



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“MÚSICA PARA LOS OJOS”
NARRATIVA DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO
Y DEL DISCURSO MUSICAL

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A:

EDUARDO IBARRA MARISCAL

DIRECTOR DE TESIS: MTRO. MANUEL ELÍAS LÓPEZ MONROY

MÉXICO, D.F. 2005

m. 348486





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*El esfuerzo invertido en estas páginas
está dedicado a quienes a su vez se han esforzado
por hacer de mí el ser humano que soy. . .*

Dedico esta tesis a mi hija Naomi por hacerme dichoso y responsable.

*A mi Madre y a mi Padre por formarme con amor y con
valores, respaldando mis acciones y haciéndome capaz de
alcanzar mis metas.*

*A mis Profesores por haberme dado más de lo que debían,
inculcándome amor por mi profesión.*

*A quienes me brindaron su ayuda para la realización
de este proyecto; Ariadna, Manuel L. Monroy,
Dioseline, Erick, Gabriela y Laura.*

A todos ustedes mil gracias.

**Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el
contenido de mi trabajo recepcional.**

NOMBRE: Ibarrá Mariscal

FECHA: 28/09/05

ÍNDICE

pag.

Introducción. 9

Capítulo 1. De la comunicación.

1.1 La causa. 11

1.2 La necesidad como origen de la comunicación. 11

1.3 La comunicación a partir de la comunidad. 13

1.3.1 Entendiendo la comunicación. 14

1.4 El lenguaje. 15

Capítulo 2. La comunicación audio-visual.

2.1 El comunicador visual y su comunicación. 21

2.2 El lenguaje visual. 23

2.3 La imagen. 29

2.3.1 Imagen fija. 31

2.3.2 Imagen en movimiento. 34

2.4 El lenguaje del sonido. 36

2.4.1 La música. 39

2.4.1.1 Teoría musical. 41

2.5 Conclusiones del capítulo. 52

Capítulo 3. Representación visual de la música.

3.1 El binomio música-vídeo.	54
3.1.1 El concepto de representación musical.	57
3.1.1.1 La representación musical interna.	60
3.1.1.2 La representación musical externa.	61
3.1.1.3 La representación musical lógica.	62
3.1.1.4 La representación musical ajena.	63
3.2 El videoclip dentro de la industria musical.	64
3.2.1 El videoclip musical.	71
3.2.1.1 Origen del videoclip.	72
3.3 Esquema comparativo de representación musical.	76
3.3.1 Narrativa musical-Narrativa visual.	77
3.3.2 Melodía-Secuencia de video.	78
3.3.3 La Armonía-La Escena.	79
3.3.4 Ritmo musical-Ritmo de edición.	80
3.3.5 Notas musicales-Elementos visuales.	83
3.3.6 Expresión musical-Historia en video.	85
3.4 Proceso de planeación.	86
3.4.1 Estudio de la pieza musical.	87



3.4.2 El compositor.	89
3.4.3 El interprete.	91
3.4.4 El planteamiento creativo del realizador.	92

Capítulo 4. Propuesta práctica.

4.1 Puesta en práctica.	95
4.2 El cliente.	96
4.2.1 Contacto con el cliente.	98
4.3 Selección del tema musical.	98
4.3.1 Estudio de la pieza musical.	100
4.4 Representación musical de “El Gran Pez”.	105
4.4.1 Propuesta de producción.	119
4.4.2 Storyline.	122
4.4.3 Storyboard.	124
4.4.4 Plan de producción.	158
Conclusiones.	180
Bibliografía.	183

INTRODUCCIÓN.

Todos y uno solo a la vez, esta es la condición de la vida y los seres vivos, un entrelazado sistema de organismos que trabajan unos con otros para sobrevivir. El ser humano avanza paso a paso, día a día, enfrentándose a la vida, realizando por rutina diversas actividades que le permiten llenar los huecos que ejercen presión sobre algunas de sus necesidades, como la de verse realizado con una actividad laboral, el proveer y proveerse de alimentos, casa y abrigo, etc. Pero el ser humano también tiene necesidades internas que cubrir, necesidades que están más ligadas a su lado emocional y espiritual. Si el ser humano no cubriera esas necesidades, sería solo un artefacto, una máquina que aún consumiendo combustible, se desgastaría rápidamente por falta de lubricante emocional, el aceite de la vida.

Para cubrir estas necesidades, es importante que el individuo conozca y recolecte a través del tiempo una serie de experiencias que al ser de su agrado estimulen sus sentidos de forma grata y emotiva. En este quehacer, el ser humano participa de forma completa, es decir, concentra su mente, cuerpo y alma en la realización de una actividad satisfactoria y estimulante.

“En nuestro desarrollo no solo intervienen procesos biológicos relacionados con la edad y procesos de socialización, sino también los acontecimientos que ocurren en la vida del sujeto y los episodios únicos que configuran la experiencia personal” ⁽¹⁾. Poniendo un ejemplo, una persona que realiza descenso de montaña en bici-cross se prepara físicamente para realizar esta actividad, pero el hecho de ser consciente de que está físicamente preparado para resistir dicha actividad, no le brinda esa sensación que a través de sus sentidos puede experimentar. Por ejemplo sentir el vértigo al descender, la sensación forzada de equilibrio ó el deleite visual del trayecto con sus pendientes, rocas y arbustos, entre otras cosas. Simplemente esas emociones internas no las podría experimentar ó tal vez no de igual forma si no es gracias a la puesta en práctica de los sentidos.

Hablando de exponer nuestros sentidos a los estímulos sensoriales, uno de los estímulos que actúa con gran fuerza sobre nuestras emociones es la música, esa serie de sonidos que nos acompaña temporalmente y que tiñe cualquier otra actividad con nuevos colores; opacos o brillantes, eso depende de la experiencia en particular y de la música misma. La música actúa frecuentemente sobre nuestros sentimientos porque la música es estímulo y emoción convertidos en vibraciones, mismas que recoge nuestra mente gracias a nuestro aparato auditivo.

Por otra parte, las imágenes en movimiento generan gran impacto sobre nuestros sentimientos. El vídeo, como brazo que se estira del cuerpo que mejor

⁽¹⁾ ALFARO ARREOLA, José L. *Psicología para el bachillerato*.

trabaja con las imágenes en movimiento, el cine; recrea la realidad de forma artificial y recrea también los acontecimientos con los que la vida y los seres vivos muestran sus emociones.

Estos dos lenguajes, se muestran ante nosotros de tal forma que su encuentro con las emociones y sensaciones es más directo, preciso y firme. Esas sensaciones que nos brinda la música y el vídeo, son precisamente las que me interesa tratar en este proyecto, pero no de forma individual, más bien haciendo de las dos un equipo.

Durante la Licenciatura y al cursar la orientación de Audiovisual y Multimedia, comprendí de una nueva manera tanto el lenguaje del sonido como el lenguaje de la imagen, es por eso que este proyecto está motivado por la música y el vídeo, como temas a desarrollar. Porque son parte de mi experiencia personal y de aprendizaje y porque estoy convencido de que sin la música y el vídeo las experiencias de muchos de nosotros no serían iguales.

De igual manera que el sujeto en la bicicleta vive con emoción su recorrido; yo he llegado a la cresta de una montaña llamada “Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual”, motivado por las experiencias adquiridas a lo largo de estos más de tres años. La subida me ha costado trabajo, esfuerzo y dedicación, pero hoy que miro hacia atrás, me doy cuenta de que en el camino fui recolectando recursos que en lugar de hacer más duro el ascenso, me impulsaron para llegar hasta la cima. Frente a mí veo una nueva meta, la montaña de la vida profesional, pero para llegar hasta ella debo bajar la cuesta montado en este vehículo llamado “Música para los Ojos”. La bajada no significa una caída, más bien es impulso para emprender un nuevo camino.

Recalco que es la música la que jala del hilo con su caña, atrayendo al gran pez de colores, el vídeo clip musical. Como comunicador visual yo me dirijo a ustedes para exponer como el vídeo se integra a la pieza musical, motivado claro está, por el pretexto de la música.

“No puedo imaginar mi mundo sin sonido y sin imágenes, tal vez porque sin sonido y sin imágenes no podría imaginar”



Capítulo 1. DE LA COMUNICACIÓN.

1.1 La Causa.

Las oportunidades que hoy en día se nos presentan para conocer lo que sucede cerca y a la distancia de nosotros y la oportunidad de hacernos sentir con otros (que nos vean y nos escuchen) aunque haya miles de kilómetros de distancia; han marcado los caminos que tenemos que seguir, si deseamos permanecer vigentes en este “globo” social. Los recursos y los medios están al alcance no solo de las industrias de la comunicación y los comunicadores, sino que estos avances se han incorporado a la vida en general. Pero no se trata solo de ocupar los recursos y los medios por adopción, cada recurso brinda oportunidades particulares de transmitir la información y por lo tanto cada recurso requiere que seamos concientes de su forma de actuar y reconocer que no solo se trata de usarlos, sino de saber como hacerlo. En nuestro caso la comunicación audiovisual implica la unión de dos lenguajes que de manera individual componen, cada uno de ellos, un sistema con oportunidades y características propias. En la unión del sonido y las imágenes (música y vídeo) sería conveniente conocer como actúa cada lenguaje de forma particular, para posteriormente conocer como funciona ese híbrido llamado lenguaje audiovisual, como un solo sistema.

1.2 La necesidad como origen de la comunidad.

La comunicación, nadie está fuera de su alcance, a no ser por casos extremos de aislamiento ó estados privados de conciencia; porque la vida misma es un proceso de causa-efecto, en el que no solo el ser humano ejerce este proceso, tanto externa como internamente, sino que todo ser vivo y todo organismo que lo conforma también, así como la naturaleza y el medio ambiente se relacionan entre sí respondiendo de alguna manera a distintos eventos. Para nosotros como seres humanos, el hombre es el centro del universo. Es de esta forma en que enfoco tanto este tema, como el proyecto en general, dándole importancia tanto al ser humano como a sus emociones, formas de sentir y expresarse.

Al hablar de comunicación en este proyecto, me refiero en particular al proceso llevado a cabo por el ser humano, en el que ha encontrado diversos medios de expresión, a los que ha organizado de tal forma que es capaz de manipularlos para exponer sus ideas con intención.

El conjunto de necesidades es la motivación de todo ser vivo para permanecer flotando en los mares de la vida. La necesidad de aire nos lleva a respirar, la necesidad de movimiento nos lleva a caminar, la necesidad de alimentarnos nos lleva a comer, la necesidad de descansar nos lleva a dormir y la necesidad de

volvernos a cansar nos lleva a despertar. En fin, las necesidades no se terminan porque las necesitamos para satisfacer nuestras vidas.

Fue precisamente la necesidad la que ha provocado el punto de evolución del ser humano. El hombre se ha visto en la necesidad de construir su entorno y reconstruirse a él mismo para adaptarse al medio y a las circunstancias.

De tal forma, una de las primeras necesidades que se presentó ante el ser humano, tomando en cuenta que previas a esta, se encuentran las necesidades fisiológicas; fue precisamente la necesidad de desarrollar conceptos de los cuales se sirviera para dirigir su comportamiento de tal manera que pudiera satisfacer sus requerimientos de vida.

Al igual que la transformación del mono en hombre requirió de tiempo; el lenguaje requirió de un largo proceso de formación. José A. Ortega inicia el primer capítulo de su libro "*Comunicación Visual y Tecnología Educativa*" mencionando: "El lenguaje...es tan antiguo como el hombre"⁽²⁾ Nuevamente la necesidad hizo acto de presencia. El ser humano necesita del lenguaje en primer lugar para comunicarse con el mismo de forma mental por medio de la razón y posteriormente para comunicarse con otros de su misma especie.

Rara vez el hombre se encuentra solo, acostumbra acompañar y hacerse acompañar de otros como él. Esto hace inevitable de nueva cuenta, que se presente la necesidad de establecer comunicación.

Aquí llegamos a un punto importante en el desarrollo de este primer tema que es la *comunicación*. Con esta breve incorporación del origen de la materia que nos incumbe, nos es posible retomar el tema de la comunicación de una manera más formal, es decir, enfocándonos a definir y entender este fenómeno de expresión; proceso en el que trataremos de comprenderlo como un todo y a su vez como una estructura conformada por otras entidades de semejante fuerza en cuanto a la labor de transmitir una idea se refiere.

Al igual que el ser humano, el proceso de comunicación es una estructura y los órganos de esta estructura a su vez conforman otro sistema y así sucesivamente.

El interés está planteado, el tema de lo audiovisual y lo relativo a la integración de la música y la imagen en movimiento como medio de comunicación, es lo que me interesa tratar en este proyecto.

Retomo la idea del hombre como centro del universo, idea a la cual me apego porque como veremos más adelante y a lo largo de este trabajo, considero importante el entender al ser humano como punto central de una esfera dentro de la cual encontramos infinidad de líneas diametrales que simbolizan sus actividades en todos los ámbitos, ya sea filosófico, científico, religioso, psicológico, etc.

⁽²⁾ ORTEGA CARRILLO, José Antonio, *Comunicación Visual y Tecnología Educativa*, p.15.



1.3 La comunicación a partir de la comunidad.

La vida en grupo cambia la actitud de los individuos que lo conforman. La oportunidad de mostrarnos a los demás haciendo lo que mejor o peor sabemos hacer; es una forma de darnos a notar. El ser observados permite que otras personas se enteren, si así lo deseamos ó no, de lo que hacemos y pensamos. La oportunidad de observar a otros nos da la opción de conocer, aprender e imitar lo que vemos. Como ya mencioné con anterioridad, la comunicación es un elemento natural en la vida, el ser humano comparte con muchos otros seres esta forma de relación y existencia, pero para llegar a comprender este mecanismo de relación y utilizarlo de forma lógica a su conveniencia, tuvo antes que aprender con base en la experiencia, que a cada acción obedece una reacción.

El asentamiento comunitario del hombre, hizo posible que la comunicación tomara una nueva forma. El reconocer que lo que un individuo hacía, afectaba a otro y viceversa, dio paso a la formación de la comunidad e hizo que poco a poco se fueran formando los surcos de los que brotaría lo que hoy conocemos como cultura. Cuando el hombre reconoce cuales de sus actos pueden traerle buenos ó malos resultados, cuando identifica por medio de cuales acciones puede cubrir sus necesidades y las de los suyos; crea en él una conducta cultural. Esta conducta trajo consigo la formación de un estilo de vida, entendido como las actividades que se realizan por costumbre; por ejemplo, la cultura permitió la formación de clases sociales, la vida mercantil, el culto y adoración de las Deidades (religión), la actividad militar y mucho más. Pero a la par de estos avances, la cultura hizo posible el desarrollo de la comunicación por medio del lenguaje como mecanismo para transmitir y recoger información.

Joaquín Rodríguez profesor de la ENAP comenta en clase (1999) al definir su materia Factores Humanos para la Comunicación:

“...la comunicación se establece a través de aspectos psicológicos, didácticos y grupales; generados por medio de sus actitudes y aptitudes, en torno a la actividad humana.”

Dentro de un sistema, cuando una de sus entidades evoluciona y se renueva (por lo general para bien) su forma de trabajar, es común que los otros miembros adopten esa idea de cambio y evolución. El proceso de evolución en todas las áreas requiere que todos los miembros del sistema ó grupo evolucionen de igual forma para que sigan compartiendo las cualidades en común y se correlacionen adecuadamente, en otras palabras, se necesita que todos utilicen y conozcan el mismo lenguaje para que persista la comunicación.

Por este surgimiento, desarrollo y evolución de las civilizaciones, se dio a la par el surgimiento, desarrollo y evolución de la comunicación y el lenguaje en general. Este proceso en paralelo se dio gracias a que la comunicación es parte fundamental en el florecimiento de una civilización y una civilización dejaría de serlo sin comunicación.

No es mi intención abundar en el tema de la comunicación, pero sí lo considero de importancia para llegar con paso firme al centro de este proyecto. Entender que el lenguaje audiovisual pertenece a este diverso mundo de la comunicación y del lenguaje, en particular al del sonido y al de las imágenes; de los cuales se desprenden otros conceptos, los cuales nos ayudarán a entender el audiovisual (música-vídeo). Por tal razón solo me ocuparé de definir el concepto de comunicación para continuar nuestro viaje en las aguas del sonido y las imágenes.

1.3.1 Entendiendo la comunicación.

Lo que es la comunicación, ha sido tema de gran debate desde hace muchos años. Principalmente para los especialistas en las áreas de la sociología, la lingüística y la psicología; aunque como en mi caso muchas otras personas de distintas áreas han comprendido que toda actividad de investigación (y muchas otras) que realiza el ser humano involucra el proceso de la comunicación, comenzando porque es la forma en la que puede llegar la información hasta nosotros.

Así como lo acabo de hacer y como lo he hecho a lo largo de este primer capítulo, he definido (sin así nombrarlo) lo que es la comunicación.

Faltaría complementar esta parte diciendo que la comunicación es el ejercicio de relación entre los seres vivos, que el hombre ha adoptado como mecanismo de intercambio de información, cuando lo desarrolla de forma voluntaria haciendo que las partes que conforman este ejercicio actúen de tal ó cual manera.

De forma concreta, la comunicación es el ejercicio por medio del cual un mínimo de dos personas transmiten información el uno al otro. Pero esta definición no aclara por completo el concepto, porque no se ocupa del ¿Cómo?

Para José Antonio Ortega, “La comunicación es un proceso complejo cuyo objetivo es la transmisión de mensajes mediante códigos...”⁽³⁾ En esta definición se deja ver la comunicación como el concepto general ó proceso que engloba toda la acción de transmitir una idea, pero se expone también el medio de acción de este proceso, el lenguaje. Haciendo una analogía que hoy en día es muy

⁽³⁾ ORTEGA CARRILLO, José Antonio, *Comunicación visual y Tecnología Educativa*.



común, diríamos que la comunicación es una gran autopista en donde la información llega de un extremo a otro por medio de veloces vehículos llamados códigos del lenguaje.

En su libro *“La sintaxis de la imagen”*, Andrea Dondis se refiere al lenguaje a la inversa de Ortega de la siguiente manera:

“El lenguaje es, sencillamente, un recurso comunicacional con que cuenta el hombre de modo natural...”

Asentando que la comunicación es la acción del ser humano y que el medio para llevarla a cabo es el lenguaje.

Aunque las dos posturas son diferentes (más no opuestas), yo coincido con ambas. En primer lugar con la postura de Dondis porque como lo mencioné en un principio, la necesidad de comunicación es innata en el ser humano. Por otra parte la postura de Ortega viene a complementar lo dicho por Dondis, considerando a la comunicación como un elemento que ha evolucionado con el uso, depuración y empleo de distintos lenguajes a tal grado de considerarlo complejo.

Entendemos así que el proceso de comunicación requiere de un soporte intermediario en el cual toma forma la información transmitida, hablamos del lenguaje.

1.4 El lenguaje.

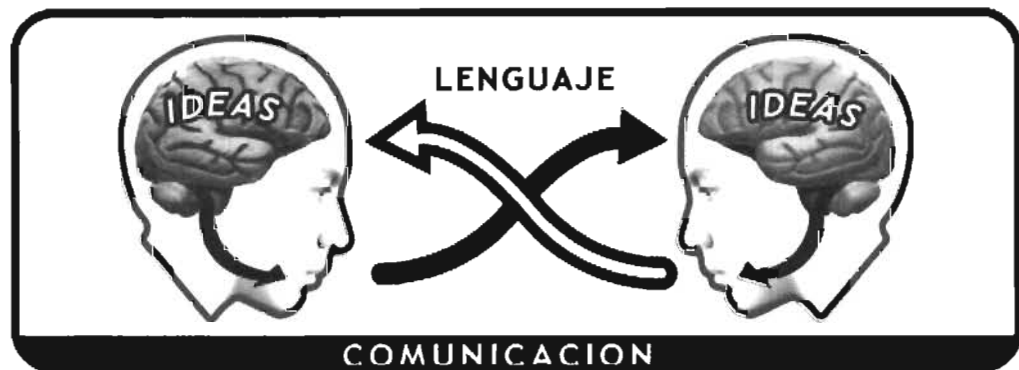
El lenguaje es la herramienta que el ser humano ha desarrollado para comunicarse con él mismo y con los que le rodean. El lenguaje a diferencia de otros recursos de los que también se ha servido el hombre, permanece adherido a él, acompañándolo mental, oral, visual, corporal olfativa y gustativamente a cada momento. Disponible de forma puntual para expresar sus ideas y sentimientos.

Coincido con lo que Eugenio Martínez Celdrán escribe sobre el lenguaje:

“El lenguaje es la base del pensamiento humano. No es posible estructurar ideas sin ayuda del lenguaje”⁽⁴⁾

Puesto que es con él mismo con quien el hombre establece toda comunicación. Partiendo del principio de Martínez Celdrán, toda idea tiene origen y forma en el pensamiento del hombre. Aún y cuando no sean ideas propias, toda información es procesada en nuestra mente. Habría que distinguir que el lenguaje con que formamos nuestras ideas tiene la misma estructura que el mismo con el que nos expresamos ante los demás.

Dado que es condición del lenguaje para poder serlo, que sea conocido por todos los integrantes de la sociedad que lo utiliza. De otra manera, un sistema conocido por un solo individuo, no podría llamarse lenguaje.



La condición del lenguaje es constituirse de unidades que representen las ideas. Contar con una entidad que de manera abstracta, ya sea en la mente o en la comunicación; aluda a todas y cada una de las cosas y conceptos de los cuales el hombre tenga conocimiento.

Entendamos que el lenguaje, al igual que a su vez la comunicación; se conforma de otros agentes. Estas unidades son las que hacen posible que el

⁽⁴⁾ MARTINEZ CELDRAN, Eugenio, *Bases para el Estudio del Lenguaje*.

lenguaje sea un sistema. Cuando una serie de componentes actúan, se relacionan y funcionan en grupo bajo reglas establecidas; todo el conjunto se denomina sistema. Una de las unidades conceptuales que conforman el lenguaje, es el signo. Una de las definiciones que permite comprender de mejor forma lo que es el signo, es la que da Humberto Eco cuando lo describe como "una cosa que está en lugar de otra" ⁽⁵⁾

Así el signo y lo que este representa (su significado) es el que conforma el lenguaje. En el lenguaje, la gramática, de manera general como referencia al habla y a la escritura como las formas del lenguaje más firmes; es la que rige y pone las normas ó reglas que se han de seguir en cada sistema, para que los signos puedan ajustarse de "n" maneras y logren construir mensajes. Esa forma en la que se unen y encadenan de diversas formas los signos se conoce en muchos casos como *código*, y en otros como *texto*; "En un sentido muy general podemos definir códigos, en referencia a cualquier lenguaje, como las reglas de elaboración y combinación de los elementos de dicho lenguaje".⁽⁶⁾ Al poderse combinar los signos para formar frases o mensajes, siguiendo las normas de cada lenguaje; se extienden las posibilidades de expresar nuestras ideas, aún y cuando el número de signos sea considerablemente amplio.

Esto es lo que distingue por un lado, al hombre de otras especies; el elaborar de forma compleja sus mensajes, renovando su estructura. Y por otro lado, esta capacidad de manipulación de los diversos lenguajes, ha permitido que los profesionales en distintas áreas de la comunicación, apliquen su creatividad en la construcción de mensajes intencionados y funcionales. Adelantándome un poco, pero con la intención de justificar nuevamente el por que de mi interés por desarrollar, aunque sea de forma breve, el tema de la comunicación; es por que creo que el comprender como actúa y se conforma un lenguaje, permite que se reconozcan las cualidades y posibilidades de cada una de las variantes que hay de este (el lenguaje). En nuestro caso, esto nos ayudará a considerar de igual forma el llamado lenguaje audiovisual, y utilizarlo para construir mensajes, mostrar conceptos ó dar a conocer ideas; entre otras cosas, de manera intencionada y lógica. Esto justifica mi intención de tocar el tema del lenguaje de la música y el lenguaje de la imagen en movimiento en este proyecto.

Para complementar lo relativo al lenguaje y los signos, tendremos que mencionar que el código es el cuerpo formal del lenguaje, dando orden y lugar a cada uno de los signos. Signos los cuales, como se menciona previamente, son pluriformales, es decir, que aún que cada uno es significante de otra cosa, lo que nombramos "otra cosa", puede ser precisamente una cosa o no. Los signos pueden representar objetos materiales de la realidad, conocidos de manera formal como objetos gramaticales, que son personas, animales y cosas; y de aquí para adelante, su infinidad de grupos. O por otro lado, los signos pueden ser significantes de una idea o concepto que no tienen lugar de forma material

⁽⁵⁾ GARI, Joan, *La conversación mural*, p. 37.

⁽⁶⁾ PRIETO CASTILLO, Daniel, *Diseño y Comunicación*.

en nuestro mundo, pero que son importantes, como en este caso, para los lenguajes en la medida en que permiten nombrar eso precisamente de lo que somos concientes, el pensamiento. Así, el código es el cuerpo lógico de los signos, pero no es una idea, es solo la norma. Lo que da valor, no al lenguaje, sino a cada entidad enunciativa del lenguaje, es el mensaje. El contenido racional es realmente lo que le permite ser al código y motiva a la acción de los signos. Podría pensarse que su razón de ser ó existir es el mensaje, entendido como el contenido; porque sin contenido, aún y cuando los signos estén en correcto orden distribuidos a lo largo del código que dicta determinado lenguaje de comunicación; no se estaría transmitiendo ninguna idea, más que probablemente la de que quién elaboró esa estructura, no sabe lo que hace. Lo que intentamos expresar es realmente lo que llega a los demás, el lenguaje es el medio y la manera en que llega la información.

La transmisión de información es la necesidad de todo este mecanismo, lo que queremos decir, aprender, mostrar, expresar, recordar; en una palabra, comunicar; esta dictado por nuestro entorno, esta guiado por la ruta cultural de nuestra sociedad. Lo que vamos a comunicar, esta estrechamente ligado a lo que hemos aprendido, “Cómo lo hemos aprendido”, “A quien le vamos a comunicar” y algo muy importante, “Cómo lo vamos a comunicar”.

Por una parte, y para terminar de hablar de los componentes del lenguaje, tenemos que mencionar que el ser humano es capas de transmitir la misma idea de distintas maneras. Es decir, el mensaje o contenido (texto) puede ser el mismo en muchos casos; pero no en todos llegara de la misma forma o con la misma intención. Para reforzar el mensaje, permitiendo que se comprenda de la manera en que queremos, sería adecuado adaptarlo a la forma en que dentro de ese lenguaje y dentro de nuestra cultura, tenga esa intención que deseamos dar.

Haciendo referencia a que en un mensaje, el contenido o idea, realmente se comprenden por la forma en que llega el mensaje al receptor. La “forma” se entiende por la manera en que esta construido el texto y que tiene que ver con las convenciones sociales que dan carácter a tal o cual forma de ocupar el lenguaje.

Por otra parte, tenemos que ocuparnos del medio y lenguaje por medio del cual el mensaje se transmite. Porque la forma en que se comunica un concepto tiene mucho que ver con el tipo de lenguaje que se utiliza. Como se mencionó al principio, no es lo mismo transmitir un mensaje o información que ha sido diseñada para un determinado lenguaje (por ejemplo la escritura), y reproducirlo ocupando otro medio distinto que no tiene las cualidades, ni la fuerza con que intencionalmente se creó el discurso (la música). Si comparamos el discurso como una fuerza expresiva, con los distintos lenguajes; podemos comprender la importancia que tiene el que ocupe uno u otro tipo de lenguaje para comunicar. Si el discurso se elabora para hacer llegar el mensaje de una forma determinada, por ejemplo como una alarma; entonces cada tipo de



lenguaje puede expresar de una manera muy particular ese mensaje, de tal forma que otro no lo puede hacer, y a la inversa.

Esto explica en parte, el por que la existencia de los distintos lenguajes. En *“La Fotografía, entre sumisión y subversión”*, de Joan Costa se dice que un solo lenguaje “no puede transmitir una experiencia plena y compleja o una sensación en forma íntegra”. Lo que reafirma la idea de que un lenguaje tiene determinadas características de expresión y comunicación, pero no cuenta con todos los recursos expresivos; por lo que es válida la existencia de otros lenguajes que sufren la misma imperfección.

En muchas ocasiones, y como veremos más adelante, el afán comparativo por justificar un determinado lenguaje frente a otros, intenta en muchos casos hacer ver como mejor a uno frente al otro; sin comprender la razón de existir de cada uno. Ya sea el lenguaje del habla, el lenguaje escrito, el lenguaje visual, el lenguaje auditivo y el lenguaje audiovisual, entre otros; pueden presentar por separado cada uno, cualidades que actúen de forma más efectiva que otros, para la transmisión de determinados mensajes, pero pueden resultar poco efectivos en otras ocasiones. Nuevamente en *“La Fotografía, entre sumisión y subversión”* se habla de que “los sistemas de signos siempre son altamente caracterizados y especializados”, pero reconoce su variedad cuando menciona que “Las diferencias entre los distintos sistemas del lenguaje vienen determinadas, precisamente, por la naturaleza específica de cada uno de ellos”; a lo que Joan Costa llama “su especialización”.

Así en nuestro caso el lenguaje de la música y el de las imágenes en movimiento, tiene sus propias cualidades y oportunidades de expresión dentro del hoy gigantesco mundo de las comunicaciones. Mi tarea será la de aclarar cuales son estas cualidades y reconocerlas en el campo de acción.

Capítulo 2. LA COMUNICACIÓN AUDIO-VISUAL.

2.1 El comunicador visual y su comunicación.

El lenguaje ha encontrado diversos caminos por los cuales llegar a su destino, que es la mente del receptor. Cada uno de nosotros contamos con la posibilidad de escoger el medio por el cual cumplir nuestros deseos de obtener información, de entretenernos, de aprender, etc. Algunos preferirán la lectura como medio para conocer lo que pasa a su alrededor día con día; otros acudirán de inmediato al nombramiento de la televisión como recurso de entretenimiento; y algunos más no perderán la oportunidad de referirse a la radio como el compañero ideal para brindar un consejo o acompañarles en el trabajo. Todos tendrán alguna razón para preferir a un medio de otros, pero esto no quiere decir que tengamos que renegar a exponer nuestra atención a todo tipo de recursos comunicacionales, sería como renunciar a algunos de nuestros sentidos por capricho a servirnos únicamente del que es de mayor agrado para nosotros, perdiendo la oportunidad de experimentar las sensaciones que nos brindan los sentidos en conjunto, lo que sería como nuestra multimedia sensorial.

Y es que la manera en la que nos llega la información esta estrechamente ligada con la forma en que operan nuestros sentidos. Cada mensaje tendrá que codificarse para ser transportado por determinado medio de comunicación, y dependiendo del cuerpo que adopte el mensaje, reconoceremos cual es su destino; es decir que si el mensaje adopta la forma de texto, sabremos de inmediato que será el sentido de la vista el principal objetivo por alcanzar, y esto no solo nos ayudará a transportar el mensaje, sino que el conocer de que manera el receptor recogerá la información, nos permitirá recurrir al uso de estrategias pertinentes para cada medio, con el objetivo de darle intención al mensaje.

Es necesario recurrir a lo antes mencionado, no solo por el hecho de que es parte del proceso de comunicación previamente tratado en el capítulo primero; sino que es también de suma importancia para lo referente a tratar en este segundo capítulo y que tiene que ver con el desarrollo y relación entre el lenguaje visual y el lenguaje de la música. En muchas ocasiones nuestra preferencia a trabajar con un determinado medio de comunicación, nos empuja a formular juicios dentro de los cuales este sistema de comunicación; el cual posiblemente dominamos o simplemente contamos con más experiencia en su aplicación; ocupa un lugar privilegiado dentro de la extensa lista de medios y lenguajes de comunicación que conocemos; y cuando nos vemos en la necesidad de compararlo con otro medio, o de adaptarlo al trabajo en conjunto con otro sistema de comunicación, surge una serie de afirmaciones y

comparaciones que intentan favorecer a un medio frente al otro; se produce una batalla teórica cuyo fin es sacar a la luz aquellas características que podrían confirmar nuestro planteamiento al decir que un determinado medio o lenguaje de comunicación es mucho más efectivo de forma general que aquel otro con el que ha sido comparado y del cual intentamos poner en evidencia cualquier aspecto que ponga en duda su efectividad.

No dudo que las comparaciones sean buenas y sirvan para el estudio y el mejoramiento de los medios de comunicación y muchas otras disciplinas y herramientas; pero creo que en algunos de estos enfrentamientos nos hemos olvidado del principio que rige la comunicación, o dicho de otra forma; hemos confundido nuestro principal objetivo como comunicadores, que es el de hacer que la información cruce la frontera craneal y que salga de nuestra mente para llegar con bien a tierra fértil, a la mente de millones de individuos cuyos surcos están en espera de la semilla de la información. En esta confusión nos hemos visto en la tarea de hacer menos y desprestigiar la función de algunos medios de comunicación, argumentando que no son tan efectivos, o que están limitados en su aplicación para hacer llegar la información de la manera más clara posible, en comparación a otros.

Tal es el caso del lenguaje de la música, el cual siempre ha sido reconocido como un sistema que involucra un trabajo mental, intelectual y el empleo de una gran habilidad y constancia de trabajo para dar origen a una pieza musical; pero que en muchas ocasiones se a puesto en duda su capacidad para transmitir una idea de la forma más comprensible que se pueda dar.

Pero es precisamente éste el error que yo he notado, el de pretender que un medio de comunicación tenga las mismas posibilidades de transmitir una idea como lo hace otro; el considerar inferior a un determinado sistema de signos por el hecho de poner de manifiesto algunas de las ventajas que otro sistema puede tener en dadas circunstancias, para brindar de manera más efectiva la información.

Yo soy consciente de que las diferencias entre los sistemas de comunicación son de suma importancia, pues son estas diferencias las que nos permiten elegir entre uno y otro para cubrir nuestras necesidades; en realidad no me estoy quejando de la variedad entre los medios de comunicación, ni estoy negando que en efecto un determinado lenguaje sea más efectivo cuando sus características se adaptan a las características del receptor y el contexto de la información. Lo que más bien intento dejar en claro es que para mí no es válido que se etiqueten los diversos lenguajes con nombres como "*bueno*", "*malo*" o "*regular*"; sino que yo soy de la idea de que las características y posibilidades de cada uno de los lenguajes y medios de comunicación, pueden ser las más indicadas en un determinado momento; así cuando un lenguaje no resulte tan efectivo de usar en alguna situación, sí lo será en otra en donde no haya otro recurso más efectivo para comunicar que éste.



Regresamos así al ejemplo del lenguaje musical, el cual puede no ser el predilecto para emplearse cuando nuestra intención es ser claros y precisos en la transmisión de datos específicos; pero puede resultar el mejor medio por el cual transmitamos una sensación o cuando pretendamos generar un ambiente en la mente de un espectador.

Con la consideración anterior, en este segundo capítulo veremos como trabaja la imagen y la música como sistemas de comunicación, para posteriormente referirnos al trabajo en equipo de ambos lenguajes.

2.2 El lenguaje visual.

El lenguaje visual ha ocupado y continúa haciéndolo, un lugar de suma importancia en el ejercicio de la comunicación. Siendo el lenguaje una base sólida para la conservación de la historia, es común que muchos de nosotros nos ocupemos de mencionar parte de la misma para resaltar la importancia que ha tenido el lenguaje visual a lo largo de los siglos. Cuando estudiamos parte de la historia de la humanidad, también estamos participando en el estudio la comunicación. Y es que la comunicación visual cuenta con características que la han hecho notoria a través del paso del tiempo.

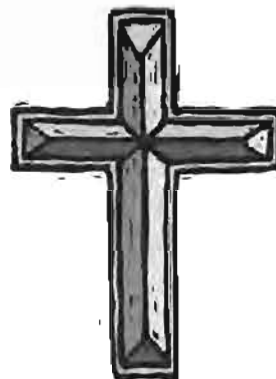
Cuando trato de pensar en uno de esos hechos históricos que me permitan mostrar esas cualidades de la comunicación visual, no puedo olvidarme de las grandes civilizaciones que se ocuparon de recursos visuales para la conservación y transmisión de información; tal es el caso del místico Egipto y la antigua Grecia que desarrollaron enormes habilidades en el uso del lenguaje visual para mostrar parte de su comportamiento social. Pero yo prefiero hacer referencia a un acontecimiento menos distante en el tiempo con relación al las culturas de la antigüedad, que para mí es un buen ejemplo de la fuerza con la que cuenta el lenguaje visual en su función comunicativa. Este acontecimiento del que hablo es la conversión de las comunidades indígenas de América a las costumbres eclesióásticas provenientes de la iglesia en España a principios del siglo XVI. Esta tarea estuvo en manos de las órdenes mendicantes (franciscanos-dominicos), quienes participaron en la evangelización de los indígenas en la llamada "*conquista espiritual*"⁽⁷⁾

La importancia que yo veo en este acontecimiento con respecto a la aplicación del lenguaje visual es el hecho de que los frailes, aún habiendo aprendido alguna de las lenguas indígenas más comunes para impartir la

⁽⁷⁾ GONZALES LEYVA, Alejandra, *Chalma: una devoción agustina*, p.47.

enseñanza; encontraron en las imágenes una herramienta de mayor fuerza e impacto para causar reacción en las comunidades indígenas. A sabiendas de que los indios respondían a la adoración de diversas deidades que tomaban forma y presencia en las figurillas de barro, los frailes impusieron la adoración y creencia del nuevo Dios, por medio de las imágenes colocadas en los altares, cuya mayor fuerza se concentro en síntesis, en la imagen de una cruz.

Yo encuentro en este ejemplo grandes cualidades del lenguaje visual, no solo depositado en un soporte y desempeñando funciones como la conservación y sustentación de información, como en los jeroglíficos egipcios y las piedras acuñadas de la antigua Grecia; sino que en este caso el lenguaje visual realiza como función la tarea de comunicar, persuadir, estimular y educar, de forma tan concreta; que el contacto que tuvo con los indios fue en mayor grado impactante, comparándolo con lo débil que resultaron los azotes propinados por los frailes.



Ejemplo del impacto de la imagen sobre la sociedad

Con el ejemplo anterior, me es posible poner de manifiesto mi punto de vista con respecto a considerar al lenguaje visual como la estrategia de comunicación de más largo alcance, con la que el hombre ha establecido contacto con sus semejantes, no solo de pueblo en pueblo, no solo de país en país; sino también de generación en generación y de siglos en siglos. Dado que el lenguaje visual, a diferencia de otros, no requiere de ser traducido (pero si adaptado a contexto) de una lengua a otra para que pueda ser comprendido; es el lenguaje que puede recorrer de lado a lado y de arriba para abajo el planeta y ser entendido en la mayoría de los casos.

Nuevamente se establece relación entre el tipo de lenguaje y su destino perceptivo, es decir, que uno de los factores que permite al lenguaje visual ser percibido de tal forma que su interpretación sea mucho más ágil, clara y universal; es precisamente que está dirigido a uno de los sentidos del ser humano que en ocasiones no es el más educado; por el contrario, es un sentido muy práctico y cómodo, que se deja trabajar con libertad y pocas veces se educa para ponerlo en práctica de manera más conciente, pero que es el recurso perceptivo al que más recurrimos, porque nos conecta de forma directa con nuestro entorno; es el sentido de la vista. La vista puede ser un medio de percepción que no necesariamente sea el más veloz a la hora de dirigir los impulsos a nuestro cerebro; pero si es un recurso que en condiciones normales del ser humano, nos muestra en efecto lo que está frente a nosotros. La vista resulta ser un recurso perceptivo confiable y directo, porque es por medio de la

vista que el ser humano *reconoce* las cosas que lo rodean; la vista le permite *reconocer* las situaciones a las que se enfrenta y *reconocerse* a si mismo frente a sus semejantes. La palabra clave en el ejercicio visual, es *RECONOCER*, pero ¿Por qué?

