

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de pieza audiovisual mediante el uso del Motion Graphics sobre las danzas urbanas, dirigido a bailarines principiantes de la ciudad de Cuenca


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

Autor:

Brandon William Ortega Delgado

Director:

Patricio Ismael Carpio Padilla

ORCID:  0000-0001-7200-9264

Cuenca, Ecuador

2023-04-26

Resumen

En la actualidad la danza es mucho más relevante gracias a los nuevos medios de difusión masiva como las redes sociales, estas consiguieron llevar a la danza a un público más amplio, mostrando diferentes estilos de baile acompañados de una infinidad de ritmos musicales. Cuenca es una ciudad que posee una gran riqueza cultural y se encuentra llena de arte, en el caso de la danza urbana encontramos a bailarines que difunden su arte en los medios mencionados, lastimosamente la cantidad abrumadora de contenido que no se encuentra bien fundamentado confunde a bailarines principiantes que ven a las redes sociales como un método de aprendizaje confiable y opaca a los que intentan difundir su arte. El objetivo principal de este proyecto es brindar información verídica y bien fundamentada a los bailarines principiantes de ritmos urbanos y jóvenes interesados en aprender danza urbana, el video contiene información introductoria sobre la danza urbana y tres ramas escogidas por su rango de popularidad en nuestro contexto actual, presentando información confiable usando al diseño como un método de difusión.

Palabras clave: danza urbana, motion graphics, multimedia, pieza audiovisual

Abstract

Currently, dance becomes much more relevant thanks to the new massive means of dissemination such as social networks, which have managed to bring dance to a broader audience, showing different styles of dance accompanied by an infinite number of musical rhythms. Cuenca is a city that has great cultural wealth and is full of art, in the case of urban dance we find dancers who spread their art in the aforementioned media, unfortunately the overwhelming amount of content that is not well founded confuses the dancers beginners who see social networks as a reliable learning method and opaque to dancers who try to spread their art. The main objective of this project is to provide accurate and well-founded information to beginner dancers of urban rhythms and young people interested in learning about urban dance. The video contains introductory information about urban dance and three branches chosen for their popularity in our current context, presenting reliable information using design as a dissemination method.

Keywords: urban dance, motion graphics, multimedia, audiovisual piece

Índice de contenido

Introducción	9
Justificación e importancia	9
Objetivo.....	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	10
Capítulo I	11
1. Marco teórico	11
1.1 La Cultura Urbana.....	11
1.1.1 Las tribus urbanas.....	11
1.1.2 La expresión corporal.....	13
1.1.3 La Danza Urbana	13
1.1.4 Estilos de Danza Urbana.....	14
Breakdance:.....	15
Popping:.....	16
Locking:	16
Waacking:.....	17
House Dance:	18
New Style:.....	18
1.1.5 Relevancia de la Danza Urbana en Cuenca.....	19
1.2 El Bailarín en la actualidad	21
1.2.1 Problemas de un bailarín en el contexto social actual	22
1.2.2 Danza urbana y redes sociales	23
1.3 Producción Audiovisual.....	25
1.3.1 El Motion Graphics.....	26
1.3.2 El Storytelling	27
Capítulo II	30
2. Conceptualización y desarrollo creativo	30
2.1. Análisis de homólogos	30
2.1.1 Homólogo 1.....	30
2.1.2 Homólogo 2.....	31
2.1.3 Homólogo 3.....	32
2.2 Ideación	33
2.2.1 Formato	34
2.2.2 Contenido.....	34
2.2.3 Estilo gráfico	35

Línea Gráfica	35
Cromática	37
Movimiento e interacción	40
Tipografía.....	40
2.2.4 Música y efectos sonoros.....	41
2.2.5 Moodboard.....	41
2.3 Guion	42
2.3.1 Storyline	43
2.3.2 Guion técnico	44
2.3.2 Storyboard	46
Bocetaje.....	46
2.3.3 Animatic	47
Capítulo III	49
3. Producción	49
3.1 Diseño de material gráfico.....	49
3.1.1 Diseño de escenarios.....	49
3.1.2 Diseño de personajes.....	52
3.2 Styleframes	54
3.3 Design Board	55
3.4 Animación y Montaje.....	57
3.4.1 Animación y Armado del video en base al design board y al guion	57
3.4.2 Audio y proceso de grabación de la voz en off	63
3.4.3 Renderizado.....	65
3.4.4 Implementación en redes	66
Conclusiones	68
Recomendaciones	69
Referencias.....	70
Anexos.....	72

Índice de figuras

Figura 1 Scenesters.....	12
Figura 2 Bailarines Urbanos.....	14
Figura 3 Cultura Hip Hop	15
Figura 4 Try, Don't Give Up Practice Make Perfect - Popping Dance.....	16
Figura 5 Locker in action.....	17
Figura 6 Olga Lock baila en París	17
Figura 7 Bailarín de House Dance	18

Figura 8 Grupo de danza New Style	19
Figura 9 Porcentaje de respuestas relacionadas al nivel de relevancia de la danza urbana en Cuenca	20
Figura 10 Bailarina relevante en Tik Tok	24
Figura 11 Bailarín reconocido en You Tube ofreciendo talleres de danza por medio de su canal	24
Figura 12 Coreógrafo influyente en Instagram	25
Figura 13 Animation	27
Figura 14 Escena de caza	28
Figura 15 ¿Qué pasaría si detonásemos una bomba nuclear en la fosa de las Marianas? (ciencia, no ficción)	30
Figura 16 ¿Qué es la danza? - El impulso de la vida - #Teatropedia - Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo	31
Figura 17 Vídeo motivacional animado By Operary.....	32
Figura 18 Relaciones de aspecto para videos de redes sociales	34
Figura 19 Ejemplo de línea gráfica con formas de complejidad media	36
Figura 20 Estructura y estilo de un personaje	37
Figura 21 Paleta de colores neón general.....	38
Figura 22 Paleta de colores brillantes similares a las latas de aerosol	38
Figura 23 Paleta cromática basada en la estética de los 70's	39
Figura 24 Paleta cromática para House Dance	39
Figura 25 Distintos estilos de tipografía sans serif	40
Figura 26 Diseño de Moodboard	42
Figura 27 Página 1 perteneciente al storyboard	46
Figura 28 Boceto preliminar de un styleframe	47
Figura 29 Animatic desarrollado en After Effects.....	48
Figura 30 Animatic concluido	48
Figura 31 Escenario inspirado en un estudio de baile	50
Figura 32 Estatua de la libertad	51
Figura 33 Personaje Principal	53
Figura 34 Personaje perteneciente al popping	54
Figura 35 Conjunto de styleframes.....	55
Figura 36 Conjunto de styleframes.....	56
Figura 37 Styleframes colocados en orden cronológico	57
Figura 38 Orden de animación	57
Figura 39 Keyframes de cada capa.....	58

Figura 40 Códigos aplicados a keyframes de la animación	58
Figura 41 Manejo de curvas, emparentamiento de capas y efecto blur	59
Figura 42 Puppet aplicado a personajes y objetos de la animación	60
Figura 43 Tipografía cinética	61
Figura 44 Plugin Animation Composer 3 aplicado a una capa de texto	61
Figura 45 Motion Factory Classic aplicado a elementos decorativos	62
Figura 46 Video demostrativo	63
Figura 47 Precomposición generada para incorporar el audio	64
Figura 48 Voz en off procesada en Adobe Audition	65
Figura 49 Proceso de renderizado	66
Figura 50 Estadísticas de tik tok e instagram	67

Índice de tablas

Tabla 1 Guion preliminar	43
Tabla 2 Escena 1 del guion técnico	44

Agradecimientos

Agradezco a Dios por los dones y oportunidades brindados, cada momento moldeó mi carácter, permitiéndome formarme como profesional sin dejar de lado los valores inculcados.

A mis padres, por ser el principal motor en mi formación profesional y personal, sin ellos nada esto sería posible, a Willan por siempre apoyarme en mi formación académica a pesar de las adversidades, a Sonia por siempre ser un ejemplo de trabajo duro y esfuerzo, sin su amor y sacrificio nada de esto sería posible, cada paso que doy es por ustedes y para ustedes. A mis hermanos, Carolina, Ismael y Jhon, gracias por acompañarme en este largo recorrido brindándome su apoyo en todo momento, son mi orgullo y mi fuente de inspiración. A Maribel y Melani, espero que vean en mí un ejemplo de superación y persistencia.

A la Universidad de Cuenca y los docentes de la facultad, por brindarme los conocimientos necesarios para realizar este proyecto.

A mi tutor, Ismael Carpio por guiarme en el transcurso de este proyecto, además de ser una fuente de inspiración en mi vida profesional desde el inicio de la carrera.

A Michael, gracias por estar en los momentos difíciles, a Anahi, gracias por acompañarme todos estos años pese a las circunstancias, a Franchesco por tu amistad incondicional. Son un pilar fundamental en mi formación profesional.

A mis Amigos, Nicole Conce, Erick Villa, Jandry Mendia, Luis Montesdeoca, David Nieto y Brandon Delgado por su amistad y apoyo a lo largo de mi vida universitaria.

Introducción

Para un artista, la danza puede tener una infinidad de significados en su vida, muchos lo ven como una forma de desconectar, de encontrarse a sí mismos o como un simple *hobbie*, así que en cierta forma la danza es una manera de expresión. En nuestro contexto social, una persona que quiere adentrarse en este mundo tiene que disponer de un medio que le brinde los conocimientos adecuados y que lo motive a elegir cual estilo es el que lo identifica, la danza ha tomado relevancia debido al auge de las redes sociales, lo cual crea un canal de comunicación óptimo. Lastimosamente la cantidad exagerada de información tergiversa los fundamentos reales que tiene un estilo de baile urbano.

Usando el poder de comunicación que ofrece el diseño gráfico buscamos proponer una solución viable y eficaz que solvete las falencias antes mencionadas, por lo cual una pieza audiovisual es adecuada para solucionar esta problemática, brindando información correcta al público de manera interactiva y entretenida. Para desarrollar el proyecto se utilizó la metodología de Bruno Munari que permite resolver este problema de forma lógica y creativa, dando como resultado el desarrollo una pieza audiovisual de *Motion Graphics* sociales sobre la danza urbana en nuestro contexto actual, junto a conceptos básicos de tres estilos fundamentales de danza urbana. La propuesta busca dar a conocer los estilos urbanos que no son muy conocidos en la ciudad de Cuenca.

Justificación e importancia

Es de vital importancia mantener vigentes los ritmos urbanos y los cimientos de la danza, por esta razón, el proyecto ayudará a que los distintos movimientos de danza urbana tengan más notoriedad en la ciudad, brindando información veraz y confiable a los nuevos bailarines y personas que quieran empezar en esto, además de que se mostrará al público rasgos no muy conocidos que identifican a cada uno de los estilos de danza urbana escogidos, en un medio de difusión accesible para cualquier persona.

Objetivo

Objetivo General

Brindar información verídica y bien fundamentada a los bailarines principiantes de ritmos urbanos y jóvenes interesados en conocer acerca de la danza urbana, además el proyecto busca dar relevancia a los estilos urbanos que no son muy conocidos en la ciudad.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el nivel de conocimiento de los bailarines principiantes sobre la variedad de estilos de danza urbana que existen en Cuenca para encontrar las danzas que sean más adecuadas para el proyecto de titulación.
2. Recopilar conceptos y herramientas que ayuden a construir la pieza audiovisual destinada a solucionar la problemática planteada.
3. Diseñar el video de *Motion Graphics* incorporando los conocimientos previamente obtenidos en los métodos investigativos.

Capítulo I

1. Marco teórico

El análisis de la situación de la danza urbana en nuestro contexto social sirve como primer paso para obtener un diagnóstico acertado y detectar el problema principal, por medio de herramientas investigativas se obtiene información que ayuda a comprender el problema de forma detallada, logrando proponer una solución precisa usando la información y conceptos recopilados a lo largo de la investigación. Es importante recopilar conceptos previos porque serán de vital importancia para comprender la problemática y la solución que se propone. Adicionalmente, permitirá ofrecer al lector detalles que componen el proceso de creación de una pieza audiovisual.

1.1 La Cultura Urbana

Si tenemos en cuenta la infinidad de culturas que existen en el planeta, entenderemos que cada cultura posee identidad propia y engloba características que son únicas en su tipo. Una sociedad puede ser la cuna de una variedad de culturas y formas de expresión, muchos movimientos son creados por factores específicos que se dan en una parte de la urbe. Existen culturas autóctonas de una locación específica y otras que son el resultado de la mezcla de varias culturas. “La cultura urbana engloba a aquel grupo de personas que mantienen un comportamiento colectivo propio, el cual contiene las maneras de expresión, costumbres y rasgos de comportamiento específicos de dicha cultura, todo esto desarrollado dentro de una determinada ciudad” (Ucha, 2013). Normalmente las culturas urbanas dependen de la evolución de la sociedad en general y de su contexto, por consiguiente, la cultura urbana engloba distintas subculturas que comparten un origen similar, la urbe.

1.1.1 Las tribus urbanas

Dentro de una cultura urbana podemos encontrar tribus urbanas conformadas por individuos que comparten ideales y características propias que los diferencian de otras. Las cualidades de estos grupos tienden a transmitirse a lo largo de generaciones y en la mayoría de los casos se extienden a otros territorios que adoptan elementos de dicha cultura a sus condiciones, esto puede ser una ventaja y a la vez una desventaja, puesto que la apropiación cultural suele hacerse presente, causando problemas a las personas que pertenecen a la cultura original.

Figura 1

Scenesters



Nota. Múltiples culturas urbanas con sus rasgos característicos. Recuperado de *Scenesters* [Ilustración], Rob Dobi, 2018, <https://medium.com/predict/did-technology-kill-underground-culture-f6ebdbfc8e9>

Con el paso de los años las ciudades modifican su estructura, pero hay tribus que mantienen su esencia y esto les ayuda a mantenerse vigente a pesar del paso de los años, manteniéndolas relevantes junto con los nuevos estilos emergentes. Algunas de las tribus urbanas que han logrado mantenerse vigentes hasta la actualidad son las siguientes:

- Hippie
- Gótico
- Hípster

- Hip Hop
- Punk
- Rastafaris
- Rockeros

Los ideales artísticos que las tribus urbanas engloban suelen ser muy variados, por ejemplo, el tipo de música o vestimenta nos ayudan a diferenciar una tribu de otra. Es por esto que muchas tribus han desarrollado su propia identidad, creando música, formas de vestir autóctonas, etc. Un claro ejemplo de esto son las tribus urbanas que han desarrollado estilos de baile propios en base a un estilo de música específico. La expresión corporal forma parte de una tribu y es capaz de comunicar sentimientos y emociones que las palabras no pueden.

1.1.2 La expresión corporal

En las tribus urbanas la expresión corporal es diversa ya que varía drásticamente dependiendo de la tribu en la que nos encontremos, la expresión corporal puede estar involucrada en una gran cantidad de actividades por ejemplo la danza y todos los estilos que esta engloba, pintura corporal, *gang signs*¹ en el caso de las pandillas urbanas, lenguajes, etc. En general la expresión corporal es un tipo de lenguaje no verbal que busca transmitir con el movimiento. Además de otorgar un lenguaje alterno al verbal, “La expresión corporal busca facilitar al ser humano el proceso creativo y de libre expresión y comunicación, a partir del conocimiento de su cuerpo, del manejo del espacio, de los materiales y del fortalecimiento de su autoconfianza.” (Quesada, Consuelo, 2004, p. 124), brindándole autenticidad y variedad a la expresión corporal propia de una tribu sobre otra.

1.1.3 La Danza Urbana

La danza Urbana comprende los estilos de baile que no fueron desarrollados dentro de un estudio de baile, se trata de estilos desarrollados en la urbe, en las calles donde se realizaban fusiones de estilos ya existentes con pasos desarrollados por bailarines callejeros.

Su nombre como bien lo indica es de origen callejero y empezó a desarrollarse en los 70 's en el sur de Bronx, Nueva York. Nace a partir del inconformismo que tenían los jóvenes de comunidades latinas y afroamericanas con una larga historia de pobreza y marginación, ofreciendo perspectivas de vidas diferente a las que se ofrecía como eran las bandas delictivas y la violencia en general, creando lazos sociales con los diferentes amantes de esta cultura. (Bello, et al., 2016, p. 34).

¹ Señales verbales y mímicas que las personas pertenecientes a pandillas utilizan para comunicarse entre sí.

Se sabe que el *Hip hop* fue el primer movimiento urbano en desarrollar estilos de baile urbano fuera de los estudios de danza convencionales de aquella época, involucrando escenarios improvisados como espacios abiertos, fiestas, estudios *underground*² y lugares en donde la cultura urbana crea un ambiente único, en el siguiente ejemplo podemos entender mejor este tipo de atmosferas:

Figura 2

Bailarines Urbanos



Nota. Bailarines urbanos ejecutando pasos en su entorno. Recuperado de *Flickr* [Fotografía], Eduardo de Sao Paulo, 2010, https://www.flickr.com/photos/e_saopaulo/4782359079/

1.1.4 Estilos de Danza Urbana

Existen diferentes estilos de baile que han sido desarrollados a partir de estilos precursores o que fueron creados desde cero, el resultado de esta mezcla junto con los ritmos musicales que usan ha ayudado a evolucionar las distintas ramas de la danza urbana volviéndolas atemporales. Actualmente la danza urbana está en múltiples lugares con bailarines ubicados

² Estudios que se encuentran al margen de los círculos sociales habituales.

alrededor del planeta, esto gracias a los medios de comunicación actuales, existen bailarines muy versátiles y capaces de desarrollar uno o varios estilos debido a su trayectoria y su nivel de educación.

Existen estilos que se pueden ejecutar de manera individual o grupal. Las agrupaciones de bailarines entrenan dándole prioridad a la coordinación y al trabajo en equipo, crean coreografías complejas que pueden incorporar uno o varios estilos (Facce, 2020), cada estilo tiene su grado de complejidad y este depende mucho de naturaleza de los movimientos y el entorno en el que se desarrollan. Los estilos de danza urbana más representativos son los siguientes:

Breakdance: Según Red Bull el *breaking* o *b-boying* es un baile callejero perteneciente a los cuatro elementos de la cultura Hip Hop, junto con el MC/rap, el grafiti y el DJ. Se trata de una danza compuesta por movimientos dinámicos y acrobáticos que ejecutan los llamados *B-Boys* y *B-Girls* (Red Bull, Adelekun, 2021).

Figura 3

Cultura Hip Hop



Nota. Elementos representativos de los *b-boys*. Recuperado de *BurgosConecta* [Fotografía], Desconocido, 2021, <https://www.burgosconecta.es/culturas/break-dance-espanol-20210417181912-ntrc.html>

Popping: El *popping* es un estilo de baile en el cual rige la tensión repentina y la liberación de los músculos simulando choques y ondas en el cuerpo que van al ritmo de la música (Valverde, 2019, párr. 1).

Figura 4

Try, Don't Give Up Practice Make Perfect - Popping Dance



Nota. Popper ejecutando un paso. Recuperado de NicePNG, [Fotografía], <https://www.nicepng.com/maxp/u2q8e6u2y3r5w7r5/>

Locking: El *locking* antes conocido como *Campbellocking* es un estilo de baile callejero que se ejecutaba originalmente con la música *funk*, se caracteriza por rápidos movimientos de manos y brazos, combinados con otros más relajados (Boogaloo) de caderas y piernas. (Diarium, s.f.).

Figura 5

Locker in action



Nota. Locker con vestimenta clásica realizando movimientos de *locking*. Recuperado de *Hip Hop International* [Fotografía], Desconocido, 2022, <https://www.hiphopinternational.com/locking/>

Waacking: Es un estilo de baile latino y afroamericano clandestino que se originó en la escena *underground* gay y disco estadounidense de principios de la década de los 70 (Bailemodernobilbao, 2020, párr. 1).

Figura 6

Olga Lock baila en París



Nota. Olga Lock baila en París en 2019 en el Club Bataclan. Recuperado de *Red Bull*, [Fotografía], Red Bull Content Pool, 2019, <https://www.redbull.com/es-es/theredbulletin/olga-lock-la-fuerza-del-super-funk>

House Dance: El *house Dance* es un estilo de baile paralelo al *Hip hop* que basa sus movimientos en la música homónima perteneciente a la música disco, en este estilo predomina la improvisación y la transmisión de emociones por medio del baile (Bailonga, 2021).

Figura 7

Bailarín de House Dance



Nota. Enrique Hernández, bailarín de *House Dance*. Recuperado de *I-D*, [Fotografía], Diego Menchaca, 2017, <https://i-d.vice.com/es/article/5933ez/dance-dance-dance-la-cultura-del-house>

New Style: El *New style* es un estilo de baile que recopila varios elementos de distintos estilos de baile urbano para incorporarlos en coreografías complejas que dejan a un lado la esencia de “improvisación” característica de los estilos *old school*³ para trasladarse a un terreno comercial y competitivo (Stravadanza, s.f.).

³ Se entiende como *old school* a los estilos pioneros que provienen de la vieja escuela.

Figura 8*Grupo de danza New Style*

Nota. Grupo de danza moderna. Recuperado de *Unsplash*, [Fotografía], Maick Maciel, 2021, <https://unsplash.com/es/fotos/xJFbvG1edaM>

1.1.5 Relevancia de la Danza Urbana en Cuenca

Cuenca destaca por su belleza y por su riqueza cultural, ya sea por sus icónicas *cholas cuencanas*⁴, su gastronomía que engloba comida típica como el “cuy asado” o su reconocido centro histórico que se encuentra lleno de arquitectura colonial. En cuanto a la danza, Cuenca posee danzas tradicionales que están orientadas al folklore Serrano, un claro ejemplo es la *danza de la chola cuencana* que es interpretada por las cholas cuencanas. El movimiento urbano en Cuenca ya se desarrolla desde hace varios años pero su relevancia aumentó notablemente debido a la llegada del internet. La danza urbana se encuentra presente en la ciudad, siendo desarrollada en su mayoría por jóvenes, quienes serán nuestro foco de estudio dándonos una idea más clara del nivel de influencia que la danza urbana tiene para ellos.

Distintos estilos de danza son practicados en Cuenca teniendo al *break dance* como la danza más conocida y practicada según una encuesta realizada a 54 jóvenes entre 17 y 22 (anexo A) con un 74,1% sobre el total de entrevistados.

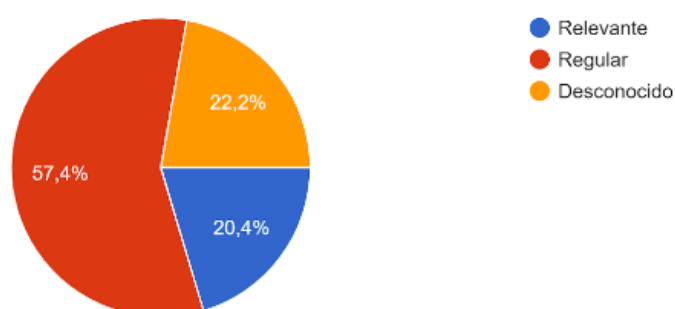
⁴ Se conocen como *cholas cuencanas* a las campesinas oriundas de la ciudad de Cuenca

Para medir el nivel de influencia que la danza urbana tiene en la ciudad se hizo una encuesta a 54 jóvenes entre 17 y 22 (anexo A). Se pudo concluir con un 57,4% que la mayoría de jóvenes opinan que la influencia del baile urbano en Cuenca es regular, el 20,4% afirma que la danza urbana si es relevante mientras que un 22,2% cree que es nula.

