

*UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO*



UNIVERSIDAD NACIONAL
AVENIDA DE
MÉXICO
Tesina

*ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS*

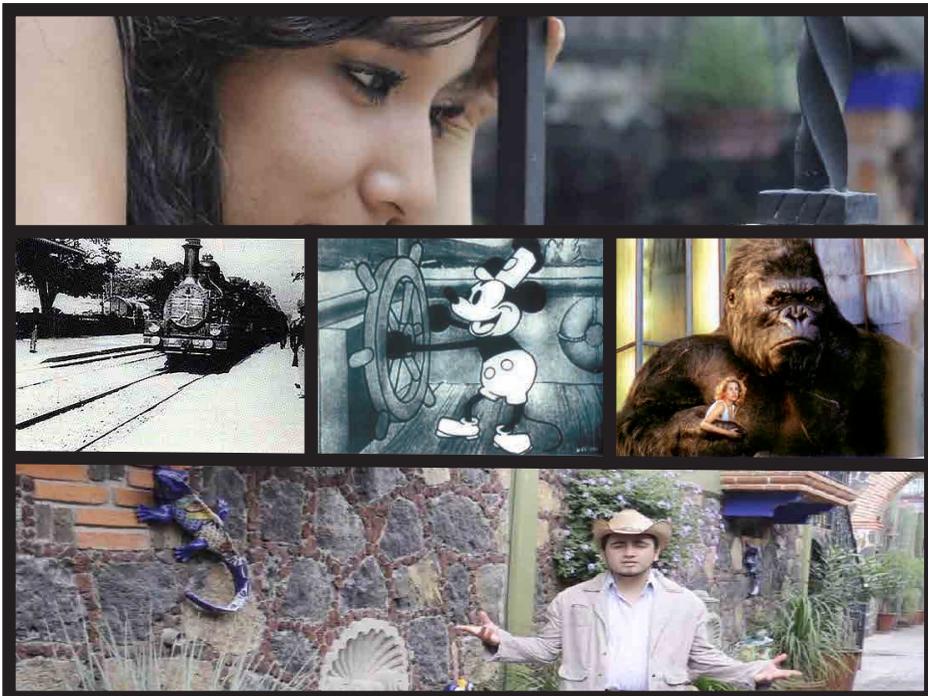
Que para obtener el título de: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Adrián González García

Director de Tesina: Licenciado Marco Antonio Escalona Picazo

A DIGITAL Y SUS REPERCUSIONES EN LA

TRANSICIÓN DE LA TECNOLOGÍA ANÁLOGA



INDUSTRIA DEL VIDEOCLIP

México, D.F., 2013



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Transición de la tecnología análoga a digital y sus
repercusiones en la industria del videoclip

Tesina

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Adrián González García

Director de Tesina:

Licenciado Marco Antonio Escalona Picazo

México, D.F., 2013

INDICE

Introducción.....	9
“Transición de la tecnología análoga a digital y sus repercusiones en la industria del videoclip”.....	11
1. Antecedentes.....	13
1.1. Antecedentes históricos.....	13
1.1.1. Imagen fija y la llegada del cinematógrafo.....	13
1.1.2. Transición del cine mudo al cine sonoro.....	16
1.1.3. Incursión del videoclip en cine y televisión.....	20
1.1.4. Nuevas tendencias audiovisuales y la creación de espacios televisivos.....	23
1.1.4.1. MTV (Music Television).....	30
1.1.4.2. YouTube.....	33
1.2. Antecedentes sociales y las condiciones de los consumidores.....	34
2. Características de los sistemas análogo-digitales. (Ventajas y desventajas).....	38
2.1. Características y diferencias.....	39
2.2. Hardware y Software necesario en la producción de un videoclip.....	47
3. Técnicas de representación.....	50
3.1. Antecedentes de la animación.....	51
3.2. Stop motion.....	54
3.3. Rotoscopia.....	62
3.4. Animación Digital.....	64
4. Proceso de comunicación y la importancia del diseñador y comunicador visual en el desarrollo del videoclip.....	71
4.1. Nuevas tendencias.....	75
5. Proyecto: Videoclip “Diseñame”.....	77
5.1. Solución de problemas.....	90
5.2. Tiempos y costos.....	94
Conclusiones.....	101
Anexo Guión Literario.....	104
Anexo Story Board.....	110
Fuentes Bibliográficas.....	125
Fuentes en Línea.....	125
Agradecimientos.....	127

INTRODUCCIÓN

Se realizara un proyecto de tesina donde se desarrollara el tema de vídeo, particularmente el videoclip (o vídeo musical), teniendo como base el cambio de tecnología análoga a digital, para explicar su evolución y las nuevas tendencias que con ello llegaron. Explicando ideas, técnicas y conceptos que nos abrirán el panorama en el terreno audiovisual, para aterrizar en el plano de crear un vídeo musical con las diferentes técnicas y modalidades existentes. Esto con el fin de lograr piezas únicas, con una idea central y enfocada a entretener a un público meta.

Esto se lograra comparando muestras de vídeos musicales con un sistema análogo, en contraposición con vídeos actuales en sistema digital, y así observar las ventajas y desventajas en cada uno de ellos, con el fin no de promocionar o decir que uno es mejor que otro, sino que en sus respectivos tiempos cada uno fue la opción para realizar trabajos audiovisuales.

Demostrando así, que la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, en la orientación de Audiovisual y Multimedia cumple con el objetivo de formar egresados con la capacidad de crear piezas audiovisuales con una estructura, con un orden y una secuencia que logren una objetividad en el producto final.

“TRANSICIÓN DE LA TECNOLOGÍA
ANÁLOGA A DIGITAL Y SUS
REPERCUSIONES EN LA INDUSTRIA
DEL VIDEOCLIP”

1. ANTECEDENTES

1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

1.1.1 IMAGEN FIJA Y LA LLEGADA DEL CINEMATÓGRAFO

Para poder hablar de videoclip es necesario retomar parte de la historia de la imagen fija y sus inicios como imagen en movimiento, me refiero a la creación de la fotografía y los primeros intentos por crear cine.

Para poder crear fotografía se postularon varias teorías en diversos ámbitos que al relacionarse nos dieron ese resultado, es decir, estoy hablando de teorías de óptica, de iluminación, de color, que al conjuntarse dieron como consecuencia el invento de una cámara oscura, la cual puede capturar una imagen.

Durante el siglo XIX las expresiones artísticas representaban un gran auge en la sociedad, ya que a través de ellas podían expresarse y mostrar parte de la realidad en la que estaban viviendo, o representar una sociedad futura a como ellos imaginaban o como quisieran que fuera; grandes personajes pedían ser retratados a través de una pintura, las familias pedían ser recordadas a través de un lienzo, celebridades de la ciencia eran tallados en piedra, grandes iglesias, catedrales eran decoradas con escultura y pintura; por lo que al crearse una forma de representar la realidad y de una forma más exacta los artistas creyeron perder su empleo, --(hecho que no sucedió)--la fotografía podría sustituirlos, aunque era un invento nuevo las expectativas estaban puestas sobre la mesa, todos esperaban que podría pasar con esta nueva forma de representación artística en los próximos años. El siglo XIX fue testigo de los primeros pasos de la cámara y su captura de imagen fija, como se mencionó líneas arriba, estudios como la teoría de la visión de Johannes Kleper en 1602 y su complemento

la teoría de la óptica de Joseph Franunhofer en 1807 hicieron posible la creación de la cámara oscura. Invento que fue impulsado y mejorado por personas como Friedrich Voigtlander en 1841, Thomas Lutton inventor de la cámara réflex en 1860 y George W. Eastman, quien presentó en 1888 la cámara hasta ahora conocida como Kodak. (Media C., 2012, p.1)

El primer registro que se tiene establecido como el indicio de fotografía es el adquirido por Joseph N. Niepce, (Media C., 2012, p.1), quien tras una larga exposición pudo obtener una sombra plasmada sobre una laminilla, fue una fotografía tomada a una casa. La fotografía fue un gran avance que para esa época pudo pasar desapercibida por aquellos que ni siquiera tenían el acceso a una máquina de estas, pero para gente de ciencia, personajes del medio, artistas, sabían que era un cambio radical que plantearía una nueva forma de ver la vida, sobre la cual muchos estarían interesados y podrían generar cambios significativos.

Aquellos que tuvieron el acceso a cámaras y a este material y poder experimentar al mismo tiempo, intentaron darle movimiento a las imágenes, querían animar los objetos para verlos en acción a través de una imagen, por lo que empezaron a tener iniciativa gente del nombre como Athanasius Kircher que invento “la linterna mágica”; el phantascopio creado por Etienne Robertson; el praxinoscopio de Emile Reynaud o el Zoopraxiscopio de Eadward Muybridge en 1881. (Media C., 2012, p.1)

Todas estas investigaciones, prácticas, referencias y resultados finalizaron en el invento del cinematógrafo, cuando ya se tenía la suficiente idea de cómo poder animar una imagen y de esta forma poder mostrarlo al público en sociedad, como un espectáculo más en el cual pueden entretenerse. Por supuesto que hubo muchos precursores en el área del cine, muchos intentaron encontrar la manera de proyectar imágenes en movimiento, hasta que se culminó con el invento del cinematógrafo, por mencionar algunos nombres están los pioneros alemanes Max y Emil Skladanowski, los estadounidenses Charles F. Jenkins, Thomas Armat y Thomas Alva Edison, y los franceses hermanos Lumiere. (Media C., 2012, p.2)

Algunos de ellos claro que lograron inventar algún proyector de imágenes y patentarlo, el inconveniente en estos artefactos era que se podía hacer de forma individual, es decir, si se quería presentar un proyecto a un grupo en especial tendrían que verlo de uno en uno, cosa que tardaría demasiado y nada eficiente. Tal es el caso del Kinetoscopio, de Thomas Alva Edison, que fue el más reconocido dentro de estos. (Media C., 2012, p.2)

Es así como los hermanos Auguste y Antoine Lumiere aprovecharon la situación y al inventar ellos el cinematógrafo, --aparato que a diferencia del kinetoscopio podía hacer una proyección para ser observada por un grupo al mismo tiempo--, hicieron la primera presentación pública el día 28 de diciembre de 1895 en Paris, Francia, en el Boulevard de los Capuchinos. (Media C., 2012, p.2).

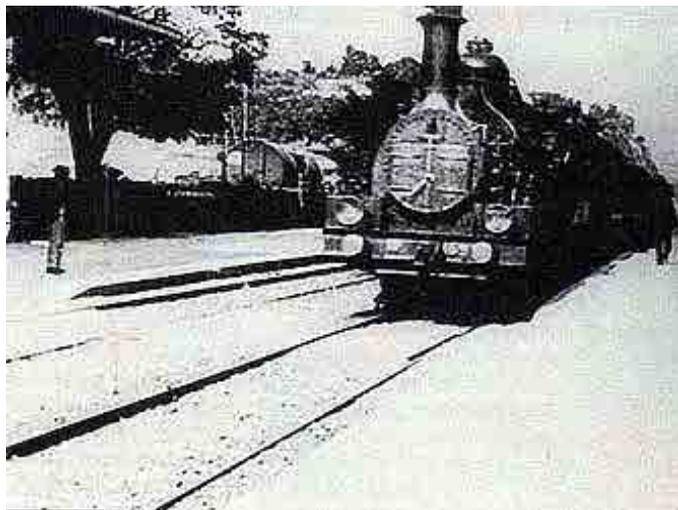
Las primeras imágenes proyectadas causaron gran impacto sobre la gente de la época, que al observarlas imaginaban cosas que no iban a suceder pero para ellos en ese momento todo podía pasar; tal es el caso de la película "Llegada de un tren a la ciudad" que al mirarlas los espectadores pensaron que el tren incluso podría salir de la pantalla, y quedaban espantados, incluso algunos hasta se levantaban de sus lugares ante tal sorpresa. Los hermanos Lumiere querían expandir su invento así que con ayuda mandaron hacer proyecciones en otros países europeos y de América, para que todos pudieran tener acceso a esta nueva forma de espectáculo, en Madrid se da la presentación el día 15 de mayo de 1896 gracias a un enviado de los hermanos Lumiere. (Media C., 2012, p.2)

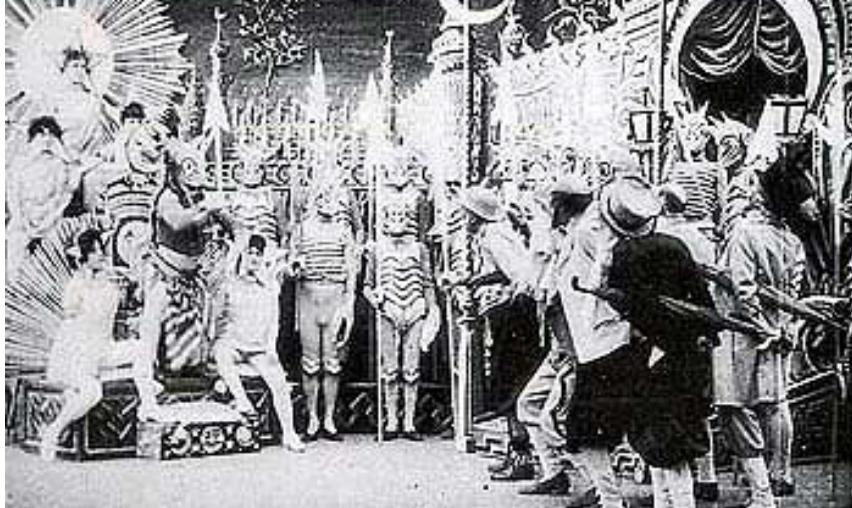
En las películas poco a poco se trató de mejorar la forma de contar la historia, de crear efectos que dieran como resultado un contexto visual en la narrativa, tal es el caso del mago francés Georges Méliès que aprovecha sus habilidades para hacer en las películas lo mismo, es decir, desaparecer objetos, aumentarlos de tamaño, aparecer en lugares mágicos, chocar trenes, etc. Esta misma línea la siguió el español llamado Segundo de Chomon. (Media C., 2012, p.3)

*IMG.1 LLEGADA
DE UN TREN A LA
CIUDAD.*

La ayuda de fotógrafos siempre fue y seguirá siendo fundamental en la creación de películas, pero en aquellos inicios la colaboración de los fotógrafos de la escuela británica Brighton, fue fundamental para reforzar las ideas que se plasmaron en aquellas películas, el punto de vista que se manejaba daba mayor fuerza a la historia, los recursos utilizados fueron muy importantes para poder comprender las historias.

Además de mudas, eran a blanco y negro y con rótulos. Los primeros intentos por tener una película a color era coloreándola de forma manual, hecho que ocasionaba el tener una





IMG.2 VIAJE A LA LUNA.

IMG.3 ASALTO Y ROBO DE UN TREN.



multitud de empleados por la cantidad de películas que se producían para el interior y exterior del país. Los rótulos también pasaron por varias etapas, primeramente eran textos que se intercalaban en las películas sin tener rigor alguno, podían pasarse donde sea, y podían ser lo más sencillos y simples que se pueda imaginar, pero con el tiempo los productores ya se preocupaban por estos rótulos e incluso había gente especializada en escribir estos, ya que se cuidaba la escritura de los mismos, la decoración, y ya se tomaba en cuenta cual era el momento exacto para su colocación en la película y fueran así un complemento para lograr entender lo que pasaba en imagen.

Es así como el cine empieza a tener una gran transición durante los primeros años del siglo XX, grandes directores empiezan a promover nuevas tendencias en la producción cinematográfica, los fotógrafos son parte importante en cuestión de recursos para dar mayor plenitud a las historias, a los personajes, al ambiente en el que se desarrolla la acción, surgen nuevos y talentosos actores en el cine mudo, como el reconocido “Chaplin”, y muchos más, que aportan sus ideas para la evolución del cine. De esta manera el cine ya no solo es un medio por el cual uno pueda hacer negocios, no es solo una industria, “es un arte”, se convierte en el séptimo arte, por lo que se pide a los productores una mayor responsabilidad en sus piezas filmicas para que puedan estar al nivel de un grado artístico.

1.1.2 TRANSICIÓN DEL CINE MUDO AL CINE SONORO

La transición del cine también se ve reflejada en los primeros intentos por producir películas sonoras, esto se intentó hacer desde finales del siglo XIX cuando se dieron los primeros avances en la creación de imágenes en movimiento; con la invención del fonógrafo (Thomas Alva Edison) y del gramófono, (Emil Berliner), se intentó hacer una sincronización de

audio e imagen. El primero en intentarlo fue Auguste Barón y lo siguieron algunos más. (Media C., 2012, p.6). Pero no fue una opción muy viable por lo que no fue recomendable, además de que el cinematógrafo ya se había difundido por varios países, por lo que a los empresarios les importaba más empezar a negociar con este nuevo espectáculo, que volver a empezar a descubrir y experimentar cosas que además serían algo costosas. El sueño más grande en este momento era hacer que los actores hablaran, era el objetivo planteado para los productores de aquella época, querían realizar películas “sonoras y habladas”, los primeros intentos fueron en las películas: “Don Juan” 1926, y “El cantor de Jazz” 1927, (Media C., 2012, p.6) este último el más importante y con más valor para los que ahí trabajaron.

Después se suscitó un problema entre tres compañías, cada una tenía su forma de incorporar sonido a las películas pero, ¿Cuál era la más adecuada? La Warner Bros y su sistema Vitaphone, consistía en la sincronización del disco con el cinematógrafo, la cadena Fox tenía el sistema Movietone y la RCA y su sistema Photophone, estos dos últimos decían que el sonido debía estar incorporado en la misma película, es decir, un sonido óptico, esto con el fin de evitar el caos durante la transmisión de una película, por lo que al ser así se buscó tener un sistema único y estándar. (Media C., 2012, p.6) El sistema de Warner Bros no era tan bueno ya que el disco podía rayarse, o en algunas ocasiones incluso perder el ritmo o que la cinta llegara a romperse y retrasarse por lo que perdería la sincronización automática con la película y por lo cual la audiencia se fastidiaría y provocaría protestas durante la observación de una película. Desde entonces el cine sonoro tomó las riendas y empezó a circular por diferentes países europeos y de América; fue una solución para la distribución de películas en diferentes países, ya que realizar una versión en cada idioma era un trabajo muy costoso y las versiones subtituladas no tuvieron muy buena aceptación, por lo que ahora el doblaje fue la opción más factible y mucho más económica para la mayoría de los países, pero sobre todo en Hollywood.

Es así como ahora la imagen tenía audio, la industria cinematográfica tuvo un gran avance, y evolucionó al dar un giro a sus historias, al implementar nuevos aspectos, nuevos fenómenos y elementos que ayudaran a complementar las historias narradas. Con este nuevo fenómeno social no solo se empezaron a crear películas e

IMG.4 EL CANTOR DE JAZZ.



historias narrativas, sino que surgió un nuevo concepto que revolucionó el concepto musical, me refiero al comienzo del aún no definido “videoclip”. En aquellos tiempos en restaurantes-bar se tenía la necesidad de ilustrar la música, por lo que se hacía con diapositivas y con imágenes que tal vez no tenían nada que ver con la música, pero era la forma de hacerlo, la forma de darle solución al problema.

Con el fonógrafo de Edison ya se hacían pruebas de sincronizar sonido e imagen, pero no fue hasta la invención del cinematógrafo y su sincronización con sonido óptico cuando se trataron de hacer las primeras pruebas de ilustrar la música de una forma diferente.

Oskar Fishinger fue uno de los pioneros en el formato de videoclip o del cine musical como era llamado en un principio, el hacía sus filmes y decía que filmaba música visual. (Pérez, J.R., 1991). Todas sus producciones son de un carácter vanguardista, realizó varios filmes en los que trata de acompañar con imágenes música de jazz o ballet, incluso llevó a cabo producciones publicitarias en las que mezclaba obras artísticas con música, un estilo que implantó y quedó marcado como el inicio de un nuevo género o formato cinematográfico.

El mismo Oskar Fishinger realizó la obra “Fantasía” en colaboración con Walt Disney, (Pérez, J.R., 1991) esta obra está muy marcada con las pautas y ritmos musicales de lo que visualmente vemos, es una mezcla de animación y música en la cual se sigue buscando relacionar estos elementos sin perder el estilo en cada uno y poder unificarlos en una sola expresión.

Así se empezaron a realizar diferentes expresiones que mezclaban música e imagen, los cuales eran experimentos, todos querían innovar realizar algo diferente con lo que pudieran sorprender al público, las diferentes compañías de cine trataron de implementar diferentes formas de visualizar la música.

Es así como el videoclip como nuevo formato empieza a tener gran auge desde principios del siglo XX, con todos estos inventos que han ayudado a mezclar el audio con la imagen, y así concebir un nuevo concepto fílmico dentro de la industria cinematográfica, el cual generará una producción económica, artística, tecnológica, social y cultural dentro de un enfoque evolutivo de necesidades en una sociedad.

Otro de los pioneros es el director Carlos Gardel, quien graba diez canciones en Argentina, juntando a la vez la música con la imagen. (Sedeño,

A.M., 2004) Generando un ritmo práctico al tener ambos elementos en un mismo tiempo, lo que genera una sincronización muy exacta, y lo que podríamos llamar un antecedente de lo que hoy es el montaje rítmico en la postproducción de videoclips.

Mary Ellen Bute y Th. J. Nemeth tienen un trabajo muy similar al de Oskar Fishinger, (Sedeño, A.M., 2004) realizando películas abstractas, añadiéndole música, pero esta tiene un rol complementario a lo que visualmente tenemos frente a nosotros.

Siguiendo con este nuevo género cinematográfico surge lo que llamamos la comedia musical, que sigue teniendo la tradicional narrativa de una película de cine pero con el agregado de la música y un suplemento más; “el baile”, acto que hasta la fecha está asociado con la creación de videoclips. El baile es un elemento que juega con el usuario, puede llevarlo a experimentar nuevas sensaciones, dentro de esta propuesta novedosa para el espectador, es una nueva narrativa que propone, que se atreve, y que incluso puede llegar a retar al espectador si es que propone algo muy sorprendente, todo esto lo vemos en las coreografías tan atrevidas algunas, que en la actualidad vemos en los vídeos musicales.

Hacia los años 1940 en los bares y clubes de Chicago, Estados Unidos, surge “Panoram”, (Pérez, J.R., 1991) una especie de rockola, la cual reproduce música y a la vez muestra imágenes del artista seleccionado, en una pantalla blanco y negro.

Más adelante en los años 1960, se revoluciona Panoram y se crea “Scopitone”, (Pérez, J.R., 1991), exactamente en Francia, es la versión mejorada, (imágenes a color en una pantalla de 16 pulgadas y en una cinta de 16 mm), en la cual se pueden seguir viendo imágenes de artistas, pero también hay la posibilidad de observar imágenes más apegadas a la letra de la canción, imágenes que formaban una historia, se convierten en una nueva referencia de la música; aunque en algunos lugares también aprovechaban la ocasión para transmitir imágenes de mujeres eróticas bailando, por lo cual eran imágenes que nada tenían que ver con la música pero que eran bien recibidas por el público masculino que acudía a estos bares. En Europa tuvo gran aceptación este nuevo invento pero en Estados Unidos no lo fue por el apogeo que estaba teniendo la televisión.

1.1.3 INCURSIÓN DEL VIDEOCLIP EN CINE Y TELEVISIÓN

La televisión se estaba apoderando del mundo americano, desde los años 20's, los primeros intentos por tener transmisiones directas o indirectas en el tiempo pero a distancia se estaban realizando con éxito; John Logie Baird fue el primero en realizar la experiencia en el año de 1925. (Pérez, J.R., 1991)

Pero las primeras transmisiones televisivas que se presentaron al público fueron hechas por la BBC en Inglaterra el año de 1927; en Estados Unidos se realizaron en 1930 por la CBS y la NBC; estas transmisiones no fueron en tiempo real. (Pérez, J.R., 1991)

Precisamente la televisión fue usada como un nuevo medio para difundir ideas y propuestas, salvo que había algunos que no se dieron cuenta de la importancia de la misma y la ignoraron, pasó desapercibida para ellos, tal es el caso del grupo político alemán "Nazi", que no quiso seguir su propaganda en este medio y continuó en la radio.

Aunque otros muchos si la utilizaron e iniciaron transmisiones, como en Inglaterra y Estados Unidos, para la inauguración de la "Exposición Universal de Nueva York" el día 30 de abril de 1939. Durante la Segunda Guerra Mundial se interrumpieron las transmisiones, reanudándose al término de la misma.

Nos referimos a la televisión como otro gran avance en la historia del hombre, en la rama tecnológica, ya que surge como un medio de comunicación masiva; a través de ella se llegaría a millones de hogares a una infinidad de personas que se podían enterar de un mensaje en el mismo tiempo en muchos lugares. Como todo invento dirigido a la sociedad, en sus primeros años resultaba muy costoso que alguien tuviera un aparato en su casa, era un lujo, pero empezaron a salir mejoras y avances en su desarrollo lo que facilitó el acceso a la televisión.

Dicho lo anterior, y sabiendo que los artistas/grupos lo que buscan en un videoclip era difundirlo para ganar ventas y nuevo público de una manera rápida, la televisión se convirtió en el medio ideal y adecuado para promocionar su música, fue la plataforma para que se presentaran a cantar sus nuevos sencillos, la industria discográfica, sabía que tenían que ir de la mano con la televisión. Junto con la radio fueron los medios principales para darse a conocer a través de ellos la gente escuchaba su música y podía elegir entre uno y otro.

Es un antecedente ligado del videoclip ya que en estos casos podíamos ver al artista cantando y a la vez mostrando performances lo que es algo natural en un vídeo musical, como se mencionó líneas anteriores, el baile es la principal característica en este nuevo estilo cinematográfico y musical.

Cine y televisión están muy ligados, los artistas se promocionaban en ambos medios, algunos se lanzaron incluso como actores, aprovechando la ocasión para poder hacer mención de su música, Elvis Presley (Jailhouse Rock) o Bill Halley (Blackboard Jung) son algunos de los primeros en realizar esta doble función (cantantes-actores), es una forma de ligarlos para poder hacer sus filmes musicales, hacer algo más allá de lo musical. (Pérez, J.R., 1991)

Es así, como estos medios se vuelven fundamentales para la industria discográfica, el futuro del videoclip va depender de estos dos, pero más por la televisión, acoplándose a esta última de modo económico y social, para cada una de las presentaciones de los grupos. Algunas televisoras inician una nueva forma de presentar al artista por medio de programas donde se difunden performances, algunos de ellos son “The Ed sullivan shows” y “American Bandstand”. (Sedeño, A.M., 2004)

En Inglaterra pasa lo mismo, surgen programas de la misma categoría, Top Of The Pops, Ready! Steady! Go! y Oh, Boy², (Sedeño, A.M., 2004) brindan su espacio en televisión para la presentación de grupos/artistas teniendo gran éxito.

Los grupos empiezan a plasmar sus ideas y nuevos conceptos en sus vídeos musicales, grupos de renombre hacen sus primeros filmes con la finalidad de ayudarse ya que no pueden acudir a todas sus presentaciones. Tal es el caso de “The Beatles”³ grupo reconocido en el ámbito pop con su videoclip: A hard day’s night⁴, (1964) dirigido por Richard Lester. Este vídeo es reconocido por ser un antecedente directo de la videomúsica al tener una secuencia de una puesta en escena musical de lo que hoy conocemos como videoclip. Es un filme único ya que propone ideas novedosas que sorprenden al público y lo pone en un nuevo terreno visual de lo que ya está acostumbrado; en “A Hard day’s night” es el ritmo musical quien definirá y determinará a los personajes y sus canciones, inaugurando un mirar audiovisual que se materializará en el clip y transgredirá toda una concepción cultural acerca del sonido. (Villagrán, M., 2003)

1 Ambos, programas de televisión americana donde se presentaban diferentes artistas a interpretar su música.

2 Programas de televisión inglesa.

3 Grupo inglés reconocido por su gran trayectoria en el género pop-rock.

4 Noche de un día difícil.

Otro de los autores que da suma importancia a este film es Leguizamón que menciona en el libro de Villagrán (2003): “ Se utilizan en este filme muchos recursos que lo transforman en un firme antecedente del videoclip, entre ellos: Efecto cortina, cuadro dentro de cuadro, filmación fotograma por fotograma, foto collage, inversión de valores tonales, mezcla de materia ficcional y documental, imprevisibilidad, fragmentación y dinamismo.”