El significado de la palabra reconocer nos lleva a la acción de enfrentarse por más de una ocasión a un estímulo o una vivencia que tiene como resultado el colocar una huella de información en la mente, es decir que la acción de *reconocer* no se limita solo al hecho de percibir o encontrarse de frente a un estímulo (sea una acción, objeto, sensación, etc.), sino que implica la construcción de información en nuestro cerebro, misma que será solicitada en un segundo encuentro con el estímulo que la provoco, con la intención de reafirmarla; así el estímulo que se perciba no será una “nada” o un “quien sabe”; será más bien algo reconocible, sea lo que sea. Posiblemente el simple ejercicio de observación no baste para saber que es lo que tenemos frente a nosotros, pero si funciona como un método de relación. Así que cuando nos enfrentemos a un estímulo desconocido, nuestros parámetros de percepción se ampliarán de observar un objeto, a la observación de un entorno; lo que ayuda a que si el estímulo es desconocido y no somos capaces de nombrarlo, nuestro ejercicio de reconocimiento será el de relacionar este estímulo con una experiencia previa. Si por ejemplo la experiencia se reconoce, es decir, se compara con la información registrada en nuestro cerebro grabada con anterioridad en una situación de peligro; la nueva situación a la que nos enfrentamos será reconocida como tal.

Todo esta información puede parecer familiar, claro; por que es el mecanismo que utilizamos algunos de los seres vivos para adquirir el conocimiento basado en la experiencia. Pero ¿Que tiene que ver todo esto con el lenguaje visual? Pues bueno, lo que pasa es que este proceso al que hago referencia como de *RECONOCIMIENTO*, es propio del proceso de aprendizaje y está estrechamente ligado con el proceso de comunicación, porque como lo mencione con anterioridad, el conocer como será percibida la información, es de gran utilidad al momento de construir el mensaje que la contenga, y si somos capaces de identificar la manera en que nuestro mensaje será absorbido por los demás; ampliaremos nuestro conocimiento sobre el medio que utilizamos para comunicar, extendiendo nuestro saber, del “*como se construye*”, al “*como actúa*” dicho medio.

Posiblemente en la acción de *RECONOCER* se encuentre un punto clave para dar a notar las cualidades del lenguaje visual como medio de comunicación a gran escala. Observamos en el primer capítulo que la comunicación se establece cuando los miembros de un grupo conocen y emplean de igual manera determinados signos lingüísticos. Es decir que un signo, un dato o una unidad expresiva, deben tener el mismo significado para todos los miembros del grupo que se sirvan de emplearlos para comunicarse; lo que Dondis define como “*alfabetidad*”⁽⁸⁾. Es por eso que la oportunidad que tenemos de *reconocer*

⁽⁸⁾ DONDIS A., Dondis. *La Sintaxis de la Imagen*, p.11

nuestro entorno y los fenómenos que en él ocurren, además de los cuerpos (animados o no) que en él habitan; nos es de gran ayuda al momento de convertir esa información en parte de nuestro conocimiento. La cualidad con la que cuenta la información visual, es que todos estamos en la posibilidad de reconocer la misma información y adoptarla como conocimiento general, para convertirla en universal; al alcance de todo ser humano cuyas condiciones físicas y geográficas se lo permitan. La información visual, contemplada también como comunicación visual es natural en el ser humano, es por eso que la comunicación visual traspasa fronteras y pocas veces hace distinción en el tiempo.

*" Ver es conocer .
y reconocer es saber "*

Pero no solo las cosas del medio y la naturaleza forman parte de la información visual.

El hombre ha sabido comprender el extenso radio de posibilidades con las que lo visual actúa sobre sí mismo y se ha servido de sus propios recursos para la producción de datos visuales con los cuales dar a conocer sus ideas y ser partícipe del proceso de comunicación visual, para no quedarse solo en el papel de receptor.



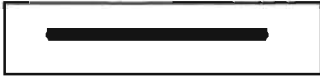






El reconstruir como documento visual, lo que es de la naturaleza; ha constituido parte del ejercicio del hombre para adiestrarse en el uso de la información visual como medio de comunicación. Con el tiempo este afán por reproducir lo que es del mundo natural, ha traído problemas en relación a considerar si la validez de un discurso visual esta dictada o no, por la fidelidad que este tenga al mostrarse como copia del original. No entraré mucho en esa discusión, pero si creo importante mencionarlo, por que para mí, el empleo o reproducción de formas naturales esta más ligado con la intención que tiene el hombre de ser comprendido, y servirse precisamente de las formas que para el son afines al conocimiento de todos, con el interés de que el discurso visual siga conservando esa cualidad de ser reconocido por los demás.

El estudio de lo visual constituye el comprender como se conforma y como actúa la información visual dentro del proceso de comunicación. Estas dos etapas están relacionadas entre sí, porque para reconocer los elementos que forman lo visual, hay que identificar los elementos que intervienen en el proceso de percepción visual. Por esta razón muchos han recurrido al estudio de la percepción para conocer el ¿Que? y el ¿Como? vemos los seres humanos. A grandes rasgos, la visión está ligada al proceso físico en el cual por medio de los ojos; los impulsos de luz que percibimos llegan transmitidos hasta los nervios ópticos conectados a nuestro cerebro. Proceso gracias al cual recibimos



y decodificamos datos en nuestra mente. Lo visual o información visual, involucra a los cuerpos y la materia, que junto con nosotros, ocupan un lugar en el espacio y el tiempo; y que se ven afectados por el choque de la luz que es absorbida y reflejada en diversas proporciones por los cuerpos; misma que se introduce en nuestros globos oculares. Esto sería de manera general lo que es el ejercicio visual.

Para mí el modo visual constituye de forma general la percepción de las formas que hay frente a nosotros, percepción de los elementos formales sobre los cuales ya muchos como Kandinsky y Dondis han teorizado y que resumiré en la siguiente tabla:

Elementos visuales	
Plano	
Punto	
Línea	
Contorno (forma)	
Tamaño (escala)	
Dirección	
Color	
Tono	
Textura	

Es precisamente hasta el momento en que la información esta en nuestro cerebro cuando existe para nosotros. Cuantas veces al mirar por un instante una escena de la vida cotidiana, por ejemplo un paisaje urbano en donde nuestra vista esta invadida por infinidad de objetos y personas; de los cuales solo ponemos atención a uno solo, ya sea por un acento propio que lo destaque de los demás o por que nuestro ángulo de visión solo nos permita enfocarlo a determinada distancia, perdiendo la nitidez de lo demás; hemos perdido de vista, literalmente, algunos objetos o información que por tal razón, no formarán parte de nuestro conocimiento. Aquello con lo que no hayamos tenido contacto, difícilmente existirá para nosotros; es decir que no somos capaces de reconocer algo que no hayamos conocido previamente, acción (la de conocer) que implica la construcción de información en nuestra mente; a no ser que esta información llegue a nuestra mente por medio de otro recurso capaz de *describir* ampliamente tal suceso.

Nuestros pensamientos, nuestros recuerdos, la imaginación, etc.; toman forma dentro de nuestra mente, ya sea que intentemos resolver un problema matemático; que tratemos de recordar en donde hemos escuchado una melodía con anterioridad, o que pongamos en práctica nuestra imaginación para dar vida un personaje animado: nuestra mente es el soporte dentro del cual colocamos nuestras ideas y las ordenamos de la mejor forma. Posiblemente no todas nuestras ideas o pensamientos tengan un referente visual, como en el caso del problema matemático o el de la melodía; pero nuestra mente relacionará de alguna forma estas ideas con algo visual. Por ejemplo en el caso del problema numérico, lo más factible es que nuestro pensamiento nos remita a colocar en nuestra mente las formas de los números que tengamos que ocupar, o tal vez nos empuje a construir mentalmente la fórmula matemática requerida, tal y como podríamos escribirla sobre el papel.

En el caso de la melodía a recordar, es muy poco probable que llevemos a nuestra mente a *visualizar* ⁽⁹⁾, como en el caso del problema matemático; las notas que forman dicha melodía. Es más probable que relacionemos la música con el lugar en donde pudimos haberla escuchado, con el artista que la interpreta, con la película en donde se ocupa como parte del soundtrack, etc.; aspectos que sí tienen un referente visual ya sea el ambiente de una tienda de discos, un rostro visto repetidamente en la televisión o una secuencia bastante emotiva de una película.

Lo anterior me lleva estar de acuerdo con lo que menciona Dondis sobre la gran atracción que sentimos por recurrir a lo visual como materia para construir nuestro pensamiento:

“En la conducta humana no es difícil detectar una propensión a la información visual. Buscamos un apoyo visual de nuestro

⁽⁹⁾ DONIS A., Dondis, *La Sintaxis de la Imagen*, p.20



conocimiento por muchas razones, pero sobre todo por el carácter directo de la información y por su proximidad a la experiencia real." ⁽¹⁰⁾

2.3 La imagen.

"La imagen es el soporte principal de la comunicación visual"

José Antonio Ortega Carrillo ⁽¹¹⁾

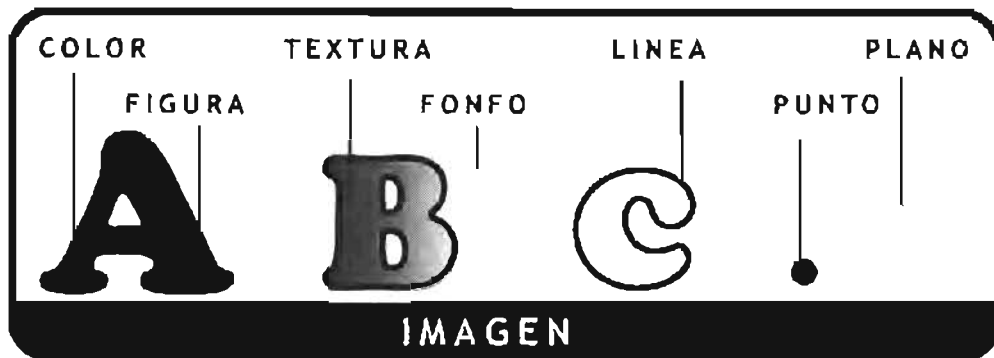
"el concepto de imagen comprende otros ámbitos que van más allá de los productos de la comunicación visual y el arte; implica, también, procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria, y, en suma, la conducta" De este forma Ortega alude a Justo Villafañe (*Introducción a la teoría de la imagen*, Madrid : Pirámide ; mexico : Rei [distribuidor], 1987); postura con la que estoy de acuerdo porque involucra no solo el aspecto general de imagen como elemento contenido y/o proyectado en un soporte, sino también como la *concepción mental* de la información. Para el caso particular de este proyecto yo defino a la imagen como la información visual contenida en todo soporte de expresión; todo aquel elemento que goce de ser constituido por los elementos visuales y que esté presente tanto en un papel, en una pantalla, en un muro ó en muestra mente.

La imagen es *la unión de las partes*, no es el todo, ni tampoco es la mínima unidad del lenguaje visual; es más bien, la entidad indispensable. Es un cuerpo que conforma y es conformado por la materia visual. Es el mediador, siempre presente en el proceso de comunicación visual.

Esta es mi definición de la imagen como unidad total, y utilizo total para referirme al conglomerado de información visual que constituye un entero delimitado por el soporte que la contiene. El contexto determina el límite de la información, es decir; que de acuerdo a la experiencia visual que tengamos, podremos percibir la imagen como una entidad ó un conjunto de datos delimitado por la ausencia de información. Y así mismo, de acuerdo al contexto, podemos reconocer como imagen a la entidad que esté delimitada por su forma, su color, su textura, etc., ó en otras palabras, que se define y diferencia de lo que la rodea gracias a la idea de contraste entre los elementos visuales.

⁽¹⁰⁾ DONIS A., Dondis, *La Sintaxis de la Imagen*, p.14

⁽¹¹⁾ ORTEGA CARRILLO, José Antonio, *Comunicación Visual y Tecnología Educativa*, p.36



Lo anterior nos permite ocuparnos de la imagen de una forma particular, en donde los datos, entidades o información que integran esta imagen como concepto general; son imágenes en sí mismas.

Es por esto que la imagen (en mi concepto general de información contenida) no es la mínima unidad del lenguaje visual, pero la unidad mínima del lenguaje visual (considerando al punto como tal); si puede ser una imagen.

Y por otro lado aunque esta imagen total sea un entero desde el punto de vista de soporte o nuestra visión, no es un todo; esto por varias razones, entre estas; porque en muchas ocasiones aunque las condiciones no nos permitan ver más, somos concientes de que la realidad implica más de lo que podemos ver, es decir que la realidad es tan dinámica y extensa a lo largo, ancho y profundo; que es difícil obtener una imagen de la realidad en su totalidad. Hablo de la imagen en movimiento, tema que trataremos más adelante; que es un concepto que implica la sucesión de varias imágenes y por lo cual, una imagen no lo es todo.

Con lo anterior complemento mi definición de la imagen, aclarando que la consideración de la imagen como el entero de información, de inicio mencionada; es la que más se presta para este proyecto para hablar sobre la imagen del video musical.

Como conclusión (y como en principio), la imagen no es el todo ni la mínima unidad visual, es más bien la entidad indispensable, siempre presente en el modo visual.

Es decir que todo elemento formal que podamos percibir de modo visual, forman lo que es la imagen; pero a su vez cada uno de estos elementos ó su ausencia (es decir el espacio vacío); son la imagen.

La imagen no es solamente visual, sino es también una representación mental.



2.3.1 La imagen fija.

En la imagen fija se encuentra la información de una experiencia, la imagen fija nos muestra el registro de un fenómeno o acontecimiento natural o espontáneo; o puede bien mostrar una recreación o elaboración de los acontecimientos y percepciones de nuestra vida o de nuestra imaginación. Claro que estas siguen siendo bondades de la imagen en general, fija o en movimiento; y es de esperarse que la imagen fija porte sus propias galas. Una diferencia radica en ese carácter de dualidad que conserva la imagen fija. Por un lado por que expone un instante inanimado visualmente de acontecimientos que por lo general se desarrollan en constante movimiento. Regularmente los hechos que suceden frente a nuestros ojos no se detienen ni se repiten; salvo en contadas ocasiones aunque no de la misma manera o con la misma emotividad y sentimiento entre cada repetición. Ese vertiginoso transcurrir de las experiencias, aún y cuando el movimiento de las cosas sea lento, nos hace sentir que esos particulares momentos afectivos que acompañan nuestras vidas, son *efímeros destellos emotivos*; experiencias que tocan de manera particular nuestras mentes y nuestros sentimientos ya sea de forma grata, atemorizante o desagradable; pero al fin de cuentas sentimientos que duran muy poco y que por lo mismo apreciamos otorgándoles un valor sentimental.

La imagen fija es el recurso capaz de capturar la información de esos *efímeros destellos emotivos*, es el objeto de información que no trata de describirnos como pudo ser un instante, sino que pone al descubierto el registro de ese hecho tal y como fue. Tiene la bondad de hacer que esa información emotiva que en la realidad tiene poco tiempo de vida, dure por mucho tiempo; puede hacer que la sonrisa de una persona que jamás volverá a sonreír pueda ser vista por muchos años más, o puede hacer que se recuerden indignantes momentos de la historia que al olvidarse amenazan con repetirse y de los cuales no hay peor recuerdo que el sufrimiento de la gente, sufrimiento que puede verse reflejado en la imagen fija (fotografía).



Con esta bondad la imagen fija no es solo un recurso o un soporte, se convierte en parte de los efimeros destellos emotivos y adquiere un particular valor sentimental e informativo por que reconocemos que la información de esa imagen es el único y más fuerte recuerdo de algo que no volverá o algo que cuando sucedió, no lo fue frente a nosotros.

La imagen fija nos muestra instantes que ni aún poniendo toda nuestra atención seríamos capaces de percibir cuando se sucede una acción, claro ejemplo está en las fotografías de Muybridge, con las cuales se puso en evidencia el elevado galope de un corcel, cosa que a simple vista era difícil de asegurar.

Para mí el valor más sobresaliente de la imagen fija, independiente de su función, es decir, independientemente de saber si nos informa, si nos entretiene, si nos hace recordar o reflexionar; es la bondad de hacer perdurables los momentos fugaces de la vida. No es solo que recoja y guarde información, más bien es la manera en que la conserva y la expone ante nosotros. Bien podríamos decir que los archivos en video o en cine también pueden mostrar acontecimientos que no se volverán a repetir, la diferencia es que aún en esos archivos de imágenes en movimiento, esos *efimeros destellos emotivos* no duran más tiempo frente a nosotros, como lo hacen en la imagen fija. Y a pesar de que los archivos de imagen en movimiento pueden ser reproducidos repetidamente, en ocasiones es necesario congelar la imagen para poder apreciar eventos en particular, es decir se recurre a la imagen fija. Ejemplo de esto es el muy sonado caso Colosio que para ser sometido al análisis no bastaron las tomas en movimiento desde distintos ángulos, teniendo que recurrir a la congelación de la imagen para su estudio.

Así pues la imagen fija es un documento emotivo, con un valor sensible, no por su contenido que puede ser de igual forma muy emotivo; sino por su propio carácter de perpetuidad símbolo de añoranza y recuerdo, y que a su vez reta firmemente a esos que no se detiene y que no dan marcha atrás, al tiempo y al movimiento. Aún el hecho de mirar una ilustración se convierte en un ejemplo de observación prolongada.

Cabría aclarar que el tiempo y el movimiento son conceptos que sin problemas podemos encontrar en la imagen fija. Por el lado del tiempo por que en la imagen fija se encuentra el registro de información sucedida en la realidad dentro de un punto exacto en tiempo y lugar; además de que la información contenida en una imagen con el paso de los años será una prueba de lo fue un estilo de vida en una determinada etapa de la historia. Ahora que cuando nos referimos al movimiento lo comprendemos como la idea o sensación de que las cosas, el lugar o la fuente que registró la imagen se encontraban en movimiento al instante de la captura. Movimiento que deducimos por la deformación de los datos visuales, efecto que podemos contemplar como no es posible de manera natural.



De esta forma con la imagen fija tenemos la posibilidad de llegar a los demás causando una sensación afectiva. Estimulando al observador para que racional y sentimentalmente entrelace la imagen con los acontecimientos de su experiencia. Provocando melancolía, tristeza, conmoción, disgusto, calma, asco, etc.; sensaciones que para poder llegar con firme intención al observador, dependerán de la construcción, el contexto, función y contenido de la imagen, para saber cuales serán los resultados que sobre cada uno de nosotros tenga la imagen fija.

2.3.2 Imagen en movimiento.

El concepto de la imagen en movimiento implica un paso más allá de lo que la imagen fija nos puede ofrecer. La imagen en movimiento al igual que la imagen fija, conserva información de una experiencia o acontecimiento, pero a diferencia de la imagen fija que detiene y hace perdurar la información, es decir, retiene cautivo un instante temporal; la imagen en movimiento expande su límite temporal, conteniendo datos no de un instante sino de un periodo de tiempo.

La imagen en movimiento como medio de comunicación, al igual que otros medios, tiene una función y un destino, los cuales dependen del contexto en que se emita el mensaje, así como de quien lo manda y quien lo absorbe. Contiene datos y expresa ideas que en la mayoría de los casos (cual es el objetivo) provocan reacciones en nuestra persona. Pero entonces, ¿que es lo que diferencia o caracteriza a la imagen en movimiento de los otros recursos de la comunicación? Yo pienso que lo que le da carácter a la imagen en movimiento es *la forma* en que nos permite absorber la información, esa peculiar manera en la que los datos son expuestos ante nosotros; me refiero al movimiento dentro del cual estamos acostumbrados a vivir.

Para aclarar mejor esto me gustaría ocupar una palabra sin la intención de sustituir el concepto de *movimiento* y aún menos, sin el interés de entrar en otros temas como la animación; pero que considero es la palabra que mejor nos ayuda a explicar como actúa la imagen en movimiento. Esta palabra es *animar*. Me ocupo de esta palabra, por que si dijera que el mejor distintivo de la imagen en movimiento es precisamente que nos muestra datos e información de la que podemos percibir su movimiento, no faltaría el reclamo de quien piense (al igual que yo) que es posible percibir el movimiento en otros medios como la pintura y la fotografía (imagen fija) o en el vaivén fraseado de la poesía (imagen mental). Por tal razón, mi interés en ocupar la palabra *animar*, es el de expresar la idea de vitalidad con la que considero la imagen en movimiento nos trasmite su contenido.

Para mí la imagen en movimiento se caracteriza por dejarnos apreciar los acontecimientos cotidianos de nuestra vida o inclusive a nosotros mismos, más que por un instante, por un periodo de tiempo. Hablamos de movimiento cuando hablamos de vida y hablamos de vida cuando hablamos de movimiento. Aunque no todas las cosas y seres que existen materialmente tienen vida o movimiento, si ocupan un espacio e interactúan con los seres que las rodean. El ser humano ha mostrado una fascinación por lograr que las cosas se muevan y mejor aún que las cosas lo muevan a él.

El movimiento es una acción a la que estamos acostumbrados, por que nuestra vida es un constante movimiento, tanto física como temporalmente.



Lo que hace la imagen en movimiento es animar la información que contiene; nos denota la idea de objetos o seres con vida, porque los vemos actuar, comportarse, moverse, reaccionar y mostrar un sinnúmero de acciones; tal y como sucede en realidad.

Cuando nosotros nos vemos a nosotros mismos en una pantalla, cosa que para algunos era imposible y que se vieron asustados más que fascinados cuando los Lumiere exhibieron sus primeros proyectos en público; lo que vemos es una imagen animada, dotada de vida por que actúa como lo hacemos en realidad.

No quiero decir que la imagen en movimiento, por ejemplo en televisión puede ser la reproducción más fiel que podamos tener de nosotros, porque es sabido en cuanto calidad visual es difícil superar a la fotografía tradicional, la cual nos muestra imágenes con mayor calidad que las de un monitor de televisión. Pero si insisto en que en las imágenes en movimiento, por ejemplo en un monitor, podemos ver el actuar de nuestras vidas y los acontecimientos que nos rodean cobrando vida, mostrándose ante nosotros tal y como suceden, en movimiento. Por ejemplo, podemos tener fotos o retratos de distintas parejas alrededor del mundo bailando la misma pieza, pero para saber quien lo hace mejor, resulta indispensable ver como se mueven; si no es posible viajar por todo el mundo para hacerlo, que mejor que verlo en video.

Por otro lado no podemos quedarnos solo con esta característica de la imagen en movimiento. La manera en que se nos muestra la información por medio de la imagen en movimiento es solo un carácter distintivo que identifica y aparta a la imagen en movimiento, de otros sistemas de comunicación; pero este es solo el principio, es decir, que podamos ver los acontecimientos animados tal y como suceden, es la forma en que ocupamos la imagen en movimiento para mostrar información aprovechando dicha condición visual. Pero para construir una idea, describir un día de nuestras vidas ó contar una historia; hace falta más que solo mostrar el movimiento de las cosas.

La construcción de un mensaje con imágenes en movimiento requiere, al igual que en el caso de la imagen fija; un proceso de planeación, una serie de bases que lo sustenten para garantizar al menos su funcionalidad. Lo anterior es claro parte inerte del mismo proceso de comunicación, no tanto del medio; lo que si es propio de cada medio son las propias normas. Así es como, para cada uno de los sistemas que en nuestro caso se utilice para producir un mensaje por medio de imágenes habrá particulares normas que seguir en cada uno de los casos; la ilustración tendrá que obedecer sus normas de composición, trazo y técnica; así como la fotografía se apegará a sus bases teóricas, técnicas y mecánicas; y tocando turno a la imagen en movimiento habrá que recurrir a su propio método de planeación para la construcción del mensaje.

Con lo anterior se añade a ese aspecto visual de la imagen en movimiento que es la manera animada de mostrarnos la información, otro factor de gran importancia que es la construcción lógica y ordenada del mensaje; lo cual implica un paso más en la construcción del mensaje a diferencia de la

imagen fija, dado que en ambos, tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento está implícita la idea de la composición de sus elementos (siempre y cuando las condiciones lo permitan) para lograr una acertada disposición de lo mismos dentro del plano.

Por otro lado cuando trabajamos con imágenes en movimiento es raro que toda una historia se desarrolle en el mismo lugar y tiempo quedando registrada en un solo emplazamiento de cámara. Por el contrario, quien trabaja en el medio audio visual sabe la importancia que tiene el resolver el rompecabezas con el cual se habrán de unir todas y cada una de las secuencias, escenas y planos; tanto en nuestro guión como al momento de la edición; para que al final quede compuesto un todo, es decir un mensaje comprensible y lógico.

Es en esta etapa de planeación y construcción del mensaje, en este proceso que implica la unión coherente de distintas secuencias de imágenes en movimiento, en donde radica gran parte del valor de este tipo de mensaje, en resumen este método implica los siguientes pasos. Porque siguiendo una buena propuesta en cuanto a historia se refiere y acompañado de un buen contenido visual en la imagen refiriéndome a los escenarios y actores que aparecen en ella; **la estructura narrativa**, que es como mejor se le conoce al orden del las imágenes dentro del mensaje; es capaz de provocar en el espectador sensaciones de una manera muy particular, haciéndonos creer que dentro de la historia que observamos se vive una gran pasión, se siente un caos universal, se suscitan acontecimientos ajenos a nuestro tiempo, y por que no, se es posible llegar a donde aún el hombre no ha podido.

La reacción que la imagen en movimiento puede provocar sobre nosotros, no se debe más a lo que observamos dentro de la imagen en movimiento, que a la narrativa con la que se es contada la historia. El mensaje audiovisual es un todo en el que actúan estos dos factores y muchos otros más, algunos de ellos factores técnicos, algunos otros factores teóricos; todos ellos guiados por el mismo plan.

Así es como actúa la imagen en movimiento, como una recreación de la realidad.

2.4 El lenguaje del sonido.

El sonido como fenómeno perceptivo, forma parte de la comunicación y es al igual que lo visual, un medio que ocupamos para emitir y recibir información. Es de hecho un recurso que ocupamos incesantemente las 24 horas del día y que ocupamos previo a otros estímulos perceptivos incluso antes de



nacer. Pero curiosamente es un recurso que nos cuesta mucho más trabajo comprender y hacernos conscientes de su uso. Esto es por que a diferencia de los estímulos visuales, los fenómenos sonoros carecen de un soporte permanente, es decir mientras que una imagen pertenece a un lugar ó se encuentra dentro de un soporte, lo cual facilita en muchas ocasiones su estudio como una experiencia; el sonido no permanece, sino que viaja y se desvanece, es un fenómeno temporal; tampoco deja rastro físico alguno para afirmar su origen, dirección o destino; no tiene forma ni cuerpo y sin embargo invade todo nuestro entorno. Esto no quiere decir que sea un mal elemento de comunicación, ni que venga a menos frente a otros estímulos perceptivos en cuanto a su funcionalidad; por el contrario resulta ser el mejor de los estímulos para llegar a nuestro sentido auditivo.

En esta cuestión de la materialidad del sonido me agrada la forma en que Michel Chion nos lo da a entender cuando dice que "...el sonido no desplaza,... materia alguna, pero la onda que se propaga poco a poco sí agita la materia en cuestión."⁽¹²⁾, es decir que no hay cuerpo o materia del sonido; pero que sí existe un fenómeno *físico* en el cual "el estremecimiento de una o varias fuentes llamadas 'cuerpos sonoros'⁽¹³⁾ generan como respuesta una vibración mejor conocida como *onda sonora*, la cual "solo tiene dos características propias: la **frecuencia** (el número de oscilaciones por segundo... más frecuentemente, *masa* ... y la **amplitud** de presión... ó *intensidad* sonora."⁽¹⁴⁾ Todas las demás cualidades del sonido que percibimos, como el tono, intensidad, el timbre y la duración son creadas por las variaciones de frecuencia y de amplitud.

Pero el texto de Chion no solo nos expresa tan clara y técnica descripción del sonido como fenómeno físico; en mi caso me ayudo a comprender el ejercicio cotidiano que muchos de nosotros llevamos al cabo cuando nos concentramos en lo que escuchamos, ejercicio en el que sin darnos cuenta materializamos el sonido. Cuando escuchamos, una de nuestras primeras reacciones, es la de ubicar el origen del sonido, ya sea que localicemos la fuente que lo emite ó que tengamos una idea del origen del que proviene. En el primero de los casos, en el que es posible localizar la fuente que emite el sonido, nuestra atención se postra sobre el objeto de origen; por ejemplo, si presenciamos un concierto de piano, nos concentramos en mirar al interprete golpeado con sus dedos las teclas del instrumento; acto que de inmediato relacionamos con el sonido que emite dicha acción. Lo que no hacemos es por el contrario tratar de ubicar el sonido flotando en el aire. Más bien generamos la idea de que el objeto de origen que da vida al sonido, puede ser el representante físico con el cual nosotros lo identificamos. Así nosotros materializamos el sonido dándole la forma del objeto del que proviene.

⁽¹²⁾ CHION, Michel, *El sonido*, p. 42.

⁽¹³⁾ CHION, Michel, *El sonido*, p. 41.

⁽¹⁴⁾ CHION, Michel, *El sonido*, p. 43.

Lo anterior queda comprobado en el segundo caso en donde no podemos ver el objeto de origen o la fuente del sonido; pero si somos capaces de intuir mental y/o conceptualmente dicha fuente sonora. Por ejemplo, cuantas veces no nos ha pasado que posteriormente al estallido de un juego pirotécnico en fechas patrias; un niño nos pregunte: ¿Que fue eso?. A lo que normalmente nosotros contestamos: Fue un cohete. Siendo que lo que percibimos fue solo el estallido, no el objeto. Lo mismo pasa cuando hablamos por teléfono; de primera instancia al escuchar una voz, sabemos que es una persona que llama; si a su vez reconocemos de quien es la voz, sabemos quien está al otro lado del teléfono como se dice cotidianamente.

Esto de relacionar el sonido con las fuentes que lo emiten, es una manera con la que podemos visualizar el sonido y hacerlo, aunque sea de una forma *conceptual*, físicamente presente ó como dice Chion, “objetivarlo”.⁽¹⁵⁾ Aunque debo aclarar que esta es una manera de identificar físicamente o visualizar el sonido, pero de una forma muy general. Por un lado, por que aunque es común que relacionemos o identifiquemos físicamente los sonidos con el objeto que les da origen; cosa que para mi es valida; es solo una manera de ver algo en donde no esta. Y digo que estoy de acuerdo con esto por que lo mismo pasa con los *signos*, que son entidades que representan o están en lugar de algo que ellos mismos no lo son. Podría decirse que la fuente acústica del sonido, puede servir como signo del mismo sonido. Por otro lado esta relación visual del objeto con el sonido que emite, se da de groso modo; porque nos será muy difícil encontrar un estado físico diferente del objeto emisor, para relacionarlo con cada una de las variantes del mismo sonido. Por ejemplo, dada nuestra experiencia posiblemente relacionemos algunos gestos faciales con el timbre de voz que identifiquemos en una llamada telefónica; pero seria difícil para alguien que no toca la guitarra, el saber que notas, escalas ó técnica; se ejecutan en determinada melodía. Lo que si es posible es identificar el sonido de un instrumento de cuerda, aún que no sepamos especificar cual con exactitud.

Lo anterior tiene que ver mucho con nuestra experiencia con el sonido y la fuente que lo emite, por que no es imposible para alguien que estudia determinado instrumento; el reconocer el origen de muchos de sus sonidos.

En todo caso el reconocer de manera general el origen de un sonido nos bastará para darle forma. Es más, en muchos casos será mejor utilizar este nivel de identificación, es decir, de manera muy general; esto con la intención de que una mayoría pueda concordar al emitir juicios sobre lo que escucha.

Habiendo tratado pues la forma en la que podemos comprender sencillamente el sonido; aclarando que es una manera general de comprenderlo, pero que de antemano somos conscientes de que el sonido es un basto y complejo tema lleno de matices; quisiera complementar lo anterior diciendo que

⁽¹⁵⁾ CHION, Michel, *El sonido*, p. 50.



el hacernos concientes del sonido, no solo **implica el hecho** de que este se produzca; sino que **gran parte** del proceso **perceptivo** del sonido implica el ejercicio de audición que nosotros llevamos al **cabo**.

El sonido, al igual que los elementos visuales; **es un estímulo** perceptivo al cual respondemos de forma peculiar. La acción de **escuchar** es el ejercicio por medio del cual distinguimos los diferentes valores y **cualidades** del sonido.

Para que podamos comprender y ser concientes de **los sonidos** que percibimos, es recomendable educar nuestro oído, exponiéndolo al ejercicio de diferenciar entre los tantos y tantos sonidos que nos rodean.

Lo anterior resulta un poco complicado por que el sonido tiene valores y cualidades que comparten en ocasiones un mínimo de diferencia entre uno y otro. Cuando en ocasiones hay sonidos que se perciben igual pero no lo son, resulta arduo el trabajo que requiere nuestra escucha para reconocer la diferencia. Esto no quiere decir que reconocer e identificar todos y cada uno de los sonidos sea una estricta regla que cumplir; pero es algo que podemos tomar en cuenta cuando nuestra intención es comprender, estudiar o trabajar con el sonido, como es mi caso.

El sonido existe de forma natural y nos acompaña prácticamente a cada momento. Pero al igual que los **elementos visuales**, el sonido puede ser emitido intencionalmente por el hombre. El sonido puede ser grabado, manipulado y reproducido de tal forma que el hombre crea sonidos que responden a diversas necesidades de sí mismo. Un ejemplo de **esta manipulación** del sonido es la música, tema que nos ocupa en este **proyecto** y con el cual podemos comprender un poco la forma en que el **sonido actúa** sobre nosotros.

2.4.1 La música.

Cuando hablamos de sonido en el apartado anterior, nos referimos al fenómeno sonoro en general, incluyendo todos esos accidentes naturales que provocan este fenómeno, muchos de ellos ruidos, que de **igual** manera son materia auditiva; y otros **tantos sonidos más refinados**, como **los** que componen la música.

La música es una disciplina que reúne un conjunto de **quehaceres** del hombre, como su pensamiento, su creatividad y su sentimiento; juntos a otros factores relativos al sonido como sus cualidades tonales, temporales y la relación armónica entre unas y otras. Es decir, **la música** es un conjunto de elementos, **comprendidos**, utilizados, **manipulados y expresados** por el ser humano. La música es **una** actividad humana, **por tal razón** representa en gran parte lo que el hombre es.

La música, vista como una actividad artística, al igual que otras formas de expresión como la pintura o la escultura; pertenece a un tiempo, a un lugar, se compone rodeada de diversos factores humanos como la sociedad, la región geográfica, las tradiciones y los movimientos de vanguardia o nuevas propuestas creativas. Por esta razón, la música porta un contenido y conserva un significado *representativo* del tiempo, el lugar, la(s) persona(s) y del interés con el que fue creada.

Es aquí en donde yo encuentro gran parte de la problemática a la que se enfrenta la música para ser comprendida como recurso expresivo y recurso comunicativo; y que es parecido al problema que presenta el sonido para entenderse como herramienta de la comunicación. Para el ser humano es común recurrir a los medios con los cuales tiene mayor experiencia, como en el caso de la vista, que resulta un sentido muy efectivo e indispensable en nuestro quehacer diario y al cual recurrimos constantemente como forma de corroborar la información que nos llega de otra manera, por ejemplo, si nos platican de algo decimos: "quisiera verlo primero"; si olemos algo raro decimos: "déjame ver que se quema" y pocas veces aceptamos colaborar cuando nos dicen: "cierra los ojos y abre la boca" con la intención de degustar los alimentos; y lo anterior por que como "*vimos*" (*ja...*) en el apartado de lo visual, la vista es más explícita y descriptiva en su percepción.

Por tal razón y por propia experiencia me he encontrado con que en muchas ocasiones nos es inevitable el querer *traducir*, si así le podemos decir; de un medio a otro. Esto pasa cuando los elementos de un mensaje son expresivos, representativos o abstractos; más que descriptivos, como en el caso de la música, en donde no hay un significado concreto, sino un discurso expresivo.

Cuando hablamos de música como entidad comunicativa, muchos de nosotros cometemos el error de querer entender la música como entendemos el texto de un libro y nos preguntamos: "¿Que diablos quiere decir esta rola"; como si pretendiéramos que una melodía se pudiera convertir en palabras que nos dijeran: "estoy sonando a un momento de melancolía". Por supuesto que esto no es así; aunque hay casos en los que se utiliza el sonido para interpretar el canto; la música no tiene esa función descriptiva que tiene el sistema de escritura o el habla.

Y es que como pienso, estamos mal educados en querer traducir las expresiones en mensajes estrictamente formales adaptados al medio que nos resulta más claro. Esto mismo pasa en ocasiones con la pintura, cuando miramos un cuadro y pretendemos entenderlo consultando otras fuentes de información indirectas; en lugar de concientizarnos en el ejercicio de observar la pintura, que es el fin con el que fue creada; y posteriormente complementar nuestra experiencia visual con un texto. Con esto no quiero decir que tengamos que alejarnos de toda referencia o documento que acompañe o complemente las experiencias visuales y/o auditivas, más bien esto es parte fundamental para este proyecto que veremos más adelante. A lo que me refiero es a que es importante ser



concientes de que cada medio tiene su forma de mostrarse y de llegar a nosotros; lo visual debemos percibirlo con la vista, la música debemos percibirla con la escucha; y debemos sentir, más que comprender la pieza musical, por que ese es su medio y ese es su fin.

La música tiene detrás de sí, todo un proceso creativo, un concepto e incluso después de ser compuesta, su proceso formativo continúa por que su historia se va complementando al exponerse públicamente. Toda esta información es importante para conocer más de la música, pero no es indispensable para lograr que una pieza musical llegue hasta nosotros. El valor más importante de la música radica en la música misma como entidad sonora, como fenómeno auditivo y como expresión creativa del ser humano.

Por otro lado, que la música no sea comprendida como lo puede ser un texto, por ejemplo; no quiere decir que no obtengamos mensaje o estímulo alguno de una pieza musical, la música puede de igual manera expresar ideas, sentimientos o evocar pasajes de nuestra historia como lo hacen los libros. Pero para comprender mejor esto debemos conocer los elementos que conforman la música.

La música como disciplina, es una actividad del ser humano en la que se estudian, disponen y ordenan los sonidos instrumentales, sobre una base temporal. La música "es la organización de los sonidos en el tiempo, capaz de evocar sentimientos del ser humano de acuerdo con gustos, estados de ánimo y capacidad intelectual expresados por medio del sonido."⁽¹⁶⁾

Existe lo que se conoce como teoría musical, que es el conjunto de reglas que nos dan las bases para la construcción de la música. Teoría desarrollada por siglos, y en la que se emplea un sistema gráfico para nombrar, ordenar y ejecutar los sonidos de una melodía. Teoría gracias a la cual la música es por una parte, un lenguaje universal, ya sea de forma gráfica o como pieza sonora. Y por otra parte, el que exista esta teoría implica que la música es una actividad intelectual, no solo el reflejo de los gustos y sentimientos del hombre, sino que expone el previo razonamiento lógico, creativo y mental de un autor en la construcción de una pieza musical.