Figura 9

Porcentaje de respuestas relacionadas al nivel de relevancia de la danza urbana en Cuenca

¿En el nivel de relevante a desconocido cómo calificaría la influencia del baile urbano en la ciudad?
54 respuestas



Nota. Gráfico que representa el nivel de influencia de la danza urbana en Cuenca

Las redes sociales como *tik tok* han ayudado a difundir diferentes estilos de baile a lo largo del territorio cuencano. Lastimosamente la información que se brinda en esta plataforma sobre los ritmos urbanos se suele tergiversar, además de que esta información es opacada por otro tipo de contenido menos enfocado al tema que dificulta la enseñanza en las personas que desean instruirse a profundidad.

La enseñanza en línea trajo consigo una gran cantidad de problemas a la hora del aprendizaje. La danza, al ser una disciplina de carácter práctico tiende a tener fallas en este ámbito ya que se necesita de una persona capacitada que pueda instruir el material teórico y llevarlo a la práctica. En una entrevista realizada a Rodrigo Romero (Anexo B), director de la academia de baile “SARC HOP”, se le hizo la siguiente pregunta: “¿Qué falencias logra ver en el método de enseñanza en las academias locales que enseñan ritmos urbanos a sus alumnos?” a lo que él supo responder:

Primero que nada, la desvalorización y falta de respeto, esto hace que ni los mismos ‘maestros’ (dicho con sarcasmo) no estudien de la mejor manera los estilos, solo se aprenden lo que ven por moda o copian lo que ven en unos cuantos videos en redes sociales y pues lastimosamente si el maestro no estudia ni se prepara correctamente ¿Cómo es que puede enseñar a un alumno? (Romero, 2021).

El problema se encuentra en la falta de información relacionada con los movimientos de danza urbana, los bailarines principiantes tienden a pasar por alto el tema por el hecho de que no disponen de material didáctico en las redes que frecuentan, sumado a que son instruidos por personas que no poseen los conocimientos básicos de las danzas urbanas, existe inquietud en los maestros de danza debido a que los bailarines principiantes no demuestran un interés genuino en aprender de fuentes confiables, las redes sociales no siempre entregan material útil y esto genera confusión y desinterés en los bailarines.

Al preguntarle a Anahy Ramón, aspirante a bailarina de ritmos urbanos sobre la importancia de saber diferenciar entre los estilos que hay (Anexo C) ella nos supo responder:

“Porque, así se podría realizar los movimientos correctos o adecuados para cada estilo, ya que en varias ocasiones por la falta de conocimiento se realizan movimientos ajenos al estilo y esto pasa de forma inconsciente. Entonces yo, al poder diferenciar cada estilo de baile urbano tendría más seguridad al momento de bailar.” (Ramón, 2021)

Es importante saber identificar y diferenciar entre los estilos urbanos que existen. Es muy común encontrarse con bailarines principiantes que tienen problemas a la hora de iniciar con su educación, normalmente suelen tener confusiones al elegir un estilo que les servirá de punto de partida porque lastimosamente no pueden diferenciar correctamente los parámetros que cada ritmo posee debido a los problemas que Rodrigo recalca en el ámbito educativo, sumado a la confusión que generan los bailarines mal informados de redes sociales. El Artista se debe adaptar a múltiples factores y debe modificar su método de enseñanza.

1.2 El Balarín en la actualidad

El arte urbano en sus inicios generó oportunidades para múltiples artistas *underground* de distintas disciplinas y contextos sociales, esto a su vez ayudo a establecer nuevos movimientos urbano. Con el crecimiento de las ciudades y el paso del tiempo los movimientos artísticos han evolucionado de tal forma que existe una gran variedad de ramificación a partir de los estilos pioneros, los artistas contemporáneos son cada vez más diversos y presentan un sinnúmero de estilos y formas de expresión innovadoras que atraen al consumidor, para un bailarín esta diversidad brinda oportunidad de expresar su arte de forma autentica, siendo más cercana a sus gustos personales. Gracias al desarrollo del internet, se han establecido nuevas vías de comunicación que permiten al bailarín presentar su arte a personas que comparten su ideal y también a un público masivo, lo cual le da un mayor nivel de exposición, pero esto también trae consigo una variedad de problemas y limitaciones.

1.2.1 Problemas de un bailarín en el contexto social actual

La cantidad de información existente sobre la danza suele estar limitada, además de que aún se mantienen los estereotipos relacionados con los múltiples problemas que un bailarín profesional atraviesa debido a las limitaciones laborales y económicas que se presentan en su entorno. El medio laboral no suele reconocer de forma correcta el trabajo de un bailarín profesional, ofrece remuneraciones injustas con horas de trabajo no reconocidas, además recordemos que el bailarín usa su cuerpo como herramienta principal de trabajo, lo cual fomenta en el bailarín un sentido de responsabilidad en cuanto a su salud. Hay que tomar en cuenta todos estos factores ya que el pago laboral debería ir acorde a los recursos que un bailarín invierte, además este tiene la obligación de exigir que su trabajo sea reconocido de forma justa para que se instaure un nuevo estado de responsabilidad en las academias y agencias que contratan estos servicios. Según Poveda (2017) la precariedad laboral en la industria de la danza se debe a la inestabilidad estructural en las empresas que contratan a bailarines profesionales bajo condiciones injustas, englobando labores fuera de un contrato estable, paga injusta, etc. Esto es permitido por el bailarín en gran parte de la industria.

La difusión de los distintos tipos de danza al igual que muchas otras ramas del arte se vieron truncadas por factores externos como la pandemia, muchos estudios tuvieron que cerrar sus puertas, causando un declive en sus ganancias y en la de los bailarines profesionales que laboran de forma independiente. La sociedad en general tuvo que adaptarse a esta nueva modalidad de vida y la danza no fue la excepción, enfrentó problemas ya que es una práctica que necesita que sus bailarines estén presentes en el momento de aprender o enseñar.

Múltiples empresas se vieron afectadas debido al aislamiento y tuvieron que adaptarse a las limitaciones que la pandemia imponía, pero esto a su vez creó nuevos métodos alternativos que potencializaron vías que no estaban tan establecidas en nuestro contexto social. Jaramillo (2020) afirma que las plataformas de videoconferencias y reuniones virtuales sirvieron como alternativa para los profesores de las academias, que en un principio dictaban sus clases, obviamente con errores que con el tiempo se fueron solucionando.

En general el mundo sufrió cambios radicales en sus vías de comunicación, el internet tomó un rol fundamental en el desarrollo de nuevas tecnologías de comunicación, cada vez es más común ver a personas de todo tipo consumiendo contenido variado en diferentes plataformas. Con respecto al éxito de las plataformas digitales, Treveño (2020) afirma que “Los servicios OTT (Over-the-top media services) que incluyen las plataformas que usamos para oír música, ver videos y otros contenidos son los grandes ganadores de la economía de pandemia.” (pp. 2), por lo que el internet se convirtió en un gran aliado de los artistas que buscan difundir su trabajo a personas que comparten su ideal y a personas de distintas partes del mundo, la

danza ha podido abrirse paso en estas plataformas dando el reconocimiento a bailarines, que en su contexto social inicial no podrían alcanzar por las limitaciones antes mencionadas, esto abre una puerta para los bailarines que desean compartir y adquirir conocimiento aprovechando este medio.

1.2.2 Danza urbana y redes sociales

Las redes sociales juegan un papel importante en la vida de las personas, compartimos diariamente aspectos de nuestra vida cotidiana y nos relacionamos con nuestro entorno, este medio también nos da la oportunidad de conocer distintos temas nuevos y de nuestro interés, motivándonos a adquirir nuevo conocimiento o buscar nuevas formas de entretenimiento.

El medio artístico también se ha beneficiado de estos canales, los artistas comparten su contenido ayudando a que las redes sociales tengan en sus plataformas una gran variedad de artistas de calidad que comparten sus conocimientos y su estilo de vida a personas interesadas en este tema o que simplemente disfrutan consumiendo su contenido.

Los bailarines usan las redes sociales como un medio de difusión importante que les ayuda a obtener reconocimiento. Ensayos, coreografías, material didáctico y el día a día de estas personas se encuentran al alcance de sus seguidores y a causa de esto muchos bailarines profesionales ven a las redes sociales como una herramienta importante en su vida profesional. Easter (2020) afirma que:

En general puedes encontrar todo tipo de coreografías de muchos géneros como Ballet, Comercial y Urbano, sin embargo, el género comercial tiene muchísimas vistas que es el más usado por los “influencers” de la plataforma. La danza en *Tik tok* está cada vez más en boca de todos, y no es casualidad. Lo que empezó siendo una app para hacer *Lip Sync* se ha convertido en todo un bullidero de creatividad y creación de contenido.

Las redes sociales como *Tik tok*, *Instagram*, *Youtube*, etc. ayudan a que un bailarín profesional pueda brindar material didáctico de calidad a sus seguidores, por lo tanto, una buena gestión de redes podría generar un canal de difusión óptimo para hablar sobre la danza urbana a personas que actualmente ya se encuentran en estas plataformas.

Figura 10

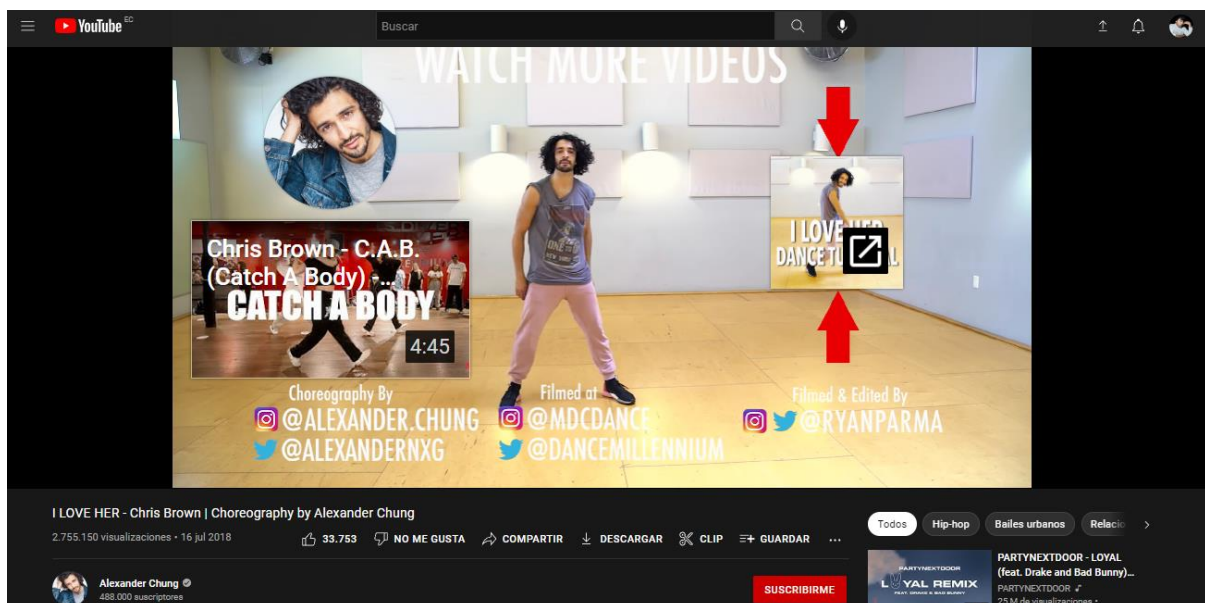
Bailarina relevante en Tik Tok



Nota. Bailarina con gran presencia en la plataforma *Tik Tok*. Recuperado de *Tik Tok*, [Captura de pantalla], Enola Bedard, 2022, ¿https://www.tiktok.com/@enola.bedard/video/7122205962286419205?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1

Figura 11

Bailarín reconocido en You Tube ofreciendo talleres de danza por medio de su canal



Nota. Bailarín con gran presencia a nivel global en la plataforma *You tube*. Recuperado de *You Tube*, [Captura de pantalla], Alexander Chung, 2018, ¿<https://www.youtube.com/watch?v=M5LngzweZj4>

Figura 12*Coreógrafo influyente en Instagram*

Nota. Bailarín en un video profesional promocionando una de sus coreografías para *Instagram*. Recuperado de *Instagram*, [Captura de pantalla], Michell Caceres, 2021, <https://www.instagram.com/michellcaceres/?hl=es-la>

1.3 Producción Audiovisual

Es fundamental entender que actualmente el mundo depende del internet, el contenido multimedia transmitido por diversos medios de telecomunicación se ha convertido en una constante para el día a día de las personas. Afortunadamente existen múltiples formas de transmitir un mensaje que facilitan la comunicación entre el espectador y el creador de contenido. Las plataformas de entretenimiento ofrecen una enorme cantidad de material que permite al usuario escoger lo que más le llame la atención. Esta diversidad junto con la accesibilidad de estos servicios nos permite disfrutar de contenido bien elaborado por grandes empresas destinadas a la producción audiovisual, productoras independientes y usuarios que comparten contenido propio, es por esta razón que es correcto afirmar que el contenido audiovisual es un pilar muy importante en la comunicación actual.

Para producir se debe entender los parámetros que conllevan desarrollar contenido audiovisual y cuáles son los factores que se deben tomar en cuenta para que nuestro producto cumpla el objetivo que le destinemos.

El contenido audiovisual es una producción compuesta por una secuencia ordenada de videos o imágenes acompañadas de audio que pueden ser transmitidos por medios digitales. Generar contenido audiovisual conlleva un proceso que varía acorde a nuestras necesidades (Bamboo, 2019). Estos conceptos ayudarán a realizar la pieza audiovisual de forma correcta.

Figura 12

Entorno de trabajo enfocado a una producción audiovisual



Nota. Estudio en el que se está llevando a cabo un proyecto audiovisual. Recuperado de *Freepik*, [Fotografía], https://www.freepik.es/foto-gratis/oficina-agencia-creativa-moderna-vacia-configuracion-monitores-duales-procesamiento-video-montaje-peliculavide_15939046.htm#query=produccion%20audiovisual&position=14&from_view=search

1.3.1 El Motion Graphics

El diseño gráfico es una de las herramientas más importantes a la hora de transmitir una idea, existen múltiples formas de resolver un problema de forma creativa usando la variedad de disciplinas que el diseño nos brinda. Una de estas herramientas dentro del rubro audiovisual es el *motion graphics*, la traducción literal de *motion graphics* es “grafismo en movimiento” lo cual nos da un indicio de lo que engloba. El *motion graphics* nos permite generar contenido visual animado que puede estar acompañado de audio y elementos visuales que otorgan dinamismo a una ilustración, su aplicación es muy versátil y puede servir de gran apoyo para presentar temas educativos o de entretenimiento, lo cual lo hace perfecto para desarrollar la pieza audiovisual.

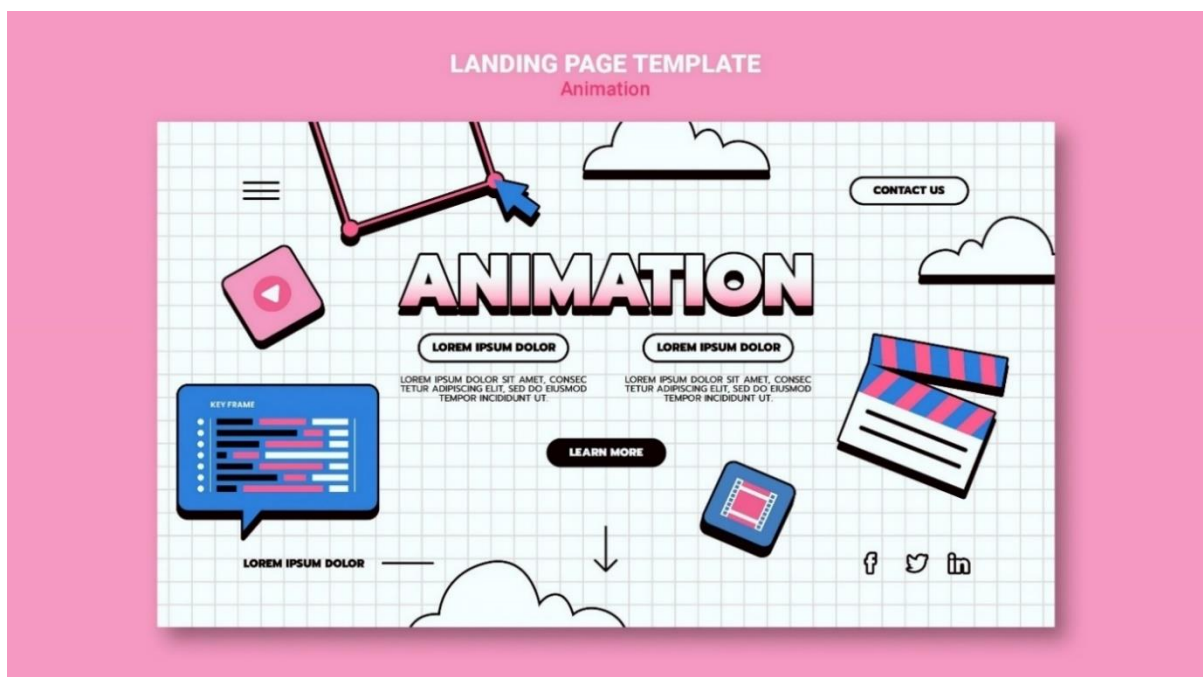
El *motion graphics* es un conjunto de imágenes y textos en movimiento que acompañados de una música sirve para transmitir un mensaje lleno de dinamismo. Resultan muy atractivos visualmente y captan la atención fácilmente, por lo que tienen un gran poder comunicador. Gracias a ese poder

comunicador, empiezan a utilizarse cada vez más como herramienta educativa.
(Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 2015, p. 76)

El *Motion graphics* nos ayuda a generar una pieza audiovisual llamativa conformada por elementos gráficos funcionales que ayuden a identificar y diferenciar la información de manera acertada. En este caso, se puede representar correctamente los movimientos urbanos escogidos respetando sus principales rasgos y características, como por ejemplo su vestimenta, cromática, géneros musicales a través del ritmo de la animación, etc.

Figura 13

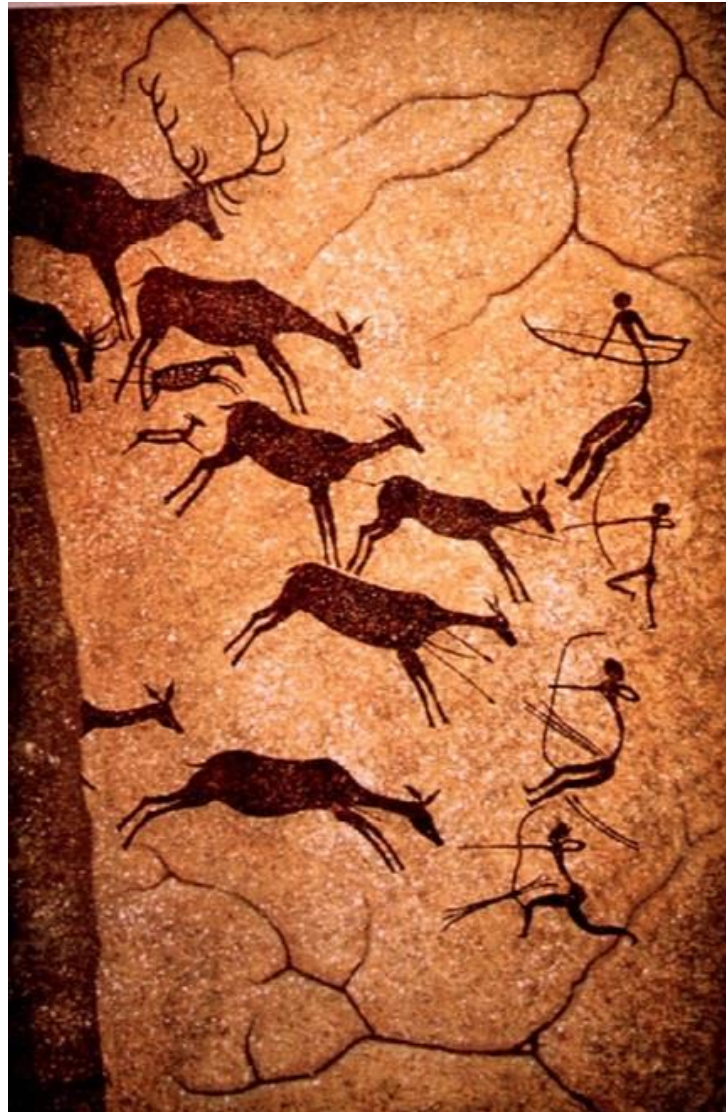
Animation



Nota. Composición que contiene elementos característicos de un video de *Motion Graphics*. Recuperado de *Freepik*, [Ilustración], *Freepik*, https://www.freepik.es/psd-gratis/pagina-destino-animacion-computadora_14572732.htm#query=motion%20graphics&position=2&from_view=search

1.3.2 El Storytelling

Crear una conexión entre el espectador y el contenido audiovisual ayudará a que la historia que queremos contar sea recibida de forma positiva, logrando una mejor recepción en nuestro público objetivo. El ser humano es sociable por naturaleza, se ha relacionado con su entorno y con los suyos creando distintos lenguajes que lo han ayudado a comunicarse, el ser humano lleva contando historias desde el inicio de su camino y en la actualidad esta habilidad nos sirve como una herramienta en múltiples ámbitos.

Figura 14*Escena de caza*

Nota. Arte prehistórico relatando una escena de cacería. Recuperado de *Crisolacatlan*, [Ilustración], Juliana Castellanos, 2021, <https://www.crisolacatlan.com/post/arte-prehistórico-escena-de-caza-cuevas-de-valtorta-españa>

Podemos contar una historia en el momento en que ofrecemos algún servicio, y en marketing esto se traduce una relación más estable entre el consumidor y el vendedor en donde la empatía juega un papel fundamental, para que el mensaje se quede arraigado en la mente del público.

Saber contar historias también nos puede ayudar en el ámbito pedagógico a la hora de plasmar un conocimiento apoyándonos de técnicas narrativas que transmitan el mensaje de manera más eficiente. Con técnicas narrativas podremos ser capaces de relatar una historia

con nuestra pieza audiovisual, esto nos ayudará a organizar el flujo de ideas que recorren el producto final dándole al espectador una idea más clara y ordenada de lo que intentamos transmitir. Una de estas técnicas narrativas es el *storytelling* que puede servir de gran apoyo en cuanto a material didáctico se refiere.

El *storytelling* se define generalmente como el arte de contar historias, aunque se puede decir que se trata de una técnica que consigue transmitir mucho más que la simple historia. Igualmente se trata de crear y aprovechar un mundo fantástico para conectar emocionalmente con el receptor a través del relato. En otras palabras, el *storytelling* se presenta como una historia emocional en la que se establece una conexión entre la audiencia y el narrador, lo que permite que el mensaje perdure durante más tiempo en el espectador (Guisado, 2017).

