

UCUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño

Diseño de material visual como complemento para la producción de EDM (electro dance music) aplicado a las composiciones del DJ Set Collins.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico

Autor:

Guido Jair Lavanda Chiriboga

CI: 1104342652

Doguilavanda418@gmail.com

Director:

Mgtr. Patricio Ismael Carpio Padilla

CI: 010393247-1

Cuenca, Ecuador

28-noviembre-2022

Resumen:

El presente proyecto consiste en la planificación, diseño y realización de un videoclip para un sencillo de un DJ ecuatoriano llamado Set Collins, el cual se desarrollará con la técnica de animación y motion graphics, este será utilizado como apoyo visual en presentaciones en vivo y a su vez será publicado en la plataforma de YouTube para su posterior visualización.

El punto de partida para lograr realizarlo ha sido el estudio de antecedentes, en donde se analizó aspectos relevantes para el proyecto, tales como elementos tecnológicos y culturales, para así poder determinar la relevancia y la evolución que ha adquirido esta actividad a través del tiempo, a su vez se analizaron casos para así conocer las diferentes técnicas y procesos utilizados que servirán de apoyo para la realización de este proyecto.

Para el proceso de diseño se utilizaron diferentes metodologías, como es el caso de El Guión de Robert McKee, el cual nos ayudó para entender el proceso de creación del guión, Design for Motion de Austin Shaw y Animated Storytelling de Liz Blazer, las cuales nos sirvieron para los procesos de preproducción, cabe recalcar que estas fueron pilar fundamental para el desarrollo del proyecto.

Palabras claves: Motion graphics. Animación. Audiovisual.

Abstract:

This project consists of the planning, design and realization of a video clip for a single by an Ecuadorian DJ called Set Collins, which will be developed with the animation and motion graphics technique, this will be used as visual support in live presentations and at your time it will be published on the YouTube platform for later viewing.

The starting point to achieve this has been the background study, where relevant aspects for the project were analyzed, such as technological and cultural elements, in order to determine the relevance and evolution that this activity has acquired over time. In turn, cases were analyzed in order to know the different techniques and processes used that will be used as support for the realization of this project.

For the design process, different methodologies were used, such as The Script by Robert McKee, which helped us to understand the process of creating the script, Design for Motion by Austin Shaw and Animated Storytelling by Liz Blazer. served for the pre-production processes, it should be emphasized that these were a fundamental pillar for the development of the project.

Keywords: Motion graphics. Animation. Audiovisual.

Índice

Capítulo I: El diseño y la música electrónica	8
I.1 Música Electrónica	8
I.1.1 ¿Qué es el EDM?	9
I.1.3 Dj Set Collins	10
I.2 El diseño y visuales	11
I.2.1 El Videoclip	12
I.2.1.1 Diseño de visuales (VJ)	12
I.2.1.2 Video Arte	13
I.2.4 Diseño de visuales en Ecuador	14
I.4 Análisis de homólogos	14
I.4.1 Referentes	15
I.4.1.1 Tomorrowland	15
I.4.1.2 Ultramusic Festival	17
I.4.2 Tendencias	19
I.4.2.1 Daft Punk	19
I.4.2.2 Gorillaz	20
Capítulo II: Desarrollo	22
II.1 Brief	22
II.1.1 Selección de canción	24
II.2. Metodologías	25
II. 3 Proceso de diseño	25
II.2.1 Palabras clave	25
II.2.2 Moodboard	26
II.4 Guion	27

II.3.1 Guion técnico	27
II.5 Storyboard	30
II.6 Animatic	32
Capítulo III: Proceso de diseño	39
III.1 Preproducción	39
III.1.1 Cromática	39
III.1.2 Diseño de personajes	40
III.1.3 Diseño de Backgrounds	48
III.1.4 Style frames	51
III.2 Producción	52
III.2.1. Softwares para animación 2D	52
III.2.2 Animación	53
III.3 Sonido	55
III.4 Exportación	57
III.5 Feedback	58
III.6 Correcciones y publicación	59
Conclusiones	61
Anexos	63
Bibliografía	76

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Guido Jair Lavanda Chiriboga en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de material visual como complemento para la producción de EDM (electro dance music) aplicado a las composiciones del DJ Set Collins.", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 28 de Noviembre de 2022



Guido Jair Lavanda Chiriboga

C.I: 1104342652

Cláusula de Propiedad Intelectual

Guido Jair Lavanda Chiriboga, autor/a del trabajo de titulación Diseño de material visual como complemento para la producción de EDM (electro dance music) aplicado a las composiciones del DJ Set Collins.", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 28 de Noviembre de 2022



Guido Jair Lavanda Chiriboga

C.I: 1104342652

CAPÍTULO I:

EL DISEÑO Y LA MÚSICA ELECTRÓNICA

I.1 Introducción

Para poder analizar la conexión entre el diseño y la música electrónica es necesario establecer un contexto en el cual se haga uso de diseño en estas presentaciones musicales y así poder tener en claro la perspectiva en la cual nos vamos a enfocar y poder usarla como punto de partida para el análisis y descripción de esta actividad.

A partir de aquí se procederá a crear una estructura teórica básica sobre la cual se sentarán las premisas necesarias y conceptos relacionados con el diseño y la música electrónica, así también el análisis de algunos referentes.

I.1 Música Electrónica: La música electrónica es un género musical que emplea instrumentos y tecnologías electrónicas para producirla e interpretarla. Se puede distinguir fácilmente el sonido que se produce mediante la utilización de medios electrónicos, los cuales pueden ser mezclados. Existen dispositivos que pueden generar sonidos parecidos a los puramente electrónicos, como lo son el telarmonio y la guitarra eléctrica, pero para producir sonidos electrónicos se usan dispositivos tales como el sintetizador y el ordenador.

La música electrónica, asociada principalmente con la cultura occidental, fue ganando terreno alrededor del mundo gracias a la aparición de tecnología musical a precios accesibles a finales de los 60's, la cual poco a poco se popularizó hasta alcanzar una gran variedad de técnicas compositivas, desde electrónica de culto hasta la música electrónica de baile o EDM por sus siglas en inglés.

"Es posible utilizar sonidos sintetizados, que el público no reconozca, que no estén relacionados con un hecho concreto y que no puedan servir como disparadores de recuerdos" (Longina, 2004)

Gracias al avance de la tecnología surgieron herramientas digitales, las cuales nos permiten crear una gran cantidad de sonidos, estos sonidos pueden ser tan inusuales como un piano con tonos de un claxon, una guitarra que suene como aves, una batería a alta velocidad, etc., la creación de estos sonidos de manera digital son infinitas.

I.1.1 ¿Qué es el EDM?

La música electrónica de baile o mejor conocida como EDM por sus siglas en inglés (*Electro Dance Music*) o simplemente dance, es un subgénero de la música electrónica, la cual está orientada principalmente al baile, se caracteriza por el uso de sonidos sintéticos e instrumentales pregrabados en un estudio, posee ritmos bien marcados, repetitivos y letras pegadizas, pudiendo hacer uso de voz o simplemente siendo instrumental.

El dance comprende un amplio espectro de géneros musicales de contenido percusivo, los cuales son herederos de la música electrónica de Kraftwerk y de la música disco de los años 1970 a 1980. Este género musical nació y se popularizó dentro de las discotecas de los años 1980 y 1990 hasta el punto de que a principios del año 1990 el género dance fue objeto de estudio en áreas científicas como la historia, la psicología y la sociología.

La música electrónica es un género musical el cual hace uso de instrumentos musicales electrónicos y tecnológicos para que pueda ser producida e interpretada. En general, podemos distinguir entre los sonidos que se producen mediante el uso de medios electromecánicos de aquellos que son el producto de uso de tecnología, la cual puede ser mezclada. El ejemplo más claro de un instrumento musical que produce sonidos electrónicos es la guitarra eléctrica, además que se puede conseguir estos sonidos a través sintetizadores o un ordenador con el software adecuado.

La producción de sonidos puramente electrónicos puede lograrse mediante aparatos como el sintetizador de sonido y el ordenador. El sintetizador, la caja de ritmos y el secuenciador son algunos de los instrumentos electrónicos que se usan para su creación, generalmente se enfatiza el uso de sonidos únicos de estos instrumentos, aun cuando se imiten los sonidos que generan los instrumentos acústicos tradicionales. El dance también comprende música que no está destinada primariamente al baile, pero que se deriva de algún género de música electrónica orientado al baile.

I.1.2 Dj Set Collins

Set Collins, nació el 15 de Octubre de 1995 como Santiago Daniel Tinizarai, es un DJ y productor Lojano, considerado por muchos como una joven promesa de la música electrónica latinoamericana. Empezó como productor musical a la edad de 16 años como hobby, poco a poco fue tomando las cosas con más seriedad y dedicando mayor esfuerzo a esta profesión, a los 18 años, se ha ganado el respeto como artista dentro y fuera del escenario, por su personalidad humilde, su carisma y la calidad de su música cuando ya estaba establecido como un productor, empezó su carrera de DJ inspirado en por el trabajo de DJ's reconocidos en el medio, tales como Axwell \wedge Ingrosso, Steve Angello, Oscar Troya, entre otros. (Collins, Entrevista con Set Collins, 2016)

A través de una entrevista realizada, Set Collins nos manifestó que siempre ha soñado con ser feliz haciendo lo que le gusta y hasta el momento no hay nada más alejado de la realidad, con los DJ's que se siente más identificado son Martin Garrix y Avicii, por una parte con Martin Garrix por sus producciones, cuando saca un tema nuevo este se vuelve un hit instantáneamente y en cambio Avicii crea música diferente, pero de buena calidad, en esos aspectos Set busca tratar de unir un poco de ambos aspectos y unirlos para hacer música que no solo suene bien, sino que sea de calidad.

Unas de sus primeras canciones fueron “Wekkend Fly” y “Childrens”, esta última nació cuando sufrió un accidente en patineta, lo que resultó con un tobillo torcido, por lo cual tuvo que pasar una semana encerrado y todos sus amigos estuvieron con él durante ese tiempo, viendo como él creaba la canción y apoyándolo, por esta razón decidió ponerle ese nombre, en honor a sus amigos por haber estado con él cuándo lo necesitaba.

Set es una de esas personas que ama sus raíces, que ama ser latino y ama ser ecuatoriano, que ama su país, pero está muy consciente que Estados Unidos es el país de los sueños y que muchas personas le sugieren que vaya a Los Ángeles que es el lugar en donde podrá alcanzar sus sueños, pero mientras eso sucede, él se encuentra a gusto en Ecuador. (Collins, 2020)

I.2 El diseño y los visuales

El diseño dentro del campo de los visuales es de los más importantes, ya que los visuales tienen el poder de potenciar y amplificar a la música, así mismo pueden perjudicarla en algunos casos, el objetivo es crear experiencias integrales a lo auditivo y a lo visual, estos conceptos fueron unidos hace más de un siglo.

Dentro de las técnicas y herramientas utilizadas existe una gran variedad de las mismas, pero esta es una actividad íntimamente relacionada con la tecnología, en donde el elemento fundamental en cualquier caso es la luz. Sin duda, cada uno de los elementos influyen en el *performance*, pero es cierto que el DJ es uno de los elementos más importantes, siendo este el pilar fundamental, y lo que hace o no competente a un profesional es su capacidad de dar lo mejor de sí, así las circunstancias sean adversas.

Dentro de Ecuador hace algunos años hubo un *boom* en cuestiones de diseño de visuales, el *videomapping* fue uno de ellos, lo cual vino de la mano con la masificación de ciertas tecnologías, actualmente en el país hay profesionales altamente competentes dentro del campo de los visuales, pero el potencial aún es

bastante inexplorado por cuestiones de falta de apoyo a la electrónica, la cuál es el género musical que le puede sacar el mayor provecho a esta actividad.

El diseño de visuales es un mercado emergente, muy volátil y frágil, depende de las tecnologías que vienen y van, además de las modas pasajeras, para empezar a generar ingresos a partir de esta actividad se debe pensar a futuro en todo momento.

I.2.1 El videoclip

El videoclip se trata de un cortometraje realizado para su difusión por medio de video, televisión o por medio de portales de internet, el cual es una interpretación visual de un tema musical. Este se trata de un formato audiovisual, el cual es el más consumido por la juventud global. Para que un videoclip sea considerado como tal debe estar grabado y editado en formato de video, ya sea analógico o digital. (Illescas, 2015)

Cuando MTV llegó, en sus inicios generó un impacto cultural muy grande, convirtiéndose con el tiempo en referente, donde creó un estilo visual que lo caracterizaba, logró posicionar a los videoclips como referentes en varios campos, la moda, la cultura, tendencias, etc.

I.2.1.1 Diseño de visuales (VJ)

El diseño dentro de los visuales ha sido una manifestación cultural que gracias a su recorrido histórico ha ido generando su propia estética, un lenguaje visual que lo hace tan característico, el cual también se ha ido desarrollando con el pasar de los años. La conjugación de imágenes y sonido generan un valor añadido, el cual suele crear otro concepto, otro significado, otra forma de ver los visuales.

Dentro de la creación de visuales tenemos que tener en cuenta varios elementos, el tiempo y el espacio son de los más importantes, ya que dentro de ellos sucede la narrativa, la sincronía temporal es fundamental para que el sonido y las imágenes

interactúan, además se deben presentar un contexto para mejorar la comprensión de ambos.

Gracias al diseño de visuales, las imágenes que se proyectan suelen adquirir un nuevo significado, independientemente del origen de las mismas, creando nuevos escenarios, los cuales irán variando dependiendo el lugar en el cual se estén proyectando, en dónde se estén proyectando y el contexto que se quiera presentar. (Fernandez, 2020)

I.2.1.2 Video Arte

El videoarte es un movimiento artístico surgido en Estados Unidos y Europa hacia 1963, viviendo su apogeo en los años sesenta y setenta del siglo XX, aunque aún mantiene su vigencia. El videoarte es un tipo de arte que se basa en imágenes en movimiento y se conforma de vídeo y/o datos de audio. (No debe confundirse con la producción de la televisión o el cine experimental).

El videoarte puede tomar muchas formas: grabaciones que se emiten, vídeos en galerías u otros lugares, o distribuidos como cintas de vídeo o discos de DVD; instalaciones escultóricas, que pueden incorporar uno o más aparatos de televisión o monitores de vídeo, visualización de imágenes y sonido 'en vivo' o grabados; y actuaciones en las que se incluyen las representaciones de video. (Arteunlick, s.f.)

Una de las diferencias entre el video arte y el cine teatral es que este no es dependiente de algunas de las reglas que estrictamente definen al cine teatral. El video arte puede prescindir de actores, diálogos, puede no tener una narrativa bien establecida, todas estas características que hacen del cine, entretenimiento. Es importante que el video arte tenga una distinción no solo del cine en sí, sino de aquellas subcategorías que llegan a ser complejas simplemente por su definición, tal como lo son los cortometrajes.

Las intenciones del videoarte son variadas, desde la exploración de los límites de la propia media para atacar con rigor las expectativas del espectador del video como forma de cine convencional. (Martínez, 2006)

I.2.4 Diseño de visuales en Ecuador

El video forma parte de los conciertos y quienes están detrás hablan de cómo se hace este tipo de performance in situ, se hacen llamar VJs, ellos generan estos efectos visuales que se pueden apreciar en diferentes ciudades tales como Guayaquil y Quito, estos visuales se los puede apreciar en grandes pantallas que se sitúan detrás de los artistas. En las redes virtuales se anuncian de diversas formas, incluso para eventos privados y por lo general en compañía de importantes DJs.

“Este hecho de ser VJ se conoce también como Performance de video arte, porque haces videoarte en tiempo real, ya que no lo creas antes y lo pones en una pantalla, sino que lo armas en vivo” (Lozada, 2012). La actividad de mezclar video o material visual en vivo es conocida como vjockey.

Si bien, el termino VJ aún no está situado en el imaginario colectivo, en el país existe un grupo reducido de personas que están trabajando para que este tipo de arte sea reconocido y que sea visto como una disciplina que cuenta con vida y reglas propias.