2.4.1.1 Teoría musical

Una pieza musical es una unidad formada por varios sonidos y debe ser escuchada como tal, como un todo en el que convergen diversas entidades sonoras que comparten armónicamente el tiempo de la música. Pero como en todo organismo, existen las partes que le dan vida a la música. El conocer y

⁽¹⁶⁾ VARELA, Federico, *El pensamiento creativo de la música*, p. 23

comprender los elementos que conforman la música no es una obligación para todo aquel que desea deleitarse con la simple experiencia de la escucha. No es necesario saber con precisión que es lo que escuchamos (formalmente hablando), para sentirlo.

Pero para quien trabaja con ó para la música resulta una buena idea cubrir esa necesidad de conocer como se compone una pieza musical. Ya sea un músico que pretenda hacer y/o ejecutar música; o porque no un diseñador de la comunicación visual cuyo interés sea trabajar con la música.

Cuando utilizamos música ya sea como complemento del trabajo visual o como punto de partida para el desarrollo de nuestro proyecto: no basta con escuchar una canción para percibir la idea que expresa, o reconocer el genero al que pertenece para formarnos un juicio de las sensaciones que nos puede transmitir dicha canción. Hace falta ser concientes de que la obra musical no es solo el sonido, sino la forma en que se encuentra acomodado; que detrás de una canción hay un concepto y un trabajo intelectual para la composición de dicha pieza; procesos de los cuales la canción es un reflejo.

Por otro lado seria exagerado pedir que el diseñador de la comunicación visual que pretenda trabajar con ó para la música, se instruya por completo en la materia; porque la música es una disciplina que exige bastante tiempo y dedicación para su estudio, al igual que la carrera del diseñador. Además sería desgastante el estudiar extensamente la música, porque la intención del diseñador, como tal, puede ser la de introducirse de forma básica en el tema para obtener de la música lo que su proceso de diseño le exija con el fin de obtener la información necesaria para generar un mensaje visual que cubra las necesidades del proyecto; ya sea representar, acompañar o visualizar la música. Más no se pretende que el comunicador visual estudie música, con los fines con los que lo hace un músico, que básicamente sería componer y ejecutar música.

Entonces surgirá la pregunta de que si como diseñador de la comunicación visual, ¿Es importante ó no estudiar teoría musical?; cuando nuestro interés sea trabajar con música. Mi respuesta es sí, si es importante para el diseñador de la comunicación visual, desde mi punto de vista, conocer los fundamentos de la teoría musical, cuando la música se encuentre contemplada en su proyecto como elemento en el cual se basará su proceso de diseño.

Al igual se tendría que estudiar sobre el origen y la trayectoria de una institución, si nuestro objetivo fuera el de crear una identidad corporativa para dicha empresa.

Pienso yo que el nivel de conocimientos que se podría tener sobre música puede entenderse como el básico, refiriéndome a un nivel en que nos sea posible comprender ¿Como? y ¿Para que? fue compuesta una determinada pieza musical. En donde el ¿Como? se refiere al proceso intelectual en el que



los sonidos son seleccionados, acomodados y ejecutados; y el ¿Para que? pretende decirnos cual es la sensación, idea o concepto que se desea provocar con dicha pieza musical.

Con esta intención y en particular para este proyecto, me vi en la tarea de resumir parte de la información de los textos que consulté sobre teoría musical; concretando la teoría musical en 8 puntos los cuales considero importantes para este proyecto.

1-. *El concepto de música.*

La música es una actividad humana creada para expresar conceptos de nuestra vida, a través de la grata y lógica organización de los sonidos en el tiempo. Concebida desde distintos puntos de vista, en unas ocasiones como una actividad artística, en otras como una práctica religiosa e inclusive como una ciencia por su estrecha relación con las matemáticas; al fin de cuentas todas estas formas de ver la música coinciden en que por ser creada por el hombre, representa de alguna manera lo que el hombre es, lo que el hombre hace, como y en donde vive el hombre y hasta lo que el hombre siente.

La música se construye de tres elementos que son:

2-. *La Melodía.*

“Es la sucesión o combinación de los sonidos”.⁽¹⁷⁾ Entendamos la melodía como una cadena sobre la cual se van ejecutando uno a uno los sonidos o grupos de sonidos, junto con los silencios que también forman parte de la música. La forma o cuerpo que tenga la armonía dada por dicha sucesión y/o separación de los sonidos entre sí, es lo que se conoce como una *idea musical*.

3-. *La Armonía.*

Es la técnica de combinar sonidos vertical y simultáneamente.⁽¹⁸⁾
Es la acción de ejecutar o hacer que se produzcan tres o más sonidos al mismo tiempo, uno sobre otro; lo que comúnmente se

⁽¹⁷⁾ VARELA, Federico, *El pensamiento creativo de la música*, p. 97.

⁽¹⁸⁾ AGUIRRE, Olga, *Educación musical*, p. 54.

conoce como un acorde. La cualidad de la armonía es que entre los sonidos que forman el acorde existe una relación dada por una norma con la que se forman dichos acordes, gracias a la cual el sonido resultante de la ejecución de tres sonidos, es un sonido que se considera agradable en términos generales.

4-. El Ritmo.

Es el patrón repetitivo de tiempo bajo el cual se desarrollan los sonidos de una pieza musical. Es la repetición de grupos de sonidos musicales, caracterizado por su duración, la velocidad con la que se ejecutan y el patrón bajo el cual se repiten.

Estos tres elementos, la melodía, la armonía y el ritmo forman la música; es con estos elementos que el hombre acomoda los sonidos en el tiempo. Independientemente de que una pieza musical en particular tenga distintas partes, por ejemplo, que tenga una introducción, un coro y una parte final; cada una de estas partes estará formada por la melodía, la armonía y el ritmo; sin que la melodía del coro sea la misma que la de la parte final ó que la armonía sea la misma en la introducción que en coro. Razón por la cual es posible identificar que en una pieza musical se encuentran distintas etapas, unas distintas a otras pero que juntas no son más que una misma canción en constante cambio.

Todos los elementos musicales tienen un nombre y una forma de ser representados gráficamente, brindando así la oportunidad de que el hombre registre sus ideas musicales, las ejecute y las conserve.

5-. Gráfica musical.

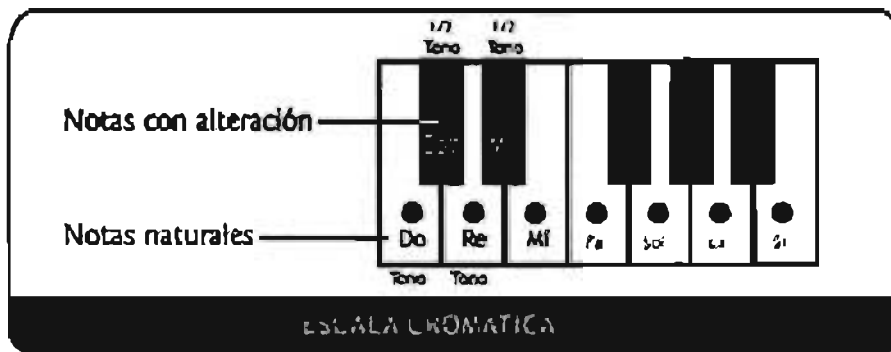
La música, es decir, los elementos formales que la componen; se representan a través de signos. Por ejemplo, los sonidos musicales mejor conocidos como *notas musicales*, tienen un nombre y un signo. El sistema musical europeo occidental tiene siete notas naturales nombradas: **Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si**; y cinco alteraciones que en total dan 12 tonalidades y que se conoce como escala cromática. Las alteraciones o variantes de estas siete notas dan como resultado la extensa gama de sonido que hay en la música.

Para comprender las alteraciones de las notas podemos referirnos al concepto de *tono*. El tono es la distancia entre dos sonidos completos, por ejemplo entre el sonido de la nota *Do* y la nota *Re*. Una nota con alteración tiene un sonido que se encuentra entre dos tonos consecutivos.



Las notas musicales se representan gráficamente de dos maneras, por un lado con una letra del abecedario para las notas naturales, más un signo (b ó #) cuando se trata de notas con alteración.

Ejemplo:



Por otro lado las notas musicales se representan por medio de signos mejor conocidos como *figuras*, que por si solas representan la duración de los sonidos musicales o la duración de sus silencios. Cada nota musical esta representada de acuerdo a la colocación de estas figuras sobre las líneas o sobre los espacios del *pentagrama*; este último es una fila de cinco líneas horizontales que se cuentan de abajo hacia arriba y sobre las que reposan los signos musicales y que podemos entender como la línea de tiempo sobre la cual se desarrolla una pieza de música.

Así, independientemente del valor de la figura, es decir, de la duración que represente; si una figura se coloca por ejemplo, en el tercer espacio del pentagrama puede representar una nota Do; si la siguiente nota se coloca sobre la cuarta línea, esta representará la nota Re y así sucesivamente.



En lo que respecta a la figuras, estas representan la duración de cada nota. Las figuras no representan una unidad de tiempo determinada, más bien representan periodos de tiempo que en ocasiones pueden ser más cortos y en otras ocasiones mas prolongados. Por ejemplo, la figura de valor mas alto es la *redonda*, cuyo signo es un ovalo sin relleno. La redonda no representa una unidad de tiempo, como por ejemplo un segundo; lo que representa es un entero ó un fragmento de tiempo completo, cual sea su duración, es decir, una redonda puede valer temporalmente dos segundos ó tres segundos ó cuatro, pero siempre representará el periodo de tiempo base sobre el cual se desarrolla una canción. Regularmente una *redonda* vale lo que corresponde a un *compás* "que se toma como unidad para dividir una composición musical en fragmentos de igual duración... para facilitar la lectura y comprensión del ritmo."⁽¹⁹⁾

De aquí, las siguientes figuras serán equivalentes al valor que tenga la *redonda*. Es decir que la siguiente figura, llamada *blanca*, valdrá la mitad de lo que vale temporalmente la *redonda* y la figura que prosiga, llamada *negra*, valdrá la mitad de lo que vale temporalmente una *blanca* y a su vez valdrá una cuarta parte del valor de la *redonda*. Lo anterior se comprende mejor en la siguiente gráfica en donde se muestran todas las figuras y los silencios, que tienen su misma duración pero que se ocupan precisamente para representar periodos de tiempo en una canción en los que no hay sonido.

NOMBRE	FIGURA	VALOR	SILENCIO
Redonda		1	
Blanca		1/2	
Negra		1/4	
Corchea		1/8	
Semicorchea		1/16	
Fusa		1/32	
Semifusa		1/64	

FIGURAS Y VALORES

⁽¹⁹⁾ AGUIRRE, Olga, *Educación musical*, p. 57.

Los compases se representan con el espacio enmarcado entre dos líneas verticales que cruzan las líneas del pentagrama. Es la división en partes más o menos iguales de una composición, que se determinan en un número en forma de quebrado, en el cual el numerador indica el número de tiempos que conforman el compás, es decir el número de divisiones de un compás dentro de las cuales entrarán las notas musicales.

Los compases se clasifican en:

Compases simples. Este tipo de compás se forma de 2, 3 ó 4 tiempos cada uno de los cuales es equivalente al valor de la nota marcada como denominador. Es decir que un compás de $\frac{3}{4}$ estará formado por tres tiempos; cada uno equivalente a una figura *negrita*.

Ejemplo:

Compases Compuestos. En este tipo de compases los tiempos no son necesariamente equivalentes al valor de una figura. Pueden ser compases formados por dos tiempos de distinto valor cada uno ó por dos tiempos equivalentes a una figura y media. Por lo general los tiempos de un compás compuesto son divisibles entre tres. Esto se comprende mejor en el siguiente ejemplo.

Los compases pueden ser binarios, ternarios ó cuaternarios, esto depende del número de tiempos en que se divida (2, 3 ó 4 respectivamente).

Nota: El puntillo es una figura que indica que la figura con puntillo aumenta su valor la mitad del valor de la nota.

6. Formación de la pieza musical.

Una obra musical puede comprenderse como una pieza temporal en donde convergen los sonidos y los silencios, los cuales se encuentran distribuidos de una forma creativa y melódica ó agradable. Una canción, considerada como una pieza temporal, implica que está formada por periodos de tiempo dentro de los cuales se ejecuta el sonido. Esta división temporal de una obra musical y la libre, pero razonada, disposición y ausencia de los sonidos sobre esos periodos de tiempo, permite distinguir que una canción se compone de varias partes; unas distintas a otras en cuanto a melodía y armonía se refiere; pero que comparten entre sí cualidades en común que las unen e integran en un todo, la canción misma. Uno de estos elementos en los que coinciden las partes de una pieza musical, es precisamente en la base temporal que rige toda la obra.

Podemos distinguir en una canción, dependiendo muchas veces de su genero, distintas etapas, como por ejemplo; una que sirva como introducción, una siguiente que contenga voz de un interprete, otra subsiguiente que agregue voces de coristas y otra más que sirva como final en donde solo se ejecuten los instrumentos. Cada una de estas partes de la canción puede ser distinta, por ejemplo, puede que en la parte vocal la melodía sea distinta a la de la introducción; ó puede que en la parte del coro se ejecute un instrumento más que no se ejecuta en la parte final. Pero al final la canción no se escucha caótica ó fragmentada, sino que las distintas partes que la conforman se perciben como un solo ente cambiante, como una sola pieza que mientras cobra vida va tornándose distinta, sensible, explosiva ó serena; apresurada ó postergada, puede comenzar despacio y pausada, y en un momento tornarse fugas y llena de sonidos vibrantes y alegres; tal y como resulta ser nuestra vida.

Así se entiende una obra musical como un conglomerado de segmentos temporales, que enmarcan el principio de la música, que es una disciplina sonoro-temporal. Una obra musical es la pieza alta de esta pirámide temporal. Después le seguirán las *formas*, que son las etapas en las que se estructura la obra musical. Estas etapas de la obra musical se conocen como *motivos* y se refieren a los periodos melódicos o rítmicos de una canción, es decir, un fragmento de una canción que conserve la misma melodía, ya sea que esa melodía tenga un desarrollo prolongado o que sea corta pero repetitiva; el momento desde que comience hasta que termine ese patrón melódico, será considerado como un *motivo*. Si inmediatamente después de este fragmento se suscita otro con una distinta o variada base melódica y/o rítmica; se considerará como un motivo diferente y por ende como otra parte de la misma obra musical.



A su vez, cada motivo melódico o sección de la canción; se divide en conjuntos de notas que se distinguen unos de otros por las pausas que se hacen cuando se interpreta la melodía. Esto en otras palabras es lo que se conoce como *frase*, que se refiere a los segmentos sonoros de una melodía, por ejemplo, si una melodía comienza con una sucesión de sonidos, luego hace una pausa y continúa con otra serie de sonidos; diríamos que esa melodía tiene dos frases.

Estas *frases* melódicas se basan en los espacios de tiempo que marca el compás de la canción. La bases de tiempo en la que se desarrolla una obra musical que se toma como unidad para dividir una composición que enmarca la duración de los periodos de tiempo que servirá de patrón para acomodar dentro de esos espacios de tiempo, su equivalente en sonidos y silencios.

Como lo mencioné anteriormente, cada compás se divide en partes llamadas tiempos y se nombra con una fracción matemática, en donde el numerador indica la cantidad de tiempos que tiene el compás, y el denominador el valor de la nota que dictará cada tiempo de compás. Así por ejemplo si tenemos en compás de 4/4, quiere decir que se tocarán cuatro notas que duren cada una en tiempo a una figura *negra*, o sus equivalentes; con relación a la duración del compás.

Así dentro de cada compás se encuentran las notas y los silencios que cubren la pieza.

En cuestión de tiempo, independientemente de la duración del compás y del número de sonidos o silencios con que sean llenados los compases; la velocidad con que se ejecute una obra musical dependerá del factor *tempo*, término que se utiliza para especificar el número de tiempos de un compás que se ejecutan por minuto. Así, una canción que esté marcada con un tempo de 100, será más lenta y prolongada que la misma canción marcada con un tempo de 120.

7.- Expresión Musical.

La música, vista como una forma de expresar lo que somos, nuestros sentimientos, nuestras sensaciones, nuestras ideas, nuestras costumbres y en otras palabras nuestra vida; cuenta con elementos que expresan esta clase de sensaciones.

Cada obra musical tiene una particular manera de ser interpretada, esto tiene que ver por una parte con los sonidos que se ocupen para su interpretación, así como con los instrumentos que se utilicen para producir dichos sonidos, y también tiene que ver con la manera con la que se ejecute la canción, es decir con que sensibilidad se genere el sonido ya sea instrumental ó vocal.

Dependiendo de estos factores, la obra musical no solo contendrá sonido, sino que será representante de un sentimiento, de una fuerza expresiva con la que fue grabada o será tocada en vivo.

Entre estos factores que reflejan la expresión de una pieza musical se encuentran:

Carácter.

Este es una característica con la que el autor de la obra pretende que sea interpretada su canción. Se refiere a la intención con la que debe ser ejecutada dicha obra, por ejemplo la ejecución o interpretación de una canción puede ser alegre, afectuosa, triste, violenta, delicada, entre otros.

Movimiento.

En música se refiere a la velocidad con la que **debe** ser ejecutada una obra musical, lo cual ayuda a formar el carácter de la misma. Por ejemplo, si el carácter de una pieza musical es violento, lo más probable es que su movimiento presente variantes de velocidad en donde predomine una ejecución veloz de las notas. El movimiento está estrechamente ligado con el ritmo y la velocidad con la que es ejecutada una obra. Por ejemplo con la ayuda de un metrónomo podemos medir la cantidad de pulsos por segundo con base en los cuales se ejecuta la música y de esta manera determinar de el movimiento de la pieza musical es lento ó veloz.

Intensidad.

Este factor tiene que ver con la fuerza con la que se ejecuta la pieza musical, por ejemplo en una interpretación que requiera un carácter de tristeza, lo adecuado es utilizar una intensidad baja para ejecutar los sonidos de la pieza musical. Si por el contrario lo que se pretende es expresar efusividad, la intensidad de la ejecución será potente en la mayoría de los casos.

Para indicar la expresión de una pieza musical, es común utilizar palabras en italiano que expresan la intención requerida por el compositor. Movimiento e intensidad son factores que influyen para clasificar la velocidad de una obra musical.



Algunos de los términos más comunes son:

- **Adagio (Adadyo).** Así se clasifica una obra que se ejecuta tranquilamente, con poca intensidad y lenta velocidad.
- **Allegro (Alegre).** Esta palabra describe una pieza que es ejecutada con fluidez, es decir, no lenta pero tampoco con gran velocidad.
- **Presto.** En cambio este término caracteriza obras que son ejecutadas de manera muy rápida.

Estos son solo tres ejemplos de los muchos términos en italiano empleados para describir la velocidad e intensidad con las que se ejecuta una pieza musical.

8-. Los Instrumentos Musicales.

A través de la experiencia auditiva y gracias al ejercicio de la escucha, nuestra percepción auditiva se va enriqueciendo más y más; favoreciendo al análisis de la música. Mientras que en principios de nuestra experiencia auditiva nuestra labor se resume a la escucha general de la pieza musical, contemplándola como una sola unidad sonora; con el paso de del tiempo y como consecuencia de un particular interés, por nuestra parte, de diferenciar los sonidos y los motivos de una canción; Nuestro oído se va educando, permitiendo diferenciar los distintos sonidos que pueden convivir en la canción. Al hablar de sonidos, no me refiero tanto a las notas musicales, más bien me refiero a las distintas texturas sonoras características de cada instrumento. Resulta más común el distinguir unos sonidos de otros por las particulares cualidades que poseen los distintos instrumentos musicales, cualidades que les brinda por un lado, el cuerpo y material de cada instrumento, es decir, su forma y el material con el que están hechos. Por otro lado, las cualidades sonoras de cada instrumento están dictadas por el efecto que provoca en ellos la vibración sonora, quiero decir, la particular manera de hacer que un instrumento emita su sonido, lo cual tiene mucho que ver con la forma en que se pueden emplear esos sonido dentro de una melodía.

Existen muchos instrumentos que pueden emitir en su mayoría las notas musicales, lo cual los hace similares. Lo que diferencia a unos instrumentos de otros es su *timbre*, "cualidad del sonido que caracteriza alguna voz o instrumento, y constituye uno de los atributos esenciales de la música;"⁽²⁰⁾ el timbre es la cualidad sonora de cada instrumento y podemos describirla como la textura sonora en particular de un instrumento.

Para su estudio, los instrumentos se clasifican en tres grandes grupos, los instrumentos de percusión, los instrumentos de cuerda y los instrumentos de viento.

⁽²⁰⁾ VARELA, Federico. *El pensamiento creativo de la música*, p. 142.

Los primeros, instrumentos de percusión; se caracterizan por que el sonido que emiten se provoca por medio del choque de dos o más cuerpos. Un ejemplo muy claro de este tipo de instrumentos es el tambor, el cual emite su sonido gracias al impacto de la mano o un palo sobre la cabeza del tambor.

Aunque hay casos en los que los instrumentos de percusión pueden darnos sonidos melódicos, es decir, una serie de notas musicales, como en el caso de la marimba; por lo regular los instrumentos de percusión se caracterizan por brindar un sonido indeterminado, es decir, un sonido que no corresponde precisamente a una nota musical.

Los instrumentos de cuerda, como su nombre los dice, son aquellos que producen sonido cuando se frotan a golpean sus cuerdas. Estos instrumentos son ideales para trabajar con sonidos armónicos, dado que se encuentran dentro de los considerados instrumentos melódicos, lo que se refiere a que es posible obtener de estos la extensa gama de tonalidades de la escala mayor y sus alteraciones; lo cual implica que es posible construir acordes con estos instrumentos, extendiendo las posibilidades sonoras.

Por último los instrumentos de viento, son aquellos que emiten sus sonidos gracias al paso de aire a través de conducto, es decir, son instrumentos que reciben y permiten el paso del aire, ya sea aliento o aire generado mecánicamente; a través de su cuerpo, transformando el aire en onda sonora.

El conocer acerca de los instrumentos musicales nos permite por un lado reconocer las fuentes acústicas de una canción; y por otro lado, el relacionar el tipo de instrumentos que se utilizan en una pieza musical con el tipo de música al que pertenece, por que es común que sean los mismos instrumentos los que caractericen un genero musical en particular. Además muchos encuentran una estrecha relación entre los instrumentos musicales y el sentido expresivo de una obra musical, dado que los sonidos nos remiten en ocasiones a ideas y sensaciones; por ejemplo los instrumentos de percusión están más ligados a los conceptos terrenales, a las ideas que te remitan calidez y a la parte emotiva y vital del ser humano por considerar que ese tipo de sonidos llegan con mayor intensidad al estomago y al pecho; porque es común relacionarlos con la actividad cardiaca, los latidos del corazón y el pulso vital.

A diferencia de los anteriores, los sonidos de instrumentos de viento se relacionan más con las ideas del cielo, el aire y el movimiento ligero y flotante, además de que se considera afecta mayormente la parte de la cabeza y el cerebro por lo que se les relaciona con la parte lógica, mental e imaginativa de la actividad humana.



Aunque la clasificación general de los instrumentos musicales es relativamente breve, la variedad de estos es extensa y la manera de estudiarlos y relacionar sus sonidos es igualmente amplia.

2.5 Conclusiones del capítulo.

El estudio de los medios de comunicación y las formas de expresión, implican la comprensión y apreciación de dichos sistemas con base en las teorías que a través de los años se han formulado. Contando con las bases que nos permitan formarnos un juicio al respecto de cómo funcionan determinados medios de comunicación, las interpretaciones que posteriormente se le den a los mensajes dependerá de nuestras inquietudes, de la forma creativa con la que utilicemos los medios de comunicación, además de la intención con la que se pretenda comunicar.

Este segundo capítulo pretende enmarcar las bases de la imagen en movimiento y la música, ambos como medios de comunicación y de expresión, con el objetivo de que la información expuesta sirva como preámbulo para el que es nuestro siguiente tema, en el cual estos dos recursos, la imagen en movimiento (video) y la música se unen para formar el videoclip musical.

Capítulo 3. Representación visual de la música.

3.1 El binomio música - video.

La unión o integración del sonido y las imágenes es relativamente vieja dado que inclusive antes del nacimiento del cine, ya se habían presentado algunos intentos de acompañar la proyección de imágenes con música y narraciones en vivo. Posterior al origen del cine como tal, pasaron poco más de treinta años para que el sonido comenzara un proceso de aceptación como compañero de las imágenes en movimiento; proceso que más tarde permitió que los medios audiovisuales como la televisión fueran reconocidos como un único recurso que integra indistintamente los sonidos a las imágenes.

Así hoy en día es común que cuando trabajamos con la imagen en movimiento, tengamos contemplado desde un principio al sonido como parte de nuestro proyecto. Pero ¿Cómo se da esta relación? Regularmente las imágenes son las que dictan la pauta del contenido auditivo de un proyecto audiovisual, siempre y cuando el discurso narrativo se concentre principalmente en las secuencias de imágenes, como el recurso primario para la concepción de un mensaje; es decir, cuando pretendemos concebir un mensaje o una propuesta de comunicación utilizando un recurso audiovisual, por ejemplo en el video, como medio de emisión de dicho mensaje; se crea una fuerza de atracción que dirige nuestra atención a la planeación y la producción del contenido visual de dicho mensaje, dejando al sonido como elemento, no de menor importancia, pero si que hace segunda a la labor de las imágenes; y esto por la simple razón de que el video en este caso es un medio en el que predomina el contenido de imágenes.

En la mayoría de los casos de mensajes transmitidos en video, la fuerza del mensaje se concentra en los elementos visuales, y por tal razón el sonido es considerado como el elemento que acompaña dichas imágenes. Esto no significa que el sonido sea solo un elemento ornamental ó que no tenga que ver con la forma en que las imágenes son mostradas en un mensaje; por el contrario, el sonido no solo escolta a las imágenes, sino que actúa con sus propios principios generando sensaciones que (como dice Chion) hacen que “el sonido... ..interprete el sentido de la imagen, y nos haga ver en ella lo que sin él no veríamos o veríamos de otro modo.”⁽²¹⁾

En estos casos en los que el contenido visual se planea y/o concibe previo al material auditivo; ó en su defecto, se conciben ambos contenidos desde un principio pero la fuerza del mensaje se concentra en el contenido conceptual del discurso visual; el sonido puede tener dos funciones básicas. En principio el sonido es un reflejo de los acontecimientos visuales, es decir, el sonido que escuchamos es causado por los acontecimientos que se

⁽²¹⁾ CHION, Michel, *La audiovisión*, p. 40.



suscitan en las imágenes, por ejemplo, si vemos a un personaje hablando, la voz que escuchemos con relación al movimiento de su boca, será un sonido causado por la acción que muestran las imágenes. Esta sería la función acústica o de origen, puesto que el sonido tiene origen en los hechos visuales y es un reflejo de lo que vemos.

Por otro lado, la segunda función del sonido en este tipo de casos es la ambiental, en la cual el sonido no es provocado por los acontecimientos visuales, es decir que lo que escuchamos no es consecuencia de lo que vemos; pero si afecta y se encuentra estrechamente ligado con el contenido visual. Un ejemplo de esto son las narraciones con voz en off ó la música, cuya labor es la de situar en un contexto a las imágenes, por ejemplo en el caso de la narración describiendo el por que de lo que nos muestran las imágenes; y en el caso de la música, generando sensaciones que refuercen el contenido visual.

Lo anterior muestra que el sonido tiene una labor igualmente importante en la construcción de un discurso audio visual guardando las debidas proporciones tanto para la imagen como para el sonido. Pero también pone de manifiesto un punto que parecería no ser percibido pero que para mí resulta ser un factor que hay que tomar muy en cuenta cuando hablamos del trabajo audiovisual. Me refiero a la forma en que se origina el discurso audiovisual, con relación al orden en que se contemplan por un lado el elemento visual y por otro el elemento musical en el proceso de planeación y producción. Y es que aparentemente el orden de los factores no altera el producto, pensando en que dentro del discurso audio visual tanto imagen como sonido comparten el mismo lugar y el mismo tiempo. Pero en donde radica el cambio es precisamente en saber que da origen a que, es decir, no es lo mismo que se realiza un mensaje visual y posteriormente se adapten algunos elementos musicales; a que las imágenes se produzcan a consecuencia de una pieza musical, aunque parece ser lo mismo, no lo es.

Dentro de un discurso audiovisual el sonido y la imagen conforman un mismo cuerpo comunicativo, un solo mensaje que acoge lo visual y lo auditivo haciéndolos armónicamente compatibles. El problema no radica en el discurso audiovisual mismo, sino en la manera con la que fue planeado y desarrollado.

Como vimos anteriormente existe una gran disposición de nosotros mismo por considerar que la fuerza expresiva del discurso audiovisual radica principalmente en los elementos visuales; esto por que aunque el discurso audiovisual implica la participación de imagen y sonido; es un recurso dirigido principalmente a la vista por la simple razón de que lo visual se encuentra constantemente como elemento permanente en este tipo de mensajes, con relación a los elementos sonoros; los cuales pueden ausentarse frecuentemente sin afectar el carácter audiovisual del mensaje. Si por el contrario quien permanece ausente en grandes lapsos de tiempo dentro del discurso audiovisual fuese la imagen, muchos optarían por trasladar dicho discurso a otro medio plenamente auditivo como la radio. Por tal razón en la cual sobre la imagen cae una mayor fuerza de presencia

dentro del discurso audio visual, encontramos que en una gran cantidad de realizaciones audiovisuales, el proceso de planeación implica contemplar primeramente el contenido visual, para posteriormente adaptar elementos musicales a las imágenes. Para distinguir este proceso audiovisual en el que la imagen da pie para la adaptación de elementos sonoros, quiero ocupar el término sonorizar ó musicalizar.

En la sonorización y musicalización, los elementos sonoros se postran sobre las secuencias de imágenes exaltando y enfatizando el contenido visual. En este caso el sonido se planea tomando en cuenta los acontecimientos que se suscitan en las imágenes. Por ejemplo hablando de un elemento sonoro en particular como la música, esta se utiliza para reafirmar y en ocasiones para provocar, la sensación emotiva de la idea que se muestra en las imágenes. La música puede ser realizada especialmente para el proyecto o simplemente se selecciona de un grupo de piezas que cumplan con las necesidades del trabajo.

Pero esta no es la única forma de trabajar con la música y las imágenes. Sucede que esta relación entre el sonido y la imagen es un quehacer correlativo, en donde al igual que la imagen se percibe de una distinta forma con el sonido que sin el; el sonido es igualmente susceptible de recibir los favores de la imagen con el fin de hacerlo escuchar de una forma en particular.

La música que es el tema que nos incumbe con relación al elemento sonoro del discurso audiovisual, presenta un caso muy curioso con respecto a esta relación bilateral entre imagen y sonido. Por un lado cuando se trata de un proceso de sonorización, en donde la música se acopla a la imagen, la pieza musical fortalece y reafirma el ambiente emotivo de la secuencia que acompaña, es decir, si se trata de una escena melancólica dramáticamente hablando, la música puede tener el mismo carácter, con el fin de que se cree esa sensación de melancolía y añoranza, además de hacer que esa secuencia con música se exalte y se eleve expresivamente, para que el público se vea estimulado a percibir dichas escenas como uno de los puntos elevados de la línea narrativa del discurso audiovisual.

Pero por otro lado, caso contrario a la musicalización; existen ocasiones en donde la idea principal de producción de un discurso audiovisual, nace de la música misma. Es decir, que tomando como base y punto de partida la pieza musical, se escribe y planea una historia, la cual habrá de ser llevada a las imágenes siguiendo la línea expresiva que da la obra musical. En dichos proyectos la imagen es quien acompaña y cobija a la música, dotándola de un carácter muy particular, dado que la música por si misma es una entidad auditiva, pero que gracias a la imagen; que la complementa convirtiéndose ambos en un discurso audiovisual; es posible que la música extienda enormemente su campo de acción, llegando a los medios en donde domina mayormente la imagen, siendo esta misma quien le abre las puertas a la música, como en el caso del videoclip musical.



El videoclip musical se ha convertido en un recurso por medio del cual la música, considerándola como una industria, se ha introducido a otros mercados y ha generado nuevas formas de apreciarla. Este binomio de música y video actúa a favor de la música dándole visión y presencia en donde como elemento sonoro no tendría cabida.

Este giro que da la fórmula del audiovisual en donde la fuerza que origina el contenido del mensaje recae sobre la música, implica cambios no solo en la forma en se concibe la propuesta visual, sino también en el proceso de planeación que sustenta el proyecto audiovisual. Cuando trabajamos con la música, como ya vimos en el segundo capítulo; el contenido narrativo se convierte en el problema a resolver, por una parte porque es dicho contenido lo que se llevará a las imágenes, proceso que es común en todo proyecto audiovisual. Pero por otro lado, el problema en cuestión se complica cuando a diferencia de un proyecto que parte de una historia y en donde hay un guión narrativo y descriptivo en el cual se manifiestan claramente las ideas, el contenido dramático y conceptual que habrá de convertirse en imágenes; se tiene una obra musical que expresa y refleja una idea, concepto o historia. Pero si la obra musical no describe expresamente una historia, ¿Qué contenido es el que se puede llevar a las imágenes?

Este es el problema a resolver ¿Cómo expresar visualmente una canción por medio del video?

3.1.1 El concepto de representación musical.

Para trabajar con una pieza musical lo primero que debemos de hacer es comprender lo que es la música, a lo cual hemos dedicado parte del segundo capítulo y de lo cual podemos resumir diciendo que la música es una actividad intelectual, artística y sonora que expresa los sentimientos del ser humano acomodando los sonidos en el tiempo. La música extiende un abanico de expresiones y estímulos por medio de los cuales llega a nosotros. Una canción gira en torno a una historia que habrá de sentirse más que comprenderse. La idea que una obra musical expresa se siente en la obra misma, en las partes que la forman, es decir, en su ritmo, en su melodía, en su letra, etc.; y es un reflejo del trabajo de un autor y un grupo de intérpretes. Cuando nuestra intención es realizar un discurso visual en video que parta de la idea que expresa una canción, debemos tener en cuenta que hay varias opciones para deducir cual es el concepto expresivo que tiene esa pieza musical. El número de posibilidades expresivas de una canción será igual al número de propuestas que podamos llevar al video. A diferencia de esto lo que permanece como una constante es la función que el video tiene en este tipo de proyectos.

Sea cual sea el elemento ó los elementos de la canción que decidamos convertir en una idea visual; y sea cual sea el método por el cual seleccionemos dichos elementos y la forma de expresarlos visualmente; el video siempre tendrá una función representativa, es decir que el video será un reflejo de la canción, ya sea de su sonido, de su estructura temporal, de sus características de genero musical y/o de la historia que el autor desea expresar; entre muchas opciones más. Lo anterior debido a que a partir de una pieza musical se proyecta y se comienza a construir el material en video, que habrá de cubrir necesidades en específico que dicha canción tenga en cuestión de difusión y comunicación.

Para reconocer esta labor del video como acompañante de la música, he decidido utilizar un término que exprese tanto la función de lo visual, como nuestro trabajo como comunicadores, cuando un proyecto tiene como origen y objetivo el servir a la música en su proceso de difusión. **Representación musical** es el proceso que describe en este proyecto la acción de otorgar un significado visual, a elementos que carecen de dicho carácter. Por tal razón y con los fines de este proyecto he decidido ocupar el termino **representar**, para describir el proceso por medio del cual se representa visualmente la música en todos sus sentidos, así como los elementos que la forman ó sustentan.

El término **representar** en este caso obedece en sentido a la función que tienen los signos visuales en nuestro sistema de comunicación, que es la de ocupar el lugar de algo que no está presente, representándolo visualmente por medio de la imagen; haciendo de alguna u otra forma presente al objeto o idea ausente.

En cierto sentido el diseñador de la comunicación visual ejerce una constante representación en su actividad profesional diaria, ordenando el lenguaje visual que le permita construir los mensajes que comuniquen las ideas y conceptos depositados con confianza en sus manos. Pero como lo planteo, la **representación musical** se enfoca en la construcción de un mensaje visual de una obra musical o en su defecto, de material sonoro; por lo que el proceso de **representación** implica tener en cuenta consideraciones en particular sobre la música, que permitan obtener la información necesaria para la debida planeación, conceptualización, producción y difusión del discurso audiovisual a favor de la misma.

El proceso de representación musical comienza con la necesidad del músico y la casa productora que lo respalda en caso de contar con ella, de difundir el trabajo musical de dicho artista o artistas; pretendiendo dar a conocer muestras de dicho trabajo a través de diversos medios de comunicación, uno de ellos es el vídeoclip musical. El vídeoclip musical es una clara muestra del trabajo de representación musical; en el se interpreta visualmente la música, siendo el vídeoclip uno de los recursos de difusión de mayor impacto con los que cuenta la industria de la música; dado que permite apreciar el trabajo musical de los artistas de una manera distinta, es decir que nos permite conocer más de esa propuesta musical, de los músicos que la interpretan, del concepto musical que maneja siendo lo visual un reflejo de dicha idea; así como el concepto particular de la



pieza musical. Con el videoclip la música hace acto de presencia en medios distintos a la radio, permitiendo no solo que se de ha conocer ampliamente la música sino al los artistas que la interpretan, además de que se generan nuevos rubros o formas de apreciar el trabajo musical cuando se toma en cuenta el arte de un proyecto musical, dentro del cual se encuentra el videoclip.

Aunque el video no es el único recurso en donde se puede trabajar la representación musical, porque hoy en día la imagen en video acompaña a la música no solo en las emisiones televisivas, sino que también es participe de los eventos públicos y las presentaciones en vivo, que exigen igualmente presencia visual ante los espectadores; también es verdad que el videoclip musical es un claro ejemplo del trabajo de representación musical dado que es uno de los medios más comunes en donde se entiende que la imagen precede a la obra musical.

La labor del diseñador de la comunicación visual' relativo a la representación musical se puede dividir prácticamente en dos partes, por un lado sería importante trabajar con el objetivo de encontrar cuales son los elementos de la pieza musical que podrían ser llevados al discurso visual, y por otro lado poner especial atención en la propuesta visual misma. Es decir, por una parte la representación musical implica hacer un razonado estudio de la obra musical considerando todas y cada una de sus partes que pueden ser representadas visualmente y que van desde los elementos formales, musicalmente hablando, que la conforman; así como la idea artística que hay detrás de ella y que es reflejo del trabajo del autor.

