

**La metáfora como instrumento visual expresada en el
videoclip “Mariposa” del grupo Belembé.**

Autoras:

Juliana Murillo y Camila Llano

Universidad de La Sabana
Facultad de Comunicación
Comunicación Audiovisual y Multimedia
Chía, Cundinamarca
2020

**La metáfora como instrumento visual expresada en el
videoclip “Mariposa” del grupo Belembé.**

Autoras:

Juliana Murillo y Camila Llano

Trabajo de grado:

Proyecto creativo audiovisual

Director:

Camila Llano

Tutor:

Paola Andrea Albao Delgadillo

Universidad de La Sabana

Facultad de Comunicación

Comunicación Audiovisual y Multimedia

Chía, Cundinamarca

2020

Tabla de contenido

1. Resumen - Abstract	5
2. Ficha técnica	6
3. Poster.....	7
4. Introducción.....	8
5. Sinopsis.....	10
5.1. Logline:	10
5.2. Storyline:.....	10
5.3. Tagline:.....	10
6. Estructura narrativa.....	11
7. Objetivos	12
7.1. Objetivo general:	12
7.2. Objetivos específicos:.....	12
8. Justificación.....	13
9. Género	16
10. Formato.....	19
11. Estado del arte:.....	20
11.2. La metáfora en la narrativa de los proyectos audiovisuales.....	21
11.3. Animación.....	22
11.3.1. La animación como recurso en los medios audiovisuales	22
11.3.2. Historia de la animación.....	24
11.3.3. Animación Experimental	29
11.3.4 La rotoscopia y la animación cuadro a cuadro.....	30
11.4. Música	33
11.4.1. Historia de videoclip	33
11.4.2. Comercialización de los videoclips en plataformas digitales.....	36
11.4.3. Los videoclips animados	37
11.4.4. La música en Colombia.....	40
12. Escaleta	43
13. Guion.....	45

14. Guion técnico	49
15. Propuesta de dirección	50
15.1. ¿Cómo se tratará la metáfora en el videoclip?	52
15.2. ¿Por qué el uso de la rotoscopia en el videoclip?	55
16. Tratamiento audiovisual	59
17. Propuesta de fotografía.....	61
17.1. Composición de la toma - Planimetría.....	61
17.2. Movimientos de cámara.....	67
18. Propuesta de arte.....	70
18.1. Concepto general:	70
18.2. Paleta de colores:.....	71
18.3.Locaciones/Sets:	72
18.4. Tratamiento de personajes:.....	76
18.5. Objetos de arte:	77
19. Propuesta de edición	82
19.1. Ritmo	83
19.2. Tiempo.....	84
19.3. Continuidad:	84
19.4. Aspectos técnicos:.....	84
20. Propuesta de sonido	85
20.1. Historia de la banda:.....	85
20.2. Género musical:	86
20.3. Letra:	87
21. Cronograma	89
22. Storyboard.....	90
23. Proyecto finalizado.....	93
24. Consideraciones legales	94
25. Conclusiones.....	95
26. Referencias y bibliografía.....	96
27. Agradecimientos	105

1. Resumen - Abstract

“Mariposa” es un videoclip el cual tendrá como propósito principal representar los cambios y transformaciones de la vida a partir de un lenguaje metafórico y simbólico. Dicho lenguaje ayuda a expresar sentimientos y formas de ver el mundo de manera sutil y fácil de comprender, pues el proyecto se visualizará de manera ficticia e irreal. Todo esto se muestra a través de las técnicas de animación tales como la rotoscopia y la animación cuadro a cuadro, ya que estas permiten crear una obra audiovisual con un estilo colorido y con cambio de ritmo visual. Además, genera un interés en el público que hace que se involucre totalmente y se aleje de la realidad que lo rodea. Finalmente, el proyecto cuenta con una investigación que facilita el desarrollo de este y busca una manera de contar la historia con diferentes estéticas y colores en el género musical *Latin Groove*.