“La cuestión de esta performance (video y música) está entre el software, el hardware y el talento del VJ, ya que la idea es poder interpretar el video como un instrumento musical”, indica Zabala (2012). Dentro del mercado nacional, la cultura es una de las armas más fuertes, por esta razón cualquier término de cultura extranjera tiende a ser rechazado al principio.

I.4 Análisis de homólogos

La revisión de homólogos es un importante punto de partida, ya que gracias a ellos podemos empezar con una idea clara de lo que queremos hacer y a dónde

queremos llegar, observar lo que ya se ha hecho, analizar los puntos en los que han fallado y pensar en soluciones para que se puedan mejorar.

1.4.1 Referentes

1.4.1.1 Tomorrowland

Antecedentes

El Tomorrowland es un festival de música electrónica que se celebra cada año Boom (Bélgica). El festival es organizado por las empresas propias del festival (We Are One World y Tomorrowland Foundation) en conjunción con la promotora estadounidense LiveStyle, el estimado de personas que acuden al festival e calculó en más de 400.000 personas diferentes nacionalidades. Oficialmente Tomorrowland es el festival de música electrónica más grande del planeta.

El 11 de agosto de 2005 se llevó a cabo la primera edición del Tomorrowland, en la cual estuvieron en escena DJ's conocidos, tales como Armin van Buuren, David Guetta, Coone, entre otros. (Tomorrowland, 2005)

Tecnología

Para el desarrollo de la edición 2020 la cual fue presentada de manera virtual, en donde se filmaron a los más de 60 artistas con pantallas verdes de 6x8x8 para fondo *chroma* en diferentes ubicaciones, los diseños en 3D de los escenarios fueron creados por el propio equipo de diseño de Tomorrowland.

Existieron múltiples tecnologías para llevar a cabo este gran proyecto, contó con seis cámaras 4K y 38 cámaras virtuales, además de tecnología de realidad aumentada, sensores infrarrojos para seguimiento en tiempo real de los artistas, la iluminación también juega un papel muy importante, ya que esta cambiaba según el escenario en el cual se encontraba.

Hablando de software, se usó el Unreal Engine, la cual es una de las plataformas de creación 3D en tiempo real, esta es utilizado para la creación de videojuegos.

Los escenarios contaban con 16 kilómetros cuadrados con 32 mil árboles y plantas. Estos escenarios de cada *stage* estaban personalizados para que su parecido sea a los espacios reales del propio Tomorrowland.

Puesta en escena

Todos los eventos del Tomorrowland cuentan con una temática y el 2020 no fue la excepción, el tema fue sobre la fantasía en el mundo del mañana, en este caso Tomorrowland recicló escenarios de años anteriores para recrearlos de manera 3D para su posterior proyección, ayudados por las tecnologías aplicadas en este evento, el uso de iluminación para cada escenario fue el óptimo.



Figura 1, 20 Minutos (2020) Fotografía del evento virtual del Tomorrowland 2020.

Los visuales y su relación con la música

En cuanto a los visuales, cada uno de los artistas estuvo encargado de cada una de sus propuestas y que contaban con sus propios visuales, todo esto implicaba realizar los cambios respectivos entre cada una de las presentaciones, pero al ser un evento de gran escala, los preparativos se realizaron con semanas de

anticipación, para que los cortes en los cambios no generen mayores complicaciones.

Los visuales fueron un complemento fundamental en el desarrollo del Tomorrowland, ya que es uno de los atractivos principales del mismo.

I.4.1.2 Ultramusic Festival

Antecedentes

Ultra Music Festival es un festival fundado en 1999 por los socios de negocio Russell Faibisch y Alex Omes. Faibisch había asistido al Devotional Tour de la banda de música electrónica, Depeche Mode en el Miami Arena en 1993. El festival adquirió su nombre en honor al álbum de 1997 de Depeche Mode, *Ultra*. El primer festival se llevó a cabo como un evento de un día, el 13 de marzo de 1999, coincidiendo con el final de la Winter Music Conference. Los artistas que inauguraron el festival de 1999 incluyeron a Paul van Dyk, Rabbit in the Moon, Josh Wink y DJ Baby Anne. El evento se llevó a cabo en el Collins Park, de South Beach en Miami, Florida, y fue un éxito total, con un estimado de diez mil asistentes al concierto. (UltraMusicFestival, 2000)

Tecnología

El Ultra Music Festival guarda mucha similitud con el Tomorrowland en cuestiones de tecnologías, escenografías y artistas. Al contrario de lo que fue el Tomorrowland en el 2020 con su evento *on line*, el Ultra canceló su evento por la actual pandemia y tenemos como referencia los eventos anteriores.

Mayormente, el Ultra Music cuenta con una gran cantidad de escenarios y en cada uno de ellos varios metros de pantallas gigantes de LED, todo esto para asegurar una excelente calidad para la proyección de los visuales, los cuales van desde animación gráfica en 3D y una combinación de efectos visuales y mezcla de video en vivo.

Puesta en escena

El Ultra Music Festival 2019 se realizó los días 29, 30 y 31 de marzo en Miami, contó con un gran despliegue de elementos técnicos y visuales que van más allá de lo óptimo para el desarrollo de su evento, cada uno de los artistas que se sitúan en los diferentes escenarios (un total de diez) colocados a lo largo del festival, cuentan con todos los elementos para que realicen sus presentaciones, uno de los elementos importantes es la iluminación, la cual es la que da el realce necesario para que cada uno de los artistas puedan desplegar todo su potencial y ofrecer una buena experiencia a todos sus asistentes.



Figura 2, Martin Garrix (2019) Fotografía del evento Ultramusic Festival 2019.

Los visuales y su relación con la música

Al igual que en el Tomorrowland, cada uno de los artistas que se presentaron en el Ultra Music fueron los encargados de presentar sus propuestas para realizar los debidos ajustes en pantallas y efectuar los preparativos semanas antes del desarrollo del evento para evitar posibles problemas de sincronización, estos

problemas van desde la interrupción de la proyección durante el cambio de artista o el colapso completo de las pantallas LED.

Como ya lo habíamos mencionado anteriormente, los visuales son uno de los platos fuertes del evento, ya que el despliegue de recursos que se dió para el excelente desempeño de los mismos fue uno de los más grandes nunca antes visto.

I.4.2 Tendencias

I.4.2.1 Daft punk

Daft Punk es un dúo formado por los músicos franceses Guy-Manuel de Homem-Christo (n. 1974) y Thomas Bangalter (n. 1975). Daft Punk alcanzó una gran popularidad en el estilo house a mediados de la década de los años 1990 en Francia y continuó con su éxito los años siguientes, usando el estilo synthpop. El dúo también es acreditado por la producción de canciones que se consideran esenciales en el estilo french house. (Martin-Delpierre, 2016)



Figura 3, Hipertextual (2014) Fotografía de los franceses Guy-Manuel de Homem-Christo y Thomas Bangalter

Gráficamente Daft Punk marcó un estilo que se convirtió en tendencia, creando una imagen altamente reconocible, en donde la identidad de su videoclip empezó cambiando al artista cantando o haciendo *playback* de sus canciones, Daft Punk optó por crear videoclips inspirados en la ciencia ficción de los años 80, en este punto notaron que su música está ligada a la espacialidad y viajes interestelares.



Figura 4, Daft Punk (2009) Fragmento del videoclip *Sometime About Us* de Daft Punk.

I.4.2.2 Gorillaz

Gorillaz es una banda virtual británica creada en 1998 por Damon Albarn y Jamie Hewlett. La banda está compuesta por cuatro miembros ficticios: 2-D, Noodle, Murdoc Niccals y Russel Hobbs. Sus videos musicales combinan diferentes tipos de animación, ya sea animación tradicional o animación por computadora, todos estos videos ocurren en un universo ficticio, en donde también suele haber pequeñas entrevistas y cortos animados. En realidad, Albarn es el único miembro músico permanente de la banda. El productor y ejecutivo A&R Remi Kabaka Jr. empezaría a colaborar con el grupo en 2016 después de proveer por varios años la voz de Russel Hobbs y sería nombrado como miembro oficial junto a Albarn y

UCUENCA

Hewlett en 2019 en el documental de Gorillaz, *Gorillaz: Reject False Icons*. (Erlewine, 1991)

Al igual que Daft Punk, Gorillaz tiene una imagen que ha perdurado por varias décadas, algo tan simple como dibujos en 2D ha creado una tendencia dentro del mundo de la música, cada uno de sus videoclips, Gorillaz nos cuenta una historia de trasfondo, teniendo relación con la letra de las canciones, llegando a sus espectadores con mucha más fuerza, teniendo esta dualidad de la combinación entre la imagen y los sonidos, que como ya hemos mencionado anteriormente, nos genera un tercer concepto usando la narrativa y el contexto.



Figura 5, Gorillaz (2016) Fragmento del videoclip Clint Eastwood de Gorillaz.

CAPÍTULO II:

DESARROLLO

II.1 Introducción

Como parte del desarrollo del proyecto está el análisis y desarrollo de recursos y procesos a usarse en la creación de videos, empezando por un acercamiento con el artista, teniendo una inmersión personal para lograr el resultado deseado la finalizar el proyecto.

A su vez, se comentará las metodologías que se usaran para generar el producto final, las cuales se explicarán en que consisten y como se han ido adaptando para aplicarse en nuestro caso en específico.

II.1 Brief:

Los diseñadores cuentan con una gran cantidad de herramientas y metodologías para desarrollar proyectos de una manera más óptima y ordenada, estas herramientas ayudan a empatizar la relación cliente-diseñador, generando una apreciación a profundidad de las necesidades y deseos del cliente, dentro de estas múltiples herramientas se encuentra el *brief*.

“El *brief* es un documento imprescindible para un mejor entendimiento entre cliente y proveedor. Hacer un buen uso de ellos facilita mucho el trabajo del proveedor y permite que el cliente obtenga un resultado más cercano a lo que quiere y necesita” (Lopez, 2018).

A través del *brief* se podrá encaminar por la dirección correcta cualquier proyecto que estemos desarrollando o a punto de desarrollar, este nos servirá como punto de partida para poder empezar a trabajar, ya que este cuenta con la información necesaria para poder lograrlo, tal como: objetivo del proyecto, público al que va dirigido, descripción de la empresa, necesidades específicas, etc., esta información será recolectada a través de preguntas que el cliente tendrá que responder, no

todos los *brief* son iguales, estos variarán dependiendo del producto o servicio a diseñar.

Brief

Ciente: Set Collins

1. En qué sueles inspirarte al momento de crear tus canciones

Me inspiro en las cosas que me han estado pasando, actos que me han sucedido y de alguna manera trato de escribir cosas que me pasaron a mí para que otras personas que atraviesen algo similar sepan cómo asimilarlo

2. ¿A qué público apuntas o quieres que escuchen tus canciones? ¿Prefieres ya expandirte internacionalmente o te sientes más cómodo localmente?

Apunto a todo tipo de público, no necesariamente tiene que tener una edad, son cosas que le pueden pasar a cualquier persona.

3. Para los visuales prefieres manejar: proyecciones o nuevas tecnologías como el mapping o realidad aumentada por ejemplo.

Yo pienso que soy una persona más de mapping, siempre he sido partidario del mapping y me gusta siempre estar innovando en nuevas tecnologías.

4. ¿Qué te gustaría ver en los visuales y que no? imágenes, videos, 3d, 2d, etc.

Me gusta mucho la combinación de elementos 2d y 3d porque ambos crean una atmósfera diferente dependiendo el tipo de sensación que quiera lograr en el público.

5. Qué te gustaría contar a través de los visuales y qué canciones tuyas quisieras usar.

Me gustaría muchísimo contar la historia tras esa canción, también me gustaría usarlas en canciones como "The moment", "Hacia el sol" e incluso en remixes como "Moscow Ecuador".

6. ¿Cómo quisieras que se te vea ante el público? joven, experimentado, etc.

Me gustaría que se me viera como un joven experimentado en esta rama, pero que al mismo tiempo es un improvisado que realmente no tiene mucho conocimiento de teoría musical, producción, pero que aun así no se da por vencido y que está constantemente aprendiendo.

7. ¿Te gustaría que tus presentaciones se manejen con visuales tipo 2d y video?

Me encantaría mucho la idea de manejar los visuales tipo 2D, creo que se podría llegar a tener un resultado muy positivo e interesante.

Figura 6, Autoría propia (2021) Captura de pantalla del brief realizado al DJ Set Collins.

II.1.1 Selección de canción:

A través de la escucha de los diferentes temas del DJ Set Collins, se realizó una selección de la canción que será utilizada para la realización del proyecto, al finalizar esta selección, la canción *The Moment* fue la elegida.

“*The Moment* es una fusión de música electrónica y música andina, el propósito es el de transmitir un mensaje de ánimo y positivismo, es una canción que trata de las amistades, los sueños y de vivir el momento porque la vida no es para siempre, superar los obstáculos y aprender de los errores, siempre con la cabeza en alto y avanzando” (Collins, 2020).

Se eligió esta canción porque logra que el público se sienta identificado, en algún momento de la vida de cualquier persona ha existido algún obstáculo que le haya hecho pensar que no hay manera de superarlo y rendirse, pero de eso se trata, de aprender de los errores y superarse, hay que aprovechar las buenas oportunidades y las malas, las buenas porque nos dan el impulso necesario y las malas porque nos enseñan a no rendirnos, la vida no va a volver y debemos aprovechar el momento y perseguir nuestros sueños.



Figura 7, Collins, S (2016). Portada del sencillo “The Moment”. Recuperado de: <https://www.amazon.com/-/es/Set-Collins/dp/B01LQCDNA4>

II.2. Metodologías:

Robert McKee a través de su metodología nos da las pautas necesarias para elaborar un buen guion, este guion nos plantea una narrativa, en donde existe una historia, personajes, el desarrollo y un desenlace.

Para que todo esto tenga sentido y orden lógico, debemos preguntarnos ¿Por dónde tenemos que empezar? y McKee nos dice que “Lo más importante es, por donde sea que empieces, tienes que completarlo.” (McKee, 2020)

Dentro de su libro *El Guión*, McKee nos propone ocho reglas fundamentales que resumen su obra, estas reglas ponen en contraste lo que uno tiene que tener un buen guion y lo que este significa.

En cuanto al *Design for Motion* de Austin Shaw (2019) y *Animated Storytelling* de Liz Blazer (2016) son metodologías que nos ayudaron dentro del proceso de preproducción, tanto en el desarrollo de storyboards, styleframes, animatics, etc., como también el proceso creativo y de diseño para la elaboración del proyecto.

II.3 Proceso de diseño:

II.3.1 Palabras clave:

El proceso de palabras clave se desarrolló de la misma manera que la selección de canciones, pero en este caso se realizó la escucha de la canción elegida, la cual fue *The Moment*. Esto con el fin generar ideas y conceptos que servirán para el desarrollo de los elementos gráficos que se usarán en el proyecto. Cabe señalar que el idioma original de la canción es el inglés, por lo cual las palabras clave se han traducido para este documento.

Camino	Volar	Oscuro	Niebla	Cassette	Sueños	Alas	Correr
Envejecer	Rebobinar	Calendario	Tiempo	Avanzar	Amigos	Saltar	Confiar
Superar	Avanzar	Crecer	Caerse	Adelante	Cielo	Ciego	Camino
Carretera	Soledad	Reloj	Tiempo	Renacer	Estrellas	Rebobinar	Héroe

Tabla 1, Autoría propia (2021). Palabras clave desarrolladas para la canción “The Moment”.

II.3.2 Moodboard

Para el desarrollo del *moodboard* se tomó en cuenta las palabras clave, frases referenciales de la canción y también ideas dichas por el propio Set Collins, colocando imágenes que aporten ideas más claras acerca del resultado que queremos conseguir.