Por otra parte, una vez que se ha recopilado la información de la obra musical como parte del proceso de diseño, el trabajo de representación musical pretende dar origen a una propuesta creativa que no solo muestre visualmente el concepto artístico de la pieza musical y del artista, sino que sea también un reflejo del trabajo intelectual y profesional del diseñador de la comunicación visual, poniendo de manifiesto que la representación musical no solo expone visualmente a la música traduciendo y mostrando solo lo que en la música se expresa; sino que la representación musical es también un proceso de trabajo creativo con el cual el diseñador de la comunicación visual construye un mensaje original, una propuesta comunicativa que puede mostrar una canción o lo que esta expresa, de tal manera que el video no sea solo una traducción visual de la canción, sino que plantee una historia o mensaje visual creativo, que resulte innovador, llamativo, provocativo y audaz; sustentado siempre en el contenido expresivo de la obra musical, lo cual hará que aunque las imágenes del video no correspondan en sincronización temporal o lógicamente con lo que se escucha en la canción; el video sea un signo conceptual de la idea expresiva de la canción ó del artista, incluso puede ser un reflejo no de la expresión de la pieza musical, sino del momento en que se lanza a difusión, es decir ; si seguimos la idea de que el objetivo fundamental de la representación musical es el de contribuir a la difusión de la música, el diseñador de la comunicación visual puede incluso servirse de plasmar visualmente elementos ajenos al concepto originar de la obra musical con la que trabaje, pero que resulten ser elementos que expresan la condición social, temporal y geográfica en la que se difunde dicha obra; por lo cual

esos motivos visuales pueden no partir precisamente de la pieza musical misma , pero si son reflejo de las circunstancias que la rodean y por tal razón sirven para representar y apoyar a la canción misma.

Con lo anterior expreso que la representación musical es el proceso de exponer de manera visual la música, y a su vez es más que este simple proceso representativo. Es una actividad creativa que nace del trabajo del comunicador visual, en donde se crea y produce un discurso visual, con una narrativa y un contenido expresivo propio, pero que tiene contemplado como punto de partida a la música, porque su objetivo es servirle como materia visual, constituyéndose entre ambos elementos (la música y el video) el mensaje audiovisual.

3.1.1.1 La representación musical interna.

La representación musical interna se basa en la interpretación del contenido expreso de la pieza musical, es decir, este modelo de representación musical se concentra en la representación visual de los elementos de la canción que podemos percibir directamente, por ejemplo los sonidos, indistintamente de sus cualidades. Si consideramos que la pieza musical contiene información dentro de sí misma (elementos musicales) la cual la conforma como tal; pero que también se rodea de información que no se expresa directamente dentro de la canción, pero que de igual forma es parte de la canción porque tiene que ver con su origen ó concepto, por ejemplo la idea que llevo al autor a componer la letra de la canción. Llamamos representación musical interna al ejercicio de mostrar por medio de las imágenes el contenido que por una parte se encuentra en la canción misma, es decir, toda esa información que percibimos de primera intención cuando escuchamos la canción; descartando aquellos elementos que no se manifiestan directamente.

La representación musical interna es un símbolo directo de los sonidos ó los motivos musicales de la canción, mostrando imágenes que corresponden a lo que se escucha, como si se tratase de dar a entender que los sonidos pertenecen al objeto visual, que lo que muestran las imágenes es la causa de lo que escuchamos ó que es el efecto causado por los mismos sonidos. A final de cuentas, en la representación musical interna la música y el video están estrechamente relacionados entre sí, por el efecto de pertenencia, es decir que no solo se da a entender que el uno proviene ó es causa/efecto del otro; sino que además se percibe que lo que se ve es lo que se escucha porque ambos fenómenos, el visual y el sonora, suceden paralelamente en el tiempo, con la misma duración, intensidad y similar textura.



La **representación musical interna** se puede realizar de alguna de las siguientes formas:

- Mostrando en la imagen el posible origen de la que se escucha en la canción, por ejemplo, en partes donde se escucha la voz del cantante, mostrar su rostro gesticulando de forma similar podría ser la opción.
- Representando visualmente lo que se describe directamente en la letra o en los sonidos, por ejemplo si la voz de la canción menciona: “el camino no se acaba...”; podemos ver en la imagen in sendero interminable. O en otro caso, si lo que se escucha dentro de la canción es el sonido de una puerta que se abre, podemos mostrar dicha acción en las imágenes.
- Cuando se trata de una melodía ó el fragmento de la canción que engloba una serie de sonidos; en las imágenes representaremos lo que corresponda a la idea ó concepto que la canción exprese y que se perciba con esa melodía ó fragmento musical. Por ejemplo si en la melodía se expresa una sensación de calma y tranquilidad, el video puede mostrar similar intención en las imágenes.
- Obedeciendo al punto anterior, también podemos representar internamente la música a través de la dirección artística y la composición de las imágenes; produciendo imágenes que tengan en estilo visual similar al concepto de la canción. Si por ejemplo la canción suena con estilo norteco, una buena opción sería adaptar la dirección artística del video para mostrar un estilo similar.

3.1.1.2 La representación musical externa.

Este modelo se caracteriza por su acción de acompañar, más que de representar, la música; mostrando en las imágenes la información de la canción que no está directamente expuesta al escucharla. Ocupándose más de factores que rodean a la música y que aunque están presentes en la misma, no son tan directos como el sonido mismo; tal es el caso de la estructura temporal de una canción, que aunque es algo que se puede percibir al escuchar la canción, más bien es factor que envuelve y recoge otros elementos más directos y claros como el sonido de las notas musicales.

En la **representación musical externa** no se pretende mostrar visualmente lo que corresponde a los sonidos de la canción, más bien se intenta establecer una relación temporal y estructural entre música y video; haciendo coincidir temporalmente tanto los elementos sonoros de la canción

como los elementos del video. Mientras que la representación musical interna ayuda unir el video y la canción relacionando la imagen y el sonido haciendo ver que el uno es causa aparente del otro ó que expresivamente denotan la misma idea; en la representación musical externa la relación es más de forma que de contenido. La asignación externa trabaja como un recurso que reafirma que en efecto las imágenes y los sonidos se pertenecen mutuamente por que además de coincidir lógica y temporalmente, comparten las mismas bases teóricas y estructurales.

Así por ejemplo si la propuesta teórica ó intelectual de una canción se basa en la construcción matemática de su base rítmica; visualmente se puede representar dicho proceso intelectual del autor adaptando en video a la estructura rítmica por medio de la edición.

Para representar externamente la pieza musical podemos:

- Ocupar la estructura temporal de la pieza musical para que con base en ésta se construya el discurso en video.
- Hacer coincidir en la edición el flujo narrativo del video con el movimiento rítmico de la canción.
- Hacer coincidir en espacios de tiempo las “formas musicales” con las secuencias del video.

3.1.1.3 La representación musical lógica.

Este tipo de representación musical es muy importante porque considero que es ésta en donde se manifiesta más claramente el trabajo que hay detrás del producto audiovisual, el cual reúne el interés creativo y el proceso intelectual que dan origen y que se ven fundidos en el videoclip musical; me refiero al trabajo del compositor y/o interprete(s) de la canción y el trabajo del diseñador de la comunicación visual ó director del videoclip musical.

En la **representación musical lógica**, el diseñador de la comunicación visual se sumerge teóricamente por un lado, en la idea y el concepto que hay detrás de una canción, es decir sus causas, orígenes y motivos por los cuales cobro vida; por otra parte el diseñador tiene la oportunidad de indagar sobre cual es el interés ó mensaje que tanto el autor y los interpretes desean comunicar por medio de dicha pieza. En esta etapa el profesional de la comunicación no solo recolecta, estudia y emplea los elementos teóricos que sustentan la obra musical, sino que pone en práctica su creatividad para que con base en dichos elementos teóricos, él pueda construir una base conceptual que sustente su trabajo en video. Con esto, a final de cuentas, el producto audiovisual que él presente, puede ser un elemento que interprete no solo la canción, sino el trabajo de quienes colaboraron en su producción, etapa de la cual formamos parte como realizadores del videoclip musical.



Para que el videoclip musical sirva como elemento de representación musical lógica, éste debe:

- Representar por medio del video (en imágenes ó en el contenido narrativo) las ideas que giran en torno a la canción, y que no tienen que ver tanto con lo que expresa auditivamente, sino con la idea que se desea transmitir ó con el concepto bajo el cual fue creada.
- El video puede representar a la canción presentando un estilo artístico y de producción en sus imágenes, que se relacionen directamente con el concepto artístico que maneja tanto la obra musical, como el grupo ó intérpretes de la misma. Un ejemplo puede ser que la idea expresiva de la canción se represente con una historia en video y que a su vez las imágenes de esa historia tengan el carácter que el artista desea mostrar al público.
- Otra forma de interpretar lógicamente una canción es trabajando la dirección de arte del audiovisual de acuerdo al contexto que rodea al grupo ó al lanzamiento de la canción; ya que esto ayudará a mostrar a la canción de una forma coherente con relación al momento social en que sea lanzada. Por ejemplo se pueden ocupar algunos motivos relacionados con los acontecimientos sociales recientes al lanzamiento del material discográfico, para llamar la atención del público.

3.1.1.4 La representación musical ajena.

Este tipo de representación musical es muy interesante porque expresa en cierto sentido una paradoja con relación a la representación visual de la canción. Mientras que de manera general la representación musical plantea servir como representante visual de una obra musical, creando imágenes en video que correspondan de alguna manera a los elementos de la canción; en la representación musical ajena se intenta mostrar en video un mensaje que no necesariamente muestre lo que expresa la canción o las ideas que hay detrás de ésta, permitiendo al realizador del videoclip intervenir creativamente en la construcción de un discurso en video que rompa con esa tendencia demostrativa, porque de alguna forma conserve una estrecha relación con la canción.

Esto surge a raíz de la necesidad de escapar en algunos momentos de la rígida idea de que las imágenes del videoclip correspondan directamente a lo que escuchamos en la canción, por un lado porque aunque considero que es importante que exista esa estrecha relación de pertenencia entre sonido e imagen dentro del videoclip, también creo que es un abuso el hacer que imagen y sonido coincidan de alguna forma a lo largo de todo el tiempo que dura el videoclip. Si se diera el caso de que las imágenes obedecieran en todo momento a los sonidos de la canción pretendiendo ser mostradas como el objeto de causa/efecto de dichos sonidos; la labor del diseñador de la comunicación visual quedaría limitada al simple ejercicio de traductor,

dándole la tarea de solo buscar imágenes que correspondan al sonido de la canción y negándole la oportunidad de proponer como profesional de la comunicación alguna idea original para la representación musical y acompañamiento de la pieza musical haciendo que la canción crezca expresivamente con recursos que el video puede aportar .

Así pues la representación musical ajena permite la incorporación al videoclip de elementos visuales que correspondan más al pensamiento y al interés de realizador del videoclip, como creativo del mensaje visual. Lo anterior también implica que este tipo de representación musical desobedezca en parte a la estructura temporal de la canción, olvidándose en momentos de adaptar la estructura narrativa del video a los tiempos marcados rítmicamente en la obra musical; lo cual permite que el diseñador gráfico disponga libremente del tiempo y la edición del video con el objetivo de que en esta ocasión estos dos factores apoyen y funcionen para las imágenes propiamente.

3.2 El videoclip dentro de la industria musical.

La música como un medio de entretenimiento, es un negocio que a nivel mundial obtiene grandes ingresos económicos. Tanto que permite el crecimiento de la industria musical en distintos de sus sectores año con año. El desarrollo, mantenimiento y crecimiento de la industria musical no solo se debe a la música misma, sino al esfuerzo de la industria por llevar la música a otros niveles, haciendo del conocimiento del público el trabajo del artista, no solo por medio de la difusión de los tracks en la radio; sino incorporando otros recursos publicitarios, como los medios impresos y la televisión. La industria musical a través de sus mecanismos de promoción, planea difundir el trabajo de sus artistas. Para lo cual expone de distintas formas tanto la música, como ejemplo de lo que la gente puede encontrar el adquirir el disco de su artista favorito. Con tal objetivo promueve los sencillos en la radio, organiza conciertos y presentaciones en vivo de los artistas. Por otro lado emplea otros mecanismos de difusión que no necesariamente exponen la música de un grupo ó intérprete; pero que sí muestran el otro lado del artista que literalmente no se ve en la radio. Se trata de dar a conocer la imagen tanto del artista ó grupo, como de su más reciente producción discográfica; dedicando tiempo y dinero a la producción de material promocional, el cual obedece al concepto artístico con el cual se pretende mostrar el artista y su disco.

Dentro de estas estrategias de promoción extra auditivas, se encuentra el videoclip musical. Considerado por muchos como una potente herramienta de comunicación, indispensable para los artistas más populares en el afán de darles a entender a sus seguidores que: “Aquí estamos”. En el fondo se trata de eso, de hacer presente a la música y sus intérpretes en los lugares que por sí mismos no tiene presencia.



Pero el videoclip va más allá, sobrepasa el hecho de recurrir a los medios impresos ó audiovisuales para mostrar un producto. Dado que no solo la música hace uso de dichos mecanismos de promoción. En cambio el videoclip musical a generado su propio movimiento, su industria y su cultura. Mientras que no hay una industria de videoclip musical que se concentre en difundir otro producto que no sea la música y sus interpretes (aún que es posible); y en cambio si existen otros medios de comunicación no específicos para dar a conocer la música, pero dentro de los cuales la música tiene cabida; hemos de considerar al videoclip como un recurso específico de la música pero con grandes posibilidades de hacer crecer su contenido. Un ejemplo son los videoclips de bandas sonaras para cine.

Resulta difícil olvidarnos de la casa disquera dentro de la industria musical, como elemento primordial para dar a conocer un material discográfico. Aunque es posible que de manera independiente un grupo ó interprete de a conocer su trabajo; no es lo mismo que contar con el respaldo de una casa disquera, por medio de la cual la difusión de la música alcanza otros niveles.

Resulta difícil olvidarnos de la casa disquera dentro de la industria musical, como elemento primordial para dar a conocer un material discográfico. Aunque es posible que de manera independiente un grupo ó intérprete de a conocer su trabajo; no es lo mismo que contar con el respaldo de una casa disquera, por medio de la cual la difusión de la música alcanza otros niveles.

El objetivo fundamental de una casa disquera (y del artista) es el de vender discos. La disquera es la encargada de respaldar al artista en primer lugar en la producción del disco y en segundo lugar en el proceso de difusión de dicho material.

En la industria de la música no hay mejor medio para dar a conocer un disco que la radio. En tercer lugar y precediendo a las presentaciones un vivo; podemos encontrar el videoclip como herramienta de difusión.

Generalmente y dependiendo de la calidad del grupo ó intérprete; la disquera busca lanzar al mismo tiempo tanto el sencillo en la radio, como el videoclip en la televisión. Esto como estrategia de campaña, procurando una coherencia en medios.

Si la disquera considera que el artista es lo bastante popular y se cuenta con la posibilidad de introducir su disco con buena aceptación en los medios y el público; invierte una considerable cantidad del dinero destinado a la difusión de dicho material discográfico para la realización del videoclip que promoció el sencillo en turno.

Si la disquera no otorga presupuesto para la realización del videoclip, suele suceder que es el mismo artista el que invierte dinero en la producción de dicho material.

Cuando la disquera es quien cubre el gasto de la realización, por lo general es la misma disquera quien se pone en contacto con una casa productora y acuerda los términos de la realización; seleccionando al director del clip. En este caso no hay una estrecha relación entre el director y el artista, siendo la

disquera quien provee una copia de la pieza musical al realizador, quien posteriormente se reunirá con gente de la disquera y el artista para acordar el plan de trabajo y producción dando a conocer sus propuestas de videoclip.

En los casos en los que el intérprete ó grupo son muy populares y reconocidos por su experiencia y trabajo; se les da la libertad de involucrarse más a fondo en el proceso de realización del videoclip, siendo ellos mismos quienes eligen al director de su videoclip. En este caso si hay una relación más cercana entre artista y director para tratar lo relacionado a la producción del clip.

En el último de los caso (por que el peor sería que no hubiera videoclip), cuando la producción del videoclip corre por cuenta del propio artista, este puede decidir entre auxiliarse de algún conocido o amigo con experiencia en la producción audiovisual ó invertir en los servicios de una casa productora independiente.

En cualquiera de los casos el productor debe plantear un proyecto que cumpla con las expectativas requeridas por la disquera y por el artista; adaptando la producción al presupuesto destinado para la realización del videoclip. Hablando de costos y tiempos de producción de un videoclip, las cifras varían dependiendo de las circunstancias. Por ejemplo para artistas de talla mundial que registran ventas de discos anuales que alcanzan varios millones de dólares, se otorga un presupuesto promedio para videoclip que va desde los \$ 150,000 dólares hasta los \$ 300,000 dólares ó más; con un tiempo de producción y preproducción de entre dos y tres semanas. Estos videoclips se caracterizan por la calidad de su contenido a través del empleo de efectos especiales de vanguardia, un muy buen trabajo de producción que salta a la vista; pero sobre todo por su alto grado de originalidad siempre en busca de sobrepasar las expectativas del público y la crítica.

En cambio en México donde la venta de discos es proporcionalmente menor que en los Estados Unidos por ejemplo; y en donde se nos tiene acostumbrados a trabajos de mediana envergadura en cuanto a producción y efectos especiales se refiere; el costo de un vídeo clip puede ir desde los \$2,000 dólares hasta los \$6,000 dólares.

A continuación anexo la cotización de distintos planes de producción proporcionada por el productor y realizador José María Noriega de Signal Group , quien vía e-mail nos explica como se da la relación entre el artista y al producción.

Un ejemplo de proyecto para filmación en cine de 35mm con tiempo de filmación de un día y que incluye el trabajo de dirección de arte, dirección de fotografía, operador de cámara y luces, una cámara de 35mm, rollo de película de hasta 5 minutos y tres días para edición y postproducción; tiene un costo de \$ 4,000 dólares.



A continuación se enlistan los paquetes de producción más usuales.

Paquetes de videoclip en formato digital:

Paquete Videoclip musical Broadcast Gold

Para cantantes profesionales y grupos o bandas de rock

Incluye 3 días de grabación Betacam (foro, grúa, maquillistas, escenógrafos, vestuario)

Realizador, camarógrafo, y asistente y 3 días de postproducción.

\$5,000.00 Dólares

Paquete Videoclip musical Broadcast Silver

Para cantantes y grupos o bandas de rock

Incluye 2 días de grabación Betacam (maquillistas, escenografía, vestuario e iluminación)

Realizador, camarógrafo, y asistente y 3 días de postproducción

\$4,000.00 Dólares

Paquete Videoclip musical Broadcast Bronze

Para estudiantes y bandas amateurs

Incluye 1 día de grabación Betacam (maquillistas, escenografía, vestuario e iluminación)

Realizador, camarógrafo, y asistente y 1 días de postproducción

\$2,000.00 Dólares

06/04/04 © Copyright Comunicación Directa Activa SA de CV
Signal Group Internet Division 1981-2004

Costos adicionales de producción:

Animación digital en formato 640x 480, salida a vídeo.

\$300 dólares por hora de diseño.

\$100 dólares por segundo de video.

\$4,500 dólares por 5 segundos de logo ó texto animado

Camión móvil para transporte de iluminación y tramoya, **\$800 dólares** por día en turno de 10 horas.

Transportación en Windstar Van, \$100 dólares por día.

Kilometraje de móvil por kilómetro fuera del DF **\$0.50 dólares** por día.

Consumo de diesel por hora **\$13 dólares** por hora.

Staff de producción adicional a los paquetes:

Productor, \$250 dólares por día.

Director, \$250 dólares por día.

Director de fotografía, \$250 dólares por día.

Operador de cámara, \$100 dólares por día.

Operador de tramoya, \$100 por día.

Asistente de iluminación, \$100 dólares.

Seguro de filmación en la ciudad de México y provincia, 4180 dólares por 12 días.

Personal técnico para móvil, tramoya y luces, 2 personas **\$ 130 dólares** por día en turno de 10 horas.

Foro cinematográfico por día **\$600 dólares**.

Foro fotográfico por día **\$400 dólares**.

Cámara digital \$250 dólares por día, más honorarios del cargador técnico.

Triple con dolly, \$100 dólares por día.

Kit de iluminación *Arri*, \$100 dólares por día.

Entre otros.



José María Noriega Productor , Director y Ejecutivo de Signal Corporation, explica a continuación como se da el proceso de producción de video clip entre el cliente y la producción:

Condiciones de contratación paquetes video Cotización, Preproducción, Guión

Presentamos una cotización formal para su aprobación.

Lo visitamos en sus instalaciones y tenemos una reunión de preproducción.

Cuando el proyecto es aprobado y con los textos y la información son proporcionada por el cliente, nosotros realizamos el guión de narración (hasta 8 horas de gabinete) y un guión técnico (hasta 8 horas de gabinete) de lo que se grabará con equipo profesional, este guión se envía al cliente vía fax y se programa otra reunión de preproducción en sus instalaciones para tratar las correcciones.

En esa reunión se realizan las observaciones o los cambios que se necesitan y se prepara la HOJA DE LLAMADO para grabación, la cual se envía al cliente por fax para su visto bueno.

Por Guión hasta 20 horas de trabajo de gabinete incluye visita de análisis \$7,000.00
Por hora adicional o cambios \$350.00

Producción, Grabación y Rodaje

Se graba en un día en sus instalaciones (Video Digital) (Betacam 3 días) los clientes son bienvenidos al rodaje pero los cambios no aprobados en el guión que requieran recursos extra se cobran por separado.

Grabación Betacam hasta 3 Días \$12,000

Grabación Digital 1 día \$3,000.00

Los gastos de producción adicionales como Investigadores, Regalías, Fotografías, Animaciones, Efectos Flame o Flint, Foro, maquillistas, grúas, dollys, iluminación adicional, diseño y elaboración de escenografías, props, vestuario, alimentación, trnsportación de materiales u otros similares se cobrarán al costo de proveedor más el 20% de comisión de productora.

Postproducción, Edición y Copiado

En nuestras instalaciones se prepara una edición OFF LINE y se programa un día en nuestras instalaciones con el cliente para revisar el material, se hacen las observaciones necesarias y se aprueba el offline.

Se graba con locutores profesionales, se musicaliza y se edita se prepara master de multicopiado. Contratación de Locutor profesional a elección del cliente con el Directorio de Talentos 1998 aprox \$2500.00 + comisión de agencia.

Nosotros entregamos su video totalmente editado en cassette Master Betacam calidad BROADCAST y una copia VHS.

El master sirve para hacer múltiples copias con excelente calidad.

EDICION AVID BETACAM hasta 4 días \$ 26,880.00

EDICION DIGITAL 1 día \$6,720.00

Multicopiado

De acuerdo a sus instrucciones podemos entregar el número de copias que se necesiten sin pérdida de calidad.

Todos nuestros paquetes de producción son con equipo propio e incluyen el mismo equipo humano y técnico, las diferencias de precio dependen de la calidad del video y de la sofisticación del equipo utilizado

Cualquier producción de video que no se ajuste a estas condiciones generales requerirá de un contrato especial de servicios y la autorización y firma de la Dirección General

06/04/04 © Copyright Comunicación Directa Activa SA de CV.
Signal Group Internet Division 1981-2004



3.2.1 El videoclip musical.

Para concluir con este tema del videoclip musical, deseo consolidar la idea con la que me he permitido describir al videoclip musical, acompañando dicho comentario con una breve reseña histórica sobre los antecedentes audiovisuales que permitieron que se originara el videoclip como tal.

Aunque el videoclip es considerado por excelencia como un recurso por medio del cual explotar en distintos grados los efectos especiales, siendo esta una característica del videoclip; yo considero que en igual grado de importancia en cuanto a los factores que definen las características del videoclip, se encuentra su estructura narrativa. Destacando que desde mi particular punto de vista un video que explota al máximo sus posibilidades narrativas en la construcción compleja de la historia visual, tiene las mismas ó mayores virtudes para lograr su objetivo de difusión, mismas que puede tener un videoclip que explota efectos especiales de vanguardia para conseguir la atención del público.

El videoclip musical es un producto comercial que no solo entretiene y exhibe; también comunica e identifica. No solo cubre con coloridas y fascinantes prendas la pieza musical, sino que se toma en serio su papel como medio expresivo, llevando a domicilio forma y contenido de una idea, de un concepto, de una emoción. Se caracteriza por un sutil juego entre su independencia narrativa con relación a los acontecimientos de la pieza musical, pero a su vez por una muy marcada coordinación con la música a la cual se une.

El videoclip es signo y es mensaje. Está en lugar de conceptos que no tienen lugar por si mismos en el sendero de paisajes policromáticos (la pantalla). Es mensajero portador de una idea que solo unos cuantos conocen pero que desean hacer del conocimiento público.

En el videoclip musical se amalgaman dos fuerzas creativas, la del músico y/o interpretes; junto con la del realizador del video y sus colaboradores. Las imágenes del videoclip que en principio emergen de la mente del realizador a consecuencia del estímulo que sobre el ejerce la pieza musical y la solicitud del trabajo por parte del cliente. Pasarán a conformar una misma entidad de expresión, un solo cuerpo.

El diseñador de la comunicación visual se compromete a resolver el problema en cuestión, ¿Cómo representar visualmente los conceptos y sensaciones que la pieza musical contiene y expresa sonoramente?; sin ocupar el lugar de un cronista visual, es decir, pretende construir un mensaje en video que exponga al artista y su música de una forma original, sin perderse en el vicio de la transcripción. Pienso yo que el trabajo del realizador del videoclip no sea solo el de traducir, sino el de crear un mensaje original que interprete su visión de la música.

El videoclip musical tiene la tarea de promocionar un disco promoviendo que el público compre dicho fonograma.

El videoclip constituye un recurso de exposición para los músicos, recurso que les da continuidad en el medio comercial y la industria del entretenimiento.

En videoclip se ve reflejado el trabajo del realizador, poniendo de manifiesto sus aptitudes como director del discurso audiovisual y su potencial creativo a favor de solucionar de la mejor manera la integración de la música y las imágenes en movimiento.

El videoclip es un recurso para expresarse creativamente y para transmitir con su mensaje nuestro punto de vista sobre el acontecer de la vida y sus sucesos particulares, por ejemplo las emociones, el nacer y morir, el amor y la alegría, los movimientos sociales, políticos y culturales de vanguardia, etc. Así, si las condiciones lo permiten el videoclip puede ser incluso un discurso de protesta en contra o a favor de determinados acontecimientos, como la guerra, el incesante avance tecnológico ó un sistema de gobierno.

El videoclip es también una fuente de entretenimiento, un escaparate de corta duración al mundo de la música y sus principales y más reconocidos intérpretes.

El videoclip es símbolo por adopción de distintas generaciones. Generaciones que lo aprecias y valoran cuando en él se muestra una estética visual acorde con sus ideales. Los jóvenes quieren ver reflejados sus gustos y convicciones en esas imágenes que les dicen: “Estás viviendo en el momento y el lugar indicado...”

3.2.1.1 Origen del videoclip.

La siguiente reseña sobre los antecedentes audiovisuales que dan origen al videoclip musical tal y como lo conocemos hoy en día, lo obtuve del libro “LOS VIDEO-CLIPS-Precedentes, orígenes y características-, del autor Raúl Durá; uno de los pocos textos, si no es que el único, en el que encontré se aborda el tema del videoclip como tal.

Durá menciona como antecedentes del videoclip musical en principio de cuenta a los ejercicios cinematográficos de personas interesadas en la adaptación del discurso visual a la música. Tal es el caso de Oskar Fischinger , un artista y cineasta nacido en 1900 en Alemania; quien a partir de 1921 realiza películas animadas coordinando el movimiento de las imágenes con los acontecimientos sonoros de una melodía. Ya se nota en este momento un particular interés por servir por medio de un recurso audiovisual a la difusión de material musical. Años más tarde Fischinger realiza películas abstractas que pretenden representar visualmente con figuras geométricas un equivalente de los elementos que conforman una melodía. Pero sin lugar a dudas Oskar Fischinger es mayormente recordado por su colaboración en el largometraje de dibujos animados “Fantasía” de Disney en 1940; siendo esta película uno de los antecedentes más conocidos sobre la integración de música e imágenes en movimiento.



A pesar de que ya en 1927 con “The Jazz Singer” no solo se inicia una nueva etapa en el cine con la incorporación del sonido; sino que se establece como antecedente formal de la unión de la música y la imagen en movimiento en un mismo soporte audiovisual. Claro, sin olvidar los muy tempranos ejercicios hechos por Edison y Dickson y muchos tantos más en los días previos al nacimiento del cine.

El material producido por Fischinger y muchos de sus contemporáneos, solo marca una pauta como antecedente de la unión de la música y las imágenes; pero no fue sino hasta algunos años más tarde en que se desarrollan varios artefactos que formalmente unían en un mismo soporte la exhibición de la música y secuencias de imágenes, con el claro objetivo de entretener y vender; anteponiendo a la música como pretexto para la exposición de las imágenes, es decir, con la intención de mostrar no una proyección musical, sino música proyectada.

Uno de estos proyectores fue el llamado *scopitone*, que surgió en Francia a finales de 1930. El scopitone era un cajón de madera con una pantalla sobre la cual se proyectaba una secuencia de imágenes, teniendo una pieza musical de fondo que duraba alrededor de 3 minutos. De esta forma la música encuentra la manera de colocarse visualmente dentro de lugares públicos.

Pero los scopitones no solo enmarcan el origen de un medio audiovisual con la intención de servir como soporte para la música. Sino que comienza a mostrar características que posteriormente definirán al videoclip musical como tal. Por ejemplo la construcción de una historia dentro de la narrativa visual independiente de los acontecimientos que se suscitan en la pieza musical; pero siempre guardando un cierto nivel de pertenencia entre uno y otro.



Años más tarde en Estados Unidos se adopta esta práctica de proyecciones musicales en lugares de entretenimiento. 1946 es el año que ve nacer los llamados “Soundies” ó *jukebox*. Los soundies proyectaban fragmentos de películas que acompañaban una pista musical popular en esos días.

La aportación de los soundies al posterior desarrollo del videoclip musical, fue que las proyecciones mostradas comenzaron a verse como una forma de dar publicidad a los cantantes del momento; lo cual propicio la producción de material, es decir, proyecciones realizadas especialmente para una determinada pieza de música. Por lo general estas producciones se caracterizaban por mostrar al intérprete cantando ó ejecutando un instrumento.

Ya a finales de los 50's el impacto y popularidad en incremento de la televisión, provoco la desaparición del soundie. Para estos años el cine musical ya había dado muestras de su peculiar estilo de narrar una historia con películas como "On the town" de 1949 y "Singin' in the rain" de 1952. Este género se caracterizo por ocuparse de la narrativa visual como pretexto para incorporar la pieza musical, obedeciendo siempre a una lógica sobre la cual se desarrolla el evento musical, es decir, que el momento para comenzar a cantar y bailar se dicta por las circunstancias que dicta la acción en escena; basta un pretexto emotivo y estar en el lugar correcto, para comenzar a cantar.

Pero aunque el cine musical evidencia la integración de la música al discurso visual, no es sino hasta pocos años más tarde cuando el discurso visual pretende servirle a la música. Gracias al surgimiento de la música Rock and Roll y a su magnética e impulsiva atracción hacia uno de los sectores sociales de mayor consumo comercial, los jóvenes; la industria del cine comenzó a producir films destinados a promover a los artistas de gran impacto de esos días.

El movimiento musical del rock and roll, en poco tiempo se convirtió en una bomba explosiva que deja grandes cantidades de dinero en ganancia a la industria musical. La televisión comenzó a producir programas especialmente dedicados a exponer el trabajo de los músicos de esta nueva generación. El cine por su parte comenzó a producir cintas donde a demás de utilizar como protagonistas a los cantantes de moda; empleaba un discurso que permitía ver en acción a dichos personajes haciendo lo que el público quería ver, cantar.

Por lo general estos músicos interpretaban personajes diferentes a ellos, como en el caso de Elvis Presley en "The Jailhouse Rock" de 1957 en donde interpreta a un prisionero. Pero la película que rompe con este esquema e integra una nueva perspectiva tanto de los interpretes de la música Rock n'roll, como de la forma de emplear el discurso audiovisual, es "A hard day's night" protagonizada por el cuarteto de Liverpool y dirigida por Richard Lester en 1964.

Esta película muestra a los cuatro Beatles interpretando el papel nada más y nada menos que de ellos mismos. Esto significa que el cine musical cambia su manera de mostrar a los grupos del momento recreando una ficción, para mostrarle al público como en realidad un día en la vida de sus ídolos. Esta característica obedece en gran medida al objetivo del vídeoclip, que es el de exponer en imágenes a aquellos que construyen la música, tal y como ellos visten, actúan, caminan, se expresan; en pocas palabras, tal y como ellos son.

"A hard day's night" no solo muestra de esta manera a los cuatro músicos, sino que también expone dos características propias del vídeoclip. Por un lado emplea discretos, pero en ese momento, llamativos efectos especiales, tanto en la imagen como en la edición,, empleando disolvencias y pantallas divididas. Por el otro lado expone al público escenas de los músicos tocando en vivo, como el símbolo más claro de la concepción de la música.



Debido al éxito que ésta y posteriores producciones, no solo de los Beatles; tuvieron a nivel mundial, las casas disqueras vieron en este recurso audiovisual no solo la opción de entretener a la gente, sino la oportunidad de vender más discos, haciendo llegar dichas producciones a diferentes países a manera de catálogos ó bien como un medio de publicidad; cual es el fin del vídeoclip musical.

Años más tarde, en los 70's, ya con la llegada de nuevos formatos de producción audiovisual como el video; además de nuevos movimientos socioculturales como la "nueva ola" y la música disco; medios como la televisión representan una puerta muy importante de entrada a los hogares de todo el mundo. Consolidado ya el éxito de la promoción de la música a través de los medios audiovisuales con ejemplos en el cine como "Saturday night fever" dirigida por John Badham en 1977 y programas de televisión con presentaciones en vivo como el famoso "The Ed Sullivan Show" en los 50's; era el turno de introducir por completo el vídeoclip musical a la televisión.

Para 1975 ya con una amplia gama de artistas y géneros musicales produciendo significativas ventas en el mercado; Bruce Gowers realiza el que para algunos es considerado el primer vídeoclip musical de la historia. Se trata de "Bohemian Rhapsody" del grupo Queen; el cual comenzó a verse ocasionalmente en emisiones televisivas.

Estas apariciones esporádicas de vídeoclips en televisión, se alejaría de su carácter de ocasional, con el surgimiento el primero de agosto de 1981 de la MTV, un canal de televisión de paga que un grupo de miembros de la Warner Amex Satellite Entertainment Company (WASEC) y algunos músicos planearon dedicar para la permanente exhibición de video clips. Esto considerando ya la gran fama que los mismos vídeoclips tenían entre el público. El primer clip presentado en este famoso canal fue "video killed the radio star" del grupo "The Buggles".

Este fue solo el principio de una fuerte cultura que poco a poco se fue consolidando a nivel mundial. Hoy en día los vídeoclips han generado su propia industria, adoptando nuevas tendencias en medios comerciales como el DVD, incluso contando con ceremonias anuales tanto en Estados Unidos como en Europa y Asia; en las que se premia a lo más destacado del vídeoclip en distintas categorías. Algo así como los Oscars, pero guardando las debidas proporciones claro está.

Una de las ventajas que el surgimiento de canales televisivos exclusivos para la exposición de vídeoclips y música ha generado a nivel producción; es la oportunidad de reconocer al realizador de cada vídeoclip como el creativo al cual se debe en gran medida el éxito de un vídeoclip. Hoy en día el título de director en los créditos que aparecen en un vídeoclip, es un lugar muy peleado y reconocido; a tal grado que la labor de un realizador de vídeoclips es hoy en día una disciplina profesional, no ajena al área de producción televisiva ó cinematográfica; pero sí formal y consolidada como un área aparte.

3.3 Esquema comparativo de representación musical.

Como vimos la representación musical compromete por un lado el estudio, apreciación y selección del contenido expresivo de la canción, y por otro lado el trabajo creativo de planeación y producción del discurso visual. Ambas etapas del trabajo de representación musical están ligadas precisamente por la idea de significar o representar visualmente la música; ¿Por qué?, pues porque una vez teniendo los elementos en la fase de estudio y apreciación de la obra musical, se puede continuar con la planeación del proyecto, es decir la manera de trabajar visualmente cuales sean los elementos que hayamos seleccionado.

Cuando hablamos en el segundo capítulo del interés de dotar de representante visual a la música, siendo que la música es un medio de expresión sonora; concluíamos que a la música hay que percibirla como tal, como un recurso auditivo, porque en el ejercicio de escuchar la música misma se encuentra su mayor bondad y fuerza expresiva. Pero no negamos la posibilidad de permitir que lo visual haga referencia a los elementos sonoros y musicales, no con el fin de hacer que la música sea traducida o comprendida, porque la música no necesita transcripción alguna para ser sentida; más bien con el interés de cubrir esa necesidad del ser humano de hacer visiblemente presentes a los elementos que lo rodean, lo cual no solo permite que pueda existir un archivo permanente del conocimiento sobre aquellas cosas de permanencia efímera ó inmaterial; sino que libera la posibilidad de que el hombre utilice su inteligencia para construir esos elementos visuales que han de referirse a aquello que no tiene referente visual, permitiendo que se construyan entidades de lenguaje y se de por consecuencia la comunicación y la transmisión de la información.

En la representación musical encuentro una serie de elementos visuales que es posible relacionar con los elementos de la música, esto no con el objetivo de que se establezcan definitivas entidades visuales que expresen lo que corresponda a los elementos musicales; más bien con el fin de generalizar al respecto de cuales podrían ser en algún momento dado las consideraciones que se pueden tomar para representar visualmente los elementos musicales, dejando siempre presente que no habrá nadie mejor para decidir sobre como y que representar visualmente de la música en un video, que el mismo diseñador, comunicador o realizador del video responsable de este quehacer.

A continuación presento un grupo de elementos que podemos relacionar comparativamente entre la música y la imagen en video, como ejercicio de representación musical, comparación que he considerado importante para el presente proyecto:



3.3.1 *La narrativa musical – La narrativa visual.*

Siendo la música una forma de expresión que manifiesta el quehacer del hombre y considerando a la obra musical como una oración que transmite un mensaje sensitivo, podemos llamar narrativa al contenido armónico y argumental de una canción; comprendiendo que cada pieza musical expresa ó comunica una idea. Dicha idea puede ser únicamente un concepto, por ejemplo *la patria*, en donde la melodía de la canción nos remita con su movimiento la magnificencia de una nación. O por el contrario, el contenido narrativo de la pieza puede haber sido concebido con la intención de expresar los malos ratos que el desamor nos hace sentir; y si nos extendemos un poco más en el motivo discursivo de la canción, podemos encontrar que hay canciones que musicalmente narran complejas historias ó expresan musicalmente los acontecimientos de un relato.

Visualmente toda obra musical puede ser representada superponiendo a la obra un discurso en video que narre ó exprese conceptualmente la historia o idea a la cual hace alusión dicha melodía, dependiendo de cada caso. Por ejemplo si una canción fue compuesta ó inspirada con la intención de expresar el cálido y paradisíaco ambiente de la costa; podemos realizar un video que muestre visualmente un ambiente lleno de sol, mar y la calidez de la gente de la región; sin la necesidad de que el contenido del video persiga un discurso narrativo, es decir que en lugar de que narre visualmente una historia puede expresar con imágenes las características de dicho ambiente.

Por otro lado, aún y cuando el sentido expresivo de la pieza musical sea solo conceptual, es decir que la canción represente solo una idea más que una historia; la representación musical que hagamos de dicha melodía si puede ser un discurso narrativo más complejo. Me refiero a que es posible que realicemos un discurso en video dentro del cual se cuente una historia, un relato visual que se construya con el fin de comunicar la idea de la canción visualmente reforzando las imágenes con un contenido dramático. Por ejemplo en el caso de que la obra musical con la que trabajemos haga alusión a un momento de alegría, nosotros podemos más que exhibir imágenes que denoten felicidad; narrar en el video una historia que gire en torno a dicha idea de alegría y que represente dramáticamente el sentido que con sus sonidos expresa la canción.