Capítulo II

2. Conceptualización y desarrollo creativo

Una vez definido el problema, sus causas y las herramientas que vamos a emplear para su solución, se presentan homólogos que nos pueden servir de referentes para encaminar la pieza audiovisual a un camino de éxito. El *motion graphics* y el *storytelling* son pilares fundamentales en esta investigación, por lo tanto, los homólogos escogidos deben contener elementos identificativos de ambas ramas y aportar información esencial.

2.1. Análisis de homólogos

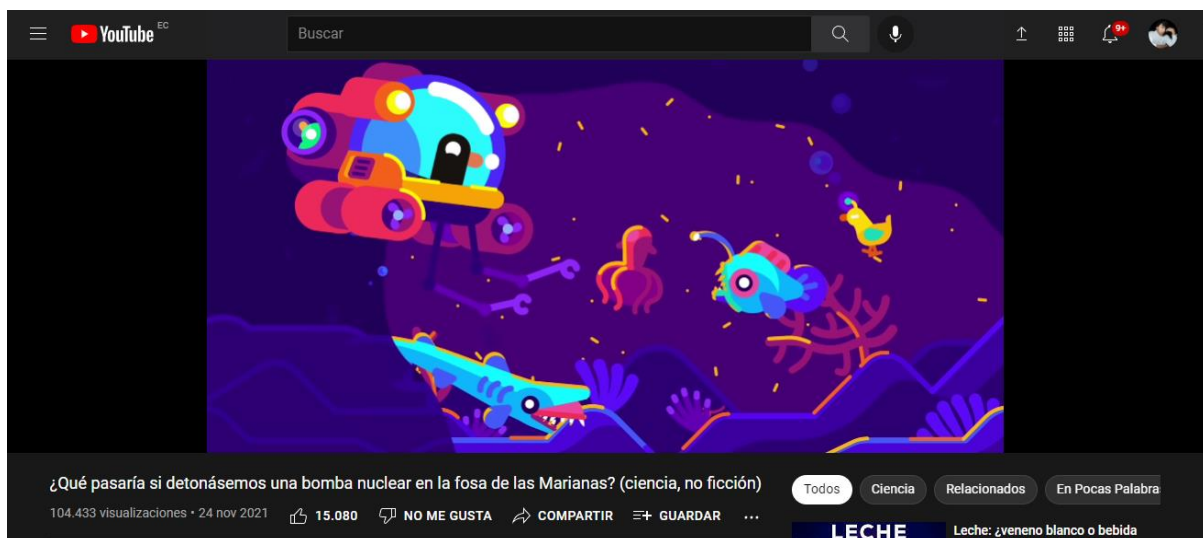
Es importante saber que cada referencia escogida tiene características que las diferencian entre sí, priorizamos el aspecto visual, narrativo e informativo. Usamos la plataforma de video *You Tube* y buscamos referentes usando a “Motion Graphics” como palabra clave en el motor de búsqueda, se optó por revisar canales y videos especializados en 3 ámbitos específicos:

- Canales que se centran en el desarrollo piezas audiovisuales donde predomina la animación, una línea grafica clara y el *Motion Graphics* es el centro de la animación
- Videos didácticos donde exista una estructura narrativa clara y el *storytelling* se encuentre presente, ya que esto nos ayudará a establecer un tono y un ritmo.
- Videos en los que se pueda apreciar el uso de un guion gracias al uso de tipografía, que sirve para acompañar a un narrador que nos expondrá el contenido del video, esta puede ser una *voz en off* generada por un software o por un narrador real.

2.1.1 Homólogo 1

Figura 15

¿Qué pasaría si detonásemos una bomba nuclear en la fosa de las Marianas? (ciencia, no ficción)



Nota. Video donde se aprecia al *Motion Graphics* como elemento fundamental en la construcción de una pieza audiovisual. Recuperado de *You Tube*, [video], En Pocas Palabras – Kurzgesagt, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=wjIGpyq3l2Q>

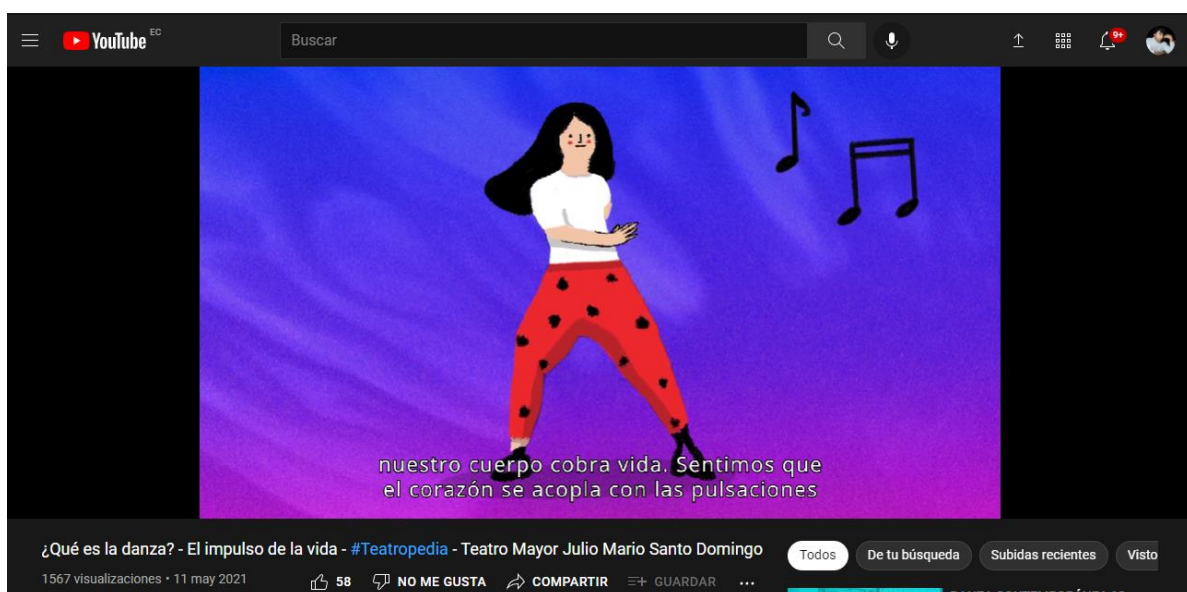
Este homólogo resulta interesante por el gran impacto visual que genera, está netamente estructurado por *motion graphics*. En cuanto al análisis formal de esta pieza audiovisual podemos resaltar el aspecto gráfico, el cual presenta una cromática de alto contraste, normalmente las tonalidades varían dependiendo del ambiente que se quiere representar y del tono narrativo que involucra el segmento. El estilo gráfico presenta bordes redondeados en las figuras geométricas, además de incorporar muchos elementos conformados principalmente por curvas. La ilustración es plana, pero incorpora degradados en zonas específicas que funcionan para reforzar situaciones y escenarios agregando cualidades como la profundidad y el dinamismo de formas, por último, está narrado por una voz en off.

En el aspecto funcional el video es infográfico, logra entretener al espectador en todo momento debido a su estructura narrativa lineal que nos presenta un escenario hipotético y las consecuencias que este tendría si llegase a suceder. El video plantea el problema y las posibles consecuencias de éste, para ello cuenta con una base teórica verídica que respalda los diálogos, el diseño de los escenarios y los datos que plantea, sin tomar en cuenta el aspecto gráfico que de por sí solo genera una atracción visual muy fuerte y es el punto más destacable del video.

2.1.2 Homólogo 2

Figura 16

¿Qué es la danza? - El impulso de la vida - #Teatropedia - Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo



Nota. Video donde se aprecia al *storytelling* como elemento fundamental en la construcción de la narrativa de la pieza audiovisual. Recuperado de *You Tube*, [video], Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=4edh2vbEKdA>

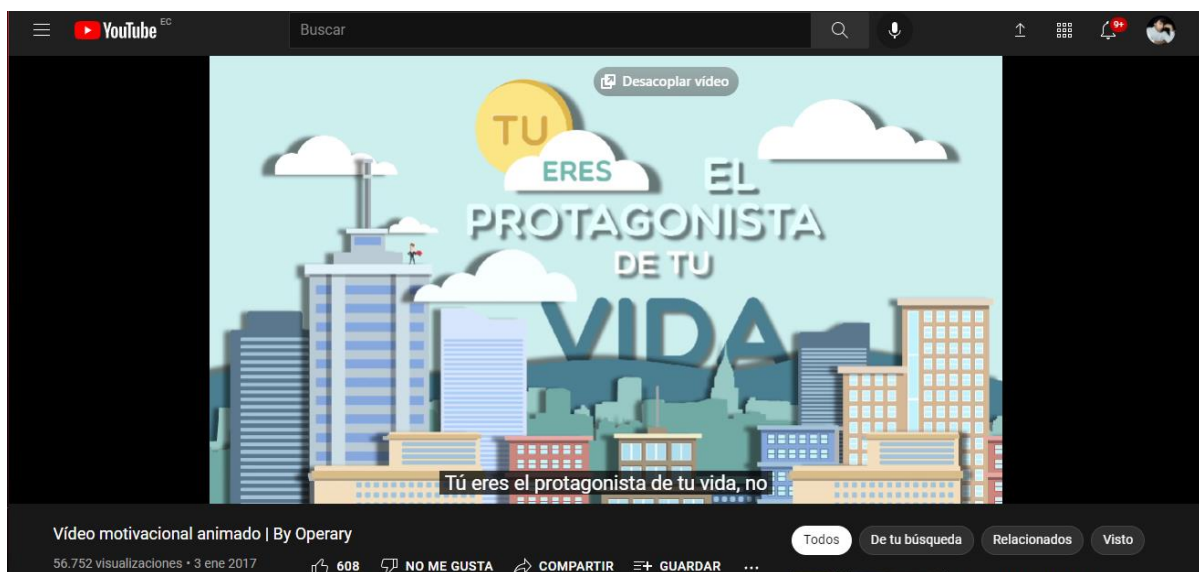
En el análisis formal de este homólogo destacamos la ausencia de contornos en las formas de los personajes ya que su estructura es mucho más sencilla y su cromática presenta tonos que contrastan entre sí. Los personajes presentan un estilo de animación más sencillo, pero es complementado con transiciones y fondos complejos que añaden más dinamismo y movimiento a la composición. Por último, el video está acompañado de subtítulos que ayudan a complementar las ideas que nos presenta la narradora que incluye su voz en off.

En cuanto al análisis funcional, el video es didáctico y presenta una estructura narrativa lineal que nos plantea un concepto inicial de la danza que luego es reforzado con un breve contexto histórico. El *storytelling* se encuentra presente en este video, ya que trata de contar una historia y crea una atmósfera agradable que incentiva al espectador a adentrarse en el mundo de la danza tomando en cuenta los beneficios que esta ofrece. El video está destinado a un público joven o directamente a personas que tienen poco conocimiento sobre el tema. De este video destacamos el uso del *storytelling* para la narrativa, el video ofrece una estructura narrativa lineal que guía al espectador hacia el objetivo del video, enseñar.

2.1.3 Homólogo 3

Figura 17

Vídeo motivacional animado | By Operary



Nota. Video donde se aprecia la construcción narrativa empleando recursos tipográficos y la voz *en off* como refuerzo visual y auditivo. Recuperado de *You Tube*, [video], Operary, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=TV7Dj8lch4k>

En el análisis formal de este homólogo encontramos elementos particulares en su estética que le dan un refuerzo adicional a las ideas que plantea el narrador con voz en off. Encontramos un tipo de ilustración plana que contiene sombras del mismo estilo que le agregan una sensación de profundidad y complejidad a los objetos, estos contienen bordes redondeados y están acompañados de una cromática que gira alrededor de los colores pastel, visualmente el video no es agresivo, no tiene un fuerte contraste ni figuras completamente planas. El uso de la tipografía le da ese refuerzo adicional antes mencionado, ya que comparte espacio con los elementos gráficos en la composición y refuerza las ideas que presenta el narrador a lo largo de la historia.

En el ámbito funcional el video es de tono motivacional y presenta una estructura narrativa lineal ya que en el video se nos presenta un personaje que inicia su día y lo termina. El narrador refuerza la idea tratando de empatizar con el espectador dándole herramientas y consejos que lo motiven a cumplir sus sueños. El video complementa las ideas del narrador empleando tipografía que, en conjunto con la voz *en off*, brindan una experiencia más cómoda permitiéndole captar información por medio de recursos de fácil comprensión.

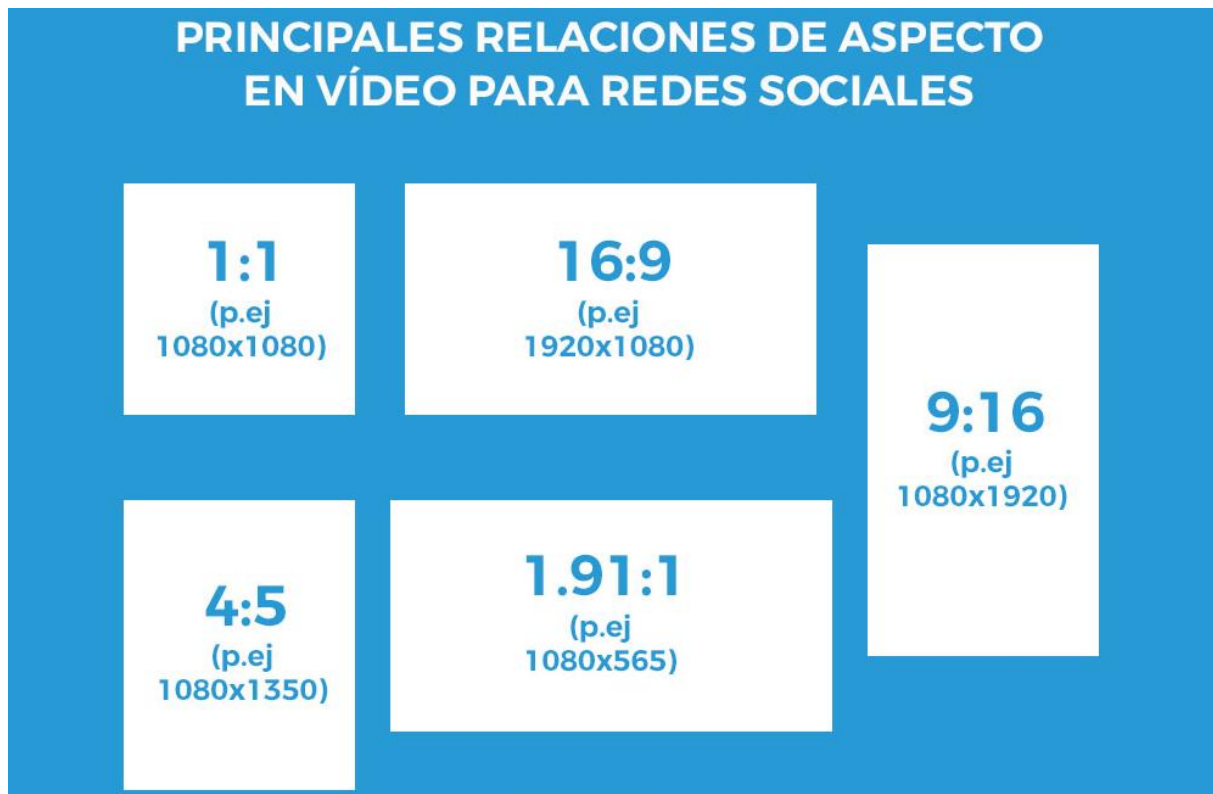
2.2 Ideación

Luego de analizar los homólogos, se define a la pieza audiovisual como un video dirigido a redes sociales por el nivel de alcance que nos ofrecen estas plataformas, de duración corta para no agobiar al espectador y de formato vertical para dispositivos móviles, rige la animación 2D y estará acompañado de una voz *en off* junto con tipografía cinética para reforzar las ideas presentadas a lo largo del video, la cromática en cada sección será dictaminada por cada estilo de danza y el video tendrá una línea gráfica general que ayudará a mantener armonía entre los segmentos del video, incorporamos bandas sonoras características de cada estilo y una banda sonora general para toda la animación, agregamos efectos de sonido de ambientación para indicar acciones en los personajes y el entorno, efectos especiales, transiciones, etc. Por último, el estilo de dibujo será plano y con diseño de personajes y elementos de complejidad moderada, la animación será fluida y las transiciones serán de construcción diversa para dar más dinamismo a los cambios de escena.

2.2.1 Formato

Figura 18

Relaciones de aspecto para videos de redes sociales



Nota. Relaciones de aspecto comunes para videos destinados a redes sociales. Recuperado de *Streamyng*, [Ilustración], Streamyng, 2021, <https://www.streamyng.com/formatos-de-video-en-redes-sociales/>

Como mencionamos anteriormente, el video será destinado a redes sociales por lo que este tendrá un formato vertical para ser publicado en *Tik tok* e *Instagram* en su apartado de *Reels*, su resolución será de 1080 x 1920px, es un formato estándar en la actualidad. El video culminará con un color similar al del principio del video para poder crear la ilusión de bucle en las redes sociales. La tasa de fotogramas es de 60 fps para remarcar la fluidez en el video. El audio estará codificado en formato estéreo que es el estándar en contenido multimedia.

2.2.2 Contenido

La duración estimada es de 3 minutos, debido a que los clips informativos que se publican en *tik tok* suelen tener una media de tiempo de visualización que oscilan entre 1 y 3 minutos, es recomendable optar por un tiempo de duración que no sea excesivamente largo porque puede ser agotador para espectador, además, reduciendo la duración facilitamos el tiempo de carga en las plataformas garantizando una recepción exitosa en el espectador. Nos limitaremos a

los tres estilos que más relevancia tienen en la ciudad de Cuenca, en el principio del video hablamos del auge de redes y como este afecta a los bailarines primerizos y a la danza urbana en general para posteriormente hablar sobre la danza urbana dando un breve concepto introductorio, luego hablamos de los tres estilos escogidos, el *breaking* o *break dance*, el *popping* y el *house dance*. Finalizamos con una breve conclusión en la que motivamos al espectador a adentrarse en el mundo de la danza.

- Escogimos el *break dance* ya que este forma parte de la cultura cuencana y es el estilo urbano más conocido en la ciudad gracias a que los *b-boys* practican en la glorieta del Parque Calderón y se mantiene vigentes mostrando elementos de su cultura como su vestimenta, el grafiti, etc.
- Escogimos el *popping* por ser un estilo muy representativo dentro de la familia de estilos *Funky*, posee una estética muy llamativa, además se encuentra vigente gracias a bailarines locales e internacionales que brindan sus conocimientos de manera independiente y en academias urbanas de la ciudad.
- Por último, escogimos al *House Dance* por ser un estilo destinado para clubs y discotecas de la urbe, además de ser un estilo relativamente joven y fresco, lo cual les dará ese aire moderno a los tipos de danza escogidos, presenta una estética llamativa y su música es adecuada para el video.

Para finalizar le damos una despedida al espectador motivándolo a adentrarse en el mundo de la danza, para terminar con el *fade* que nos lleva al principio del video.

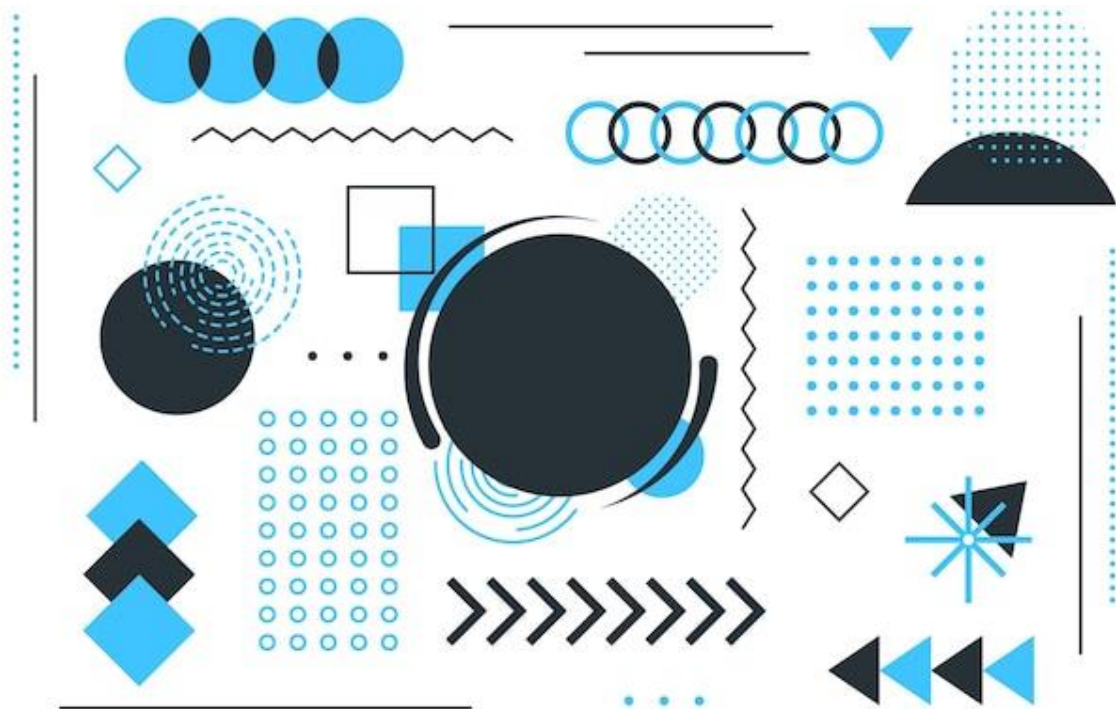
2.2.3 Estilo gráfico

Línea Grafica

El estilo de ilustración para el video es plano, puesto que queremos usar el aspecto gráfico para dar prioridad a la información y a la vez, llamar la atención del espectador, manteniendo un balance entre estos dos objetivos. El video contará con un único estilo para las formas y serán desarrolladas en el programa *Adobe Illustrator*, ya que no necesitamos usar degradados, ni tampoco realizaremos un estudio de luz que amerite el uso de pinceles y herramientas para generar volumen en nuestras ilustraciones, como podemos ver en la siguiente figura la animación se compondrá por figuras simples que en conjunto formaran elementos más elaborados.