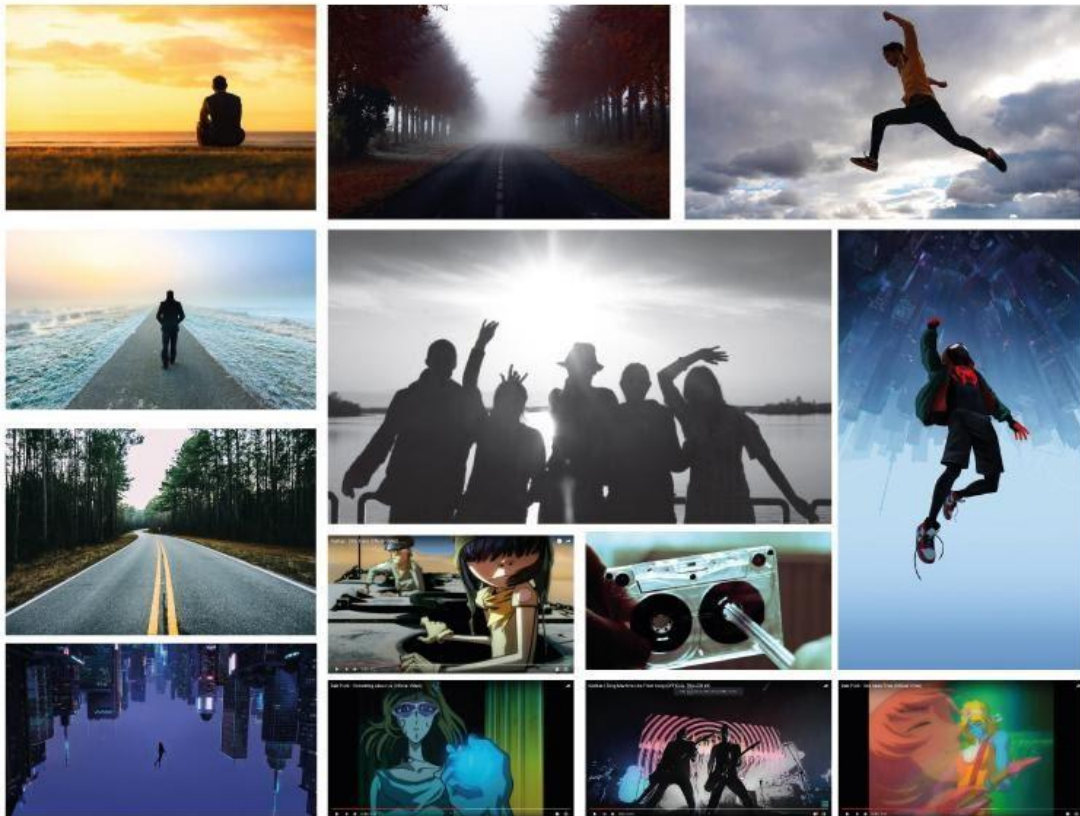


Figura 8, Autoría propia (2020). Moodboard desarrollado para la canción "The Moment".

Dentro del moodboard se puede observar el camino que el autor quiere seguir, aborda temas como la amistad, la soledad y la pérdida de un rumbo claro en la vida y la superación de obstáculos, siguiendo el camino del héroe, además de esto existe una clara preferencia hacia una estética amigable que vaya en conjunto con la música y que el mensaje pueda ser captado fácilmente.

II.4 Guion

Para la RAE (2020) el guion es un escrito en que breve y ordenadamente se han apuntado algunas ideas o cosas con objeto de que sirva de guía para determinado fin. Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión.

El guion es la manera en la cual captamos una idea para ser reproducida posteriormente, siendo una herramienta fundamental para la realización del material audiovisual, sirviendo de base y guía para el proyecto.

II.4.1 Guion Técnico

El guion técnico contiene toda la información que será usada para la realización de los planos y las escenas que el proyecto audiovisual requiera, este cuenta con el número de escenas, las acciones, los planos y los tiempos. Este guion se realizó con la utilización de los procesos desarrollados anteriormente, tanto como el *brief*, las palabras clave y el *moodboard*, cabe aclarar que este guion ha sido creado a partir de la letra de la canción escogida, la cual es The moment, así también con la ayuda conjunta de Set Collins, nuestro cliente.

Letra de la canción	Descripción	Planos	Tiempo	Observaciones
	Se observa la ciudad.	Gran plano general	1 sec	Pequeño paneo vertical
	Se observa un edificio	Plano general	1 sec	Corto zoom in
	Protagonista mirando a cámara	Primerísimo primer plano	4 sec	
	Se ve una foto con sus amigos que sostiene con sus manos	Primer plano	2 sec	
	El protagonista sentado en una cama mirando la foto en sus manos	Plano general	2 sec	
My friends They drive fast cars	El protagonista en la carretera bajando la bandera para que sus amigos compitan con autos	Plano general	2 sec	
They live like superstars	El protagonista tiene a sus amigos a su lado disfrutando como rockstars	Plano general	2 sec	
I'm riding bicycle Avoiding obstacles	El protagonista conduce veloz una bicicleta de un lado al otro y al final cae	Plano general	6 sec	
My dreams They lost their wings	El protagonista cae de una gran altura en la oscuridad, se observa un agujero de luz	gran plano general	2 sec	
Now crawling on the streets	El protagonista cae al suelo y mira hacia el cielo	Primer plano	2 sec	
I try to make them fly high	El protagonista levanta su mano hacia el cielo	Plano general	2 sec	

Figura 9, Autoría propia (2021). Pag. 1 del guion técnico para los visuales de la canción "The Moment".

Letra de la canción	Descripción	Planos	Tiempo	Observaciones
I don't want them to die nah	El agujero de luz en el cielo se cierra	Plano general	4 sec	
I can't see the road	El protagonista avanza a través de la oscuridad, no puede ver nada	Plano general	2 sec	
There's just Too much fog There's just too much fog	El protagonista se pierde en la niebla	Gran plano general	6 sec	
Let's rewind this tape Start all over again Make things better again	El protagonista camina entre la niebla	Plano general	8 sec	
Life won't come back As we grow older	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Plano general	8 sec	
Years will go on So seize the moment	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Primer plano	8 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 1	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 2	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 3	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 4	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 5	Plano general	3 sec	

Figura 10, Autoría propia (2021). Pag. 2 del guion técnico para los visuales de la canción "The Moment".

II.5 Storyboard:

El *storyboard* es una secuencia de imágenes que se usan como una guía para ir comprendiendo la historia que se quiere contar a través del guión, éste viene a convertirse en el primer acercamiento gráfico a manera de bocetos del material visual que se desarrollará.

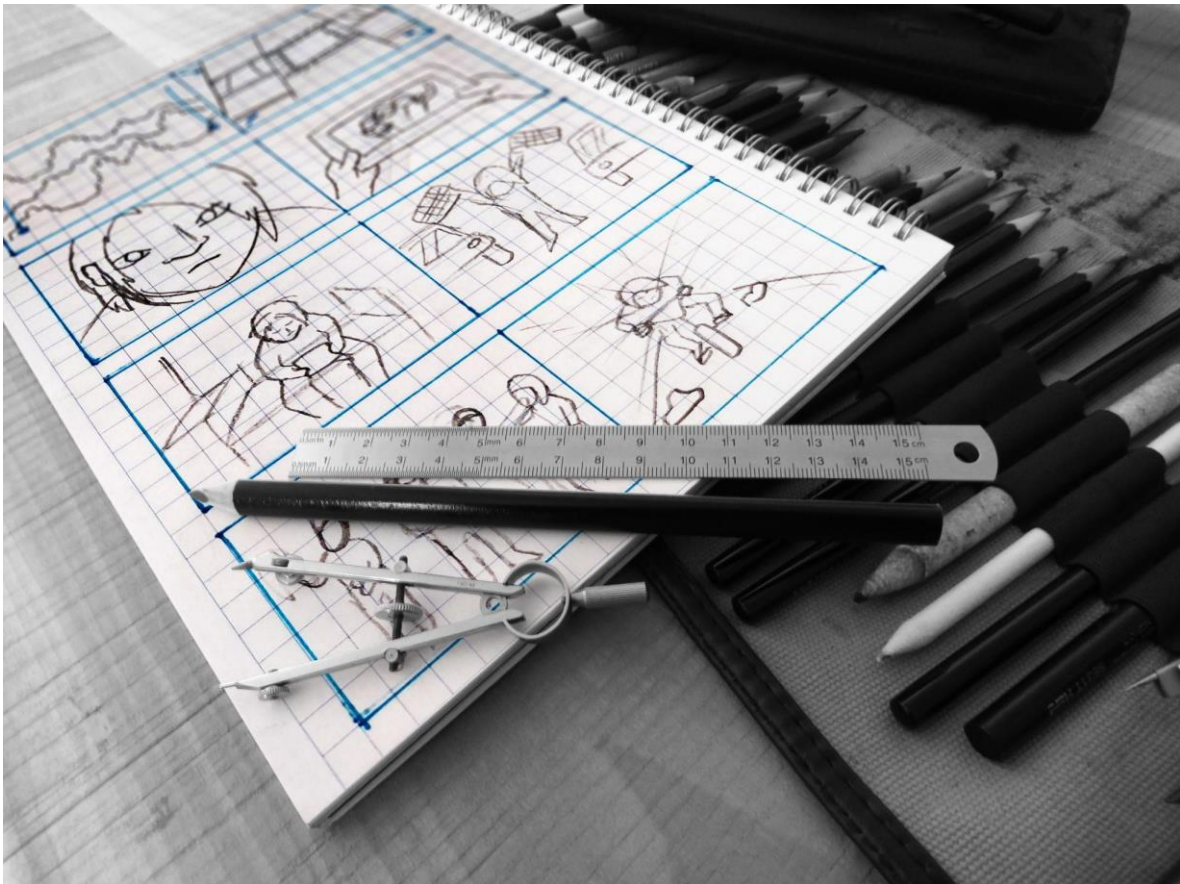


Figura 11, Autoría propia (2021). Foto de fragmentos del storyboard para los visuales de la canción "The Moment".

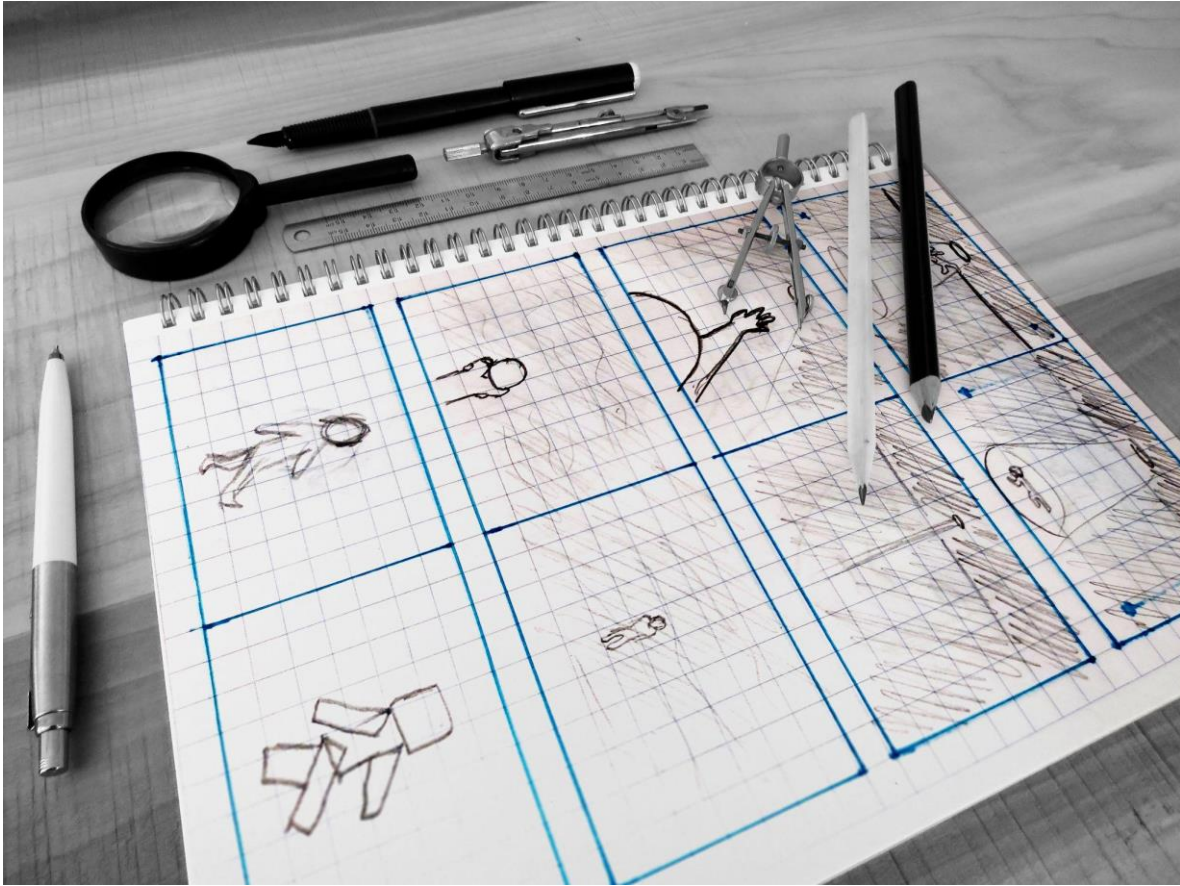


Figura 12, Autoría propia (2021). Foto de fragmentos del storyboard para los visuales de la canción "The Moment".



Figura 13, Autoría propia (2021). Foto de fragmentos del storyboard para los visuales de la canción "The Moment".

La secuencia completa del storyboard se puede observar en el apartado de anexos.

II.6 Animatic:

El *animatic* es una herramienta utilizada para dar movimiento a las imágenes, este proceso se realiza antes de comenzar con el proceso de animación con el fin de poder rectificar errores y aclarar ideas de cómo será el resultado final. Para la realización del *animatic* se utilizó la canción *The Moment* de fondo para la correcta sincronización de las imágenes con el sonido.



Figura 14, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".

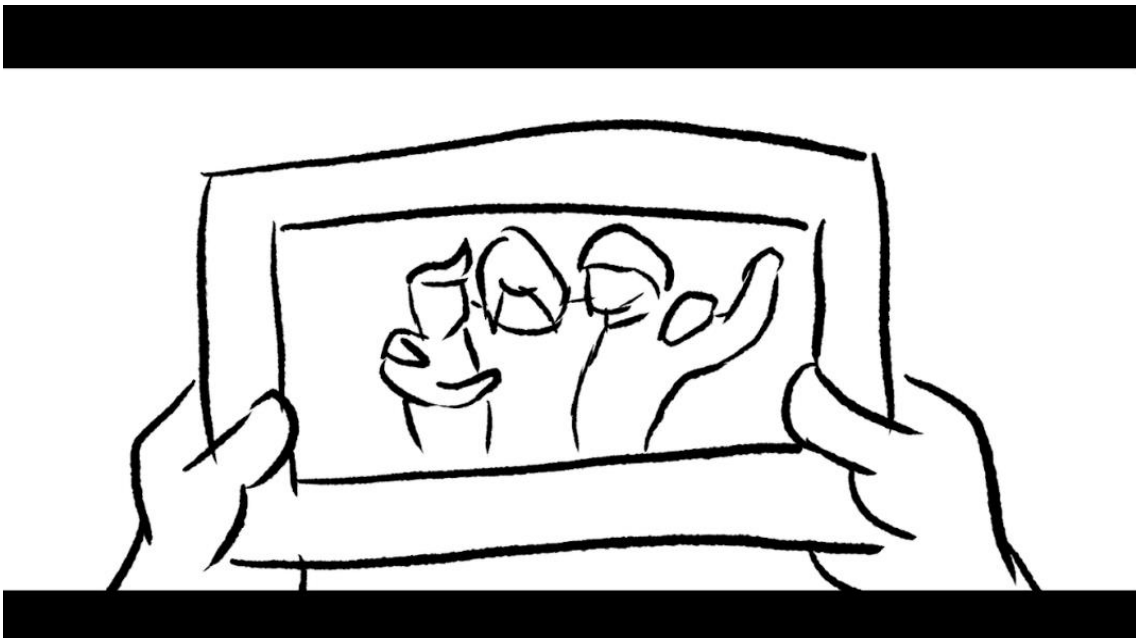


Figura 15, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".



Figura 16, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".



Figura 17, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".



Figura 18, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".



Figura 19, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".