Todo este material se vio consolidado con la llegada del videoclip al mercado, el cual plasmó muchas ideas de este tipo, fue el principio de un largo desarrollo en este nuevo género filmico-musical.

Tuvo muy buena aceptación por lo que la ambición los movió a desarrollar videoclips, salieron de inmediato vídeos con más concepto, Paperback Writer⁵ y Rain⁶ (1966), (Villagrán, M., 2003) que de manera general muestran una presentación clásica en un jardín grande tocando cada quien su instrumento, no muestran una historia como tal, solo vemos a cada integrante del grupo en diferentes ocasiones realizando recorridos en el jardín, tocando, sentado en alguna banca observando al horizonte, en diferentes planos, es decir, para ese entonces cumplía con la función de promocionar la música y que sus fans los siguieran.

The Beatles siguieron con esta racha de seguir haciendo vídeos, ya que eran de gran utilidad, cada vez tenían más éxito, les facilitaban presentaciones y su música se daba a conocer a través de programas donde los veían en muchos lugares. Siguiendo con sus discos, canciones como: Penny Lane⁷ y Strawberry Fields Forever⁸ (1967) (Villagrán, M., 2003) tuvieron mayor significado en el aspecto de tener una mejor idea para su producción, teniendo una pequeña y sencilla historia y no mostrándolo solo cantando o tocando sus instrumentos, ya encontramos variantes, ya se piensa un poco en pre y post-producción se adapta una historia a la música. Aunque ya vimos que hubo vídeos anteriores a estos, se considera a “Strawberry Fields Forever” como el primer videoclip de la historia. (Pérez, J.R., 1991)

Este grupo de pop lleno de fama y aplaudido por su talento, apostó por la misma fórmula y realizó su segundo film llamado “Help”⁹, (Pérez, J.R., 1991) un año después de haberse producido “A hard day’s night”, con esta

5 Escritor de libro de bolsillo.

6 Lluvia.

7 Ruta del dinero.

8 Campos de fresa por siempre.

9 Ayuda.

segunda producción (realizada por el mismo Lester) el cuarteto aseguró su popularidad en la televisión, claro está que todo tiene un propósito, en este caso, con fines publicitarios, lograron cumplir el rol de actores aparte del principal de cantantes.

1.1.4 NUEVAS TENDENCIAS AUDIOVISUALES Y LA CREACIÓN DE ESPACIOS TELEVISIVOS

En esa década, los 60's, surge un movimiento que va combinar elementos de vídeo y del pop art¹⁰, artistas de distintas áreas, (pintura, escultura, música, etc.), buscan lograr un nuevo concepto mezclando el vídeo documental con la esencia artística, por ejemplo, Nam June Park, fue el primero que al tener su cámara portátil, salió a las calles de Nueva York en taxi y grabo sus alrededores, logrando abrir las puertas en el ámbito tecnológico y artístico, rompiendo los lenguajes en ambas áreas. (Pérez, J.R., 1991)

A esta nueva técnica se le llamo "Videoarte" y fue en 1965 cuando a partir de lo que hizo este hombre, muchos más empezaron a experimentar saliéndose un poco de lo que tradicionalmente hacían en su área artística.

Este movimiento fue de suma importancia y fue la antesala para lo que sería la mejor década para la historia del videoclip, los años 70's fueron cruciales, surgieron más artistas y junto a ellos videoclips que tendrían nuevas técnicas, formatos, ideas, conceptos, referencias, etc.; todo esto en un contexto social significativo, la promoción y publicidad de los artistas se daba a través de la radio, el cine, la televisión, lo que provocó que los jóvenes se convirtieran en compradores compulsivos de lo que ante sus ojos se mostraba, todo seguía siendo novedoso, por lo que todo resultaba interesante, fue muy fácil llegar a ese mercado, la sociedad recibía todo prácticamente sin importarles el contenido, era bombardeado de toda esta música, por lo que a las agencias disqueras se les ocurrió empezar a grabar las presentaciones y empezar a distribuir las entre los jóvenes e insistió en ellos las recibían ya que era una forma de ver a su artista sin haber podido acudir al concierto a una presentación en un programa de televisión.

Los promos se hicieron más populares al destacarse la ausencia de alguna agrupación en los programas televisivos, estos sustituyeron al artista en su momento y así no quedarse fuera del mismo y el público seguía contento al poder ver algo, aunque sea el mínimo material de su grupo favorito.

¹⁰ (Arte Pop) Movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación.

Aparece "Performance"¹¹ (1970), una producción de Donal Camel, donde actúa el vocalista del grupo "Rolling Stones"¹² Mick Jagger, (Sedeño, A.M., 2004), es un filme que siguiendo rigurosamente el propósito de promocionar al artista busca fragmentar la historia para lograr su cometido, se intenta observar al artista desde diferentes tipos de ángulos, esto en pro de su presentación.

En ese mismo año el grupo "The Beatles" lanza un nuevo sencillo titulado Captain beefheart and his magic band¹³ (Pérez, J.R., 1991), el cual se convierte en el primer vídeo en ser promocionado en televisión bajo este formato de vídeo.

Eso pasaba en Londres, pero en otros países de Europa también se buscaban propuestas, una de ellas fue de la banda española con éxito internacional en los años sesenta, "Los Brabos", con temas como "Black is Black"¹⁴, "I don't care"¹⁵ o "Bring a little lovin"¹⁶.

En Suecia no querían quedarse atrás y el grupo ABBA¹⁷, pionero en este ámbito de los videoclips, graba dos de sus sencillos Ring-Ring y Waterloo, pero no es sino hasta un año más tarde con su canción y vídeo musical Dancing Queen¹⁸ que alcanzan la fama y entonces sus vídeos son rentables para su promoción. (Sedeño, A.M., 2004)

En el año de 1975 el grupo Queen¹⁹ lanza su vídeo, Bohemian Rhapsody²⁰ (Villagrán, M., 2003), es concebido como tal, en el formato de videoclip, tiene un estilo propio, en el cual tratan de imponerse y darse a conocer con un modo peculiar, su objetivo es lograr las ventas de su disco, darse a conocer y alcanzar fama, objetivo que es logrado, ya que el álbum tuvo grandes ventas y el grupo alcanzó niveles de audiencia muy buenos. Este vídeo musical fue dirigido por Bruce Gower.

El vídeo es contrastante, por un lado tratan de tener un estilo y de formarse como únicos, pero por otro lado conservan la característica de mostrar parte de sus presentaciones en el audiovisual, podemos observar al grupo tocando ante su público, tocando a solas, haciendo formaciones

11 Ejecución de baile.

12 (Piedras Rodantes) Banda británica de rock originaria de Londres.

13 Capitán toro y su banda mágica.

14 Negro es negro.

15 No me importa.

16 Trae un poco de amor.

17 Grupo sueco de música pop.

18 Reina del baile.

19 (Reina) Banda de rock británica formada en 1970.

20 Rapsodia Bohemia.

vocales, jugando con el ritmo y secuencias de la música, la luz es un factor clave, también es contrastante en ese aspecto, pareciera tener un estilo tenebroso, es decir tiene juegos de luz que mantienen al espectador a la espera de algo nuevo en el fondo ya que ignoramos lo que pudiera encontrarse ahí.

Tal fue el éxito de este videoclip, tanto para el grupo, como para la disquera, que las industrias musicales y televisivas se dieron cuenta del fenómeno, que decidieron proponer un programa que siguiera registrando la reproducción de los vídeos musicales, es en estas condiciones como surge en la cadena BBC el programa “The Kenny Everett video show”²¹ que se encargaría de transmitir este y los siguientes vídeos producidos. (Pérez, J.R., 1991)

Por esto y demás condiciones es que se considera esta década (70's) como de mayor aportación a la historia del videoclip, la misma competencia hizo que cada quien tratara de hacer cosas mejores, y así también empezaran a surgir programas en televisión, y que estos grupos estuvieran en promoción en diferentes medios de comunicación masiva, y la adquisición de material por parte de la sociedad hizo emblemática esta década.

Para la década de los 80's vienen nuevos y grandes cambios que afectaran a las diversas industrias involucradas: las disqueras, la televisión y la música. Dos compañías se unen para consolidarse en una sola, Warner Communications (propietaria de la discografía WEA) y la American Express se unen y forman la Warner Amex Satellite Entertainment Company (WASEC), esta gran compañía tiene la grandiosa idea de concebir un programa dedicado las 24 horas a la transmisión de vídeos musicales, MTV (Music Television), es una nueva oferta para los artistas para promocionarse, se convierte en competencia para la radio.

Este programa surge el día 1 de octubre de 1981, con la aparición del vídeo “Video Killed the radio star”²² del grupo The Bangles²³. Poco a poco comienza a tener gran éxito y se instaura en la cultura de la sociedad. (Villagrán, M., 2003)

Ya se había hecho mención de lo importante que era hacer un buen trabajo filmico, no solo como negocio, es decir, lograr su objetivo de

21 Programa humorístico de televisión.

22 El vídeo que mato a las estrellas de la radio.

23 (Las pulseras) De los primeros grupos formados exclusivamente por mujeres con una alineación funcional (no grupo vocal).

adquirir ventas y ganar nuevos fans; al considerarse al cine como una más de las artes, y al ser el videoclip una variante de este, también se pedía un buen trabajo artístico, por lo cual al exigirse esta característica se decidió galardonar a los mejores vídeos con un premio Grammy.

En 1982 Pink Floyd²⁴ exhibe su filme: *The Wall*²⁵, que es dirigido por Alan Parker y musicalizada por Roger Waters. (Pérez, J.R., 1991)

El siguiente año (1983), se presenta el filme *Flashdance*²⁶ a cargo de Adryan Lane (Pérez, J.R., 1991), que poco después se grabó como videoclip, reduciéndolo a solo tres minutos, acatando el lenguaje que este considera, haciendo un enlace entre cine-promoción-videomúsica.

Continuando con MTV, es un programa que ha sabido acoplarse y dirigirse a un público meta de acuerdo al status en diferentes países, podemos decir que se regionalizó dando lugar a nuevos talentos en diferentes países, creándose MTV Networks. Inauguró en su programación los Top List, para que así los directores se preocuparan en realizar productos de mejor calidad si es que querían estar en los primeros lugares de la misma. No fue algo novedoso, porque en la radio y televisión ya se hacían estos Top List pero en materia musical, fue en MTV donde se hizo de modo audiovisual.

En el mismo año, en los Estados Unidos, un cantante afro americano de nombre Michael Jackson ingresa a los Top List de MTV con su sencillo “Billie Jean”, logrando dos grandes reconocimientos, el primero de ellos abrirle la puerta a otro tipo de artistas, era difícil que un artista negro pudiera si quiera ser programado en el canal MTV y el segundo lograr tener el álbum más vendido de ese tiempo. (Villagrán, M., 2003) En este vídeo ya se puede notar el aumento de calidad en las producciones, ya hay una narrativa visual, una historia que contar, un juego de efectos llamativos al espectador; vemos características propias del artista (en este caso sus pasos de baile distintivos de Michael Jackson), una mejora indiscutible.

Dos años más tarde (1985), el mismo cantante logra algo descomunal para el momento en el que se vivía, graba un nuevo videoclip de su nuevo álbum, la canción titulada “Thriller”, “Hombre Lobo en París”, que cambia el modo de ver un videoclip, en muchos aspectos, la narrativa visual, el tipo de historia, el tiempo de grabación, la cantidad de dinero invertida en el mismo, y los logros que alcanzó fueron inéditos. (Sedeño, A.M., 2004)

²⁴ Grupo de rock británico.

²⁵ La pared.

²⁶ Baile brillante.

Empecemos hablando por el tiempo, no fue un videoclip que se acoplara al tiempo de la canción, fue todo lo contrario, la canción se acopló a la historia, tuvo una duración de poco más de 20 minutos; fue una historia muy bien estructurada, que lo mantiene a uno con la mirada al frente todo el tiempo, no se puede dejar de mirarlo, cumple el objetivo de mantener al espectador a pesar de tener una duración excesiva para ese momento y al ser el primer experimento tratándose de música e imagen; cambia un poco la idea, dejando por un lado el vídeo performance por el vídeo concepto; los costos se multiplicaron, de 30 a 50,000 subió a 500,000 dólares, fenómeno que causo gran impacto en las industrias discográficas para la inversión de la producción de sus siguientes clips.

Es un filme producido por John Landis, este suceso provocó que ahora no solo fuera el álbum más vendido del momento si no de la historia musical, marcó un antes y un después para la producción de videoclips, es un momento único y exclusivo en la historia de los vídeos musicales y es preciso tenerlo en cuenta.

Michael Jackson fue un artista revolucionario, por muchos conocido, que hasta el día de su muerte causó polémica, en su música y en sus grabaciones siempre hizo cosas nuevas, trató de experimentar y por lo regular siempre con éxito, su estilo inigualable en la forma de bailar hizo que este elemento resaltara en sus videoclips y fuera una constante como lenguaje en el ámbito musical. Sus espectáculos en vivo también fueron relucientes lo que ayudo a su fama y a tener una presencia sobre el escenario y demostrarla en cada vídeo musical.

Los siguientes años transcurrieron con la realización de un sinfín de videoclips, lo que ocasionó una producción masiva de vídeos musicales con el puro fin de promocionarse, no existía un fin estético, artístico que pudiera verse reflejado en el trabajo; el objetivo principal era producir para promocionar y tener ganancias, todos dirigidos hacia MTV que era el encargado de reproducirlos y difundirlos. Este hecho sigue marcado hasta la actualidad con la producción de videoclips que muchas veces no tienen ni un sentido conceptual, de contenido pobre, solo buscan la publicidad para mantenerse en el rubro musical y en el gusto popular, sin generar un tipo de discurso visual.

MTV aprovechando esta situación generó una nueva programación dentro de su canal, alternando con programas de caricaturas (dibujos animados) o exclusivos de algunos géneros musicales para mantener al

espectador más tiempo en la pantalla, estos programas eran conducidos por los Video presentadores o llamados también “Veejays”, (Vj).

Este canal dedicado a la transmisión de vídeos musicales que empezó transmitiendo en los Estados Unidos, comenzó a expandir su dominio por el mundo, ya se había convertido en un canal multifacético y de gran importancia para el desarrollo del videoclip, y como herramienta promocional para todos o la mayoría de los artistas, por lo que se dio a la tarea de crear MTV Europa en el año de 1987 y con esto empezó a regionalizar el mundo del videoclip.

Esto fue de suma importancia, ya que dio mayor facilidad a las agrupaciones pequeñas locales de entrar a las listas de vídeos musicales que aparecían en el canal, ya que solo competían con el mercado musical interior, así cada canal regionalizado dio oportunidad a más grupos de enlistarse en sus filas. Las empresas discográficas también agradecieron dicha acción ya que gracias a ello también crecieron junto al mundo audiovisual que los rodeaba, marcando así la pauta para el desarrollo de ambas compañías.

En el mismo año se hace por primera vez un acercamiento teórico a todo este mundo del videoclip, para saber cuál es su relación y el impacto que puede o tiene sobre la sociedad, esto a través del libro: “Rocking around the clock”²⁷ de la profesora Ann Kaplann (Villagrán, M., 2003), donde también examina el trabajo que tiene el canal MTV y su aportación a los vídeos musicales.

En el año 1989 se graba uno de los vídeos del grupo A-Ha²⁸ titulado “Take on me”²⁹ (Sedeño, A.M., 2004), un videoclip que mezcla la animación con el vídeo real, una historia de un grupo clásico dedicado al motociclismo con sus vestimenta típica chamarras de piel y el cabello largo y chino, vemos la influencia del cómic, ya que el vídeo se ve envuelto alrededor de este. Se hace referencia a este vídeo como muestra de que ya se empiezan a usar diferentes técnicas en la realización de videoclips, es decir, no solamente la existencia de grabaciones de vídeo, sino que por ejemplo en este caso vemos dibujo (rotoscopia), una forma de entrelazar a las artes y darle dinamismo al vídeo, crear nuevas propuestas y jugar con el espacio y tiempo en el vídeo.

²⁷ *Bailando alrededor del tiempo.*

²⁸ *Banda de pop-rock formada en Oslo, Noruega, el 14 de septiembre de 1982.*

²⁹ *Tómame.*

En ese mismo año se lanza un nuevo video, que marcaría las críticas por su contenido, *Like a Prayer*³⁰ (Sedeño, A.M., 2004), de la cantante Madonna, es desacreditado fuertemente, y esencialmente por la Iglesia, se convierte en uno de los videos más atacados en la historia musical. Esto se debe a la relación que hay entre la sexualidad y la iglesia en el video, el beso que le da Madonna a un santo negro, las cruces de fuego, etc., muchos elementos que dan pie a que la Iglesia la llame blasfema por intentar utilizar a la Iglesia como medio para obtener recursos y tener ganancias en su carrera musical.

MTV sigue ganando terreno en el ámbito musical y audiovisual y en América no se queda atrás y llega a Brasil en el año de 1990 (Pérez, J.R., 1991), con esto artistas de habla hispana tienen mayor posibilidad de ser escuchados y entrar al mercado musical a través de sus videos y propuestas para el público.

En 1993 aparece, dentro de este desarrollo internacional, MTV Latinoamericano, teniendo su primera transmisión el día 1 de octubre del mismo año, con la presentación del sencillo en el videoclip "*We are southamerican rockers*"³¹ del grupo chileno "Los prisioneros", un video con un ritmo muy marcado en el golpe de la melodía y en los cambios de cámara, con cortes directos muy contrastados que definen el estilo de la canción, un grupo joven que trascendía en el Rock and Roll de los ochentas y noventas. (Sedeño, A.M., 2004).

La regionalización en Latinoamérica fue favorable para muchos artistas que ahora tenían la posibilidad de transmitir sus productos en un canal televisivo, el cual pudiera surtir efectos en las ventas de su disco y en la promoción de sus campañas como agrupaciones, esto ocasiona una mayor producción de videos musicales en Latinoamérica.

Para el año 2001 MTV cumple sus primeros 20 años de existencia y se ha convertido en el canal de mayor audiencia en cuanto a videoclips nos referimos, es una referencia única en el mundo audiovisual, es un canal para los artistas y grupos para transmitir su música, es un pionero en la transmisión de videoclips de forma continua. Un canal que con el tiempo ha tenido mejoras, en cuanto a programación, en cuanto a estructura, a su contexto, a su función y desarrollo, en 1995 empieza a nombrar los directores de los videoclips, como parte fundamental en la producción del mismo, le dan su valor como realizador del proyecto.

³⁰ Como una oración.

³¹ Somos rockeros sudamericanos.

El año 2005 no pasó desapercibido por el medio artístico, musical y videográfico, un nuevo medio surgía de abajo para la promoción de su música, el medio era Internet, el canal “YouTube”³² un espacio en el mundo de la web. Un lugar en el que, al igual que en MTV, podías ver vídeos las 24 horas del día, pero, ¿Cuál era la diferencia? MTV “decía” que es lo que uno iba a ver, en YouTube uno elige que es lo que desea ver y en qué momento, tiene un contenido infinito, y este en donde este puede ver vídeos de cualquier lugar. YouTube ofrece una gama inmensa de posibilidades.

Es así en este recorrido que el videoclip ha pasado de ser un simple acompañante de la música y de cada material discográfico de los artistas, a ser un nuevo lenguaje audiovisual que logra la función de dar a conocer los nuevos talentos y conservar el reconocimiento que ya se tiene, es un lenguaje que se ha consolidado con el paso del tiempo y gracias a las nuevas tecnologías y técnicas que ha mejorado su producción masiva.

1.1.4.1 MTV (MUSIC TELEVISION)

El antecedente directo de MTV proviene del año 1977, cuando en la ciudad de Ohio, se implanto un sistema llamado Qube³³, que a través de sus diferentes canales ofrecía programas dedicados al entretenimiento y a la música. Algunos de ellos fueron Pinwheel³⁴ que ofrecía contenido infantil, este canal poco después paso a ser Nickelodeon³⁵; y otro de los programas fue Sight On Sound³⁶ un canal con contenido musical.

No fue hasta la madrugada del primero de octubre de 1981 cuando en manos de Warner Amer, se consolido el concepto y se creó un canal con programación de vídeos musicales y cuando el nombre fue cambiado por: MTV, Music Television.

MTV tuvo sus inicios en Nueva York aunque fue protagonista en todos los Estados Unidos, tuvo presencia en cada rincón de este gran país, donde grandes artistas incursionaron y se dieron a conocer y saltaron a la fama a través de este canal. Pero como se mencionó líneas arriba MTV recorrió el mundo y se instaló en los diferentes continentes, es así como llego MTV Europa, MTV América, e iniciando su programación con diferentes vídeos, por ejemplo:

32 Sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos.

33 Sistema de televisión por cable.

34 Programa de televisión para niños que se transmitió por la cadena de cable Nickelodeon desde 1977 hasta 1989.

35 Canal infantil de Estados Unidos, propiedad de Viacom.

36 (Vista en el sonido) Programa americano con contenido musical.

» En EUA se inicia transmitiendo: “Video Killed the Radio Star” de The Buggles.

» En Europa el primer vídeo en presentarse fue: “Money for Nothing”³⁷ de Dire Straits³⁸ que comienza y termina con la repetición de la frase “I want my MTV” en la voz de Sting.

» Y en el sur del continente Americano el grupo “Los prisioneros” mostraron su vídeo “We are southamerican rockers” para así, comenzar las transmisiones de MTV Latino.

En los comienzos de este nuevo canal, surgieron los llamados vídeo Jockeys (VJs), que se dieron su propia fama al presentar todos estos vídeos en los diferentes programas; los vídeos eran piezas musicales tomadas de grabaciones de algún concierto o filmes muy sencillos presentados para la multitud de fans esperando ver a su artista favorito por medio de un televisor. Las disqueras y los productores al observar la gran demanda, tomaron la decisión de postular mejores propuestas visuales en cada pieza, vieron ahí la puerta de entrada al triunfo de cada agrupación.

Para las décadas 80’s y 90’s grandes bandas estaban al margen de MTV, eran dependientes de esta cadena para promocionarse, agrupaciones como Eurythmics,³⁹ Ratt Culture Club,⁴⁰ Def Leppard,⁴¹ Duran Duran⁴² y Bon Jovi⁴³ eran reconocidos gracias a este nuevo medio publicitario. Otros como Michael Jackson y Madonna también fueron partícipes de grandes producciones dedicadas a MTV con las cuales su fama salió a relucir junto a su gran talento musical.

La variedad de MTV se desplazó hacia los géneros de rap y heavy metal. MTV Networks lanzó en 1985 una nueva cadena: Video Hits 1 (VH1) la cual transmitía música más popular. A la par se hizo dueño del canal Nickelodeon.

VH1 se convirtió en el canal hermano de MTV y siguió muchos de sus pasos, y en el año de 1996 estuvo a punto de desaparecer. Tuvo la fortuna de crear una programación agradable con propuestas novedosas, que fueron bien recibidas, y volver sino a la cima por lo menos a un lugar estable dentro de la programación de TV de paga, convirtiéndose hasta el día de hoy en uno más de los programas con una variedad musical y contenido de entretenimiento.

37 Nada de dinero.

38 (Situación desesperada) Banda de rock británica, fundada en 1977 por Mark Knopfler.

39 Banda británica de principios de 1980.

40 Banda pop británica de los años ochenta.

41 Banda británica originaria de Sheffield, Reino Unido, que inició su carrera a finales de los años setenta.

42 Grupo británico de rock que personificó el movimiento del new wave en la década de los años 1980.

43 Banda estadounidense de hard rock, formada en Sayreville (Nueva Jersey) en 1983.

MTV ha pasado por transformaciones a lo largo de su historia, para algunos podrá parecer agradable el cambio y para algunos otros no lo sea tanto, ya que MTV perdió su idea original: la transmisión de vídeos musicales en tiempo completo, ahora su programación se basa en contenidos variados, los cuales van desde caricaturas, pasando por programas de realitys⁴⁴ y comedia y terminando con telenovelas. Esto lo único que nos muestra es que la cadena ha sabido valorar su mercado y conoce las necesidades de su público, ya que hubo algo que lo orillo a realizar esta transformación que reitero, para muchos fanáticos no fue nada agradable.

Para el año 2004, Viacom, la matriz de MTV se encargó de realizar la compra en Europa de Viva Media AG, el proveedor de música para la televisión más grande, de Alemania, logrando así la compañía más grande de ese continente.

Para 2005 y rematando MTV decidió llevar su programación hasta el continente Africano, encargándose de aquellas zonas no atendidas por el canal y poder hacerlo antes de que en ese momento llegara el mundial al continente negro. De este modo MTV abarcaría un gran mercado musical en las diferentes partes del mundo, dando oportunidad a muchas y pequeñas agrupaciones de enlistarse en sus top list y alcanzar un pequeño reconocimiento interino por sus fans.

Para terminar y solo por hacer hincapié me gustaría enlistar los cambios más notables en este canal a través de los años, los cuales no fueron bien recibidos en su mayoría, sin dejar de lado que MTV fue una luminaria en el ámbito audiovisual ya que dio lugar a grandes producciones y a darle el reconocimiento a figuras de la talla de Britney Spears, Christina Aguilera, Madonna, Beyonce, etc.: (GSTriatum, 2013)

» El primer vídeo transmitido fue una revolución, al mostrarnos a la agrupación The Buggles con su canción “Video Killer the Radio Star”, un vídeo que mostraba lo que MTV quería para la nueva industria del videoclip.

» La creación de los MTV Music Awards⁴⁵ con el fin de que los artistas hicieran todo un espectáculo arriba del escenario con ideas extravagantes y controversiales, como el famoso beso entre Madonna y Britney; la presentación de Nirvana y la destrucción de sus instrumentos

44 Género de televisión que presenta situaciones improvisadas, documentos de eventos reales y por lo general no cuenta con actores profesionales.

45 Premios creados por la cadena MTV.

o cuando Snoop Dog⁴⁶ fue buscado por la policía por un supuesto crimen en el que estaba involucrado.

» Los diferentes realitys que presento MTV, una de las razones por las que los fans quedaron defraudados por MTV, algunos otros las recibieron con beneplácito, ya que era algo novedoso ver programas con una realidad mostrada, fueron diferentes programas que después algunas televisoras retomaron para mostrarlas en sus respectivos canales.

» MTV se abrió paso, y dejó entrar al mundo de la caricatura, pero no cualquier caricatura, se trataba de caricaturas de un aspecto revolucionario, atrevidas, y burlescas de la realidad, tal es el caso de “South Park”,⁴⁷ “la casa de los dibujos” entre otras, MTV se abrió mercado.

Por último, las grandes series, que cada vez marcan camino en las diferentes televisoras, pero en el caso específico de MTV, dejó a lado los canales de vídeos musicales para abrirle terreno a este tipo de programación que la gente aceptaba, y así la programación que antes era en su mayoría de videoclip ahora fue relegada por las famosas series.

Pero a pesar de esto MTV marco el cambio, fue en su momento un fenómeno musical, ahora sigue siendo un fenómeno pero por la diversidad en su programación, y ya no en el terreno visual de la música.