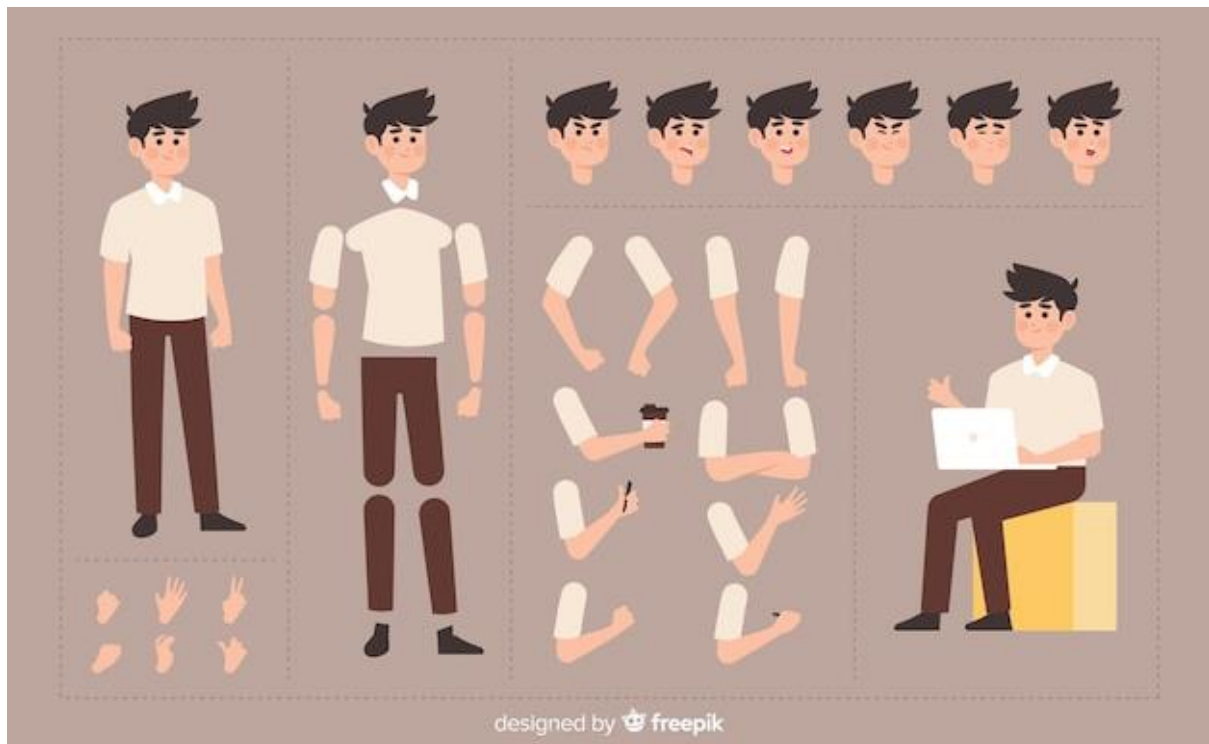
Figura 19

Ejemplo de línea gráfica con formas de complejidad media



Nota. Ejemplo de formas de naturaleza minimalista acompañadas de elementos que generan dinamismo con el movimiento. Recuperado de *Freepik*, [Ilustración], *Freepik*, https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-plano-formas-geometricas_6209880.htm#query=formas&position=3&from_view=search

Los personajes y los fondos estarán compuestos por siluetas de complejidad media, los bordes podrán ser puntiagudos y redondeados según la ilustración lo amerite y las formas tendrán un relleno sólido sin volumen de ningún tipo, omitiremos el uso de degradados, en su lugar jugaremos con opacidades en los elementos que lo ameriten.

Figura 20*Estructura y estilo de un personaje*

Nota. Ejemplo de construcción de un personaje. Recuperado de *Freepik*, [Ilustración], Freepik, https://www.freepik.es/vector-gratis/personaje-diseno-movimient_4221448.htm#query=personaje&position=3&from_view=search

Cromática

La cromática estará segmentada en cuatro momentos:

Cromática general: Utilizaremos una cromática general para la introducción, concepto de danza urbana y cierre, conformado por una paleta de colores neón por su alto nivel de contraste, reforzando el atractivo visual.

Figura 21*Paleta de colores neón general*

Nota. Ejemplo de paletas de color neón. Recuperado de *Paletas de colores*, [Ilustración], Paletas de Colores, <https://paletadecolores.online/neon/>

Cromática para el *break dance*: Esta cromática contendrá colores vivos característicos de la época de los 80's, simulando los colores brillantes que se empleaban en los grafitis y en la vestimenta de los bailarines.

Figura 22*Paleta de colores brillantes similares a las latas de aerosol*

Nota. Ejemplo de paletas de colores brillantes. Recuperado de *Paletas de colores*, [Ilustración], Paletas de Colores, <https://paletadecolores.online/neon/>

Cromática para el *popping*: Para este estilo implementaremos una paleta de colores *vintage* que dará más importancia a colores opacos que son característicos de este estilo.

Figura 23

Paleta cromática basada en la estética de los 70's



Nota. Ejemplo de paletas de colores *vintage*. Recuperado de Vecteezy, [Ilustración], Re Ritz, <https://es.vecteezy.com/artes-vectorial/3217856-vector-libre-de-paleta-de-colores-de-fondo-vintage>

Cromática para el *ouse dance*: Por último, implementaremos en este estilo una paleta de colores fluorescentes para simular la gama de colores que encontramos en lugares sociales de la urbe como clubs y discotecas nocturnas.

Figura 24

Paleta cromática para House Dance



Nota. Ejemplo de paletas de colores fluorescentes relacionados con el neón. Recuperado de *Paletas de colores*, [Ilustración], Paletas de Colores, <https://paletadecolores.online/neon/>

Movimiento e interacción

Las transiciones estarán conformadas en su mayoría por movimientos rápidos entre *styleframes* usando cambios en la posición y escala de las precomposiciones y por paneos entre elementos de distintos escenarios, con el fin de alternar entre *styleframes* de manera dinámica conforme avance la animación.

Para reforzar ciertas expresiones gráficas como movimiento de personajes, partículas, transiciones entre elementos pequeños usaremos recursos generados por software de apoyo, que serán modificados en su mayoría para adaptarlos a la línea gráficas.

Tipografía

Por último, escogeremos una tipografía *sans serif* que acompañe a los elementos gráficos, elegimos esta tipografía ya que no queremos sobresaturar o quitarle relevancia a la animación, el texto sirve exclusivamente para reforzar las ideas del narrador y acciones que lo requieren. *Sans serif* se complementa perfectamente con el resto de tipografías y elementos de cada estilo urbano, así definimos una línea gráfica coherente.

Figura 25

Distintos estilos de tipografía sans serif



Nota. Ejemplo de múltiples tipografías *sans serif*. Recuperado de *Creativos Online*, [Ilustración], Creativos Online, <https://paletadecolores.online/neon/>

2.2.4 Música y efectos sonoros

Existe una banda sonora inicial que acompaña a la pieza audiovisual y al narrador en el principio del video, adicionalmente, se incorpora efectos de ambientación para locaciones específicas o situaciones en las que se encuentren los personajes, movimientos de objetos y transiciones. Descartamos usar una banda sonora general para todo el video ya que no encaja con todos los estilos y no brinda dinamismo. Específicamente para los tres estilos de danza se alterna la banda sonora principal por una pista que pertenezca al tipo de música de cada estilo, con el fin de diferenciarlos entre sí.

En el caso del *break dance* utilizaremos un *beat* de *Hip Hop/rap* y emplearemos efectos de sonido en los elementos que lo ameriten, respetando la estética y el ritmo del video.

En el *popping* utilizaremos un *beat* de música *Funk* y de igual forma emplearemos efectos de sonido con ligeros cambios que ayuden a diferenciar este estilo de los anteriores.

Para el *house dance* emplearemos un *beat* del género musical *House*, de igual forma acompañado de efectos de sonido característicos del movimiento.

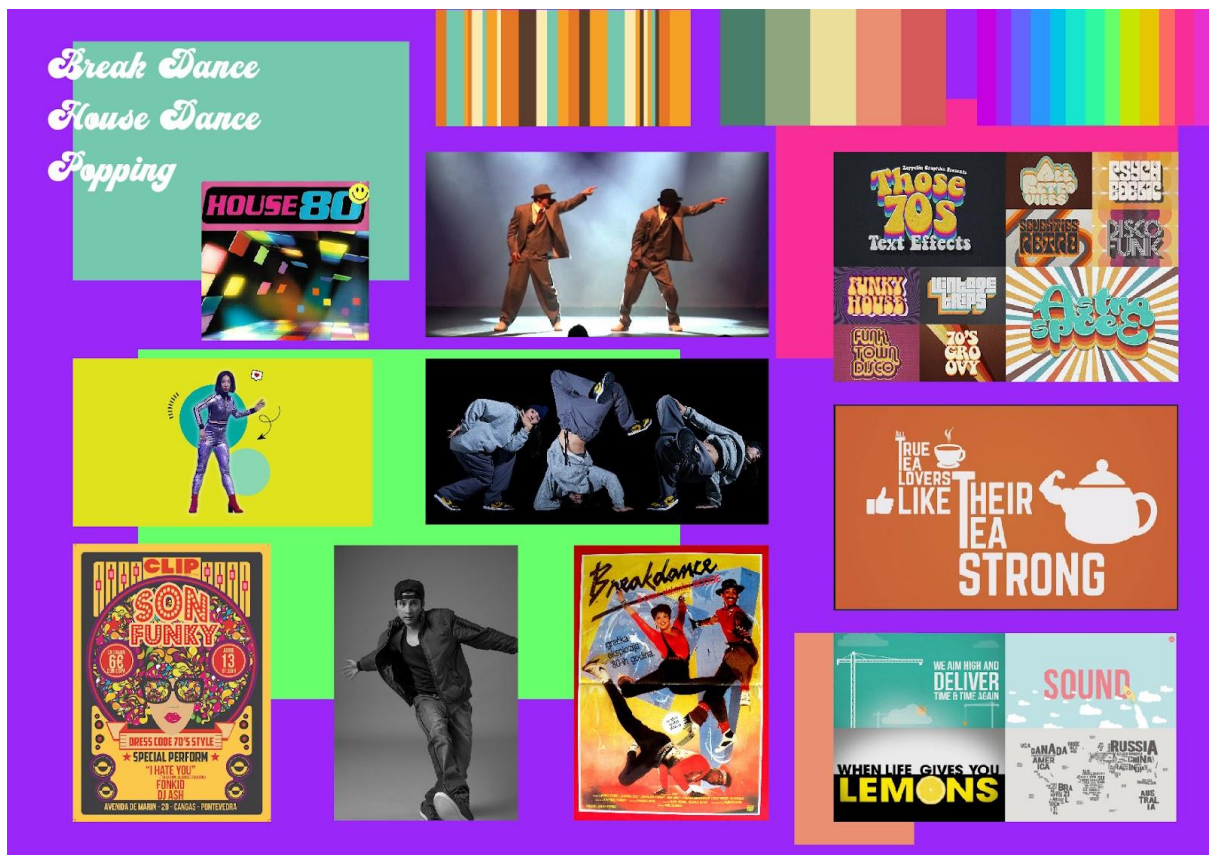
Por último, se usa la *voz en off*, dejando de lado los softwares de voz sintética para incorporar a un narrador real, este tendrá un tono de voz cálido y amigable, ya que queremos que se complemente con la energía que presenta el video al espectador.

2.2.5 Moodboard

Los tres movimientos escogidos contienen elementos exclusivos de cada tema, seleccionamos los más relevantes para crear una identidad gráfica que los diferencie entre sí como, por ejemplo, rasgos propios de su aspecto como su vestimenta, su género musical, artes conceptuales que se desarrollaban en la época, flyers, tipografía, etc.

Figura 26

Diseño de Moodboard



Nota. Moodboard recopilatorio de los elementos más relevantes de cada movimiento.

Del *moodboard* rescatamos el estilo tipográfico propio que cada movimiento urbano posee y lo usaremos para la introducción, se planea implementar tres estilos tipográficos para cada movimiento con la condición de que estos solo se encuentren en el inicio de cada segmento ya que mantenerlos en toda la composición podría ser contraproducente para la identidad de cada movimiento, en solución a esto se añade la tipografía global que estará presente en toda la animación, implementaremos el tipo de vestimenta característico de cada estilo a los personaje, se añaden referencias del estilo grafico que se manejaba en su época de apogeo, se representan lugares importantes en la historia de cada estilo con el fin de tener una referencia visual más acertada del entorno en que se desarrollaron.

2.3 Guion

Para estructurar el guion dividimos el video en 4 momentos importantes, se inicia con una breve introducción donde se explica la situación actual de la danza urbana en nuestro contexto social, tras lo mencionado se da una breve explicación de lo que significa la danza urbana. Posteriormente presentamos los tres estilos escogidos, dando una breve descripción

de cada uno y resaltando detalles relevantes. Finalmente, incentivamos al espectador a practicar alguno de los estilos presentados en el video. Se establece un tiempo aproximado de 2 minutos para la animación descartando tiempos prolongados para no cansar al espectador.

Tabla 1

Guion preliminar

Etapas	Orden	Contenido	Duración
Introducción	1	Relevancia de la danza urbana en las redes	15 seg
Danza urbana	2	concepto	10 seg
Estilos escogidos	3	Break dance Popping House dance	25 seg c/u
Final	4	Conclusión	10 seg

Nota. Tabla donde se especifica la etapa del video, el orden, el contenido de dicha etapa y la duración

2.3.1 Storyline

Una vez establecido el guion preliminar del video, consolidar una idea clara que marque una ruta a seguir es fundamental para el correcto desarrollo del proceso creativo, por lo tanto, el *storyline* presentado a continuación expone de manera clara y concisa los momentos más importantes del guion.

La relevancia del baile en la actualidad ha aumentado considerablemente debido al auge de las redes sociales. Esto atrae a nuevos bailarines que no saben cómo empezar en este mundo debido a su falta de experiencia y por la falta de información introductoria, entonces le brindamos al futuro bailarín un concepto básico de danza urbana, seguido de la introducción a tres de los estilos más relevantes en la ciudad de Cuenca, hablamos primero de *Break Dance* dando breves fundamentos de la danza y la cultura que conlleva, luego continuamos con el *popping*, en donde explicaremos sus fundamentos y su cultura para

terminar con el *house dance* teniendo su introducción y detalles relevantes. Finalmente, incentiva al futuro bailarín a practicar estos estilos.

2.3.2 Guion técnico

Tras tener clara la estructura del video, se establecieron parámetros más específicos, se usó un prototipo del diálogo que usará el narrador para acompañar a la animación dándole un tono amigable y cálido sin dejar de lado la seriedad. Este recurso se empleó para poder obtener un aproximado del tiempo que iba a durar la animación y cada uno de los segmentos. Se da una breve descripción de la acción que se va a llevar a cabo para poder definir mejor el tono de cada escena, sonido y los planos de la animación, cada elemento escogido se justifica con la información recopilada en la investigación. Además, se incluye una breve descripción de las pistas de audio que cada estilo tendrá en su animación. Por último, se escogieron planos preliminares basados en la descripción breve de la acción en cada segmento.

Tabla 2

Escena 1 del guion técnico

Guion Técnico - Danzas Urbanas					
Escena 1					
#	Descripción de la acción	Textos y diálogos	Tipo de plano	Sonido	Tiempo de la acción
1	Se muestra un teléfono celular en el que se puede observar distintas redes sociales	“En la actualidad las redes sociales han aumentado la relevancia de la danza en el medio”	Plano detalle	Sonidos que enfatizan el movimiento de los elementos junto a una base de <i>funk</i> .	(4 s).

2	Se nos presenta a una chica recibiendo <i>likes</i> por realizar <i>trends</i> .	“Esto atrae cada vez más a nuevos bailarines”	Plano detalle	Sonidos que enfatizan el movimiento de los elementos junto a una base de <i>funk</i> .	(4 s).
3	Se nos presenta al personaje que sostiene un celular que está reproduciendo contenido de redes, pero no se siente identificado por lo que observa.	“Pero lastimosamente no existe información introductoria sobre estilos específicos de danza. Así que te contaremos sobre la danza Urbana”	Plano medio	sonidos de movimiento para los elementos gráficos junto a la base de <i>Funk</i> .	(5 s). Duración total de la escena: 14 segundos.

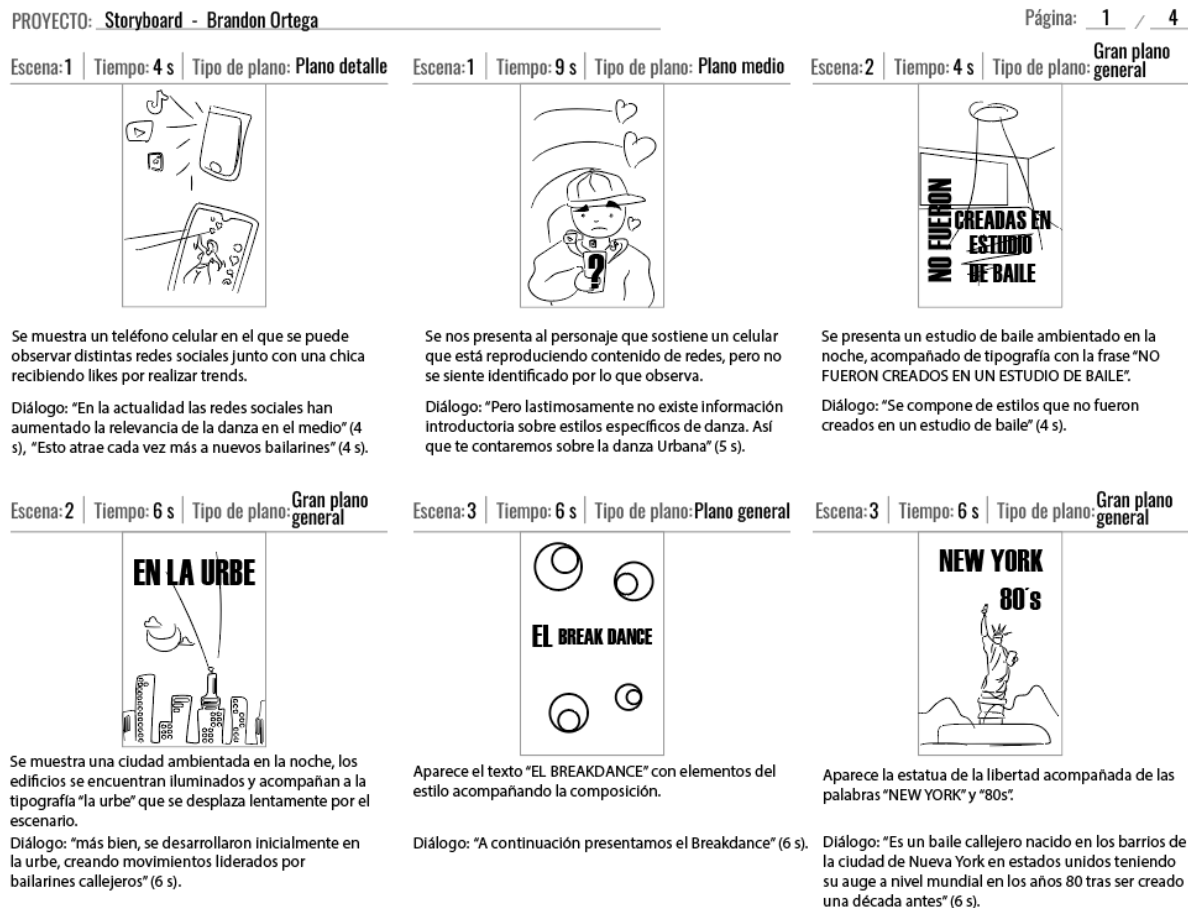
Nota. Fragmento del guion técnico donde que contiene las especificaciones pertenecientes a la escena 1, (Anexo D).

2.3.2 Storyboard

Con el guion técnico establecido procedemos a especificar ciertos aspectos como el número de tomas, el bocetaje de las escenas junto con su tipo de plano. En el Storyboard se incluyen detalles del ritmo de la animación como el timing de los diálogos, etc. (anexo E).

Figura 27

Página 1 perteneciente al storyboard

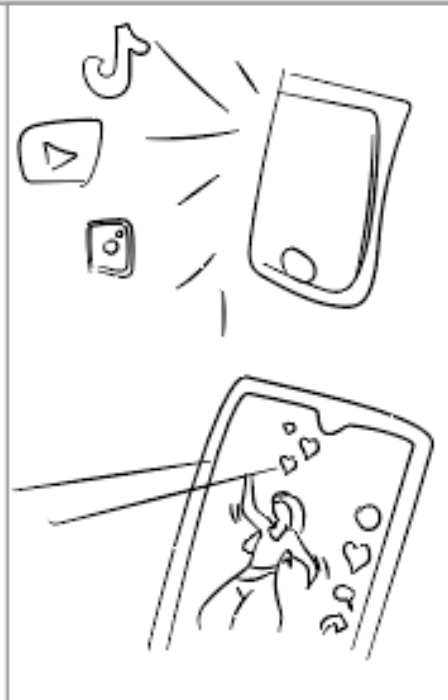


Nota. Página 1 perteneciente *storyboard* donde se encuentran los bocetos preliminares de los styleframes [Fotografía], 2022.

Bocetaje

Para el proceso de bocetaje, plasmamos los parámetros establecidos en el guion técnico obteniendo los primeros bocetos de los *styleframes*, las formas simples y los trazos delgados componen las ilustraciones preliminares, estas definen la morfología de los personajes, los escenarios, ubicación de la tipografía y elementos que componen la escena etc. Los bocetos preliminares ayudarán a definir la línea gráfica y la composición de los *styleframes* cuando sean vectorizados en el programa escogido.

Figura 28

*Boceto preliminar de un styleframe***PROYECTO: Storyboard - Brandon Ortega****Escena: 1 | Tiempo: 4 s | Tipo de plano: Plano detalle**

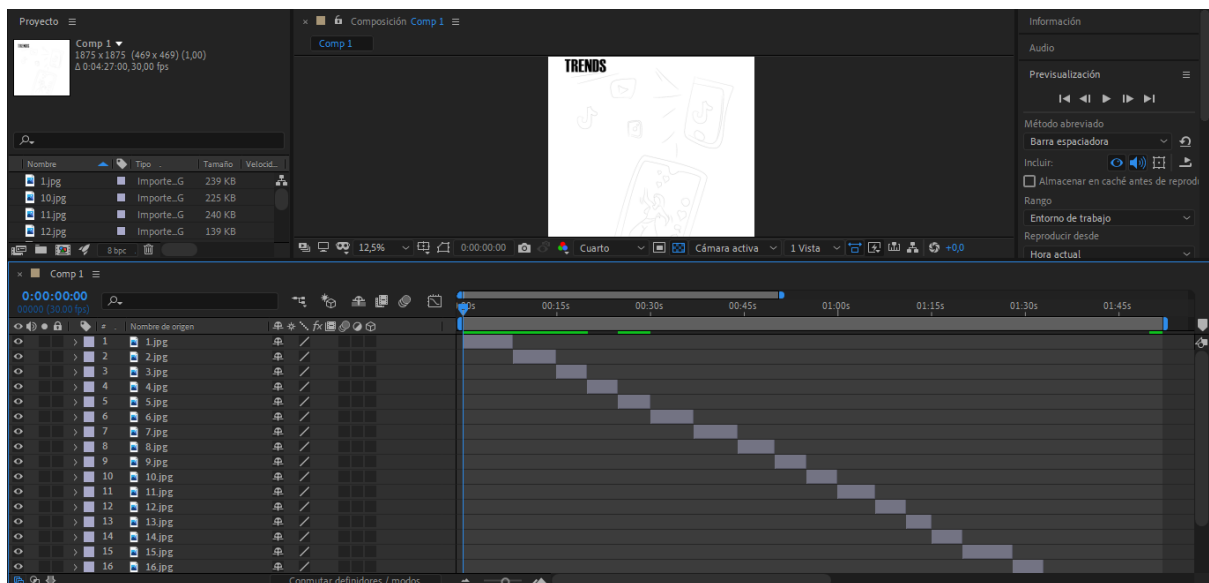
Nota. Vista a detalle de un boceto perteneciente al *styleframe* inicial de la animación [Ilustración], 2022.