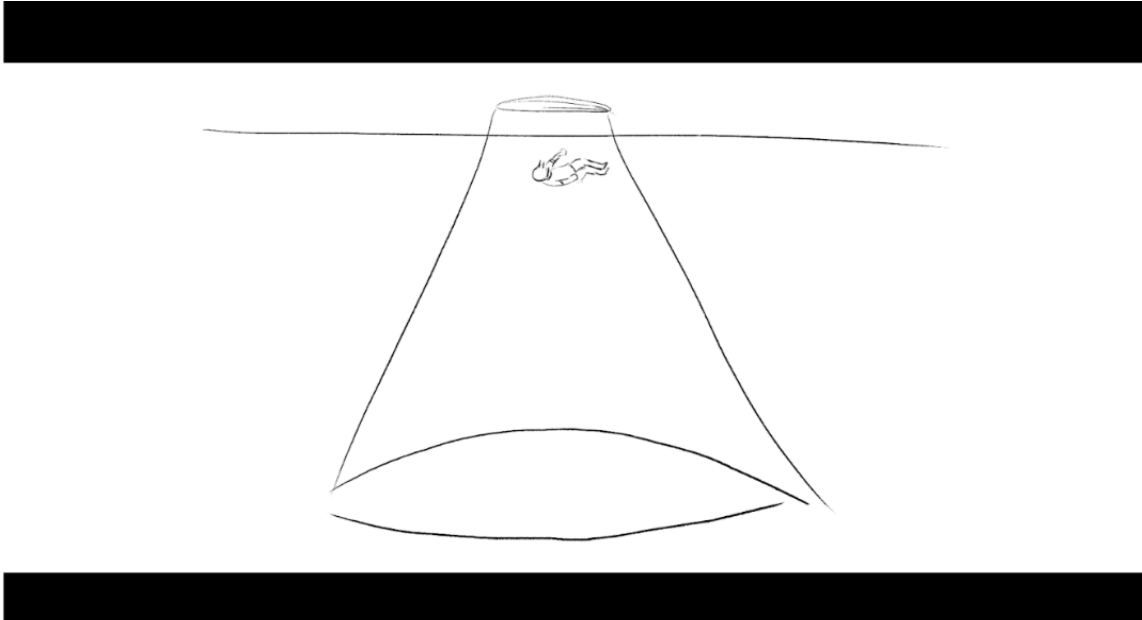


Figura 20, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".

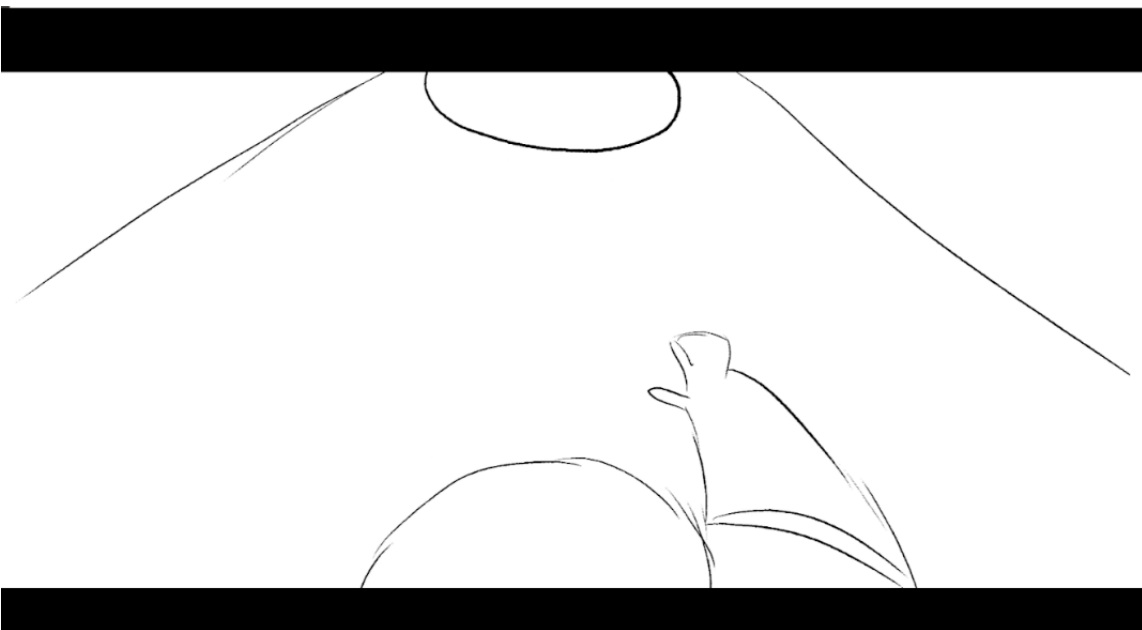


Figura 21, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".



Figura 22, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".



Figura 23, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".

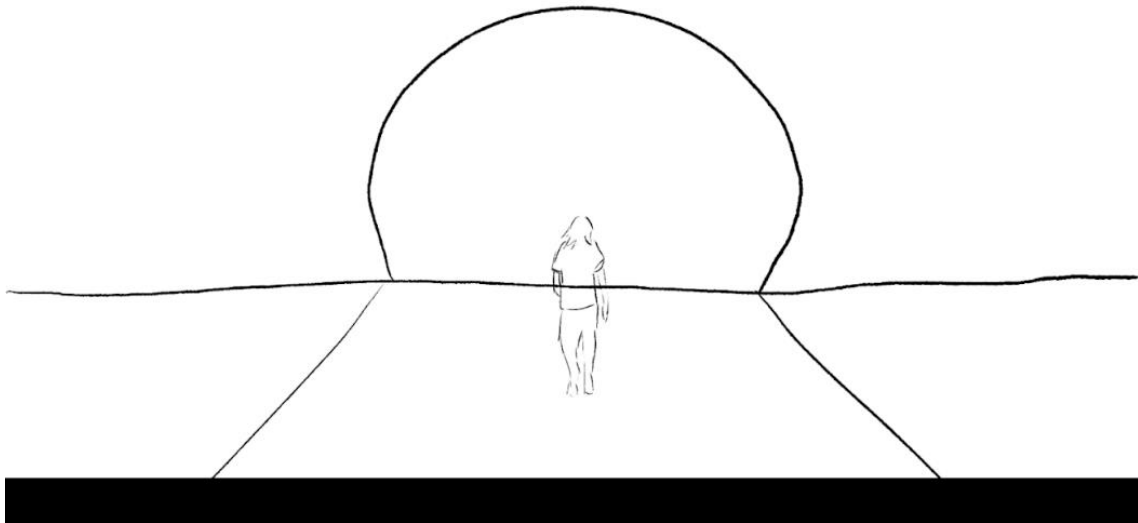


Figura 24, Autoría propia (2021). Captura de pantalla del animatic para los visuales de la canción "The Moment".

CAPÍTULO III: PROCESOS DE DISEÑO

III.1 Introducción

En este punto se explican cada uno de los procesos y técnicas de diseño que han sido parte de este proyecto, desde la reproducción hasta el producto final el cual culmina con la publicación del mismo.

Posteriormente, a medida que vayamos avanzado, podremos observar el desarrollo que ha ido teniendo el proyecto a lo largo del tiempo, evolucionando conforme a lo establecido dentro de cada uno de los procesos seleccionados.

III.1 Reproducción:

La reproducción es un proceso en el cual se lleva a cabo las actividades necesarias que conducirán al inicio de la realización de un proyecto. Es el paso con el cual se realiza un proceso de recolección de información, donde se concretan las ideas y se define el mensaje que se desea transmitir, dentro de este proceso se incluyen los bocetos iniciales y los storyboards.

III.1.1 Cromática:

La cromática es uno de los elementos más importantes dentro de un proyecto audiovisual, ya que los colores que se usen dependerá del mensaje que se quiera transmitir, por lo general estos colores no están abiertos a interpretaciones puesto que cada color evoca un sentimiento diferente, también apoyado del contexto en el que sea presentado.

Para este proyecto se usó una paleta de colores fríos, específicamente una gama de azules, que nos denota un concepto espacial, de algo que no tiene fin o que es eterno y que su vez lo asociamos con la calma y la paz. Además que el azul es el color favorito de Set Collins.



Figura 25 Paleta de colores usada en el proyecto

Esta paleta de colores fue usada para representar al protagonista, ya que este sería este el que nos va a introducir dentro de su mundo y sus escenarios, estos escenarios son representados en blanco y negro, se los muestra con estos colores ya deben llevarse el protagonismo.

III.1.2 Diseño de personajes:

Para el diseño y creación de los personajes se realizó una socialización con el DJ Set Collins para definir el estilo gráfico en el que se va a trabajar, en este caso el *flat design* fue el seleccionado por la nostalgia que le transmitía a nuestro cliente. Estos personajes son diseñados en 2D, ya que este será el tipo de animación que se va a realizar.

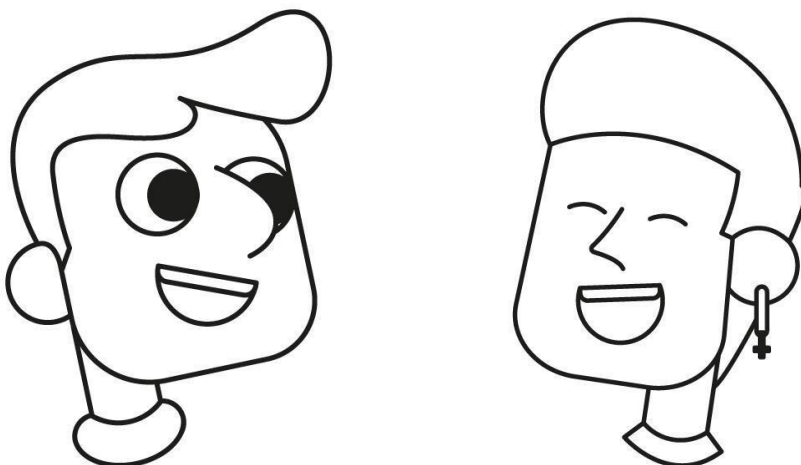


Figura 26 Amigo 1 y amigo 2, denominados "los compas"

UCUENCA

Para el diseño del amigo 1 y amigo 2 se realizó la ilustración a base de un retrato hablado, ya que Set Collins no quería que fueran identificados, pero proporcionó detalles de ambos para poder realizar los personajes, estos personajes fueron denominados como “los compas” y solo aparecen pocos segundos.

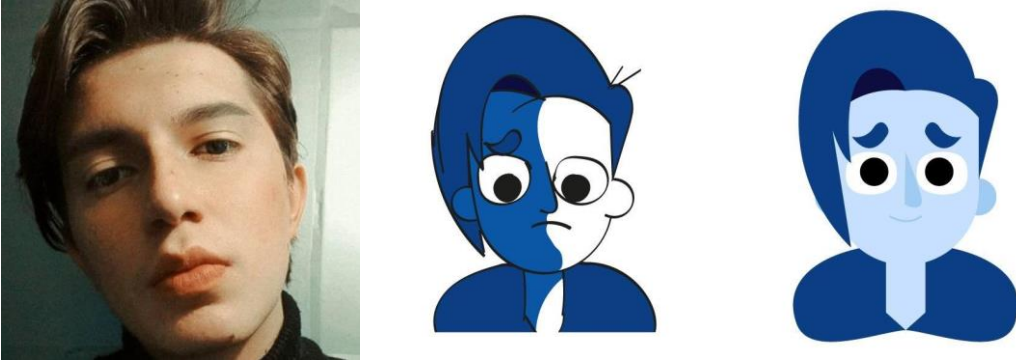


Figura 27 Referencia que se usó para la creación del personaje del protagonista, boceto inicial y digitalización final

Para la creación del protagonista se usó una foto referencial del DJ Set Collins, el proceso constó de un boceto inicial elaborado con el estilo *flat* usado el programa Adobe Illustrator y una tableta gráfica, una vez aprobado el boceto se procedió a realizar el diseño final en el cual se perfeccionó la ilustración para conseguir el resultado deseado.

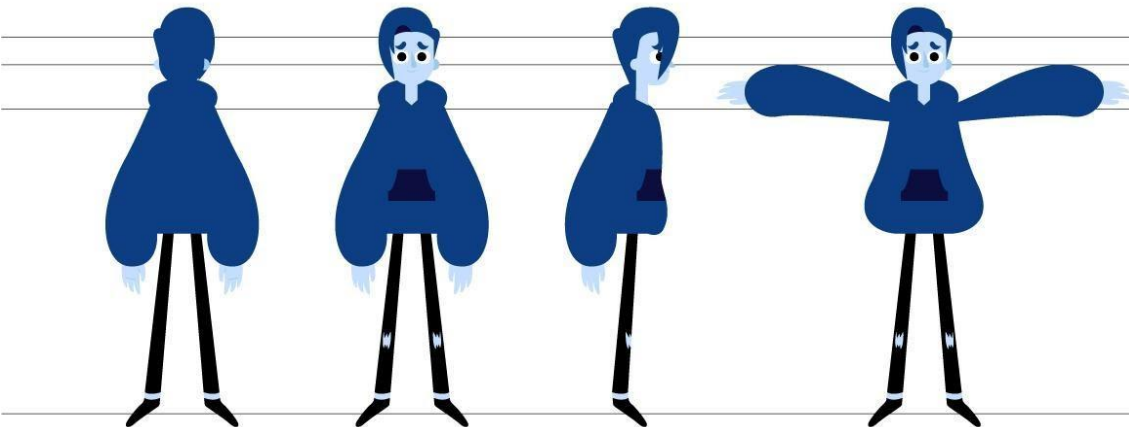


Figura 28 Poses del protagonista

UCUENCA

Una vez creado el personaje del protagonista basado en Set Collins se procedió a la creación de las poses que serán utilizadas en el proceso de animación, estas poses muestran al personaje en diferentes vistas, tanto de frente, de espaldas y de costado.

Dentro de cada uno de los espacios, el protagonista se sumerge en el mismo y adopta características representativas de esos ambientes, dándonos a entender que estuvo inmerso en él por mucho tiempo, lo que lo llevó a adaptarse al mismo, gracias a esto conseguimos diferentes versiones del personaje principal dependiendo la realidad a la que visitó.



Figura 29 Protagonista 2 del espacio Safari

El personaje del espacio 2 se encuentra dentro de una realidad selvática, por lo cual lleva un sombrero característico de quienes suelen realizar excursiones en estos sitios, posiblemente fue arrebatado de algún desafortunado.



Figura 30 Protagonista 3 del espacio Desierto

Nuestro personaje perteneciente al espacio 3 se encuentra dentro de un ambiente desértico, por lo cual cuenta con una bufanda larga que le permite protegerse del sol abrasador y las tormentas de arena que suelen ocurrir.



Figura 31 Protagonista 4 del espacio Retro Wave

Este personaje se adentra en un mundo postapocalíptico en el cual la tecnología se incorporó a las personas, consiguiendo así algunas modificaciones corporales para poder sobrevivir a este ambiente tan hostil.



Figura 32 Protagonista 5 del espacio Infernal

Al pasar un largo periodo de tiempo vagando por el infierno, nuestro personaje se fue corrompiendo poco a poco por todas las cosas que ahí observó, todo esto causó que poco a poco fuera transformándose en un demonio.



Figura 33 Protagonista 5 del espacio Infernal

Nuestro protagonista también se adentra en una de las culturas más antiguas de la tierra, la cultura China, en donde pudo visitar la muralla, la cual siempre quiso conocer, se enamoró tanto del lugar que pasó demasiado tiempo lo que provocó que sus ojos se rasgaran, además adoptó el sombrero tradicional como parte de su vestimenta.



Figura 34 Protagonista 6 del espacio Helado

Además de recorrer el desierto, nuestro personaje también se encontró cara a cara con un ambiente helado, por lo cual tuvo que recurrir a usar prendas que conserven mejor el calor, como lo son las orejeras, una bufanda, guantes térmicos y botas abrigadas.



Figura 35 Protagonista 7 del espacio Dragon Ball

Al ser un fanático de la serie animada Dragon Ball, nuestro personaje pudo visitar esta realidad, en donde efectivamente adquirió sus características más representativas, además que pasó mucho tiempo tratando de llegar al final del camino de serpiente.