1.1.4.2 YouTube

Una cadena mundial creada en el año de 2005 y adquirida por una fuerte cantidad en 2006 por Google Inc., se convirtió en el medio indicado para que miles de artistas subieran por medio de Internet sus propuestas musicales y ser recibidas por millones de usuarios en diferentes lugares en un tiempo muy corto.

Es una plataforma en la cual se puede interactuar de un modo fácil y sencillo, por medio de la cual se comparten vídeos de toda clase y especie, los usuarios son dueños del canal, al ser una plataforma amigable, al ofrecer un servicio y al tener la posibilidad de elegir que contenido observar en el momento que uno guste.

Por tales razones su evolución fue de inmediata y la publicidad no dudo en tomarse de la mano de YouTube para hacerse visible para millones de usuarios. Pero estando en el terreno audiovisual de los vídeos musicales,

⁴⁶ (Perro curioso) Rapero americano, cantante, compositor y actor.

⁴⁷ (Parque del sur) Caricatura con temas burlescos.

Viacom, empresa líder y dueña de MTV, no titubeó en reprochar a YouTube que dejara de transmitir una cantidad grande de vídeos al no respetar los derechos de autor. Esto ocasionó una batalla legal entre ambas compañías, ya que la demanda fue directamente para Google Inc. Esto sucedió el 13 de marzo de 2007. Viacom reclamaba que los usuarios no podían usar ese contenido ya que era de su propiedad, por lo que pedía retirar más de 100,000 vídeos al no poder llegar a un acuerdo. En contra respuesta, los usuarios a favor de Google Inc. y YouTube subieron vídeos a la red para vvvboicotear a Viacom y ayudar en su lucha a la nueva red de vídeos.

Google argumento que en efecto respetaban los derechos y que no permitiría que la demanda fuera una distracción por el crecimiento constante de YouTube.

Por esta razón podemos comprender el constante cambio en ambas plataformas, por un lado YouTube crecía a un ritmo acelerado con la reproducción en serie de nuevos vídeos, y por el otro lado MTV dejaba de reproducirlos para dar lugar a una programación nueva.

1.2 ANTECEDENTES SOCIALES Y LAS CONDICIONES DE LOS CONSUMIDORES

Hasta ahora hemos revisado el contexto histórico, pero no debemos dejar fuera el panorama social, las necesidades que tenía la sociedad de aquella época, los sucesos que estaban ocurriendo, los personajes que estaban en contacto con la tecnología, todo esto fue clave precisamente para el desarrollo del videoclip. La transición del siglo XIX al XX fue un proceso lleno de cambios tecnológicos, sociales, y hasta emocionales, se vivió una revolución socialista, donde el constante cambio era su principal característica.

En el siglo XX donde las guerras eran una constante, la gente buscaba algo de entretenimiento por un lado, alguna actividad que le hiciese olvidar por un momento el sitio en el que vivía, por lo que las artes eran una opción, con el invento de la fotografía y el cine, se convirtieron en una nueva forma de entretenimiento para el público que tenía acceso a ellos, con el tiempo estos inventos se hicieron comerciales y la mayoría de la gente pudo acceder a ellos por un precio accesible.

La música era otra alternativa, en los restaurantes, bares y sitios públicos podía escucharse algún tipo de esta, aunque entre los jóvenes el rock era la música más popular; y ciertos artistas ya estaban muy marcados en su vida, tal es el caso de Elvis Presley (Pérez, J.R., 1991); las empresas discográficas notaron que la música se convertía en algo más popular y aprovechando el recurso cinematográfico empezaron a crear piezas audiovisuales, muy sencillas en un principio, pero con el talento e imaginación de personas que se convirtieron en grandes directores y productores de estas piezas fue naciendo lo que ahora llamamos “videoclip”, con historias más descriptivas, mayor lenguaje técnico, actuaciones más verídicas, con más potencial en cada vídeo musical.

Es así como el videoclip surge en una sociedad occidental que acaba de recuperarse del daño hecho por una segunda guerra mundial, donde la producción industrial crece a un ritmo natural y la tecnología tiende a un aumento considerable.

Este nuevo producto (el videoclip) debía tener salida, de nada serviría producir y producir si no se podía vender; por lo que también empezó a haber cambios en cuestiones publicitarias, en las relaciones públicas, en marketing, comunicación empresarial y en estudios de mercado. Esto reveló un aumento en la natalidad, cantidad en cada grupo de edad, y mostró que la juventud era el grupo más grande, las disqueras aprovechando esto, sabían que eran un grupo vulnerable, que no tenía muchas actividades a realizar, no era un joven ocupado, y el hecho de que tardara en empezar a trabajar lo hacía un grupo que fácil caía en pasatiempos, y lo mejor tenía el suficiente dinero para gastarlo.

Conociendo a este sector poblacional, las disqueras empezaron a producir para su público meta, sabiendo que entre sus gustos estaba el rock, y los movimientos de vanguardia (T.V., Cine y Comic), todo estaba dirigido hacia ellos y con la promoción que se hacían algunos cantantes, participando en algunos filmes haciendo el papel de actor, lograban impactar y mostrar a su público que tenían la versatilidad de manifestarse en diferentes ámbitos.

“Codiciados consumidores”, así eran conocidos los jóvenes de finales de la década de los setentas y la década de los ochentas, que estaban dispuestos a invertir su dinero en el nuevo material artístico de sus grupos favoritos, y en las nuevas alternativas de entretenimiento, las propuestas en programación, las propuestas de historias fílmicas, de historias visuales, ante lo novedoso que podían sugerir o adquirir.

El contexto en el que se desarrolló el vídeo musical estaba caracterizado y dependiente de un nuevo movimiento británico llamado “La nueva Ola”, que dio un giro de 180° grados, a la música popular. Pero a pesar de esta diversificación de música, el joven apostaba mucho por el género del rock, por artistas como Elvis Presley que ya tenían un estilo muy marcado y que sugirieron la idea del dinamismo del artista, no solo como cantante sino como actor.

Esta influencia de “la nueva ola” se veía reflejada en los grupos que intentaban imitar las características de grupos de pop ingles y del rock and roll de Estados Unidos, un genero muy marcado en el que los jóvenes se identificaban, un estilo que estaban utilizando sobretodo agrupaciones sudamericanas.

En Estados Unidos, por toda esta necesidad de mercadotecnia de reproducir los videoclip para promoverlos y vender el material musical del grupo/artista surgió una opción en el canal Nickelodeon de tener un programa un día a la semana para la visualización de los vídeos, hasta la creación del canal MTV que dedicaría todo su tiempo a la muestra de vídeos musicales de diferentes grupos. (Villagrán, M., 2003)

Ante la necesidad del espectador de observar cada vez mayor cantidad de vídeos en pantalla, de estar más próximo a su artista a través de esta conexión, las cadenas televisivas vieron la oportunidad de crear distintos canales para la reproducción de estos vídeos a lo largo del día y todos los días.

Hasta la fecha el videoclip ha sido pieza clave para la apertura de artistas, por medio de ellos se dan a conocer, reaparecen, permanecen, y promocionan sus nuevos sencillos. Y para el público son la manera de ver nuevos conceptos, nuevas ideas, es la forma de entretenimiento para saber lo que está haciendo su artista preferido, son parte fundamental en este contexto social, ya que la programación de hoy en día incluye por lo menos un canal dedicado a la muestra de estos en cada televisora, y por lo cual cada artista busca hacer su mejor trabajo en cada uno de sus vídeos para poder estar entre los mejores y estar en el gusto de su público.

En resumen podríamos decir que el videoclip socialmente hablando es: (Est. Posmod. Videoclip M., 2012)

» Una representación de la sociedad, la cual acepta y acapara todo lo que venga en cuanto a información y no se atreve a criticar o preguntar que hay más allá. Es decir, acepta un vídeo musical aun sabiendo que este tiene una falta de concepto, de idea, de estructura y de escritura visual.

» Un símbolo cultural y con un discurso pobre atendiendo las necesidades básicas.

» Un fenómeno publicitario con un alto grado de información audiovisual.

» Una argumentación con identidad cultural y discursiva (con rasgos nacionales).

2. CARACTERÍSTICAS DE LOS SISTEMAS ANÁLOGO-DIGITALES. (VENTAJAS Y DESVENTAJAS)

Para la realización de un videoclip necesitamos equipo técnico, desde el momento de la pre producción, durante la producción y por último en la post producción, en cada etapa necesitamos material que nos ayude a la realización del vídeo musical, el equipo usado en los primeros años de historia del vídeo no es el mismo que el usado hoy en día, ni físicamente, ni en cuestiones técnicas.

Las técnicas de vídeo también han ido cambiando con el transcurso del tiempo, gracias a la evolución de la tecnología y a inventos que sirvieron para el desarrollo de las mismas, estas técnicas sirvieron para darle versatilidad a los vídeos musicales, ya se notaba un cambio al no tener tan solo imágenes grabadas, sino tal vez dibujos animados, objetos con movimiento propio, etc.

El mismo cambio tecnológico ayudó a la conceptualización de vídeos musicales, surgieron nuevas ideas, que se mostraron rápidamente en la ejecución de los vídeos, el nuevo manejo de software para la edición de vídeos ayudo a tener mejores efectos especiales sobre la edición final; el complemento con filtros y los nuevos recursos que ofrecían las cámaras digitales facilitaron y agilizaron el procedimiento de producción de vídeos.

2.1 CARACTERÍSTICAS Y DIFERENCIAS

Empecemos definiendo lo que es la señal de vídeo para comprenderlo en su forma esencial y saber así el porqué de los funcionamientos de las cámaras y dispositivos de almacenamiento y su evolución para fines más amigables.

Proveniente del latín, vídeo=veo, es un término que se utiliza para designar a un sistema, a un aparato que tiene la finalidad de registrar imagen y sonido mediante procedimientos magneto-eléctricos a través de una cinta magnética, para después con un sistema inverso reproducir dichos elementos en un televisor cuantas veces se desee. (Ruíz F., 1993)

En el principio estos mecanismos de grabación y reproducción se llevaban a cabo en cintas magnéticas de carrete abierto, razón por la cual se les denominó con el nombre en inglés de vídeo tape recorder (grabador de cinta de vídeo) y su precio al público no era nada accesible.

Actualmente esto ha cambiado y la evolución de estos sistemas de grabación han avanzado a marchas forzadas, y su aspecto físico, técnico y económico han facilitado que los usuarios caseros puedan realizar su propio vídeo, sin la necesidad de tener un alto grado de conocimiento en el medio de los sistemas audiovisuales.

El vídeo es todo un mecanismo que conlleva la grabación, almacenamiento, procesamiento y transmisión de imágenes en movimiento, a través de medios analógicos o digitales, (actualmente más digitales), que se ha diversificado en diversos medios de comunicación como son la televisión, el cine y el Internet. (ENAP/UNAM, 1993)

La señal de vídeo está formada por líneas acopladas en cuadros, y estos a su vez en dos campos que en si llevan la información de luminosidad y color de la imagen que se muestra en pantalla; la cantidad de líneas y cuadros y el modo en el que se lleva la información del color depende de los estándares de cada televisión.

Sigamos hablando de la imagen análoga y algunas de las partes que conforman este sistema. La señal análoga consta de tres elementos esenciales: luminancia, crominancia y sincronismos. (ENAP/UNAM, 1993) Estos deben trabajar en conjunto para dar origen a la formación de las

imágenes. Pero veamos que es cada una de ellas. Una imagen está formada por luz y color; ahora bien la cantidad de luz define el blanco y negro en las imágenes, en la señal de vídeo, a esta parte se le llama “luminancia”.

El color tiene distintos estándares de codificación en el mundo, veamos cuales son estos (Perales T., 1989):

» NTSC: (National Television System Committee). Utilizado en casi toda América, dependencias estadounidenses, Corea, Japón y Myanmar. Las señales de los tres colores primarios son transmitidas simultáneamente para luego separarse y redistribuirse en el receptor.

» SECAM: (Squentiel Couleur à Mémoire). Francia, sus dependencias y ex colonias; mayoría de Rusia. Las señales cromáticas son transmitidas alternadamente y un dispositivo de “memoria” en el receptor coordina la secuencia de los colores básicos.

» PAL: (Phase Alternation Line). Resto de Europa; Argentina, Brasil, Groenlandia y Uruguay en América; mayoría de África, Asia y Oceanía. Que es una variación y perfeccionamiento automatizado de NTSC. (Bonet E., 1980)

Estos diferentes estándares referentes al color es lo que llamamos en la señal de vídeo “crominancia”, y de manera resumida podemos decir que hay distintos estándares, por motivos de poder y orgullo, mientras que en América se establecía un sistema junto al recién invento de la televisión, en Europa se quería implementar uno más, según ellos mejor, y al no encontrar un acuerdo entre ambos sistemas cada delegación decidió trabajar de manera independiente con su sistema.

En los sincronismos tenemos tres tipos, el primero son las líneas u horizontales, de campo o verticales y los referentes al color. Los sincronismos dependen de acuerdo al sistema de televisión, en América exceptuando Argentina y Uruguay que usan el sistema Europeo, se usa un sistema de 525 líneas por campo y 60 campos por segundo, mientras que en Europa utilizan 625 líneas por campo y 50 campos por segundo. (ENAP/UNAM, 1993)

El vídeo también tiene un formato, este es importante para su visualización, ya que no todos los dispositivos sea de forma análoga o digital soportan todos los formatos, además de que el formato tiene la función de dar las características a nuestro vídeo, la calidad va depender en mucho del uso de estos diferentes y variados formatos.

Algunos de los formatos más comunes que se han usado y que se usan en la actualidad son los siguientes (análogos y digitales):

Análogos	Digitales
VCR (Video Cassette Recording)	Quick Time
BETA	MP4 (mpeg-4)
VHS (Video Home Sistem)	AVI (Audio Video Interleave)
Video 2000	DVD (Digital Video Disc)
	Blue Ray

*TABLA 1.
FORMATOS
ANÁLOGOS Y
DIGITALES.*

Hablando de los formatos análogos, podemos decir que mejoraron bastante en forma (físicamente), y en la calidad del producto, quizás para las nuevas generaciones no sea algo tan común hablar de estos formatos el VHS y el BETA, (Perales T., 1989) pero hablamos de unos casetes de un tamaño mediano, con grabaciones en cinta magnética, de una calidad aceptable, con dispositivos de reproducción grandes (Perales T., 1989); de ellos se desprendió el DVD, (un formato digital) siendo este un disco de un tamaño menor, con una capacidad de guardado mayor y de calidad mejorada, con una nueva característica tener la facilidad de reproducirse en varios dispositivos, (computadoras, reproductores DVD, etc.), por último tenemos el formato Blue-Ray que indiscutiblemente es la sensación de los últimos tiempos, su tamaño físico se redujo y ha aumentado la calidad de los vídeos y películas que en él se han depositado; estos dos últimos formatos han ayudado también a tener la posibilidad de generar vídeos en 3D⁴⁸, gracias a su capacidad de almacenamiento.

Adentrémonos un poco más en las características y en la historia de estos sistemas análogos para conocer su evolución. Podemos considerar al año 1956 como el responsable de ver nacer el primer grabador de señal de vídeo, cuando la compañía norteamericana AMPEX utilizó una cinta magnética de dos pulgadas, esta con un uso exclusivo profesional denominada VR-1000.

La aparición de este grabador significó un gran cambio en el ámbito profesional de la televisión, ya que permitiría tener los programas guardados y utilizarlos cuando fuera necesario, salvo los programas que eran en directo que solo se utilizarían en ese momento.

*IMG.5
DIFERENTES TIPOS Y
TAMAÑOS DE CASSETS
GRABADORES.*



⁴⁸ Tercera Dimensión.



*IMG.6 VIDEÓGRAFO
DE LA GENERACIÓN VÍDEO
2000, VR 2020, DE
PHILIPS.*

Este sistema solo grababa la señal monocromática, por lo que como todo invento tuvo que desaparecer o evolucionar, a principios de los años sesenta, ya que la televisión pasaba de su sistema tradicional de blanco y negro a color, por lo que el siguiente sistema de grabación contaba con la señal de crominancia.

Este primer sistema de crominancia se trataba de descomponer la señal de croma para obtener los tres colores y recodificarlos para el proceso de grabación. En el proceso de reproducción las tres señales se descodificaban y sumaban para recomponer la señal. (Perales T., 1989)

Este sistema de grabación se limitó al ámbito profesional debido a su coste y a su voluminoso tamaño, el ancho de dos pulgadas complicaba su velocidad de arrastre, por lo que por mucho tiempo se usaron grandes bobinas de cintas.

Se buscó la solución y la forma de economizar, para que estos productos llegaran al mercado y el público pudiera tener acceso a esta nueva tecnología, por lo que grandes fabricantes de diferentes partes del mundo empezaron a mostrar sus avances como por ejemplo: Avco, Fisher y RCA empresas americanas; Sanyo y Sony fabricantes japoneses y los europeos Philips y Grunding que mejoraron el sistema de grabación al menos en el aspecto físico, ya que redujeron el tamaño de la cinta a una y media pulgada aunque la calidad haya disminuido a consecuencia del mismo; aunque siendo realistas el público que manejaría estos sistemas estaría feliz con este nuevo sistema y con la calidad que le ofrecían, ya que la calidad profesional seguía en televisión. (Perales T., 1989)

Para el año 1972 Philips lanzó una nueva generación de videograbadores, con base en su sistema VCR lanzo el modelo N-1500

con cinta de ½" en casete y una velocidad de 14,29 cm/s que se podía entender como una velocidad relativamente lenta. El tiempo de grabación que ofrecía este sistema era de una hora.

El siguiente modelo también introducido por Philips es el VCR-LP (long play) aparecido en 1977, aumentando el tiempo de grabación a dos horas y media.

Después surgieron los sistemas Beta y VHS introducidos en Europa alrededor del año 1978 aumentando aún más el tiempo de grabación a cuatro horas.

Para el final de la década de los 70's Philips y Grundig se unen para crear un sistema único llamado Video 2000, el cual logra un tiempo de ocho horas de grabación en una cinta magnética de ½ pulgada.

Año	Europa	USA	Ext. Oriente
1972	VCR	U-Matic Beta I	U-Matic
1977	VCR-LP	Beta I VHSI	
1978	Betamax VHS SVR		Betamax VHS
1979	Video 2000		

Sistema	Ancho de Cinta	Velocidad de cinta	Tiempo de Grabación
VCR	½ "	14.29 cm/sg	1 hora
VCR-LP	½ "	6.56 cm/sg	2 ½ horas
Betamax	½ "	1.87 cm/sg	3 ¾ horas
VHS	½ "	2.339 cm/sg	4 horas
SVR	½ "	3.95 cm/sg	4 horas
Video 2000	½ "	2.44 cm/sg	2 x 4 horas

*TABLA 2.
EVOLUCIÓN DEL
VIDEOGRABADOR A
PARTIR DEL SISTEMA
VCR DE PHILIPS:
(PERALES T., 1989)*

*TABLA 3.
CARACTERÍSTICAS
FÍSICAS DE LOS
DISTINTOS SISTEMAS
DE GRABACIÓN:
(PERALES T., 1989)*

Podemos mencionar después de estos videograbadores en cinta magnética la evolución a los reproductores de Videodiscos que se convirtieron en la competencia directa en aquel momento de su surgimiento, pero que actualmente han desbancado a los videograbadores de cintas magnéticas y ahora los discos abarcan el terreno comercial.

En esta historia se considera a las empresas Telefunken y Decca como las pioneras en el sistema de grabación sobre disco, ya que en el año de 1971 lograron realizar este paso aunque la grabación solo haya durado diez minutos y con imágenes en blanco y negro. Es así como se empezó con la producción de mejores equipos que pudieran grabar a color y con una duración mayor.

Podemos encontrar cuatro grupos en este apartado: (Ruíz F., 1993)

- » Sistema mecánico
- » Sistema magnético
- » Sistema capacitivo
- » Sistema óptico

El primero de ellos no tuvo gran éxito, el sistema magnético fue utilizado en televisión sin tener plenitud en el mercado doméstico, el capacitivo con plenitud en marcas RCA y JVC en Estados Unidos y Japón respectivamente y finalmente el sistema óptico que fue el que alcanzó mayor expectativa y que hasta nuestros días en este se basa la grabación y reproducción de este sistema.

En el principio este sistema óptico no contaba con grandes ventajas sobre los sistemas de grabación en cinta magnética, ya que la calidad en audio e imagen era muy similar; la ventaja que ofrecía es que sus grabaciones podían durar mucho más tiempo guardadas y reproducirse sin tener problemas mientras que las cintas producían drop-outs⁴⁹ que repercutían negativamente en la reproducción de las imágenes. (Ruíz F., 1993)

A partir de aquí es donde se implementaron los sistemas digitales con el sistema óptico usado en los discos. De estos formatos digitales existen más y con diversas características cada uno, ya se mencionaron algunos de los más usados, pero veamos, ¿cómo saber cuál formato es el adecuado para nuestro vídeo? Esto depende simplemente de la calidad que queramos en nuestro vídeo y saber en dónde se va reproducir, de acuerdo a estas características es el tamaño que obtendremos de nuestro vídeo.

49 Breve pérdida de señal causada por una obstrucción, entre la cinta a la cabeza, defecto en la cinta, escombros u otras características que provoca un aumento en el espaciamiento de cabeza a cinta.

Algunas de las opciones que podemos elegir a la hora de seleccionar un formato son: número de imágenes (fotogramas) por segundo, proporción o relación de aspecto del vídeo, tipo de color, resolución del vídeo, la compresión, etc., estos elementos darán nuestro resultado final.

El tipo de pantalla también ayudará a tener un mejor resultado a la hora de visualizar el producto final, las pantallas de hoy en día al tener un sistema HD⁵⁰ facilitan las cosas pero no nos adelantemos y mantengamos la pauta.

Ya hicimos mención de los elementos que conforman la estructura de nuestro vídeo, pero a que se refieren cada uno de ellos veamos cada uno por separado:

Empecemos con el número de fotogramas por segundo, esta característica hace referencia a la cantidad de imágenes que son necesarias para que una imagen tenga la ilusión de movimiento, y depende en gran medida de los sistemas de vídeo, mientras que PAL necesita 25 fps⁵¹, NTSC lo hace con 29,97 fps y el cine lo hace con 24 fps. Se considera que la cantidad mínima para que se aprecie el movimiento de una imagen es de 15 fps. (ENAP/UNAM, 1993)

La relación de aspecto del vídeo es la proporción que existe entre la anchura y la altura de la pantalla, el estándar que se consideraba era de 4/3, hasta que se empezó con la producción de pantallas en HD que cambio la proporción a 16/9, este cambio tuvo como consecuencia que las imágenes se tuvieran que acoplar a un nuevo estilo, por lo que se hizo uso de la geometría para reacomodar las imágenes, aunque en algunos casos se llega a perder información al no tener una proporción directa.

El tipo de color y la resolución del vídeo dependen de los estándares que permita cada sistema, PAL maneja un modo único a diferencia de NTSC, y la resolución va tener un contexto similar a la de una imagen fija, midiendo la cantidad de píxeles.

La compresión del vídeo, es un facilitador para reducir tamaño de compilación de información ya que reduce la cantidad de datos guardados de temporalidad y espacialidad, disminuye frames, pero sin perder calidad en el vídeo final. Esta codificación es una forma de recuperar tamaño en mega-bytes e incluso giga-bytes para tener una fácil reproducción en el

⁵⁰ High Definition (Alta Calidad).

⁵¹ Fotogramas por segundo

dispositivo seleccionado. ¿A qué me refiero?, si un videoclip se quiere mostrar en Internet debe tener un tamaño promedio, ya que por depender de la conexión a Internet del usuario, puede retardar su reproducción, y aunque las conexiones han mejorado, no debemos confiarnos y dejar el vídeo tal cual.

El formato a elegir también debe seleccionarse de manera cuidadosa ya que hay formatos muy exclusivos de reproductores digitales que no admiten más que solo el archivo nativo, es decir, no son compatibles con ningún otro archivo de formato distinto.

Nos hemos dedicado a hablar de la calidad del vídeo final y de las consideraciones que debemos tener en cuenta para lograrlo, pero no hemos hecho la observación que para lograr esto, se debe hacer desde el principio de la grabación, la cámara es parte fundamental, si lo grabado ya tiene una mala definición y pésima calidad será más complicado lograr un vídeo de calidad aceptable como producto. El dispositivo de grabación también ha evolucionado y la característica más notoria es la forma de grabar, mientras que el sistema análogo lo hacía en cintas magnéticas la cámara digital los dejó atrás para hacerlo en pequeños discos. Las especificaciones de la cámara serán de gran utilidad ya que de ello depende la calidad de la grabación, actualmente las cámaras digitales tienen funciones similares a las mencionadas líneas anteriores (frames por segundo, tipo de color, relación de aspecto, etc.) las cuales al ser configuradas ya nos dan un antecedente para la edición del vídeo.

El cambio de sistema análogo a digital fue de gran ayuda para tener un mejor servicio, ya que las cámaras digitales ahora podemos medir su imagen en megapíxeles que serán la resolución a la que se trabajará el vídeo, entre más megapíxeles haya en una cámara, mejor será la calidad y precisión de color de la imagen.

Hasta ahora los cambios que han tenido en el tiempo estos sistemas de grabación, los dispositivos sea de grabación, de almacenamiento o de reproducción han sido favorables para la calidad de los productos audiovisuales, y para efectuar técnicas mejoradas.

2.2 HARDWARE Y SOFTWARE NECESARIO EN LA PRODUCCIÓN DE UN VIDEOCLIP

Parte fundamental en la postproducción de los vídeos son los ordenadores o computadoras, ya que en ellos se realiza el trabajo final en la edición de un vídeo, pero estas también tienen su historia no siempre han sido como actualmente las conocemos, han tenido sus inconvenientes y no siempre han sido de gran utilidad en el proceso de edición de audiovisuales, veamos un poco de su historia para conocerla.

En los años 1970 se empezó a consolidar como computador personal, (no hablaremos de su origen ya que en este momento no es de suma importancia), eran máquinas muy particulares, el usuario no tenía aun, el manejo total sobre de ella, algunas funciones se podría decir ya estaban programadas, la interfaz era de lo más básica, de capacidad mínima pero suficiente en aquellos momentos para lo que se requería. Al ser un producto novedoso no existían muchas empresas que se dedicaran a la fabricación, pero con el tiempo surgieron Hewlett-Packard (HP) y Apple por mencionar algunos.

De hecho en un principio ni siquiera eran llamadas computadoras, por considerarse un término muy elevado para el público a quien iba dirigido, algunos los llamaban microprocesadores o miniprocessadores, apenas contaban con una unidad de almacenamiento tipo diskette⁵² que para nosotros ahora no nos sirve de mucho o “nada” por la cantidad de información que ahora manejamos.

Los primeros ordenadores tenían un uso más comercial, refiriéndonos al hecho de que las empresas eran las encargadas de adquirir la producción de estos equipos, fue a partir de los años 90 que el público en general se convirtió en el usuario mayoritario, ya que los ordenadores habían cambiado su sistema, su modo de empleo, su funcionalidad. Ya contaban con un teclado tipo “QWERTY”⁵³, un dispositivo de entrada tipo “mouse”, y los sistemas operativos ya tenían aplicaciones y programas que los usuarios podían manejar a su antojo y conveniencia.

⁵² Soporte de almacenamiento de datos formado por una pieza circular de material magnético, fina y flexible (de ahí su denominación) encerrada en una cubierta de plástico, cuadrada o rectangular, que se puede utilizar en una computadora.

⁵³ Llamado así por sus primeras seis letras.