Como lo mencione previamente no hay reglas estrictas para la representación musical lo que existen son posibilidades de realizar esta labor y elementos que ocupar con nuestra imaginación. Así pues, si en otro caso la canción con la que trabajemos tiene un contenido narrativo más preciso y exprese sucesos dramáticos de una historia; bien podemos interpretar dicha canción no narrando esa historia en las imágenes del vídeo, sino más bien con imágenes que expresen visualmente el sentido expresivo de la pieza musical, concentrando nuestro esfuerzo en obtener imágenes que se ayuden más de la fotografía y la composición que en el discurso narrativo.

Las posibilidades se pueden juntar e incluso acoger nuevas propuestas de representación musical, siempre y cuando obedezcan en

sentido lógico a la propuesta musical para la cual se trabaja. Sería importante procurar una estrecha relación entre el sentido comunicativo del video y el sentido expresivo de la canción; procurando evitar la falta de coherencia entre las imágenes y la obra musical.

3.3.2 La melodía – Secuencias de video.

La melodía es muy importante musicalmente hablando, dado que es el motivo ó parte de la canción que la identifica, es decir, de entre un conjunto de canciones del mismo genero ó autor, que inclusive utilicen la misma base rítmica e instrumental, cada una será diferente a las demás porque el arreglo melódico no se repite; o al menos eso se procura. La melodía es esa parte sonora que distingue una canción, la cual es fácilmente recordada; es la parte original, distintiva y creativa de una obra musical. Considero que la melodía esta ligada visualmente a las secuencias en video, en primer lugar porque al igual que en una pieza musical encontramos distintos fragmentos o periodos melódicos; en el video hacemos una distinción de tiempo y espacio al separar el contenido narrativo en secuencias. En segundo lugar, y a consecuencia del primero; en una secuencia de video se encuentran ligadas escena con escena, al igual que en la melodía se encadenan las distintas notas musicales. Estructuralmente el inicio y fin de un motivo melódico dentro de una canción, puede significar el inicio y fin de una de las secuencias del video.

Por otra parte, musicalmente hablando, la melodía es considerada como la idea musical en donde encontramos concentrada la fuerza expresiva de una canción; por ejemplo aunque la letra de una canción pueda expresar un sentimiento; es en la melodía en donde encontramos la verdadera expresión del concepto. Imaginemos que la letra de la canción nos habla de la tristeza de perder a un ser querido; si acompañamos esta letra con una melodía vivaz y efusiva, no conseguiremos causar la sensación solicitada de tristeza como lo haríamos si la melodía fuera pasiva y melancólica. Lo mismo sucede con las secuencias de video que acompañan a la melodía; estas pretenden acercarse sensiblemente al motivo expresivo de la melodía; además se pueden aprovechar precisamente esos momentos melódicos de una canción para mostrar visualmente las ideas que se hayan planeado para expresar ese sentimiento.

En el proceso de representación musical yo encuentro una gran similitud entre la melodía y la secuencia porque estos dos elementos coinciden en desarrollarse progresivamente de manera horizontal, avanzando como montadas en una línea de tiempo.



3.3.3 La armonía - La escena.

A diferencia de la melodía, el movimiento de una armonía se desarrolla verticalmente; movimiento que expresa más que una sucesión de sonidos, una ejecución simultánea de los mismos. Seamos concientes de que la armonía es solo una parte de la ejecución musical y que la mayoría de los motivos musicales se componen de una serie consecutiva de sonidos armónicos, que en ocasiones no es preciso separar ó contemplar de manera individual. Pero en esta ocasión sí veremos a la armonía como una entidad individual, con el interés de compararla con uno de los recursos del video con el cual se puede establecer la *representación musical* de la misma armonía.

La ejecución de un sonido armónico se lleva un periodo de tiempo relativamente más corto que el que puede ocuparse en la ejecución de una melodía. Por tal razón, su representación visual debe ser igualmente corta. Podríamos pensar que el elemento idóneo del video con el cual interpretar un sonido armónico son los frames, dado que su tiempo de exposición visual es breve como lo pensamos de una armonía, pero no, la exposición de cada frame de video resulta fugaz con relación a la duración de un sonido armónico. Por tal razón yo coincido con postular a la secuencia como el elemento de video que puede representar de buena forma lo que corresponde musicalmente a la armonía; tomando en cuenta que una secuencia de video puede ser igualmente corta en cuanto a tiempo se refiere, como lo es un sonido armónico.

Visualmente un sonido armónico puede servirnos como motivo para cambiar de encuadre y aprovechar la brevedad de su duración para ocuparnos durante esta, de un close-up ó un médium-shot para acentuar visualmente el carácter de una secuencia más extensa; regresando al encuadre anterior posteriormente al sonido armónico. Aquí habríamos de destacar que como lo mencioné anteriormente, los sonidos armónicos suelen estar agrupados dentro de los arreglos melódicos; por tal motivo habría que poner especial atención en aquellas armonías que se encuentren acentuadas, es decir, que se ejecuten con un nivel de intensidad mayor; para contemplarlas como el elemento sobre el cual puede caer el acento visual.

Por otra parte, la acentuada brevedad de una armonía puede significar para nosotros la oportunidad para recurrir en un corte de edición al cambio de secuencia, es decir que a diferencia de ocupar un motivo armónico como un lapso de tiempo para acentuar ó situar visualmente una secuencia en el video; podemos ocupar dicho instante para pasar en un corte de edición de una secuencia a otra diferente dentro del video, ó para pasar de una escena a otra dentro de una secuencia.

Contemplamos así una armonía como un motivo de acentuación y cambio dentro del discurso visual.

Habría por último que destacar dos puntos muy importantes con relación a la representación musical de la armonía. El primero es que la armonía comparte esta manera de adaptarse visualmente al discurso del video con otros elementos que no son necesariamente un sonido armónico. Es decir que esta forma de acentuar ó cambiar el contenido visual dentro del discurso del video se puede realizar de igual forma tomando como motivo musical a otros sonidos naturales y no armónicos; como por ejemplo la ejecución de una sola nota natural ó el sonido acentuado de otros instrumentos no armónicos, como el de un platillo de remate de una batería.

El segundo punto a tomar en cuenta es en el que podemos ver que aunque consideremos a la armonía como un solo sonido con el fin de hacer de ella un análisis en este capítulo, en la práctica musical una obra se compone de secuencias de sonidos que en este caso podrían ser todos ellos sonidos armónicos; en tal caso resultaría complicado seleccionar alguno para ocuparlo como motivo para acentuar o realizar una modificación en nuestro video. Por tal razón yo aconsejo distinguir los sonidos armónicos por sus cualidades sonoras, por ejemplo como ya lo mencioné, el acento puede ser una buena opción. Por otra parte expreso la posibilidad de tomar como motivo para representar, no solo a un sonido armónico o no armónico; sino a un grupo de sonidos que no siempre forman en su conjunto una melodía, pero que igualmente pueden servirnos para separar y ordenar nuestros elementos visuales. Es decir, aquí pretendo que la acción de representación musical que obedece a la armonía, pueda ser de uso común para todos los demás sonidos o grupos de sonidos que se encuentran en una obra musical, un ejemplo es una ejecución de trecillos en la base rítmica, lo cual no es ni un motivo melódico, ni una armonía, pero igualmente se distingue y enfatiza un momento de la pieza musical; a lo cual puede circunscribirse una secuencia, ya sea breve y explosiva como el trecillo, ó que sea el mismo trecillo el que acompañe el fin y el inicio de una secuencia del video.

Otro ejemplo de estos elementos musicales a los que podemos representar visualmente como en el caso de la armonía es el compás rítmico del cual hablaremos a continuación.

3.3.4 Ritmo musical– Ritmo de edición.

El ritmo de una canción define por mucho a la pieza musical. Muchas veces la base rítmica obedece al género musical, es decir que hay géneros que se distinguen por el uso de un determinado compás, como en el caso de un vals ó un tango que manejan un compás de 2/4, lo cual en muchos casos es una característica de género. Por otra parte el ritmo no solo implica el reconocer el patrón de tiempos que tiene un compás, sino que también expresa la oportunidad de medir, dividir,



acomodar y percibir los elementos de nuestra pieza musical dentro de un grupo ó grupos de compases.

El ritmo como elemento musical es un factor que envuelve muchos aspectos sobre la formación de una obra musical, por un lado es en donde se establece la base temporal y estructural dentro de la cual habrán de descansar los sonidos y silencios; por otro lado el ritmo considera el factor *velocidad* como elemento expresivo, dado que la sensación que produzca una melodía muchas veces dependerá de la velocidad con que sea ejecutada, así por ejemplo una misma base rítmica se escuchará de una manera distinta si se toca en una base temporal de 180 bits por minuto, que sí se ejecutara a 100 bits por minuto.

Lo que vemos en el ritmo es la oportunidad de estructurar creativamente y de acuerdo a las necesidades expresivas que se tengan, la cantidad de notas y sus equivalentes dentro de cada compás, así como la velocidad con la que habrán de ejecutarse. Pero a su vez este factor del ritmo musical plantea la condición de dividir y agrupar los elementos de una canción en grupos de compases; los cuales pueden diferenciarse entre sí porque no comparten el mismo arreglo melódico ó instrumental; también porque una determinada sección de compases acoja el contenido literal ó de la voz de un interprete mientras que sobre otro recae el contenido puramente instrumental de la melodía. Con esto quiero dar a entender que en los elementos del ritmo se encuentra la base estructural de una obra musical y es gracias a esta estructura que podemos reconocer la pirámide jerárquica que forma una canción, que parte desde la canción misma, luego se encuentran las formas melódicas y dentro de estas están los compases y dentro del compás las notas y silencios (en todas sus formas y agrupaciones).

Pero como lo he mencionado en el capítulo dos, el hecho de que el diseñador de la comunicación visual conozca estos elementos, tiene el interés no de dedicar sus esfuerzos en la construcción de una canción, sino más bien planteo que el comprender dichos elementos le permitirán trabajar con y para la música; por ejemplo en el caso de la representación musical que implica el estudio de la pieza musical para la posterior construcción de un mensaje visual que la acompañe.

En el caso del ritmo, considero que es un factor de suma importancia por que además de ayudarnos a desglosar la pieza musical y reconocer sus partes musicales para seleccionar cuales pretendamos llevar al video; nos permite tomar su bases estructural como el elemento de representación musical con el cual trabajemos. Es decir, que podemos ocupar la estructura rítmica como estructura temporal de representación para adaptar nuestro discurso visual de tal manera que no solo la imagen funcione como elemento para signar y representar los componentes de la canción; sino que la misma estructura temporal funcione como signo de la estructura de la pieza musical y por consecuencia como representante de la canción misma.

Hablando de los elementos del discurso visual en video que nos permitan trabajar con estructura temporal de la canción, yo considero que el proceso de edición es el que más posibilidades tiene para trabajar

en la composición tanto temporal, narrativa y estructural del video adaptando las ideas de una canción.

El proceso de edición de nuestro video puede contemplarse como una etapa de nuestro proyecto en donde reflejemos la calidad de nuestro trabajo como comunicadores visuales, dado que tanto el video como otros medios audiovisuales dependen en mucho de la construcción narrativa de la edición para lograr que el contenido de las imágenes se comprenda de una forma clara y original. Yo propongo que se tome en cuenta la base rítmica de la canción con la que trabajemos, para distinguir y separa los elementos de dicha canción con el interés de ocupar su estructura compositiva como la pieza que podamos interpretar visualmente adaptando nuestra estructura de edición en video a la estructura temporal de la obra musical, con el fin de unir la imagen a su pretexto de origen y siguiendo el interés por mostrar visualmente la música; hacer que coincidan en momentos las etapas tanto de la canción como la del video, como signo de integración y pertenencia mutua.

El proceso de edición se convierte así en un medio de representación musical visual de la música cuando adopta ese carácter que tiene la música como disciplina de ordenar los sonidos y silencios en el tiempo; además de que representa el proceso por medio del cual pongamos al descubierto nuestra propuesta de comunicación visual. Lo anterior quiere decir que nuestra labor como creativos se incrementa cuando se tiene la intención de construir un discurso audiovisual que una las dos intenciones de edición, por un lado la que obedezca a la estructura de la pieza musical como parte de su representación; y por otro lado la que ponga de manifiesto nuestra particular propuesta expresiva como creadores del video.

Para hablar un poco de cómo podría darse este proceso de representación musical por edición, me gustaría regresar a la parte del ritmo donde menciono al compás como elemento que divide y estructura el contenido de la obra musical.

Aún y cuando el contenido visual de nuestro discurso describa y represente los diversos elementos de la canción, el vídeoclip debe contemplarse como una unidad integral representativa, como un cuerpo total que interpreta, trasporta y representa visualmente la música. En este sentido, la selección, integración y el claro, lógico y fluido recorrido de las imágenes dentro del video gracias al trabajo de edición; se convierte en la representación misma del trabajo de composición de la pieza musical. Es decir que el rompecabezas estructural de la edición es representante del rompecabezas estructural que conforma la obra musical. El ritmo es el elemento común en la fase de construcción ya sea del discurso visual ó de la obra musical. Tanto el video como la canción tienen cada cual sus propios elementos de trabajo, sus propias entidades que los conforman y a su vez estas entidades tiene su propia forma de relacionarse entre sí; lo que comparten en común es la idea de ordenar y estructurar temporalmente dichos elementos. El ritmo que musicalmente constituye la base temporal de la canción se puede representar visualmente en el trabajo de edición. Por ejemplo, la base y



división rítmica de la canción con la que trabajemos la podemos ocupar para puntear los corte de escena a escena ó de una secuencia a otra en una edición de continuidad de nuestro video; ocupando ya sea la división que marcan los compases para dividir el discurso del video en escenas que duren el tiempo de un compás o sus equivalentes. Podemos también ocupar los cambios de motivo melódico que regularmente se forman por grupos de compases; para unir en la edición distintas secuencias. Esta manera de exponer la música ocupando la base temporal que la sustenta para construir y adaptar nuestro discurso visual, nos ayudará a comprender lo que más adelante veremos como representación musical temporal ó externa.

Esta manera de unir temporalmente la duración de los planos, las escenas y secuencias de nuestro video con la duración de los elementos sonoros de la canción en su base rítmica; así como su división rítmica para dividir estructuralmente la narrativa del video; es un recurso valido y del cual nos podemos servir sin objeción, dado que desde un principio (en la mayoría de los casos) la duración del videoclip se basa en la duración total de la canción. Pero no quiere decir que esta forma de representar la pieza musical sea una estricta regla que cumplir, es decir, yo sugiero que se tome en cuenta para la construcción del videoclip, pero que no se abuse de dicho proceso a lo largo de toda la edición ó que por lo menos no se haga evidente en todo momento. Esta relación temporal entre le edición del video y la base rítmica de la canción, puede denotarse con firmeza en las partes más representativas del la pieza musical, es decir en aquellas en que se perciba un claro cambio, acento o punto emotivo de la canción. Mientras que en las partes menos contrastantes de la pieza podemos emplear una edición menos evidente; esto permitirá por un lado que el vídeo se desarrolle con soltura y autonomía dentro de la canción. Por otro lado, que la estructura narrativa del video se deslinda y separe del ritmo de canción en algunos momentos, ayuda a que el videoclip pierda rigidez y se perciba el valor de su contenido narrativo, de su formación y su contenido expresivo; independientemente de su función representativa visual de la canción. Porque la imagen dentro del videoclip musical no debe quedar en segundo plano, sino que debe conformar un cuerpo unitario de igual valor junto con el elemento sonoro que es la música.

3.3.5 Las notas musicales - Los elementos visuales.

En cierto sentido a la largo de la historia de los medios audiovisuales se han desarrollado varias teorías que intentan equiparar de alguna manera las cualidades sonoras de las notas musicales con los elementos visuales, tratando de encontrar elementos que sirvan para representar visualmente los sonidos de las notas musicales.

Por ejemplo, el alemán *Oscar Fischinger* realiza a partir de 1920 algunos films en donde muestra complejas animaciones de figuras geométricas como espirales, rectángulos y círculos que obedecen al movimiento de piezas orquestales de música. Por ejemplo *Allegratto*

(1936), en donde el color de los frames va cambiando conforme al desarrollo del ritmo y armonía de la música.

Otro pintor alemán de nombre *Hans Richter* muestra en algunos de sus trabajos de animación una marcada preferencia por la incorporación del ritmo como elemento que dicta el movimiento de los elementos visuales dentro de una secuencia; así como el movimiento y estructura del discurso visual. El utilizo el ritmo en el movimiento de sus personajes, jugando con la velocidad al disminuir ó acelerar el movimiento de los mismos.

Otro ejemplo es el de *Walter Ruttmann*, otro alemán que por ahí de 1920 comienza su trabajo como animador, el cual se describe como *música visual* y que busca exponer una misma experiencia tanto en lo visual como en lo musical. Su concepto general era el de concentrar la música y las imágenes como una entidad única, con la idea de un lenguaje universal abstracto.

Su experiencia como músico y artista visual le hizo pensar en la importancia del ritmo dentro de la expresión artística y en 1921 sala a la luz su film animado “Light play Opus 1”, un trabajo abstracto que se hizo acompañar de un sincronizado fondo musical compuesto especialmente para el film.

Viéndolo desde ese punto de vista mi idea de representación musical se acerca mucho a lo planteado ya por otros estudiosos del tema, dado que mi objetivo es el de proveer de alguna manera de significativo visual a la música. Pero si vemos más a fondo, mi intención no es la de conformar un alfabeto visual para el video, que contenga entidades visuales que representen fielmente cada uno de los elementos de una canción. Por el contrario mi postura es la de tomar siempre en cuenta la posibilidad de creación que tiene el diseñador gráfico para construir y reconstruir la información; dejando abierta la posibilidad de interpretar de diferentes maneras una pieza musical, dando libertad al proceso creativo y permitiendo con esto que el comunicador visual ponga de expreso manifiesto sus capacidades como autor del mensaje visual. Con esto quiero decir que el proceso de representación musical no plantea la construcción en específico de entidades visuales que expongan los elementos de una canción, ya sean estos las notas musicales, la textura de sus instrumentos ó la cadencia de su melodía; y que tengan que permanecer como una constante para todo proyecto posterior ó que pretendan mostrarse como verdad absoluta sin flexibilidad al cambio. Pero obedeciendo a este sentido de libertad y flexibilidad del proceso de representación musical, siempre y cuando siempre permanezcan con firmeza los fines de tal proceso representativo, que podemos resumir como el objetivo de representar de alguna manera la música en toda su extensión; no haríamos mal en conocer, muchos de esos ejercicios teóricos y prácticos que han planteado una forma de representar visualmente los sonidos; lo cual puede servirnos en algún momento para emplear de alguna manera dichas teorías en nuestro proceso de representación musical.



3.3.6 La expresión musical – La historia en video.

Vimos ya en el segundo capítulo algunos de los factores que nos permiten percibir la idea expresiva de una canción, elementos como el carácter gracias al cual una canción se percibe de una u otra forma, con una cierta emotividad y sentimiento; lo que nos permite sentir la línea por donde nos intenta llevar la canción, por ejemplo, en una línea de alegría y cadencia vibrante ó por un camino estrepitoso y violento, entre otros. Estos elementos que denotan en cierto sentido la idea expresiva que transmite la música se pueden interpretar en el vídeoclip generando un mensaje que por un lado narre una historia basada en el sentido expresivo de la canción con la que trabajemos, y por el otro lado que se componga de imágenes que manejen un estilo artístico afín al concepto de la canción que representan. Así vemos que el diseñador de la comunicación visual puede concentrarse en dotar al discurso en video de esas dos características; por un lado que el contenido narrativo tenga una historia que comunique la intención de la canción, el interprete y /o autor; y que además visualmente exprese el concepto de la pieza musical.

La historia ó contenido narrativo del vídeoclip, junto con la forma en la que se produzca visualmente dicho discurso; son dos factores con los cuales podemos representar por medio de las imágenes tanto la canción como el trabajo que la rodea por ejemplo el trabajo del interprete y el equipo de producción, y ¿por que no? nuestro mismo trabajo como realizadores de video , dado que debemos considerarnos como parte del equipo que rodea la formación de la pieza musical como tal, ya que podemos resultar una pieza importante en el proceso de difusión de la canción.

Pero hablando de la historia dentro del video como elemento para representar la obra musical, surge una pregunta, ¿Debe necesariamente el vídeoclip musical contar una historia? Si consideramos la historia del vídeoclip como un contenido dramático el cual implica la reconstrucción de hechos y la participación tanto de actores, como de los mismos interpretes de la canción para actuar episodios de nuestra vida que representen de alguna manera la idea de la canción; tal y como es una historia en cine, yo diría que no, no es una obligación que el contenido del vídeoclip sea dramáticamente similar al de una historia narrada en cine o en video(cortometraje), aunque el vídeoclip se sirva de la teoría audiovisual en general para la construcción de su discurso, refiriéndome a las reglas de composición, continuidad y producción que hacen comprensible el discurso audiovisual. Más bien la historia del vídeoclip puede ser contemplada como un mensaje, un discurso que exprese su contenido a través de los elementos visuales sin la rígida condición de contar una historia como tal, pero siempre con la posibilidad de hacerlo si así se pretende acompañar la canción. Entonces es posible considerar la historia del vídeoclip musical como el mensaje expresivo; este puede ser una dramatización, una serie de secuencias testimoniales de

presentaciones en vivo del grupo ó intérprete(s), una sesión de playback junto con el montaje de una coreografía rítmica ó tal vez un trabajo animado o digital con motivos alusivos al tema musical; cual sea que fuese la forma de representación del mensaje, éste pretende simbolizar en cierto sentido el contenido expresivo de la canción, ya sea por medio de la representación actoral si la expresión de la canción es igualmente melodramática tanto en su música como en su letra; con un dinámico y motivador trabajo de edición de las secuencias en vivo que empate la cadencia rítmica de la canción; con un original y llamativo diseño de arte para los escenarios y/o locaciones del playback acompañado de un contagioso y provocativo movimiento de los bailarines en la coreografía; con una original animación que resulte visualmente atractiva para el público espectador, acompañada de motivos gráficos digitales que den carácter y estilo a las imágenes, ó por que no, la suma de todos los recursos en un mismo producto audiovisual.

La expresión musical que es el elemento del cual nos servimos para obtener la información que habremos de representar visualmente, corresponderá al realizador y su equipo de trabajo el decidir que elementos del videoclip representarán y acompañarán a la canción en cuestión, procurando tomar en cuenta que la idea de *representación musical* en el videoclip pretende que al final el videoclip sea en su conjunto el recurso que exprese visualmente lo que musicalmente corresponde a la canción; y que como consecuencia el videoclip musical sea portador y transmisor de un mensaje común al mensaje musical de la canción, que es lo que menciono como la historia en video.

Apreciamos así que el proceso de representación musical extiende sus posibilidades, permitiendo que sean varios los factores a representar y varias las formas de hacerlo; buscando siempre mantener una estrecha relación entre la canción y el video, con el interés de que en conjunto las dos partes formen una misma pieza de expresión, el videoclip. Para lograr esto yo destaco los cuatro modelos de representación musical como una opción para entrelazar la música y el video, siendo la mejor ellas una quinta forma que reúne las cuatro formas de representación musical en un mismo discurso audiovisual.

3.4 Proceso de planeación.

Una vez que hemos expuesto la representación musical como proceso para la construcción del videoclip musical, teniendo en cuenta los objetivos que se intentan cubrir por medio de este proceso; además de haber visto algunos de los elementos de la música con el interés acercarnos a ella como el objeto a representar visualmente y después de haber hablado sobre algunas de las opciones que tenemos para realizar la representación musical; hemos llegado al punto en que podemos comenzar a trabajar en nuestro proyecto de videoclip musical; pero no sin antes complementar el tema con algunos puntos que son de igual interés como lo es la canción misma con la que trabajemos. Me refiero a aquellos factores que rodean a la obra musical y que aunque cuando la escuchamos por ejemplo en la radio, no los



percibimos ó no conocemos de ellos; sin embargo son elementos que como diseñadores del videoclip nos interesan tanto porque es con base en ellos que habremos de sustentar nuestro trabajo y habremos de obtener la información necesaria para alcanzar el objetivo fundamental del proceso de representación musical, que es el de exponer visualmente la música, logrando unir imagen y sonido ó música y video, como una misma entidad de comunicación, el videoclip.

A todo proceso en cual el diseñador de la comunicación visual plantee la construcción de un mensaje visual, sean cuales sean sus objetivos, sus recursos y sus opciones de aplicación para dicho mensaje visual; el trabajo del comunicador visual se sustenta siempre en una base teórica, en una serie elementos de información que se toman como soporte para el planteamiento de la propuesta de comunicación. En el caso del videoclip musical el proceso de diseño del mensaje en video implica de igual manera un estudio de las necesidades del cliente, la recopilación de información con base en la cual desarrollemos nuestra propuesta de comunicación, además de contemplar al público como una de nuestras metas a alcanzar; entre otros puntos. Lo anterior supone que en nuestro particular caso como realizadores del videoclip musical, analicemos los factores que habrán de permitirnos obtener la información requerida. A pesar de que cada proyecto de videoclip musical puede tener sus particulares condiciones de elaboración, yo creo que hay algunos puntos que debemos contemplar como una constante cuando de obtener información sobre una obra musical se trate, así como los elementos de producción básicos para concretar el proyecto audiovisual. Estos puntos se refieren a los factores que contienen y ponen de manifiesto el contenido expresivo de una canción, que como vimos en el segundo capítulo, es en donde recae con mayor peso el valor de una obra musical.

Independientemente de la forma en que cada diseñador de la comunicación visual decida plantear su proyecto audiovisual, creo yo que para que se de él proceso de representación musical convendría integrar a nuestra fase de investigación los siguientes elementos:

3.4.1 Estudio de la pieza musical.

Siendo que el trabajo de representación musical plantea el considerar a la pieza musical como el elemento del cual parte la construcción del discurso audiovisual y siendo que el resultado del producto en video pretende integrarse gratamente a la canción para constituir el videoclip musical; es importante dedicar parte de nuestra investigación dentro del proceso de diseño, al estudio de la obra musical para la cual habremos de trabajar. Mientras más conozcamos la obra musical, más serán las herramientas que podamos utilizar en la construcción de nuestro discurso audiovisual.

Antes de adentrarnos en el estudio de la pieza musical en particular, es prudente que indaguemos al respecto del material que acoge y acompaña a la canción, me refiero al material fonográfico (el disco) al cual pertenece ó del cual se desprende la canción. Lo anterior porque es común que un

material discográfico tenga una determinada propuesta creativa alrededor la cual giren ó rocen los distintos temas musicales contenidos en el disco. Por tal razón es una buena idea que conozcamos aún de forma breve, todo el material discográfico para absorber esa idea que lo rodea y posteriormente nos concentremos en el tema musical seleccionado para realizar el videoclip.

En principio podemos comenzar por escuchar la canción y repetir esta misma operación constantemente, para integrar la pieza musical a nuestro proceso de trabajo, es decir, para irnos familiarizando en principio con la canción en su estado puro y directo, para que posteriormente podamos comenzar a desglosar y comprender las partes que la conforman.

Una vez que hemos escuchado y percibido emotivamente la canción, es recomendable hacer anotaciones al respecto, con el objetivo de comenzar a plantear la idea expresiva de la canción tal y como nosotros la percibimos, para que con base en estos datos y los brindados por el compositor y los intérpretes de la canción, planteemos nuestra propuesta. El objetivo fundamental de ésta fase de escucha, es el de colocarnos en el papel del público espectador y percibir la canción por el simple gusto de escucharla, lo cual nos sirve a nosotros para guiar el videoclip por la misma ruta expresiva.

Una vez que hemos puesto atención en la pieza musical de manera general, podemos ir a lo particular tratando de distinguir los motivos (formas) que componen la canción, con el interés de analizar y conocer el cuerpo estructural que compone nuestra pieza musical, lo cual nos permite distinguir el movimiento expresivo de la canción y reconocer sus etapas musicales más ó menos acentuadas. La distinción de los motivos musicales de la canción nos ayuda a reconocer que algunas de estas etapas, aunque forman parte de la misma canción, se distinguen unas de otras por su forma y/o contenido; lo cual nos sirve a nosotros para plantear de igual manera el contenido del videoclip.

Mientras que por una parte el reconocer los motivos musicales de la canción, nos ayuda a plantear estructural y temporalmente las posibilidades narrativas de nuestro video; por otra parte también se nos da la oportunidad de analizar de forma individual cada parte de la canción, con el objetivo de contar con más elementos a representar a través del videoclip.

Después de que hayamos separado la canción en motivos, podemos analizar cada uno de éstos tomando como base su estructura rítmica y melódica. En el primero de los casos, se reconoce en primer lugar el patrón rítmico(compás) y después se establece el número de repeticiones; lo anterior como parte del estudio de la pieza musical y como factor que nos permite reconocer la duración de cada motivo, además de reconocer el movimiento que en un momento dado puede adoptar nuestro videoclip.



En el segundo de los casos, es decir, cuando consideramos el análisis de la estructura melódica; tomamos en cuenta los arreglos instrumentales o de voz, distinguiendo las frases melódicas que comparten el mismo conjunto instrumental ó el mismo arreglo de voz. Por lo regular el ritmo ayuda a reconocer las distintas etapas melódicas, agrupando las melodías.

Podemos así descomponer una obra musical en las partes que como diseñadores de la comunicación visual nos sea posible reconocer; con el interés de identificar su estructura y los elementos que la integra, para emplearlos como motivos de representación musical en el videoclip musical; aprovechando el desglose de la canción para analizar, comprender y tratar de interpretar visualmente dichos elementos; por ejemplo una idea melódica ó la letra de la canción. No obstante sin olvidar que la mayor fuerza expresiva de la canción se percibe escuchando la canción como un todo y sin omitir alguna de sus partes; y teniendo en cuenta que hay otros elementos ajenos a la experiencia auditiva de la canción de los cuales podemos obtener valiosa información para la construcción del videoclip, como en el caso de la información que el autor del tema nos proporcione sobre el mismo.

3.4.2 El compositor.

Es importante tener en cuenta que toda obra musical es el reflejo del trabajo intelectual de un autor ó un grupo de compositores. Profesionalmente es difícil que detrás de una canción no encontremos de fondo una sustentación teórica o conceptual de la pieza musical; ya sea que se justifique la composición melódica, la letra de canción, su estructura temporal y rítmica ó toda la pieza por igual. Aún que al final una canción no comunica textualmente las ideas del compositor, sí existe una estrecha relación entre lo que el compositor plantea ó siente y lo que se percibe al escuchar la obra musical. Por tal razón, si nuestro interés es el de estudiar una canción para que con base en dicho estudio se planee nuestra propuesta de video; no podemos olvidarnos de contemplar al compositor como pieza fundamental para el análisis de la pieza musical. La información a analizar sobre el compositor, relativo a la canción en cuestión, se simplifica en tres puntos, siempre y cuando las condiciones lo permitan, porque puede presentarse el caso de que el autor halla fallecido y no se encuentre texto alguno que nos brinde información sobre su obra; a lo cual solo queda la esperanza de que en caso de que el compositor fuese muy famoso, probablemente existan textos que hablen al respecto.

Al estudiar el trabajo del compositor sería importante concentrarnos en estos tres puntos:

- *Reseña biográfica.*

En este punto nos interesa conocer sobre la trayectoria profesional como músico-compositor del autor, dejando de lado aspectos muy personales y rescatando aquella información que nos permita conocer cual es el camino que ha tomado su trabajo; con el interés de saber por ejemplo si se especializa en un determinado genero musical, si recurre constantemente a algún tema en particular, como el amor por ejemplo; si a cambiado recientemente su forma de trabajar adaptándose a los movimientos musicales de vanguardia, entre otras cosas que nos permitan saber cuales son sus tendencias expresivas como compositor musical.

- *Concepto del disco.*

Como se ha mencionado previamente, es común que un disco ó material fonográfico sea producido bajo una determinada línea artística, alrededor de la cual gira todo el trabajo de producción comenzando por la composición de los temas. Es oportuno que él ó los compositores expresen cual es el sentimiento que los rodeó al menos en la etapa de composición, ó hablen de las condiciones y los factores de inspiración que les llevo a componer el material musical; además seria favorable para nosotros saber si el disco en general refleja desde su punto de vista alguna idea o sentimiento, es decir, que posiblemente todas las canciones del disco ó su mayoría; expresen ó hablen sobre un tema en particular, ó que las características sonoras de dicho material compartan algunas cualidades como por ejemplo sonidos electrónicos, etc.

Se trata pues de indagar sobre el sentido expresivo del disco al cual pertenece la pieza con la que trabajaremos en el vídeoclip.

- *Idea expresiva de la canción.*

Este último punto no llevará a conocer el proceso creativo con base en el cual se origino la canción que representaremos en el vídeoclip. Debemos concentrarnos en saber como se compuso la canción, bajo que condiciones y/o estímulos; en que parte de la canción se percibe con mayor firmeza la idea de la canción según el autor, por ejemplo en la letra ó en la melodía. Podemos saber si el tema esta inspirado en alguna idea, lugar ó persona, y si expresivamente pretende transmitir un



sentimiento en particular ó solamente obedece a la idea de generar movimiento y baile con su ritmo, etc.

Es importante que consideremos que en muchas ocasiones el trabajo de composición es un proceso grupal y que muchas veces se reparten las tareas por ejemplo la de la composición de la música y la composición de la letra. Esto no impide que sea una sola de las personas involucradas en dicho proceso, quien pueda brindarnos información necesaria de forma general. Lo que nosotros debemos procurar es indagar sobre cada uno de las recursos y etapas de la composición y construcción de la canción.

3.4.3 El interprete.

Como mencionamos en el segundo capítulo, la música es un medio que se plantea y concibe en principio de una forma mental y gráficamente, pero como realmente existe es en su estado sonoro, es decir, la música como tal es un fenómeno sonoro y cuando se escucha es cuando cobra vida y se puede sentir. Es en este momento de la ejecución en donde intervienen otros factores que han de dar un especial sentido a la forma en la que escuchamos la música. Hablamos de la interpretación, acción en la que la música es ejecutada ó la letra es cantada y que integra a la acción de ejecutar la música un sentimiento expresivo, es decir, no solo se toca y se canta, sino que cuando se hace se le da a la interpretación un toque emotivo, un carácter y una intención.

Así, independientemente de que la pieza musical sea obra del mismo interprete ó de compositores ajenos a la ejecución de la obra; los músicos y cantantes habrán de poner su toque personal al momento ya sea de grabar la canción ó tocarla en vivo.

Siendo así, la obra musical no será solo un medio expresivo que refleje el pensamiento del compositor, sino que es de igual forma una muestra del sentimiento y de la personal manera en la que él ó los intérpretes transmiten el contenido de la composición.

Con relación a la interpretación de la música, nosotros diseñadores de la comunicación visual como realizadores del vídeo clip musical, debemos comprender que junto con la información recopilada sobre la composición de la obra musical, es importante que tomemos en cuenta que en la canción se juntan todos los factores y que el trabajo del interprete se percibe en primera instancia con relación al contenido expresivo de pieza musical ó la propuesta del compositor. Por eso sería conveniente integrar a nuestro proceso de diseño una etapa dedicada al estudio del trabajo del interprete y/o ejecutantes de la canción; con el interés de conocer cual es el sentido que le dan a la canción, cual es el sentimiento ó idea que de manera personal ellos consideran transmitir y hacer sentir en la canción. Dado que en muchas ocasiones el trabajo del interprete es lo que caracteriza y destaca una pieza musical, es una buena opción que nos veamos en la tarea

de representar visualmente en el videoclip la labor expresiva del interprete; para lo cual es oportuno cuestionar al mismo interprete sobre el tema y considerar como muy importante las necesidades que el mismo interprete exija para la construcción del videoclip; siendo de alguna forma él, como veremos más adelante, nuestro cliente directo.

3.4.4 El planteamiento creativo del realizador.

Una vez que hemos conocido la canción, una vez que nos hemos familiarizado con ella y hemos también estudiado su estructura y su composición; hemos hecho un estudio y un análisis del contenido y el sustento teórico y conceptual de la obra musical, y además hemos también recopilado información sobre la labor del interprete, además de conocer las necesidades y solicitudes del cliente; en pocas palabras, una vez que tenemos todos los elementos para comenzar a trabajar en nuestra propuesta de videoclip, es nuestra oportunidad de aportar con nuestro trabajo la opción de hacer llegar la canción más allá de nuestros oídos.

Es el momento de poner manos a la obra en la construcción del discurso visual, desarrollando creativamente el proceso de representación musical, tomando en cuenta los puntos planteados en nuestro proceso de realización, como criterios para la *representación musical*.

En este caso en particular mi intención es la de utilizar los modelos de representación musical planteados con anterioridad, para que con base en algunas de esas posibilidades de interpretación, me permita generar un producto audiovisual coherente.

Voy a ejemplificar como sería este proceso de construcción en el cual integro los modelos de representación expuestos en este capítulo, junto con el proceso creativo que le da forma a la propuesta de realización del videoclip musical.

Supongamos que al someter la obra musical a estudio y tomando como referencia los elementos de la música que se tratan el segundo capítulo; destacamos tres puntos fundamentales que caracterizan dicha pieza musical y los cuales contemplamos como posibles elementos para representar en el videoclip.

Continuando con el ejemplo, supongamos que estos tres elementos son:

-La *idea narrativa* de la canción, la cual manifiesta el concepto astronómico del espacio (universo); empleando sonidos de tendencia electrónica y fragmentos de un conteo regresivo como el de un lanzamiento de un cohete espacial.



-La segunda característica que destaca es su *melodía*, de la cual sobresale el empleo de un sintetizador para generar un sonido robótico que es el que marca la melodía.

-El tercer elemento es el contenido literario de la letra, el cual habla de un largo viaje que realiza el intérprete, con la intención de alejarse del caos que se vive en nuestro planeta.

Una vez distinguiendo los elementos que consideramos relevantes para su interpretación visual, continuaría la etapa en donde se acuerda con el artista cual es la intención con la se pretende realizar el videoclip, lo cual nos permitirá recopilar los puntos de vista con los que según nuestro cliente, debe cumplir el proyecto.

Posterior a esto, sería conveniente dedicar tiempo al proceso de planeación dentro del cual podemos establecer de que forma representaremos tanto los elementos que distinguimos de la canción; como las solicitudes hechas por el cliente y nuestra particular inquietud. Con esto quiero decir que podemos hacer una comparación utilizando los criterios expuestos en el apartado 3.3 de este proyecto sobre el esquema comparativo de representación musical; en donde podemos seleccionar cuales serán los elementos del discurso audiovisual con los cuales representaremos la pieza musical.

Continuando con este ejemplo, podemos haber tomado la decisión de representar esos tres elementos que destacamos desde un principio de la siguiente manera:

-La idea *narrativa* de la canción representada por medio de la estructura narrativa del clip, en donde se denote el ambiente de un viaje espacial dentro del cual el intérprete de la canción actúa teniendo como escenario las instalaciones de una base de lanzamiento espacial.

-La *melodía* se representará con el empleo de secuencias dentro de una cabina espacial con una coreografía en donde algunos bailarines se mueven como robots al ritmo de la melodía.

-El tercer elemento que es la *letra* de la canción, lo hemos decidido representar con la actuación del intérprete, simulando ser el piloto de la nave que lo lleva en ese viaje deseado.