3.1.3 Diseño de Backgrounds:

Los *backgrounds* fueron creados a partir de ideas proporcionadas por Set Collins, estos *backgrounds* serán diferentes espacios por los que el protagonista se trasladará durante el transcurso del vídeo en busca del lugar al que pertenece. Los *backgrounds* creados están basados en diferentes lugares a los cuales Set Collins deseaba estar, visitar o que representaban un sentimiento o estado de ánimo. Estos espacios serán representados en blanco y negro para no robar el protagonismo, pero a su vez sean lo suficientemente importantes como para tomarlos en cuenta y que no pasen desapercibidos.



Figura 36 Frame extraído del videoclip

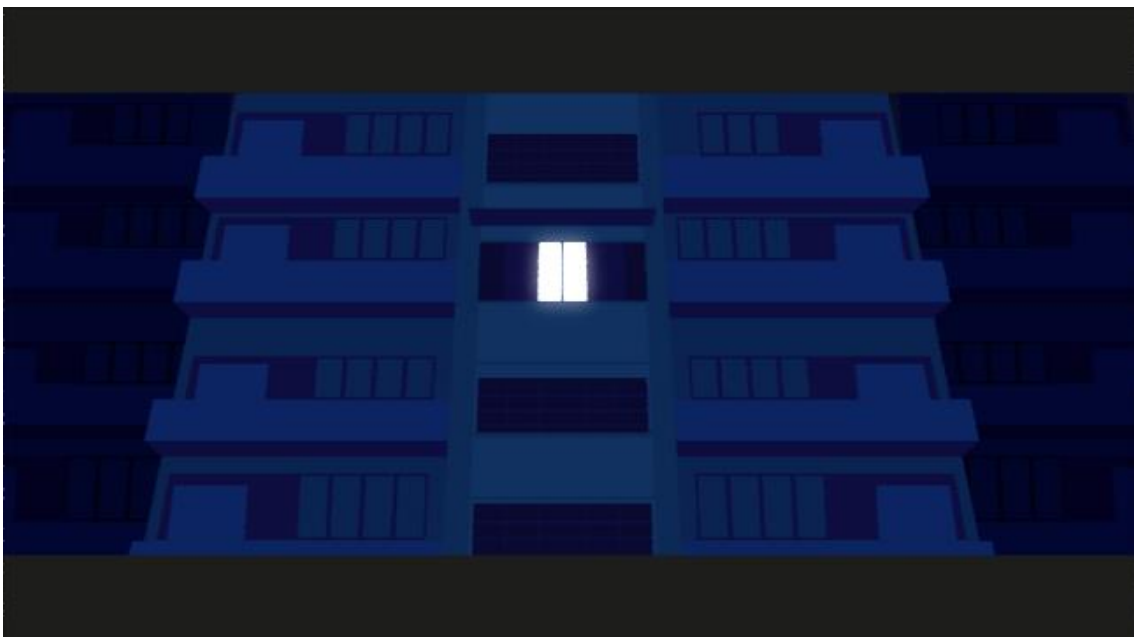


Figura 32 Frame extraído del videoclip

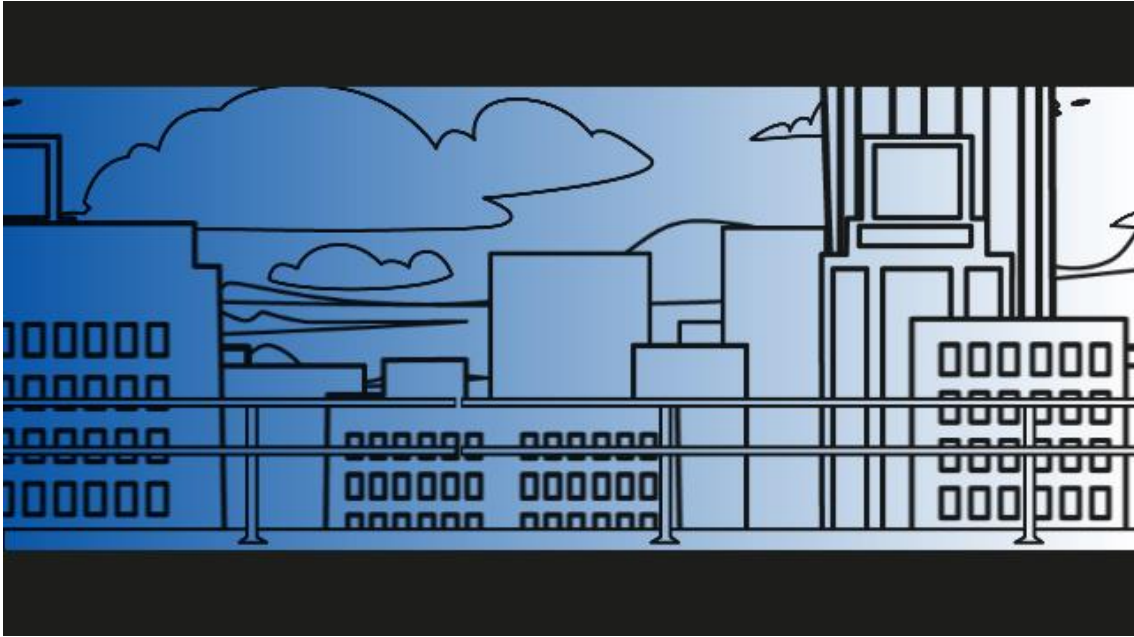


Figura 37 Frame extraído del videoclip

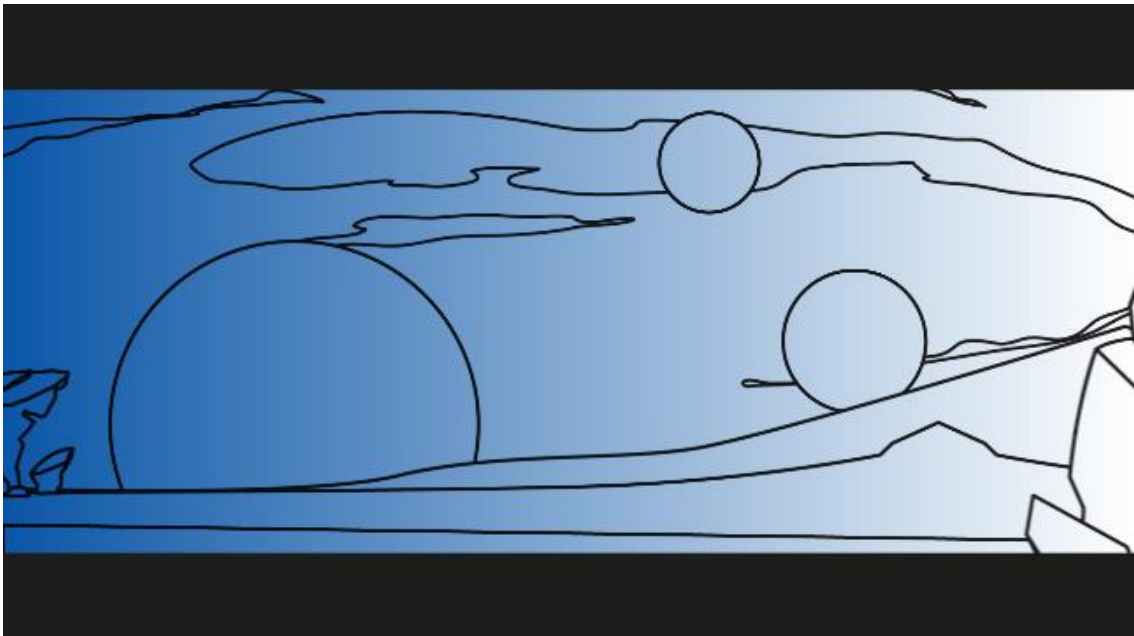
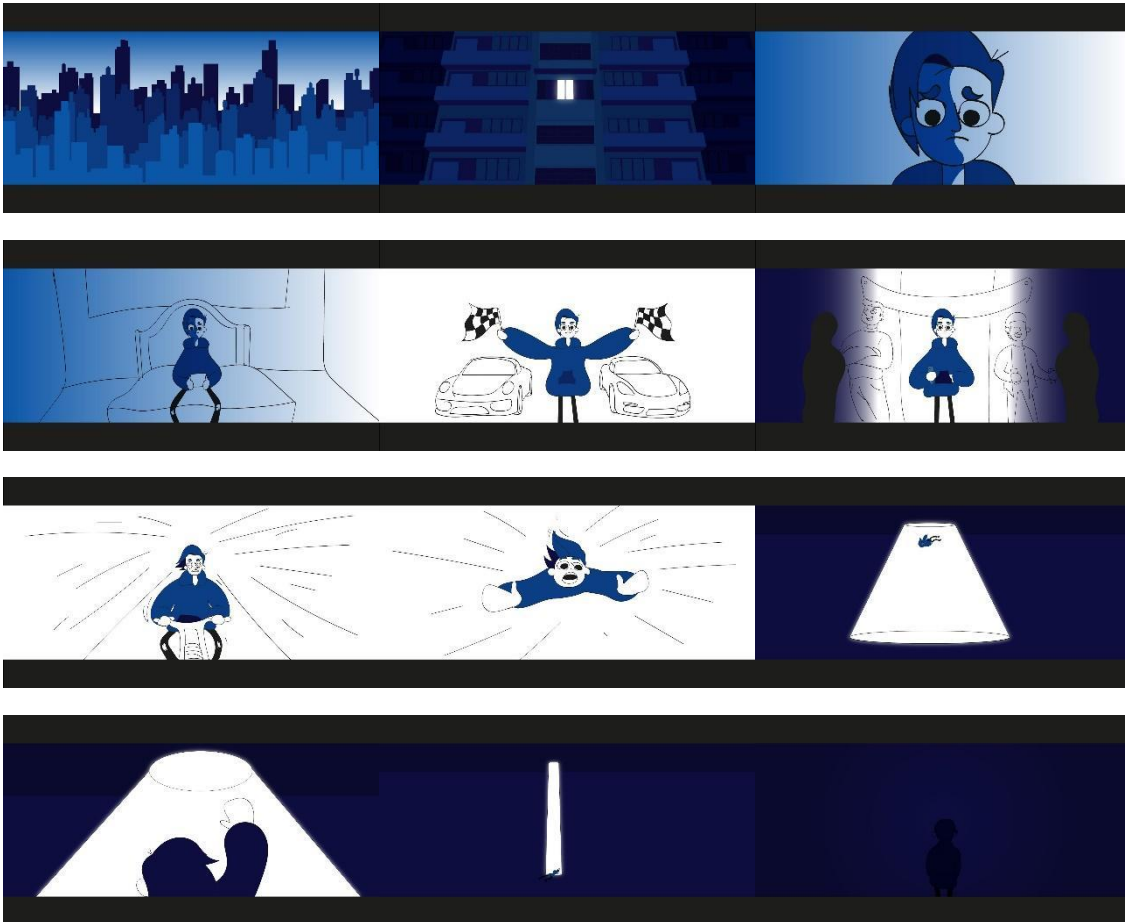


Figura 38 Frame extraído del videoclip

III.1.4 Style frames:

Los *style frames* son imágenes a full color en las cuales se pueden visualizar las escenas, estos *style frames* ayudan a poder pre visualizar el estilo que tendrá el producto final, los *style frames* no son las pantallas finales, son la idea inicial y sirven para poder tener una idea clara de que es lo que tendrá el producto final.



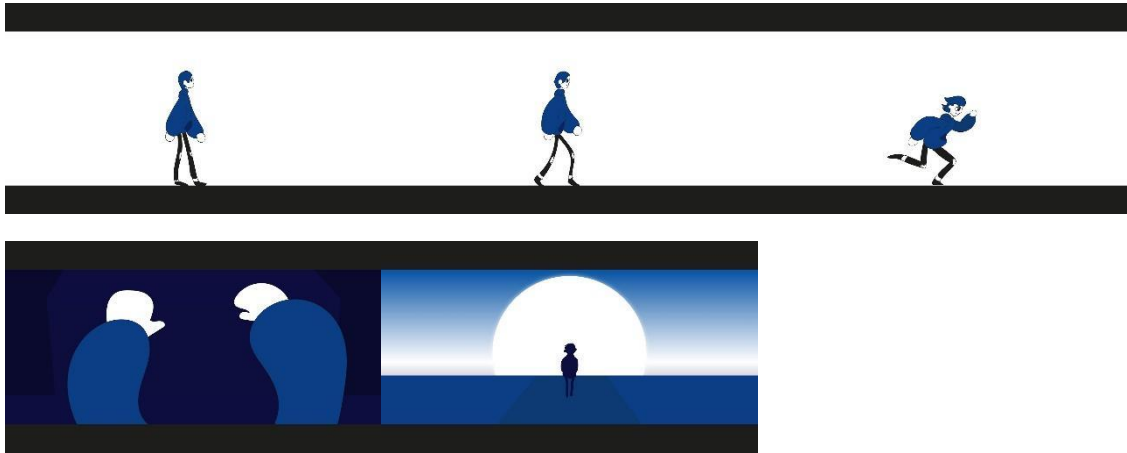


Figura 39 Styleframes utilizados para crear el videoclip

III.2 Producción:

III.2.1. Softwares para animación 2D

Para el proceso de animación existen muchas herramientas para su realización, en este caso se optó por programas de la familia de Adobe, hablando específicamente del Adobe After Effects, el cual es un programa para realizar desde animaciones básicas como complejas, además se lo complementó con el Adobe Illustrator, en el cual se realizó todo el trabajo de ilustración de personajes y de espacios.

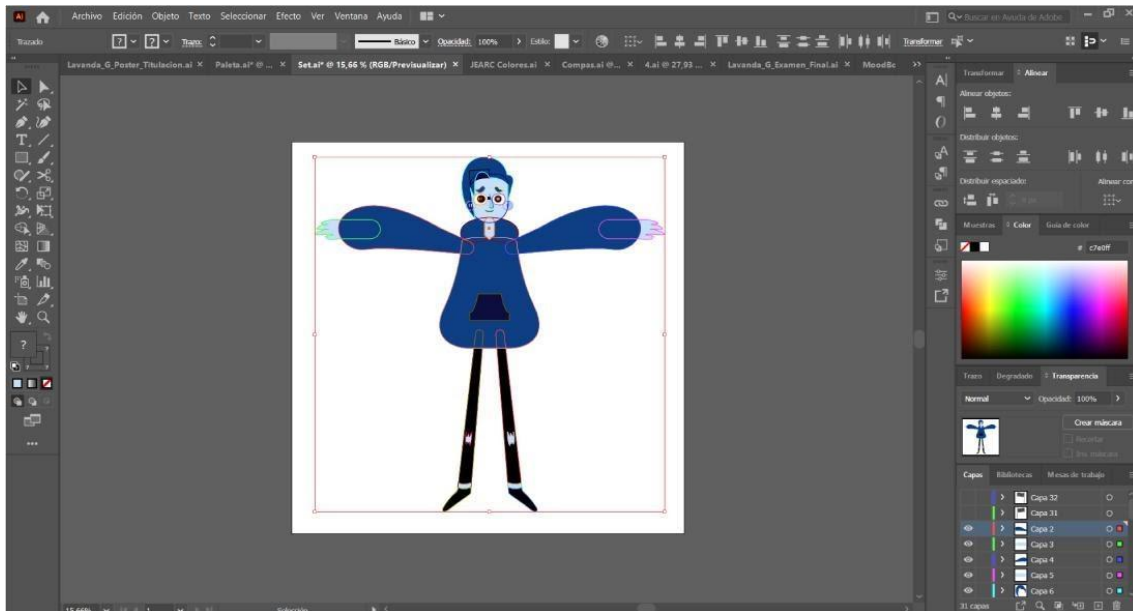


Figura 40 Pantalla del Adobe Illustrator al momento de exportar el personaje

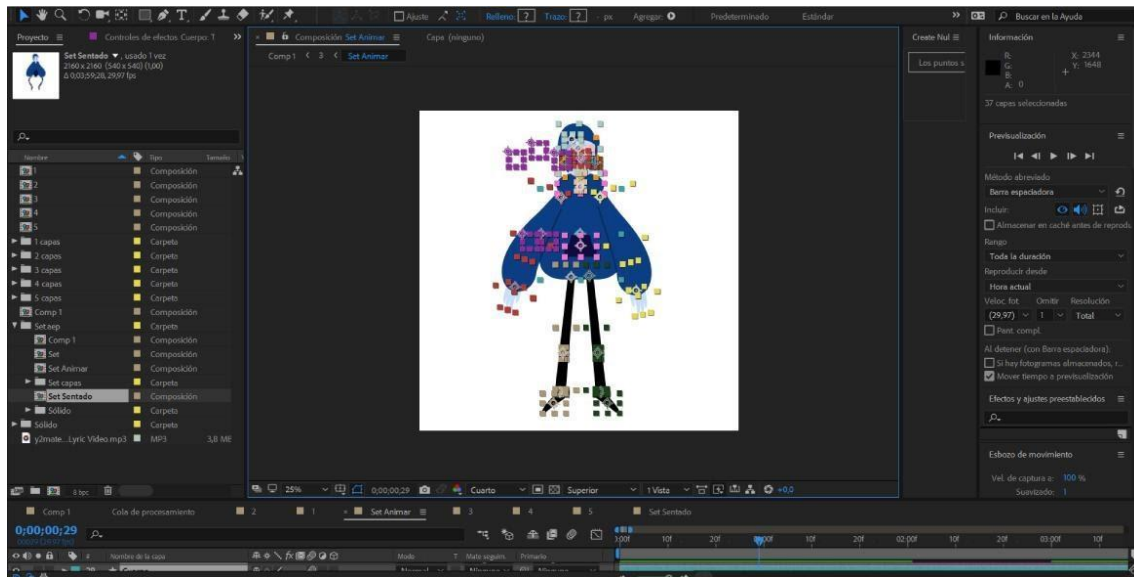


Figura 41 Pantalla del Adobe After Effects al momento de crear los keyframes para animar el personaje