Como se dijo, Hewlett-Packard y Apple de la mano de Steve Wozniak y Steve Jobs, mostraron a la sociedad sus propuestas de computadoras, cada cual con su sistema propio, empezaron a adueñarse del mercado; actualmente Microsoft y Macintosh son los responsables de llevar al público las mejores máquinas, competidores constantes, han mejorado todo el funcionamiento de los ordenadores, físicamente, en capacidad, rendimiento y procesamiento.

Constantemente tienen un cambio significativo en sus sistemas, se actualizan para estar a la par con otros hardware o con software que sea compatible para que los usuarios sigan teniendo preferencia por cada uno de los sistemas ofrecidos, y aunque obviamente existen más competidores en el ámbito de la computación, insistimos en que Microsoft y Macintosh son quienes lideran el mercado, gracias a que sus sistemas operativos son amigables con el usuario y junto con sus aplicaciones ofrecen gran cantidad de posibilidades para trabajar. En el área de diseño sus características son adecuadas para soportar un proyecto de tal magnitud donde la cantidad de datos que se maneja es grande.

Gracias a estas mejoras empresas exteriores han apostado a invertir su capital en software que mejore la interactividad de los usuarios con el equipo, programas que faciliten la navegación de cada usuario, incluso en el mismo Internet, han surgido diferentes exploradores, algunos exclusivos de algún sistema, algunos más, compatibles con distintos sistemas; el usuario ya no está sujeto a solo una opción de ningún tipo, en cualquier ámbito de lo ofrecido por los procesadores tiene diversas opciones.

Ya hemos visto que la grabación de un vídeo se hacía a través de una cámara analógica que registraba las imágenes en una cinta magnética, a partir de esta cinta se realizaba la edición, pero como suele suceder todavía hoy en día, hay partes de la grabación que no queremos incluir en el vídeo final, o simplemente deben tener otro orden y no precisamente el orden en el que se grabó. La edición era un proceso muy largo, complicado y manual.

La edición analógica fue perdiendo reconocimiento en el área, ya que por su complejidad, su valor en costo y trabajo era más factible ir cambiando a la edición digital, con la introducción de las computadoras con sistemas avanzados y la creación de software que facilitaba las cosas, y la calidad del producto final, no hubo quien dudara en cambiar a la edición digital.

Con el auge que tuvieron las computadoras múltiples empresas se ocuparon de crear material que ayudara a la edición de vídeo, incluso los mismos sistemas operativos como Microsoft o Macintosh crearon su propio software, mismo que era y sigue siendo muy intuitivo y cotidiano con características muy básicas para usuarios principiantes, pero también hay programas semiprofesionales o profesionales como por ejemplo Final Cut Studio o Adobe Premiere Pro, entre muchos más.

Con características similares, podemos llegar al mismo resultado con ambos programas, pero veamos algunas diferencias entre ambos.

Mientras que Final Cut Studio es un programa diseñado por Apple para su sistema Mac, Adobe Premiere Pro es un programa diseñado por la familia Adobe con compatibilidad para ambos sistemas, Windows y Macintosh.

Ambos programas piden ciertos requerimientos en el funcionamiento de la computadora para poder tener instalado el software y poder trabajarlo y tener un ambiente amigable, sin tener que batallar con cuestiones como la reproducción o el almacenamiento de los vídeos.

Existe una gama de posibilidades en cuanto a software de edición, cada cual tiene características que se están actualizando constantemente, creando versiones nuevas que hacen más práctica la edición de vídeo.

Los efectos digitales son un complemento que ha sido de gran utilidad en este tipo de programas. Los efectos que antes tenían que realizarse durante la grabación ahora pueden ejecutarse en un medio digital, hecho que ha beneficiado a las grabaciones ya que se han hecho más accesibles.

El software está directamente relacionado con las diferentes técnicas de representación gráfica, a través de un dibujo, fotografía, o vídeo tratado mediante un programa y vinculado con algún otro elemento como audio podemos generar un nuevo concepto.

3. TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN

En la historia no siempre se han hecho vídeos con la grabación de hechos directamente, gracias a la tecnología que fue evolucionando y al ingenio de diversas personalidades, se crearon técnicas de representar el movimiento y no precisamente de imágenes grabadas por una cámara.

Algunas de las técnicas que han servido para mostrar y ejemplificar historias en los vídeos sea en cine, televisión, videoclips, etc., son la rotoscopía, la animación tradicional y digital.

Estas técnicas están apoyadas en otros procesos, es decir, la rotoscopia, necesita una base en el vídeo y en el dibujo, la animación tradicional en el dibujo y la fotografía, de esta forma se van complementando una a otra para lograr un resultado óptimo.

El vídeo (grabación con cámara) siempre ha sido el método más practicado y sobre el cual están asentadas las bases para generar las otras técnicas de animación teniendo una relación inmediata en las distintas formas de expresión visual.

El origen mismo del cinematógrafo contó con las herramientas del cine de animación, lo mismo que para el documental, o la ficción dramática de los actores. El hecho de que consideremos como animación el movimiento de imágenes fijas nos hace pensar en sinónimos al cine y a la animación, tal como sucede en los aparatos pre cinematográficos como la linterna mágica y el electrotaquiscopio, de hecho surge el termino en inglés Motion pictures, ya que animamos al dar movimiento a cada uno de los fotogramas. (Rodríguez, M., 2007)

Georges Melies fue alguien quien entendió este término claramente al aplicarlo en sus ilusionismos para dar efectos especiales al cine. Así la animación que por mucho tiempo se ha conceptualizado erróneamente, al imaginarla directamente con el movimiento de dibujos, también podemos relacionarla con la grabación de figuras tridimensionales para crear una secuencia organizada.

La Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA) define a la animación como “toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla.

El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por primera vez cuando son proyectados en la pantalla” (Rodríguez, M., 2007)

3.1 ANTECEDENTES DE LA ANIMACIÓN

La animación y el invento del cinematógrafo van de la mano, de hecho no podemos pensar en uno sin dejar desapercibido el otro, el cine tuvo sus avances gracias a la animación, pensando en la obtención de imágenes fijas por medio de mecanismos químicos (fotografías) y poder jugar con ellas dándoles movimiento, a partir de ello fue como evoluciono para animar fotogramas.

Uno de los antecedentes directos es la Linterna Mágica y como referencia tenemos un texto llamado Liber instrumentorum de Giovanni de la Fontana, donde nos muestra una imagen típica de una aparición nocturna ante unos aterrorizados espectadores, la imagen proyectada se trataba de un demonio en medio del infierno sin una definición clara ante un sistema óptico nulo.

Pero, ¿Quién invento la Linterna Mágica? Atanasius Kircher se considera el precursor de dicho invento. Claro está que hubo otros quienes se interesaron en el proyecto y al tener conocimientos y fundamentos para poder mejorar el aparato hicieron un esfuerzo y en efecto hicieron mejoras para poder vender el producto y ofrecer un servicio a la comunidad quien empezó a adquirirlo de forma rápida y fácilmente. Se trataba de un invento

asombroso para la sociedad, se trataba de un juguete que muchos querían tener para atemorizar a sus amigos, para amenizar reuniones, etc.

Algunos interesados fueron: Christian Huygens científico holandés y el matemático danés Thomas Wallgensten quienes desarrollaron modelos de linternas. Este último fue el encargado de llevar a la linterna como un espectáculo. Jhon Reeves fue otro de los encargados de fabricar linternas para ponerlas a la venta.

Para finales del siglo XVIII un gran número de personas contaban con este artefacto e hicieron de él un espectáculo, cosa que sorprendió al público y pagaba por los shows que daban, generalmente shows de terror, mostrando espectros y fantasmas que aterrorizaban a los usuarios.

Así la linterna fue adentrándose en diferentes partes del mundo, primeramente en toda Europa, llegando al continente Americano introduciéndose a nuestro país, México, y dando un recorrido y teniendo una clara evolución a lo largo de los años y durante el siglo XIX. Para que a finales de este haya tenido un avance significativo, diversas personalidades hablan de ello en sus obras, y se refieren a la creación de imágenes en movimiento como un espectáculo sorprendente, donde se dan a partir de dibujos creados en soporte de papel o placas de vidrio.

Para este tiempo la fotografía está empezando su camino y aunque tendrán un largo caminar en su desarrollo para convertirse en una técnica factible y eficaz en su utilización en las técnicas de movimiento, pues empieza a convertirse en un factor determinante para la creación de imágenes.

Pero siguiendo con la ilusión en movimiento empezaron a surgir diferentes métodos, técnicas y artefactos para su realización, muestra de ello es el daedalum, o mejor conocido como zootropo, tambor mágico o rueda de la vida, dado a que daba a conocer animaciones de diferentes animales.

Este es perfeccionado por el praxinoscopio a cargo de Émile Reynaud en 1877. El perfeccionamiento consistía en que mediante una ordenación contraria de espejos en un tambor esquinado se conseguía un ajuste óptico intercalando una fase oscura entre fases con imágenes. (Rodríguez, M., 2007)

Para 1887 el taquiscopio dejó atrás al praxinoscopio, el responsable Ottomar Anschütz, quien lo mejoró teniendo un cilindro montado sobre un eje horizontal. (Rodríguez, M., 2007)

También construyó el elektrotachyscop o electrotaquiscopio que se presentó en marzo del mismo año en el Ministerio de Cultura de Berlín. (Rodríguez, M., 2007)

Hay un trabajo muy conocido por parte de Edward Muybridge en el que fotografía a un caballo con la finalidad de observar si este sostiene al mismo tiempo las cuatro patas en el aire, esto supuestamente por una apuesta efectuada entre el gobernador de California Leland Stanford y su amigo el Doctor Jhon D. Issac de 25.000 dólares (tal vez una apuesta ficticia), pero este hecho significó mucho para los cineastas y animadores próximos, ya que Muybridge en su publicación realizó un estudio muy detallado de 11 volúmenes sobre el movimiento animal y humano.

Uno de los siguientes inventos fue el fasmátropo diseñado por Henry H. Heyl de Filadelfia, alrededor del siglo XIX en los años setenta, en él se pudo observar a una pareja de bailarines. La obtención de estas imágenes se debía a una cámara sin ningún aditamento especial para conseguir más de una placa, quedando en manos del ojo del fotógrafo la capacidad de captar la continuidad del movimiento. (Rodríguez, M., 2007)

Con la era de la fotografía en pleno auge, las técnicas mejoraron e hicieron más factible algunos elementos, es así como Thomas Alba Edison practicó e idealizó el Kinetoscopio que utilizaba bandas de película fotográfica, y el cual entre sus espectáculos ofrecía la posibilidad de ver a una bailarina, o a las proezas de un atleta o las maromas de un acróbata.

El filoscopio patentado por Short en 1898 fue otro de los juguetes favoritos y populares, era una aplicación con un mecanismo que desplegaba las imágenes sucesivamente como el ya conocido cuadernillo de imágenes cambiantes.

Con la invención de todos estos artefactos, la evolución de la animación pasó a mejores términos, y aunque eran espectáculos individuales eran bien recibidos por el público; la fotografía puso de su parte para el buen funcionamiento de las técnicas, y así poco a poco se llegó a lo que se conoció como el cinematógrafo, gracias a la intervención de diferentes personalidades: Thomas Alba Edison, los hermanos Lumiere, entre otros, pero este apartado ya ha sido explicado en el primer capítulo.

Ahora veamos un poco de cada una de las diferentes técnicas que precisamente surgen a partir de la animación, pero que son variantes, al utilizar diferentes métodos para llegar a un único fin, animar una imagen u objetos bidimensionales o tridimensionales, repasemos algunos conceptos, ideas, historia y la técnica como tal para conocerla y en determinado momento trabajarla como debe ser.

3.2 STOP MOTION

El stop motion es la técnica referida a la indicación de movimiento de algún objeto estático o maleable a través de imágenes fijas, es decir, mientras la técnica no conlleve dibujo alguno podemos referirnos a ella como Stop Motion. Por otro lado, encontramos otra definición que puede resultar contradictoria, es decir, con esta técnica el movimiento se logra cuando se detiene la cámara, y por qué decir esto, porque es precisamente ahí cuando al capturar una imagen y reproducir un sinfín de imágenes el cerebro en automático las une y percibe un movimiento, el cual es solo una ilusión. (Purves, B. 2011)

Esta técnica considera el “cuadro a cuadro” y se debe trabajar mínimamente a una cantidad de 12 cuadros por segundo para tener un movimiento fluido y aceptable. Se trata de una técnica muy laboriosa, se debe tener bastante paciencia, y la capacidad de manejar cada detalle al máximo, para que resulte un trabajo de calidad. Un trabajo de escasos minutos aplicado con esta técnica requiere de mucho tiempo y mucho esfuerzo por que la propia técnica lo exige.

Es una técnica que se sigue usando y creo que sigue conservando esa magia, de conocer a tus personajes, ah que me refiero, cuando existe una película con actores reales y a uno le gusta la película se convierte en fan de ellos, considero que en una película de animación stop Motion puede suceder lo mismo, porque existen los personajes físicamente, y por lo tanto también uno se puede convertir en sus fans y si existiesen las condiciones para poder ver a los personajes (exposiciones), estoy seguro que mucha gente asistiría a verlos.

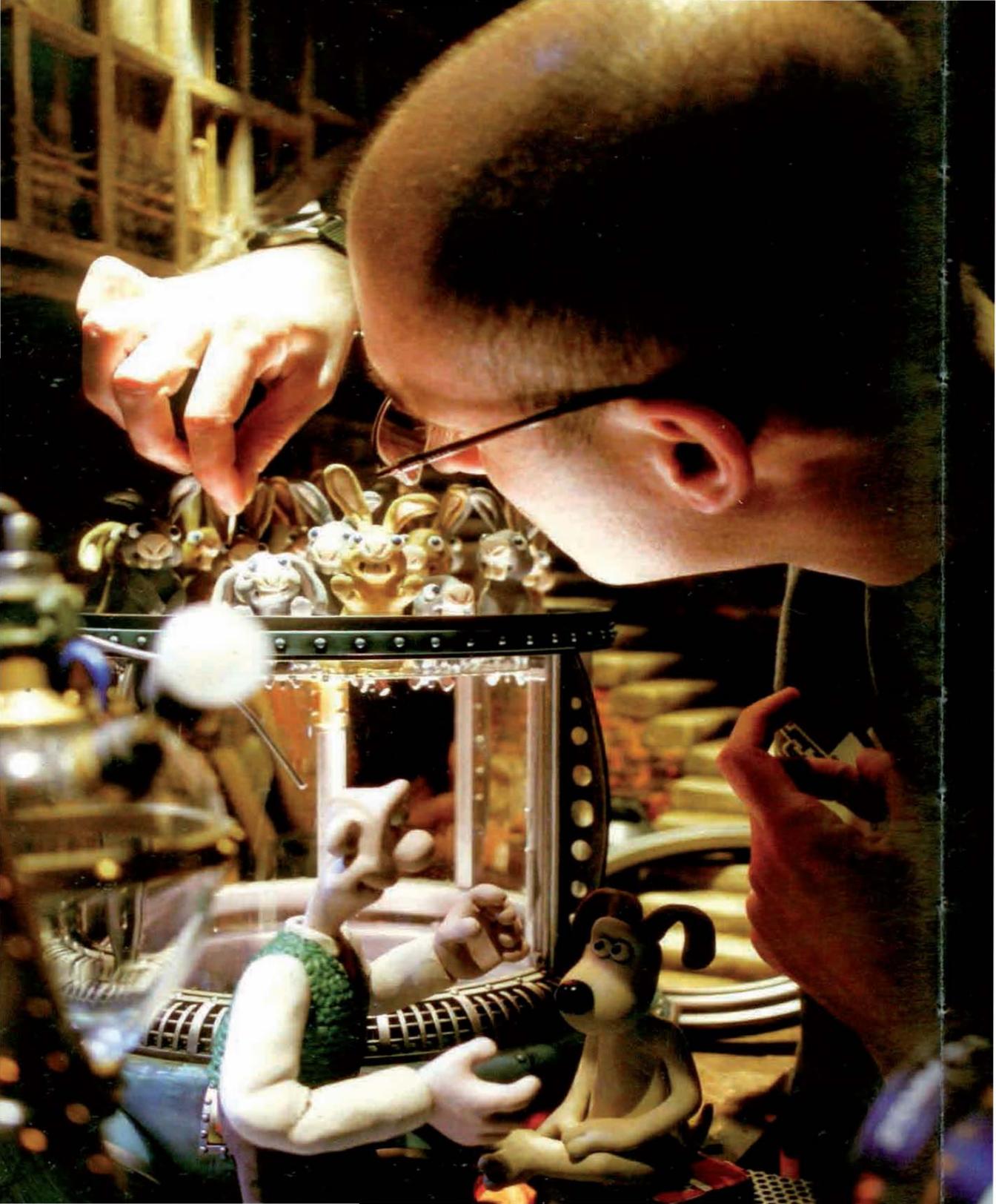
Aparte de crear esa magia de animar un objeto inanimado, es como recordar los juegos de niño, cuando todo, cualquier cosa podría cobrar vida en cualquier momento e interactuar con el resto de personajes y ¿todo porque?, por que se nos ocurrió en ese momento.



IMG.7 TOMORROW 2009

ANIMADOR BOB LEE

*BOB LEE TUVO QUE SUDAR DURANTE EL RODAJE DE TOMORROW.
EL STOP MOTION ES LA TÉCNICA DE ANIMACIÓN QUE REQUIERE MAYOR
ESFUERZO FÍSICO Y, A VECES, EL ANIMADOR TRABAJA EN CONDICIONES ALGO
INCOMODAS.*



Se utilizan diversos materiales para generar el movimiento de personajes, un ejemplo de ellos es la plastilina, claro está que todo personaje debe llevar una estructura interna que nos permita manejar su movimiento y que este a su vez sea más preciso y real.

Existe una variante llamada Pixilación, esta tiene la libertad o diferencia de que no muestra un movimiento tan fluido, es decir cada fotograma tiene una postura muy diferente al anterior, se da por entendido que existe un movimiento en la secuencia de las imágenes pero no tan marcado como normalmente debiera ser.

Pero ¿quién sentó las bases sobre el stop Motion o quien fue su creador? Se considera a Georges Melies como quien pudo poner las bases, aunque el no creo el stop Motion como actualmente lo conocemos. Y se considera a él, que aunque fue mago, tuvo mucho que ver con la animación y el cine, fue un personaje sin igual, como mago en sus espectáculos realizaba shows increíbles que fascinaban a la gente; y algunas de sus aportaciones surgieron a partir de ello.

La historia nos cuenta que en alguna ocasión que el grababa la cinta de la cámara se detuvo y siguió su marcha poco después, lo cual fue un error técnico, pero bien dicen, que tomes tus errores como aprendizaje y saques provecho de ellos, en efecto Melies fue lo que hizo, cuando presento la película y se dio cuenta que un autobús que pasaba por ahí quedo transformado en una carroza fúnebre, al efectuarse ese error, a él le pareció algo realmente sorprendente, lo cual siguió efectuándolo en películas siguientes pero ahora si con toda la intención. Por eso se dice que el acento los principios del stop Motion ya que se siguen sustituyendo elementos para representar algo, cambiar objetos de tamaño para simular crecimiento o cambios de boca, etc.

Algunas otras películas de diferentes cineastas utilizaron esta técnica pero de igual forma solo para sustituir elementos, aun no se realizaba la práctica de movimiento en marionetas o algún otro tipo de personaje.

Esto apareció hasta 1930 con la película *Le roman du renard*⁵⁴ y *fetiche mascotte*⁵⁵ en 1934 del ruso Ladislaw Starewicz, películas de animales e insectos.

*IMG.8 WALLACE Y
GROMIT: LA MALDICIÓN
DE LAS VERDURAS. 2005
ANIMADOR AARDMAN
EL PÚBLICO
DE STOP MOTION
APRECIA QUE CADA
DETALLE ESTE CREADO
LABORIOSAMENTE. EN
ESTE CASO, LOS OJOS
DE UN CONEJO CAMBIAN
GRACIAS A UN PALILLO
METICULOSAMENTE
MANEJADO.*

⁵⁴ La novela del zorro.

⁵⁵ Mascota fetiche.

IMG.9 \$9.99. 2008

*DIRECTOR: TATIA
ROSENTHAL*

*TODOS LOS
ELEMENTOS DE ESTA
PELÍCULA REPLETA DE
DETALLES SE CREARON
DESDE CERO, LO QUE
APORTO UNA COHESIÓN
MAGNIFICA ENTRE
PERSONAJES Y ATREZO.*



La técnica de stop Motion como cualquier otra técnica de animación depende mucho de la relación entre fotogramas, es decir asumir que la composición y diversos elementos como color, iluminación, dirección deben relacionarse para dar la sensación correcta de movimiento y que el espectador no se esfuerce en entender ese mecanismo sino que se dé por defecto al observar las imágenes.

Para que un movimiento se note fluido debe haber mayor información, es decir mayor cantidad de fotogramas los cuales nos indiquen de forma ordenada y concreta la dirección de cada movimiento en cada personaje.

El punto exacto en la técnica stop motion está en realzar los detalles, los movimientos se pueden exagerar, algunas formas también lo pueden hacer, esto hace que se convierta en algo más real, al existir físicamente el personaje y tener un juego de luces correcto, nos crean sombras que hacen que el personaje juegue y conviva con su entorno y no debemos preocuparnos por crearlas como en otras técnicas, son este tipo de detalles que hacen del stop Motion una técnica con armonía.

En cuanto a los personajes también hay que definir cada detalle, de pies a cabeza, desde que se modela o se arma el cuerpo o la figura hasta en las vestimentas u objetos que lleven puestos ya que cada uno de ellos le

dará más vida al personaje; son detalles que se deben realzar para que ante la vista de la cámara sean perceptibles al ojo humano.

Aunque también están los contras, y cada material tiene sus características, por lo que trabajar con plastilina o arcilla puede interrumpir mucho el trabajo, ya que son materiales que fácilmente se llenan de polvo, se marcan las huellas digitales, se cambia su forma y hay que moldear, cosa que no pasa en el uso de marionetas, las cuales ya tienen facciones definidas para todo el trabajo de animación.

Los ambientes pueden convertirse en algo artificial o en algo natural, de acuerdo a la historia se puede encontrar a los personajes en uno u otro ambiente. Todo depende de las características de la historia y un tanto de la creatividad que tenga el animador para adecuar a sus personajes en un entorno natural sin diferenciarse tamaños, sombras y que se aprecie real.

Generalmente son escenarios a escala junto al personaje, que se adecuan para que con la iluminación resulte un tanto real la combinación de color, luz y sombra en un espacio determinado.

La economía no es un tema que se deba dejar de lado en stop motion, esta técnica trata de dar vida a animaciones con la menor cantidad de elementos, resulta un tanto peculiar realizar y tomarse el tiempo y gasto en un personaje que apenas va salir en unas cuantas escenas sin un fin práctico, más cuando se trata de marionetas que requieren más determinación en su elaboración, por lo que debe pensarse en una síntesis de personajes y escenarios para poder decir lo mismo.

En cuanto a los aspectos técnicos podemos mencionar que la cámara es el principal ayudante y el principal estorbo, si utilizamos una cámara grande debemos pensar que en los escenarios debe entrar para poder tomar los diferentes ángulos que necesitemos, para fortuna de los animadores actuales las cámaras digitales se han convertido en facilitadores ya que su tamaño y practicidad han ayudado a entrar a esos ángulos que con anterioridad era imposible hacerlo.

Y precisamente hablando de la cámara hacemos mucho hincapié en la cantidad de fotogramas por segundo que tendremos para indicar los movimientos, recordamos que la mejor opción es hacerlo a 24/25 fps considerando un movimiento natural, pero existen movimientos que ni a esa velocidad se pueden expresar, tal vez sea el caso si se quisiera mostrar



*IMG.10 Y 11 I
LIVE IN THE WOODS.
2008
ANIMADOR: MAX
WINSTON
MAX WINSTON
ANIMA A SU PERSONAJE
EN UN ESCENARIO
REAL DURANTE LA
REALIZACIÓN DE I LIVE
IN THE WOODS, UN
FILME TREPIDANTE Y
PROVOCADOR, RODADO
CON MÉTODOS
RUDIMENTARIOS.*

(DE IZQUIERDA A
DERECHA Y DE ARRIBA HACIA
ABAJO)

IMG.12 KING KONG

IMG.13 LOS PANTALONES

EQUIVOCADOS

IMG.14 LA NOVIA

CADÁVER

IMG.15 THE MAGIC

PROJECTOR

IMG.16 PINGU

IMG.17 CHIDO

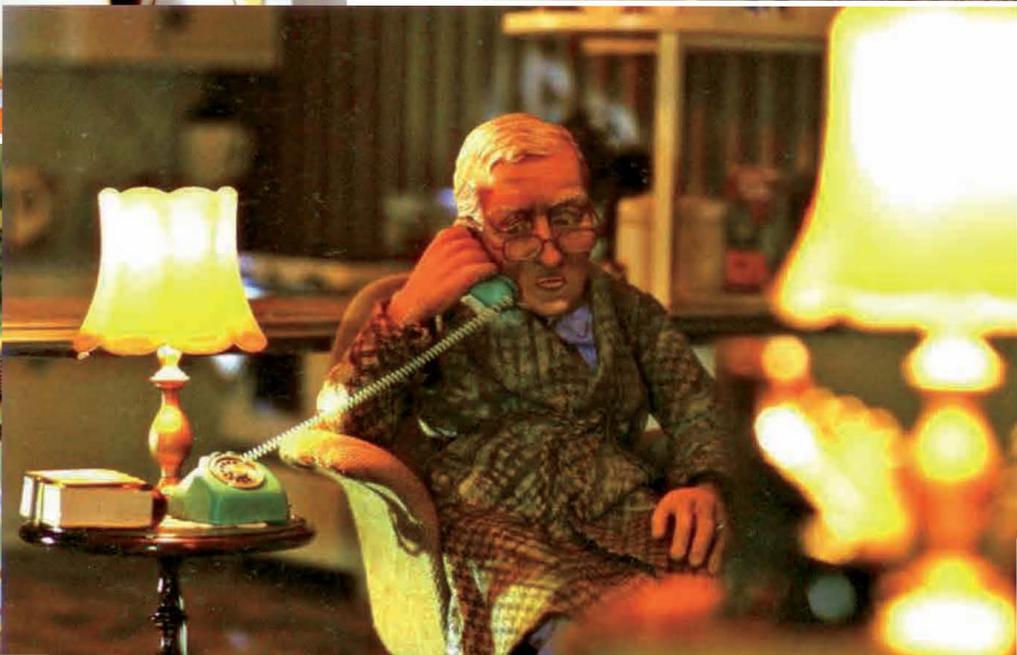
BROTHERS

IMG.18 BOB EL

CONSTRUCTOR

IMG.19 \$9.99





*IMG.20 IN THE FALL
OF GRAVITY. 2008*

*ANIMADOR: RON
COLE*

*EN ESTA IMAGEN
VEMOS A TREVOR Y EL
SOFISTICADO ARMAZÓN
DE SU CRÁNEO, EN EL
EXTRAORDINARIO FILME
DE RON COLE,
IN THE FALL
OF GRAVITY. SI SU
PRESUPUESTO LE
PERMITE UN ARMAZÓN
SOFISTICADO, LA
INVERSIÓN VALE LA PENA.*



un pájaro carpintero picoteando un árbol, en estos casos se debería acudir a diferentes opciones, como barridos o generar otros movimientos que nos den la sensación de la rapidez, (Purves, B. 2011), y por supuesto existen los que con una cantidad menor de fotogramas se puede expresar un movimiento.

Por último podemos hablar del sonido como parte fundamental en cada película pero tratándose de stop motion, hay un punto que debe decidirse como trabajarlo, “la voz”. Es algo muy complicado manejar la sincronización de voces entre personajes, hay que mover labios, dientes y lengua si es que se quiere lograr una sincronización casi perfecta o más idónea, pero esto llevaría un proceso largo y tedioso. Lo recomendable en estos casos, es hacer uso excesivo de la expresión corporal y tener dos o tres bocas que puedan ejemplificar los sonidos bucales.