De manera clara estaríamos empleando el modelo interno de representación musical que se describe en este capítulo. Poniendo de manifiesto que el proyecto que realizamos se sustenta y obedece a los elementos que encontramos dentro de la pieza musical.

Por otra parte, exponemos también lo que corresponde a nuestra propuesta creativa, fabricando el contenido narrativo y artístico al cual habrá de apagar el discurso visual.

Este sería a grandes rasgos el proceso por medio del cual podemos plantear la propuesta de realización del vídeoclip musical.



Capítulo 4. Propuesta práctica.

4.1 Puesta práctica.

Toca en este capítulo que les hable sobre la experiencia en particular que tuve para poner en práctica el proceso por medio del cual consideré apropiado solucionar el problema de: ¿Cómo representar la música en el discurso audiovisual? A través del videoclip.

A continuación expongo el proceso en concreto que realicé como aplicación de lo planteado en los capítulos anteriores. Proceso el cual se basa en los puntos que propongo a lo largo de este proyecto, como posibles soluciones para la representación de una pieza musical.

Mi objetivo en este caso en particular es el de poner en práctica tanto los modelos representación musical; como las bases de estudio para pieza musical tratados en los capítulos 2 y 3, como una opción para destacar los elementos representativos de la pieza.

Por otra parte y también como parte de la puesta en práctica de lo que he propuesto anteriormente; este proyecto de aplicación me permitirá manifestar mi trabajo y desempeño como diseñador de la comunicación visual en una caso concreto.

Expongo aquí el proceso para llevar la teoría a la práctica en espera de conocer cuales son los resultados que arroje dicha aplicación.

En primer lugar deseo manifestar que el desarrollo del presente proyecto de tesis me ayudo a reafirmar la integración de algunos asignaturas cursadas a lo largo de la licenciatura. Ejemplo de esto es el haber confirmado la relación que une a los medios de expresión. En este caso el video y los principios básicos de la teoría de la comunicación. Lo cual significa que todo recurso que se utilice para transmitir un mensaje obedece a la función del lenguaje. Por tal razón comencé desde esta perspectiva esta tesis.

Por otra parte, el retomar el tema de la comunicación, fue importante para mí, en el sentido de que me permitió abordar, aunque fuese de forma breve

la comprensión y el estudio de los dos lenguajes que se funden en el videoclip musical. Acepto que el involucrarme con la música como medio de comunicación, resulto para mí en una experiencia tanto excitante como complicada; considerando que la teoría musical es igualmente extensa y compleja como lo son las sensaciones que esta actividad nos brinda.

Debo decir que aunque en un determinado momento sentí que había fallado en mi intención de involucrarme en el estudio de la música dada la complejidad del tema; posteriormente esta incertidumbre se convirtió en una confirmación de que el haber desarrollado este tema resulto acertado considerando que gracias a esto, pude comprender más la música, la cual es el pretexto que origina la construcción narrativa del videoclip musical.

El capítulo número tres en el cual expongo mi visión sobre cual puede ser la solución a nuestro problema de interpretación de la música a través del videoclip; esta puesto en práctica en este cuarto capítulo.

La aplicación práctica implicó el enfrentarme de forma particular al problema de representar una obra musical, planeando, produciendo, y realizando un videoclip musical.

4.2 El cliente.

El grupo de rock mexicano La Barranca, se forma en marzo de 1995 cuando los músicos José Manuel Aguilera, Federico Fong y Alfonso Andre deciden conformar este proyecto que surge de las entrañas. “Herida en la montaña, una barranca es un capricho de la tierra. Es algo que cambia la fisonomía de un paisaje de una vez y para siempre”, cita José M. Aguilera en un texto de la página oficial del grupo. Bajo este concepto La Barranca ... “ se formó con la idea de mostrar nuevas caídas a quienes buscan despeñarse desde un borde diferente” continua Aguilera.

Aunque el grupo La Barranca ha sufrido cambios en su formación original. Hasta la fecha la esencia permanece con la presencia del Sr. Aguilera, fundador y creativo del proyecto, quien promete continuar brindando con su música una buena opción en caída libre a ese lugar donde... “Y en el centro está un sexo, está dios y estás tú...”(concepción usualmente aplicada por el grupo a partir su publicación en el booklet del disco Denzura).

A finales del 2001 y aprovechando una pausa que se la da a La Barranca, José Manuel aguilera lanza un interesante proyecto como solista nombrado “Yendo al cine solo”. En este trabajo Aguilera plantea una interesante relación entre dos recursos expresivos, el cine y la música;



inspirando su trabajo musical en las experiencias sensitivas que el cine le permite experimentar, brindándole la oportunidad de que su música y el cine se integren; pero dejando abierta la posibilidad de que su trabajo musical tenga presencia individual, pero con la bondad de generar por sí misma un film imaginario, es decir, su propia película mental.

“Yendo al cine solo” es también ...”un intento de llevar las posibilidades orquestales de la guitarra al máximo, expresando emociones y atmósferas mediante de su voz más personal.” Reseña del disco “Yendo al cine solo” de la pagina oficial www.labarranca.com.mx

Para Aguilera cada canción es una aspiración ideal de una película, considerando cada track no como música de fondo, sino como canciones instrumentales con un tema melódico y una estructura. Canciones en donde la voz cantante es la guitarra. Así que cada canción pretende crear un ambiente, una sensación particular...una película. En cada una de estas canciones el actor principal, la guitarra, desarrolla un papel diferente: “Esta personalidad, para mí, es la melodía, pues me parece que la elección de notas y fraseo de cada músico constituyen su voz más profunda, su voz única. El disco en el fondo es justamente eso: un reconocimiento, una impresión, una búsqueda y una exposición de las melodías que yacen dentro de mí, dice José Manuel Aguilera.

La propuesta práctica de mi proyecto de tesis “Música para los ojos”, se basa e la propuesta del disco como solista de José Manuel Aguilera, “Yendo al cine solo”. En este caso invierto los papeles de la propuesta original en donde la música fue generada para y/o a partir de una serie de largometrajes, con la idea de que la música del Sr. Aguilera funcione como soundtrack. El proyecto “Música para los ojos” por el contrario plantea la producción de material en video inspirado en las canciones de La Barranca, a manera de regresar el favor que Aguilera ofrece con su música al cine como medio audiovisual.

Este proyecto es el pretexto para desarrollar en la práctica lo que teóricamente planteo como las bases para construcción de un mensaje visual cuya narrativa se centra en la pieza musical como punto de partida tanto conceptual como estructural; el videoclip musical.

Esta inquietud de acercarme a la música de Aguilera nace a raíz de un proyecto previo llamado “El jardín del tiempo”, tema que aparece en la producción “Rueda de los tiempos” de La Barranca editada por Universal Studios en el 2000. En este proyecto tuve la oportunidad de participar en la realización grupal del cortometraje “El jardín del tiempo”, ganador del primer lugar en la categoría *cortometraje en video*, en el Festival de Cortometrajes “EXPRESION EN CORTO”, en el 2001.

Posterior a este suceso y considerando la disponibilidad que La Barranca tuvo con nosotros, aunado al gusto personal que tengo por su música; decidí retomar el trabajo del Sr. Aguilera para desarrollar la parte práctica de mi proyecto de

tesis; considerando que el quehacer musical de José M. Aguilera brinda muchos recursos expresivos para originar a partir de su música el discurso audiovisual.

4.2.1 Contacto con el cliente.

El primer paso fue ponerme en contacto en el Sr. José Manuel Aguilera, quien para la fecha y después de una mala experiencia de manejo con su anterior manager; mantiene una estrecha relación con los asuntos del grupo de manera personal.

Tuve la oportunidad de exponerle mi interés de plantear teóricamente un proceso para la realización del discurso de la imagen en movimiento basado en la música (vídeoclip musical); utilizando dicho trabajo como proyecto de titulación.

En primera instancia el Sr. Aguilera mostró un particular interés en conocer sobre el proyecto, dado que dentro de otros tantos gustos y aficiones que tiene, se encuentra también la realización de material en video, mismo que con frecuencia es mostrado en las presentaciones en vivo de La Barranca.

Platiqué con él sobre la posibilidad de utilizar uno de sus temas como la base sobre la cual yo desarrollaría el proyecto audiovisual, brindándole la opción de que fuera el quien eligiera dicho track. Aguilera manifestó que en su fonoteca personal habitaban un sinnúmero de canciones que no contaban con un respaldo visual de este tipo y que incluso muchas de estas canciones ni siquiera habían visto la luz en un disco. Pero que considerando el trabajo como una inquietud que nacía más de mi parte, que la de él; por ser este mi proyecto de titulación dejaría a mi consideración la elección del tema; mostrándose dispuesto a colaborar conmigo en cuanto le fuera posible para la realización de dicho proyecto y sin ningún inconveniente en permitirme ocupar alguno de los temas musicales de su autoría para mi proyecto. Esta plática concluyó por parte del Sr. Aguilera manifestando su interés por conocer el resultado final cuando llegara el momento oportuno.

4.3 Selección del tema musical.

La elección del tema musical fue una tarea significativamente complicada, por una parte por que suele ser difícil por una de entre tantas opciones. Por otro lado porque para éste momento existía la posibilidad de seleccionar uno de los tracks de su más reciente disco ó seleccionar un tema ya conocido de una producción anterior. Los factores que se tomaron en cuenta para la selección del tema fueron por un lado, las posibilidades expresivas que a nivel musical nos pudiera brindar la canción, es decir que sobrevivieron a la primera etapa de selección aquellas canciones cuya melodía brindara mayores posibilidades sensitivas y de cadencia auditiva.



El segundo factor que se consideró fue el “tema”, tanto de la melodía como de la letra de la canción en los casos que aplicara. Quedando en esta etapa las canciones con mayores posibilidades de ser signadas temáticamente.

Por último el factor que decidió cual sería el tema final, fue mi particular punto de vista, tratando de ser objetivo con la producción del proyecto.

El track seleccionado fue “**El Gran Pez**” de la producción *Tempestad* editada por BMG en 1997. Contrario a la lógica de seleccionar uno de los temas de la producción más reciente de La Barranca hasta ese momento (Denzura); opte por rescatar una pieza de un disco muy sobresaliente, pero a fin de cuentas una canción poco nombrada tanto por el grupo, como por sus seguidores. El Gran pez es una canción que no se esconde en la sombra del olvido, pero si una pieza que tiene que ceder el paso a otras canciones consideradas ya de cajón para la banda como Día Negro, Perla y Belleza; incluidas en este mismo disco. Consideré una buena opción poner los ojos en esta canción para brindarle lo oportunidad de renovarse y ver la luz vestida de nuevas galas.

Expresivamente “El gran Pez” es una canción que literalmente pinta en tu mente utilizando una extensa y vital paleta de sonidos y sensaciones emotivas.

Con relación al contenido temático, tanto la melodía como la letra son un claro reflejo de ese ambiente marítimo, acuático y porque no; tropical. Por ser el mar un concepto aludido con frecuencia en el disco *Tempestad* (un disco que suena a mar); opte por considerar a “El Gran Pez” como digno representante temático de toda la producción discográfica.

Por último, “El Gran Pez” fue una de las primeras canciones que yo escuche de La Barranca; energía, cadencia y un particular y característico arreglo en cuerdas y voz en la interpretación José Manuel Aguilera; hicieron que esta pieza musical ocupara un lugar entre el grupo de las posibles elegidas.

En fin, aunque considerando que hay otros tracks más queridos tanto por La Barranca como por sus seguidores, creo que “El Gran Pez” fue una buena elección.

Este es el momento en el que he de llevar mi teoría sobre la representación visual de los elementos de la música a la práctica con la intención de conocer los resultados que sobre dicha aplicación se den y valorar que tan funcional y acertada es mi propuesta.

Teniendo ya la pieza musical con la cual he de trabajar, el siguiente paso es realizar un estudio de la canción tomando como base de dicho estudio los puntos planteados en el capítulo segundo con relación a los ocho componentes

de la música que son necesarios conocer para realizar comprender una canción y realizar la representación musical con mayores posibilidades de éxito. Repito aquí que el estudio de los elementos con los que trabaja el diseñador de la comunicación visual es parte no solo de mi proyecto de tesis, sino de todo proceso de diseño.

A continuación expongo el estudio de “El Gran Pez” con base en los puntos que planteo en el capítulo segundo sobre teoría musical.

4.3.1 Estudio de la pieza musical.

El Gran Pez es una canción de 3:03 minutos de duración que sigue el concepto del disco *Tempestad*, un concepto líquido que pretende reflejar las experiencias del grupo en un ambiente de playa, mar y los misterios de sus profundidades. “El Gran Pez” pone de manifiesto un discurso que relaciona íntimamente las sensaciones del hombre con el vaivén de la vida marina. Ocupándose de sonidos instrumentales que evocan en ambiente costero y que emiten melodías que nos remiten al folclor de la zona de golf de nuestro país, a la cadencia de las olas y a la brisa que refresca la puesta del sol. José Manuel Aguilera manifiesta la desesperación por alejarse del sofocante acoso de los excesos y episodios cotidianos de la vida y el deseo de sumergirse en una esfera de paz y serenidad que nos brinda el mar. Esta canción expresa ese deseo que tenemos en ocasiones de estar solos y necesidad de escapar aunque sea por un momento de las cosas que nos aprietan emocionalmente, buscando reposo y olvido.

La **melodía** de “El Gran Pez” es fundamental para caracterizar esta pieza musical como una obra que expresa un ambiente marino. En primer lugar porque es una melodía que evoca al huapango de la zona huaseca, con mayor influencia de la parte norte (Veracruz y Tamaulipas) que se caracteriza por su brillante, alegre y veloz movimiento melódico. Que “El Gran Pez” sea una pieza que suena a mar, hace que su característica melodía tropical sea parte importante para su comprensión.

En segundo lugar esta es una melodía muy sencilla compuesta por cuatro frases, cada una de las cuales suben y bajan armónicamente, generando la *idea musical* de un vaivén sonoro, haciendo una analogía del movimiento que el viento provoca sobre el mar ó la cadencia de un cuerpo flotando en alta mar. Dicho arreglo melódico permanece como una constante a lo largo de la canción. El **ritmo** de la canción se encuentra claramente marcado por un básico compás de cuatro cuartos; patrón dentro del cual se acomodan sin esfuerzo el resto de los elementos musicales. Se presenta una variante en alguno de los campases de la canción, cuando se agrega puntillo al compás, lo que significa que pasa de



ser un 4/4 a un compás de 6/4 ó lo que es lo mismo que sumarle la mitad de su duración normal. El darme cuenta de esto me permitió observar con mayor claridad las **formas** que constituyen la canción, por que esta alteración del compás se presenta solo en determinados **motivos** de “El Gran Pez”.

Esto lo podemos comprender mejor a continuación que enlisto los motivos de los cuales se conforma la pieza musical.

-Motivos (etapas) de “El Gran Pez”.

1ª- 4 compases de 4/4 cada uno (Introducción).

2ª- 4 compases, tres de 4/4 y un compás de 6/4 (comienza letra).

3ª- 4 compases, tres de 4/4 y un compás de 6/4 (diferente letra que repite fraseo).

Ligadura de trecillo.

4ª- 4 compases 4/4 (Distinto fraseo en voz y arreglo de cuerdas).

5ª- 2 compases 4/4 (Cambio de fraseo).

6ª- 4 compases 4/4 (Repite fraseo del 4º motivo y da un descanso al final)

7ª- 4 compases, tres de 4/4 y uno de 6/4.

8ª- 4 compases, tres de 4/4 y uno de 6/4.

Ligadura.

9ª- 4 compases 4/4 (cambio de fraseo y arreglo melódico en cuerdas)

10ª- 2 compases 4/4 (modifica el fraseo).

11ª- 4 compases 4/4 (repite fraseo de 9º motivo y agrega silencio al final).

12ª- 2 compases 4/4 (Se da un aire a la melodía).

13ª- 8 compases 4/4 (Final)

El Gran Pez
Estructura temporal (Motivos y compases)

Motivo N. 1 (Introducción) Motivo N. 2 (inicia letra)

MANOS QUE TOCAN Y AMBICION DE NO TENER AMBICIONES

Motivo N. 3 (Diferente letra, repite fraseo) Motivo N. 4 (Arreglo en cuerdas, cambia fraseo)

LABIOS QUE MOJAN MI ILUSION DE NO BEBER ILUSIONES HAZ QUE TODO SE QUEDE ATRAS COMO RUIDO DE FONDO

Motivo N. 5 Motivo N. 6 (Cambia fraseo, pausa al final) Motivo N. 7 (3 compases 4/4)

Y DESPUES MOJA MI NOMBRE HAZ QUE YA NO POR HOY EL GRAN PEZ SOLO OJOS QUE FLOTAN EN LAS OLAS
RECUERDE QUIEN SOY RECUERDE QUIEN SOY SABE COMER SABE COMER DONDE YO

una 6/4 Motivo N. 8 (3 compases 4/4, uno 6/4) Motivo N. 9

AMANEZCO SEXOS QUE BROTRAN CON DESEOS DE PROVOCAR EL DESEO HAZ QUE TODO SE QUEDE ATRAS

(Arreglo de cuerdas) Motivo N. 10 (2 de 4/4) Motivo N. 11 (Cambia fraseo)

COMO RUIDO DE FONDO Y DESPES MOJA MI NOMBRE HAZ QUE YA NO POR HOY EL GRAN PEZ SOLO
RECUERDE QUIEN SOY RECUERDE QUIEN SOY SABE COMER SABE COMER

Motivo N. 12 (Bajo) Motivo N. 1 (8 compases 4/4, final)



En cuanto a la **expresión musical**, “El gran Pez” es una canción de carácter sombrío, crudo; que refleja cierta sensación de densidad. A pesar de que sus arreglos melódicos rayan en el movimiento y alegría del folklórico huapango; la canción maneja una ejecución pesada y seca, es decir que los movimientos melódicos son tan firmes y secos que da la impresión de que la canción refleja un momento de cansancio y agotamiento, no físico sino emocional, que impide imprimirle mayor brillo y vivacidad. Teniendo un compás sencillo ejecutado a un **tempo** relativamente sereno de **80 bits** por segundo (*ANDANTE*, por su clasificación en italiano), yo califico el movimiento “El Gran Pez” como denso, es decir que expresa un movimiento fluido pero relativamente lento por esa sensación de pesadez que se percibe.

La **intensidad** con que es percibida la canción es igualmente discreta. Se percibe una ejecución firme pero que quiere dar a entender que no imprime suficiente energía; digamos como si se tratara de un momento de pereza.

Por otro lado “El Gran Pez” es una pieza rica en variedades tonales. Mostrando un espeso fondo de tonos graves generados por el bajo; a los que se sobreponen centellantes y no muy brillantes pero sí finos tonos agudos. Y es precisamente este uno de los factores que enriquecen la densidad de la canción: sus texturas sonoras provocadas por el rico empleo de cuerdas. Texturas afiladas y brillantes que brinda el vivaz timbre de la jarana, instrumento parecido a la guitarra pero de mayor número de cuerdas, comúnmente utilizado en el conjunto huasteco y jarocho; en esta ocasión empleada por José Manuel Aguilera para caracterizar genéricamente a “El Gran Pez”. Además de la jarana, son empleados otros instrumentos como la batería con pandero en lugar de platillos de contratiempo y un bajo acústico ó contrabajo. En resumen el empleo de instrumentos de carácter folklórico y no instrumentos eléctricos brinda una sensación más natural y una textura más cruda y poco maquillada.

“El Gran Pez” es una pieza que emite en gran parte sonidos de instrumentos de cuerda, por lo cual predomina la idea del movimiento; mismo que es necesario para generar el sonido de dichos instrumentos y que yo comparo con el movimiento por un lado del mar (en este caso particular) y por otro lado el movimiento del ser humano como fuente generadora de energía.

Por último tuve que poner atención en la letra de la canción, ya que es una de los elementos de mayor importancia para mí en este caso, dado que el contenido narrativo de la letra dicta en gran parte el sentido de la pieza musical en conjunto.

En este caso y con relación a la letra de “El Gran Pez”:

Manos que tocan
y ambición de no tener
ambiciones

Labios que mojan
mi ilusión es no beber
ilusiones

Haz que todo se quede atrás
como ruido de fondo
y después moja mi nombre
haz que ya no recuerde quien soy, por hoy,
el Gran Pez sólo sabe comer

Ojos que flotan
en las olas donde yo
amanezco

Sexos que brotan
con deseos de provocar
el deseo

Haz que todo se quede atrás
como ruido de fondo
y después moja mi nombre
haz que ya no recuerde quien soy, por hoy,
el Gran Pez sólo sabe comer

Es una declaración de rechazo y negación a una serie de estímulos sensoriales. Una súplica de ayuda para alejarse de las provocaciones y tentaciones. Un deseo de sumergirse en el embriagante líquido etílico para hundirse en las profundidades del olvido.

La letra expresa el deseo de ser observados y el intento por no caer presa de las provocaciones a las que están expuestos nuestros sentidos. El gran pez solo quiere pensar en él y dejar de atender a los que le rodean.

Es una buena analogía del mar de la vida en el que constantemente estamos sumergidos; un ambiente lleno de misterios, peligros y acechos.



Habla de esa pereza y esa soberbia que experimentamos cuando las cosas se nos dan de una manera muy cómoda. Esa idea de ser reconocidos y halagados por las cosas que hacemos, implica que puede existir en nosotros una actitud soberbia, engreída y presuntuosa creyendo que pertenecemos a un selecto grupo de virtuosos; pero como las leyes de la vida dictan, las experiencias siempre dan la vuelta y como dicen el *pez más grande se come al chico*, y siempre habrá un pez más grande que nosotros; Dios.

4.4 Representación musical de “El Gran Pez”.

Una vez habiendo cubierto la primera etapa de la representación desfragmentando “El Gran Pez”, reconociendo sus partes para poder realizar la interpretación de las mismas: es momento de poner manos a la obra para en la construcción de discurso visual.

En primer lugar me he ocupado del esquema comparativo entre entidades musicales y visuales (del video); para ir planteando las opciones a representas en el vídeoclip.

En lo que respecta a la narrativa musical y narrativa del video; dado que tanto la idea melódica y conceptual de “El Gran Pez” expresan la idea de mar y el vaivén de la vida en las profundidades. Yo he decidido plantear una narrativa para el vídeoclip dentro de la cual exprese los deseos y aflicciones descritas en la letra de la canción, proponiendo una historia que ocupe la idea mar como pretexto sentimental y emotivo. Interpretando el contenido narrativo del vídeoclip con la líquida analogía de nuestra vida sumergida en un agobiante mar de tentaciones.

Por otra parte he decidido considerar el ritmo de “El Gran Pez” como elemento de representación en el vídeoclip, concentrándome no tanto en el tempo de ejecución sino en la estructura que el conjunto de compases conforma a lo largo de toda la pieza musical. Algunos de los motivos de la canción se destacan por el empleo de arreglos melódicos e instrumentales que expresan con mayor fuerza la idea de sumergirse en ese ambiente marino. Es por eso que en mi propuesta de video planteo comparar esa idea de profundidad con la idea de sumergirse dentro de un sueño; en donde yo represento el deseo de hundirse en el agua con los momentos de sueño. Adaptando la idea de los deseos, tentaciones y provocaciones de los que habla la canción; sin olvidarme de incorporar al pez como elemento de representación dentro de dicha narrativa. Por ejemplo en el grupo de motivos musicales (4, 5, 6) y (9, 10,11); los arreglos melódicos cambian a diferencia del resto de la pieza, expresando con mayor vivacidad el movimiento ondeante de las profundidades marinas. Por tal razón durante el periodo de tiempo en que se ejecutan dichos motivos en la canción, he decidido representar visualmente las etapas que corresponden a periodos de

sueño de la protagonista de la historia. Es decir que lo que acontezca en el video durante esos motivos melódicos corresponderá a los sueños del personaje dentro de los cuales ella se acerca al objeto anhelado, el mar; esto gracias a la idea de magia en torno a la cual gira mi propuesta narrativa.

Dentro de mi ejercicio de representación musical, he decidido ocuparme de la estructura temporal como elemento a interpretar visualmente. Me he visto en la labor de realizar una división un tanto lógica y creativa de las unidades temporales que rigen “El gran Pez”. Es decir, en primer lugar he distinguido y separado cada uno de los motivos melódicos de la canción, para que a su vez cada uno de los compases que conforman dichos motivos sean sometidos a una fragmentación creativa dentro de la cual sean acomodados los elementos visuales de la narrativa en video. Lo anterior lo podemos comparar con el ejercicio de composición de un plano para una pintura ó una aplicación gráfica. Es decir, yo utilizo la misma idea de composición visual del diseño gráfico en la cual un soporte ó plano en donde se depositarán los elementos visuales es dividida de manera creativa, lógica e incluso matemáticamente; con la intención de que los elementos visuales (texto, imagen, etc.) se justifique dentro de ese plano que las acoge.



Mi intención de dividir creativamente las unidades temporales de la pieza musical, obedece en cierto sentido a que resulta un posible método de *representación musical*, dado que el ejercicio de la composición musical implica un determinado trabajo mental y creativo para el ordenamiento y distribución de los sonidos en determinados periodos de tiempo; que es precisamente lo que intento hacer.

En el caso particular de “El Gran pez”, adopté el concepto musical de las notas musicales, para dividir los compases de la canción. Es decir, si recordamos en el capítulo 2, hablamos de que para la determinación del valor de cada figura (nota representada gráficamente), se toma como punto de partida un determinado periodo de tiempo el cual se considera como un **entero**, consecutivamente ese entero se va fraccionando en medios, cuartos, octavos, etc. Esa misma idea es la que yo he aplicado para la división temporal de la pieza musical.



EJEMPLO

Cada una de estas subdivisiones acogerá temporalmente los distintos planos que forman las escenas de nuestro vídeoclip. A su vez cada uno de los motivos melódicos de “El Gran Pez” será el receptáculo de las diversas secuencias que constituyen la narración visual.

A continuación explico el caso particular de los motivos que conforman “El Gran Pez” adoptando esta idea como método de división temporal y sustentación de la materia visual del video:

Motivo N° 1

El primer motivo de la canción está conformado por cuatro compases 4/4. Lo que hice fue subdividir consecutivamente uno tras otro de los compases; con el objetivo de que intencionalmente cada uno de los fragmentos resultantes fuese equivalente a la unidad primaria (un compás entero). De esta manera el segundo compás está dividido en dos partes iguales, el tercero está dividido en cuatro partes iguales y el cuarto en ocho fragmentos iguales.

1 1/2 1/4 1/8

Motivo N° 1 (Introducción)

Motivo N° 2

En este *motivo* que también está formado de cuatro compases 4/4 y un compás 2/4. El primer compás permanece entero, mientras que el segundo se divide en dos obedeciendo a una primer división del tiempo anterior ($1 = 2/2$).

El tercer compás permanece completo rompiendo al secuencia de división como se volviese a empezar. El cuarto compás igualmente permanece entero por la razón de que su valor es equivalente a la mitad del compás anterior. La división del quinto y último compás obedece en cierto sentido a los dos compases que lo preceden. Es decir, el cuarto compás es equivalente a $1/2$ del tercer compás, por lo que el último compás se divide en unidades equivalentes a $1/4$ del tercer compás el cual se supone comienza nuevamente la serie de divisiones rotas en el segundo compás.

The image displays the musical notation for Motivo N° 2. At the top, a rhythmic diagram uses colored blocks to represent the division of time: a red block for '1', two blue blocks for '1/2', a red block for '1', a blue block for '1', and four red blocks for '1/4'. Below this, a musical staff shows the melody with lyrics: 'MANOS QUÉ TOCAN Y AMBICION DE NO TENER AMBICIONES'. A bracket above the staff indicates the 'Motivo N° 2 (1790-1810)'. To the right, a vertical sequence of rhythmic patterns is shown, with the first pattern circled in black.

Motivo N° 3

El tercer motivo melódico presenta un esquema muy simple de división. Considerando la fracción base del compás de 4/4 es $1/4$, lo que hice fue separar una fracción de $1/4$ de cada uno de los tres primeros compases. Lo siguiente fue colocar en distintas posiciones esa unidad de $1/4$ para darle movimiento a la fragmentación. Es decir, en el primer compás seleccione la primer unidad (nota) de $1/4$ para separarla. En la gráfica se muestra como una línea verde que atravieza el primer compás.

En el segundo compás encogí la segunda unidad (ó nota) de $1/4$ para separarla, por lo que ese compás quedo dividido en tres. Lo mismo pasó en el tercer compás en el que la unidad de $1/4$ separada fue la tercera en orden (línea verde del tercer compás).

Motivo N° 3 (Diferente inicio, repite frase)

1/2

LAZOS QUE MOJAN MURKONOS DE LOS PNEC

Motivo N° 4

En este caso antes de dividir los compases lo que hice fue dividir el motivo en dos partes, es decir en pares de dos compases. Esto con la intención de que la primera mitad obedezca una determinada secuencia de división, mientras que la segunda mitad se rija de manera distinta.

De tal manera el primer compás del este motivo se dejó entero, mientras que el segundo compás se dividió en dos. El tercer compás permanece completo rompiendo con esto la secuencia de la primera mitad del motivo. El cuarto y último compás separa solo la primer fracción de $\frac{1}{4}$, esto con la intención romper con esa tendencia simétrica de las anterior división que parte por la mitad el compás.

Motivo N° 4 (Arreglo en cuerdas, cambia fraseol)

1 1/2 1 1/4 3/4

HAZ QUE TODO SE QUÉDE ATRAS COMO RUIDO DE FONDO

Motivo N° 5

En este quinto motivo que solo se compone de dos compases mi intención fue la de que cada uno de ellos fuese dividido de distinta forma. El primer compás se dividió simétricamente al cortarlo por la mitad, con la peculiaridad de que en medio de esos dos fragmentos hay un tercer espacio muy breve el cual funciona como destello visual en el video.

El segundo compás se dividió de manera asimétrica, nuevamente separando la primer unidad de $\frac{1}{4}$, lo cual es lo mismo que si moviéramos la línea que divide el compás un paso a la izquierda.

The diagram illustrates the rhythmic structure of Motivo N° 5. At the top, four units are shown with their respective durations: $\frac{2}{2}$, $\frac{2}{2}$, $\frac{1}{4}$, and $\frac{3}{4}$. Below this, a bar is divided into four colored segments: red, red, blue, and red. A bracket underneath labels this as 'Motivo N° 5'. Below the bar is a musical staff with four notes, each corresponding to one of the units. The notes are quarter notes on a four-line staff. Below the staff, the lyrics 'Y DESPUES MOJA MI NOMBRE' are written. To the right of the diagram is a video player interface showing a musical score with a green highlight over the first two measures.

Motivo N° 6

Este motivo esta conformado por cuatro compases de 4/4, pero solo los tres primeros acogen la base rítmica y melódica de ese episodio musical, dejando el cuarto compás para la prolongación de un remate el cual cubre los cuatro tiempos del compás y que marca una separación musical dentro de la canción.

Mi intención en este caso fue la de adaptar esa idea de que solo los tres primeros compases continúan con el arreglo melódico; para separar las tres primeras unidades de $\frac{1}{4}$ del primer compás y dejar como una sola unidad el



tiempo restante del motivo que abarca poco más de tres compases y que es símbolo del periodo prolongado que se denota en el cuarto compás.

1/4 TRES ENTEROS

Motivo N° 6 (Cambia Trébol, pausa al final)

HAZ QUE YA NO RECUERDE QUIEN SOY POR HOY EL GRAN PEZ SOLO SABE COMER

Motivo N° 7

La división del motivo melódico N° 7 es un poco más compleja de explicar. La idea general es que cada uno de los compases que lo conforman se dividen en dos y la primer mitad de cada uno de esos compases se va dividiendo progresivamente. Es decir, el primer compás se parte por la mitad dejando así dos unidades de $1/2$. Esto se señala con la primera línea morada que atraviesa el motivo.

El segundo compás igualmente se divide en dos, pero a diferencia del primero en este caso la primer unidad de $1/2$ es dividida a su vez en dos (segunda línea morada).

El tercer compás se divide nuevamente en dos pero con las siguientes peculiaridades: La primer mitad de $1/2$ se divide ahora en tres, dos de $1/8$ y una de $1/4$ (tercera línea morada).

Además de que el centro de ese compás ocupa un periodo de tiempo muy breve que funciona como destello visual en el video.

Por último la segunda mitad de este tercer compás se funde ó une con el siguiente compás que es equivalente a $1/2$, lo que da como resultado una unidad similar a un **entero**.

El quinto y último compás se dividió nuevamente a la mitad para que la primera unidad de $1/2$ fuese dividida. El detalle es que esa división es la misma

que en la primera mitad del tercer compás pero la inversa, como en un efecto reflejarte.

Lo cual quiere decir que esa mitad se conforma de un fragmento de $\frac{1}{4}$ seguido de dos fragmentos de $\frac{1}{8}$ cada uno. Esto corresponde a la franja verde que atraviesa este compás en la siguiente gráfica.

The diagram illustrates the rhythmic structure of Motivo N° 8 across five measures. Above the staff, a bar is divided into five segments with the following durations: $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{1}{8}$, 1, and $\frac{1}{8}$. The first three measures are shaded purple and labeled 'Motivo 1 compás', while the fifth measure is shaded green and labeled 'AMANIZCO'. The notation below the staff shows the corresponding notes and rests for each measure. To the right, a series of musical staves show the rhythmic patterns for each measure, with a large bracket encompassing the first three measures.

Motivo N° 8

En el caso del motivo N° 8 que está compuesto igualmente por cinco compases la división está hecha de la siguiente manera:

El primer compás de este motivo lo dividí primero en tres partes, para posteriormente fragmentar la unidad de medio en dos partes iguales; lo cual hace que la división vaya de mayor a menor y de menor a mayor es ese mismo compás.

El segundo compás se ha dejado entero.

El tercer compás se divide a la mitad colocando al centro un breve fragmento de tiempo que sirve como destello para mostrar algún motivo visual es el video.

La primera mitad de este compás se subdivide en dos unidades mientras que la segunda mitad se deja tal cual.

El cuarto compás que es de $\frac{2}{4}$ y que hasta este momento se había respetado como entero; lo dividí asimétricamente en dos partes, una de $\frac{3}{8}$ con relación al compás de $\frac{4}{4}$, y otra de $\frac{1}{8}$.

El quinto y último compás de este octavo motivo melódico lo dividí en tres unidades al igual que el primer compás de este mismo motivo.

1/4 1/8 1 2/4 1/4 2/4

Motivo N. 8 (3 compases 4/4, uno 6/8)

SEXOS QUE BROTRAN CON DESEOS DE PROVOCAR EL DESEO

Motivo N° 9

Este motivo lo dividí con mayor discreción dado que conforme hemos ido fragmentando la pieza musical, las unidades han ido siendo más breves. Consideré una buena opción el prolongar un poco la duración de los planos.

Por esta razón del primer compás solo separé la primer unidad (nota) de $\frac{1}{4}$, el segundo compás lo dividí en dos. El tercer compás está completo y del cuarto compás solo separé la primer unidad de $\frac{1}{4}$.

1 1/2 1 1/4 3/4

Motivo N. 9 (Arreglo de cuerdas)

HAZ QUE TODO SE QUEDE ATRAS COMO RUIDO DE FONDO

Motivo N° 10

Este motivo esta dividido siguiendo el mismo patrón que divide el motivo N° 5 dado que corresponde al mismo periodo de tiempo.

$\frac{2}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

Motivo N° 10 (2 de 4/4)

Y DESPES MOJA MI NOMBRE

REC

Motivo N° 11

Ese peculiar juego con el número tres que distingue la división del motivo N° 6 se repite en este patrón.

$\frac{1}{4}$ TRES ENTEROS

Motivo N° 11 (Cambia frase)

HAZ QUE YA NO RECUERDE QUIEN SOY POR HOY EL GRAN PEZ SOLO SABE COMER

Motivo N° 12

Este motivo es un periodo que brinda un poco de aire a la cadencia melódica de la canción, como un reposo.

Está dividido de una forma muy básica. Son solo dos compases que están divididos en dos partes, lo que da como resultado cuatro fragmentos equivalentes a $\frac{1}{2}$ del compás cada uno. En la mayoría de las divisiones anteriores se había respetado la natural división imperceptible entre un compás y otro. En este caso lo que hice fue unir la segunda mitad del primer compás con la primera mitad del segundo. Esto con la intención de constituir una misma unidad temporal que comparta dos fragmentos de cada compás. Esto se comprende mejor en la gráfica.

The diagram illustrates the structure of Motivo N° 12 (Bajo). It consists of two measures, each divided into two parts. The first measure is divided into two parts of $\frac{1}{2}$ and 1. The second measure is divided into two parts of $\frac{1}{2}$ and 1. The diagram includes a bar chart, a guitar fretboard diagram, and musical notation.

Motivo N° 13

Este es el último motivo de la canción. Es el más largo dado que se compone de siete compases $\frac{4}{4}$. Lo cual me dio la oportunidad de dividirlo de tal forma que fuese tanto complejo como sencillo. Por ejemplo:

El primer compás está dividido de manera progresiva, es decir, el compás se dividió primero en dos partes iguales; luego la segunda mitad se dividió en dos partes iguales nuevamente. Por consecuencia ese último fragmento se dividió nuevamente a la mitad, que nos da como resultado que ese compás se conforme de una unidad de $\frac{1}{2}$, una unidad de $\frac{1}{4}$ y dos fragmentos de $\frac{1}{8}$ cada uno.

El segundo compás obedece a este mismo patrón de división, solo que a la inversa, aplicando la misma idea de reflejo utilizada anteriormente.

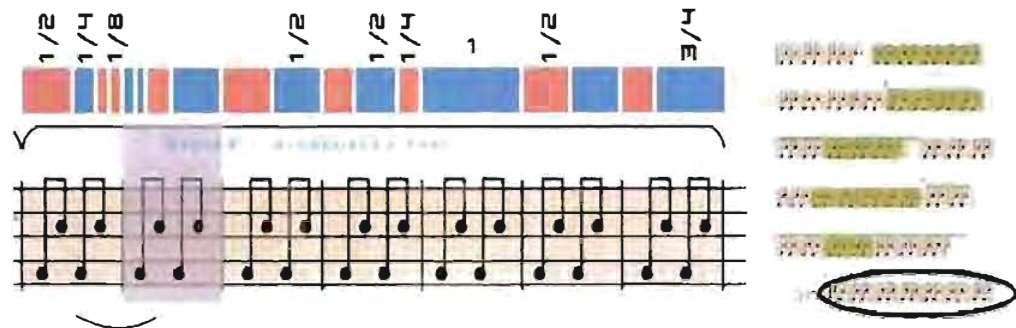
Esto quiere decir que dicho compás se conforma de la siguiente manera: dos fragmentos de $1/8$ cada uno, un fragmento de $1/4$ y una última unidad de $1/2$.

Hasta aquí llega la complejidad los siguientes compases se dividen de forma básica. Por ejemplo, el tercer compás solo de parte por la mitad.

El cuarto compás se compone de una unidad de $1/4$, seguida de una unidad de $1/2$ (ó $2/4$) y un fragmento más de $1/4$. Esta al igual que todas las subdivisiones que he explicado antes tiene una intención lógica y creativa. En este caso la intención fue dividir en cuatro el compás para unir dos unidades de $1/4$ para formar una sola que fuese el centro de ese compás.

El quinto compás se dejó completo.