III.2.2 Animación:

Para este proceso se experimentó con varias técnicas de animación hasta poder encontrar la más idónea, una de estas técnicas fue la animación usando *Duik Bassel* el cual es un script para After Effects que usa un sistema de *rigging* el que consta

de una serie de esqueletos y articulaciones que se colocan sobre una ilustración 2D que une todas sus partes y así crear una animación de movimiento, esta técnica fue descartada ya que el movimiento se percibía poco natural.

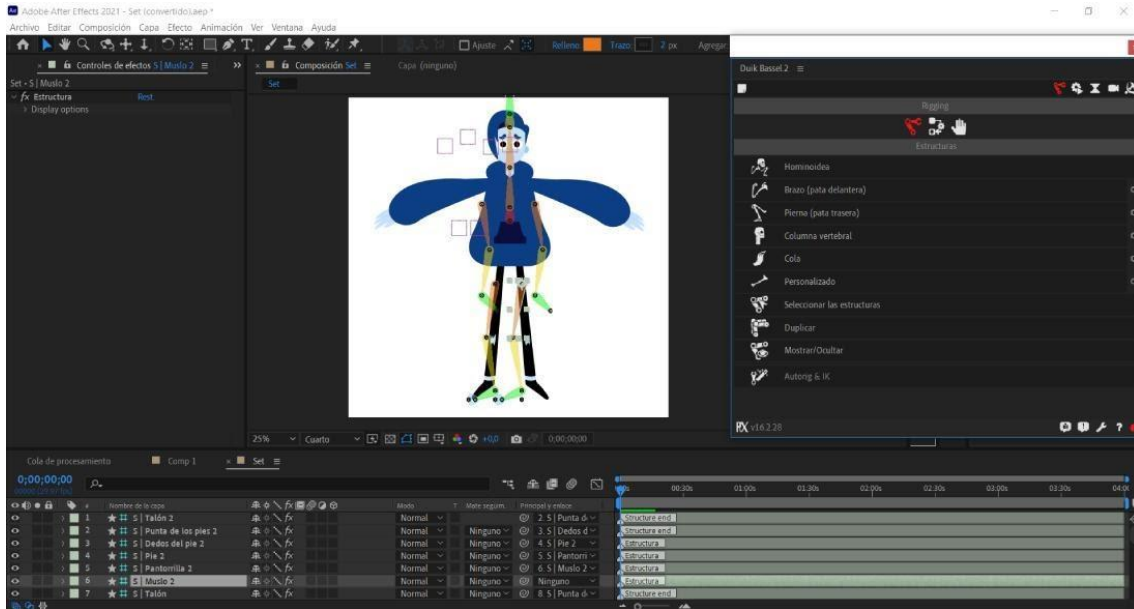


Figura 42 Interfaz del Duik Bassel sobre el personaje

La final se optó por combinar dos estilos de animación para poder darle un estilo más realista los cuales son la animación a base de puntos de ancla generados con la herramienta de posición de marioneta, la que crea una malla sobre el elemento seleccionado y lo deformara dependiendo la animación que se les dé a estos puntos, creando un movimiento fluido.

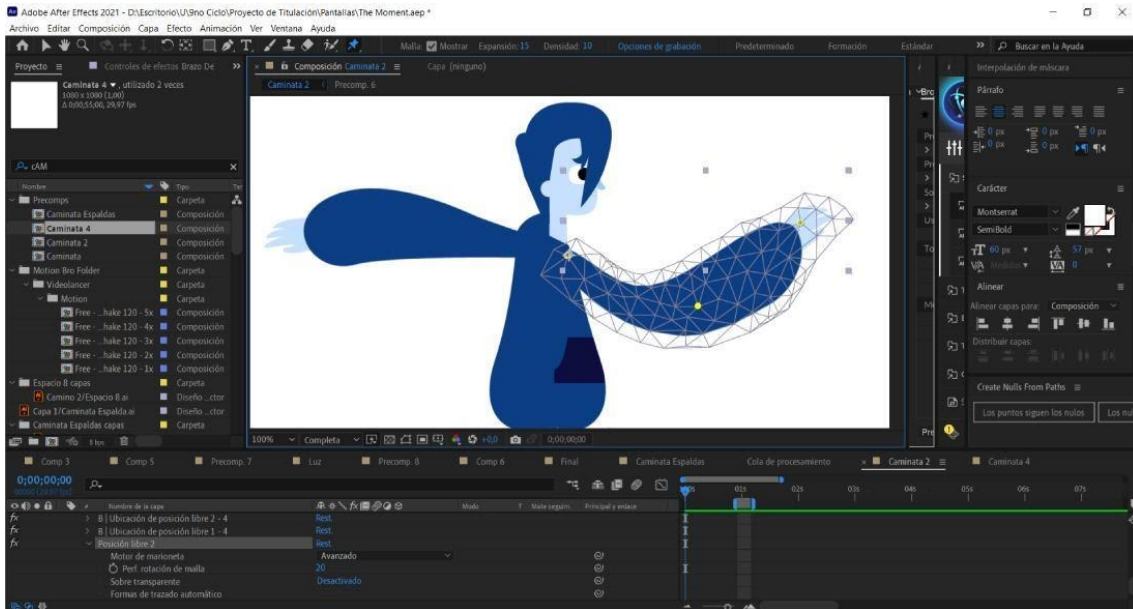


Figura 43 Malla creada en el brazo del personaje con la herramienta posición de marioneta

Y el otro estilo de animación es el de animar *frame por frame* los trazados para crear el efecto de movimiento para ciertos detalles tales como el pelo, la ropa y los elementos del personaje, estos dos estilos combinados crean una animación natural y fluida.



Figura 44 Secuencia de animación de trazo *frame por frame*

III.3 Sonido:

Dentro del campo audiovisual el sonido juega un papel fundamental, ya que a este se lo suele asociar con imágenes, por ejemplo cuando escuchamos el agua corriendo podemos imaginar esa situación, lo mismo ocurre con la música, cuando escuchamos el sonido de una guitarra es posible que visualicemos al músico tocando ese instrumento, o hasta podemos identificar la procedencia de ese sonido sin observarlo.

Los sonidos también se asocian a sentimientos, actividades, estados de ánimo, etc., esto en conjunto con imágenes puede generar diferentes apreciaciones dependiendo el contexto que se les dé, no es lo mismo observar a alguien riendo con música alegre que con sonidos terroríficos, el sonido puede crear diferentes apreciaciones dependiendo el trasfondo.

La sincronización del sonido con las imágenes es uno de los factores importantes dentro de este proyecto, ya que gracias a esta se puede generar una armonía y fluidez entre lo visual y lo sonoro, creando un ambiente en el cual el espectador se puede sumergir, captando de mejor manera el mensaje.

Para poder realizar una sincronización óptima se realizó un análisis minucioso de la canción escogida, en donde se determinó los tiempos idóneos para cada escena, teniendo en cuenta que la canción cuenta con 100 bpm (bits por minuto por sus siglas en inglés) se logró identificar el tiempo exacto que debe durar cada escena en específico, por ejemplo en el clímax de la canción se determinó que cada escena dure 1 segundo ya que al culminar un segundo se completaba un patrón rítmico.

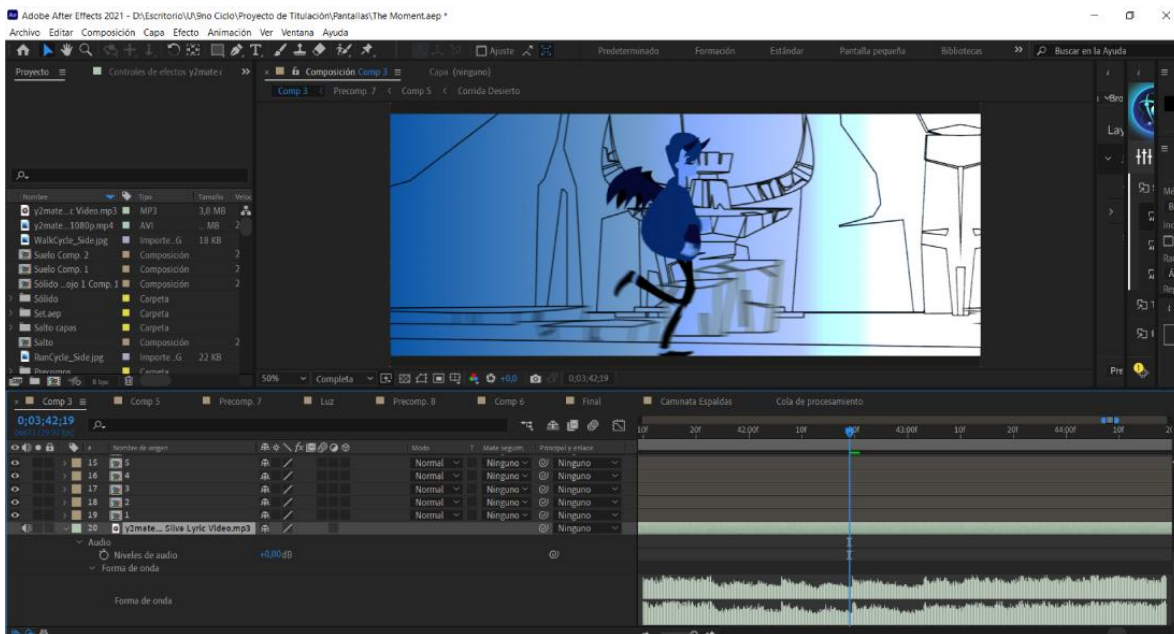


Figura 45 Visualización de las ondas de sonido de la canción al momento de sincronizar

III.4 Exportación:

Para la exportación del vídeo existe una gran variedad de opciones, dependiendo del uso que se le vaya a dar, en este caso el vídeo va a ser utilizado en las presentaciones del Set Collins, el cuál será proyectado tanto en pantallas LED full HD y mediante el uso de proyectores, además de su publicación en YouTube, por esta razón la relación de aspecto será la de 16:9 y será exportado en formato .mp4 el cual es un tipo de archivo multimedia que contiene audio y video.

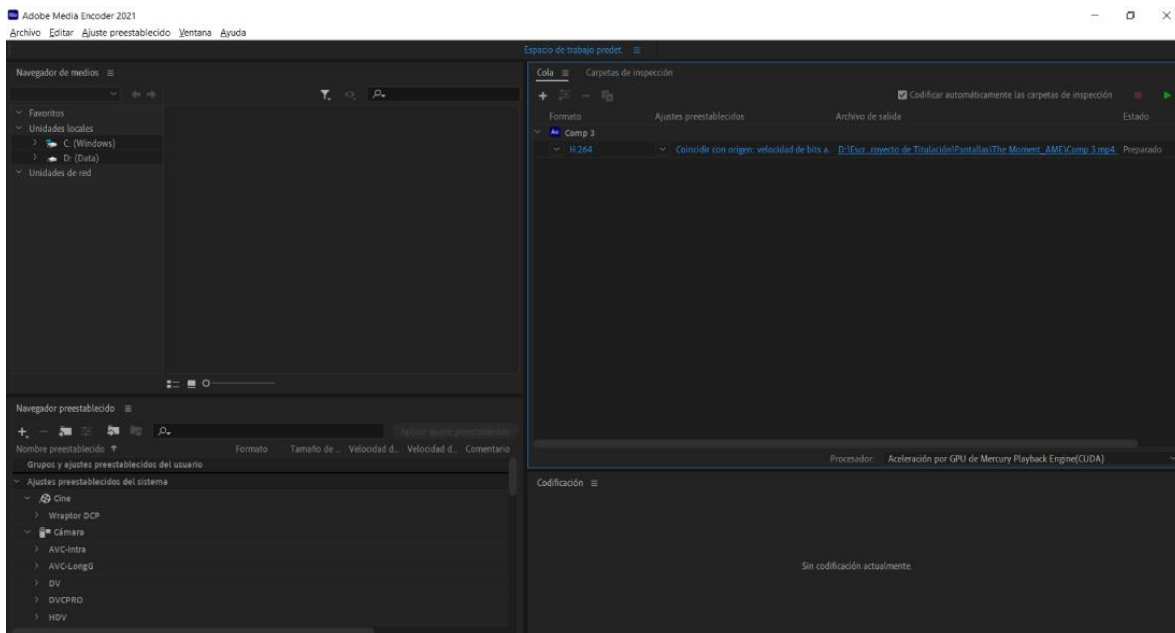


Figura 46 Interfaz de exportación de Adobe Media Encoder

El vídeo se exportó a través del programa de Adobe Media Encoder el cual es un motor de codificación de multimedia, usando el formato H264 el cual nos permite tener mayor resolución con una tasa de bits menor.

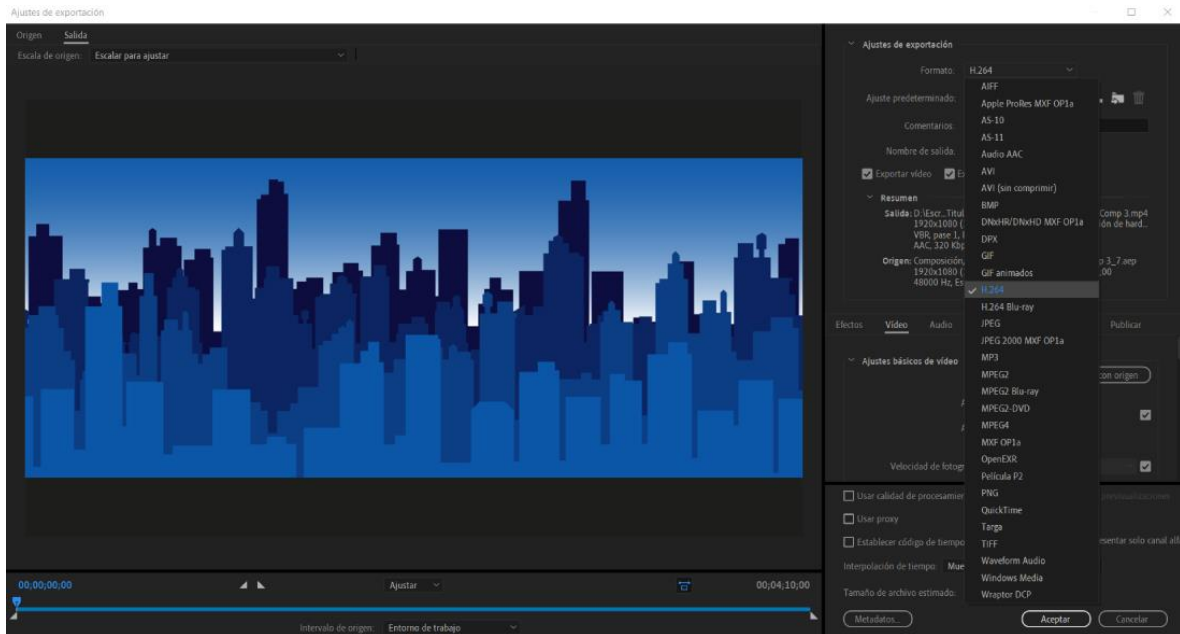


Figura 47 Selección de formato de salida en el Adobe Media Encoder

III.5 Feedback:

Para este punto, se envió el material multimedia a Set Collins para su revisión y de esta manera recibir comentarios acerca del mismo, lo cual es un paso muy importante, ya que su opinión se puede considerar de las más importantes.