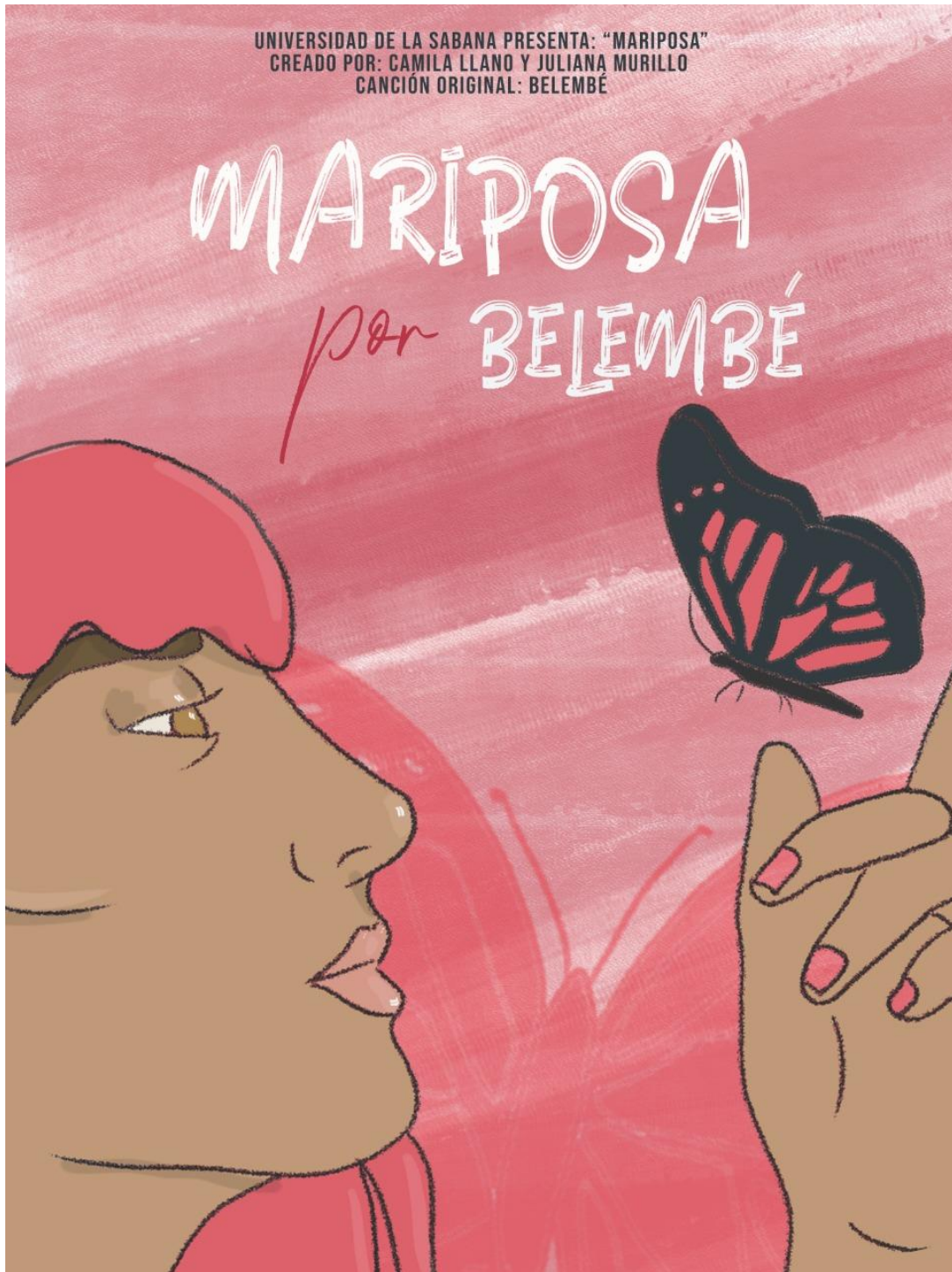
Palabras clave: Animación, Belembé, lenguaje visual, *Latin Groove*, mariposa, metáfora, rotoscopia, símbolo, videoclip.

“Mariposa” is a video clip which will have as its main purpose to represent the changes and transformations of life from a metaphorical and symbolic language. This language helps to express feelings and forms of seeing the world in an easy and understandable way since the project will be visualized in a fictitious and unreal way. All this will be shown through animation techniques such as rotoscoping and frame-by-frame animation. These allow you to create an audiovisual work with a harmonious and striking style. In addition, it generates an interest in the public that makes it totally involved and away from the reality that surrounds it. Finally, the project has an investigation that facilitates the development of this and seeks a way to tell the story in a different and attractive way in the musical genre.

2. Ficha técnica

- **Título:** La metáfora visual expresada en el videoclip “Mariposa” del grupo Belembé.
- **Título original:** Mariposa
- **Productor:** Juliana Murillo Calderón
- **Director:** Camila Llano Mejía
- **Guion:** Camila Llano Mejía y Juliana Murillo Calderón
- **Animación:** Camila Llano Mejía y Juliana Murillo Calderón
- **Edición:** Camila Llano Mejía y Juliana Murillo Calderón
- **Música:** Mariposa - Belembé
- **Personaje principal:** Juanita
- **Formato:** Animación 2D (Rotoscopia y animación cuadro a cuadro)
- **Género:** Videoclip
- **Duración Aproximada:** 5 Minutos
- **Idioma:** español
- **Formato de Registro:** Digital
- **Formato Final de Proyección:** HD

3. Poster



4. Introducción

La animación a lo largo de su historia ha permitido desarrollar narrativas que, en la vida real, no se podrían representar fácilmente. Ha sido una herramienta que permite contar historias con libertad artística. Es decir, allí no hay limitaciones para representar el contenido y se puede dar referencias de una realidad que se presenta alterada. Esta permite moldear las situaciones a conveniencia para que se entienda o represente algo de la mejor manera posible.