2.3.3 Animatic

Para el *animatic* se tomaron los bocetos del storyboard para colocarlos respetando el *timing* establecido en el guion técnico, se usó una voz *en off* provisional para tener más clara la estructura a la hora de ubicar los *styleframes*, también esto nos ayudó a definir el ritmo de voz que debe seguir el narrador para la animación y la duración exacta de cada *styleframe*.

Figura 29

Animatic desarrollado en After Effects

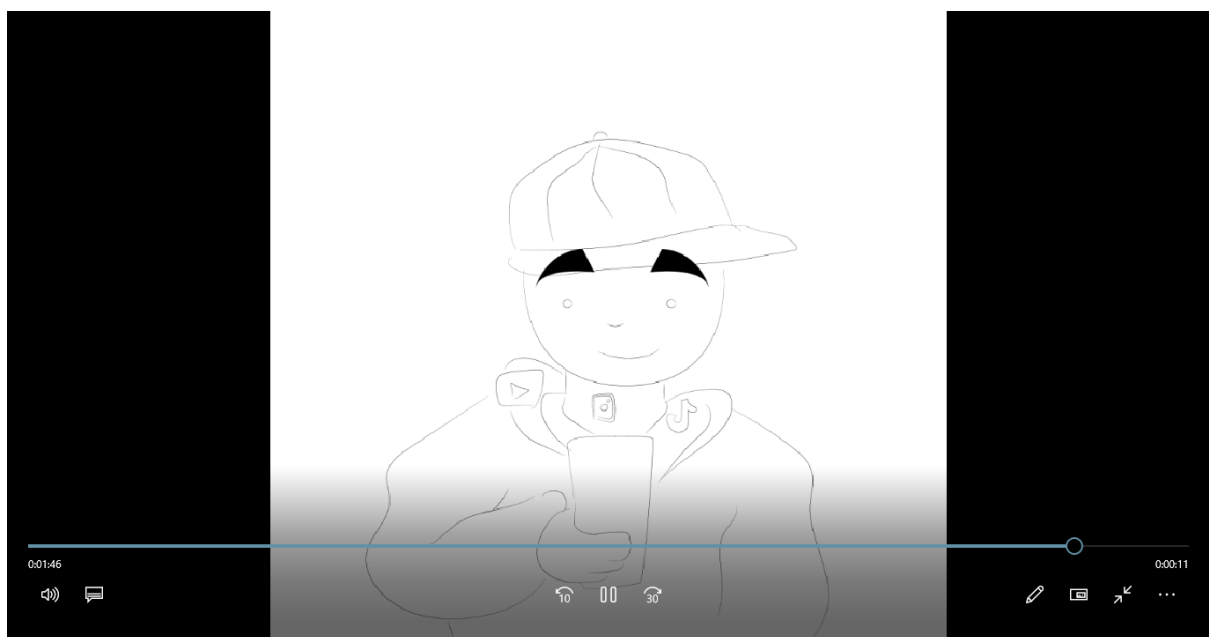


Nota. Composición de los bocetos ordenados cronológicamente [Captura de pantalla], 2022.

Utilizando el programa *Adobe After Effects* se colocaron las escenas en orden cronológico dando un tiempo de duración entre 1:50 y 1:55 segundos (Anexo F).

Figura 30

Animatic concluido



Nota. El *Animatic* concluido obtuvo una duración exacta de 1 minuto con 52 segundos [Captura de pantalla], 2022.

Capítulo III

3. Producción

Para la producción se tomó los bocetos previos realizados para el *animatic* y se los redibujó adicionando cromática, rasgos físicos y vestimenta de los personajes, elementos decorativos, escenarios y la tipografía escogida para cada segmento respetando el *moodboard*.

3.1 Diseño de material gráfico

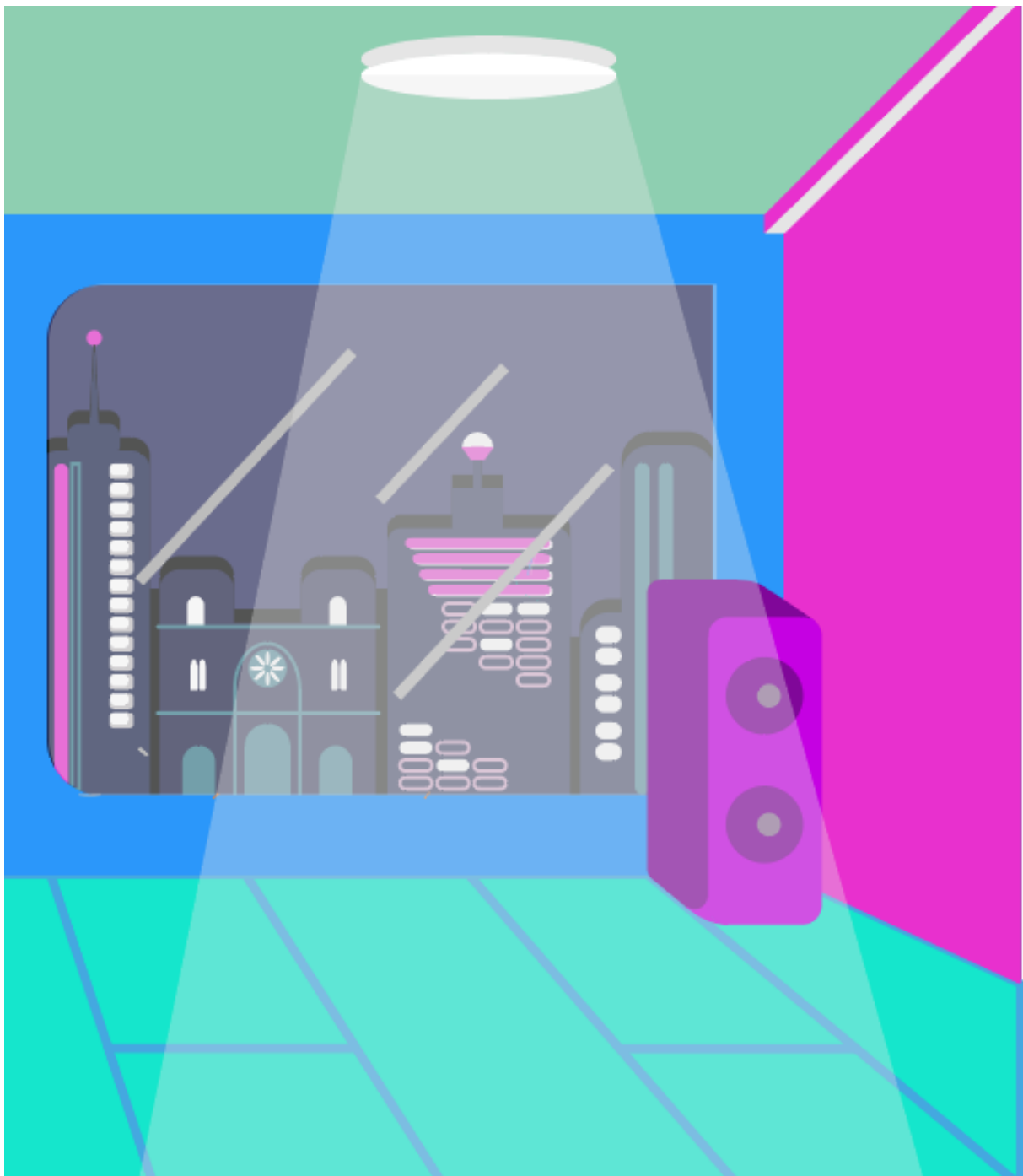
Para el diseño de personajes y escenarios empleamos únicamente el programa vectorial *Adobe Illustrator*. Cada ilustración se compone de piezas de un nivel de detalle moderado ya que, en la actualidad, las ilustraciones minimalistas y la animación compleja de elementos son una constante en los videos compuestos por *motion graphics* siendo tendencia en redes sociales. Por este motivo, optamos por adaptar los personajes, la tipografía y el entorno a un estilo de dibujo minimalista, dándole énfasis a animación. Las ilustraciones respetan los bocetos iniciales descartando formas complejas que podrían saturar la composición.

3.1.1 Diseño de escenarios

Para el diseño de cada escenario se hizo un breve análisis para definir parámetros como el clima del entorno, arquitectura representativa de las locaciones, tamaños y ubicación de los elementos en base al plano establecido en el guion técnico, etc. Diseñamos primero los entornos en donde los personajes van a interactuar, tras el análisis, en ciertas escenas se optó por ilustrar sitios emblemáticos de ciudades que son el lugar de origen de los estilos, además la investigación preliminar de cada estilo sirvió para proponer otros entornos como estudios de baile, discotecas, la urbe, objetos de uso cotidiano para los artistas, etc. La cromática escogida para cada etapa del video se aplicó a un grupo específico de *styleframes*. Se estableció el uso de colores contrastantes para representar etapas del día como la noche y el día, colores brillantes para luces y objetos relevantes y variaciones de un mismo color para representar profundidad en un escenario y se incorporan efectos de luminiscencia como resplandores y opacidades.

Figura 31

Escenario inspirado en un estudio de baile



Nota. Escenario inspirado en un estudio de baile [Ilustración], 2022.

Figura 32

Estatua de la libertad



Nota. Escenario inspirado en la estatua de la libertad ubicada en New York, lugar en donde el *Break Dance* tuvo su origen [Ilustración], 2022.

Figura 33

Escenario compuesto de múltiples elementos



Nota. Escenario compuesto por distintos elementos pertenecientes a lugares y objetos presentados en los escenarios anteriores a este [Ilustración], 2022.

3.1.2 Diseño de personajes

En cuanto al diseño de personajes, se decidió añadir elementos característicos de cada estilo de danza a la vestimenta y a la apariencia de cada personaje, como por ejemplo, el tipo de prendas que lleva el bailarín (joyas, proporciones de las prendas, accesorios como reproductores de música, sombreros) y su apariencia física (rasgos faciales, morfología, posición del cuerpo en el entorno), con el objetivo de otorgarles características únicas que los diferencien entre sí y que ayuden al espectador a identificarlos correctamente, se incorporó cromáticas distintas en los personajes de las tres etapas para encajar de forma correcta al sujeto en el entorno, se mantiene la idea de presentar ilustraciones planas sin sombras pero con un nivel medio de detalles para mantener un equilibrio visual en cada *styleframe*, se juega con bordes redondeados y rectos en las prendas de vestir para simular movimiento.

Se establecieron estos parámetros porque queremos respetar los rasgos característicos de cada ritmo urbano sin omitir el estilo gráfico que definimos.

Figura 33

Personaje Principal



Nota. Personaje minimalista con rasgos característicos de la cultura urbana [Ilustración], 2022.

El personaje principal se asemeja a una persona joven con rasgos estéticos comunes de la juventud actual, pero lleva ciertos elementos que lo encajan en la cultura urbana como su tipo de vestimenta y estilo de cabello. Mantuvimos este principio para desarrollar a los demás personajes, como, por ejemplo:

Figura 34

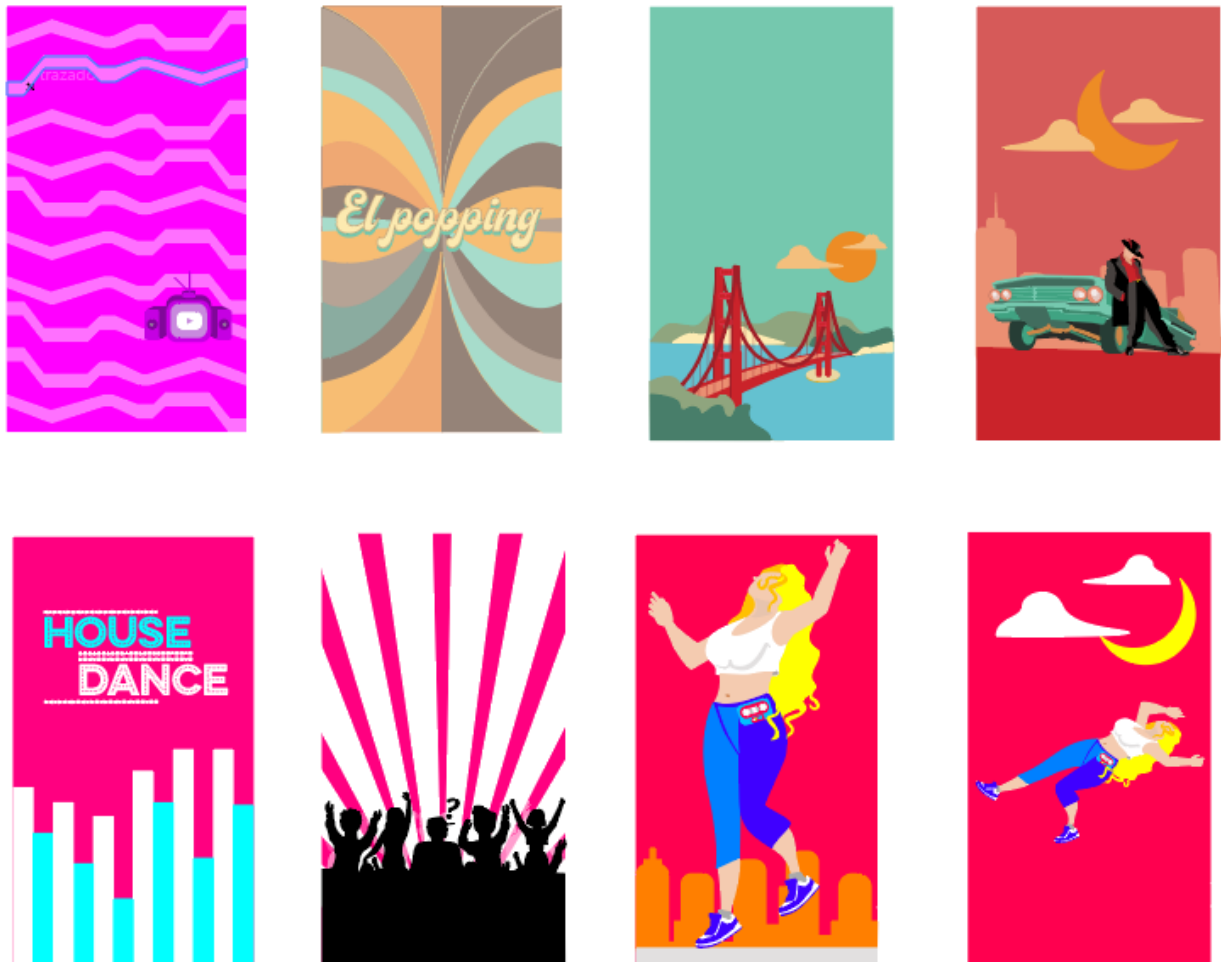
Personaje perteneciente al popping



Nota. Personaje con rasgos característicos del *popping*, usando el estilo de vestimenta denominado *pachuco* [Ilustración], 2022.

3.2 Styleframes

Una vez diseñados los personajes, se los incorporó a un fondo para crear el *styleframe*. Excluimos la tipografía en este punto ya que es más factible incorporarla en el programa de animación. Se realizó el mismo proceso con el resto de *styleframes* dando un total de 21 ilustraciones, cada una se almacenó en un archivo individual de *ilustrador*.

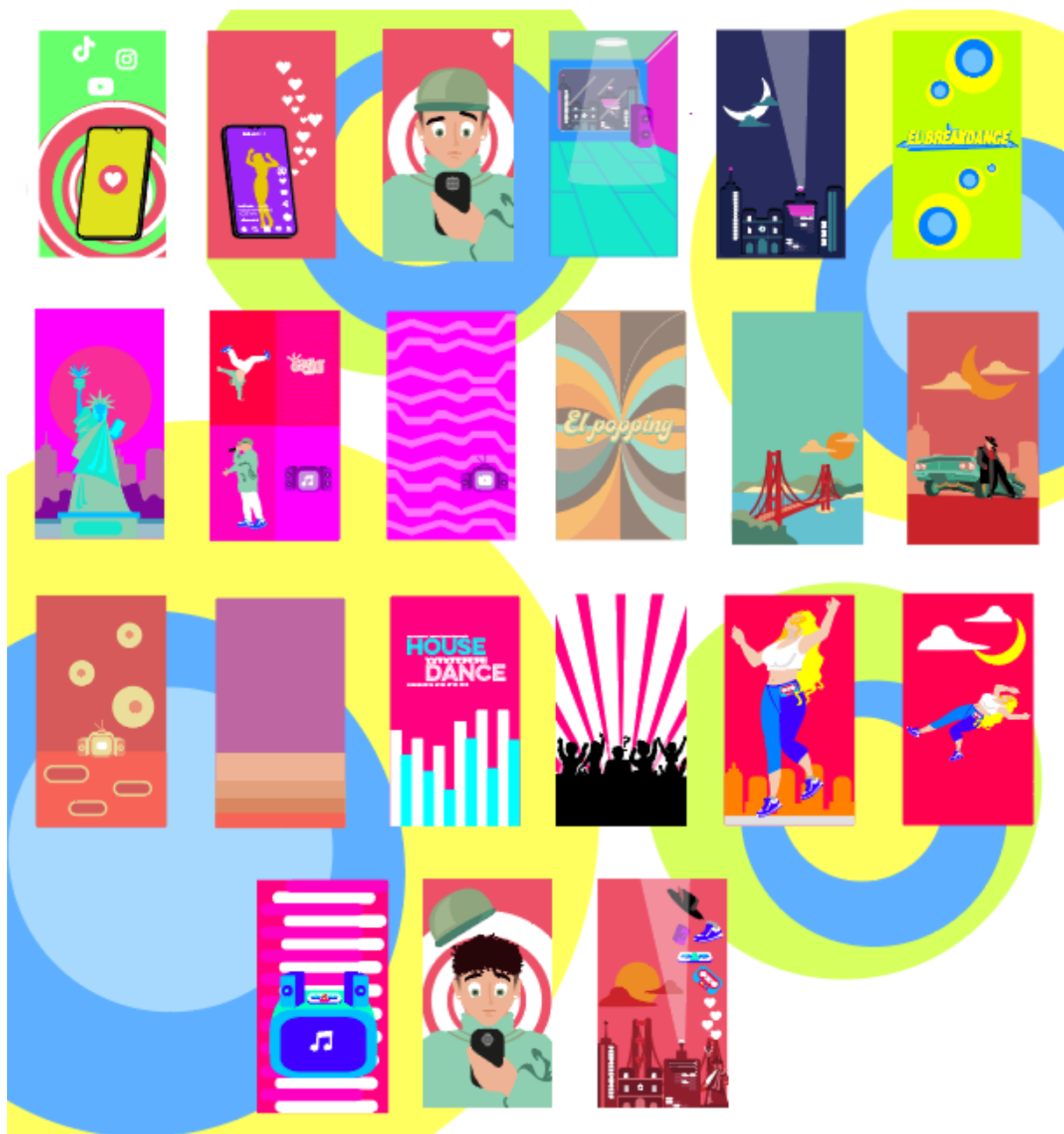
Figura 35*Conjunto de styleframes*

Nota. Conjunto de 8 *styleframes* pertenecientes a los 21 finales [Ilustración], 2022.

3.3 Design Board

El video cuenta con 21 *styleframes* con sus paletas de colores para cada segmento, la composición presentada en el *design board* respeta el orden cronológico establecido en el guion técnico, pero carece de tipografía, esto se debe a que la tipografía se incorpora directamente en el proceso de animación, además de que esta posee su propio patrón de comportamiento.

Conjunto de styleframes



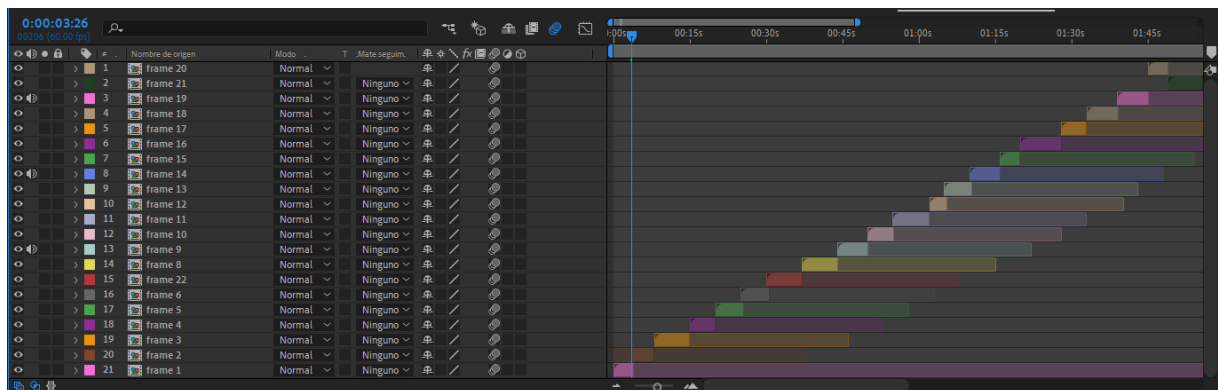
Un aproximado del 75% de los *styleframes* poseen una cromática inspirada en paletas de neón debido al auge de las mismas en sus épocas correspondientes, el 25% restante maneja una paleta de colores pastel haciendo alusión a la vestimenta y al estilo gráfico de la época perteneciente al *poppping*.

3.4 Animación y Montaje

Para agilizar el proceso de animación se importó al programa de animación *Adobe after effects* cada archivo que contiene 1 *styleframe*, sumando un total de 21 elementos editables en una composición general. Los *styleframes* se colocaron en orden cronológico respetando el tiempo que cada uno ocupa en la animación de acuerdo con el *animatic*.

Figura 37

Styleframes colocados en orden cronológico



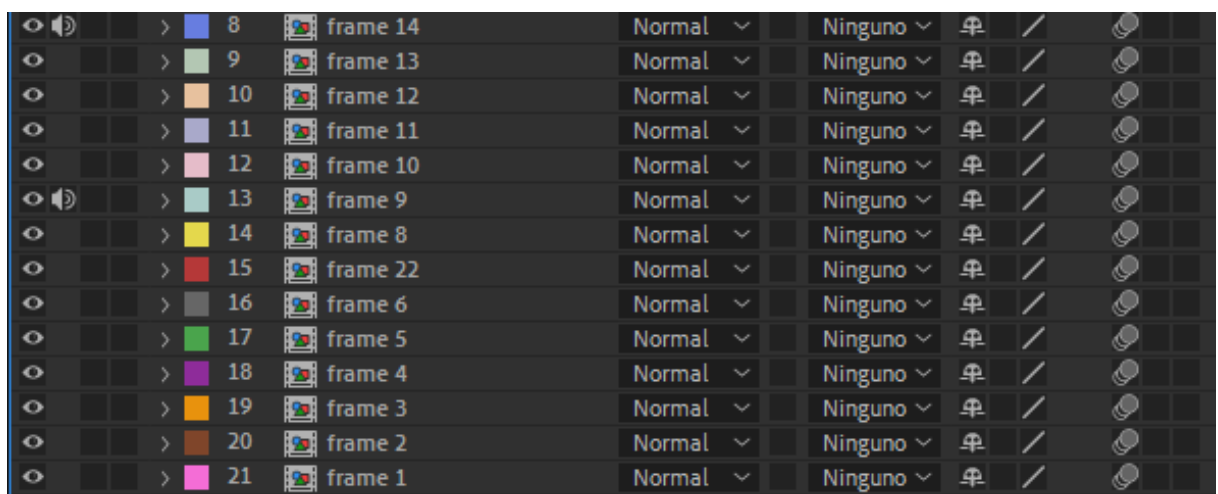
Nota. Composición generada en *After Effects* [Captura de pantalla], 2022.