Set Collins se expresó acerca del vídeo diciendo “El vídeo me parece un trabajo maravilloso, es entretenido y los detalles en la historia conforme a la canción me parecen muy acertados.”

No se hicieron esperar las felicitaciones por parte de él, así mismo hace énfasis a los detalles encontrados dentro del mismo, haciendo referencia a características similares entre el protagonista y el autor del tema.

Además es justo de mi parte elogiar lo creativo del material y el gran trabajo investigativo del autor, pues realmente se puede apreciar la dedicación desde las cosas más pequeñas como la indumentaria y corte

de cabello del protagonista muy parecido a mis atuendos, hasta hábitos cómo el cigarro. (Collins, 2021)

“No hace falta decirlo, pero el trabajo es muy bueno, ahora no puedo esperar para ver más trabajos de tu parte.” expresó Collins para finalizar, donde muestra interés en futuros proyectos que se puedan realizar, dando a entender que el proyecto fue un total éxito

III.6 Correcciones y publicación:

Todo proyecto audiovisual requiere una gran cantidad de revisiones, cada una más minuciosa que la otra, dentro de estas correcciones podemos encontrar lo que es la desincronización de las imágenes con la música, elementos fuera de su lugar y sin colorizar, errores en la animación e irregularidades.

Es por eso que después de meses de trabajo el proyecto ha sido culminado en su totalidad, siendo posible su publicación, la cual se hará de manera conjunta en diferentes plataformas digitales, las cuales son Youtube, Facebook e Instagram, siendo youtube la principal herramienta de difusión.

Se puede observar el resultado final en el siguiente enlace

<https://youtu.be/vr-7H9dYdl4>



Figura 48 Fotomontaje de una presentación en vivo de Set Collins con el videoclip de fondo.

Conclusiones:

A lo largo de la realización de este proyecto se ha podido llegar a las siguientes conclusiones:

Un videoclip es la conjunción de varias disciplinas artísticas, tales como: El diseño gráfico, la música, la fotografía y el videoarte. La integración de estas disciplinas puede ser posible gracias a las nuevas tecnologías y procesos de diseño, además de los medios de comunicación actuales.

El uso de visuales dentro de la industria de la música ha sido una de las soluciones más creativas que se haya podido dar en el medio, ya que es un complemento muy acertado para hacerla más dinámica e interesante dentro de este mercado, combinando estímulos auditivos y visuales se logra generar mayor interés

En el Ecuador existe poca o nula información acerca de estas actividades, ya que toda la información recolectada de manera local ha sido gracias a entrevistas, lo cual ha permitido crear una idea de lo poca desarrollada que es esta actividad.

Gracias al internet se ha podido apreciar el desarrollo que tienen diferentes países sobre esta actividad, en especial países como Bélgica, Estados Unidos y España, demostrando que la creación audiovisual no tiene límites y que posiblemente en algunos años esto sea posible en el Ecuador.

Se pudo demostrar que el uso de diferentes metodologías puede agilizar el proceso de creación de proyectos audiovisuales, tanto la metodología de El Guión de Robert McKee, la de Design for Motion de Austin Shaw y Animated Storytelling de Liz Blazer pueden ir de la mano y aplicarse a este tipo de proyectos de tipo musical.

Posiblemente este proyecto sirva como referencia para investigaciones que se realicen en el futuro acerca del campo audiovisual y de animación, ya que con la escasez de información acerca de esta actividad, pudiendo ofrecer otro punto de vista de este campo.

UCUENCA

Con la realización de este proyecto se ha conseguido explorar las posibilidades creativas que el campo de lo audiovisual ofrece, así mismo del aumento de conocimiento acerca del campo de la animación, la gran variedad de tecnologías y técnicas que son aplicables en el campo del diseño multimedia.

Anexos:

Anexo 1: En el anexo 1 se puede observar el guion técnico completo.

Letra de la canción	Descripción	Planos	Tiempo	Observaciones
	El protagonista salta	Plano medio	2 sec	
	El protagonista cae de una gran altura en la oscuridad, se observa un agujero de luz	Plano general	2 sec	
	El protagonista cae al suelo y mira hacia el cielo	Plano medio	2 sec	
	El protagonista levanta su mano hacia el cielo	Plano americano	2 sec	
	El agujero de luz en el cielo se cierra	Primer plano	4 sec	
	El protagonista avanza a través de la oscuridad, no puede ver nada	Primer plano	2 sec	
	El protagonista se pierde en la niebla	Plano general	6 sec	
Mistakes They hunt me down And try to eat my bones They try to kill my soul I got nowhere to go	El protagonista camina entre la niebla	Primer plano	8 sec	
My legs Are shaking tired Keep walking down the line They don't have a choice No, they don't have a choice v	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Plano general	8 sec	
I can't see the road There's just Too much fog There's just Too much fog	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Plano general	8 sec	
Let's rewind this tape Start all over again Make things better again	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Plano general	3 sec	

Letra de la canción	Descripción	Planos	Tiempo	Observaciones
Life won't come back As we grow older	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Plano general	8 sec	
Years will go on So seize the moment	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Plano general	8 sec	
	El protagonista camina entre la niebla, cambia de dimensión	Plano general	3 sec	
Life won't come back As we grow older	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 1	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 2	Plano general	3 sec	
Years will go on So seize the moment.	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 3	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 4	Plano general	3sec	
Life won't come back As we grow older	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 5	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 6	Plano general	3 sec	
Years will go on So seize the moment.	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 7	Plano general	3 sec	
	El protagonista acelera el paso entre la niebla, cambia de dimensión 8	Plano general	3 sec	

Letra de la canción	Descripción	Planos	Tiempo	Observaciones
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 1	Plano general	3 sec	
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 2	Plano general	3 sec	
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 3	Plano general	2 sec	
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 4	Plano general	1 sec	
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 5	Plano general	1 sec	
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 6	Plano general	2 sec	
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 7	Plano general	1 sec	
	El protagonista corre entre la niebla, cambia de dimensión 8	Plano general	1 sec	
	El protagonista salta		4 sec	
	se ve todo negro		4 sec	
	El protagonista aparece caminado a través de una carretera hacia un ocaso		6 sec	No hay canción

Anexo 2: Entrevista a Juan Fernandez de Córdoba (4Q)

1) ¿Cómo el diseño permite/ayuda a la creación de estos visuales? Los límites son difusos, si el material que presentas es filmado, ilustrado de creación propia o un remix de imágenes ajenas, luego el momento del performance realizas una especie de “edición en vivo” que en mi caso lo considero como diseñar en tiempo real. Para mí el diseño gráfico ha sido la génesis que me ha llevado hacia otras técnicas o herramientas en búsqueda de una expresividad propia.

2) ¿Cuál es el aporte que brindan los visuales a la música? Los visuales potencian y amplifican a la música, así mismo pueden perjudicarla en algunos casos, el objetivo es crear experiencias integrales, a lo auditivo y lo visual los unimos hace más de un siglo, cinematografía que busca emular la realidad.

3) ¿Qué ha hecho como VJ? De algún modo creo haber sido pionero en el uso de ciertas técnicas y un determinado estilo de performance, la mayoría de esto lo he hecho en los Tripy-Tripy y otros eventos de música electrónica, y también con bandas en vivo, especialmente con Anima Inside. Actualmente me encuentro alejado de esta actividad.

4) ¿Qué elementos técnicos son fundamentales para la creación de visuales? Las técnicas y herramientas son muy variables, pero creo que es una actividad íntimamente relacionada con la tecnología, el único elemento fundamental que se me ocurre para todos los casos es la luz.

5) ¿Cómo influye el dj, la música y el público al momento de crear visuales? Sin duda cada elemento influye y puede potenciar o perjudicar un performance, pero creo que lo que caracteriza a un profesional es que es capaz debe ser capaz de dar lo mejor de sí, así las circunstancias sean adversas.

6) ¿En el Ecuador cómo ve el diseño de visuales? Hace algunos años hubo un boom de los visuales, el videomapping y ese tipo de actividades, que vino de la mano de la masificación de ciertas tecnologías, actualmente hay profesionales súper competentes, pero creo que hay mucho potencial inexplorado en esta actividad.

7) ¿La creación de visuales es un mercado emergente en Ecuador? Si, pero es un mercado muy volátil y frágil, dependiente de tecnologías que vienen y van y apegado a modas pasajeras, si quieres sobresalir o hacer billete tienes que estar proyectándote al futuro en todo momento, adelantado, mostrando cosas diferentes

8) ¿Conoce VJ's reconocidos al nivel del Ecuador? Al momento solo se me ocurre el nombre de Fidel Eljuri

9) Referentes que inspiraron para crear visuales Pink Floyd, Kraftwerk y la camada de artistas audiovisuales que vinieron al festival INFUSION en Cuenca en el año 2003, especialmente los Venezolanos MASA y Kcho Kloide

10) ¿Existen tendencias de diseño de visuales en el Ecuador? No lo tengo claro, si existen me resulta difícil identificarlas, más allá del rescate de lo precolombino y de lo andino, que a veces resulta forzado, creo que es muy difícil hablar de una identidad visual sólida local

Anexo 3: Brief

Cliente: Set Collins

1) ¿En qué sueles inspirarte al momento de crear tus canciones? Me inspiro en las cosas que me han estado pasando, actos que me han sucedido y de alguna manera trato de escribir cosas que me pasaron a mí para que otras personas que atraviesen algo similar sepan cómo asimilarlo

2) ¿A qué público apuntas o quieres que escuchen tus canciones? Prefieres ya expandirte internacionalmente o te sientes más cómodo localmente? Apunto a todo tipo de público, no necesariamente tiene que tener una edad, son cosas que le pueden pasar a cualquier persona.

3) Para los visuales prefieres manejar: proyecciones o nuevas tecnologías como el mapping o realidad aumentada por ejemplo. Yo pienso que soy una persona más de mapping, siempre he sido partidario del mapping y me gusta siempre estar innovando en nuevas tecnologías.

4) Qué te gustaría ver en los visuales y que no? imágenes, videos, 3d, 2d, etc. Me gusta mucho la combinación de elementos 2d y 3d porque ambos crean una atmosfera diferente dependiendo el tipo de sensación que quiera lograr en el público.

5) Qué te gustaría contar a través de los visuales y que canciones tuyas quisieras usar Me gustaría muchísimo contar la historia tras esa canción, también me gustaría usarlas en canciones como the moment, hacia el sol, incluso en remixes como moscow ecuador.

6) Cómo quisieras que se te vea ante el público? joven, experimentado, etc. Me gustaría que se me viera como un joven experimentado en esta rama, pero que al mismo tiempo es un improvisado que realmente no tiene mucho conocimiento de teoría musical, producción, pero que aun así no se da por vencido y que está constantemente aprendiendo.

7) Te gustaría que tus presentaciones se manejen con visuales tipo 2d y video? Me encantaría mucho la idea de manejar los visuales tipo 2d, creo que se podría llegar a tener un resultado muy positivo e interesante.

Canción: The Moment – Set Collins

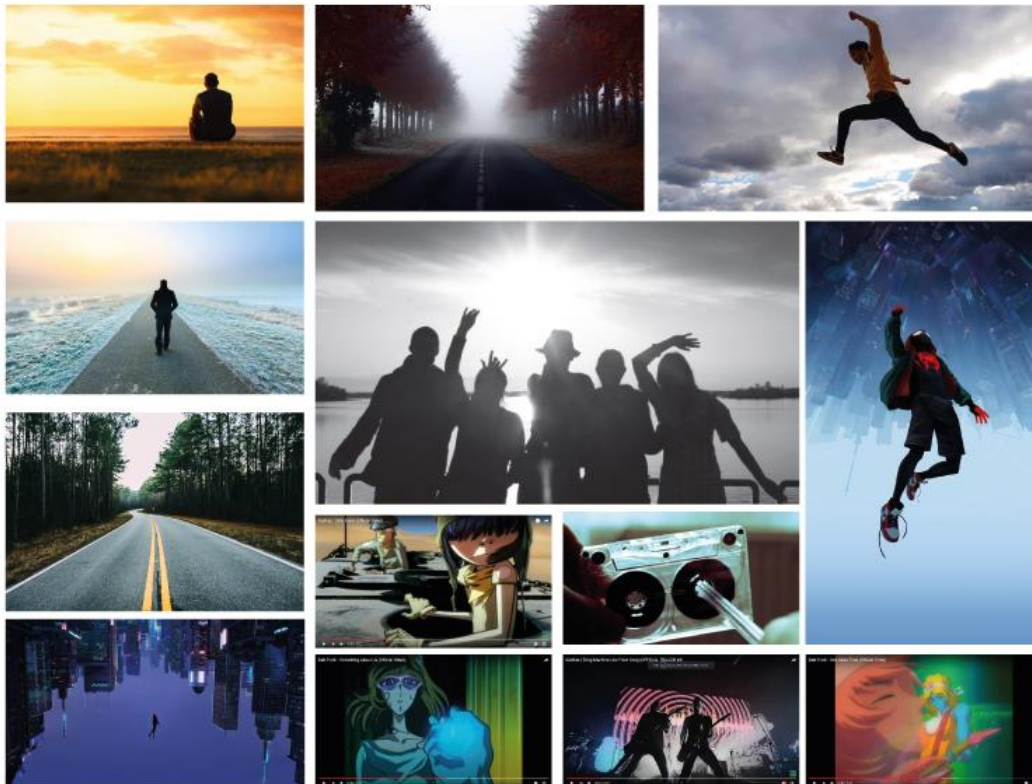
The Moment es una fusión de música electrónica y música andina, el propósito es el de transmitir un mensaje de ánimo y positivismo, es una canción que trata de las amistades, los sueños y de vivir el momento porque la vida no es para siempre, superar los obstáculos y aprender de los errores, siempre con la cabeza en alto y avanzando.

Se eligió esta canción porque logra que el público se sienta identificado, en algún momento de la vida de cualquier persona ha existido algún obstáculo que le haya hecho pensar que no hay manera de superarlo y rendirse, pero de eso se trata, de aprender de los errores y superarse, hay que aprovechar las buenas oportunidades y las malas, las buenas porque nos dan el impulso necesario y las malas porque nos enseñan a no rendirnos, la vida no va a volver y debemos aprovechar el momento y perseguir nuestros sueños.

Lluvia de ideas:

Camino, volar, oscuro, niebla, cassette, sueños, alas, correr, envejecer, rebobinar, calendario, tiempo, avanzar, amigos, saltar, confiar, superar, avanzar, crecer, caerse, adelante, cielo, ciego, camino, carretera, soledad, reloj, tiempo, renacer, estrellas, rebobinar.

Moodboard:



Público objetivo: Hombres y mujeres de entre 20 a 30 años, de clase social media – alta residentes en zona urbana con intereses por la música electrónica y en viajar.