Este trabajo tiene como finalidad utilizar la animación como una forma de representar una realidad alterada e indefinida y que pueda terminar en la interpretación, el análisis y reflexión del espectador para dejar a su propio entendimiento el concepto de la historia. Además, explorar por las distintas formas de presentar la animación al público buscando desarrollar los conceptos de cambio y transformación durante toda la canción. Busca la mejor forma de mostrar una situación, una sensación o un sentimiento a partir de los elementos, los trazos, los colores, la distribución y la perspectiva que se muestran a lo largo del videoclip. Adicionalmente, el proyecto cuenta con el desarrollo de metáforas durante la historia que ayudan a mantener un estilo poético. La metáfora implica una traslación de sentido desde un elemento a otro. Lo que enriquece a un elemento de la metáfora es precisamente, todo aquello que le es ajeno y que el otro elemento le aporta, desde su mundo. Estas pueden representarse por medio de la fusión entre elementos o llegar hasta la sustitución de uno por otro. Todo se maneja con el fin de generar un impacto y una conexión con el espectador.

Para lograr dichos cometidos, se hace una investigación teniendo en cuenta el público y lo que la banda busca expresar con la canción. Se exploran las distintas facetas de la animación con el fin de relacionar las técnicas, lo que se quiere comunicar y la maneta en la que se debe presentar. La idea es mostrar las formas en las que las situaciones de la vida cotidiana pueden ser transformadas y deformadas, con el fin de representar un escenario en el que se pueda sentir

empatía en un contexto más extraordinario. Es importante tener claridad sobre cuáles son los elementos que funcionan al momento de representar algo para que su interpretación pueda ser hecha por todo el público y se logre entender el concepto. Cada detalle tiene un propósito y un estilo pensado para fortalecer la narración de la historia y la idea general.

La historia sigue el hilo de una joven que, cansada de la rutina, decide cambiar su estilo de vida. Esto la lleva a que su manera de ver el mundo tome un gran giro. El videoclip busca representar los cambios de la vida. Estos cambios se presentan como retos y situaciones inesperadas que se pueden culminar siempre y cuando no se deje de lado a uno mismo. También, busca mostrar cómo la vida está en constante cambio y transformación. Por eso mismo, es que las técnicas y los estilos varían dependiendo la situación que se presente y son tan importantes para la narrativa de la historia.

Adicionalmente, este videoclip tiene como propósito crear un producto que pueda representar a la banda Belembé y los pueda dar a conocer. La idea es mostrar el estilo del grupo musical y dar a conocer cómo se puede explorar el género *latin groove* con una herramienta audiovisual como el videoclip.

A continuación, se expondrán los elementos que harán posible el desarrollo del videoclip “Mariposa” en cada una de sus etapas. Se pasará por la investigación, la determinación de distintas formas de representación a través de la animación y las maneras de contar una historia. Además, estarán presentes las elecciones de la estética, las técnicas, el significado de cada una de ellas y que hace para cumplir su propósito dentro de la narración. Todo esto para tener como resultado una animación experimental que cumpla con los objetivos propuestos y logre representar plenamente la esencia de la banda.

5. Sinopsis

5.1 Logline:

Una mariposa pasa por diferentes situaciones que la golpean durante la vida. De todos estos momentos que atraviesa, ella va aprendiendo algo nuevo que la hace ser más fuerte. Deja de lado sus miedos e inseguridades hasta que finalmente logra encontrar quién y cómo quiere ser.

5.2 Storyline:

La mariposa es un ser vivo que inicia siendo una oruga. Este pequeño animal en su camino se prepara para convertirse en una mariposa. Es allí cuando debe pasar por diversas situaciones y afrontar retos para lograrlo. En el videoclip se muestra claramente lo anteriormente mencionado debido a que, en cada etapa de este personaje, la apariencia va teniendo una transformación. Pasa de ser una corriente de aire a una lombriz, después a una niña, luego a una boca, entre otros. Todo esto se debe porque va aprendiendo algo nuevo en su camino de la vida, ya sea un sentimiento, una textura o una situación que la golpea. Al final, ella logra comprender que de todo sucede por algo, de todo se aprende y que gracias a eso, puede entenderse y re-encontrarse a ella misma.

5.3 Tagline:

“Los caminos de la vida traen situaciones que implican grandes cambios”

6. Estructura narrativa

La siguiente estructura narrativa está desarrollada en tres actos con el fin de mostrar la historia del videoclip “Mariposa” a través de momentos importantes. Dichos instantes son: el inicio, el clímax o nudo y el desenlace. En cada uno de estos observa de manera genérica las partes principales en las cuales se basa la obra audiovisual.

Acto I: Juanita, está iniciando un viaje, empieza a recorrer un camino como un gusano, a medida que avanza las condiciones y el clima empiezan a empeorar hasta que se refugia en el agua. Cuando pasa la tormenta, se transforma en una joven quien decide continuar el recorrido por un campo de flores hasta que recoge una que le llama la atención. Esta pequeña flor empieza a crecer de tal manera que se despega del piso y sale volando. Juanita decide no soltarla y esperar a ver hasta dónde llega esta flor.