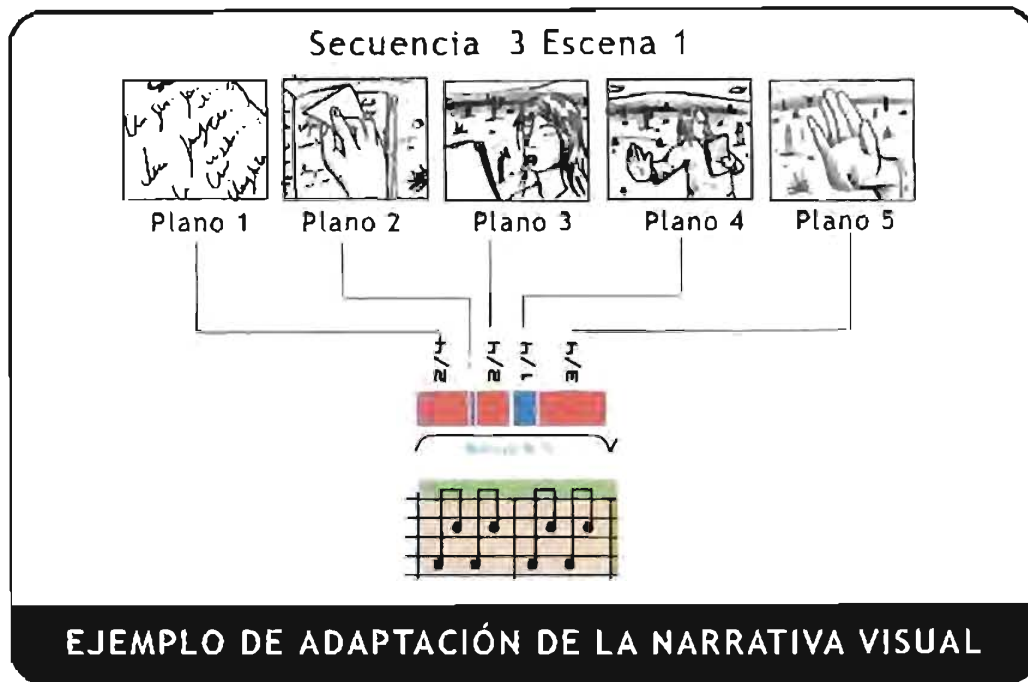
El sexto compás solo se dividió por la mitad. Del séptimo y último compás solo se separó una cuarta parte.



El siguiente paso después de haber desecho el rompecabezas fue armarlo nuevamente. Razonando sobre la forma correcta ó mayor acertada posible de adaptar la acción de cada plano del video a tiempo que dura cada una de las divisiones que se hicieron a la canción. Si el dividir la pieza musical parece un tanto fuera de este mundo, que puedo decir de la tarea de incorporar cada plano, escena y secuencia de la narrativa a esos patrones temporales.

Para resumirlo utilizo la siguiente imagen en donde se muestra como corresponden los elementos visuales de la narrativa en video a los periodos en los que se dividió "El Gran Pez".





Mi *propuesta de representación musical* se basa principalmente en los modelos de representación lógica y externa. En el primero de los casos me he visto en la tarea de proponer una historia que muestre lógicamente la idea narrativa de “El Gran Pez” llevando la idea de mar a un extremo totalmente opuesto, es decir que he decidido representar el objeto mar con la ausencia del mismo, convirtiendo el líquido en un deseo como idea que lo represente. Así por un lado represento la carencia de mar como el concepto que le da presencia dentro de la historia que cuenta el videoclip. Por otro lado planteo el concepto de deseo como el pretexto lógico que expone la idea de la letra de la canción.

Es decir que lógicamente transformo ese deseo de la canción de escapar de las provocaciones que en el mar le persiguen al pez; en el deseo que dentro de mi propuesta narrativa tiene una joven por adentrarse en las profundidades del mar.

Esto puede sonar contradictorio, pero en realidad es en lo que se basa parte de mi propuesta creativa para la producción del videoclip musical.

Como lo planteo en el presente trabajo, es indispensable que el diseñador de la comunicación visual que trabaje en la realización de videoclip musical, no se olvide de interpretar algunos de los elementos de la canción ocupando el modelo de representación musical interna para integrar con mayor fuerza la imagen a su origen musical. Pero también es importante para mí que el realizador ponga de manifiesto su original manera de comunicar el mensaje. Obedeciendo a dicha premisa, yo he preferido darle presencia al concepto de mar conceptualizando en la ausencia de líquido.

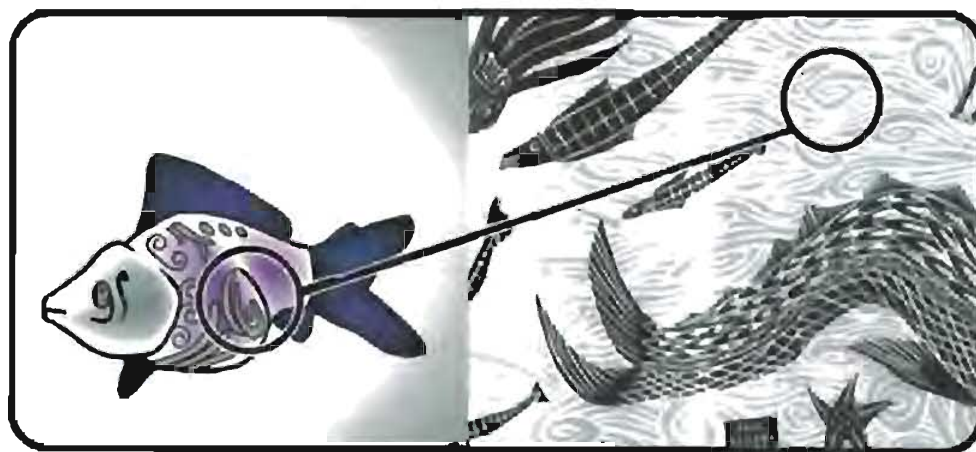
Hay otros elementos que empleo para representar lógicamente a manera de símbolos, como el caso de los miembros integrantes originales de la banda, los cuales de alguna ú otra forma son representados visualmente dentro de la historia, aludiendo a que la formación original de la banda como realizadores originales de de “El Gran Pez”.

Este y otros elementos que rodean a la pieza musical, son simbolizados en la narrativa en vídeo, reafirmando el empleo del modelo de representación lógica para la realización del vídeoclip.

Otro aspecto que he de llevar a las imágenes de forma lógica es ese carácter bohemio y nacionalista del compositor José Manuel Aguilera, mismo que se aprecia tanto en su música como en al arte de sus discos y su actitud en las presentaciones en vivo de la banda.

Pretendo adaptar la estética visual de vídeoclip a la imagen que el cantautor expone visualmente; empleando algunos elementos que remitan a ese concepto nacionalista como los bordados en las prendas de los personajes, las tomas de esos paisajes áridos (remitiendo a la visión de Eisenstein de los espectaculares paisajes) y los motivos gráficos del pez animado como una manera de aludir al trabajo del artista mexicano Joel Rendón; cuyos grabados forman parte del arte gráfico de los discos del Grupo La Barranca.

Esta alusión del trabajo de Rendón se refleja en los motivos gráficos que en lugar de escamas cubre al pez, los cuales se inspiran en el trabajo artístico tanto del grabado como del trabajo artesanal de distintas regiones de nuestro país como por ejemplo la Talavera de Oaxaca.



Pez animado

Grabado de Joel Rendón



En cuanto al empleo del modelo de representación musical externa, me he ocupado de este para representar “El Gran Pez” empleando cada motivo musical que construye la pieza, así como los compases que forman dichos motivos; como los fragmentos temporales dentro de los cuales embonan las escenas y secuencias de vídeo. Lo anterior no solo por que resulta ser una muy frecuente y funcional manera de representar una obra musical; sino por que en este caso en particular, la estructura temporal de “El Gran Pez” resulta un elemento de orden fácil de percibir, que es mi interés ocuparlo como elemento a representar.

En algunos episodios de la narrativa del videoclip he decidido emplear los dos modelos de representación restantes. Por ejemplo el modelo de representación interna, al hacer coincidir la imagen con la letra de la obra de música, ya sea que uno de los personajes haga pantomima de pronunciar lo que en la voz de José Manuel Aguilera se escucha ó con la inserción de la imagen correspondiente a la frase ó palabra que se escucha a su vez en la letra de “El Gran Pez”.

Al igual he de dedicar algún momento para la representación musical ajena, la cual a pesar de caracterizarse por su independencia temporal y conceptual, se encontrará armónicamente situada dentro de la estructura temporal planteada para todo el proyecto.

4.4.1 Propuesta de producción.

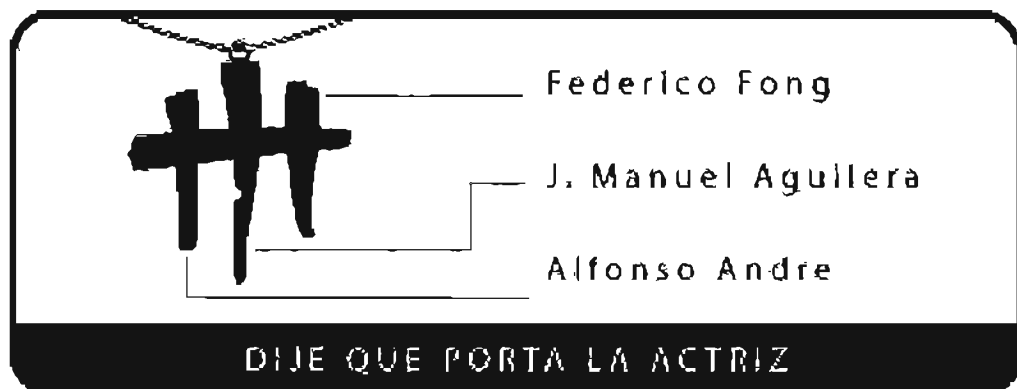
En mi propuesta de video intento mostrar un concepto de contraste, para romper con esa tendencia común en algunos proyectos comerciales, que desarrollan ideas que en su afán por agradar al público se tornan predecibles, pretendiendo mostrar una historia que como todos esperamos, tenga un final feliz. El concepto que manejo está más ligado con la naturaleza del hombre y de la vida; en donde hay cabida para los errores, en donde es normal y válido que nos equivoquemos y que al final las cosas no salgan como lo pensamos; una historia en donde el bueno no siempre gana y el malo no lo es tanto.

Intento manifestar esos deseos que nos expresa la canción, el deseo de escapar, el deseo de olvidar, el deseo de sumergirse fuera de nuestro mundo común; pero pretendo mostrar que nuestros actos tiene consecuencias y que muchas veces en nuestro intento por escapar de las cosas que tenemos; terminamos perdiéndolo todo y sin opción de recuperar lo perdido aún y cuando nuestro arrepentimiento sea grande.

Con esta propuesta no intento manifestar una idea negativa o pesimista, más bien intento expresar que la vida tiene todo tipo de momentos y que inclusive los más desagradables o los no tan afortunados merecen tener cabida en nuestra mente y ser parte de nuestras manifestaciones, considerándolas igualmente valiosas.

Pretendo realizar una propuesta de video que retrate la idea que el autor José Manuel Aguilera muestra en su letra, contrastando visualmente con el concepto de la canción. Es decir, mi intención es mostrar una historia que nos remita esos deseos y sentimientos de los que nos habla la canción, convirtiendo la expresión musical de la pieza en parte del anhelo de la historia. En otras palabras, pretendo estructurar una historia dentro de la cual se exprese la idea de *anhelar que nuestra vida cambie aunque sea por momentos*; para representar así la idea narrativa de “El Gran pez”. Lo anterior acompañado con la intención de mostrar ese contraste al que me refiero, es decir, que aunque el concepto musical de la canción manifiesta un ambiente tropical, de arena y mar; yo no mostraré ese concepto visualmente con la intención de manifestar que es parte de los deseos que expresa la misma canción. Por ejemplo el deseo de ver el mar, lo pretendo representar con la carencia visual de ese motivo (el mar).

Mi propuesta se basa en desarrollar una historia conceptual, por medio de secuencias que conserven una estética visual muy agradable, con un trabajo de fotografía que exprese conceptos simbólicos tanto de la canción como del grupo musical. Por ejemplo, la idea del mar no estará visualmente presente en el video pero si será representada conceptualmente con objetos, con paisajes y con la actuación. De igual manera los integrantes fundadores de la banda que grabaron la pieza musical y que no forman ya parte del grupo no tendrán presencia física en el video (excepto José Manuel Aguilera), pero si se manifestarán conceptualmente con elementos simbólicos y con escenas que retraten el objeto que los une y representa sonoramente en la canción, sus instrumentos. Por ejemplo Federico Fong, bajista fundador de la banda tendrá una representación visual simbólica cuando se muestren tomas en donde aparece un bajo (instrumento musical). Otro simbolismo que emplearé será por ejemplo el dije ó collarín que porte la interprete del video clip, el cual es una adaptación de un crucifijo con la característica de que tiene tres soportes (líneas verticales) con la idea de representar a los tres miembros originales de La Barranca, como una sola entidad.



Por otro lado los actuales integrantes del grupo que acompañan al Señor Aguilera, si tendrán presencia breve en el proyecto, solo para enfatizar que aunque “El Gran Pez” es un canción que originó la primer formación del grupo, se entiende a la nueva alineación como parte del mismo proyecto musical llamado La Barranca.

Así la canción será representada en el video por una historia que muestre un contenido dramático lleno de simbolismos; esto con la intención de que el trabajo de la imagen comó elemento signficante e ilustrativo de la música, quede de manifiesto como elemento fundamental.

La historia roza entre el expresionismo por mi intención de emplear tomas en blanco y negro además de que intento que la actuación y la expresión de la actriz resulte dramáticamente sólida. Además la narrativa raya un poco en el surrealismo, haciendo que convivan las imágenes que muestran la naturaleza expresiva del ser humano con la idea de la magia y la fantasía, por ejemplo, habrá tomas en donde el ambiente árido acoja elementos marinos como conchas de mar; estos momentos serán signo de episodios de sueño de la actriz

La estética visual que pretendo mostrar implica la incorporación de elementos visuales (objetos) en las tomas de video, con cualidades dramáticas de imagen como secuencias en dúo tono (posiblemente blanco y negro ó alto contraste); así como el empleo de elementos gráficos que vistan tanto a los objetos como a los personajes, con el interés de que la estética de los elementos visuales represente tanto la idea conceptual de la canción, como la del grupo. Con esto me refiero a que adaptaré algunos elementos ornamentales de los que acostumbra mostrar la banda, como los bordados y estampados de sus prendas con tendencias hacia lo artesanal, prehispánico y folklórico.

El proyecto contempla la unión de secuencias de video con actores en escenarios naturales y dentro del set ó estudio; junto con secuencias animadas realizadas en técnica tradicional de ilustración cuadro a cuadro.

4.4.2 Storyline.

-Verónica es una adolescente que vive asfixiada por la soledad, la monotonía, la pasividad y la desolación del lugar en el que vive (zona desértica o arenal).

-Su más grande anhelo es escapar de ese ambiente árido para viajar a una zona más húmeda en donde pueda sentir el abrazo del mar que nunca ha conocido.

-Acostumbrada a las tradiciones de esa región desértica y rural, en donde se practica la ferviente adoración a los espíritus de la naturaleza y las actividades de la magia y hechicería; Verónica encuentra un día un viejo manual de magia negra.

-Invasada por la soledad de ese ambiente desértico y sin temor a ser descubierta, Verónica se sumerge en las páginas de ese libro, en donde descubre que hay una forma de acercarse a ese anhelo suyo que es el mar.

Sin temor y motivada por ese deseo húmedo, Verónica comienza a realizar “pequeños” actos magia, como por ejemplo, en el que da vida a un pez de piedra ó arena, el cual cobra vida en las secuencias animadas.

-Por un lado el pez es el objeto que simboliza y refleja el concepto de la canción, y por otro lado ese pez de barro ó piedra es el objeto simbólico que une mentalmente a Verónica con su deseo, el mar.

-El pez de barro cobra vida en cortas secuencias de animación, en las cuales se desarrolla una historia conceptual que apoya la idea principal de la canción; en donde el pez al igual que Verónica anhela con algún día poder salir del agua sin morir y volar por el cielo, rozarse con el viento y sentirse libre de esa peligrosa y voraz prisión submarina que lo acosa.

-Verónica se siente contenta con la magia que para ella es como un juego y que disfruta como una salida de su realidad.

-Su curiosidad y su deseo la empujan a probar una fórmula con la que se convertirá poco a poco en una sirena, lo que para ella significa la máxima cercanía con el objeto de su deseo que es el mar.

-El pez por su cuenta representa los momentos de sueño e ilusión de Verónica. El pez es motivado por su intenso deseo de salir del agua, a morder un anzuelo, el cual representa por un lado la muerte, pero por otra parte es una opción para escapar del mar.

-Ayudados por la magia que envuelve la historia, de pronto Verónica y el pez, cada cual por su lado se ven afectados por la magia y se van transformando o mutando.



- Verónica se va cubriendo de palma y/o arbustos que brotan disimuladamente de sus prendas y que la van cubriendo de los pies a las caderas convirtiéndose en una cola de sirena.

-El pez que ha salido del agua jalado por el anzuelo, comienza a cubrirse de un hilo parecido a la seda formando un capullo que termina por cubrirlo por completo.

-Una vez que el pez sale del capullo despliega un par de alas y comienza a volar; por su parte Verónica se siente maravillada por su cola de sirena.

-Pero existe un inconveniente, dado que las condiciones no son las adecuadas para aceptar los cambios que han sufrido tanto Verónica, como el pez.

-Lo que en principio parecía un sueño que se convertía en realidad, se torna en una especie de pesadilla, esto provocado por un personaje que simboliza por un lado esa idea de que el pez más grande se come al pequeño, y por otro lado representa a “El gran pez” (Dios, como fuerza natural) que en cierto modo influye sobre nuestros actos en ocasiones de manera tan caprichosa que hace que las cosas se tornen distintas de un instante a otro. Este personaje es el sol personificado en la animación como José M. Aguilera (músico, compositor y cantante de La Barranca) que torna trágico el final de esta historia.

-Verónica convertida en sirena necesita de agua para sobrevivir, pero en ese ambiente desolado lo que reina es el ardiente calor del sol; por lo que termina tirada sobre la tierra, casi moribunda.

-Al igual que en esa historia de la mitología griega en donde el sol derrite las alas que el arquitecto Dédalo construyo para que el y su hijo Ícaro pudieran escapar de la muerte y de la prisión que el mismo construyo; en nuestra historia el caprichoso calor del sol desintegra las alas del pez provocándole la muerte.

guión ilustrado



EL GRAN PEZ

LA BARRANCA


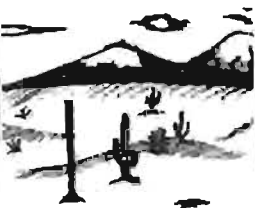


TESIS: "MÚSICA PARA LOS OJOS"
IBARRA MARISCAL EDUARDO



El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

 pag.
1





SECUENCIA	1	1	1	1
ESCENA	1	1	1	1
PLANO	1	1	2	2
ACCION	Vista del paisaje con la intención de situar la narración en el ambiente árido y solitario.		Aparece Vero atravesando el plano de derecha a izquierda. Hay un elemento del paisaje que sirve como referencia de	Inmediatamente después de salir por la izquierda, Vero entra nuevamente a cuadro. Se frena de golpe, suspira ajitada y se inclina hacia abajo en
STORY				
ENCUADRE	Gran plano general	Gran plano general	Plano general	Primer plano
MOV. CAMARA	Paneo	Paneo	Fija	Fija
LOCACION	Ext. Día.	Ext. Día.	Ext. Día.	Ext. Día.
OBSERVACIONES				El plano general y el primer plano se unen en corte no evidente, aludiendo al trucage de Melies.
LETRA				
DURACION DE PLANO	4 seg.	4 seg.	4 seg.	3 seg.
TIEMPO ACUMULADO	4 seg.	4 seg.	8 seg.	11 seg.




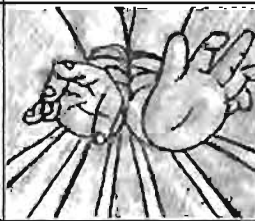
SECUENCIA	1	1	1	1
ESCENA	1	1	2	2
PLANO	3	3	1	2
ACCION	<p>La pantalla se va negro con corte directo.</p> <p>Es una visión de la base de una roca vista desde abajo.</p>	<p>Vero levanta la roca, asomándose de cabeza. Mira por deajo recorriendo la mirada de un lado al otro denotando que busca algo debajo de la roca.</p>	<p>Vero sentada en medio del desierto, sujeta un libro viejo que sacó de entre la roca y la tierra.</p> <p>Su actitud denota la intención de comenzar a leer ese libro.</p>	<p>Se muestra la pasta del viejo libro en la cual se lee no muy claro la palabra BARRACUDA, la cual se menciona en el track, previo al inicio de la música.</p>
STORY				
ENCUADRE	Plano detalle (extre close up)	Gran primer plano	Plano general	Plano detalle
MOV. CAMARA	Fija	Fija	Ligero travel cámara al hombro	Fija
LOCACION	Ext. día	Ext. día	Ext. día	Ext. día
OBSERVACIONES	La cámara enterrada a nivel de piso.			Ella puede limpiar ligeramente la cubierta del polvo
LETRA				
DURACION DE PLANO	3 seg.	3 seg.	3 seg.	2 seg.
TIEMPO ACUMULADO	14 seg.	14 seg.	17 seg.	19 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.
3


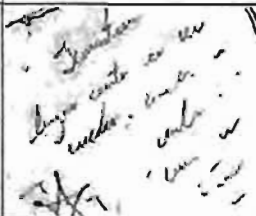


SECUENCIA	1	1	1	1
ESCENA	2	2	2	2
PLANO	3	4	5	6
ACCION	Vero comienza a leer el libro, dando vuelta a las páginas. Ella sonrie en señal de entusiasmo.	Detalle del libro siendo hojeado.	Vero mueve la mirada mostrando leer el libro. Detalle de su rostro en donde se comienza a notar la aparición del tatuaje.	Detalle del tatuaje, similar a los motivos gráficos del pez.
STORY				
ENCUADRE	Plano medio	Plano detalle	Primerísimo primer plano	Plano detalle
MOV. CAMARA	Ligero travelling	Fija- al hombro	Fija	Fija- al hombro
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES				Corte entre el plano 5 y 6
LETRA				
DURACION DE PLANO	3 seg.	1.5 seg.	1.5 seg.	.75 seg. (750 milésimas)
TIEMPO ACUMULADO	21 seg.	22.5 seg.	24 seg.	24.75 seg.





SECUENCIA	1	2	1	2
ESCENA	2	1	2	1
PLANO	7	1	8	2
ACCION	Detalle del libro para mostrar que es un texto muy viejo, tipo recetario manuscrito.	Detalle del capullo que simboliza los periodos de sueño de Vero y que representa el concepto de la transformación que se da al final de la narración.	Nuevamente se le ve a Vero leer el libro. Involucrándose más con él.	Otro detalle retomado de las secuencias finales, que representan la mágica transformación.
STORY				
ENCUADRE	Plano detalle	Plano conjunto	Plano medio	Plano detalle
MOV. CAMARA	Fija	Fija	Ligero travelling	Fija
LOCACION	Ext. Día	Interior Noche	Ext. Día	Interior Noche
OBSERVACIONES				Estos shots del final, se muestran al principio con la intención de dramatizar anticipando un tortuoso acontecer.
LETRA				
DURACION DE PLANO	.75 seg.	.75 seg.	.75 seg.	.375 seg. (125 milésimas de seg.)
TIEMPO ACUMULADO	25.5 seg.	26.25 seg.	27 seg.	27.375 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

 pag.
5

SECUENCIA	2	2	2	2
ESCENA	1	1	1	1
PLANO	3	4	5	6
ACCION	Capullo	Detalle de una página del libro, con el cual se pretende denotar que la historia gira en torno a dicho elemento mágico.	Detalle del ojo de Vero llorando como símbolo de desesperación.	Detalle anticipado de Vero siendo sujeta de las manos por palma. Esto es sinónimo de la presión que la magia ejerce sobre ella al final de la narración.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano detalle	Plano detalle	Plano medio
MOV. CAMARA	Fija	Fija- al hombro	Fija	Fija
LOCACION	Interior Noche	Interior Noche	Interior Noche	Interior Noche
OBSERVACIONES				
LETRA				
DURACION DE PLANO	.375 seg.	.375 seg.	.375 seg.	.375 seg.
TIEMPO ACUMULADO	27.75 seg.	28.125 seg.	28.5 seg.	28.875 seg.





SECUENCIA	1	3	3	3
ESCENA	2	1	1	1
PLANO	9	1	2	3
ACCION	Retomamos el ambiente árido del comienzo. Se ve el libro sobre el suelo siendo deshojado por el viento.	Vero entra a cuadro por la izquierda, de la misma forma que en Sec. 1, Esc. 1, Plano 2; denotando que es el mismo momento que se repite. El tatuaje de su rostro ha crecido.	Vero recoge tierra del suelo junto con algunas pequeñas piedras.	Detalle de la acción anterior.
STORY				
ENGUADRE	Plano general	Primer plano	Primer plano	Plano detalle
MOV. CAMARA	Fija	Fija	Fija	Fija
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	Al final el plano culmina en fade out a blanco.	Comienza letra de la canción. Corte directo entre este y el plano anterior		
LETRA		<i>Manos...</i>	<i>que..</i>	<i>tocan</i>
DURACION DE PLANO	1.25 seg.	3 seg.	1.4 seg.	1.45 seg.
TIEMPO ACUMULADO	30.125 seg.	33.125 seg.	34.55 seg.,	36 seg.



El Gran Pez



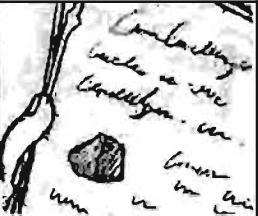

GUIÓN ILUSTRADO

pag.
7

SECUENCIA	3	3	3	3
ESCENA	2	2	3	3
PLANO	1	2	1	2
ACCION	Se le ve plantada en medio del desierto, con un brazo extendido sujetando la tierra que recogió y con el otro sostiene el libro.	Detalle del plano anterior en donde Vero deja caer un poco de tierra de su puño.	Vista del paisaje que refuerza la idea de soledad.	Detalle de una jarana ó guitarra enterrada en la tierra árida, objeto que representa tanto a J.M Aguilera como a la acción de tocar ese instrumento de cuerda.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano detalle	Gran plano general	Plano conjunto
MOV. CAMARA	Ligero paneo a la derecha	Fija	Ligero travelling a la izq.	Fija- al hombro
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	Si es posible el viento sopla en dirección al brazo extendido.			
LETRA	y ambicion de no tener...		<u>ambiciones</u>	ambiciones..
DURACION DE PLANO	3 seg.	2 seg.	.75 seg.	.75 seg.
TIEMPO ACUMULADO	39 seg.	41 seg.	41.75 seg.	42.5 seg.

El Gran Pez
GUION ILUSTRADO

pag.
 8





SECUENCIA	3	3	3	3
ESCENA	3	2	2	2
PLANO	3	3	4	5
ACCION	Detalle del plano anterior.	Otro ángulo de la accion en la que ella lee el libro mientras sujeta y suelta un poco de tierra de su puño.	Detalle de la página que ella lee en ese momento en donde aparece una ilustración de una piedra.	Vero abre su puño palma arriba y deja ver que una de las piedras que recogió tomo una forma especial, un pez.
STORY				
ENCUADRE	Plano detalle	Plano americano	Plano detalle	Plano detalle
MOV. CAMARA	Fija	Fija- al hombro	Fija al hombro	Fija
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	Si es posible integrar un elemento animal al detalle, como una pequeña serpiente.	Recordar que el tatuaje de la cara va creciendo poco a poco. No omitir.		El pez es de características similares a las del pez animado.
LETRA	<u>ambiciones</u>	<u>ambiciones</u>	<u>labios</u>	<u>labios</u>
DURACION DE PLANO	.75 seg.	.75 seg.	.75 seg.	2.25 seg.
TIEMPO ACUMULADO	43.25 seg.	44 seg.	44.75 seg.	47 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

9





SECUENCIA	3	3	3	3
ESCENA	2	2	4	4
PLANO	6	7	1	2
ACCION	Vero nos deja ver su rostro de felicidad tanto por haber realizado un truco de magia, como por ver al pez de piedra que es el objeto que la une con el mar.	Detalle del pez de piedra.	Vero da vueltas de alegría por lo acontecido previamente.	Muy feliz ella gira en medio de ese ambiente desolado y caluroso que odia.
STORY				
ENCUADRE	Primer plano	Plano detalle	Plano conjunto	Plano medio
MOV. CAMARA	Fija	Fija al hombro	Fija	En movimiento
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	No olvidarse del tatuaje en el rostro.			La cámara es el pivote de giro de Vero.
LETRA	que...		...mojan	Mi ambición...
DURACION DE PLANO	.75 seg.	.75 seg.	1.5 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	47.75 seg.	48.5 seg.	50 seg.	51.5 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

10





SECUENCIA	3	3	3	3
ESCENA	4	4	5	5
PLANO	3	4	1	2
ACCION	Paisaje en el cual ella gira.	Continúa girando de alegría.	La imagen nos permite explorar el ambiente con elementos marinos, simbolizando un estado de ilusión de Vero, en el que evoca al mar.	Vero tirada sobre la tierra, rodeada de elementos marinos y con los ojos cerrados en señal de gozar de un profundo sueño.
STORY				
ENCUADRE	Gran plano general	Plano medio	Plano detalle	Plano detalle
MOV. CAMARA	Paneo a la izq.	En movimiento paneo	Dolly in en picada	Dolly out en picada
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	
OBSERVACIONES	Que solo se observe el paisaje y no otros elementos como gente, construcciones o carretera.	Hay posibilidad de que se fundan dos planos, uno en donde ella gira a la izq. y otro a la derecha.	Elementos del mar, conviven en ese ambiente árido.	La toma recorre el suelo hasta llegar a su mano.
LETRA	...de...	...no beber.	<u>ilusiones</u>	<u>ilusiones</u>
DURACION DE PLANO	.75 seg.	2.75 seg.	.75 seg.	.75 seg.
TIEMPO ACUMULADO	52.25 seg.	55 seg.	55.75 seg.	56.5 seg.



El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

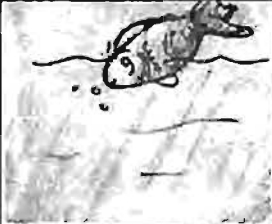



 pag.
11

SECUENCIA	3	4	4	4
ESCENA	5	1	1	1
PLANO	3	1	2	3
ACCION	Ella descansa sobre el suelo sujetando los objetos preciados.	Elle se encuentra en la misma posición en un ambiente oscuro y recostada sobre agua. Es un sueño en donde ella alcanza su anhelo.	Ampliación del plano anterior.	El pez en su mano.
STORY				
ENCUADRE	Plano medio	Primer plano	Plano conjunto	Plano detalle
MOV. CAMARA	Al hombro	Al hombro	Al hombro	Fija
LOCACION	Ext. Día	Int. Noche	Int. Noche	
OBSERVACIONES	Fade out a negro al pfinal del plano.	Fade in de negro, Ella guarda la misma postura del plano anterior.		
LETRA	ilusiones	Haz que todo...	...se quede...	...donde...atras
DURACION DE PLANO	1.5 seg	3 seg.	1.5 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	58 seg.	1 min. 1 seg.	1 min 2 5 seg.	1 min. 4 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag. 12




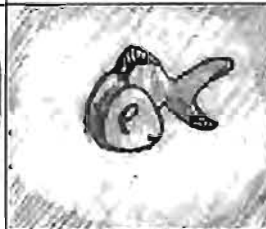
SECUENCIA	4	4	4	4
ESCENA	2	2	3	3
PLANO	1	2	1	2
ACCION	El pez de piedra cobra vida animada, como reflejo de que todo puede pasar en el mundo del sueño. El pez entra al agua.	El pez nada.	Detalle de la páginas del libro.	Vero aparece en esa sala oscura, con velas y grandes páginas. Ella no se extraña, esta feliz dentro de ese sueño. Esto denota la idea de sumergirse en las páginas del libro.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano detalle	Primer plano
MOV. CAMARA	Fija	Fija	Fija	Ligero travelling
LOCACION			Int. Noche	
OBSERVACIONES	Comienza secuencia animada.		Hay un ligero viento que mueve las hojas. Hay hojas sueltas.	No olvidar que el tatuaje sigue creciendo. Y la ropa cambia en este ambiente.
LETRA	como ruidode fondo	de fondo	Y después...
DURACION DE PLANO	3 seg.	.75 seg.	2.25 seg.	1.45 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 07 seg.	1 min. 07.75 seg.	1 min. 10 seg.	1 min. 11.45 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

13

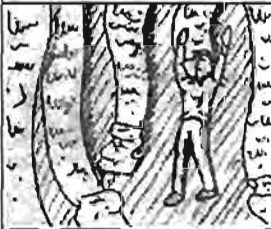



SECUENCIA	4	4	4	4
ESCENA	3	3	3	2
PLANO	3	4	5	3
ACCION	Motivo simbólico. Un capullo que representa el concepto de la transformación.	Ella continúa muy entusiasmada con la lectura del libro.	Detalle del tatuaje en su rostro que sigue creciendo.	El pez continúa nadando.
STORY				
ENCUADRE	Plano Conjunto	Plano conjunto	Plano detalle	Plano conjunto
MOV. CAMARA	Fija	Al hombro	Fija	
LOCACION	Int. Noche	Int. Noche	Int. Noche	
OBSERVACIONES	También hay algunas grandes páginas y veles de fondo.	Ella no necesariamente esta estática.		
LETRA		...moja...	...mi...	...nombre
DURACION DE PLANO	.10 seg. (100 milésimas de seg)	1.45 seg.	.75 seg.	2.25 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 11.55 seg.	1 min. 13 seg.	1 min. 13.75 seg.	1 min. 16 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.


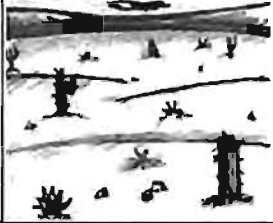
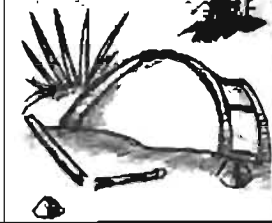

14

SECUENCIA	4	4	4	4
ESCENA	3	3	3	2
PLANO	6	7	8	4
ACCION	Ella se mueve fascinada.	Detalle de las páginas del libro.	Capullo.	El pez sale de cuadro mientras que José M. Aguilera aparece brevemente tocando la guitarra.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano detalle	Plano conjunto	Plano conjunto
MOV. CAMARA	Al hombro	Fija	Fija	
LOCACION	Int. Noche.	Int. Noche.	Int. Noche.	
OBSERVACIONES		Continúa un poco de viento.		La imagen de Aguilera es parte de la animación.
LETRA	Haz queya norecuerde...	...quien soy
DURACION DE PLANO	.75 seg.	.75 seg.	.75 seg.	9.75 segundos
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 16.75 seg.	1 min. 17.5 seg.	1 min. 18.25 seg.	1 min. 28 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

 pag.
15

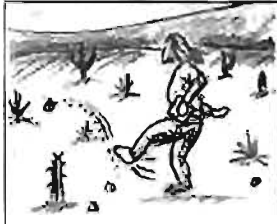



SECUENCIA	5	5	5	5
ESCENA	1	1	1	1
PLANO	1	2	3	4
ACCION	De vuelta entra Vero a cuadro, imitando la entrada de la sec. 1, esc.1 plano 2. Pretendiendo mostrar que es el mismo momento que se repite.	Se muestra nuevamente el paisaje , para aclarar que regresa del sueño a la realidad. Este plano es pretexto para el siguiente plano.	Detalle de una tarola enterrada, que simboliza por una parte al Sr. André y por otro lado a la acción de ejecutar la batería.	Detalle del plano anterior.
STORY				
ENCUADRE	Primer plano	Gran plano general	Plano conjunto	Plano detalle
MOV. CAMARA	Fija	Fija	Al hombro	Al hombro
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	No olvidar que el tatuaje continúa creciendo. El elemento del paisaje ayuda a expresar que es un instante que se repite.	Puede ya verse la tarola del plano posterior.	Posibilidad de incorporar un elemento animal al plano.	
LETRA	Ojos...	Ojos...	...que...	...flotan
DURACION DE PLANO	1.5 seg.	1.5 seg.	.75 seg.	.75 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 29.5 seg.	1 min. 31 seg.	1 min. 31.75 seg.	1 min. 32.5 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

16




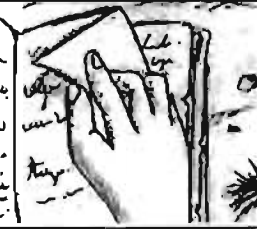
SECUENCIA	5	5	5	5
ESCENA	2	3	4	5
PLANO	1	1	1	1
ACCION	Vero experimenta un estado de ansiedad. Aún con el libro en manos en distintas acciones. En este plano ella patea el suelo.	Vero sentada en el suelo, invadida por la soledad. El libro a un costado.	Otra toma en la que ella expresa su aburrimiento.	Detalle de su rostro adormecido.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano conjunto	Primer plano
MOV. CAMARA	Fija	Al hombro	Fija	Al hombro
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES			Ella no está estática.	El tatuaje ha crecido más.
LETRA	..flotan	en...	...las olas...	..donde...
DURACION DE PLANO	1.5 seg.	0.375 seg	0.375 seg	0.75 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 34 seg.	1 min. 34.375 seg.	1 min. 34.75 seg.	1 min. 35.5 seg.



El Cóncepto

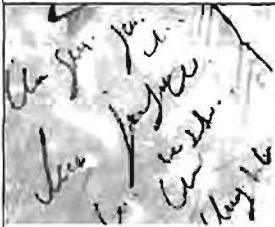



GUIÓN ILUSTRADO

pag.
17

SECUENCIA	5	5	5	5
FUENTE	6	7	8	9
PLANO	1	1	1	1
DESCRIPCIÓN	Detalle de la jarana ó guitarra para reafirmar la unión de las imágenes a la música.	Ella sentada de espalda a la cámara, reafirmando la idea de soledad.	Vero sosteniendo el libro contra su rostro con ambas manos.	Detalle de su mano hojeando el libro.
ILUSTRACIÓN				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano medio	Plano americano	Plano detalle
MOV. CÁMERA	Fija	Al hombro	Fija	Al hombro
LOCALIZACIÓN	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	No hay elemento animal.			
LENGUAJE		...yo	<u>amanezco</u>	<u>amanezco</u>
DURACIÓN DE PLANO	0.25 seg.	3.25 seg.	0.75 seg.	0.5 seg.
Tiempo Acumulado	1 min. 35.75 seg.	1 min. 39 seg.	1 min. 39.75 seg.	1 min. 40.25 seg.