Perfil de Usuario:

Nombre: Christian Palacios

Edad: 25

Estado civil: Soltero

Ocupación: Diseñador

Nivel económico: Medio

Nacionalidad: Ecuatoriana

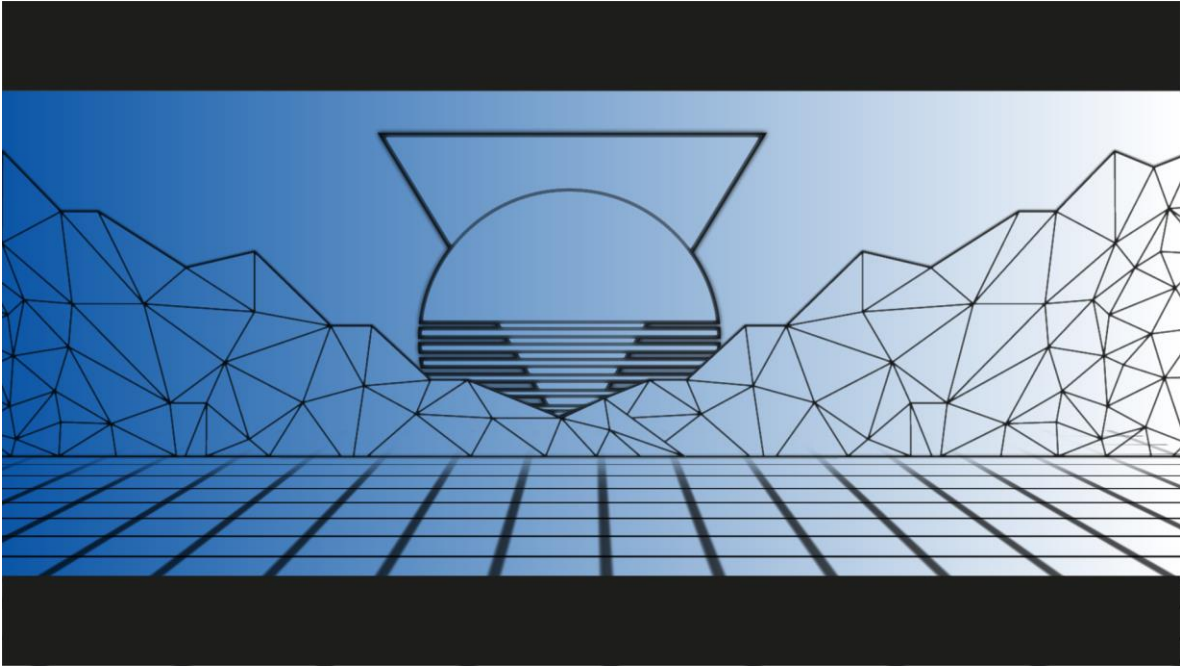
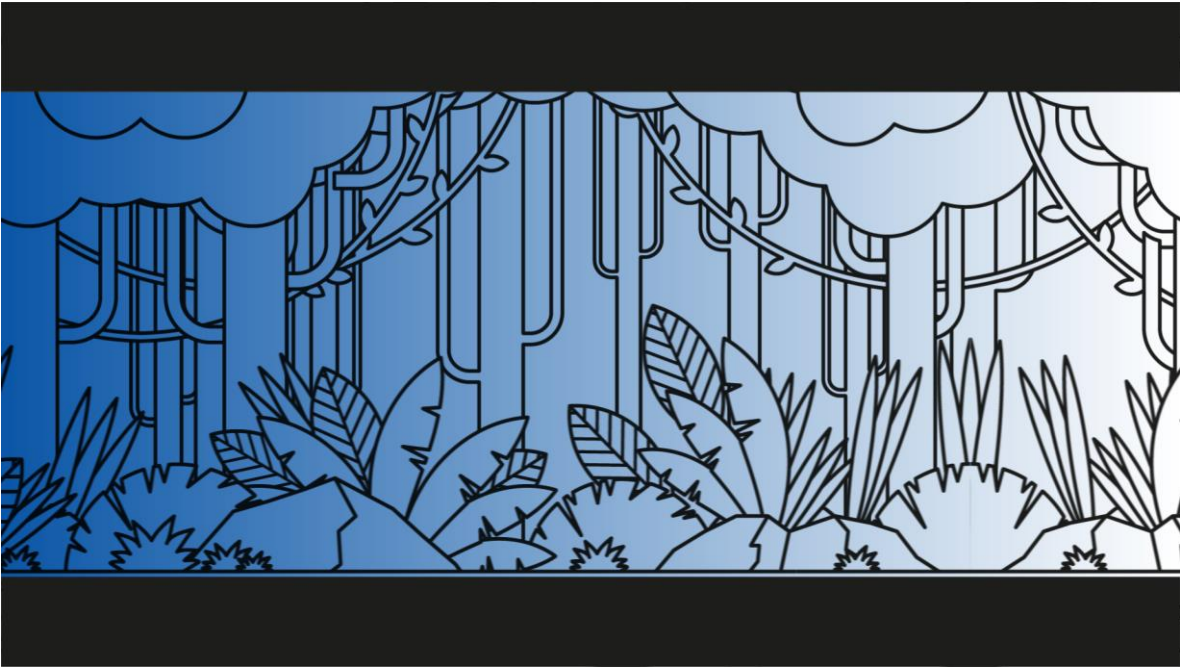
Zona de residencia: Urbana

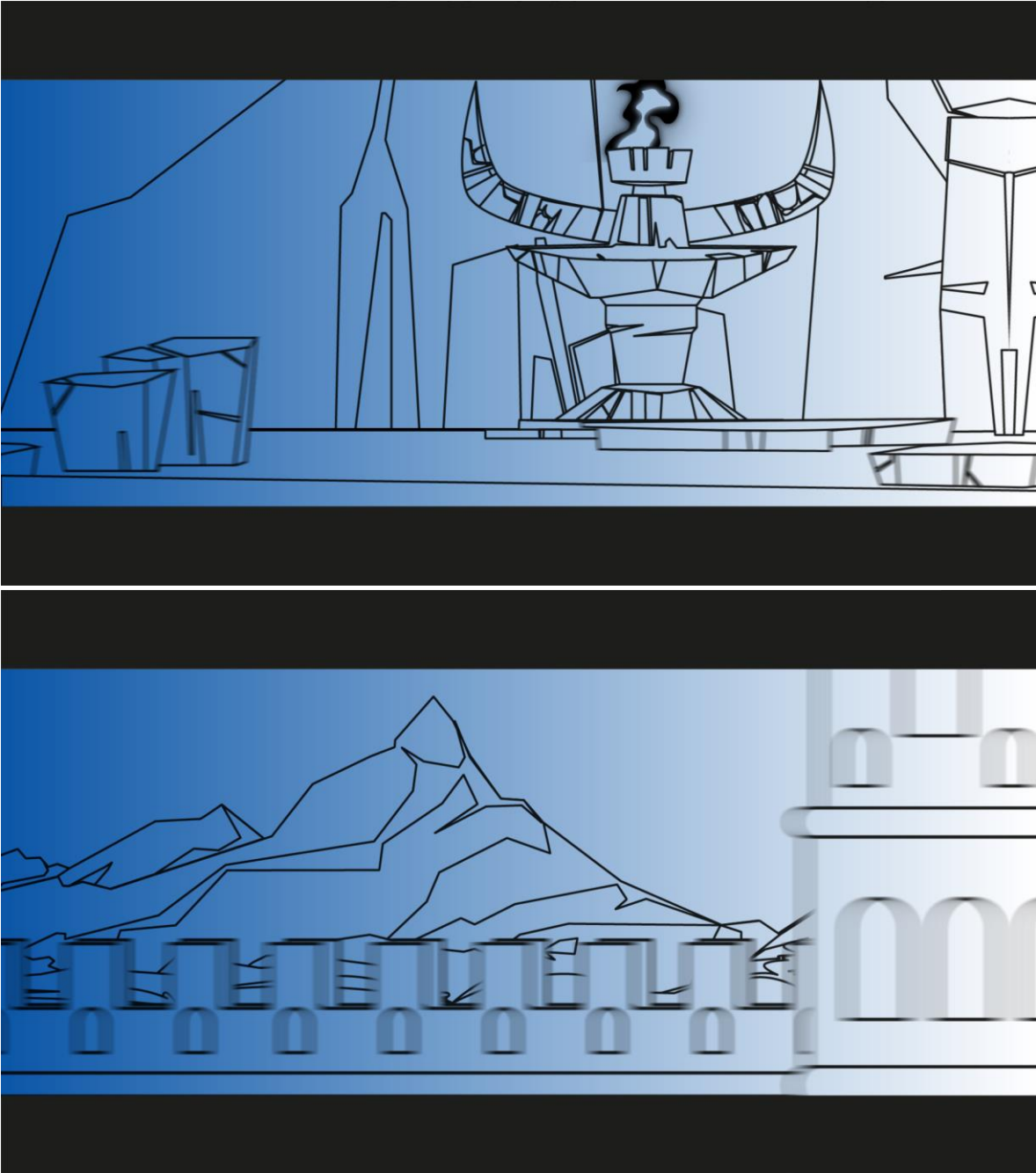
Christian es un joven Diseñador que trabaja como freelancer, lo que le proporciona mucho tiempo libre para realizar sus actividades favoritas.

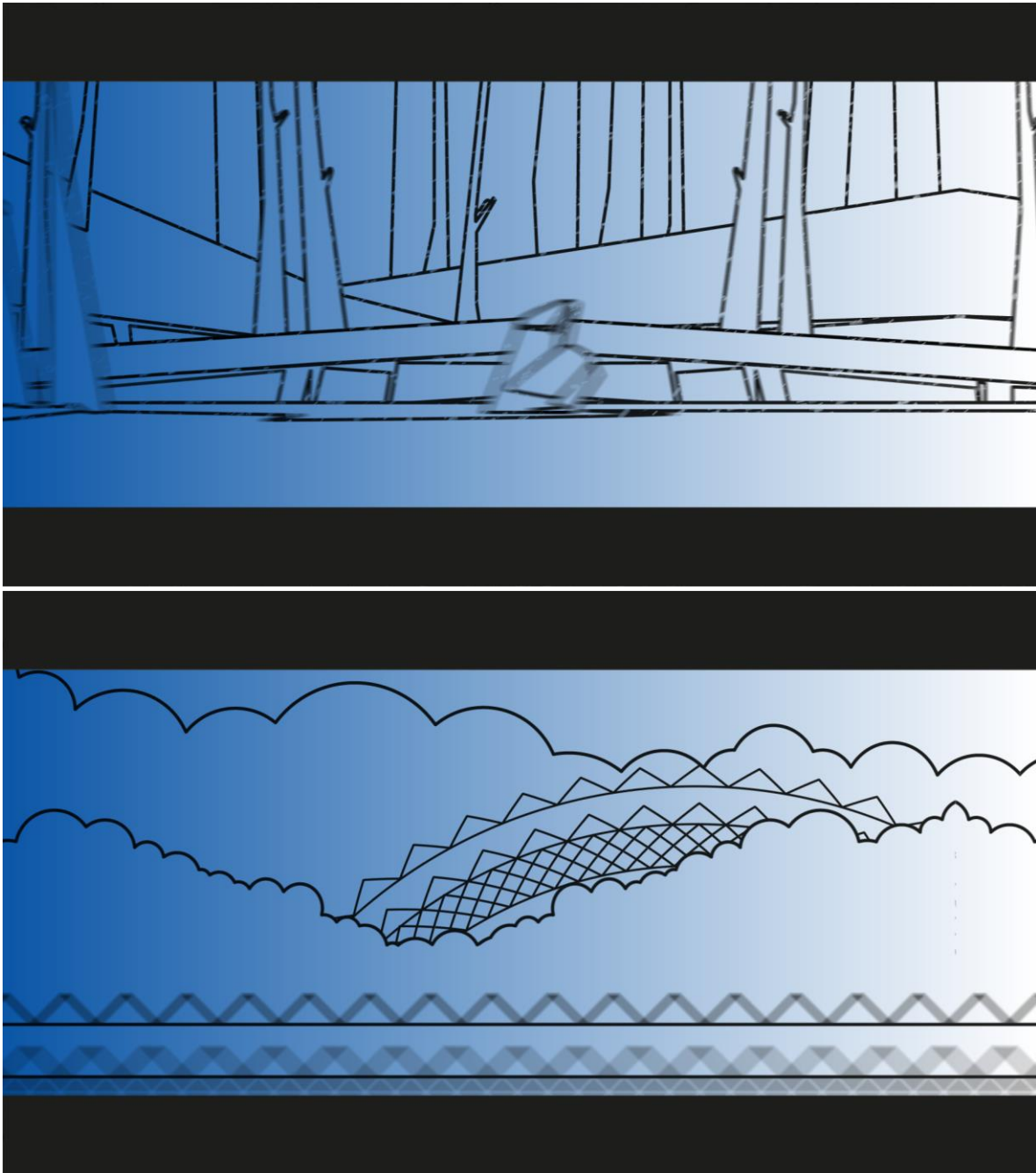
Entre sus gustos está el downhill, viajar y jugar videojuegos. Le encanta escuchar música mientras realiza sus actividades y disfruta mucho ver los vídeos musicales de sus canciones favoritas ya que le ayuda a sentir mucho más las letras y lo que representan. Su sueño es asistir alguna vez al Tomorrowland, ya que es uno de sus eventos de música electrónica favorito.

Resumen: La historia habla sobre 3 amigos de los cuales 2 consiguieron gran éxito mientras tanto el tercero seguía ganándose la vida como podía, superando cualquier obstáculo que se le presentara, en un momento se cansa y empieza a realizar acciones equivocadas que lo llevan a un accidente, estando desmayado se ve vencido y está a punto de ceder la batalla, pero recapacita y trata de volver en sí, teniendo una lucha contra la derrota y el fracaso, la cual parece tenerla completamente perdida, pero el aprovechara cada momento que tenga para no volver a caer.

Anexo 4: Escenarios









Bibliografía:

- Arteunlick. (s.f.). Digital Art. Cuenca. Retrieved Noviembre 25 , 2021, from <https://arteunlick.es/category/digital-art-artistas/>
- Collins, S. (2016, Abril 11). Entrevista con Set Collins. (G. Party, Interviewer) YouTube. Loja. Retrieved Diciembre 5, 2020, from https://www.youtube.com/watch?v=kSWjMsTJulo&ab_channel=Goparty
- Collins, S. (2020, Diciembre 22). Entrevista a Set Collins. (G. Lavanda, Interviewer) Loja, Loja, Ecuador.
- Erlewine, M. (1991). *All Music*. Retrieved Enero 28, 2021, from <https://www.allmusic.com/>
- Fernandez, J. P. (2020, Noviembre 24). Entrevista a Forkiu. (G. Lavanda, Interviewer) Loja, Loja, Ecuador.
- Hungría, I. (2012, Mayo 5). Los video jockey ilustran la música. *Los video jockey ilustran la música*, p. 2.
- Illescas, J. (2015). *La Dictadura del Videoclip. Industria musical y sueños prefabricados*. El Viejo Topo.
- Longina, C. (2004). *Ccapitalia*. Retrieved from <http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/longina/binomio.htm>
- Lozada, J. (2012, Mayo 5). Los video jockey ilustran la música. (E. Telégrafo, Interviewer)
- Martin-Delpierre, H. (2016, Febrero 20). *BBC*. Retrieved Enero 28, 2021, from BBC: <https://www.bbc.co.uk/programmes/b05zlk3w>
- Martínez, P. (2006). *Video: El principio*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Tomorrowland. (2005). *Tomorrowland*. Retrieved from Tomorrowland: <https://www.tomorrowland.com/>
- UltraMusicFestival. (2000). *UltraMusicFestival*. Retrieved from Ultra Music Festival: <https://ultramusicfestival.com/>
- Zabala. (2012, Mayo 5). Los video jockey ilustran la música. (E. Telégrafo, Interviewer)
- McKee, R. (2020). *¿Cómo escribir un buen guión?*. (Fotogramas, Interviewer)
- McKee, R. (2002). *EL GUIÓN. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.
- Shaw, A. (2019). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Routledge.

Blazer, L. (2016). *Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics*. Peachpit Press.