3.4.1 Animación y Armado del video en base al design board y al guion

Se realizaron las transiciones entre los segmentos, utilizando *fades* y barridos simples generados por el movimiento de capas enteras, luego se definió la duración de cada uno de acuerdo con el *animatic* para que puedan acompañar a la *voz en off* sin ningún tipo de retraso.

Figura 38

Orden de animación

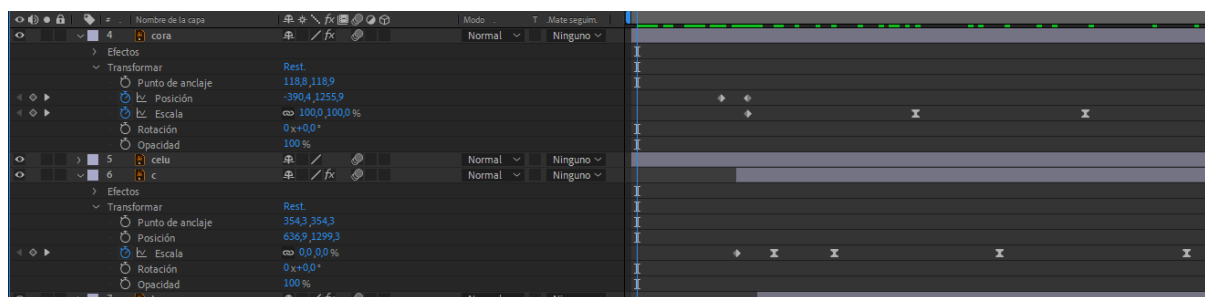


Nota. Precomposiciones que contienen las capas, que a su vez contienen los elementos de cada ilustración [Captura de pantalla], 2022.

Luego de definir el orden y el tiempo destinado a cada *styleframe* desplegamos las capas que lo componen para animarlas de forma individual. Estableciendo *keyframes* en cada capa generamos movimiento, rotación, cambios de escala, opacidades, etc. En esta etapa se definen patrones de comportamiento en las transiciones para mantenerlos a lo largo de la animación incorporando ocasionalmente modificaciones para que mantengan diferencias entre sí, también se emplearon herramientas como máscaras de capas para suprimir o agregar elementos en la composición.

Figura 39

Keyframes de cada capa

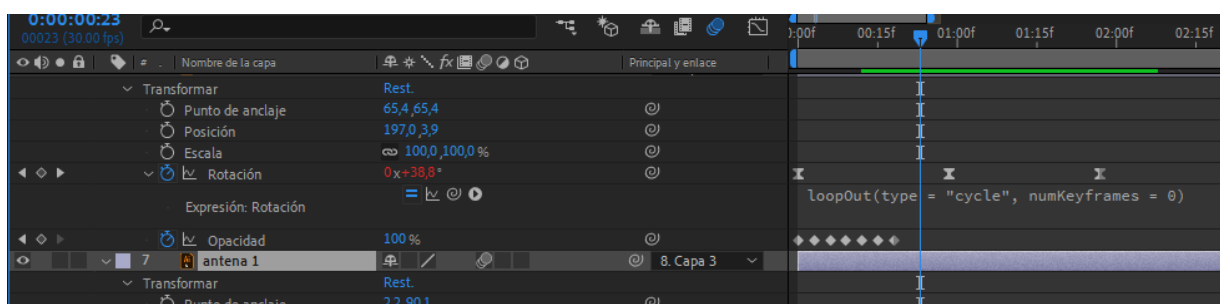


Nota. La mayoría de *keyframes* existentes en la animación cumplieron una función de movimiento, sin embargo, también se complementaron las animaciones con máscaras de capas animadas [Captura de pantalla], 2022.

Se emplearon códigos para generar *bucles* y *bounces* en figuras que se encuentran en constante movimiento, con el objetivo de agilizar el proceso de animación. En segmentos específicos este recurso fue indispensable para generar movimientos que normalmente son constantes como, por ejemplo: el movimiento de una antena de tv.

Figura 40

Códigos aplicados a keyframes de la animación

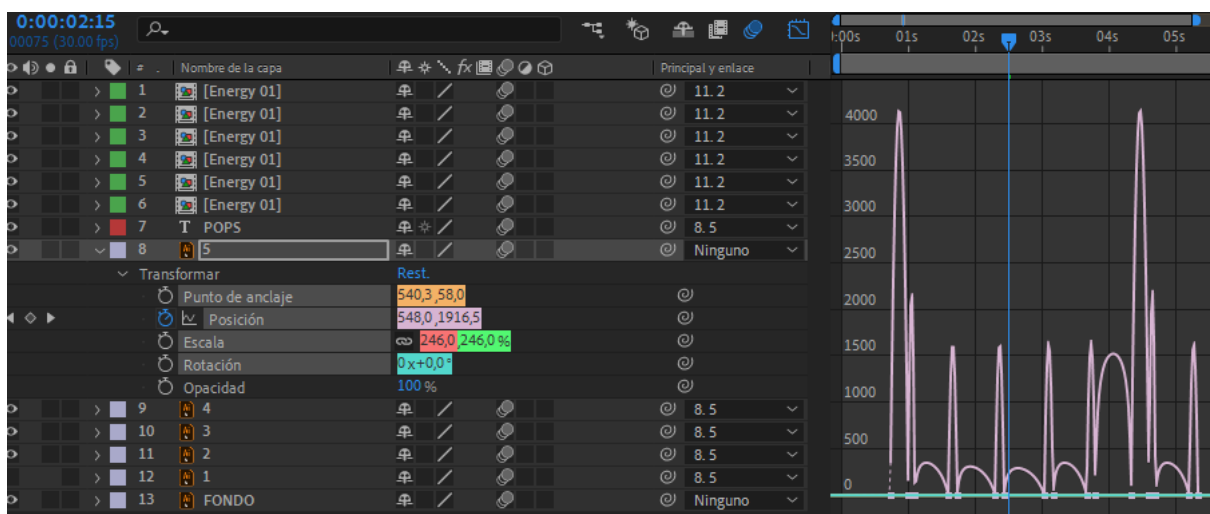


Nota. Incorporar *loops* en ciertos tramos de la animación genero mucho más fluidez y variedad en la animación, en especial en objetos pequeños [Captura de pantalla], 2022.

Para generar más realismo al movimiento de ciertos elementos que se desplazaban de un lugar a otro a una gran velocidad empleamos el efecto *desenfoque de movimiento*, el cual le da un *blur* al objeto en cuestión y crea esa ilusión de movimiento rápido, además, fusionamos varios elementos entre sí con objetos *nulos* para animar múltiples objetos a la vez y así agilizar el proceso de animación. Para elementos que representan fuentes de luz aplicamos el efecto *resplandor* para simular intensidad en las fuentes de luz. Repetimos este proceso para todas las capas que componen cada *frame* y así animamos el fondo y ciertos elementos de los personajes. Modificamos los *keyframes* utilizando el *editor de gráficos* para suavizar los movimientos, opacidades, rotaciones, escalas, etc. Brindándole más fluidez y efectos de movimiento diversos a la animación aprovechando los 60 fps que establecimos, evitando así, que la animación se vea muy tosca y plana.

Figura 41

Manejo de curvas, emparentamiento de capas y efecto blur

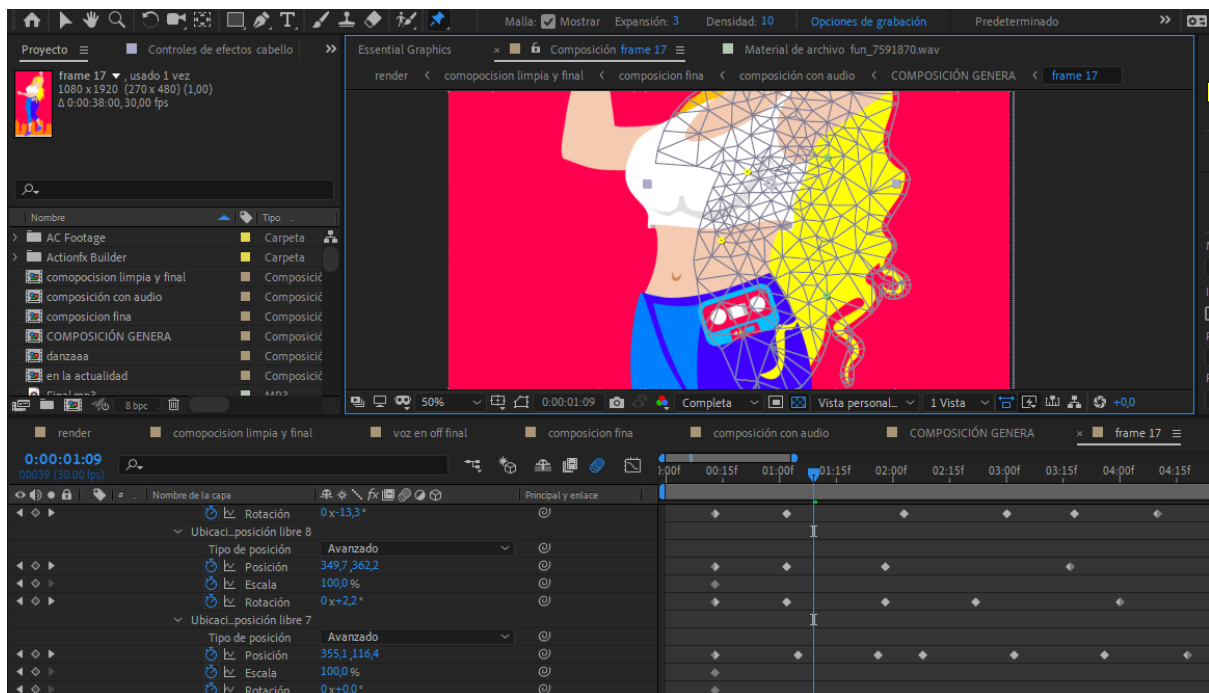


Nota. Utilizando objetos nulos y capas emparentadas entre si se optimizaron recursos en el proceso de animación, además suavizamos el movimiento de cada objeto manipulando el grafico de curvas perteneciente a un grupo de *keyframes* para finalizar aplicando el efecto *blur* para reforzar los movimientos [Captura de pantalla], 2022.

Para los personajes y ciertos elementos empleamos la herramienta *puppet* que nos ayuda creando una malla en nuestro personaje, para luego segmentarlo y animarlo como si fuese una marioneta, esto nos ayuda a segmentar partes específicas de una sola figura permitiéndonos generar movimientos más orgánicos en el caso de los personajes. Se utilizó el mismo principio para animar objetos que tienden a moverse de forma aleatoria.

Figura 42

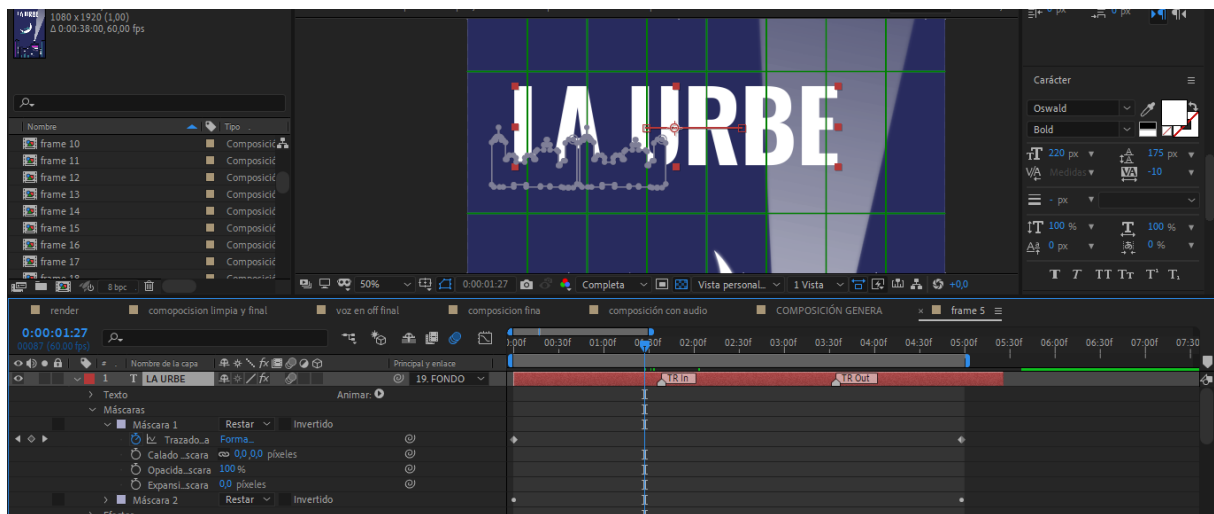
Puppet aplicado a personajes y objetos de la animación



Nota. Herramienta *puppet* aplicada a elementos de los *styleframes* [Captura de pantalla], 2022.

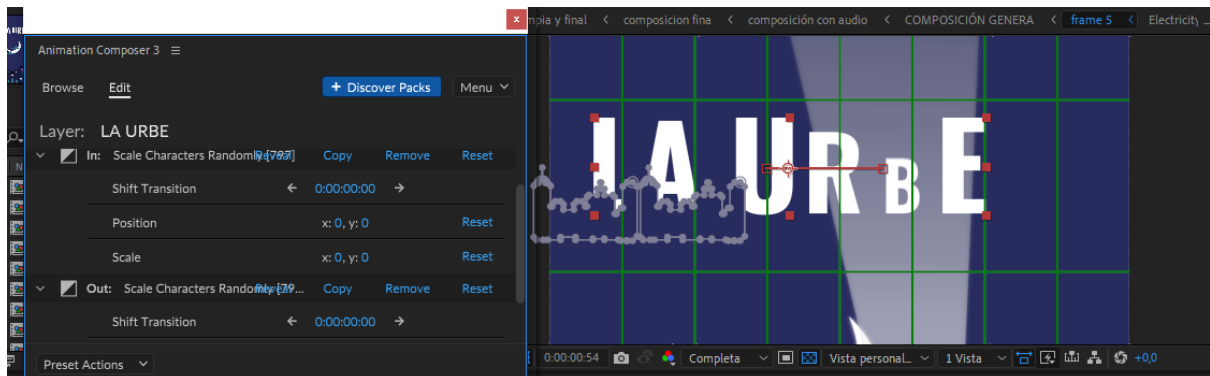
Luego de animar todos los *styleframes* usamos la opción *precomponer* para poder agrupar todo nuestro trabajo en una sola composición. En la nueva composición incorporamos la tipografía *sans serif* previamente establecida, específicamente la familia tipográfica *Oswald*. Para animar ciertos elementos de la tipografía utilizamos el *plugin* de uso libre llamado *Animation Composer 3*. Esta herramienta añadió nuevas propiedades a la tipografía permitiéndonos animar frases y palabras de forma detallada, también brindó efectos de sonido que se aplicaron en las transiciones entre *styleframes*.

Figura 43

Tipografía cinética

Nota. Tipografía cinética desarrollada con máscaras de capa animadas y con el apoyo del plugin *Animation Composer 3* [Captura de pantalla], 2022.

Figura 44

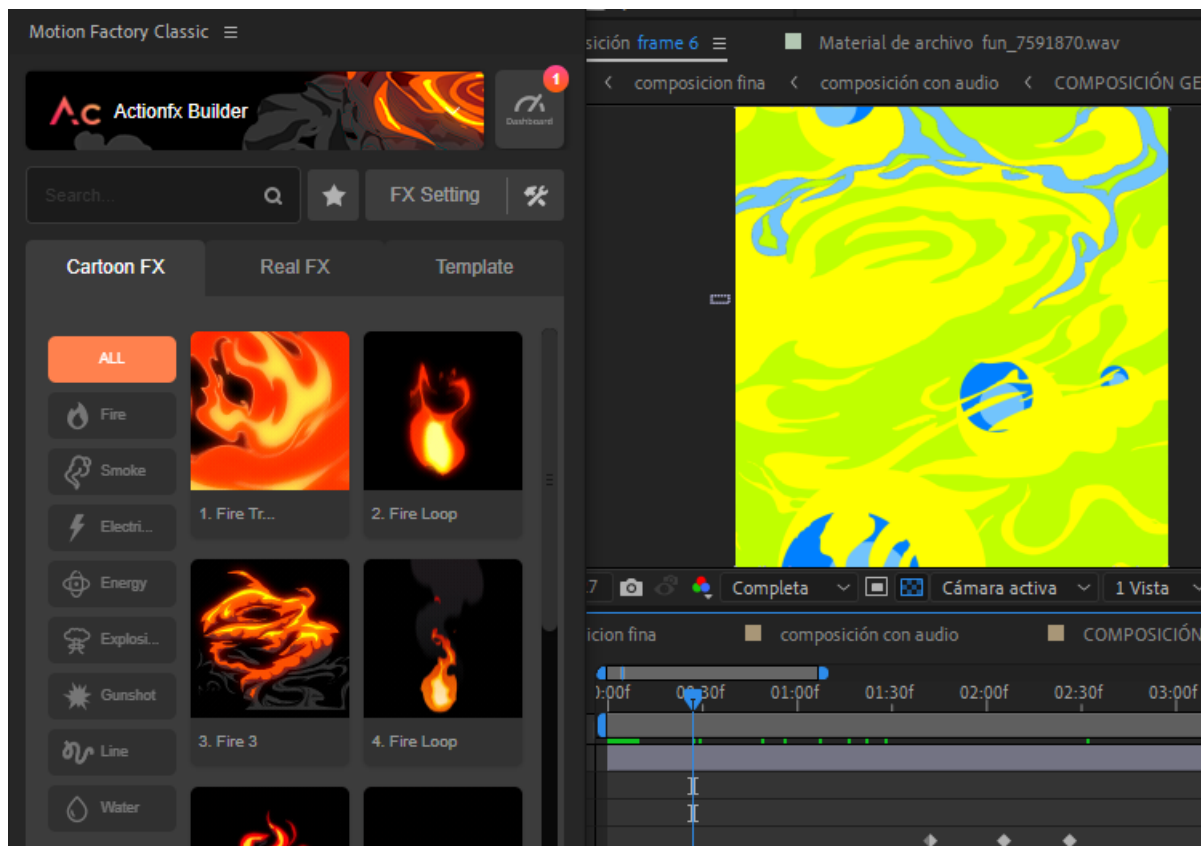
Plugin Animation Composer 3 aplicado a una capa de texto

Nota. El *plugin* permitió animar caracteres específicos de una palabra para mejorar su transición en la composición y ayudó a darle cualidades especiales en su *intro* como también en su *outro*, recuperado de *Mister House* [Captura de pantalla], Animation Composer 3, 2022, <https://misterhorse.com/animation-composer>

Utilizamos otro *plugin* de uso libre llamado *Motion Factory Classic*, esta herramienta nos permitió incorporar material gráfico en múltiples escenas como partículas, rayos, simulaciones de fluidos, etc. Cada recurso fue modificado y adaptado a la línea de diseño establecida.

Figura 45

Motion Factory Classic aplicado a elementos decorativos



Nota. El *plugin* brinda recursos gráficos que fueron adaptados a la línea grafica de la animación, recuperado de *Pix Flow* [Captura de pantalla], Motion Factory, 2022, <https://pixflow.net/product/motion-factory-classic/>

Para finalizar el aspecto visual, incorporamos videoclips de bailarines reales ejecutando pasos pertenecientes a las tres danzas presentadas en el video:

- Para el *break dance* utilizamos un video de Red Bull CBC One donde podemos observar a un *B boy* ejecutando *power moves*⁵.
- Para el *popping* utilizamos un video de Red Bull Dance donde podemos observar a un *popper* realizando *pops*⁶ y *waves*⁷.

⁵ Los *power moves* son movimientos acrobáticos de complejidad avanzada que realizan los bailarines.

⁶ Los *pops* son contracciones musculares realizadas por los bailarines para simular choques eléctricos.

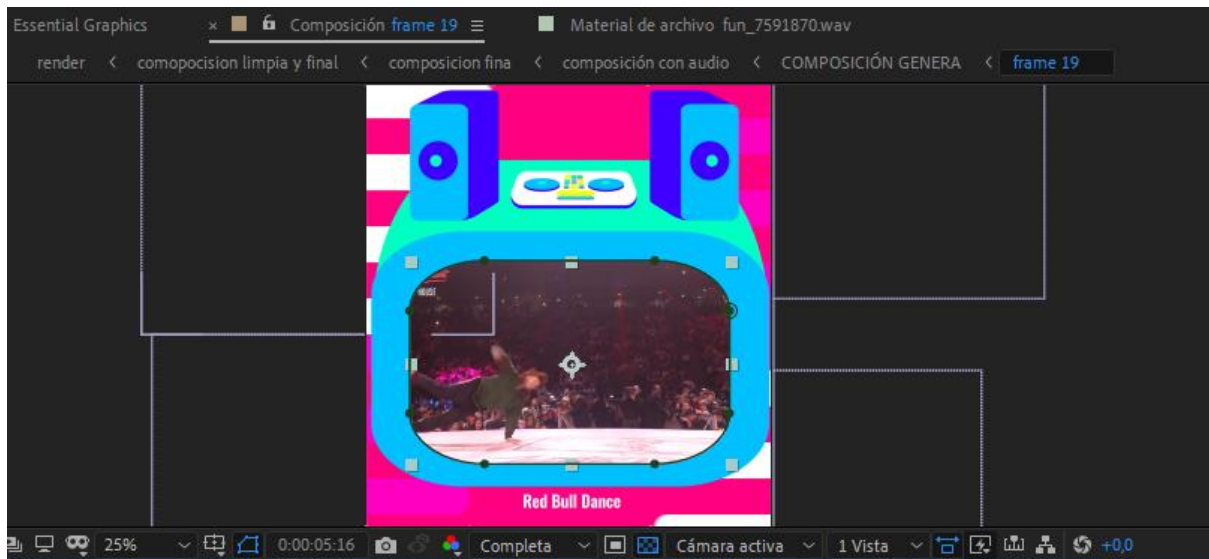
⁷ Las *waves* son realizadas por los bailarines para simular olas que recorren diferentes partes del cuerpo.

- Para el *House dance* utilizamos el video de Red Bull Dance donde podemos observar a un *house dancer* realizando *power moves* acompañados del característico *jacking*⁸.