Acto II: Juanita empieza a alejarse de la ciudad por los cielos hasta llegar al espacio. Allá intenta continuar con su recorrido, por lo cual suelta la flor e intenta atravesar un camino de estrellas para seguir avanzando. En un momento, se topa con un abismo, tropieza y cae al vacío. Ahí sufre una transformación en varias criaturas que se intentan liberar hasta que cae al agua. Sale del fondo del lago y sigue recorriendo el bosque desconocido, pues se da cuenta que es perseguida por criaturas que habitan allí. Finalmente, ve una mariposa y la empieza a seguir.

Acto III: Cuando alcanza a la mariposa se da cuenta que después de todo su recorrido se estaba buscando a ella misma para entenderse en todas sus facetas y es libre.

7. Objetivos

7.1 Objetivo general:

- Crear un videoclip que maneje el lenguaje metafórico en una animación experimental. Esto con el fin de destacar lo que banda representa y resalte las características musicales de la misma.

7.2 Objetivos específicos:

- Buscar referentes visuales que usen técnicas de animación y/o lenguaje visual metafórico y que estén acordes al estilo de la banda Belembé.
- Desarrollar y definir una propuesta visual acorde a la intención de comunicación que busca la banda Belembé.
- Desarrollar un proyecto que cumpla con las características necesarias para presentarse como trabajo de grado y que este demuestre todo lo aprendido en la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia.
- Producir el videoclip bajo los parámetros y estética definida.

8. Justificación

La finalidad de este trabajo es materializar en un videoclip animado el desarrollo de una persona, plasmar los cambios de la vida y como estos hacen parte del ser, todo esto a partir del lenguaje metafórico. Basado en esto, la creación de un concepto que agrupara todos los elementos de la canción “Mariposa” y lo que se buscaba representar.

Se utilizó la técnica de la rotoscopia ya que esta permite dar un acercamiento más exacto a la realidad pero también permite deformarla, de tal modo que se tomaron imágenes basadas en la realidad pero se modificaron para ponerlas en contextos más irreales para generar la sensación buscada que es que todo está en constante transformación y cambio, también la animación experimental, el uso de distintos pinceles, colores y formas de representación, junto con la rotoscopia y el dibujo cuadro a cuadro ayudan a reforzar el hecho de que se está representando la vida de una persona y el transcurso de esta durante unos instantes.

Teniendo eso en cuenta, la estética de la primera escena la animación es minimalista, con colores claros y movimientos relajados que acompañan a la música, seguido del vuelo de la mariposa, esto para expresar que la vida empieza de manera simple, con una vida que va en un camino incierto, aparecen gotas de lluvia para mostrar que se empiezan a presentar dificultades que por más pequeñas que sean pueden afectar más de lo que se cree, esto teniendo en cuenta que si a una mariposa le llueve en las alas ya no podría seguir volando. De igual manera pasa en la segunda escena donde la estética se mantiene simple, sin embargo, en esta aparecen flores que crecen y se encogen mostrando cómo las vidas son efímeras, aparecen y desaparecen.

En la tercera y cuarta escena se busca representar los momentos de la vida donde hay incertidumbre y por eso el trazo del pincel es de tiza, también porque esta es efímera, se puede borrar con facilidad. Adicionalmente al saltar de estrella en estrella se quería representar una huida a estos sentimientos o situaciones que

no se quieren enfrentar, y lo mismo se busca generar en la escena cinco, en donde ella cae a un vacío, con el estilo se buscaba crear la sensación de querer escapar para evitar enfrentar algo inevitable.

La escena 6, al caer, se buscaba representar el enfrentamiento a estos problemas, además está entrando en el clímax de la canción por lo que se mezclan dos estilos distintos para aumentar la sensación de distorsión de la realidad. Así mismo la escena 7, ya no hay objetos ni nada que de un contexto, ya que la realidad pierde sentido, adicionalmente dar un efecto de que está corriendo en círculos, que no avanza, hasta que aparece la mariposa, acá el estilo busca ser más dinámico y crear formas orgánicas, encuentra de nuevo su propósito y la realidad empieza a intentar formarse. Por lo mismo, en la última escena el estilo cambia constantemente, al igual que los pinceles para mostrar que la realidad está intentando volver a la normalidad, hasta que al final las figuras y los objetos se ven normales nuevamente y el estilo se vuelve más detallado.

Dicho lo anterior, es necesario recalcar que el arte, las ayudas audiovisuales y las referencias deben ir de la mano con lo que queremos presentarle al público objetivo, pues es de esta manera como el contenido logra transmitir lo que se busca. Lo principal es denotar las características que se quieren acentuar en la obra audiovisual para poder atrapar a la audiencia con la esencia del grupo musical. Ahora bien, es de tener en cuenta que los contenidos audiovisuales, en especial los videoclips, hoy en día tienen un gran impacto en los jóvenes, puesto que en las obras audiovisuales se muestran diversos elementos que hacen que estos personajes se vayan identificando. Todo esto se logra compartiendo ideologías políticas o culturales de la banda, sentimientos u atracción por el contenido que se despliega. Por tal razón causa un mayor interés cuando es en animación con características de la banda y sentimientos comunes que las personas pueden sentir.