Algunas películas y obras han usado esta técnica, entre las que puedo mencionar esta Star Wars⁵⁶ que se las ingenio y mejoro la técnica de stop motion, y entre los grupos musicales que interactuarón con ella, fue el grupo mexicano Panda con su sencillo “Ya no jalaba”.

Algunas otras son la animación “Pingu”, “Pollitos en fuga”, algunas versiones de “Alicia en el país de las maravillas”, “El cadáver de la novia” “King Kong”⁵⁷ versión 1933, la caricatura “Bob el constructor”, entre muchas otras. (Purves, B. 2011)

3.3 ROTOSCOPIA

Es una técnica que se usa para animación, la cual consiste en dibujar cada cuadro de dicha animación siguiendo un filme original. Es de gran utilidad para transmitir la sensación de movimiento, de naturalidad, cuestiones de iluminación y sombras, gestos, etc.; Max Fleischer, fue el creador de esta técnica hacia el año 1912 y la utilizo en su serie “Out of the inkwell”⁵⁸ ayudado por su hermano Dave Fleischer.

Generalmente se ha usado para animaciones de caricaturas, pero en las películas ha sido como un extra para realizar efectos y secuencias que de otra forma serían más complejas o delicadas en su tratamiento.

56 Guerra de las galaxias.

57 El Rey Kong.

58 Por el tintero.



IMG.21 TAKE ON ME. A-HA. ESCENAS DEL VIDEOCLIP MUSICAL.

Disney la ha tomado como herramienta en sus películas, Blanca nieves y los siete enanos, la sirenita, anastasia, son ejemplos de películas animadas que han usado esta técnica.

Películas como el señor de los anillos, también han tornado a usar esta técnica para la animación de algunos personajes que tienen cierta caracterización, la uso por primera vez en 1978 aunque el resultado no fue el deseado, fue hasta 2003 con las siguientes películas que volvieron a usar la técnica pero con la variante de hacerlo en 3D para un resultado óptimo.

Si siguiendo con las películas, la guerra de las galaxias también son otro claro ejemplo del uso de la rotoscopia en las batallas que hacen con los sables de luz, estos son dibujos realizados sobre las mismas escenas.

Yéndonos al terreno musical, algunas páginas atrás hicimos mención del videoclip del grupo A-Ha, titulado "Take on me", este es un vídeo particular ya que mezcla un vídeo con secuencias grabadas y a la vez dibujadas, esto a consecuencia de que el vídeo surge de una historia de un cómic, es el pretexto adecuado para experimentar con la técnica.

IMG.22 BLANCA NIEVES.



3.4 ANIMACIÓN DIGITAL

Esta técnica como tal, desarrollada en un sentido más pleno es seminueva y tendrá un aproximado de 50 años de utilización, y la llamamos seminueva pensando en otras técnicas más antiguas tales como la animación tradicional a dibujo, el stop motion, o la Rotoscopia.

La animación digital consiste en la creación de imágenes por medio de un software en una computadora, generalmente imágenes 2D⁵⁹, aunque en los últimos años el ámbito 3D se está explorando de manera fortuita y con frecuencia las animaciones ya se efectúan en este formato. Para la creación de estas animaciones, se recurre a varios software, primeramente uno que ayude a modelar la figura, posteriormente aquel que ayudara al movimiento, y finalmente uno que realice y renderice el vídeo.

La historia de la animación digital está marcada claramente por un camino unido entre el cine y la informática, ambos sistemas se han ido desarrollando y evolucionando para compartir características y complementarse para lograr un fin, una animación a base de ordenadores.

Con la ayuda de Bill Gates y su creación de Microsoft Basic y de Steve Wosniak con Apple II las cosas se facilitaron para tener las herramientas suficientes para hacer las animaciones.

Las primeras animaciones presentaban imágenes que en la actualidad pudieran parecer rudimentarias y muy sutiles de realizar y hasta absurdas a la vista, pero si pensamos en la complejidad que había cuando los ordenadores comenzaban y la programación era más enredada que en la actualidad, es ahí donde se entiende que realmente son imágenes muy bien trabajadas y con una técnica inigualable.

Jhon Whitney padre fue uno de los primeros en realizar animaciones en ordenadores, trabajo a lado de un gran diseñador gráfico, Saul Bass; sus animaciones eran abstractas, pero IBM lo contrato como artista en 1966, Whitney contaba con los conocimientos en animación tradicional. (Chong, A. 2010)

Por mucho tiempo el diseño gráfico estuvo separado de la animación, se consideraban cosa aparte, pero al juntarse estos dos personajes, Whitney y Bass, lo unieron y utilizaron sus conocimientos para involucrarse uno

⁵⁹ Dos dimensiones.

con el otro, es decir, usaron las tipografías, la estética, las formas, para crear lo que denominarían gráficos en movimiento.(Chong, A. 2010)

De la misma forma en que el stop motion usa una estructura en sus personajes para su movimiento, en la animación digital se hace lo mismo para que la animación en el software sea factible, se crea una estructura ósea digital, o alguna simulación en el caso de un objeto diferente (carros, bicicletas u objeto no bípedo o cuadrúpedo).

Esto actualmente, pero las primeras animaciones se basaban en el sistema binario de los ordenadores, de hecho podemos mencionar como primeras animaciones digitales a los juegos de atari⁶⁰, los cuales ayudaron para que la tecnología se domesticara, ¿a qué me refiero? La gente no estaba familiarizada con la tecnología, pero al tener videojuegos en casa que involucraban tener una televisión para poder ver el videojuego la gente empezó a involucrarse en esta temática y a interesarse en el desarrollo de la misma.

La llegada de “Pong” un videojuego que simula un juego de tenis con una interfaz sumamente sencilla, (dos líneas paralelas que delimitan el campo de juego dos barras que golpean un pequeño cuadrado y una línea punteada que limita el centro) significó una revolución para ese tiempo, este juego se encontraba en máquinas recreativas pero atari al ver su aceptable bienvenida creó una consola con la cual se podía jugar en casa.

Es así como las primeras animaciones hechas videojuego marcaron la pauta para las siguientes animaciones digitales. Las mismas necesitaban un gran equipo de trabajo y de diversos especialistas para realizarse, ingenieros, científicos investigadores y solamente unos cuantos artistas que denotaban la animación se encargaban de dar vida a diferentes producciones audiovisuales.

Hasta la aparición de Industrial Light and Magic (ILM) o Pacific Data Images, fue cuando dejó de utilizarse alguna empresa de informática o algún laboratorio de investigación para crear las imágenes de una película con animación digital. (Chong, A. 2010)

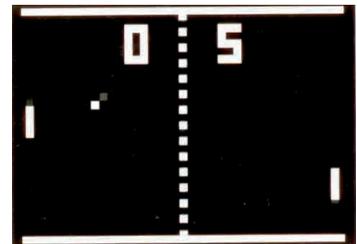
Las primeras imágenes hechas en ordenador aparecieron en Almas de metal y en Mundo Futuro (esta última es la continuación de Almas de Metal), a cargo de Jhon Whitney hijo y aunque mejoro la resolución de las imágenes, no se consideraban un gran avance todavía, estas imágenes jugaban un papel secundario, muchas veces solo eran utilizados como efectos especiales y no precisamente como parte del entorno.

60 Empresa que desarrolla, publica y distribuye videojuegos para consolas y computadoras personales.



*IMG.23 ATARI 2600
FABRICANTE ATARI
ATARI FUE UNO DE LOS PRIMEROS FABRICANTES DE CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS Y LANZO UNA VERSIÓN PARA CONSOLA DEL VIDEOJUEGO PONG. TANTO PONG COMO ATARI HAN INFLUIDO EN LA EVOLUCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS Y DE LOS JUEGOS DIGITALES.*

IMG.24 PONG.



*IMG.25 LA GUERRA
DE LAS GALAXIAS
DIRECTOR: GEORGE
LUCAS*

*ESTA PELÍCULA
ESTABLECIÓ NUEVOS
ESTÁNDARES A TODOS LOS
NIVELES EN EL ÁMBITO DE
LOS EFECTOS ESPECIALES
A PESAR DE QUE SOLO SE
UTILIZÓ LA ANIMACIÓN
DIGITAL EN UNA ESCENA.*

*NO OBSTANTE, LA
PELÍCULA MARCO EL
PRINCIPIO DE LA RELACIÓN
ENTRE UN DIRECTOR
VISIONARIO Y UNA NUEVA
FORMA DE PRODUCCIÓN
CINEMATOGRÁFICA
QUE ACABARÍA
REVOLUCIONANDO LA
INDUSTRIA.*



Para la década de los setentas y con la película “Guerra de las galaxias” la animación digital marco una pauta, y aunque únicamente se usó en una escena la animación digital, marco un paso importante en la evolución de la misma.

La gente ya estaba más acostumbrada a este tipo de imágenes, en las películas, en los videojuegos para televisión o para máquinas recreativas por lo que la aceptación iba en aumento. Uno de los impedimentos para seguir avanzando en esta nueva técnica fue el lento avance de los ordenadores ya que los existentes incluso los más avanzados aun contaban con un sistema analógico.

Para los años venideros los ordenadores avanzaron en su sistema y la creación de ordenadores personales se hizo presente gracias a Apple Macintosh, y la posibilidad de usar uno de ellos era aún más factible ya que no se necesitaban conocimientos de informática, su capacidad era más favorable para la creación de imágenes digitales. Claro está que para realizar estas animaciones se necesitaban de los equipos más avanzados lo que requería un presupuesto mayor y ahora esa sería la limitante, pero las grandes producciones apostaban por la técnica y montaban su presupuesto.

Los años ochenta siguieron reflejando el avance tecnológico, esta vez en los videojuegos que pasaron de ser versiones en píxeles a ser versiones

en vectores, (cálculos matemáticos que determinaban el espacio ocupado o recorrido por algún objeto), los equipos también se individualizaron creándose los Game y Watch de la mano de Nintendo una empresa japonesa, con pantallas de cristal líquido (LCD) y diodos emisores de luz (LED). Saco al mercado su juego Donkey Kong que compitió directamente con safari y su juego PacMan.

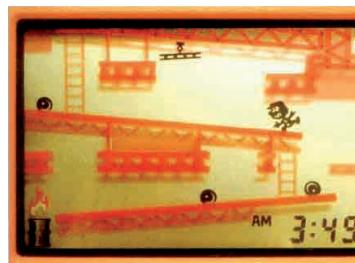
Pero hablando de cinematografía Tron se convierte en la primera película que utiliza animación digital de forma importante en el ámbito comercial, (Chong, A. 2010), por supuesto no podía haber otro responsable más que Disney, esta empresa también fue una pionera en el ámbito digital aunque en esta película en específico tuvo que intervenir la mano de varias compañías de CGI (imágenes generadas por computadora). (Chong, A. 2010)

Involucrándonos en el medio musical, la animación digital se valió de esta herramienta para practicar, ya que en el cine era más complejo, en cuestión de que no podía meter un personaje a la historia, de la nada o solo porque si, tendría que saber manejar la cámara e iluminación para tenerlo en un ambiente amigable y conforme a la grabación; en los videoclip existía la libertad de hacer y deshacer en materia de guión y producción y se valían de meter efectos y personajes animados con el fin de utilizar la técnica y sacar de provecho de ella.

Tal es el caso del vídeo musical Money for Nothing de Dire Straits, en el cual es un vídeo en que interactúan dos personajes animados, dos trabajadores obreros que envidiaban y denunciaban a los músicos que aparecían en MTV. El año siguiente dicha producción ganaría el premio de MTV a mejor vídeo. (Chong, A. 2010)

Sin embargo con todas estas características nuevas de la animación otra agrupación tomaría parte de la técnica e incursionaría en el ámbito digital creando sus propios personajes, estoy hablando de la agrupación denominada Gorilaz. Este grupo formado por cuatro integrantes personifico a sus músicos y crearon así cuatro avatares, los cuales sirvieron para hacer diferentes vídeos suyos, o interactuar y ser presentados por medio de proyectores en pantallas gigantes.

La técnica siguió avanzando a pasos agigantados, creando personajes cada vez más reales, el software y el hardware tenían características que propiciaban un ambiente más claro en la creación de interfaces gráficas y en colaboración de diferentes especialistas en distintas disciplinas, se lograron



*IMG.26 Y 27
DONKEY KONG
CRADOR:
NINTENDO
LOS JUEGOS DE
LA SERIE GAME &
WATCH-EQUIVALENTES
A LOS IPOD DE LA
DÉCADA DE 1980-
SE HICIERON MUY
POPULARES POR SU
PUBLICIDAD Y PORQUE
ERAN FÁCILES DE
JUGAR.*



IMG.28 TOY STORY

*DIRECTOR: JHON
LASSETER*

PESE A SU ALTO

*ESTÁNDAR TÉCNICO LA
FUERZA DE TOY STORY
RADICA EN EL HECHO DE
QUE SE MANTUVIERON
TODOS LOS ELEMENTOS
TRADICIONALES: EL GUIÓN,
LA INTERPRETACIÓN,
EL DISEÑO, Y TODO
AQUELLO A LO QUE HAY
QUE PRESTAR ATENCIÓN
EN UNA PELÍCULA
CONVENCIONAL Y EN UNA
PRODUCCIÓN ANIMADA.*



personajes más convincentes como es el caso de Gollum de El señor de los anillos. Un personaje realmente fascinante, que transmite una naturalidad clara y un aspecto inigualable en sus movimientos y en su actuación.

Es así como cada vez en lugar de incluir solo uno o dos personajes animados en las historias reales, ahora se creaban películas con más elementos y ambientes en animación digital, la tecnología había avanzado, el Internet se hacía presente y los programas de animación evolucionaban rápidamente, así películas como Abyss (1989), La bella y la Bestia (1991) y la muerte os sienta tan bien (1992) ya cuentan con ambientes creados totalmente en animación digital.

Pero la primera película realizada en su totalidad en animación digital es Toy Story⁶¹. Los encargados de este proyecto son Walt Disney Company y Pixar. Compañías que se unieron para lograr este éxito fulminante en la pantalla grande, la primer película salió en 1994 y es una de las cinco que conforman la serie, (Chong, A. 2010), este clásico cuenta con una fuerza tal sobre el público, ya que su ambiente, sus personajes principales, Buddy y Buzz, y la propia in-naturalidad de los personajes humanos crean una atmósfera virtual única, que te crea un mundo imaginario donde los juguetes realmente cobran vida.

⁶¹ Historia de Juguetes.

Walt Disney es una empresa sinónimo de animación, al escuchar la palabra, inmediatamente nos retoma a caricaturas, a Mickey Mouse, a los cuentos de hadas, a las princesas, etc., cuentos que todos son animados tradicionalmente o digitalmente, pero lo que caracteriza a esta empresa emprendedora es eso, su esfuerzo por sacar el máximo provecho de cada técnica, de cada herramienta, absorber su potencial para obtener los mejores resultados.

Otro caso más real de animación digital, es aquella en la cual una persona usa un traje especial con sensores conectados a una computadora la cual registra todos y cada uno de los movimientos para después transmitirlos al personaje en cuestión.

Algunos ejemplos de esta técnica los encontramos en Terminator 2, Jurassic Park⁶²; y el caso de la animación por medio de sensores, el ejemplo está en la película Piratas del Caribe, donde encontramos al personaje con barbas de serpiente y para transmitir esos movimientos tan complicados fue necesario hacer uso de los sensores.

La Guerra de las Galaxias fue otra película que incursiono en el área de la animación digital incluyendo personajes virtuales, que daban esa sensación de realidad, y fue la base para las siguientes películas, fue la responsable de determinar los parámetros de las expectativas en efectos especiales.

En la nueva era digital una de las series que tuvo gran avance y que recordó parámetros de la animación tradicional fue Pocoyo, una serie dirigida a un público infantil y que en sus personajes muestran una simpleza que no por eso dejan de tener su complejidad y lograr su objetivo de comunicación. Decíamos que recuerdan algunos elementos de animación tradicional, ya que al ver el modelado de los personajes nos hace recordar los personajes hechos a base de arcilla y no a los personajes modelados en molde digital, sus texturas e interfaz interactúan para expresar esa ligereza y sensibilidad de cada personaje.(Chong, A. 2010)

Es así como estas técnicas han beneficiado al cine, la televisión y al videoclip, teniendo versatilidad en la presentación de sus propuestas audiovisuales. Con la propagación de diferentes software digitales y la creación de diferentes herramientas en cada uno de ellos, podemos combinar, elegir uno u otro para lograr el máximo resultado. La creación de personajes, de texturas, de movimientos y la creación total de películas en animación tradicional o digital puede llenar de emoción al responsable

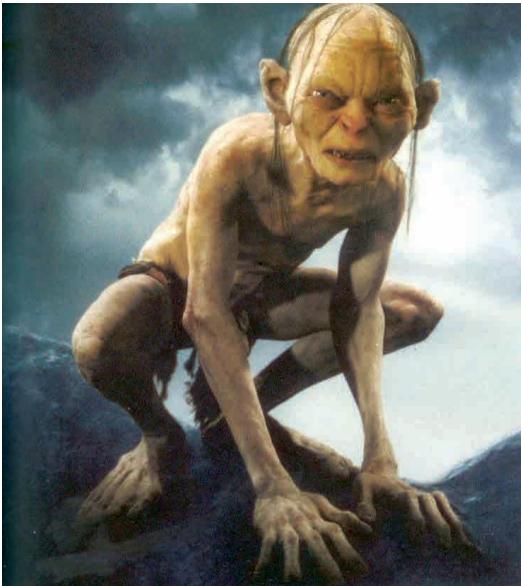
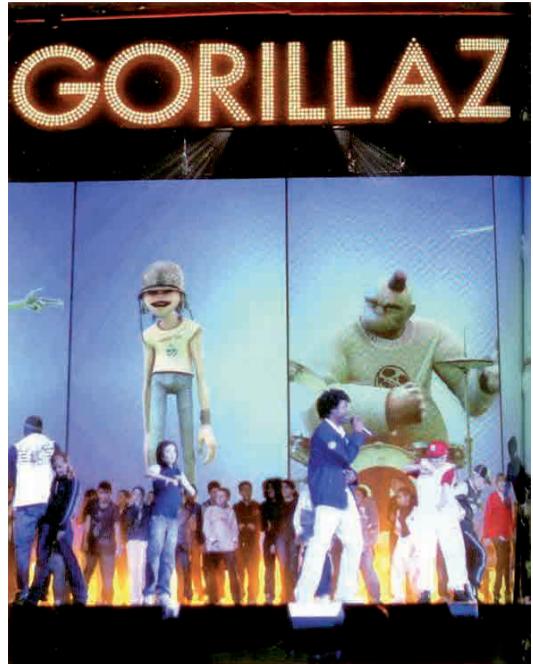
62 Parque Jurásico.

de dicha acción, es algo difícil de explicar, pero poder darle vida a algo o alguien que solo existe como simple objeto es algo maravilloso, saber que le puedes dar una función y que puedes transmitirlo y que quien lo reciba de su aprobación y sienta esa energía del personaje es algo fantástico y conmovedor para cualquier animador.

IMG.29 GORILLAZ

ANIMADOR: JAMIE HEWLETT

LOS PERSONAJES DE LOS VIDEOS MUSICALES HAN PROGRESADO HASTA EL PUNTO DE APARECER EN ACTUACIONES EN DIRECTO EN PANTALLA DE PLASMA Y POSTERIORMENTE CON REFLECTORES EN ÁNGULO PARA PERMITIR A LOS MIEMBROS VIRTUALES DE LA BANDA QUE INTERACTÚEN CON LOS ARTISTAS QUE ACTÚAN EN DIRECTO Y CON EL PÚBLICO



IMG.30 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

DIRECTOR: PETER JACKSON

PARA CONSEGUIR QUE GOLLUM FUESE UN PERSONAJE CONVINCENTE, HUBO QUE COMBINAR LA PERICIA DE ESPECIALISTAS EN VARIAS DISCIPLINAS: TEXTURA, ILUMINACIÓN, RECORTE, AJUSTE DEL MOVIMIENTO, COMPOSICIONES Y UNA GRAN VARIEDAD DE TÉCNICAS DIGITALES COMPLETARON LA INTERPRETACIÓN DEL ACTOR ANDY SERKIS Y AYUDARON A LOS ANIMADORES DEL PERSONAJE.

4. PROCESO DE COMUNICACIÓN Y LA IMPORTANCIA DEL DISEÑADOR Y COMUNICADOR VISUAL EN EL DESARROLLO DEL VIDEOCLIP.

Hemos llegado al punto en que hemos conocido diferentes aspectos relacionados al desarrollo de un vídeo musical, los cuales tienen la función de llevarnos por el camino para la creación de una pieza audiovisual única que cumpla con su papel de dar a conocer la nueva música de un grupo/artista.

Sin embargo debe estar acompañada de otros factores que son de suma importancia y que como comunicadores no debemos dejar pasar; el desarrollo de un tema claro y preciso, el uso de elementos que formen parte del lenguaje audiovisual y centrarnos en una idea para transmitir el mensaje adecuado.

Como diseñadores podemos formar parte de todo el proceso de un videoclip, el cual inicia con el planteamiento del problema o la generación de una historia que se adecue a la canción hasta el término en el que se hace la postproducción del vídeo. Nuestra labor es indispensable, solemos participar con lluvia de ideas para proponerlas y ponerlas en acción en el proyecto, por supuesto en el área técnica manejando el equipo necesario para producir el vídeo, y que decir de la parte final donde somos partícipes con el software de edición para dar el resultado final del videoclip.

Nuestra ocupación como diseñadores y comunicadores visuales nos obliga a crear piezas importantes, con un enfoque claro, conceptos innovadores, y elementos originales, ya que al haber obtenido los conocimientos previos durante una licenciatura se debe contar con las herramientas para ser propositivo, creativo, intuitivo y maduro a la hora de tomar una decisión en el proyecto.

Como diseñador considero que contemplemos el aspecto visual, es decir, los elementos que forman parte de un vídeo, su composición, el tiempo, la sincronización, la estética, la armonía, y los diferentes compendios que puedan resultar; esto con el fin de lograr mostrar al público un vídeo de calidad, un vídeo llamativo, que sea capaz de atraer al mundo, que toda la gente hable de él, pero por su eficacia y no por ser considerado un mal vídeo; considero que se conjunten todas estas características para conseguir que el vídeo tenga enfoque.

Haciendo esto considero que el diseñador alcanza un gran nivel de trabajo, un desarrollo en el trabajo que se refleja en calidad, y que contara con características para estar en los vídeos mejor elaborados y competir con el de otros grupos.

La tarea como comunicadores es alcanzar que el vídeo sea transmitido, promocionado y repartido en los diferentes medios de comunicación masiva, hacer la promoción indicada para que la audiencia sepa que se va presentar un material de su grupo favorito y así lo visualice en los diferentes caudales y pueda dar su aceptación, su gusto o en dado caso su rechazo, pero es importante presentarlo ante un gran número de espectadores para que de esa forma podamos valorar nuestro trabajo y saber si se cumplieron los diferentes objetivos que se tenían planteados en el inicio del proyecto.

Es una gran tarea la que se tiene encomendada y cuando se nos encarga una tarea específica dentro del proceso se tiene que realizar aplicando los conocimientos y técnicas aprendidas, ejerciendo detalles y trabajando minuciosamente para que el resultado sea óptimo y el esperado por el público espectador.

Es este el momento de poner a prueba nuestros conocimientos y demostrar lo que aprendimos en aquella escuela donde profesores nos dieron su conocimiento para que nosotros lo recibáramos y en el futuro poder desarrollarlo y es en estos casos cuando las preparaciones tenemos que ejecutarlas y aplicar lo aprendido en las diferentes áreas del diseño: técnicas de representación, levantamiento de imagen, edición de vídeo, fotografía, etc.

La introducción del videoclip en el mercado es un trabajo que se realiza con sumo cuidado, para que surja efecto y tenga el resultado deseado, se necesita de la misma creatividad que en el diseño para crear estrategias de publicidad, saber de mercadotecnia para saber cuáles son los puntos críticos por donde se puede entrar al público meta.

Que por otro lado se debe estudiar primeramente a este sector de la población al que vamos dirigidos, para conocerlo, saber sus gustos, sus actividades, destrezas, hábitos de uso y consumo, etc., y así estar al tanto de que es lo que les apetece consumir en materia musical.

Un estudio de mercadotecnia, que de a conocer los medios indicados para introducir el material vídeo gráfico, siempre es de gran ayuda, aunque muchas veces es favorable que el grupo/artista ya este posicionado en los top list con su propia música, para cuando se presente el vídeo solo sea cuestión de mandarlo a los medios para que la gente lo reciba con las manos abiertas.

Como se ha repetido en diferentes ocasiones a lo largo de este compendio, el diseñador tiene una tarea bastante difícil en el momento de innovar, de crear ideas originales, de ser autentico en su producción y no ejecutar copias de otros vídeos, esto con el fin de recibir la aceptación y la complacencia del público, y de crear en ellos una satisfacción por el material que acaban de observar.

Aunque en los últimos años el videoclip ha decaído tanto monetariamente hablando, como en idea, concepto, creatividad y demás aspectos que son fundamentales para su creación. Actualmente podemos ver vídeos que tan solo con un fondo de pantalla iluminado y el artista cantando en diferentes tomas nos da como resultado la presentación de un videoclip, simple y vulnerable a las críticas pero al fin y al cabo videoclip.

Los artistas ya no invierten en demasía, el factor dinero ha dejado de ser un ingrediente a considerar, ya que al no gastar demasiado, no importa el poco dinero que puedas invertir si vas a obtener una gran tarifa por ello. Sobre todo artistas novel son los responsables de crear este tipo de vídeos, en los cuales su función es la de promocionarse, darse a conocer, sin dar nada a cambio a su público que es capaz de comprar su material discográfico.

Sin embargo la simplicidad de los vídeos ha logrado posicionar canciones o grupos en lugares importantes, ya que algunos pueden contener material “chistoso”, “pegajoso” que es de interés popular, por lo que la gente lo recibe, lo imita y gracias a eso posiciona al grupo o canción en un lugar significativo al menos en el momento.

Hoy en día, es tan raro ver una gran producción en materia de videoclips, aunque claramente se siguen haciendo pero en menor cantidad sobre todo con artistas de la talla de Britney Spears, Beyonce, Skakira, Eminem, etc., artistas de renombre que ya no necesitan darse a conocer, sino lo que buscan es llamar la atención de su público a través de sus producciones majestuosas, llenas de efectos especiales, de luces, de performances, de historias con sentido, que también tienen un toque humorístico algunas, pero sin perder calidad.

A continuación se enlistan algunos de los vídeos que más inversión han generado en la historia de los vídeos musicales:

TABLA 4. TABLA CON COSTOS APROXIMADOS DE VÍDEOS MUSICALES.

Nombre del vídeo musical	Costo estimado (dólares estadounidenses)
Scream—Michal Jackson (Janet Jackson)	\$7.000.000
Bedtime story—Madonna	\$5.000.000
Victory—Diddy (Notorious B.I.G. y Busta Rhymes)	\$2.700.000
Heartbreaker—Mariah Carey	\$2.500.000
What's it gonna be Janet Jackson (Busta Rhymes)	\$2.400.000
Fairyland—Ayumi Hamasaki	\$2.100.000
Larger than life—Backstreet Boys	\$2.100.000
She's a bitch—Missy Elliott	\$2.000.000
Unpretty—TLC	\$1.600.000
November Rain—Guns N'Roses	\$1.500.000
Girlfriend/Boyfriend—Backstreet Boys (Janet Jackson)	\$1.500.000
Toxic—Britnet Spears	\$1.000.000
Professional grievers—Deadmau5 (Gerad Way)	\$1.000.000

La anterior lista nos da un panorama de lo que artistas de gran talento musical con la capacidad de producir grandes vídeos podían gastar sin importar la inversión y sabiendo que era arriesgado, ya que podía o no ser aceptado el vídeo y el gasto ya estaba hecho, pero fueron

producciones en su mayoría buenas y que tuvieron buena aceptación por parte del público, jóvenes en su mayoría, lo cual en beneficio del artista provoco ganancias considerables, resultado del buen trabajo realizado en el videoclip.