Todos los videos se encuentran emparentados a una pequeña televisión que cumple la función de mostrar al espectador los movimientos de danza de cada estilo.

Figura 46

Video demostrativo



Nota. Video demostrativo de las danzas urbanas incorporado a la animación [Captura de pantalla], 2022.

3.4.2 Audio y proceso de grabación de la voz en off

Agrupamos todos los elementos en una nueva precomposición para poder incorporar los efectos de sonido, se decidió añadir una gran cantidad de recursos adicionales a la voz *en off* y a la pista como timbres y campanas, burbujas, ruido ambiental generado por ciudades, discotecas y estudios de baile, golpes de ruido, electricidad y estática en dispositivos electrónicos, barridos para acompañar las transiciones y el movimiento de la tipografía, sonidos de partículas en movimiento etc. ya que la mayoría de videos publicados en redes sociales hacen uso de múltiples pistas de audio y efectos de sonido para llamar la atención del espectador. Los efectos de sonido recopilados son de uso libre, también utilizamos los recursos que nos brindaban los *plugins*. Se Utilizamos 5 bases de uso libre para la ambientación que fueron seleccionadas por respetar la esencia clásica de cada estilo musical, para el intro utilizamos una base de *funk* llamada “Fun” producida por Wavytrbl⁹. Para el

⁸ El *jacking* es un balanceo del torso y las extremidades que realizan los bailarines de *House dance*

⁹ Wavytrbl es un productor musical independiente de R&B y Soul radicado en Italia.

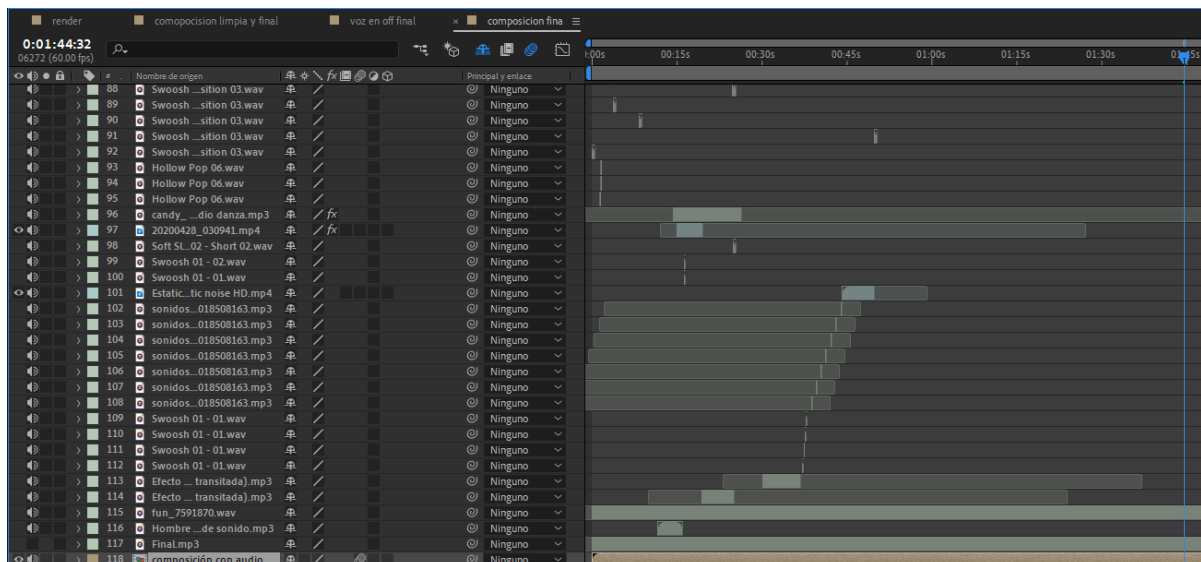
estudio de baile utilizamos una base de *R&B* llamada “Candy” producida por BigBadBeats¹⁰. Para el *break dance* utilizamos una base de *Hip Hop Funk* producida por Mokka¹¹. Para el *popping* utilizamos una base de *G Funk* llamada “G funk West Coast” producida por JupaBeats¹². Por último, para el *house dance* utilizamos una base de *House* llamada “Retro wave” producida por Domin Beats, esta se mantuvo hasta el final de la animación ya que concordaba con el segmento final.

Se agrupó la animación y las bases de cada estilo en una precomposición para no saturar el area de trabajo, posteriormente se añadieron los efectos de sonido en su lugar.

Para finalizar, creamos otra precomposición con todos el audio y la animacion.

Figura 47

Precomposición generada para incorporar el audio



Nota. La composición contiene un aproximado de 120 canales de audio ordenados en orden cronológico [Captura de pantalla], 2022.

Para la voz *en off* recurrimos a una persona que posee un timbre de voz adecuado para los parámetros establecidos en el tono de la animación, su nombre es Francisco Rosas y grabó los clips de audio por segmentos. Para limpiar el ruido ambiental y procesar la voz se utilizó el programa de edición de audio *Adobe Audition*. Dividimos los segmentos de voz y le aplicamos filtros y efectos que eliminaban el ruido ambiental, reducían el eco y brindaban una calidad más nítida a la voz dándole un aire más profesional.

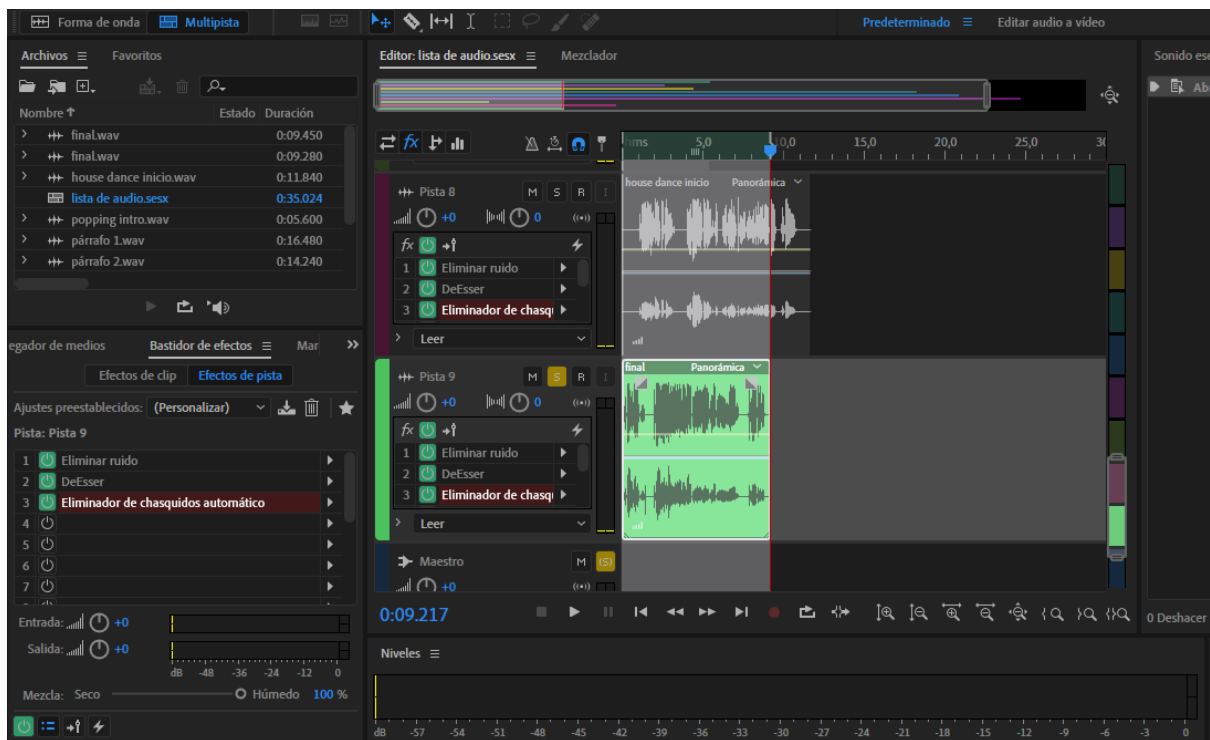
¹⁰ BigBadBeats es un dúo de producción multigénero de Helsinki.

¹¹ Mokka es un productor musical que realiza música libre de copyright.

¹² JupaBeats es un *beatmaker* que realiza *samples*, *drums* y bases de uso libre.

Figura 48

Voz en off procesada en Adobe Audition

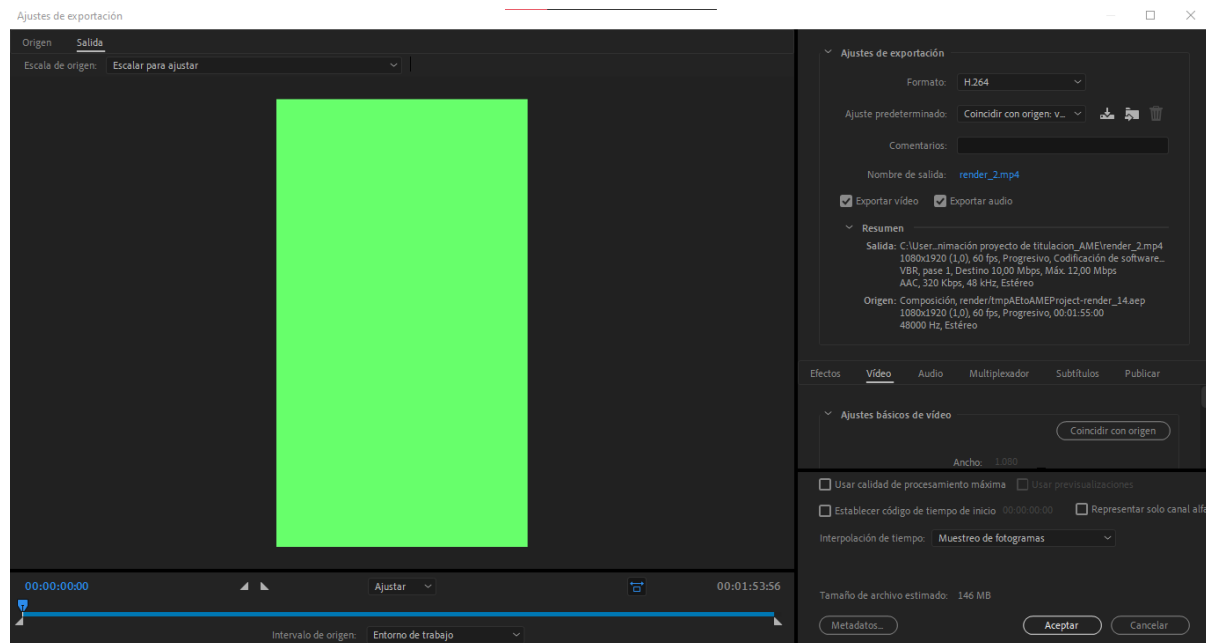


Nota. Se limpió individualmente las pistas de audio pertenecientes a la voz *en off* para obtener un audio de mejor calidad [Captura de pantalla], 2022.

Por último, incorporamos las voces al archivo de *After Effects* y las colocamos en su orden correspondiente junto con efectos de sonido.

3.4.3 Renderizado

Una vez culminado el proceso de animación, realizamos correcciones y añadimos la composición a la cola de *Adobe Media Encoder*, el cual es un programa de post procesado y renderizado. Exportamos el video en la máxima calidad (1080 X 1920 a 60 fps), en formato mp4 por ser el formato estándar en redes sociales.

Figura 49*Proceso de renderizado*

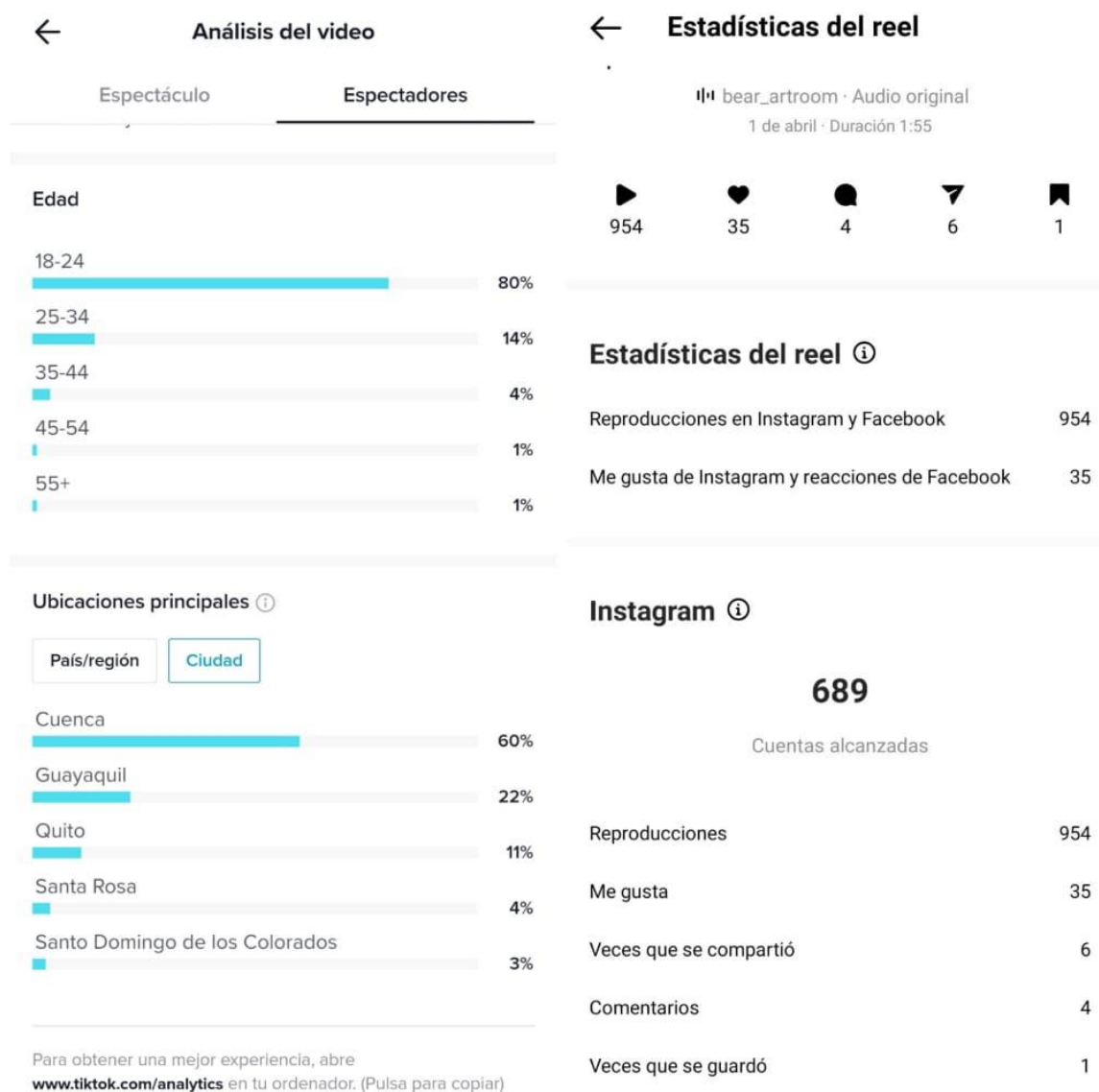
Nota. Proceso de renderizado y exportación de la pieza audiovisual [Captura de pantalla], 2022.

3.4.4 Implementación en redes

El video se encuentra disponible en *tik tok* y en *reels* de *instagram*. Se utilizó las “herramientas de creador” de *tik tok* y estadísticas de *Instagram* para medir el nivel de recepción en los primeros días de publicación. En sus respectivas redes, el video generó cifras favorables en el número de interacciones, múltiples personas comentaron aspectos positivos acerca de la información brindada y el video llegó a distintas partes del Ecuador.

Figura 50

Estadísticas de tik tok e instagram



Nota. El video se expandió a otras provincias del Ecuador y superó el rango de edad definido para los bailarines principiantes, en *Instagram*, el número de reproducciones se acerca a las 1000 indicando una recepción mayor a la esperada [Captura de pantalla], 2022.

<https://vm.tiktok.com/ZMYtcYfkQ/>

<https://www.instagram.com/reel/CqgUBSaJiSV/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Conclusiones

El proyecto cumplió con los objetivos planteados permitiendo brindar información verídica de fuentes confiables a los bailarines principiantes y al público interesado en el tema.

Las redes sociales son un excelente método de difusión, indagar en su funcionamiento y su impacto en nuestro entorno ayudó a escoger el medio más acertado para el proyecto.

El uso de la entrevista como herramienta de investigación es importante ya que nos acerca más al problema y a las personas que están directamente involucradas, en mi caso, emplear entrevistas me ayudó a definir de forma detallada el problema, me permitió decidir entre los estilos de danza urbana, escogiendo los más aptos para el proyecto.

El uso de homólogos agiliza el proceso creativo ya que nos muestra soluciones distintas sobre una problemática similar, tener en cuenta este tipo de información ayuda a tener una perspectiva más amplia del problema, fue de gran importancia escoger homólogos, ayudó a proponer una solución adaptada al contexto propio, añadiendo puntos fuertes de cada referencia para enriquecer el proyecto reduciendo el margen de error.

El *motion graphics* como método de animación abre muchas posibilidades a la hora de generar una pieza audiovisual, en este proyecto, fue vital profundizar en los temas que lo componen para poder implementar múltiples técnicas de animación.

Recomendaciones

En cuanto al desarrollo de piezas audiovisuales presento las siguientes recomendaciones en base a la experiencia adquirida durante la realización del proyecto.

- Se recomienda realizar una investigación bien focalizada desde el inicio, primero identificamos la raíz del problema por medio de herramientas específicas de investigación que ayuden en el desarrollo de una propuesta, también podemos apoyarnos de material bibliográfico actual y de fuentes confiables.
- En cuanto al proceso creativo es importante analizar homólogos y referencias enfocadas en nuestro tema de estudio, el mundo de la animación y el *Motion Graphics* nos presentan soluciones a problemas similares al nuestro, lo cual nos puede guiar a presentar una propuesta propia.
- Tener muy claro nuestro conocimiento y nuestras limitaciones en cuanto al manejo de software, es fundamental realizar investigaciones y consumir contenido relacionado a las herramientas que usamos para ilustrar, animar, grabar y bocetar. El manejo del software externo al que habituamos suele causar incertidumbre, pero es indispensable ya que *plugins*, extensiones y ciertos accesorios pueden agilizar el proceso ayudándonos a mejorar considerablemente nuestra pieza audiovisual.

Referencias

- Adelekun, E. (2021, 21 julio). *Historia del breaking: Del Bronx a conquistar el mundo*. Redbull. Recuperado de <https://www.redbull.com/es-es/historia-del-breaking>
- Bailonga. (s. f.). *Estilos de baile: House Dance*. Bailonga fitness. Recuperado de <https://www.bailonga.com/estilos-de-baile-house-dance/>
- Bamboo. (2021, 6 febrero). *Qué es el contenido audiovisual*. Bamboo. Recuperado de <http://www.bambooaudiovisual.com/que-es-el-contenido-audiovisual/>
- Bello, A. Puerta, E. y Teherán, N. (2016). *La danza urbana como perspectiva de vida: una experiencia con el grupo Ad Crew*. [Título profesional, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional de la Universidad de Cartagena. Recuperado de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5289>
- Bilbao, D. (2021, 25 julio). *Qué es el waacking*. Baile moderno Bilbao. Recuperado de <https://bailemodernobilbao.com/que-es-el-waacking/>
- Delgado, P. (2020, 18 agosto). *Tipos de Danzas Urbanas*. Decathlon. Recuperado de <https://comunidad.decathlon.es/danzas/tecnicas-y-acondicionamiento/tipos-de-danzas-urbanas/5cb5b440443ea70769d8a5b9>
- Diarium. (s.f.). *Locking*. Diarium. Recuperado de https://diarium.usal.es/isa_marcos/locking/
- Facce. (2020). *¿Qué son las Danzas Urbanas? Tipos y características*. (2020, 9 agosto). Historia del baile. Recuperado de <https://historiadelbaile.com/que-son-las-danzas-urbanas-tipos-y-caracteristicas/>
- Guisado, A. (2017). *Storytelling: cómo contar historias ayuda a la estrategia de marketing*. [Título profesional, Universidad de Sevilla]. Repositorio Académico de la Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/75910>
- Jaramillo Bernat, E. (2020, 12 septiembre). *El baile en tiempos de coronavirus: ¿cómo volvimos a bailar en la cueva?* Anadolu Agency. <https://www.aa.com.tr/es/cultura/el-baile-en-tiempos-de-coronavirus-c%C3%B3mo-volvimos-a-bailar-en-la-cueva/1970851>
- Poveda, A. (2017, 17 marzo). *10 grandes problemas a los que se enfrentan los bailarines profesionales*. CorrerYFitness. https://www.correryfitness.com/baile/grandes-problemas-que-enfrentan-bailarinesprofesionales_2017031758cbd7630cf201b3e5386ec8.html#:~:text=Adem%C3%A1s%20de%20las%20secuelas%20a,extrema%20delgadez%20en%20determinadas%20disciplinas

Quezada, C. (2004). La expresión corporal y la transversalidad como un eje metodológico construido a partir de la expresión artística. *Revista Educación*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44028110.pdf>

Rubio, N. (2021, 1 noviembre). *Las 20 tribus urbanas principales*. Psicología y mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/cultura/tribus-urbanas>

Sánchez, M. Solano, I. y Recio, S. (2020, 2 marzo). idUS - El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la educación Infantil. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/93754>

Stravadanza Escuela de Baile. (s. f.). *Historia del New Style*. Recuperado de <http://www.stravadanza.com/view.php?id=48>

Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo. (2021, 11 mayo). *¿Qué es la danza? - El impulso de la vida - #Teatropedia - Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4edh2vbEKdA>

Trivino, M. (2020, 11 septiembre). *La guerra del streaming y su inmunidad a la COVID-19*. Anadolu Agency. <https://www.aa.com.tr/es/mundo/la-guerra-del-streaming-y-su-inmunidad-a-la-covid-19/1970783>

Ucha, F. (2013, julio). *Cultura urbana*. Definición ABC. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/social/cultura-urbana.php>

Valdivieso, C. (2015, 12 mayo). Enseñar con "Motion Graphics". *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(3). Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/1843>

Valverde, V. (2019, 11 septiembre). *Popping*. Tipos de baile. Recuperado de <https://tiposdebales.net/popping>

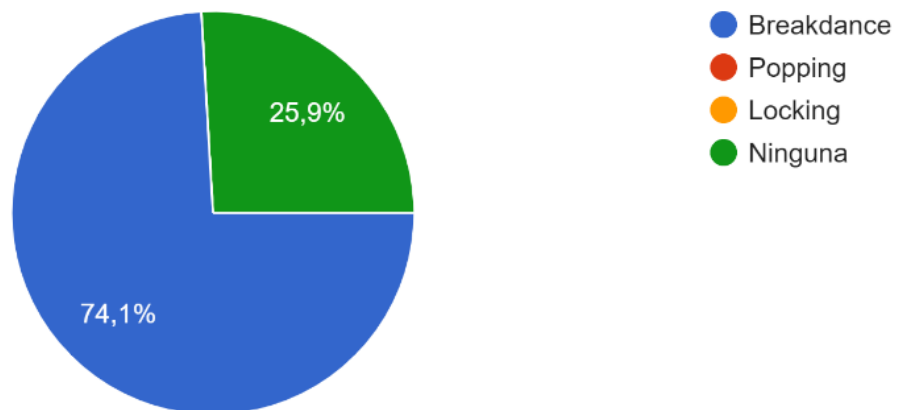
Anexos

Anexo A

Resultados de la encuesta sobre la relevancia de la danza urbana.