El Gran Pez
GUIÓN ILUSTRADO

pag.
18





SECUENCIA	5	5	5	5
ESCENA	9	9	9	9
PLANO	2	3	4	5
ACCION	Detalle del plano anterior. Pagina del libro.	Vero lee el libro.	Lo que lee es un conjuro, mientras conserva el brazo extendido.	Detalle del plano anterior.
STORY				
ENCUADRE	Plano detalle	Primer plano	Plano medio	Plano detalle
MOV. CAMARA	Fija	Al hombro	Al hombro	Fija
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES		Cuidar el tatuaje si es que aplica.	Cuidado con el tatueje, en este momento ya debe ser de tamaño significativo	
LETRA	amanezco	Sexos	Sexos..	Sexos.
DURACION DE PLANO	0.25 seg.	1.5 seg.	1 seg.	0.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 40.5 seg.	1 min. 42 seg.	1 min. 43 seg.	1 min. 43.5 seg.



El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.
19




SECUENCIA	5	5	5	5
ESCENA	9	9	9	9
PLANO	6	7	8	9
ACCION	Los pies de Vero que se mueven nerviosos tallando el suelo.	Vero continúa la lectura.	Vero comienza a levitar, por lo que deja de leer y comienza a observar su alrededor.	Acercamiento del plano anterior en donde ella no guarda el equilibrio. La actitud es de sorpresa.
STORY				
ENCUADRE	Primer plano	Plano medio	Plano medio	Primer plano
MOV. CAMARA	Fija	Al hombro	Fija	Fija
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	Cuidado con las sombras.	Cuidar el tatuaje	La cámara fija, mientras la actriz es levantada. La base puede ser angosta para forzar a la actriz al desequilibrio.	Cuidar el tatuaje y el movimiento.
LETRA	Sexos... —		Que brotan	con...
DURACION DE PLANO	0.5 seg.	1 segundo	3 segundos	0.75 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 44 seg.	1 min 45 seg.	1 min. 48 seg.	1 min. 48.75 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

20





SECUENCIA	5	5	6	5
ESCENA	9	9	1	9
PLANO	10	11	1	12
ACCION	Los pies de Vero se despegan del suelo.	Detalle de su expresión de sorpresa.	Breve aparición de Alex Otaola, guitarrista del grupo.	Vero cae de su ligero vuelo. Inexperta en el arte de la magia ella cae al suelo.
STORY				
ENCUADRE	Plano detalle	Primer plano	Plano conjunto	Plano medio
MOV. CAMARA	Fija	Fija		Fija
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día		Ext. Día
OBSERVACIONES	La actriz es levantada del suelo, mientras se sujeta un soporte		Animación	Ella cae de la misma altura. Se deja caer a un colchón o a los brazos de personal del staf.
LETRA	...deseos...	...de...	...provocar,	
DURACION DE PLANO	0.5 seg.	0.25 seg.	1.5 seg.	1.25 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 49.25 seg.	1 min. 49.5 seg.	1 min. 51 seg.	1 min. 52.25 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

21



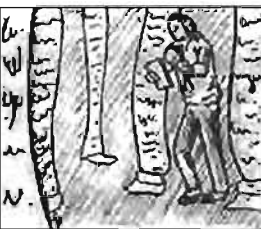

SECUENCIA	5	5	5	5
ESCENA	9	9	9	9
PLANO	13	14	15	16
ACCION	El libro cae sobre el suelo a consecuencia de la caída de Vero.	Vero en el suelo con un ligero gesto de dolor por la caída.	Después de un breve instante sin expresión en su cara y con ojos cerrados; ella sonríe en señal de gusto a pesar de la caída.	Vero se recuesta sobre el suelo, cierra los ojos y sostiene el libro contra su pecho.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano medio	Primerísimo primer plano	Plano medio
MOV. CAMARA	Fija	Al hombro	Fija	Fija
LOCACION	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día	Ext. Día
OBSERVACIONES	El libro cae del lado en que ella lo sujeta en plano anterior.	Cuidar el tatuaje	El tatuaje ha crecido considerablemente	
LETRA		eldeseo —	deseo —
DURACION DE PLANO	0.75 seg.	1 segundo	1 segundo	1.9 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 53 seg.	1 min. 54 seg.	1 min. 55 seg.	1 min. 56.9

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

22





SECUENCIA	7	7	7	7
ESCENA	1	1	2	2
PLANO	1	2	1	2
ACCION	Vero abre los ojos, Ella se encuentra recostada sobre agua, lo cual denota que nuevamente esta dentro del mundo de los sueños.	Vero recostada sobre ese ambiente de sueño en el que ella evoca el agua como elemento marino.	Vero lee una página del libro, mientras sostiene un poco de palma en la otra mano.	Detalle del plano anterior
STORY				
ENCUADRE	Primerísimo primer plano	Plano americano	Plano conjunto	Plano detalle
MOV. CAMARA	Fija	Al hombro	Ligero travelling	Al hombro
LOCACION	Interior Noche	Interior Noche	Interior Noche	Interior Noche
OBSERVACIONES	Recordar que la ropa cambia en su sueño, el tatuaje debe ser grande. Este plano inicia en fade in de negro a la imagen.	Cambio de ropa. Ella conserva la misma postura que en Sec.5, Esc.9, Plano 16.		
LETRA	Haz...	...que todo	<u>se quede atras</u>	<u>se quede atras</u>
DURACION DE PLANO	0.75 seg.	2.25 seg.	1.5 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	1 min. 57.75 seg.	2 minutos	2 min. 1.5 seg.	2 min. 3 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

23

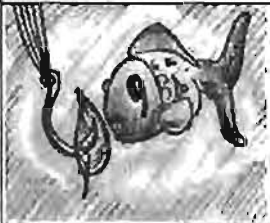



SECUENCIA	7	7	7	7
ESCENA	3	3	4	4
PLANO	1	2	1	2
ACCION	Un anzuelo en forma de pluma se sumerge de golpe, esto hace que el pez dé la vuelta y escape.	Detalle del plano anterior.	Vero es sujeta por palma que en principio sujetaba ella; esto para simbolizar que es presa de la magia que envuelve al libro.	Sus piernas comienzan a ser cubiertas por palma.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano detalle	Plano conjunto	
MOV. CAMARA			Al hombro	Al hombro
LOCACION			Int. Noche	
OBSERVACIONES	Secuencia animada. El garfio está sujeto por cinco cuerdas.		Ella está parada sobre un montón de palma	Esta es una toma resuelta en pixelación.
LETRA	como ruido...	...de...	...fondo,	y despues..
DURACION DE PLANO	3 segundos	0.75 seg.	2.25 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 7 seg.	2 min. 7.75 seg.	2 min. 10 seg.	2 min. 11.5 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

24





SECUENCIA	7	7	7	7
ESCENA	3	4	4	3
PLANO	3	3	4	4
ACCION	El pez se acerca cuidadoso al garfio.	La plama ha cubierto más las piernas de Vero comenzando de abajo hacia arriba. Ella está sometida, su actitud es de cansancio.	Vero actua como cansada en señal de que está siendo sometido por la magia.	El pez se acerca al anzuelo abriendo la boca para morderlo.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano americano	Primer plano	Plano detalle
MOV. CAMARA		fija	Al hombro	
LOCACION		Int. Noche	Int. Noche	
OBSERVACIONES		Cuidar el tatuaje y la ropa.	El tatuaje es grande ya.	
LETRA		moja..	...mi...	...nombre
DURACION DE PLANO	0.25 seg.	1.25 seg.	0.75 seg.	2.25 seg.
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 11.75 seg.	2 min. 13 seg.	2 min. 13.75 seg.	2 min. 16 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

25

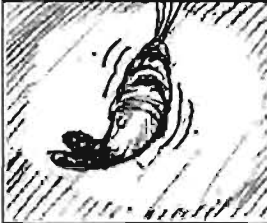
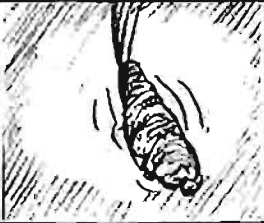

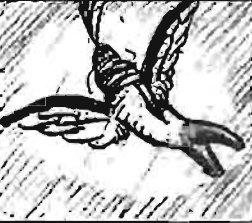
SECUENCIA	7	7	7	7
ESCENA	4	4	4	3
PLANO	5	6	7	5
ACCION	Detalle de las páginas del libro.	Pueden apreciarse su piernas casi cubiertas por completo por la palma.	Detalle de su rostro con un gesto de dolor y/o desesperación.	El pez cuelga de los hilos sacudiéndose un poco.
STORY				
ENCUADRE	Plano detalle	Plano detalle	Primerísimo primer plano	Plano conjunto
MOV. CAMARA	Fija	Fija	Al hombro	
LOCACION	Int. Noche	Int. Noche	Int. Noche	
OBSERVACIONES	Un ligero viento mueve las páginas. Hay páginas sueltas		El tatuaje ya no crece más pero es de tamaño considerablemente grande.	A manera de disolviendo los distintos estados del pez se van presentando.
LETRA	Haz que..	...ya norecuerdequien soy,
DURACION DE PLANO	0.75 seg.	0.75 seg.	0.75 seg.	9.75 seg.
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 16.75 seg.	2 min. 17.5 seg.	2 min. 18.25 seg.	2 min. 29 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

26

SECUENCIA	7	7	7	7
ESCENA	3	3	3	3
PLANO	5	5	5	5
ACCION	El pez al colgar se va cubriendo de tela de capullo.	Se envuelve por completo en el capullo.	Del capullo comienzan a salir un par de alas.	El capullo desaparece en las alas del pez, el cual comienza a volar.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano conjunto
MOV. CAMARA				
LOGACION				
OBSERVACIONES	Capullo se superpone a la forma del pez poco a poco en la animación.		El capullo se va transformando en las mismas alas.	
LETRA	por hoy,	el gran pezsolo sabe...	...comer.
DURACION DE PLANO				
TIEMPO ACUMULADO				

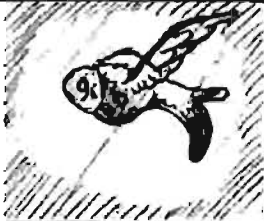
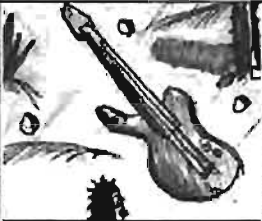
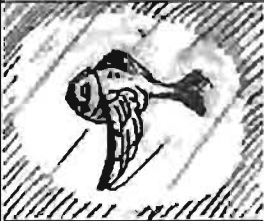



El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

27




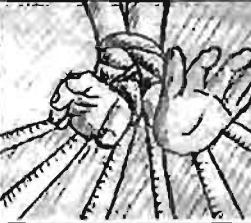
SECUENCIA	7	8	7	7
ESCENA	3	1	3	3
PLANO	5	1	5	6
ACCION	El pez vuela	Motivo visual de un bajo, que evoca por una parte al bajista fundador del grupo, Fong y por otro lado representa la acción de ejecutar ese instrumento.	El pez vuela.	Alonso Arreola aparece brevemente en la secuencia animada.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano conjunto
MOV. CAMARA		Al hombro		
LOCACION				
OBSERVACIONES		Cuidado con las sombras		
LETRA				
DURACION DE PLANO		1.5 seg.	3 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO		2 min. 31.5seg.	2 min. 33.5 seg.	2 min. 35 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

28





SECUENCIA	7	7	9	7
ESCENA	4	4	1	4
PLANO	8	9	1	10
ACCION	Las piernas de vero han sido cubiertas por completo y se deja ver que esa extraña cubierta de palma es una cola de sirena.	Detalle del plano anterior en donde ella está sometida.	Nuevamente aparece el capullo que simboliza la transformación que han sufrido tanto el pez como Vero.	Las manos atadas de Vero representan el sometimiento que la magia ejerce sobre ella.
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Primer plano	Plano conjunto	Plano detalle
MOV. CAMARA	Al hombro	Fija	Fija	Fija
LOCACION	Int. Noche	Int. Noche	Int. Noche	Int. Noche
OBSERVACIONES		Cuidar el tatuaje si es que aplica. Este es grande ya.		
LETRA				
DURACION DE PLANO	1.5 seg.	0.75 seg.	0.375 seg.	0.375 seg.
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 36.5 seg.	2 min. 37.25 seg.	2 min. 37.62 seg.	2 min. 38 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

29

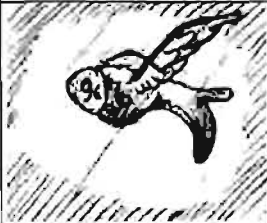



SECUENCIA	9	9	7	7
ESCENA	2	3	4	3
PLANO	1	1	11	7
ACCION	Este es un plano que refuerza emotivamente la narración al mostrar uno de los momentos de placer de Vero en sus sueños.	Detalle de su ojo con lágrima.	Vero convertida en sirena.	Jose Maria Arreola personificado en animación.
STORY				
ENCUADRE	Plano medio	Plano detalle	Plano general	Plano conjunto
MOV. CAMARA	Al hombro	Fija	Al hombro	
LOCACION				
OBSERVACIONES		Aparece el tatuaje.		
LETRA				
DURACION DE PLANO	0.375 seg.	0.375 seg.	0.75 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 38.375 seg.	2 min. 38.75 seg.	2 min. 39.5 seg.	2 min. 41 seg.

El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

30

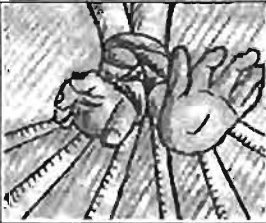



SECUENCIA	7	7	7	7
ESCENA	3	5	4	4
PLANO	5	1	12	13
ACCION	Mientras el pez vuela...	...aparece un personaje particular. El sol		
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Plano conjunto	Primerísimo primer plano	Primer plano
MOV. CAMARA			Fija	Al hombro
LOCACION			Int. Noche	Int. Noche
OBSERVACIONES			El tatuaje es grande	Cuidar el tatuaje si es que aplica.
LETRA				
DURACION DE PLANO	1.5 seg.	1.5 seg.	0.75 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 42.5 seg.	2 min. 44 seg.	2 min. 44.75 seg.	2 min. 45.25 seg.





El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

31

SECUENCIA	7	7	7	7
ESCENA	4	5	5	5
PLANO	14	2	3	4
ACCION	Detalle dramático.	El sol irradia	El calor del sol deshace las alas del pez dejándolo caer.	Aparece el sol caprichoso
STORY				
ENCUADRE	Plano detalle	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano conjunto
MOV. CAMARA	Fija			
LOCACION	Int. Noche			
OBSERVACIONES			Las alas se disuelven en transparencia	
LETRA				
DURACION DE PLANO	0.75 seg.	3 segundos	1.5 seg.	1.5 seg.
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 46 seg.	2 min. 49 seg.	2 min. 50.5 seg.	2 min. 52 seg.

SECUENCIA	10	10	10	10
ESCENA	1	1	1	1
PLANO	1	2	2	2
ACCION	El pez ya en la realidad se sacude sobre el mismo suelo donde Vero yace a falta de agua.	Vero tirada en el suelo inconciente. Esta ccion representa una tragica muerte.	Ampliacion del plano anterior	
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto	Primerísimo primer plano	plano americano	Plano general
MOV. CAMARA				
LOCACION				
OBSERVACIONES		Dolly out con Tilt de contrapicada a nivel del hombro.	La actriz aguanta la respiración en la toma, mientras la cámara cubre su cuerpo de cerca.	Cuidado con las sombras.
LETRA				
DURACION DE PLANO	0.75 seg.	5 segundos		
TIEMPO ACUMULADO	2 min. 52.75 seg.	2 min. 57.75 seg.		

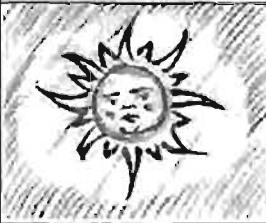


El Gran Pez

GUIÓN ILUSTRADO

pag.

33

SECUENCIA	11			
ESCENA	1			
PLANO	1			
ACCION	Al final el sol resulta un elemento muy caprichoso, el cual tiene mucho que ver con el final de la historia.			
STORY				
ENCUADRE	Plano conjunto			
MOV. CAMARA				
LOCACION				
OBSERVACIONES	Se va a fade out a blanco. Termina track en este plano.			
LETRA				
DURACION DE PLANO	3.25 segundos			
TIEMPO ACUMULADO	3 min.			

4.4.4 Plan de producción

El presente proyecto audiovisual que lleva por nombre “El Gran Pez”, es un trabajo dirigido a la construcción de un discurso visual que corresponda a la representación visual de la canción con el mismo nombre, del grupo mexicano de rock “La Barranca”.

El objetivo que se pretende alcanzar en la producción de este video, es básicamente que este sea un producto de buena calidad a nivel de producción e interpretación narrativa, además de que resulte funcional como mecanismo para la exhibición de la pieza musical en soportes audiovisuales.

La producción de este proyecto audiovisual contempla la integración tanto de secuencias de grabación en escenarios naturales y con actores reales; así como la incorporación de secuencias animadas de personajes en técnica tradicional cuadro a cuadro con retoque digital.

Por tal razón el plan de producción divide por una parte la producción con actores, la cual será la primer etapa del plan de producción la cual se estima tendrá una duración de 12 días hábiles de trabajo en jornadas de 8 horas diarias. La segunda etapa corresponderá a la producción de las secuencias animadas, la cual se prevé tendrá una duración aproximada de 230 días de trabajo en jornadas de 8 horas.

Considerando el tiempo de postproducción para la culminación del vídeoclip que se estima será de tres días de trabajo en jornadas de 8 horas. “El Gran Pez” está proyectado para su realización en un periodo aproximado de 35 días; periodo que esta dividido de la siguiente manera:

Sesiones de producción.

Grabación con actores:

Sesión a) Del 11 de Octubre al 14 de Octubre del 2004.

Sesión b) Del 18 de Octubre al 21 de Octubre del 2004.

Sesión c) Del 25 de Octubre al 28 de Octubre del 2004.

Periodo de reposición ó tiempo auxiliar: Del 29 al 31 de Octubre del 2004.



Animación:

Sesión c) Del 8 de Noviembre al 12 de Noviembre del 2004.

Sesión d) Del 15 de Noviembre al 19 de Noviembre del 2004.

Sesión e) Del 22 de Noviembre al 26 de Noviembre del 2004.

Sesión f) Del 29 de Noviembre al 3 de Diciembre del 2004.

Edición y postproducción:

Sesión g) Del 8 de Diciembre al 10 de Diciembre del 2004.

Periodo de reposición ó tiempo auxiliar: Del 11 al 12 de Diciembre.

Guión de trabajo.

Sesión a)

Lunes 11 de Octubre 2004		
<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 1, Esc. 1, Plano 1. Sec. 3, Esc. 3, plano 1	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
13:00	Se graba: Sec. 3, Esc. 4, Plano 3 Sec. 5, Esc. 1, Plano 2	
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 3, Esc. 2, Plano 1 Sec. 3, Esc. 4, Plano 1 Sec. 5, Esc. 2, Plano 1 Sec. 5, Esc. 3, Plano 1	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Exterior Día		



Lunes 12 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación. Emplazamiento de cámara.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 5, Esc. 4, Plano 1. Sec. 5, Esc. 7, plano 1	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
13:00	Se graba: Sec. 5, Esc. 8, Plano 1 Sec. 10, Esc. 1, Plano 2	
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 1, Esc. 1, Plano 2 Sec. 3, Esc. 1, Plano 1 Sec. 5, Esc. 1, Plano 1	Llamado maquillaje. Atención continuidad.
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Exterior Día		

Lunes 13 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 3. Esc. 2. Plano 6. Sec. 5. Esc. 5. plano 1	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería. Continuidad.
13:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba:	
14:00	Comida	
15:00	Se graba: Sec. 1. Esc. 2. Plano 2 Sec. 3. Esc. 2. Plano 4 Sec. 5. Esc. 9. Plano 1	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Exterior Día		



Lunes 14 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 1, Esc. 2, Plano 4 Sec. 1, Esc. 2, plano 7 Sec. 2, Esc. 1, Plano 4 Sec. 5, Esc. 9, Plano 2	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 1, Esc. 2, Plano 9 Sec. 5, Esc. 9, Plano 13 Sec. 3, Esc. 3, Plano 2 Sec. 3, Esc. 3, Plano 3	Utilería para sesión de objetos y detalles.
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Exterior Día		

Lunes 18 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 5, Esc. 6, Plano 1 Sec. 5, Esc. 1, plano 3 Sec. 5, Esc. 1, Plano 4 Sec. 8, Esc. 1, Plano 1	Utilería.
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 5, Esc. 9, Plano 6 Sec. 5, Esc. 9, Plano 10	Llamado de la actriz y maquillaje.
16:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Sec. 10, Esc. 1, Plano 1	Escena del pez vivo.
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Exterior Día		



Lunes 19 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 1. Esc. 1. Plano 3 Sec. 1. Esc. 2. Plano 5 Sec. 1. Esc. 2. Plano 6 Sec. 5. Esc. 9. Plano 15	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 3. Esc. 2. Plano 2 Sec. 3. Esc. 2. Plano 5 Sec. 3. Esc. 2. Plano 7 Sec. 3. Esc. 5. Plano 2	Llamado de utilería.
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Exterior Día		

Lunes 20 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 3, Esc. 5, Plano 1 Sec. 3, Esc. 5, Plano 3 Sec. 5, Esc. 9, Plano 5	Utilería.
13:00	Nuevo emplazamiento de cámara.	Llamado de la actriz. Maquillaje. Utilería.
14:00	Comida	
15:00	Se graba: Sec. 5, Esc. 9, Plano 3 Sec. 5, Esc. 9, Plano 4 Sec. 5, Esc. 9, Plano 7 Sec. 5, Esc. 9, Plano 9	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Exterior Día		



Lunes 21 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 5, Esc. 9, Plano 8 Sec. 5, Esc. 9, plano 12 Sec. 3, Esc.4, Plano 2 Sec. 3, Esc.4, Plano 4	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
13:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Sec. 1, Esc. 2, Plano 3 Sec. 1, Esc. 2, Plano 8 Sec. 3, Esc. 1, Plano 2 Sec. 3, Esc. 1, Plano 3	
14:00	Comida	
15:00	Se graba: Sec. 5, Esc. 9, Plano 11 Sec. 5, Esc. 9, Plano 14 Sec. 5, Esc. 9, Plano 16 Sec. 5, Esc. 3, Plano 1	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Se recoge el equipo. cambio de locación.		

Lunes 25 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Montaje de escenografía.	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 4. Esc. 3. Plano 4 Sec. 4. Esc. 3. Plano 6 Sec. 7. Esc. 2. Plano 1 Sec. 7. Esc. 2. Plano 2	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Interior Noche		



Lunes 26 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación. equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba. Sec. 7. Esc. 4. Plano 3 Sec. 7. Esc. 4. plano 8 Sec. 7. Esc. 4. Plano 11 Sec. 7. Esc. 4. Plano 1	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 2. Esc. 1. Plano 5 Sec. 4. Esc. 3. Plano 2 Sec. 4. Esc. 3. Plano 5 Sec. 7. Esc. 4. Plano 7	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Interior Noche		

Lunes 27 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 9. Esc. 3, Plano 1 Sec. 7. Esc. 4, Plano 13	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
13:00	Cambio de emplazamiento. Sec. 7. Esc. 4, Plano 4 Sec. 7. Esc. 9, Plano 9 Sec. 7. Esc. 4, Plano 13	
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara Se graba: Sec. 4. Esc. 1. Plano 1 Sec. 4. Esc. 1, Plano 2 Sec. 7. Esc. 1. Plano 2 Sec. 9. Esc. 2. Plano 1 Sec. 4. Esc. 1. Plano 3 Sec. 7. Esc. 1. Plano 1	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Interior Noche		



Lunes 28 de Octubre 2004

<i>Hora</i>	<i>Producción</i>	<i>Requerimientos</i>
10:00	Llamado Staff para montaje del cámara e iluminación.	Equipo de iluminación, equipote grabación y tramoya.
12:00	Se graba: Sec. 7, Esc. 4, Plano 2 Sec. 7, Esc. 4, Plano 6	Llamado de la actriz y maquillaje. Utilería.
13:00	Se graba: Sec. 2, Esc. 1, Plano 1 Sec. 2, Esc. 1, Plano 3 Sec. 4, Esc. 3, Plano 3 Sec. 4, Esc. 3, Plano 8 Sec. 9, Esc. 2, Plano 1	
14:00	Comida	
15:00	Nuevo emplazamiento de cámara. Se graba: Sec. 2, Esc. 1, Plano 4 Sec. 4, Esc. 3, Plano 1 Sec. 4, Esc. 3, Plano 7 Sec. 7, Esc. 4, Plano 5	Utilería
16:00	Sec. 2, Esc. 1, Plano 2 Sec. 2, Esc. 1, Plano 6 Sec. 7, Esc. 4, Plano 10 Sec. 7, Esc. 4, Plano 14	
17:00	Fin de jornada. Se recoge el equipo.	
Interior Noche		
Fin grabación con actores.		

Desglose particular y cotización.

Escenografía.-

Gran parte de la grabación se llevará a cabo en locaciones naturales. Las condiciones de este espacio deben cubrir la necesidad de exponer visualmente un ambiente desolado, árido, caluroso y extenso. Por tal razón se considera la posibilidad de acudir a la zona federal que circunda la carretera México-Pachuca; la cual por una parte cubre las características necesarias, además de que resulta un lugar relativamente cercano, lo cual nos beneficia en factores como el ahorro de tiempo y costos de transportación.

Para las secuencias que se grabarán en interior, se requiere:

15 metros cuadrados de **tela** tipo yute color crema.

Precio Aprox. X metro \$ 59.00 pesos.

Total \$ 885.00 pesos

Una caja de veladora semanal sin vaso 24 piezas.

Valor aprox. X caja. \$ 160.00 pesos

Tres rollo de hilo nylon color blanco o hueso de 50 mt.

Valor aprox. X rollo \$11.00

Total. \$ 33.00 pesos

Conjunto de piedras y arbustos naturales los cuales se recolectaran de forma particular.

Gasto de transporte \$ 150.00 pesos.



Medio litro de acuarela color marrón.

Costo aprox. \$ 65.00 pesos

Mano de obra para la elaboración de mantas que simulan las páginas del libro y el montaje de las mismas junto con las veladoras y arbustos.

Costo aprox. \$ 160.00 pesos por persona.

Total por cuatro personas en dos días de trabajo: \$1,200 pesos.

Vestuario y Actores.

Numero de actores: Un actor para la grabación en ambientes reales.

Descripción: Genero: Femenino.

Edad: Entre 18 y 24 años.

Complexión: Delgada.

Piel: Clara, moreno claro.

Estatura promedio: 1.65 metros.

Color de cabello: Castaño oscuro.

Color de ojos: Indistinto.

Sueldo aproximado por día en jornada de ocho horas \$ 400.00.

Total por 12 días de trabajo \$ 4,800.00 pesos.

Horas extras \$ 40.00 pesos

Seis personajes animados:

Costo por diseño \$ 3,000.00 pesos.

Costo por segundo animado \$ 1,000.00 pesos.

Total por 50 segundos de animación \$ 50,000.00 pesos.

Número de conjuntos de vestuario. Dos conjuntos.

Vestuario Núm. 1:

-Camisa en “V” sin cuello de manta, manga larga, color blanco con bordado al frente.

Costo aprox. \$150.00 pesos

-Pantalón imitación piel, color negro.

Costo aprox. \$ 250.00 pesos.

-Falda tela color negro.

Costo aprox. \$ 220.00 pesos.

-Calzado, botas tipo minero color negro.

Costo aprox. \$ 350.00 pesos

Ó

Par de huarache de piel, color café.

Costo aprox. \$ 220.00 pesos.



Vestuario Núm. 2:

-Camisa sin cuello, manga larga, bordado al frente,
color negro, morado ó rojo.

Costo aprox. \$ 150.00 pesos

-Pantalón de manta tipo rural, color hueso ó café.

Costo aprox. \$ 180.00 pesos.

Ó

-Pantalón de mezclilla azul claro.

Costo aprox. \$ 240.00 pesos.

-Calzado, botas tipo minero color negro.

Costo aprox. \$ 350.00 pesos

Ó

Par de huarache de piel, color café.

Costo aprox. \$ 220.00 pesos.

Accesorios.

Dije imitación madera color negro, elaboración manual.

Costo aprox. \$ 15.00 pesos.

Iluminación.

Kit de iluminación: 4 lámparas 650 w.
4 Stands barndoor
4 filtros

Costo aprox. \$ 1,000.00 por día.

Total por 12 días de grabación \$ 12,000.00 pesos.

Rebotador de luz.

Costo aprox. \$ 200.00 pesos por día.

Total por 12 días de grabación \$ 2,400.00 pesos.

Sonido. No hay captura de sonido.

Utillaje.

Libro viejo. Costo aprox. \$ 120.00 pesos

Paginas viejas. Costo aprox. \$ 60.00 pesos

Capullo artificial. Costo aprox. \$ 30.00 pesos

Palma natural. Costo aprox. \$ 100.00 pesos (transportación)

Tela simulación palma. Costo aprox. \$ 120.00 pesos rollo 40 mt.

Guitarra acústica. Costo aprox. \$ 300.00 pesos.

Serpiente de agua. Costo aprox. \$ 20.00 pesos

Pez dorado (japones). Costo aprox. \$ 40.00 pesos

Pez de piedra (imitación). Costo aprox. \$ 40.00 pesos

Estrellas de mar. Costo aprox. \$ 15.00 pesos por pieza.

Conchas de mar. Recolección.

Tarola y baquetas. Costo aprox. \$ 1,600.00 pesos

Bajo eléctrico Costo aprox. en renta. \$ 200.00 pesos por día



Alimentos.

Alimentos por persona el día. \$ 45.00 pesos

Alimentos para grupo de trabajo de 15 personas al día. \$ 675.00 pesos

Total aprox. por 12 días grabación. \$ 8,100.00 pesos

Locaciones.

Locación Núm. 1

Exterior Día, zona árida del Estado de México.
Extensión: 3 Klm Cuadrados.

Tomas de corriente: Portátiles.

Agua potable: En recipiente termo ó garrafón.

Agua no potable: Toma de agua.

Alimentos. Comida preparada, enlatados.

Número de secuencias en esta locación: 5.

Locación Núm. 2

Interior Noche, bodega de abastos en renta, Cd. De México.
Extensión: 200 metros Cuadrados.

Tomas de corriente: 28 contactos.

Agua potable: En recipiente termo ó garrafón.

Agua no potable: Toma de agua.

Alimentos. Comida preparada, enlatados.

Número de secuencias en esta locación: 4.

Renta por día. \$ 1,200.00 pesos

Total por 6 días de grabación. \$ 7,200.00 pesos

Transportación. Camioneta para 7 personas \$ 1,000.00 por día.

Total de tres camionetas por 12 días de grabación. \$ 36,000.00

Equipo de grabación.

Cámara digital \$ 2,500.00 pesos por día.

Total de 12 días de grabación \$ 30,000.00 pesos.

Triple con Dolly. \$ 1,000.00 pesos por día

Total de renta por 12 días de grabación. \$ 12,000.00 pesos

Cartucho de cinta de vídeo Mini DV. \$ 70.00 pesos

Blister con 5 cartuchos. \$ 450.00 pesos

Staff de producción.

Realizador ó director. \$ 5,000.00 pesos por día.

Total en 12 días de grabación. \$ 60,000.00 pesos.

Por concepto e idea original del vídeo. \$ 15,000.00 pesos

Total. \$ 75,000.00 pesos

Director de fotografía. \$ 2,500.00 pesos por día.

Total por 12 días de grabación. \$ 30,000.00 pesos.

Operador de cámara. \$ 1,000.00 pesos por día.

Total por 12 días de grabación. \$ 12,000.00 pesos.

Operador de iluminación. \$ 1,000.00 pesos por día.

Total por 12 días de grabación. \$ 12,000.00 pesos.

Asistente de producción. \$ 800.00 pesos por día.



Total por 12 días de grabación \$ 9,600.00 pesos.

Maquillista. \$ 1,000.00 pesos por día.

Total por 12 días de grabación. \$ 12,000.00 pesos.

Equipo de edición y pasterización \$ 4,000.00 pesos por día.

Total en tres días de trabajo. \$ 12,000.00 pesos

Editor. \$ 2,000.00 pesos al día.

Total por tres días de trabajo. \$ 6,000.00 pesos.

COSTO TOTAL APROXIMADO DE PRODUCCIÓN

(Incluye aspectos de preproducción y postproducción)

\$ 353,593.00 pesos (redondeado \$ 354,000.00 pesos)

Conclusiones.

El encuentro con la música en este intento por *mirar* lo que nos expresa y aquellos acontecimientos que la rodean, ha resultado para mí una experiencia igualmente compleja como fascinante.

El presente proyecto me ha permitido comprobar que en efecto el acercamiento con la música es importante, no solo para todo aquel que goce al escucharla y sentirla; sino también para aquella persona que realiza alguna actividad relacionada con dicha disciplina, sin que se halla preparado ex profeso para tal ejercicio. Caso cercano es el mío, en donde la necesidad de comprender el objeto (intangibles) de trabajo, me llevo a su estudio y comprensión al menos en los aspectos básicos de la materia musical. Gracias a lo cual me fue posible aplicar lo que he planteado en esta tesis como un posible método de *representación musical*. Ahora comprendo que de no haberme planteado el estudio de la teoría musical, retomándolo como una elemento relacionado con el lenguaje visual por el hecho de ser un medio de comunicación; no habría podido plantear la solución a la representación de “El Gran Pez” tal y como lo he hecho.

Creo haber acertado en mi intención de dotar de alguna manera a los elementos musicales de un representante visual no definido (definitivo), dado que como lo planteo en este proyecto, creo que es una muy buena opción el dejar las posibilidades de representación musical abiertas, permitiendo así que las posibilidades de general el discurso visual sean igualmente amplias.

Aún así creo que mi trabajo plantea no una forma concreta de representar la música, sino una base por medio de la cual es posible destacar los elementos musicales y utilizar la creatividad para generar una narrativa visual que deba su origen de alguna u otra forma a la pieza musical. A fin de cuentas considero que el objetivo del realizador es permanecer en el umbral que separa a la originalidad de la fiel representación (copia del original). Es decir, que siempre es valida la opción de querer hacer las cosas diferentes logrando que los rasgos característicos perduren, aún y cuando el medio cambie.

Creo que mi intención de separar los elementos de la pieza musical, con base en su estudio, para que sustentado en dichos elementos se generen los elementos y conceptos visuales; puede ser una buena forma de lograr que el videoclip represente la música. Por la simple razón de que las imágenes concebida de tal forma estarían llevando la música (aunque sea alguno de sus elementos) a otros soportes de difusión.

Concluyo que el estudio de la pieza musical para reconocer sus elementos y someterlos a una representación e interpretación visual es una método que puede funcionar para la realización del videoclip musical.



También concluyo que la creatividad en cuestión de solucionar la construcción de la narrativa visual para la pieza musical del Diseñador de la comunicación visual u/o realizador audiovisual, puede sustentarse tomando como punto de partida aquellos elementos que rodean tanto a la canción como al grupo ó artista. Así que es valido que se retomen elementos que no tengan presencia directa en la canción, pero que sí tiene que ver con su construcción; esto con el objetivo de abrir las posibilidades de generar la historia llevada al video.

Me cuestionaba yo al principio de este proyecto, ¿Si era necesario llevar una historia ó contenido dramático a la narrativa del vídeoclip? Hoy después de haber realizado este proyecto creo que no es indispensable que el vídeoclip cuente una historia como tal. También creo que por mucho que el vídeoclip se concentre en la exhibición y proyección de elementos visuales (conceptuales y estéticos) asilados de una línea dramática definida; ese vídeoclip es representante de una historia, la historia del grupo musical ó interprete al cual pertenece.

Con relación al ejercicio que he llamado para este proyecto como REPRESENTACIÓN MUSICAL, este se puede convertir un buen ejercicio lógico ha resolver con la intención de construir la narrativa del vídeoclip con base en la des-construcción de la canción.

Hoy que culmina este trabajo, puedo decir que la solución que le di con base en la teoría planteada, resulto una forma aceptable en términos generales para la realización del vídeoclip musical. Acepto no haber roto con ningún esquema antes planteado por realizadores reconocidos por sus trabajos sumamente creativos; pero considero que mi propuesta cumple con el objetivo concreto de representar la pieza musical, tratando se ser fiel y coherente a los principios que rigen este elemento sonoro.

Considero válida y aceptable mi propuesta para vestir a la música de prendas multicolor, permitiendo que la materia sonora conviva en los terrenos de la imagen sirviendo de pretexto para construir el discurso.

Hoy puedo ver lo que escucho y hacer que los demás vean la música... música para los ojos.

Bibliografía.

AGUIRRE DE MENA, OLGA, Ana de Mena González

Educación musical: manual para el profesorado

Malaga : Aljibe, 1992

210 p.

ISBN 8487767079

ARREOLA, ALFARO, José Luis

Psicología para el bachillerato

México: Material Didáctico, CCH, 1998

211 p.

CARLIN, Dan

Music in film and video productions

Boston: Focal, c1991

173 p

ISBN 0-240-80009-5

CHION, Michel

El sonido: música, cine, literatura

Barcelona, España: Paidós Iberica, c1999

409 p.

ISBN 84-493-0703-1

La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido

Barcelona; México: Paidós, 1993

206 p

ISBN 84-7509-859-2

COPLAND, Aaron

Como escuchar la música

Méxic : Fondo de Cultura Económica, 1975

4a reimpresión aumentada

218 p.

COSTA, Joan
La fotografía, entre sumisión y subversión
Editorial Trillas, México DF 1991
ISBN 968-24-4294-X

DONDIS, Doris
La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual
Barcelon : Gili, 1982
210 p.
ISBN 84-252-0609-x

DURA GRIMATL, Raul
Los videoclips : Precedentes, orígenes y características
Valencia: Universidad politécnica de valencia, 1988
286 p
ISBN 84-7721-040-3

GARI, Joan
La conversación mural: ensayo para una lectura del graffiti
Madrid: Fundesco, c1995.
283 p
ISBN 848112

GERSTNER, Kart
Las formas del color
MIT, 1986
180 p.
ISBN 0262071002

GONZALEZ Leyva, Alejandra
Chalma: Una devoción agustina
Toluca, Edo. de México : Uaem : Instituto mexiquense de cultura, 1991
118 p
ISBN 968-835-122-9



KANDINSKY, Wassily
Punto y línea sobre el plano
México : [s.n., 1990?]
211 p.
ISBN 968-7888-09-1

LACK, Russell
La música en el cine
Madrid, España: Catedra, c1999
445 p.
ISBN 84-376-1720-0

MARTINEZ CELDRAN, Eugenio
Bases para el estudio del lenguaje
Barcelona: Octaedro, 1995
273 p.
ISBN 84-8063-120-1

ORTEGA CARRILLO, José Antonio
Comunicación visual y tecnología educativa: perspectivas curriculares y organizativas de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación
Grupo Editorial Universitario, [1997]
425 p.
ISBN 8489908249

PRIETO CASTILLO, Daniel
Diseño y comunicación
México: Coyoacan, 1994
195 p.
ISBN 970-633-026-7

RAIMONDO SOUTO, H. Mario
Manual del realizador profesional de video
Madrid : D.o.r., 1993
396 p.
ISBN 84-87712-05-3

STEFANI, Gino

Comprender la música

Barcelona; México: Paidós, 1987

139 p

ISBN 84-7509-457-0

VARELA, Federico

El pensamiento creativo de la música

México: Editores Asociados Mexicanos, c1997

232 p.

ISBN 968-409-966-5