Dejar plasmado nuestro trabajo, un estilo propio, y haber generado un vídeo con características inmejorables, hablara bien de un diseñador, seguramente estará colaborando en algún otro proyecto.

Y es así como la Escuela Nacional de Artes Plásticas cumple con su labor de formar profesionales en la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, capaces de desarrollar este y otros trabajos, en el cual se conjuga la tarea de comunicar y diseñar en un mismo plano, demostrando que los egresados en el área de audiovisual y multimedia tienen la capacidad suficiente para resolver los diferentes complicaciones que se susciten en un proyecto como lo es un vídeo musical.

4.1 NUEVAS TENDENCIAS

En el ámbito de la tecnología cualquier cosa se puede esperar a fin de concretar nuevas herramientas que faciliten o hagan más entretenida la práctica de alguna actividad humana. A que me refiero con esto, ya que el tema de investigación es la aplicación o aportación de la tecnología a la industria del videoclip, haré mención de una herramienta útil que ha empezado a desarrollarse y promete grandes avances en la industria del videoclip.

Por un momento piense cuantas veces ha visto un vídeo de su grupo favorito, seguramente no mas de tres veces, pensando en que la canción le gustó mucho y que el vídeo fue muy bueno, esto tiene lógica ya que al verlo desde la segunda ocasión ya se sabe lo que pasara y aunque se aprecien distintos detalles cada vez que se observa, la historia ya es conocida.

Si se piensa en un videojuego, estos se juegan infinidad de ocasiones, porque ni una vez se repite exactamente lo que se jugó la vez anterior, por eso los videojuegos son entretenidos porque se pueden jugar indefinidamente y siempre habrá algo diferente.

Con lo anterior, sucede que este nuevo software tiene esa característica, en la cual se puede modificar el vídeo musical, la historia

que se quiera y se decida es la que se vera en pantalla, se podrá elegir quien cantara, que personaje se quiere ver en pantalla, quien será el encargado de bailar, etc., y al termino del vídeo se podrá reproducir nuevamente con las opciones que ya se eligieron o volver a verlo y elegir nuevas opciones.



*IMG.31 JOHNY BLOCH.
IMAGEN DE SU VIDEO.*

Es una idea muy peculiar y que genera nuevas expectativas y una manera diferente de atraer público, ¿pero qué beneficios puede tener esta nueva modalidad en software para vídeos? Muchas y variadas, pensando primeramente en los vídeos musicales, el vídeo podrá tener el doble o triple de reproducciones que las que actualmente puede lograr, eso es un punto a favor del artista.

Para el usuario el beneficio es que podrá disfrutar de diferentes historias con la misma canción y aunque compartan un fin en común o sucedan en un mismo escenario la historia en verdad puede ser contrastante. Es una diversidad donde interactúan el usuario con el vídeo y tiene la libertad de elección.

Podemos mencionar que esta herramienta se puede utilizar en vídeos con fines publicitarios, es decir, pensemos en “X” marca, la cual genera un vídeo donde el usuario tendrá que elegir entre un producto “A” y un producto “B”, la marca se ve beneficiada por que tendrá resultados acerca de cuál fue la opción más utilizada y así manipularlos con fines de mercadotecnia.

Este software está desarrollado por un músico israelí, Johny Bloch, ingeniero electrónico; y dos compinches de su banda, uno de ellos programador y diseñador de sitios web. Antes de esto, él era solo un rock-star, aficionado a los videojuegos por computadora y a la música. Su sistema de edición, basado en muchos diferentes cortes, donde el usuario tiene la opción de elegir la acción, es un poco excéntrico pero para el espectador no será complicado emplearlo, y pasara un largo rato viendo diferentes escenas en una misma canción.

A continuación dejo la liga del vídeo para que pueda consultarlo y experimentar lo que en estas líneas se menciono:

<http://cienciapuerto21.blogspot.mx/2011/03/videos-musicales-hechos-por-los.html>.

5. PROYECTO: VIDEOCLIP “DISEÑAME”

Como parte del proyecto de titulación, en este caso tesina, se desarrollo un videoclip musical para complementar la parte teórica y poner en practica la información que aquí se ha descrito. El videoclip lleva por nombre “Diseñame”, es una canción de la autoría de Joan Sebastian, tiene una duración de tres minutos y tres segundos y pertenece al género regional mexicano.

Generalmente se hacen historias a través de la música y aunque es una idea en la cual surgen diferentes opiniones, en mi punto de vista es una forma de darle vida a un producto auditivo, donde siempre terminas por contar algo por mas simple que parezca, partiendo de esta ideología, es que se empezó a trabajar en la elaboración del proyecto.

Se trata de una canción la cual conocía, había escuchado, tengo el gusto por la música de Joan Sebastian, pensé en el supuesto problema de enfrentarme a resolver este vídeo si es que el mismo me lo hubiera planteado. Cada vídeo se sugiere que tenga la esencia del artista, por lo que empece por considerar cuales eran las características de un artista de la talla de Joan Sebastian. Un artista regional que gusta de un ambiente campestre, por su gusto a los caballos, el uso de instrumentos musicales como la guitarra, su forma de vestir la cual consiste en sus camisas a cuadros, sacos, sombreros, etc., claro que solo podría ocupar algunas, ya que por los recursos económicos, el espacio, no podría contar con un

caballo en la historia, por lo que se adecuo la historia a los recursos con los que se podría tener acceso de una manera cómoda y factible y que ayudaran a identificar la esencia de Joan.

Se generó la historia primeramente para que a partir de ella surgiera un guión y un story board, elementos que son clave para la grabación de un videoclip y su desarrollo en las diferentes etapas de producción. De tal manera la historia es la siguiente:

Una chica que en busca del hombre perfecto, que le brinde el amor necesario para compartir su vida, se crea ilusiones, inventando, a través de dibujos y haciendo un muñeco, lo que para ella seria como su príncipe azul. Lo que ella no sabe, es que cuando esta creando su muñeco y decide colocarle un corazón de plastilina, este realmente cobra vida en el muñeco, ella queda confundida y no se explica como sucedió este evento, pero sigue el juego del muñeco y platica con él y lo sigue tal y como se lo pide hasta el balcón, parecen tener una ultima platica cuando el muñeco cae del balcón y ella se asoma para saber que ha sucedido y cual es su sorpresa que ahora el muñeco ha cobrado vida en el artista, en el mismo Joan Sebastian, quien se acerca a ella cuando baja las escaleras para obsequiarle unas cuantas flores.

Toda esta historia se intercala con pequeñas apariciones de Joan, cantando algún pedazo de letra de su canción. Es una historia paralela en la cual nunca interactuan la chica y Joan, sino hasta el final de la misma.

Esta es la historia a partir de ella surge todo, pensar en actores, locaciones, recursos económicos, y actividades o cosas que hay que preparar para empezar con el rodaje del vídeo musical.

El siguiente paso fue la creación de guión y story board, que se trabajaron juntos, es decir a partir de la historia se consolidaron las escenas en los tiempos en que debían transcurrir, los momentos de la canción donde deberían aparecer y el orden de cada secuencia; al trabajarse juntos el guión quedo implícito en el story board.

El story board se encuentra al final de este documento como uno de los anexos del trabajo de investigación.

Este material se trabajo en hojas tamaño carta, en formato horizontal, en tres columnas. El motivo por el que se utilizó este formato fue para poder tener la información distribuida, que estuviera clara y pudiera entenderse

Especificaciones	Imagen	Descripción Gráfica
<p>Lugar: Patio Hora: Día Vestuario: H-1</p> <p>Fondo rodeado de objetos de decoración en paredes, una fuente y alguna planta.</p>		<p>Tiempo Escena: 05 seg. Tiempo Total: 25 seg. Plano Medio.</p> <p>Vemos al cantante de frente, cantando un fragmento de la canción y terminamos con un desvanecimiento a la siguiente escena.</p>
<p>Lugar: Escaleras de Patio Hora: Día Vestuario: M-1</p> <p>Debe tener una libreta en sus manos.</p>		<p>Tiempo Escena: 04 seg. Tiempo Total: 29 seg. Plano en Picada.</p> <p>Observamos a la chica sentada en las escaleras con su libreta y un lápiz dibujando.</p>
<p>Lugar: Patio Hora: Día Vestuario: H-2 (Sombrero color café, Camisa blanca, Saco color café, Pantalón de Mezcilla y Botas)</p> <p>Mismo tipo de decoración</p>		<p>Tiempo Escena: 02 seg. Tiempo Total: 31 seg. Plano General.</p> <p>El cantante solo dice: "Diséñame" y sale.</p>

IMG.32 STORY BOARD.

un poco más su función, la relación de las tres columnas tiene que ver con el hecho de que el guión como ya se dijo, está implícito, entonces en una de ellas está el guión, en otra columna se encuentra la imagen y en una más especificaciones que se deben tener en cuenta a la hora de grabar dicha escena.

Exactamente tenemos una primera columna titulada "especificaciones", en la cual señalamos aspectos como el lugar y la hora o el momento del día en que se grabara, también se menciona el tipo de vestuario que los actores deben tener en esta escena, objetos que deben llevar o que deben aparecer en el ambiente, así como en general una descripción gráfica de lo que se vera de fondo o de lo que estará ocurriendo alrededor del actor.

Inmediatamente tenemos la segunda columna con la imagen para apreciar ahora, una descripción visual de lo que ya se dijo escritamente, es un dibujo que nos marca los elementos que se describieron, es una referencia para cuando se levante imagen se tenga una idea muy aproximada de lo que se vera en pantalla.

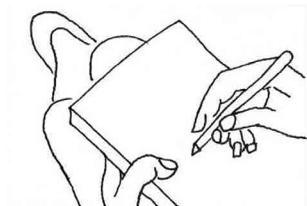
Continuamos y en la última columna titulada descripción gráfica, se menciona la acción que deberá realizar el actor o artista en la grabación, así como el tiempo que se considera durara la escena, y el tiempo total, que viene siendo la suma de las escenas anteriores con la duración de la actual. También se menciona el tipo de plano los cuales son guía y aportan información al vídeo.

La realización del story board tuvo varias etapas, la primera de ellas se realizaron dibujos, igualmente en hojas carta en el formato horizontal y a tres columnas pero con dibujos a lápiz y muy sencillos, los cuales solo sirvieron para generar una primera idea de lo que se quería grabar, estos

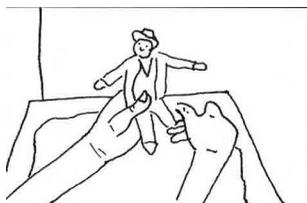
IMG.33 Y 34 EJEMPLOS DE CUADROS EN STORY BOARD.



primeros dibujos fueron modificados y cambiados algunos de ellos al hacer una primer visita a la casa donde se efectuaría la grabación, (más adelante se habla de la elección de la casa), aunque ya conocía la casa, nunca había prestado atención a lugares específicos de la casa donde podría grabar, por lo que al hacer la visita pude generar consciencia y decidir cuales serian los lugares concretos donde se iba a grabar, de esta forma la segunda etapa del story board quedo definida mas clara y concretamente con el lugar exacto de grabación y un aproximado de donde los actores estarían para el momento de levantar imagen.



Estos segundos dibujos están hechos con tinta china, elaborados con estilógrafo, con un estilo más claro o más definidos que los anteriores, sin llegar a la perfección del dibujo, están elaborados a línea, en color negro y solo se resaltan algunos elementos clave que se describen textualmente en el story board. Decidí hacerlos solo a línea y sin color ya que son parte de una referencia visual, y a mi consideración se podía trabajar adecuadamente con ellos de esta manera.



Ademas tengo referencias de algunos story board profesionales mostrados por profesores de la ENAP, de algunas películas y también fueron realizados de una forma similar, por lo que se me hizo coherente utilizarlos de la misma forma.

Tenemos ahora los planos, se utilizaron varios como por ejemplo: Plano medio, plano general, plano detalle, picada, contra-picada, plano americano, vista subjetiva, cenital; conocemos el uso de todos y cada uno de los aquí mencionados, por lo cual solo mencionare la razón por la que decidí utilizarlos.

*IMG.35, 36 Y 37
EJEMPLIFICACIÓN DE
PLANOS*

Picada y contra-picada fueron necesarios cuando se mantenían conversaciones entre el muñeco y la chica, siendo que el primero se encontraba prácticamente a nivel de piso, era necesario enfatizar la diferencia de tamaños, siendo este un muñeco, obviamente su tamaño respecto a la chica era enorme, por lo cual se usaron como énfasis de tamaños. En otras ocasiones se utilizo para hacer notar la soledad de la chica, que era obvio que si buscaba un amor honesto es por que se sentía sola o le hacia falta algo, por lo cual las tomas en picada reforzaban esta idea.



Los plano detalle se utilizaron en momentos en que era necesario observar de cerca que hacia la chica con sus manos, quizá cuando dibujaba o moldeaba al muñeco, saber realmente que era lo que buscaba ella cuando hacia eso.



El plano general, nos ayudo a determinar lo que sucedía alrededor de la escena, saber en que medio se desarrollaba cada una de las acciones del vídeo, conocer la casa tanto el interior y el exterior para ubicar el contexto en el que se desarrolla la historia.

La vista subjetiva nos ayudo a saber, por ejemplo, que era lo que observaba el muñeco, que era lo que sus pequeños ojos observaban estando en ese cuerpo, o también saber que era lo que veía la chica cuando se asombraba por que tenia un muñeco con vida frente a ella.

Por ultimo los planos medios, que nos invitan a estar más cerca de la historia, es una forma de adentrarnos y conocer un poco mas de cerca lo que ocurre ahí, es por eso que decidí usarlo en algunas escenas.

Claro esta que cada plano nos da información implícita, de lo que necesitamos saber para comprender la historia, no son solo los actos los que nos cuentan algo, son también los planos, el vestuario, el ambiente, cada detalle el que nos demuestra que una historia esta llena de elementos y que no están en el vídeo solo de relleno.

Contamos con una historia, un guion introducido en un story board y obviamente con una aproximación de lo que serán las escenas que se grabaran; lo que sigue es encontrar los actores, las locaciones y el material que se usara para la pre producción.

Ya se tenia una idea general de donde y quienes serian los actores, aunque no estaban confirmados en su totalidad, hablare de las locaciones, que como ya mencione seria en particular unicamente una casa, pero la casa debía tener ciertas particularidades, no podía ser una casa cualquiera (y no por discriminar, sino que por las condiciones, no podía aportar mucho al

*IMG.39 FOTOGRAFÍA
QUE MUESTRA VESTUARIO
DE LA ACTRIZ Y PARTE
DEL ESCENARIO.*



vídeo) con los cuartos típicos (refiriéndome a decorados simples, muebles discretos, con un patio pequeño y descuidado) por lo que recordé que una tía contaba con una casa bastante decorosa, cerca del lienzo charro “Los Pirules”, sobre avenida Tlahuac, cerca del metro “San Andrés Tomatlan”, la casa tiene el estilo campestre que necesitaba el vídeo, es una casa grande, construida desde sus inicios con una verdadera planificación, es casi una hacienda, un patio de gran tamaño el cual esta sumamente decorado, con plantas, artesanías en piedra, arcos hechos de piedra, ventanales grandes, balcones en dos de los cuatro lados de la casa, tiene el estilo necesario que podría servir para el vídeo, por lo que no dude en pedir su autorización para poder grabar ahí, permiso que se concedió, por lo que se empezó la planificación de los tiempos para saber que día se acudiría a grabar.

Los actores solo eran dos, la chica que sería la encargada de efectuar la tarea de la actriz principal, el artista que sería Joan Sebastian pero en su ausencia habría alguien que tendría que interpretarlo.

Para la chica se pensó en una mujer de cabello largo, delgada, un poco alta, para lo cual tenía la opción de proponerselo a una joven de nombre Diana, ella acepto, por lo que al no tener ninguna experiencia en la grabación de vídeos, ni actuando, solo recomendé algunas curiosidades, por ejemplo la forma de caminar, la dirección en que debía estar su vista, cuando mirar directamente a la cámara, y sus expresiones a la hora de actuar. Fue un tanto sencillo cuando lo practicaba pero como todo, cuando llego el momento de actuarlo se complicaba y escena tras escena tenían que repetirse hasta que saliera como se tenían planeadas.

En el caso de la interpretación de Joan Sebastian, considere buscar algún amigo, pero con el inconveniente de que mis amigos no gustan del mismo tipo de música, no sabrían como interpretar a un

cantante de tal género, por lo que decidí hacer yo mismo el papel de cantante y actor en el vídeo.

Faltaba aun el pequeño y gran personaje que nos ocuparía más tiempo, el muñeco, personaje que tuvo su elaboración en manos de un compañero amigo llamado Daniel Andrade, el cual tiene la facilidad de trabajar con este material y hacer moldes en plastilina epoxica. Acudí a él para encomendarle dicha tarea, este proceso se llevo a cabo en aproximadamente quince días. Daniel me entrego el muñeco listo para trabajar con el, se trata de un muñeco de veinte centímetros de altura, vestido con un pantalón de mezclilla, una camisa blanca, un saco en color café, un sombrero en tono beige y botas en color café. Un muñeco articulado en brazos, piernas, cintura y cabeza para poder manejar sus movimientos, en las diferentes escenas en las que debía participar.



Un muñeco que debía tener las características de Joan, o mejor dicho, en este caso las características del actor que representaría a Joan, por lo que debía coincidir en su vestuario y hasta en la propia barba que tendría el actor, recordando que este cobraría vida en el artista.

*IMG.40 MUÑECO
QUE SE UTILIZÓ EN
LA GRABACIÓN DEL
VÍDEO.*

La locación y los actores han quedado definidos, pero los actores no pueden estar completos si no se acompañan de su vestuario y de los complementos de la historia; algunos de los objetos que debían acompañar a los actores son los siguientes: una libreta con su respectivo lápiz para grabar la escena donde aparece dibujando a su fiel enamorado, plastilina epoxica para reafirmar la idea de que ella esta haciendo al muñeco, una guitarra para ser usada por Joan en un entretiempp de la canción y unas flores para ser entregadas por él a la chica. Estos serian los complementos que se tomaron en cuenta para ser usado durante el rodaje del vídeo musical.

Todo se pudo conseguir, ya sea por que se tenia el material o se compraba en algún lugar cercano, salvo la guitarra que esa fue prestada por un amigo, Óscar Figueroa, (de precios tanto como de tiempos hablare en otro apartado más adelante).

Los vestuarios se acoplaron de igual manera al estilo y características de Joan Sebastian, es decir, al ser yo el representante de Joan, mi vestuario estaba compuesto por pantalón de mezclilla, camisa, saco, sombrero y botas, utilizando dos vestuarios, en el cual se cambiaba la camisa y el tipo de saco, para su aparición en diferentes escenas. Afortunadamente se contaba con el vestuario.

*IMG.41 COLORES
NEUTROS COMO PARTE DE
LA VESTIMENTA Y QUE
TAMBIÉN ENCONTRAMOS
EN LA CASA.*



Para Diana su vestimenta formal que consta de un par de vestidos, uno en color negro y otro en color café, zapatillas en color negro, acompañado de algunos accesorios como los aretes y una cadena, también se contaba con el vestuario y se sacó provecho de ello.

En cuanto a maquillaje y peinados, se usó lo que ella sabía hacer, su peinado se definía por su cabello largo acompañado de ondas que lo hacían lucir, un maquillaje discreto que solo reforzaba el matiz en su piel; en mi caso también se aplicó maquillaje discreto que solo tapara algunas imperfecciones y pudiera resaltar el color en la cámara.

Los colores que se utilizaron en vestuario van de acuerdo al estado de ánimo del personaje o a su condición en el vídeo musical, es decir, la chica con esta particularidad de soledad, de la búsqueda por algo, mantiene colores oscuros que nos muestran esa vida sombría que ha llevado en el amor; en mi caso llevo colores vivos que dan la idea o sensación de ser el encargado de retirar esa tristeza del rostro de la chica.

En general el vídeo muestra colores neutros, tanto el ambiente, como el vestuario como cada objeto que aparece ahí, esta dentro de esta gama tonal, que decidí utilizar ya que son colores elegantes, y que pueden reflejar el estado de ánimo en cada acción, y aparte son colores que se nos presentan en la naturaleza, como el verde de los árboles, el café de la madera y de algunas piedras, el gris que en este caso acompaña las paredes de la casa; por eso los vestuarios se acoplaron un tanto a este escenario para que combinaran, y aparte estuvieron acorde a lo que se requería para escenificar a un artista regional mexicano.

El aspecto técnico no se ha considerado hasta este momento, pero se necesita de una cámara para grabar, no contaba con una cámara

profesional que me pudiera dar los resultados óptimos para un vídeo de calidad. Así que está también se consiguió con un amigo egresado de la ENAP, Iván Plaza, de la orientación de fotografía, contaba con la cámara adecuada por lo que pedí su colaboración en el proyecto, y por supuesto la renta de su cámara digital profesional.

La cámara que se utilizó fue una Nikon D5000, que contaba con un lente modelo AF-S DX Nikkor 18-55 mm, f/3.5-5.6G VR, con esta se hizo el levantamiento de imagen. Se maneja un trípode para el uso fijo de la cámara en algunas tomas.

No se contó con lámparas, ni reflectores, por que no se tenía el material y el presupuesto no lo permitía, esto se contempló por lo que las escenas se planearon para realizarse a lo largo del día, en un horario de 9:00 am a 6:00 pm donde la luz es clara y al caer la tarde y bajar la intensidad de la luz ayudaba a la historia y dar entender el paso del tiempo.

Con las escenas en interiores no hubo mayor problema ya que los ventanales permitieron que la luz entrara e iluminara las áreas donde se grabaría.

Hasta esta instancia tenemos los elementos suficientes para comenzar la grabación del vídeo “Diseñame”, se llegó el día de grabación y nos reunimos Diana; Iván, quien me prestaría su cámara y su servicio de grabación y un servidor como encargado de dirigir este proyecto. Nos trasladamos a la casa en carro particular con todos los elementos que necesitábamos, no se podía olvidar nada ya que no era factible regresar por algo que se hubiera olvidado. Llegando a la casa empezamos a preparar lo necesario, es decir, como empezaríamos a grabar las escenas donde aparece Diana primero, ella tuvo que alistarse en cuanto a vestuario peinado y maquillaje, cada que se comenzaba una escena solo había que recordar lo que tenía que hacer, su posición en la escena y detalles que se afinaban cuando se cometía algún error.

Los principales problemas que se tuvieron al grabar con ella fueron que miraba la cámara en momentos que no debía hacerlo, que la risa le ganara ante los nervios de estar siendo grabada, y el problema principal los tiempos. Este fue el punto clave, queríamos seguir al pie de la letra los tiempos que ya se habían marcado previamente en el story board, ya que si los seguíamos la fase de post producción sería más fácil, por lo que cuando se grabó había cosas que ella tal vez realizaba con dos o tres

segundos de mas, por lo que estas escenas se repitieron para lograr un tiempo mas cercano al establecido en el story board y así facilitar el ajuste de tiempos en la edición final. Algunas escenas donde se tardaba fueron en los traslados, donde tenia que caminar, lo hacia un poco lento y esto ocasionaba que la escena se alargara, por lo que la repetición de escenas fue constante. Como se menciono hubo dos vestuarios que nos indicarian un cambio en la historia.

Lo siguiente en grabarse fue la participación del muñeco, se realizo en dos formas distintas, una de ellas aplicando la técnica stop motion, y otra siguiendo con la grabación normal. El stop motion se aplico cuando tenia que aparecer en su tamaño completo y no podíamos manipularlo con nuestras manos, por lo que ahí se aplicaron las fotografías que se trabajaron a doce cuadros por segundo, fue un problema constante ya que el muñeco tenia problemas para sostenerse por si solo y otro problema con su cabeza, que su movimiento no se controlaba y se regresaba cuando uno trataba de moverla, por lo que estos problemas dificultaron en gran medida que las fotografías fueran secuenciales. (La solución de problemas se menciona mas adelante).



*IMG.42 TÉCNICA
STOP MOTION PARA
REPRESENTAR LOS
MOVIMIENTOS DEL
MUÑECO.*

La otra parte fue grabada mediante planos americanos, al no aparecer sus pies lo podíamos manipular de esta parte de su cuerpo y trasladarlo o moverlo de un lugar a otro. Surgieron varios problemas con el muñeco ya que para grabarlo la cámara se encontraba a nivel de piso, por lo que mover la cámara o colocarla en una posición donde se pudiera apreciar lo que queríamos del muñeco y no que saliera más el suelo o alguna otra parte fue complicado.

Por ultimo, finalizamos con la grabación de las escenas que debería hacer el mismo Joan, en este caso interpretado por mi, se trataba de fragmentos de canción donde sale cantando, expresándose, en diferentes lugares de la casa; aquí el inconveniente fue la forma de expresarse, quizá agachaba mucho la cabeza, mis manos se movían mucho, y la gesticulación de la boca para la sincronización con el audio original. Hubo también repetición de escenas por que se olvidaba la letra, este tipo de cuestiones que fueron retardando la grabación, pero que al final del día se culmino satisfactoriamente.

La grabación se realizo en un solo día, por lo que otro tipo de problemas se presentaron, ambientales por ejemplo, ese día la lluvia se hizo presente por un momento, una hora quizá, tiempo en el que la grabación



se suspendió, en aquellos días el volcán Popocatepetl había estado amenazando con sus expulsiones de fumarolas y estaba a punto de arrojar ceniza, pero no lo había hecho o por lo menos no había llegado hasta la ciudad de México, pero aquel día fue el primero en que llegó a la ciudad y se pensó en suspender la grabación, ya que llevábamos aproximadamente medio trabajo, y aun faltaban las escenas exteriores, y la cámara podría dañarse, pero se pensó en una practica solución y se continuo la grabación, y aunque pareciera no haber afectado, en el resultado final si se aprecia de una manera muy mínima la caída de ceniza en una escena.

*IMG.43 CASA CON
ESTILO CAMPESTRE.*

Por un lado estuvieron estos problemas ambientales, por otro lado el reajuste de muebles, u objetos de la casa que afectaran la grabación. Es bien sabido que la cámara se coloca en diferentes posiciones para alcanzar los ángulos y tomas deseadas, pero al no contar con un set donde el espacio para las cámaras y el espacio para las acciones ya esta delimitado aquí se tuvo que acomodar, es decir, quitar y poner objetos, dejándolos en el mismo lugar para no crear errores de sincronización. A que me refiero con todo esto, por ejemplo de la mesa de centro se quito un florero de gran tamaño que no dejaría apreciar lo que sucedería detrás de el, este se elimino completamente de la sala por todo el día; jarrones que se encontraban en las esquinas se movían para colocar la cámara y después se regresaban al mismo lugar por que quizá en la siguiente escena volverían a aparecer.

Con todo este cambio de cosas y objetos, surgió un problema del cual no me percate hasta el final de la post producción, es decir, se observaron los vídeos resultantes de la grabación, se observaron mientras se realizaba la edición y cuando se obtuvo un resultado fue que me di cuenta de un error de grabación. Cuando uno esta grabando, acostumbra estar tomando refresco, agua, comer alguna botana, y tener claro sus cosas que ocupa a la mano, por lo que en un par de tomas se observa botellas de



refresco y una mochila, errores que fueron solucionados al darme cuenta, excepto uno que no se pudo resolver, (mas adelante se explica el porque).