El cine, la televisión y los videoclips, permiten crear una sensación de desconexión de la realidad. Pero la animación logra hacer que el espectador se sienta a gusto con una vida ficticia pero que simule un poco lo que se vive. Los sentimientos son un papel fundamental para el desarrollo de las piezas audiovisuales y son los más fáciles de trabajar en cuanto a animación, ya que con las diferentes técnicas se puede hasta exagerar expresiones para hacerlas sentir con mayor impacto. La idea fundamental es representar la vida de una chica la cual pasa por diversas situaciones que no la hacen sentir cómoda pero que la llevan a tener un aprendizaje que la hace ser quien es hoy en día.

Las diferentes técnicas de animación que se utilizan en el videoclip logran distinguir las diferentes etapas de la vida que al combinarse entre sí genera una rama armoniosa que sustenta las dificultades y logros. Se escoge una animación 2D, pues con esta las expresiones, las acciones, los movimientos se ven más precisos y se resaltan con mayor claridad.

9. Género

Videoclip Animado Conceptual

En el proyecto “Mariposa” el personaje principal atraviesa por diferentes estéticas y usos de la imagen que muestran de forma abstracta y surrealista lo que la letra de la canción busca expresar. En cada uno de los momentos se observa que la protagonista pasa todo su recorrido buscando encontrarse a sí misma. El mejor ejemplo de esto es la transformación de una oruga a una Mariposa.

Una forma de arte dinámico en la que lo visual y lo musical se combinan, a través de lo que se produce una interacción entre las dos partes. Con eso se logra un efecto único que sería imposible sin la interacción entre ambas partes. La forma ideal es la música visual, es una fascinante combinación de disciplinas que se complementan mutuamente, esa combinación de formas, colores y música crea ilimitadas posibilidades de expresión artística. (Tarín, 2012, p.7)

Para comenzar, cabe resaltar que el videoclip es un género muy amplio que crea una narrativa unificando una canción con refuerzos visuales para representar lo que la melodía intenta transmitir. Es de gran importancia para contar historias y contribuye inmensamente al mundo audiovisual. Este aporta a la cultura, al arte y es una manera de explorar distintas técnicas, estéticas, etc. Además, el videoclip es, innegablemente, muy importante para la industria musical, incluso varios músicos han complementado su carrera, su talento y su estilo con estos productos audiovisuales. Por tal razón, hoy en día es un instrumento de ventas y causa gran interés en el público, es parte del contenido del artista.

En su forma narrativa, el videoclip se caracteriza por la fragmentación y la ruptura espaciotemporal, el montaje rápido, la manipulación digital

deconstruyendo la imagen a través de efectos digitales, características que le aproximan a las vanguardias cinematográficas, especialmente por la presencia de rupturas en la estructura del relato y la discontinuidad narrativa. (Tarín, 2012, p.2)

La manera en la que se va a llevar a cabo el videoclip es a través del género de animación conceptual. Este género resalta la utilización de una narrativa llena de figuras retóricas que favorezcan a la idea principal utilizando o creando situaciones irreales. Todo esto permite acercarnos más a los momentos que se desarrollarán durante el videoclip ya que se busca destacar el concepto de la transformación, la metamorfosis y el cambio que se ve representado a través de objetos, los colores, en las perspectivas y en la manera en cómo se presentan los escenarios surrealistas. "En el videoclip conceptual su trama es de forma poética y metafórica. No se caracteriza por contar una historia de forma lineal, sino que se identifica por crear una estética y ambientes abstractos y surrealistas" (Planeta Digital, 2014).

Es por lo dicho anteriormente que la metáfora narrativa tendrá una gran relevancia en la obra audiovisual. Esta será el hilo conductor que guiará la obra audiovisual ya que habrá objetos y situaciones muy literales como el hecho de ver la mariposa. Adicionalmente, durante el videoclip siempre se presentará un escenario, junto con acciones fuera de la realidad, que ayudarán a situar al espectador en un contexto de surrealidad y que generará un trasfondo en la historia.

La metáfora en el videoclip se representa de manera concreta, basada en una estructura narrativa convencional: inicio, nudo y desenlace. Allí se desarrollan situaciones que casi podrían ser cotidianas o verosímiles como caminar por un campo de flores o huir de algo, pero llevadas a contextos más abstractos e irreales. Todas estas características se crearán con el único propósito de que el espectador entienda que, en la historia, todo está cambiando constantemente, modificándose y

que las situaciones que podrían ser cotidianas no solo representan una caminata o una huida, sino los retos y dificultades que debe pasar una persona.

A partir de los cambios de escenarios y las representaciones durante las escenas que se observarán de una manera abstracta, se busca no dejar que el espectador vea siempre el mismo estilo, la misma estética, las mismas perspectivas. La idea principal es que la obra audiovisual se perciba desordenada, que nunca se defina del todo y deformar la realidad de forma que se entienda el concepto y el trasfondo de la historia, así como el cambio físico que tiene la protagonista pasando de líneas poco concretas a tener colores y rasgos definidos.