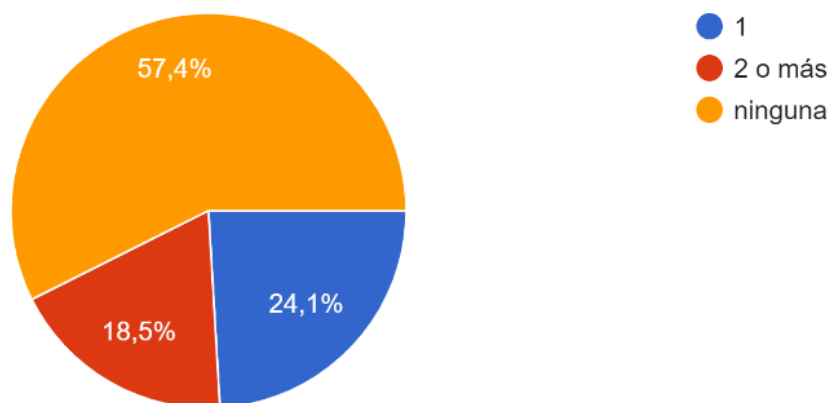
¿Qué estilos de baile urbano conoce usted aquí en Cuenca?

54 respuestas



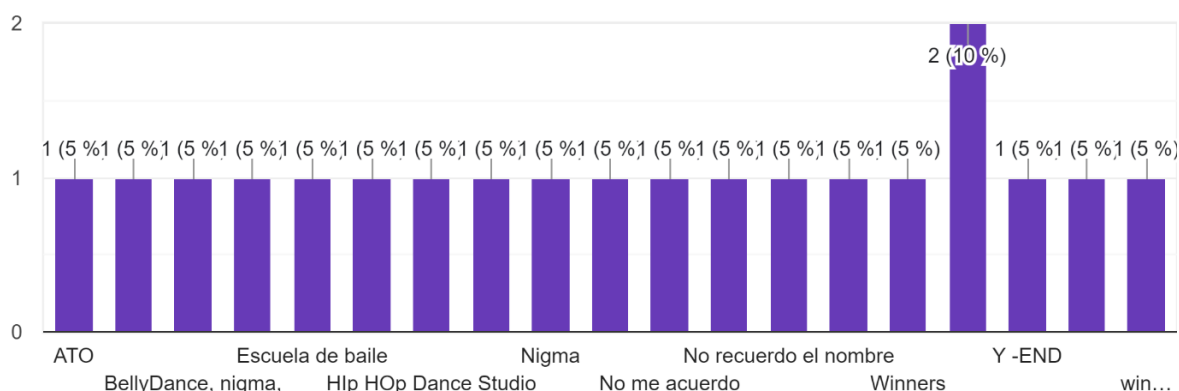
¿Cuántas academias de baile urbano conoce en Cuenca?

54 respuestas



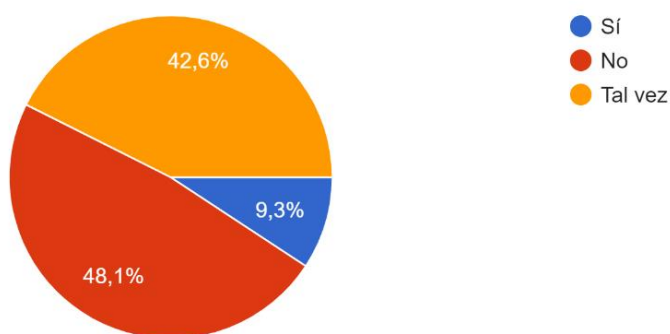
Si su respuesta en la anterior pregunta fué 1, 2 o más. Nombre la/s academia/s que conoce.

20 respuestas



¿Cree usted que la enseñanza virtual es una buena herramienta de enseñanza cuando se trata de movimiento corporal?

54 respuestas



Justifique su respuesta anterior

46 respuestas

porque se necesita tener ese contacto con el profesor o profesora para entender el movimiento

No hay ningun movimiento en las clases virtuales todo es teorias

por el tiempo que implica en llegar a un lugar de practica

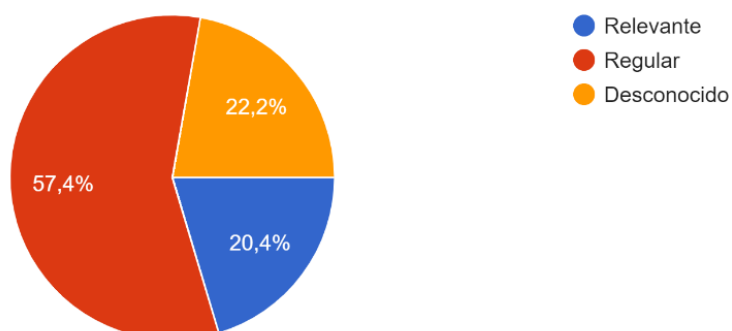
Depende de la persona la verdad, porque si es un bailarín experimentado no se le complicara replicar los pasos aunque se lo indiquen virtualmente, pero para un bailarín nuevo se le complicara esto ya que depende de que alguien mas le guie en esto de una manera mas especifica y de manera presencial

Puede ser porque se puede repetir las clases o miraras cuando se disponga del tiempo.

Porque de alguna manera aunque por medio de la virtualidad puede lograr a ser una gran herramienta, ya que de alguna manera aunque no sea al 100% beneficiosa al menos contribuiría en el movimiento corporal y su desarrollo.

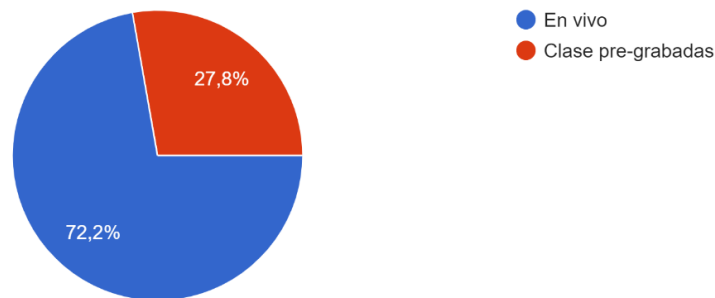
¿En el nivel de relevante a desconocido cómo calificaría la influencia del baile urbano en la ciudad?

54 respuestas



¿Qué prefiere, una clase virtual pre-grabada o una clase en vivo?

54 respuestas



Nota. Resultados completos en Google Forms en el enlace

<https://drive.google.com/file/d/1e98VT-gMjfqaLuJPkTau2rywqsV7f8od/view?usp=sharing>

Anexo B

Entrevista a Rodrigo Romero (Google Forms)

https://drive.google.com/file/d/1hB_Nmig8oSoTu5oqzfWnE76gtPfhcBl2/view?usp=share_link

Anexo C

Entrevista a Anahy Ramón (Google Forms)

https://drive.google.com/file/d/1YRJuw7L_nZUs8wYaEU6bwJVETTxC0u8/view?usp=share_link

Anexo D

Guion Técnico

Guion Técnico - Danzas Urbanas					
Escena 1					
#	Descripción de la acción	Textos y diálogos	Plano	Sonido	Tiempo de la acción
1	Se muestra un teléfono celular en el que se puede observar distintas redes sociales	“En la actualidad las redes sociales han aumentado la relevancia de la danza en el medio”	Plano detalle	Sonidos que enfatizan el movimiento de los elementos junto a una base de <i>funk</i> .	(4 s).
2	Se nos presenta a una chica recibiendo <i>likes</i> por realizar <i>trends</i> .	“Esto atrae cada vez más a nuevos bailarines”	Plano detalle	Sonidos que enfatizan el movimiento de los elementos junto a una base de <i>funk</i> .	(4 s).

3	Se nos presenta al personaje que sostiene un celular que está reproduciendo contenido de redes, pero no se siente identificado por lo que observa.	“Pero lastimosamente no existe información introductoria sobre estilos específicos de danza. Así que te contaremos sobre la danza Urbana”	Plano medio	sonidos de movimiento para los elementos gráficos junto a la base de <i>Funk</i> .	(5 s). Duración total de la escena: 14 segundos.
Escena 2					
1	Se presenta un estudio de baile ambientado en la noche, acompañado de tipografía con la frase “NO FUERON CREADOS EN UN ESTUDIO DE BAILE”.	“Se compone de estilos que no fueron creados en un estudio de baile”	Gran plano general	Sonido ambiental de una academia de baile y su instructora junto a una base de <i>R&B</i> .	(4 s).
2	Se muestra una ciudad ambientada en la noche, los edificios se encuentran iluminados y acompañan a la tipografía con la frase “LA URBE” que se desplaza lentamente por el escenario.	“más bien, se desarrollaron inicialmente en la urbe, creando movimientos liderados por bailarines callejeros”	Gran plano general	Sonido ambiental enfocado en el ruido que una ciudad genera en horas pico junto a la base de <i>Funk</i> .	(6 s). Duración total de la escena: 10 segundos.

Escena 3					
1	Aparece el texto “EL BREAKDANCE” con elementos del estilo acompañando la composición.	“A continuación presentamos el <i>Breakdance</i> ”	Plano general	Base instrumental de <i>Hip Hop Funk</i> .	(6 s).
2	Aparece la estatua de la libertad acompañada de las palabras “NEW YORK” y “80s”.	“Es un baile callejero nacido en los barrios de la ciudad de Nueva York en estados unidos teniendo su auge a nivel mundial en los años 80 tras ser creado una década antes”	Gran plano general	Base instrumental de <i>Hip Hop Funk</i> .	(6 s).
3	La pantalla se divide en 4 segmentos en los que se encuentran los cuatro elementos del <i>Hip Hop</i> acompañada de las palabras “B-Boying”, “Grafiti”, “MC/RAP”, “Rap/Hip Hop”.	“Pertenece a los cuatro elementos de la cultura <i>Hip Hop</i> junto con el <i>MC/rap</i> , el grafiti y la música.”	Mosaico	Base instrumental de <i>Hip Hop Funk</i> .	(8 s).

4	Se muestra una televisión con elementos gráficos propios del estilo, que proyecta a bailarines reales ejecutando movimientos característicos.	“Está compuesta por movimientos dinámicos y acrobáticos ejecutados por los <i>B-Boys y B-Girls</i> ”	Plano general	Base instrumental de <i>Hip Hop Funk</i> (6 s).	(6s). Duración total de la escena: 26 segundos.
Escena 4					
1	Aparece el texto “EL POPPING” con elementos del estilo acompañando la composición.	“Ahora, te presentamos al <i>Popping</i> ”	Plano general	Base instrumental de <i>G Funk</i>	(4s).
2	Se muestra el puente “Golden Gate” de San Francisco ubicado en California, Acompañado de las palabras “70s” y “California”.	“Es un estilo de baile nacido y popularizado en la costa oeste en California en la década de los 70”	Gran plano general	Sonido ambiental enfocado en el ruido de un puente vehicular junto a una base instrumental de <i>G Funk</i>	(7 s).

3	Se muestra un automóvil <i>Lowride</i> rebotando en la acera de una urbe nocturna, mientras un personaje vestido acorde al estilo “pachuco” se está arrimado al automóvil.	“En sus inicios su vestimenta estaba inspirada en un estilo llamado <i>pachuco</i> usando prendas anchas para marcar mejor.....”	Plano general	Sonido de choque generado por el rebote del automóvil junto a una base instrumental de <i>G Funk</i> .	(4 s)
4	Capas de piel se contraen cuando un impulso eléctrico las choca, asemejándose a los <i>pops</i> que realizan los <i>poppers</i> , esto es acompañado de la palabra “POPS”.	“.....los <i>pops</i> , estos están compuestos por movimientos en que rige la tensión y liberación del músculo”	Plano detalle	Sonidos generados por el choque de los impulsos eléctricos con las capas de piel junto a la base instrumental de <i>G Funk</i> .	(5 s).
5	Se muestra una televisión con elementos gráficos propios del estilo, que proyecta a bailarines reales ejecutando movimientos característicos.	“los <i>poppers</i> realizan movimientos simulando choques y ondas en el cuerpo al ritmo de música Funk”	Plano general	Base instrumental de <i>G Funk</i> .	(6 s) Duración total de la escena: 26 segundos.

Escena 5					
1	Aparece el texto "HOUSE DANCE" con elementos del estilo acompañando a la composición.	"Y por último te presentamos al <i>House Dance</i> "	Plano general	Base instrumental de <i>House</i> .	(4s).
2	Se nos muestra una discoteca repleta de público en el cual se aprecian juegos de luces y colores llamativos, acompañado de las palabras "Discoteca" y "80s".	"Es un estilo de baile paralelo al <i>Hip Hop</i> que surge en los años 80 en las discotecas de las grandes urbes de Estados Unidos, Esto lo convierte en un estilo urbano de carácter social"	Gran Plano general	Ruido de una discoteca y los reflectores de luz acompañado de la base instrumental de <i>House</i> .	(8 s).
3	Se muestra a una mujer vistiendo prendas características del <i>House Dance</i> intentando saltar hacia el cielo.	"Su vestimenta es llamativa, elegante y cómoda por ser un estilo de club"	Plano general	Risas de la mujer junto a la base instrumental de <i>House</i> .	(4 s).

4	La mujer es elevada hacia el cielo, la acompañan las palabras “Movimientos Fuertes”.	“Su estilo de baile Está conformado por movimientos rápidos de piernas y torso de atrás hacia adelante.....”	Plano general	Sonido del viento acompañado de las risas de la mujer y la base instrumental de <i>House</i> .	(7 s).
5	Se muestra una televisión con elementos gráficos propios del estilo, que proyecta a bailarines reales ejecutando movimientos característicos.	“.....simulando olas, la improvisación y la transmisión de emociones es predominante en este estilo”	Plano general	Base instrumental de <i>House</i> .	(6 s). Duración total de la escena: 29 segundos.
Escena 6					
1	e muestra al personaje inicial mucho más satisfecho, además su gorra se desprende de su cabeza para dejar liberar sus nuevas ideas.	“Esperamos que estos datos sobre las danzas urbanas te sean de gran ayuda.....”	Plano medio	Efectos de sonido en el humo generado por las nuevas ideas del personaje junto con la base instrumental de <i>House</i> .	(3 s).

2	Se presenta una ciudad que contiene todos los elementos de los escenarios antes mostrados, posteriormente se desprenden pequeños elementos de la estatua de la libertad que se elevan hasta el cielo.	“.....para empezar tu camino en el mundo de la danza”	Gran plano general	Sonido de la urbe en hora pico acompañado de la base instrumental de <i>House</i> .	(3 s).
3	Los elementos desprendidos se mueven hacia el cielo revelando una frase oculta que dice “Explota tu potencial”.	“explota tu potencial”	Gran plano general	Sonido de la urbe en hora pico acompañado de la base instrumental de <i>House</i> .	(2 s) Duración total de la escena: 8 segundos.
Duración total de la animación: 1:53 segundos					

Anexo E

Storyboard

PROYECTO: Storyboard - Brandon Ortega

Página: 1 / 4

Escena:1 | Tiempo: 4 s | Tipo de plano: Plano detalle



Se muestra un teléfono celular en el que se puede observar distintas redes sociales junto con una chica recibiendo likes por realizar trends.

Diálogo: "En la actualidad las redes sociales han aumentado la relevancia de la danza en el medio" (4 s). "Esto atrae cada vez más a nuevos bailarines" (4 s).

Escena:1 | Tiempo: 9 s | Tipo de plano: Plano medio



Se nos presenta al personaje que sostiene un celular que está reproduciendo contenido de redes, pero no se siente identificado por lo que observa.

Diálogo: "Pero lastimosamente no existe información introductoria sobre estilos específicos de danza. Así que te contaremos sobre la danza Urbana" (5 s).

Escena:2 | Tiempo: 4 s | Tipo de plano: Gran plano general



Se presenta un estudio de baile ambientado en la noche, acompañado de tipografía con la frase "NO FUERON CREADAS EN UN ESTUDIO DE BAILE".

Diálogo: "Se compone de estilos que no fueron creados en un estudio de baile" (4 s).

Escena:2 | Tiempo: 6 s | Tipo de plano: Gran plano general



Se muestra una ciudad ambientada en la noche, los edificios se encuentran iluminados y acompañan a la tipografía "la urbe" que se desplaza lentamente por el escenario.

Diálogo: "más bien, se desarrollaron inicialmente en la urbe, creando movimientos liderados por bailarines callejeros" (6 s).

Escena:3 | Tiempo: 6 s | Tipo de plano: Plano general



Aparece el texto "EL BREAKDANCE" con elementos del estilo acompañando la composición.

Diálogo: "A continuación presentamos el Breakdance" (6 s).

Escena:3 | Tiempo: 6 s | Tipo de plano: Gran plano general



Aparece la estatua de la libertad acompañada de las palabras "NEW YORK" y "80s".

Diálogo: "Es un baile callejero nacido en los barrios de la ciudad de Nueva York en estados unidos teniendo su auge a nivel mundial en los años 80 tras ser creado una década antes" (6 s).

PROYECTO: Storyboard - Brandon Ortega

Página: 2 / 4

Escena:3 | Tiempo: 8 s | Tipo de plano: Mosaico



La pantalla se divide en 4 segmentos en los que se encuentran los cuatro elementos del Hip Hop acompañada de las palabras "B-Boying", "Graffiti", "MC/RAP", "Rap/Hip Hop".

Diálogo: "Pertenece a los cuatro elementos de la cultura Hip Hop junto con el MC/rap, el graffiti y la música" (8 s).

Escena:3 | Tiempo: 6 s | Tipo de plano: Plano general



Se muestra una televisión con elementos gráficos propios del estilo, que proyecta a bailarines reales ejecutando movimientos característicos.

Diálogo: "Está compuesta por movimientos dinámicos y acrobáticos ejecutados por los B-Boys y B-Girls" (6 s).

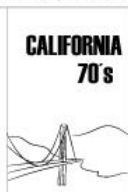
Escena:4 | Tiempo: 5 s | Tipo de plano: Plano general



Aparece el texto "EL POPPING" con elementos del estilo acompañando la composición.

Diálogo: "Ahora, te presentamos al Popping" (5 s).

Escena:4 | Tiempo: 7 s | Tipo de plano: Gran plano general



Se muestra el puente "Golden Gate" de San Francisco ubicado en California, acompañado de las palabras "70s" y "California".

Diálogo: "Es un estilo de baile nacido y popularizado en la costa oeste en California en la década de los 70" (7 s).

Escena:4 | Tiempo: 4 s | Tipo de plano: Plano general



Se muestra un automóvil Lowride rebotando en la acera de una urbe nocturna, mientras un personaje vestido acorde al estilo "pachuco" se está animado al automóvil.

Diálogo: "En sus inicios su vestimenta estaba inspirada en un estilo llamado pachuco usando prendas anchas para marcar mejor....." (4 s).

Escena:4 | Tiempo: 5 s | Tipo de plano: Plano detalle



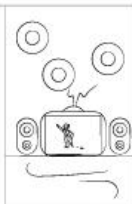
Capas de piel se contraen cuando un impulso eléctrico las choca, asemejándose a los pops que realizan los poppers, acompañado de la palabra "POPS".

Diálogo: ".....los pops, estos están compuestos por movimientos en que rige la tensión y liberación del músculo" (5 s).

PROYECTO: Storyboard - Brandon Ortega

Página: 3 / 4

Escena: 4 | Tiempo: 6 s | Tipo de plano: Plano general



Se muestra una televisión con elementos gráficos propios del estilo, que proyecta a bailarines reales ejecutando movimientos característicos.

Diálogo: "los poppers realizan movimientos simulando choques y ondas en el cuerpo al ritmo de música Funk" (6 s).

Escena: 5 | Tiempo: 4 s | Tipo de plano: Plano general



Se muestra a una mujer vistiendo prendas características del House Dance intentando saltar hacia el cielo.

Diálogo: "Su vestimenta es llamativa, elegante y cómoda por ser un estilo de club" (4 s).

Escena: 5 | Tiempo: 4 s | Tipo de plano: Plano general



Aparece el texto "HOUSE DANCE" con elementos del estilo acompañando a la composición.

Diálogo: "Y por último te presentamos al House Dance" (4 s).

Escena: 5 | Tiempo: 7 s | Tipo de plano: Plano general



La mujer es elevada hacia el cielo, la acompañan las palabras "Movimientos Fuertes".

"Su estilo de baile Está conformado por movimientos rápidos de piernas y torso de atrás hacia adelante....." (7 s).

Escena: 5 | Tiempo: 8 s | Tipo de plano: Gran plano general



Se nos muestra una discoteca repleta de público en el cual se aprecian juegos de luces y colores llamativos, acompañado de las palabras "Discoteca" y "80s"

Diálogo: "Es un estilo de baile paralelo al Hip Hop que surge en los años 80 en las discotecas de las grandes urbes de Estados Unidos. Esto lo convierte en un estilo urbano de carácter social" (8 s).

Escena: 5 | Tiempo: 7 s | Tipo de plano: Gran plano general



Se muestra una televisión con elementos gráficos propios del estilo, que proyecta a bailarines reales ejecutando movimientos característicos.

Diálogo: "...simulando olas, la improvisación y la transmisión de emociones es predominante en este estilo" (7 s).

PROYECTO: Storyboard - Brandon Ortega

Página: 4 / 4

Escena: 6 | Tiempo: 3 s | Tipo de plano: Plano medio



Se muestra al personaje inicial mucho más satisfecho, además su gorra se desprende de su cabeza para dejar liberar sus nuevas ideas

Diálogo: "Esperamos que estos datos sobre las danzas urbanas te sean de gran ayuda....." (3 s)

Escena: 6 | Tiempo: 3 s | Tipo de plano: Gran plano general



Se presenta una ciudad que contiene todos los elementos de los escenarios antes mostrados, posteriormente se desprenden pequeños elementos de la estatua de la libertad que se elevan hasta el cielo

Diálogo: "...para empezar tu camino en el mundo de la danza" (3 s).

Escena: 6 | Tiempo: 3 s | Tipo de plano: Plano medio



Los elementos desprendidos se mueven hacia el cielo revelando una frase oculta que dice "Explota tu potencial"

Diálogo: "explota tu potencial". (2 s).

Nota. Storyboard en formato PDF en el enlace

<https://drive.google.com/file/d/1TBYnnly1B3fieYGRXKoj8hdy60VDetlG/view?usp=sharing>

Anexo F

Animatic

https://drive.google.com/file/d/1xdbOqa3cZ3TLwQP642jw02ZM7lt_WINf/view?usp=sharing