IMG.44 ERROR DE GRABACIÓN, DONDE SE NOTA EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA LA APARICIÓN DE BOTELLA COCA-COLA.

A partir de este momento se comienza con la recopilación de material, tanto vídeos como fotografías para organizar, analizar y poder editar en algún software de diseño de vídeo, dicho programa fue Adobe Premiere Pro y After Effects.

Se recibieron los vídeos de la cámara mediante una tarjeta de memoria para moverlos a la computadora donde empezaría a trabajar, cabe mencionar que se adquirió una computadora ya que la que tenia no servía ya para un proyecto de esta magnitud, su memoria en Disco duro como Ram eran insuficientes, por lo que la adquisición de la computadora se añade a los gastos del vídeo. Esta computadora portátil cuenta con las siguientes características:

Sistema operativo Windows 8, memoria en disco duro de 500 GB, memoria ram de 4 GB, y un procesador Intel Core a 2.40 GHz.

En esta computadora se elaboro el proyecto en los software ya mencionados, de la familia Adobe, Premiere Pro y After Effects en su versión CC.

Como ya se menciona lo primero que habría que hacer es la revisión del material audiovisual y ajustar tamaños ya que las fotografías eran mas grandes que el formato del vídeo, y todo se ajusto a un solo tamaño que fue de 1280 por 720 píxeles. Una vez teniendo el material revisado y alistado en tamaño se procedió a su primer edición en Premiere pro, aquí se organizaron los vídeos en el orden que debía ir la secuencia, ajustando los tiempos exactos, recortando el material que no debía estar presente, y

creando las transiciones pertinentes entre cada escena. Las fotografías se acoplaron al tiempo para que se reprodujera un movimiento semi natural, siguiendo el indicador de doce fotogramas por segundo.

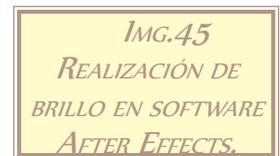
En el software after effects se corrigieron los errores antes mencionados de la aparición de objetos, que no deberían estar presentes, además de los brillos que hacen inca-pie en los momentos en que el muñeco cobra vida en el mismo cuerpo y cuando lo hace en el cuerpo del artista.

Se retomaron estos pedazos de vídeo editados y se incorporaron a Premier Pro para terminar su edición y completar el vídeo, se manejaron “transiciones de desvanecimiento” unicamente para simular el paso del tiempo entre una secuencia y otra y en algunos casos se uso el “corte directo” ya que la siguiente acción es inmediata.

Por ultimo se añadieron el titulo al principio y los créditos al final del vídeo, utilizando como tipografía “Pristina” en color blanco, que es una fuente tipográfica elegante, estilo que se maneja en el vídeo, usada en este color para no perder la gama tonal de colores neutros. Para terminar se exporto en dos formatos el primero de ellos .wmv y el segundo .mov, se realizo así para que se pudiera observar en diferentes reproductores y no existiera algún tipo de problema, además de que la calidad cambia, aunque de una manera muy mínima.

Los inconvenientes que surgieron durante la edición fue precisamente resolver aquellos errores de grabación y la creación de estos brillos, no sabia como quitar los elementos como las botellas o la mochila que aparecían en el vídeo, o como realizar los brillos y simular que aparecían cuando el muñeco cobraba vida, era algo que no sabia resolver, pero que mediante la investigación se llevo al punto de lograr tener el conocimiento para darle solución.

Así tenemos nuestro producto final un videoclip titulado Diseñame de la autoría de Joan Sebastian, el cual cuenta con una historia reproducida a través de un vídeo, elaborado por un egresado de la licenciatura en diseño y comunicación visual en el área de audiovisual y multimedia.



5.1 SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

De hecho el primer problema que se presentó fue precisamente saber como resolver un videoclip como parte de mi proyecto de tesina. Cuando se me planteo la idea, que tenia que elaborar un vídeo musical, lo primero que pensé, fue como lo iba hacer si durante mi estancia en la licenciatura los vídeos que hice fueron en equipo y siempre resultaba un caos por la demanda de trabajo, por lo que ahora hacerlo yo solo pensé que se iba complicar bastante, pero para mi sorpresa, aunque admito que no fue fácil, tampoco fue un trabajo pesado como me lo esperaba, ya que comprendí que cuando trabajas en equipo las ideas de muchos pueden chocar y es ahí cuando el caos empieza a sobresalir. Caso contrario, que ahora yo era el único encargado de generar las ideas y no había quien me dijera que no lo hiciera de ese modo, o que cambiara una idea por otra, o que los conceptos o la misma idea de la historia no le gustara a alguien más.

Aproveche esto para hacer entonces lo que yo me permitiera, crear una historia que para muchos puede resultar cursi, romántica y fantasiosa, pero es una idea clásica que puede tener resultado. Claro que también se pensó en algo en lo que yo pudiera trabajar solo y no necesitara la ayuda de más gente, por eso hasta en la historia maneje solo dos personajes y que mejor que yo ocupara uno de ellos para trabajar con menos gente, ya que así evitas otros problemas, como pueden ser el incumplimiento por parte de otras personas. Así solo necesite la ayuda de un compañero, del cual ya hice mención, Iván Plaza para que pudiera ayudarme en las escenas en las que yo actuaba y así el pudiera grabar en esos momentos. Así que este primer problema de como enfrentar un proyecto de videoclip de forma autónoma quedo resuelto planteando una situación en la cual involucrara la menor cantidad de personas, con una historia sencilla la cual pudiera trabajar sin complicaciones.

Cuando se empezó a trabajar la historia se pensó en dos posibilidades, crear una historia alterna o una historia apegada a la canción, en mi particular punto de vista, y partiendo de la teoría mencionada anteriormente, considere más factible una historia que relatara algo muy similar a la letra de la canción, para reforzar aún mas el concepto que maneja la música referente a la creación de un personaje perfecto, ya que estará diseñado bajo los gustos de la chica. Esto claro siguiendo mi ideología de la creación de historias que acompañen al producto musical.

Otro punto que se menciona fue que el equipo de grabación fue prestado, pero en su momento fue un inconveniente que tuvo que resolverse, ya que si no se lograba conseguir el material por este medio, habría que comprarlo y hubiera sido un gasto extra que añadir al proyecto, afortunadamente gracias a la colaboración de Iván en el proyecto, el equipo se facilitó y se pudo trabajar.

Acercarse a los actores o a la actriz en este caso no fue difícil ya que acepto en primera instancia y accedió a colaborar en el proyecto, el problema aquí fue un viaje imprevisto que tenía que realizar ella en los siguientes días, por lo que la grabación se adelantó, no fue mayor problema, ya que el material como la historia, el story board ya se tenían, pero no estaba planeado para esos días ya que el clima podría afectar y no dejaría grabar adecuadamente, ya que al ser temporada de lluvias en cualquier momento del día podría llover, por eso estábamos guardando unos días más. Afortunadamente el clima colaboró un poco, ya que la lluvia solo afectó por una hora. Al respecto con el día de grabación se menciona que el Popocatepetl había arrojado ceniza ese día la cual llegó hasta la ciudad de México, estuvimos a punto de cancelar la grabación, pero se nos ocurrió proteger la cámara con un paraguas para evitar que le cayera ceniza y pudiera sufrir alguna imperfección, y aunque las grabaciones no fueron nada cómodas, se trabajó en tales condiciones por un tiempo. De hecho en una de las escenas queda marcado la caída de ceniza.

Durante la grabación en las escenas del muñeco también hubo varias complicaciones, los más determinantes fueron en la toma de fotografías para crear el stop motion, ya que mover cada parte del muñeco era complicado debido a que ya se menciona que sus articulaciones, algunas se movían mucho, es decir, estaban un poco flojas, por lo que no se quedaban en la posición que se les ponía, lo que ocasionaba que si la articulación se regresaba, la sincronización se perdía, y habría que comenzar de nuevo la toma de las doce fotografías para seguir el orden correcto, por lo que se manejó con mucho cuidado la toma de estas fotografías para no tener que repetir mucho, ya que era un trabajo arduo. Nos ayudamos un poco con pedazos de plastilina que ayudaran a sostener la articulación y no dejara que se desplazara a su lugar anterior y así lograr mantenerlo en una posición durante la toma de la fotografía.

La otra parte fue lograr colocar la cámara a nivel de piso para obtener las escenas de desplazamiento del muñeco, para solucionarlo se colocó una libreta y encima de ella la cámara, y así se iba arrastrando la libreta para



IMG.46
COMPLICACIONES
CON LA GRABACIÓN
DE MOVIMIENTOS DEL
MUÑECO.

que la cámara siguiera al muñeco hacia su dirección de desplazamiento, mientras que el muñeco se iba moviendo a través de una mano, es decir, colocábamos una mano entre sus pies del muñeco, y mediante un plano americano que ocultara la parte inferior, se hacía el recorrido sin que la cámara percibiera la mano que ejecutaba la acción.

Durante la revisión de vídeos, me percate de la existencia de elementos que no deberían existir en el vídeo, tales como botellas de refresco y mochilas, aunque obviamente durante a grabación se hizo lo posible por evitarlos, no nos dimos cuenta de que estaban dentro del marco de grabación por lo que ahora, se debían quitar mediante la edición en software de diseño, ya que regresar para grabar de nuevo no era una opción viable.

Se encontraron tres errores que fueron los siguientes:

- 1.-Aparición de botella coca-cola en la esquina inferior izquierda de la pantalla.
- 2.-Aparición de botella detrás del muñeco.
- 3.-Aparición de botella y mochila en parte derecha de la pantalla, (en zona oscura).

Los dos primeros errores fueron solucionados de una manera aparentemente sencilla, ya que mediante el software After Effects y su herramienta tampon de clonar, se sustituyeron los elementos por objetos que si eran de la propia escena.

En el primer caso el refresco de cola se sustituyo mediante un complemento de una estatuilla de piedra que estaba detrás de la botella.

En el segundo caso, la botella se omitió mediante la clonación de suelo o la misma ropa del muñeco, según fuera el caso.

En ambos ejemplos, se menciona que la solución fue aparentemente fácil, por que eran escenas fijas, y la clonación por lo tanto también quedaba en un solo lugar y siempre tapaba la misma superficie.

Caso opuesto en el tercer caso donde la escena fue con la cámara a mano alzada, por lo que existía un movimiento mínimo pero que alteraba el posicionamiento de las cosas por milímetros, teniendo esto en consideración cuando se aplicaba la herramienta clonar y se reproducía el vídeo, la mancha que se generaba con los elementos clonados parecía moverse milimetricamente, resultado que era peor, que dejar la mochila y el envase a la vista.

Se realizó una investigación para encontrar otra solución, pero al no encontrarla el vídeo permaneció con ese error, mostrando estos elementos, la suerte o fortuna aquí es que la escena se enfoca en la parte central donde tenemos a la chica vistiendo al muñeco, y es tan enfatizado el momento que la vista se enfoca en este hecho, eso por una parte y segunda que los elementos quedaron de fondo en una zona oscura por lo que poniendo mucha atención es que se logran percibir.

Continuando con la edición del vídeo, se menciona la existencia de un par de brillos para enfatizar la idea del cambio en el muñeco, este tipo de efectos no sabía realizarlos por lo que fueron un problema para mí. Se realizó de igual manera una investigación, mediante preguntas, observación de vídeos, tutorías y el resultado fue realizar un brillo mediante After Effects mediante la herramienta brillo de lente, la cual genera una luz blanca en forma de espectro, la cual es controlada por uno en cuanto a duración, velocidad y tamaño de luz. Este efecto está aplicado en el momento en que toma vida dentro del cuerpo del muñeco y cuando cae del balcón para convertirse ahora en el artista.

La sincronización de audio con la grabación fue una situación compleja ya que aquí los tiempos son determinantes, para hacer coincidir ambos elementos y no se note un desfase en alguno de ellos, y cree la sensación de que el artista no está cantando y se trate de algún playback, situación que sería molesta para el usuario que observe el vídeo ya que creerá que está frente a una mentira, o frente a un vídeo que no cumple con la presencia real del artista. La forma de solucionar este apartado fue



IMG.47 ERROR DE GRABACIÓN, DONDE SE PERCIBE BOTELLA DE PLÁSTICO DETRÁS DEL MUÑECO.



IMG.48 ERROR DE GRABACIÓN, SE DISTINGUEN UNA MOCHILA, OTELLAS Y UNA CAJA DE CARTON EN EL FONDO DE LA ESCENA.

haciendo las grabaciones desde un principio al ritmo de la canción, es decir, mientras se escuchaba la canción, yo como encargado de interpretar a Joan Sebastian, actuaba y cantaba en los momentos exactos en los que se escuchaba la canción, y si llegaba atrasarme o adelantarme se repetía la escena hasta lograr una aproximación casi exacta de audio e imagen en cuanto a movimiento vocal.

Este fue el primer paso, mediante la grabación hacerlo coincidir para que en post producción fuera más fácil, de este modo usando el software Premiere pro, se insertaron el audio original de la canción "Diseñame" y los pedazos de vídeo donde actuaba como Joan. La línea de tiempo que nos marca el programa se agrando para medir el tiempo de una forma más precisa, y poder sincronizar los movimientos de la boca con el sonido de la canción, y aunque fue un trabajo de error-acierto, y estar moviendo las escenas milésimas de segundo para poder sincronizar, al final el trabajo quedo bien elaborado.

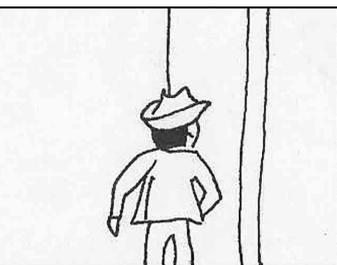
5.2 TIEMPOS Y COSTOS

El tiempo aproximado de realización del proyecto consto de un mes y medio, fueron diversas actividades las que se programaron y se estuvieron desarrollando a lo largo de este tiempo y cada una de ellas contribuyo para el resultado final.

Se comenzó con el planteamiento del problema, el análisis de la canción y la creación de una historia, estas actividades se llevaron acabo en un tiempo de cuatro días aproximadamente. Teniendo la historia terminada se inspeccionó, para saber que elementos eran necesarios para comenzar a grabar y aquellos con los que no se contaba, inmediatamente se pensó donde se comprarían o donde se mandarían hacer. Tal es el caso del muñeco que cuando se supo la necesidad de tener uno con las características necesarias para crear movimientos en cada escena, se mando hacer, como se mencionó líneas arriba con un compañero, que determino que se llevaría un promedio de quince días en su realización, ya que me entregaría un muñeco articulado y vestido idénticamente a como lo estaría el artista, además de unas piezas semi moldeadas, para utilizarlas en la historia y simular que la chica era quien realizaba el molde del muñeco.

Mientras tanto en estos quince días se trabajó lo que es el guion y el story board, ya que hubo dos story board, el primero de ellos con una

*IMG.49 CUADRO DE
STORY BOARD.*



idea general y básica de lo que se planeaba grabar y el segundo con la idea finalizada y mas enfatizada y concreta. Esto se logro mediante una visita previa a la casa, que aunque ya la conocía, la visita se hizo para precisar los lugares más adecuados para la grabación de las diferentes escenas. Esta visita consto de casi un día completo para así determinar los dibujos en el story board y fueran más claros y útiles para hacer las grabaciones correspondientes.

En los siguientes días se hicieron pruebas de vestuario, maquillaje y peinado, para saber si era necesario conseguir o comprar alguna prenda o accesorio, saber que tonos usaría, y se llevo a la conclusión de que no era necesaria la compra de ropa y los tonos que usaría serian neutros, un poco de café claro asemejado a su tono de piel, solo para resaltar tonos sin llegar a un maquillaje excesivo.

En un par de días se consiguieron los elementos restantes de grabación, como la guitarra, el equipo técnico, y en un día se realizo la grabación de todas las escenas, empezando a grabar a partir de las 9:30 horas hasta las 18:30 horas. Reservando un par de horas para realizar dos comidas y pequeños descansos de quince a veinte minutos. Todo este proceso aproximadamente se llevo en tres semanas, comenzaba la etapa final de post producción.

La revisión del material se llevo en un día, observar todos los vídeos y verificar que estuvieran todos los necesarios para hacer la edición y las fotografías que tuvieron que acomodarse al tamaño del vídeo y hacerle pequeños retoques se terminaron en otro día para poder usarlas ya en su edición final.

Se dedicaron varios días, cerca de una semana para hacer las investigaciones respecto a la corrección de errores y la producción de efectos, para la edición del vídeo; las siguientes dos semanas se ocuparon para seguir con la edición y cada detalle que ocupara la elaboración del proyecto dentro de su fase de post producción. Se hacían jornadas de cinco a seis horas cuatro días a la semana para poder finalizar el vídeo musical.

En cuanto a los gastos, se manejara desde dos perspectivas, la primera de ellas cual fue el gasto que se hizo real, es decir, sin contemplar aquellas que por contar con ellas o por haber sido prestada no ocasionaron un gasto; la segunda teniendo en cuenta todos estos objetos y materiales que se ocuparon, y que en realidad tienen un valor, que se haya hecho antes



IMG.50
TRABAJANDO CON
EL MANEJO DE LOS
MOVIMIENTOS EN EL
MUÑECO.



o hasta ahora, en su momento lo tuvo y las cosas que fueron prestadas, teniendo un valor aproximado de renta.

De esta forma al final tendremos dos valores que nos servirán de referencia para comparar y entender así el gasto completo y real de un proyecto de esta magnitud.

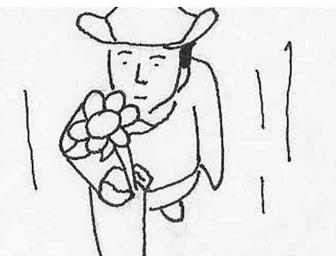
La lista se maneja en orden de aparición, es decir en el orden en que se fueron necesitando las cosas, ya que de ese modo fue como se adquirieron y para tratar de contabilizar todo y no pasar por alto alguno de ellos. Cabe mencionar que algunos precios serán aproximados, ya que dependerán de diferentes circunstancias, por lo que pueden variar de acuerdo a la situación.

Comencemos hablando del story board, teniendo en cuenta que es una canción de tres minutos y tres segundos, el cual cuenta con treinta y cinco cuadros, si se hubiera mandado hacer con algún ilustrador, con las características básicas que son dibujos a línea en blanco y negro, donde cada cuadro mide 6.5 por 4.5 cm, su costo aproximado hubiera sido de \$7,000.

Al haberlo hecho yo, con las mismas características, el único costo fue la compra de hojas carta, que se utilizaron alrededor de 25 hojas y un frasco de tinta china para usarlo en un estilográfico, lo que nos da un total de:

25 hojas carta: \$15
 Frasco con tinta china: \$10
 Estilográfico: \$110
 Total: \$135

*IMG.51 ESCENA
 DONDE INTERACTUAN
 ACTRIZ Y MUÑECO JUSTO
 ANTES DE QUE ESTE
 ÚLTIMO SE CONVIERTA EN
 UNA PERSONA REAL.
 IMG.52 CUADRO DE
 STORY BOARD.*



El costo por haber hecho el muñeco con su ropa y las piezas extra, para mi tuvo un precio de \$400, si se hubiera mandado hacer en algún toro lado, su precio va desde los \$1,000 hasta los \$2,000 con las características que ya se mencionaron de él.

La guitarra tiene un costo de renta de \$500 por día, en efecto solo se ocupo durante un día de grabación, y en mi caso la guitarra fue prestada, lo cual no ocasiono gasto.

Para la grabación de una de las escenas se necesitó una libreta pequeña con un costo de \$15, en ella debía ir un dibujo de cuando la chica esta ejemplificando a su amor platónico, este dibujo lo realice yo, pero en el campo laboral tiene un costo de \$400.

Un par de girasoles que se usaron al final del videoclip con valor de \$30.

La renta de un equipo profesional de vídeo, contando unicamente con cámara y tripie, en un estudio su precio es de \$1,400. En mi caso pague \$200 por el uso del equipo.

Peinado y maquillaje, en este caso la actriz lo hizo ella misma, no se tuvo que pagar nada, pero en el supuesto de haberlo hecho, se tendría que haber hecho un pago de \$200 por ambos servicios.

El vestuario se contaba con el, y de igual manera no ocasiono ningún gasto, ni en ropa ni accesorios, pero una renta de vestido tiene precio aproximado de \$350 como se utilizaron dos cambios de vestuario su precio hubiera sido de \$700. Un caso similar se hubiera presentado en mi, dos vestuarios, sombrero y botas con un costo aproximado de 400 cada uno. Eso en el supuesto de una renta, ya que se pudieron haber comprado y el costo hubiera sido mayor, en el caso de ella un costo aproximado de \$2,300 contabilizando dos vestidos, zapatillas y accesorios tales como artes y cadena. En mi caso un costo cercano a los \$2,500 contabilizando pantalón de mezclilla, dos camisas, dos sacos, un par de botas y sombrero.

La locación es fundamental, y en este caso por tratarse de casa de una tía no tuvo ningún tipo de valor, y la use el tiempo que quise, que en este caso fue en dos ocasiones, la primera para guiar el story board y la segunda el día de grabación, los costos reales de una locación son muy variados, y pueden ir desde los 2,500 hasta los 10,000, es muy variado yo usare un precio intermedio y usare \$5,000 por las características de la casa.



*IMG.53 Y 54
ESCENAS DEL
VIDEOCLIP DONDE
APRECIAMOS
VESTUARIOS Y ESTILO
DE LA CASA.*



Durante el día de grabación hubo traslados y hubo comidas. Se menciono que nos transportamos en carro particular, se uso en un horario de 9:00 am a 20:00 pm, se puso combustible, lo cual genero un costo de \$150. Menciono los horarios en los que se utilizó, porque si se hubiera contratado el servicio de renta de automóvil en estos horarios hubiera tenido un costo de \$718, (dependiendo el automóvil puede subir o bajar el precio) el cual iba a recibir con el tanque lleno y debía entregarlo con el tanque lleno, obviamente esto no esta incluido en el precio antes mencionado.

Se realizaron dos comidas para tres personas, con un costo de \$250 total. Se incluye otros \$50 por botanas y refrescos que se compararon.

Para la etapa de post producción no se contaba con el equipo necesario para hacer la edición por lo que se adquirió una lap-top marca Samsung con un valor de \$6,000 (características ya mencionadas).

Se usaron para la post producción los programas de adobe, que se descargarón de la pagina oficial en Internet, con prueba de treinta días, lo cual tampoco genero costo ya que fue una descarga gratuita y a pesar de que ya se termino la prueba se siguen usando sin ningún costo, pero esta más que claro que en el ámbito profesional estos programas tienen un alto costo por su licencia el cual podría decir que esta alrededor de los \$20,000, un valor que como diseñadores independientes no podríamos pagar, pero que por supuesto queda incluido en el proyecto.

Se han obtenido todos los gastos en el proyecto, así que retomare cada dato y haré la suma total en ambas circunstancias para poder llegar a una conclusión:

Teniendo en cuenta los gastos que realice, y pensando en que se facilitaron algunos materiales, mi inversión en este proyecto musical fue de \$7,230.

Teniendo en cuenta la inversión de todo el material, pensando en que todo se pudo haber rentado o comprado según sea el caso, la inversión hubiera sido de \$44,413.

Con estos datos de referencia, se puede apreciar una gran diferencia en cantidad, lo cual nos indica que un proyecto sencillo como lo puede ser este material ocasiona un gran costo, por eso es que se incluyo en capítulos

anteriores una tabla con los gastos ocasionados por algunos videoclip, ya que quizá tuvieron que usar efectos especiales de alto costo económico, o la participación de mas actores, de más personal que supervise los aspectos de vestuario, maquillaje peinados, etc., y al ser mayor todo aumenta en el precio final.

De esta manera, uno se da cuenta que no contabiliza muchos elementos que se utilizaron a lo largo del proyecto, quizá por haber contado con el material, o por que uno hizo el trabajo, pero en otra situación cada uno de estos elementos tendría un costo por su realización o préstamo, tal es el caso de las locaciones, es un trabajo arduo, investigar los lugares adecuados que tengan las condiciones para efectuar las grabaciones ahí, el costo que ocasiona, e incluso algunas veces los permisos correspondientes que se deben sacar ante las autoridades, para el cumplimiento de reglamentos y la seguridad del lugar y de los que participan en el proyecto.

Con este proyecto lo que se intento fue hacer un videoclip en el cual se notara la productividad de un alumno egresado de la licenciatura en diseño y comunicación visual en el área de audiovisual y multimedia, comprendiendo algunos parámetros de la licenciatura, usando técnicas y herramientas propias de vídeo, con un estilo personal y demostrar que las historias son parte de la música, es la narrativa visual de lo que escuchamos en una canción, defendiendo la idea de que un videoclip es un refuerzo musical que sirve para que una agrupación este presente en el publico que a través de los medios recibe la información.

Se logro un vídeo con un concepto clásico del amor, y la creación de esa persona con las características y sentimientos que uno desearía encontrar en alguien; un vídeo que cuenta con un error de grabación que quedo sin solucionar, y también se logro la experiencia de trabajar en un proyecto individual y encontrar esas debilidades en las que se debe trabajar, tales como el dibujo, y la post producción, y la observación de errores que la próxima vez se tendrán en cuenta para no caer en los mismos.

CONCLUSIONES

Sin duda alguna la tecnología es un elemento revolucionario, que siempre da motivos para debatir, elementos para poner a prueba su futuro, lo que como sociedad nos espera entorno a este ámbito y las consecuencias que se esperan sean positivas.

La sociedad ha quedado asombrada siempre ante los cambios tecnológicos, y lo único que se espera es que la tecnología no supere al hombre, a pesar de que este último es el encargado de fabricarla, por lo pronto, antes que suceda eso, el hombre disfruta de estos avances y los aprovecha como medios de trabajo, de entretenimiento, etc.

Actualmente la tecnología está más al alcance del público, un facilitador para estar cerca y entenderla aún más, ya que anteriormente la gente ilustre y apoderada era la única encargada de estar cerca y poder manipularla, factor que contrasta, si pensamos que la tecnología está hecha para el servicio de la sociedad.

La misma tecnología ha creado necesidades, ha creado actividades que antes no eran posibles, todo gracias a personajes que se encargaron de estudiar teorías y manipular artefactos para poder fabricar o inventar algo novedoso y crear así una industria. A que me refiero con esto, en primer lugar encontramos el invento de la fotografía, con teorías de óptica, color, el resultado fue la cámara fotográfica, después al obtener las imágenes, no fue suficiente y quisieron trabajar con ellas y el intento fue animarlas y al observar que esto era posible lo siguiente fue la cámara de vídeo; se evoluciono del blanco y negro al color y de las películas mudas a las películas sonoras.

El hombre nunca se queda quieto, esta evolución ha sido una constante, y busca por donde entrar a diferentes mercados, es decir, no le bastó con hacer películas, empezó a crear variantes, cortometrajes, largometrajes, diferentes técnicas ilustradas, y “videoclips”, cortos musicales, que dieron un nuevo formato a la industria musical y una nueva forma de contacto entre el artista y su público, misma que fue bien aprovechada por diferentes artistas.

The Beatles fueron de los pioneros en este ámbito, pero existieron muchos y variados artistas que aprovecharon el nuevo formato de vídeo para tener un contacto con sus fans, y claramente aumentar sus ganancias. Michael Jackson un parte aguas en la industria, un antes y un después.

Diversos artistas utilizaron las diferentes técnicas para la producción de su videoclip, factor que es interesante al no utilizar únicamente el vídeo como levantamiento de imagen, algo novedoso y diferente para su presentación a la sociedad.