En definitiva, el videoclip es un intergénero que combina diferentes recursos formales y técnicos y que a diferencia de la televisión, soporte en el que éste se sustenta, no se construye para crear una aparente realidad basada en la espectacularidad, sino que recrea mundos irreales y ficticios a través de la creatividad, con el objetivo de seducir, expresar visualmente la música, e inducir finalmente al consumo. (Tarín, 2012, p.6)

En conclusión, crear un videoclip animado conceptual favorece a la idea de expresar irrealmente lo que la letra quiere dar a conocer. Es de tener en cuenta que todo esto se genera a partir de la narrativa, pues es en esta donde se implementan figuras retóricas que cautivan al público para dar a conocer una situación de manera sutil.

10. Formato

El formato en las obras audiovisuales representa el cómo se verá el proyecto en su emisión final. Este tiene en cuenta aspectos importantes como la técnica que se maneja y la duración.

En el caso del proyecto “Mariposa” se utilizará el formato de videoclip con animación en 2D. Este es utilizado principalmente en los videos musicales, ya que se adaptan a la duración de la canción (aproximadamente de 3 a 5 minutos). Además, se utilizará la técnica de animación debido a que la realización de este se basará plenamente en el trabajo de postproducción. Por lo tanto, manejará dos formatos que al combinarse trabajarán un estilo único para lograr que el mensaje sea rápido, eficaz y de fácil entendimiento.

11. Estado del arte:

Para el desarrollo del videoclip se tienen en cuenta aspectos importantes que darán una orientación hacia el estilo y la narración de la historia. Estos son vitales para la creación y la forma en la que se desenvuelve la situación, pues ayudan a guiar el proyecto. La obra audiovisual contará con diferentes técnicas que permitirán entender de mejor manera los contenidos del videoclip, la selección de las técnicas a manejar y los estilos conceptuales.

El primer escenario por tratar y que tendrá gran relevancia en el proyecto será la metáfora en el mundo audiovisual, ya que esta se ha encargado de representar los conceptos e ideas de manera abstracta. Esta figura retórica en el videoclip será muy importante ya que toda gira en torno a un significado propio a los objetos, colores y situaciones que aparecen en la historia. Es de vital importancia conocer la metáfora de manera clara para que la ejecución en la obra audiovisual sea eficiente. El segundo aspecto que se tendrá muy en cuenta será la historia de la animación, sus distintas facetas y técnicas. De esta forma se permitirá comprender cómo se ha utilizado la animación a lo largo del tiempo, con qué propósitos se ha realizado y qué es lo que busca comunicar. Esto se hace con la intención de conocer cuál es la técnica que más favorecerá al videoclip y cómo ponerla en desarrollo. El tercer aspecto por tratar es la animación experimental, ya que este videoclip explorará los distintos mundos de la animación y se encaminará por el lado de lo poco convencional, de la representación surreal y abstracta. El conocimiento de esta técnica ayudará a comunicar de manera correcta el concepto. Finalmente, la parte musical en el ámbito colombiano tendrá un espacio que facilitará comprender la cultura del país y cómo este videoclip encajaría de la mejor manera en el contexto colombiano.

11.2 La metáfora en la narrativa de los proyectos audiovisuales

Las figuras retóricas a lo largo de los años han sido un factor diferenciador en las obras audiovisuales. Estas permiten expresar diferentes sentimientos a través de objetos, personas, colores, entre otros. Adicionalmente, ayudan a transformar los espacios en lugares para que se intuyan situaciones.

El cine tiene una ventaja sobre las demás artes porque posee diferentes niveles de discurso y consta de múltiples elementos a los que se les puede brindar significado, desde el argumento del filme hasta el montaje, tanto a elementos visuales como de sonido. (Cano, 2012)

En el cine o en los trabajos audiovisuales, la metáfora es un factor clave para reflejar pensamientos de quienes crean el material. Al igual que el simbolismo, esta figura retórica se encarga de manifestar la conciencia más pura de las personas y poner al espectador en situaciones que ha experimentado a lo largo de su vida, pero que se plasman en pantalla de manera diferente, irreal.

El cine representa el mundo y nuestras ideas sobre el mundo, y los manifiesta, además, en otro presente, afuera del presente cotidiano, en el margen del tiempo presente, tanto dentro del campo visual como del auditivo. El cine pensado como metáfora real de lo real vuelve más común lo que debe comunicarse entre los mortales: la necesidad de pensar más por cuenta propia lo social, el nudo crucial, el fundamento. La auténtica conciencia (que el inconsciente fálico, lógico, céntrico, positivo, impide ver y nombrar, o sea, estar ahí). (Chorcha, 2005)

Por otro lado, esta figura retórica ayuda a generar un contexto y un orden en el cual la comunicación se genere de forma poética. Esto ayuda a crear un mundo

subjetivo lleno de verdades ocultas por descubrir. Un lugar específico donde la realidad se convierte en una idea, en un trabajo de pensamiento.

En conclusión, el objetivo principal de las figuras retóricas en las obras audiovisuales es generar un rompimiento total de la realidad para crear un mundo surreal donde lo cotidiano se refleje de una forma poética y atractiva para quienes visualizan el proyecto audiovisual.

11.3 Animación

11.3.1 La animación como recurso en los medios audiovisuales

Los medios audiovisuales abarcan lo que son el cine, la televisión, internet, entre otros. Estos influyen dentro de la sociedad ya que ofrecen una forma informal de aprendizaje que es llamativo para el espectador. Dichos medios pueden imponer modas e influir en la forma como un individuo hace y quiere las cosas. “Los medios masivos de comunicación constituyen una fuerza cultural e ideológica muy fuerte en los procesos de producción y transformación del ‘sentido común’ de las audiencias.” (Jaunarena, 2011).

Ahora bien, es de tener en cuenta que los medios audiovisuales toman la animación y se apropian de ella hasta llegar al punto de manipular situaciones reales. Es por tal motivo que hoy en día es posible afirmar que se puede generar o crear información falsa para atraer a los espectadores. Ejemplos claros de esto son: la caída de un avión o el vuelo de un superhéroe. Dichas situaciones se perciben comúnmente en varias películas y series de televisión, y no parecen estar hechas a través de una computadora. Por tal razón es que la animación y los efectos visuales se han convertido en un recurso viable para la venta o reproducción de obras audiovisuales.

Como se dijo anteriormente, desde las películas, las series de televisión, los videos musicales o hasta los videojuegos pueden contener animación. Este método se ha vuelto muy convencional a la hora de realizar diferentes productos audiovisuales ya que logran causar un gran impacto a la hora de verlos.

Ya adentrándonos en el tema de la animación, es de tener en cuenta que esta maneja secuencias gráficas que dan como resultado la ilusión de movimiento. Esta técnica de postproducción logra tener un alto impacto en la sociedad pues aparenta situaciones reales o crea universos irreales donde el espectador goza de lo percibido.

Ha sido tan exitoso el tema de involucrar la animación en los medios audiovisuales que hoy en día grandes compañías como Pixar se han apropiado totalmente de la técnica y basan su negocio en la esta. Dichas empresas crean cortometrajes, largometrajes, películas y series totalmente animadas. Un poco de la historia de la compañía ya mencionada empieza en 1995 cuando crean *Toy Story*, el primer largometraje de animación realizado con imágenes digitales en la historia del cine. La película tuvo un gran impacto en la sociedad que dio paso a una nueva etapa en el mundo de la postproducción. Es desde este momento cuando la animación empieza a surgir como un recurso audiovisual de éxito y calidad. A pesar de que existen nuevas empresas dedicadas a la animación digital; Pixar sigue llevando la ventaja y continúa creando grandes producciones, mejorando la calidad de sus animaciones.

En conclusión, la animación a la largo de la historia ha desarrollado diversas técnicas y ha evolucionado la realidad generando universos diferentes y llamativos para los espectadores. Dichas técnicas se han involucrado tanto en compañías tan grandes que comienzan a ser un factor fundamental en la industria audiovisual. Mediante se va creando la animación, se va desarrollando un proceso de evolución

en los medios audiovisuales más comunes como lo son la televisión, el cine y el internet.

11.3.2 Historia de la animación

La necesidad de crear técnicas en postproducción y de animar viene desde mucho tiempo atrás. Historiadores aseguran que la animación se percibía desde, aproximadamente, el siglo II a.c cuando el teatro era una fuente de entretenimiento importante en la sociedad debido a que los escenarios utilizaban sombras para recrear historias con imágenes en movimiento. “En las manifestaciones artísticas, desde que se conocen, la especie humana ha intentado representar la ilusión del movimiento, en las pinturas rupestres, o en el arte egipcio y griego, o las sombras chinescas” (Sánchez, Slanova y Martínez 2015).

Años más tarde, se empieza con una investigación ardua para innovar en las técnicas cinematográficas. Por esta razón, se crea el primer instrumento óptico: la linterna mágica (figura 2). Dicho instrumento funcionaba como una especie de cámara oscura donde se colocaban placas de vidrio transparentes con imágenes pintadas. Estas imágenes eran iluminadas y así se realizaban proyecciones sobre telas blancas.

La linterna mágica es el más ilustre, popular y acaso el más misterioso artefacto de la arqueología del cine. Sus antecedentes, según documentos, parecen remontarse a la antigüedad clásica. Ya en 1646, el padre Athanasius Kircher dejó registro del concepto básico y de una numerosa serie posible de estos aparatos de proyección de imágenes por medio de una fuente de luz y una lente en una obra de lovecraftiano título: *Ars Magna Lucis et Umbrae*. (“*La linterna mágica*”, 2019)