Los diferentes canales en Internet, televisión, radio, para la presentación de música y vídeos son vitales para que el público conozca el nuevo material, de su artista favorito, y así empezar a pedirlo y se logre posicionar en los primeros lugares de listas de reproducción.

A partir de todos estos elementos y de mis conocimientos como diseñador y comunicador visual adquiridos en la licenciatura, surgió el propósito de realizar un videoclip con características propias, adecuadas y usando técnicas correctas para su producción.

ANEXOS

GUIÓN LITERARIO
“DISEÑAME”

EXT. PATIO DE CASA. DÍA.

JOAN SEBASTIAN (un hombre de 22 años) esta recargado en las escaleras y cantando el inicio de la canción.

DIANA (una mujer de 18 años) (afligida) esta jugando con las hojas de una planta.

Diana (triste) esta caminando y acomoda su cabello con una de sus manos.

Joan esta interpretando otro instante de la canción.

EXT. ESCALERAS DE PATIO DE CASA. DÍA.

Diana esta sentada en uno de los escalones y esta dibujando a su "hombre perfecto" sobre una libreta que tiene en sus manos.

EXT. PATIO DE CASA. DÍA.

Joan canta un instante de la canción.

EXT. ESCALERAS DE PATIO DE CASA. DÍA.

Diana esta dibujando aun sobre la libreta.

Diana se levanta, sube las escaleras y se dirige a la puerta para entrar a la sala de estar con su libreta en las manos.

INT. SALA DE ESTAR. DÍA.

Diana entra a la sala de estar, se dirige al sillón, se sienta y continua dibujando.

Diana esta recostada en el sillón y sigue dibujando.

Diana esta dando los últimos detalles a su dibujo.

Joan camina dirigiéndose a la chimenea mientras esta cantando un pequeño fragmento de la canción.

Diana (sonrisa discreta), esta sentada en el suelo recargada en la mesa de centro, donde esta moldeando las primeras piezas de su muñeco.

Las manos de Diana siguen modelando el muñeco y en la mesa están piezas que ya ha terminado de moldear.

EXT. PATIO DE CASA. DÍA.

Joan esta caminando e interpreta un fragmento de canción.

INT. SALA DE ESTAR. DÍA.

Diana camina con un pequeño saco en sus manos hacia la mesa de centro.

Diana esta sentada en el suelo cerca de la mesa de centro colocando la ropa al muñeco.

Diana toma al muñeco con sus manos en el aire y lo esta manipulando para corroborar que ya esta terminado.

EXT. PATIO DE CASA. DÍA.

Joan esta recargado en uno de los muros y esta tocando la guitarra, durante el entretiem po de la canción.

INT. SALA DE ESTAR. DÍA.

Diana toma un corazón que modeló y lo coloca en el cuerpo del muñeco, este desaparece en forma instantánea y el muñeco cobra vida.

El muñeco esta sentado en la mesa de centro y estira sus brazos.

Diana(sorprendida)lleva su mano a su rostro.

El muñeco se levanta sobre la mesa de centro y lleva sus manos a su cintura.

El muñeco esta viendo lo que hay a su alrededor y mueve su cabeza de derecha a izquierda para corroborar en donde esta.

El muñeco se acerca a una figura de porcelana que se encuentra en la mesa de centro y baja hacia el suelo.

Diana (sorprendida) esta observando todos los movimientos del muñeco y mantiene una platica con él.

EXT. PATIO DE CASA. DÍA.

Joan esta cantando un fragmento de la canción mientras recorre un tramo de patio.

INT. SALA DE ESTAR. DÍA.

El muñeco viendo a Diana esta haciendo una señal con su mano para que lo siga.

Diana camina y sigue al muñeco.

El muñeco camina hasta la puerta, donde la abre ligeramente y termina por salir al balcón.

Diana abre por completo la puerta y sale siguiendo al muñeco hasta el balcón.

EXT. BALCÓN. DÍA

El muñeco esta recargado en el barandal mientras observa a Diana que se sienta y baja su rostro para platicar con él.

El muñeco comienza a caminar y se cae por el balcón hacia el patio.

EXT. PATIO. DÍA.

Joan esta hincado de espaldas al balcón con un par de girasoles en la mano, inmediatamente gira y dirige su mirada hacia el balcón donde esta Diana, y canta "Diseñame".

EXT. BALCÓN. DÍA.

Diana (sorpresa), se levanta y esta buscando al muñeco pero a quien se encuentra es a Joan Sebastian y dirige sus manos hacia su rostro.

EXT. ESCALERAS DE PATIO DE CASA. DÍA.

Diana (alegre) esta bajando las escaleras para encontrarse con Joan que esta caminando para acercarse a las escaleras. En cuanto están en el mismo punto Joan le entrega los girasoles, ella los recibe, se quedan viendo y se abrazan.

ANEXOS

STORY BOARD

Especificaciones

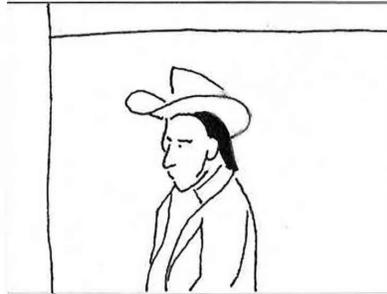
Lugar: Patio

Hora: Día

Vestuario: H-1 (Sombrero color Blanco, camisa a cuadros, Saco Negro, Pantalón de Mezclilla y Botas)

Fondo decorado con figuras, plantas, y un estilo vernáculo.

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 05 seg.

Tiempo Total: 05 seg.

Plano Medio.

Vemos al cantante hablando al principio de la canción diciendo "se que no soy el príncipe que soñaste".

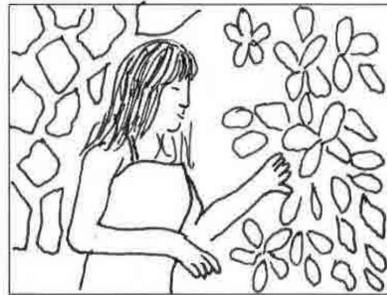
III

Lugar: Patio

Hora: Día

Vestuario: M-1 (Vestido en color negro y zapatillas negras; Accesorios: collar, anillo y aretes.)

Ella tendrá cabello largo lacio.



Tiempo Escena: 05 seg.

Tiempo Total: 10 seg.

Plano Medio.

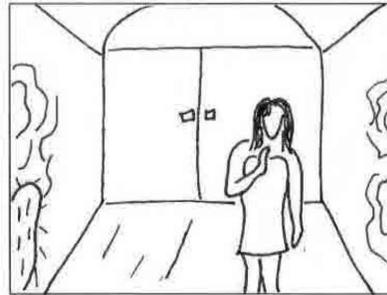
Percibimos su rostro un tanto afligido mientras juega con las hojas.

Lugar: Patio

Hora: Día

Vestuario: M-1

Aquí tendremos de fondo la entrada de la casa, con un estilo tipo hacienda por las paredes, plantas, portón y objetos que decoran las paredes



Tiempo Escena: 10 seg.

Tiempo Total: 20 seg.

Plano General.

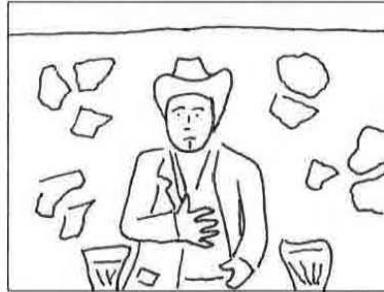
Desvanecemos y observamos su caminar hacia la cámara hasta que se pierda en ella.

Especificaciones

Lugar: Patio
Hora: Día
Vestuario: H-1

Fondo rodeado de objetos de decoración en paredes, una fuente y alguna planta.

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 05 seg.
Tiempo Total: 25 seg.
Plano Medio.

Vemos al cantante de frente, cantando un fragmento de la canción y terminamos con un desvanecimiento a la siguiente escena.

Lugar: Escaleras de Patio
Hora: Día
Vestuario: M-1

Debe tener una libreta en sus manos.

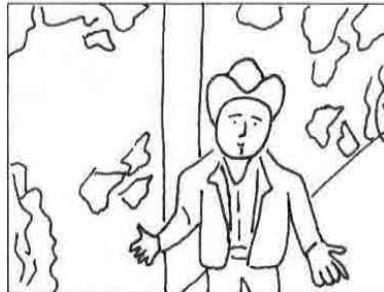


Tiempo Escena: 04 seg.
Tiempo Total: 29 seg.
Plano en Picada.

Observamos a la chica sentada en las escaleras con su libreta y un lápiz dibujando.

Lugar: Patio
Hora: Día
Vestuario: H-2 (Sombrero color café, Camisa blanca, Saco color café, Pantalón de Mezclilla y Botas)

Mismo tipo de decoración



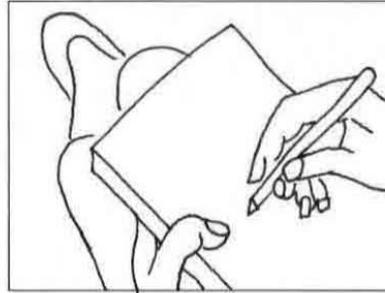
Tiempo Escena: 02 seg.
Tiempo Total: 31 seg.
Plano General.

El cantante solo dice: "Diséñame" y sale.

Especificaciones

Lugar: Escaleras de Patio
 Hora: Día
 Vestuario: M-1

Imagen

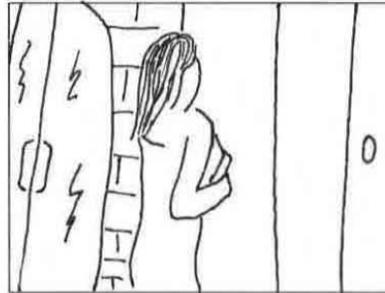


Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 05 seg.
 Tiempo Total: 36 seg.
 Plano Detalle.

Ahora vemos la mano de la chica dibujando, lo que para ella sería el chico perfecto. Vemos los primeros trazos.

Lugar: Escaleras de Patio
 Hora: Día
 Vestuario: M-1

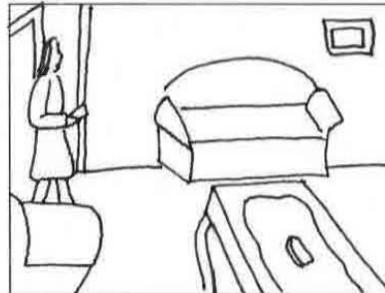


Tiempo Escena: 05 seg.
 Tiempo Total: 41 seg.
 Plano Conjunto.

Recoge su libreta, se levanta, sube las escaleras y entra a la casa. La cámara sigue todo su movimiento.

Lugar: Sala de la Casa
 Hora: Día
 Vestuario: M-1

Observamos la sala con su respectiva decoración (Sillones, jarrones, mesa de centro, una chimenea)



Tiempo Escena: 06 seg.
 Tiempo Total: 47 seg.
 Plano General.

Se ve entrar a la chica y su recorrido hasta el sillón, donde se sienta y abre su libreta para seguir dibujando.

Especificaciones

Lugar: Sala de la Casa

Hora: Día

Vestuario: M-1

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 05 seg.

Tiempo Total: 52 seg.

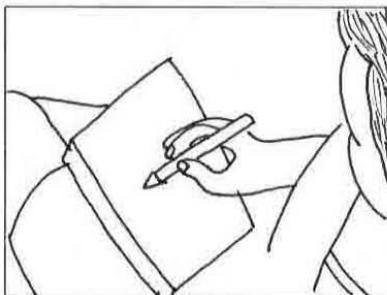
Plano Entero o "Plano Figura".

Con una transición se ve que el tiempo pasa y ahora esta recostada dibujando.

Lugar: Sala de la Casa

Hora: Día

Vestuario: M-1



Tiempo Escena: 05 seg.

Tiempo Total: 57 seg.

Plano Detalle con Vista Cenital.

Vemos de nuevo su libreta con el dibujo más elaborado, prácticamente terminado.

Lugar: Sala de la Casa

Hora: Día

Vestuario: H-3 (Sombrero color café,
Camisa a cuadros, Pantalón de mezclilla y
botas)



Tiempo Escena: 08 seg.

Tiempo Total: 1.05 seg.

Plano Americano.

Sale el cantante en la sala, a lado de la chimenea, cantando un pedazo de la canción.

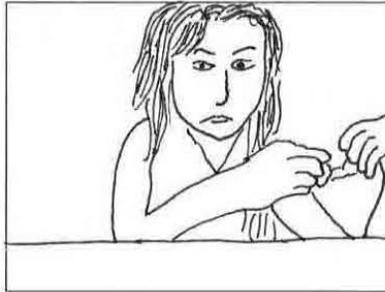
Especificaciones

Lugar: Sala de la Casa

Hora: Día

Vestuario: M-2 (Vestido Café y mismos accesorios)

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 07 seg.

Tiempo Total: 1.12 seg.

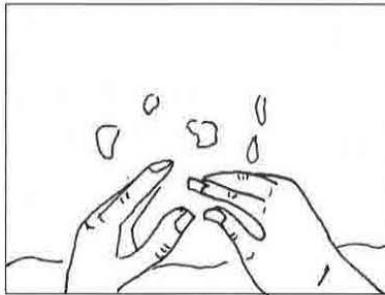
Primer Plano.

Con un recorrido de la cámara que iniciara en sus pies y terminara a la altura de la mesa, donde se verá a la chica "moldeando algo", su chico perfecto, con una sonrisa en su rostro.

Lugar: Sala de la Casa (Mesa de Centro)

Hora: Día

Vestuario: M-2



Tiempo Escena: 06 seg.

Tiempo Total: 1.18 seg.

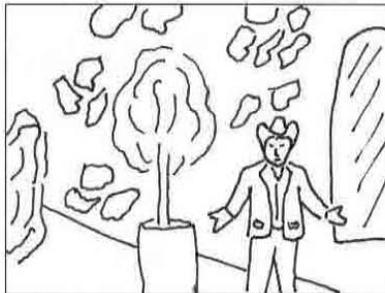
Vista Subjetiva.

Desvanecemos para acercarnos a sus manos y vemos que en efecto está haciendo un muñeco.

Lugar: Patio

Hora: Día

Vestuario: H-1



Tiempo Escena: 14 seg.

Tiempo Total: 1.32 seg.

Plano Entero o "Plano Figura".

Vemos caminar al cantante y a la vez cantando y en un punto se detiene para terminar de cantar.

Especificaciones

Lugar: Sala de la Casa

Hora: Día

Vestuario: M-2

Intermedio de la Canción.

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 04 seg.

Tiempo Total: 1.36 seg.

Pkano Conjunto

La chica saldrá mostrando una de las ropitas del muñeco, dando a entender, obviamente, que lo está vistiendo.

Lugar: Sala de la Casa (Mesa de Centro)

Hora: Día

Vestuario: M-2

Intermedio de la Canción.



Tiempo Escena: 05 seg.

Tiempo Total: 1.41 seg.

Plano en Picada.

Vemos a la chica sentada poniéndole la ropita al muñeco.

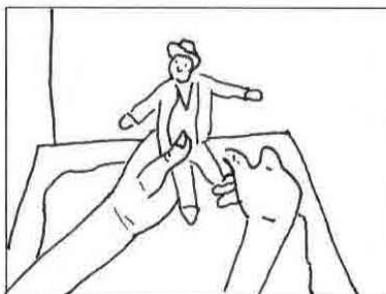
Lugar: Sala de la Casa (Mesa de Centro)

Hora: Día

Vestuario: M-2

Intermedio de la Canción.

El muñeco usará el vestuario (V1), del cantante siempre.



Tiempo Escena: 04 seg.

Tiempo Total: 1.45 seg.

Vista Subjetiva.

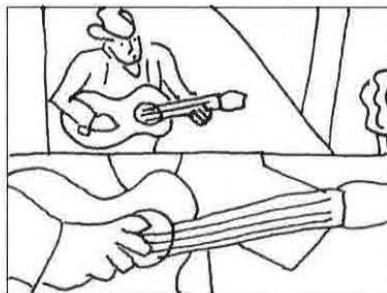
Vista subjetiva de ella hacia el muñeco, para observar que está prácticamente terminado.

Especificaciones

Lugar: Patio
Hora: Día
Vestuario: H-2

Intermedio de la Canción.

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 10 seg.
Tiempo Total: 1.55 seg.
Plano Medio y Plano Detalle.

En un par de tomas se ve al cantante en diferentes encuadres tocando la guitarra.

Lugar: Sala de la Casa (Mesa de Centro)
Hora: Tarde

El muñeco estará acostado y con el corazón se sentara y levantara.

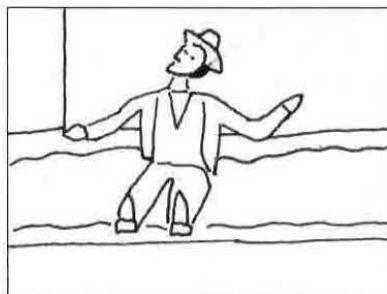


Tiempo Escena: 05 seg.
Tiempo Total: 2.00 seg.
Plano Cenital con Vista Subjetiva.

La chica coloca un corazón grande en el muñeco, (vista subjetiva) y desaparece (porque es, como si el corazón hubiera entrado al cuerpo del muñeco), y el muñeco empieza a moverse.

Lugar: Sala de la Casa (Mesa de Centro)
Hora: Tarde

StopMotion



Tiempo Escena: 05 seg.
Tiempo Total: 2.05 seg.
Plano Conjunto.

Aquí el muñeco cobra vida, se sienta y estira los brazos.

Especificaciones

Lugar: Sala de la Casa

Hora: Tarde

Vestuario: M-2

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 03 seg.

Tiempo Total: 2.08 seg.

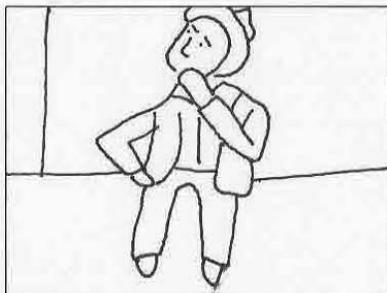
Primer Plano.

Vemos a la chica sorprendida ante tal evento y no entiende como es que el muñeco se mueve.

Lugar: Sala de la Casa (Mesa de Centro)

Hora: Tarde

StopMotion



Tiempo Escena: 04 seg.

Tiempo Total: 2.12 seg.

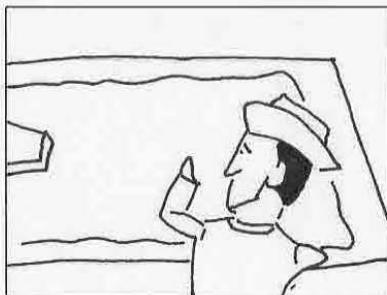
Plano Conjunto y Vista Subjetiva.

El muñeco se pone de pie y con las manos en la cintura hecha un vistazo a su alrededor.

Lugar: Sala de la Casa (Mesa de Centro)

Hora: Tarde

StopMotion



Tiempo Escena: 05 seg.

Tiempo Total: 2.17 seg.

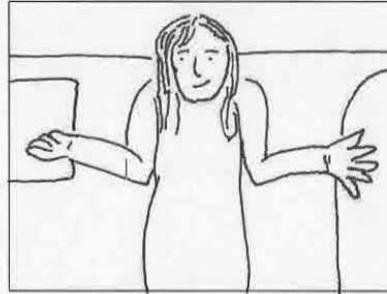
Plano Conjunto.

Decide bajar y de un brinco baja de la mesa.

Especificaciones

Lugar: Sala de la Casa
Hora: Tarde
Vestuario: M-2

Imagen



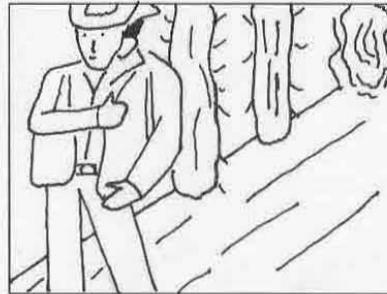
Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 06 seg.
Tiempo Total: 2.23 seg.
Plano en Contrapicada.

La chica aun sorprendida por lo que pasa trata de detener al muñeco sin lograrlo.

119

Lugar: Patio
Hora: Tarde
Vestuario: H-2



Tiempo Escena: 07 seg.
Tiempo Total: 2.30 seg.
Plano Entero o "Plano Figura".

Vemos al cantante terminando de cantar la estrofa.

Lugar: Sala de la Casa
Hora: Tarde

StopMotion



Tiempo Escena: 04 seg.
Tiempo Total: 2.34 seg.
Plano en Picada.

El muñeco hace una señal para indicar a la chica que lo siga y lo vemos caminar un par de segundos.

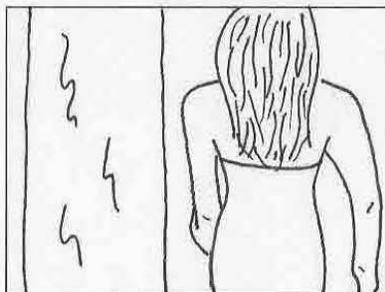
Especificaciones

Lugar: Sala de la Casa

Hora: Tarde

Vestuario: M-2

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 03 seg.

Tiempo Total: 2.37 seg.

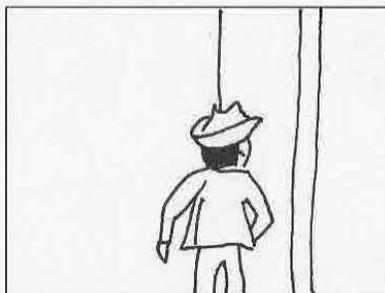
Plano Americano.

Observamos a la chica como sigue al muñeco hasta la puerta de la sala.

Lugar: Sala de la Casa (Puerta)

Hora: Tarde

StopMotion



Tiempo Escena: 02 seg.

Tiempo Total: 2.39 seg.

Plano Conjunto.

El muñeco abre la puerta y sale al balcón.

Lugar: Sala de la Casa (Puerta)

Hora: Tarde

Vestuario: M-2



Tiempo Escena: 03 seg.

Tiempo Total: 2.42 seg.

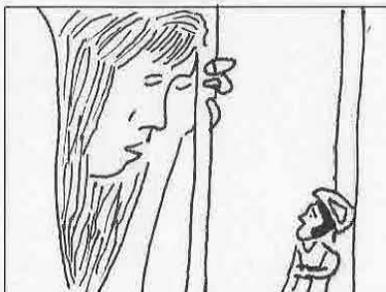
Plano Americano.

La chica tras de el abre y sale por la puerta, para acompañarlo al balcón.

Especificaciones

Lugar: Balcón
Hora: Tarde
Vestuario: M-2

Imagen

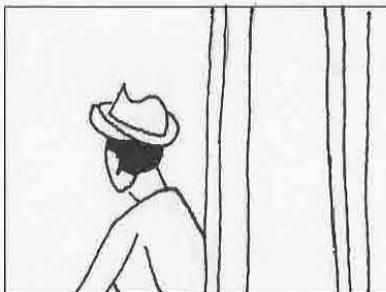


Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 05 seg.
Tiempo Total: 2.47 seg.
Primerísimo Primer Plano.

El muñeco vuelve hacerle una señal para que se acerque a el, y cuando lo hace mantienen una pequeña platica.

Lugar: Balcón
Hora: Tarde



Tiempo Escena: 03 seg.
Tiempo Total: 2.50 seg.
Plano Conjunto.

Gira el muñeco y decide saltar por el balcón para caer al patio.

Lugar: Patio
Hora: Tarde
Vestuario: H-1

Debe llevar un par de flores.



Tiempo Escena: 03 seg.
Tiempo Total: 2.53 seg.
Plano en Picada.

Cuando cae el muñeco se convierte en humano (el cantante), y esta hincado, gira y canta "Diséñame" con las flores en la mano.

Especificaciones

Lugar: Balcón
Hora: Tarde
Vestuario: M-2

Imagen



Descripción Gráfica

Tiempo Escena: 04 seg.
Tiempo Total: 2.57 seg.
Plano en Contrapicada.

La chica en el balcón se sorprende de nuevo, y no sabe que pasa, pero le gusta lo acontecido.

Lugar: Patio (Escaleras)
Hora: Tarde
Vestuario chica: M-2
Vestuario cantante: H-1



Tiempo Escena: 06 seg.
Tiempo Total: 3.03 seg.
Plano General.

La chica baja las escaleras, ambos se acercan, recibe las flores y se abrazan.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- » Bonet Eugeni y otros. En torno al vídeo. México, Ed. Gustavo Gili, 1980
- » Chong, Andrew. Animación Digital. Singapur. Ed. Blume 2010
- » Perales Benito, Tomás. Videgrabación Teoría y Práctica Sistemas VCR, BETA, VHS y VIDEO 2000. España, Ed. Paraninfo, S.A., 1989.
- » Pérez Ornia, José Ramón. El arte del vídeo Introducción a la historia del vídeo experimental. España, Ed. Serbal, 1991.
- » Purves, Barry. Stop Motion. Singapur. Ed. Blume 2011
- » Rodríguez Bermúdez, Manuel. Animación, Una perspectiva desde México. México, CUEC/UNAM. 2007
- » Ruíz Vassallo, Francisco. Vídeo. España, Ed. CEAC, S.A. 1993
- » Sánchez Gudiño Hugo. Mitos y fantasías del videoclip: jóvenes y cultura de masas en los 90's. México, UNAM.
- » Sedeño Valdellós, Ana María. Estética del videoclip musical: el formato neobarroco. 2004.
- » Las imágenes de la palabra (y otros asuntos). México, D.F., Ed. División de estudios de Posgrado de la Escuela Nacional de Artes Plástica/UNAM, 1993.

FUENTES EN LÍNEA

- » GSTriatum. Recuperado el 22 de abril de 2013 de http://www.gstriatum.com/info/index.php?option=com_content&view=article&id=307:historia-mtv&catid=36:musica&Itemid=55
- » La Estética Posmoderna en el Videoclip Musical. Recuperado el 09 de octubre de 2012, de <http://www.slideshare.net/zahmeri/la-esttica-posmoderna-en-el-videoclip-musical-6440516>
- » Media Cine. Recuperado el 09 de octubre de 2012, de <http://recursos.nice.mec.es/media/cine/bloque1/pag1.html>
- » Media Cine. Recuperado el 09 de octubre de 2012, de <http://recursos.nice.mec.es/media/cine/bloque1/pag2.html>
- » Media Cine. Recuperado el 09 de octubre de 2012, de <http://recursos.nice.mec.es/media/cine/bloque1/pag3.html>
- » Media Cine. Recuperado el 09 de octubre de 2012, de <http://recursos.nice.mec.es/media/cine/bloque1/pag6.html>
- » Media Cine. Recuperado el 09 de octubre de 2012, de <http://recursos.nice.mec.es/media/cine/bloque1/pag10.html>

AGRADECIMIENTOS

A mis profesores por haber inculcado en mi valores de responsabilidad y compromiso, por brindarme su conocimiento y su experiencia a lo largo de este trayecto, por darme a entender que: “todo esfuerzo tiene su recompensa”.

Por supuesto a mi director de tesina Marco Antonio Escalona Picazo por brindarme su tiempo y espacio en la elaboración de este proyecto, a mis sinodales por su interés y sus aportaciones al mismo.

Agradezco a Diana Ballesteros Santoyo por su participación en el proyecto y su apoyo incondicional.

Por último y no menos importante a los promotores número uno en mi vida: mi familia, especialmente mis padres: José González Flores y Guadalupe García Flores, responsables de formarme como una persona responsable, honesta y comprometida. Les agradezco haberme dado las herramientas para llegar hasta donde estoy el día de hoy, su apoyo, su entereza y su preocupación hacia mi hicieron que yo alcanzara esta meta.

A todos muchas gracias.