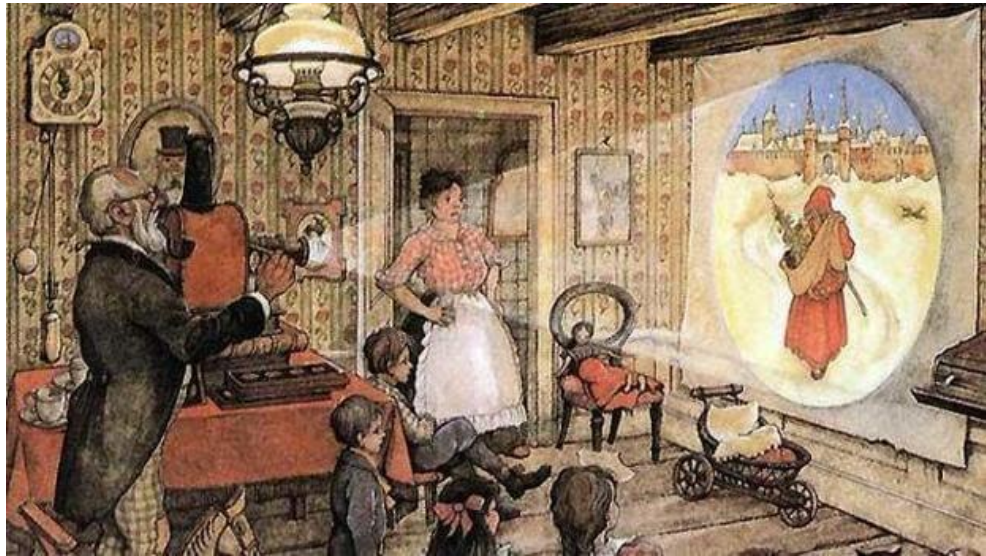


Figura 1 - Proyección linterna mágica (“La linterna mágica”, 2019)

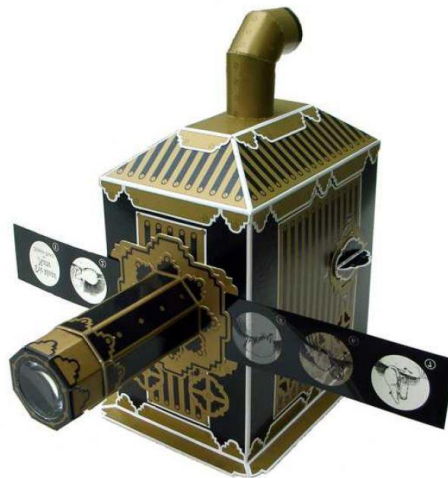


Figura 2 - Linterna mágica (“La linterna mágica”, 2019)

En tanto transcurría el tiempo se fueron creando más artefactos para dar la ilusión de movimiento. Uno de los que mayor impacto tuvo fue el zootropo (figura 3.) creado en 1835. Esta máquina tiene forma de tambor giratorio con ranuras en cuyo interior se colocan tiras de papel con imágenes específicas en secuencia. A medida que va girando se ven las imágenes en rápida sucesión. Cabe aclarar que

también se crearon varios aparatos con el mismo estilo y funcionamiento llamados: el praxinoscopio y el taumatropo.

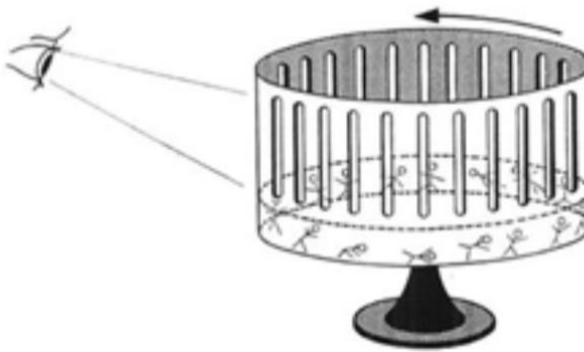


Figura 3 - Zootropo (Sánchez, Slanova y Martinez 2015)

Todos los instrumentos ópticos que se fueron creando en esta época se iban acercando cada vez más al concepto de movimiento. Sin embargo, no fue sino hasta 1852 que el término de dibujo animado empezó a surgir. Se creó el proyector fenaquistiscopio, el cual proyectaba sobre una pantalla la ilusión de movimiento. “Consiste en varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos por una placa circular lisa. Cuando esa placa se hace girar frente a un espejo, se crea la ilusión de una imagen en movimiento.” (Ramis, 1829).

Tiempo más tarde, entre los años 1892 y 1900, Emily Reynaud comienza a proyectar dibujos animados con su teatro óptico. Dicho artefacto combinaba el praxinoscopio (su invento) con la linterna mágica de dos lentes separados (uno fijaba la escenografía dibujada y el otro el movimiento de las figuras). Esta fue la primera vez que un grupo de espectadores observaron simultáneamente las imágenes y se interesaron por lo que veían. Es de tener en cuenta que Reynaud fue la primera en integrar en una historia animada, música y efectos de sonido.

Es en 1905, con Segundo de Chomon, que la animación empieza a coger forma. Este personaje fue quien realizó el proyecto animado llamado “Hotel

Eléctrico”. Dicha obra audiovisual fue la primera animación de la historia que utilizó la técnica de stop-motion. Sin embargo, hay quienes dicen que el inicio de la animación fue con James Stuart Balckton, pues en 1900 filmó *The enchanted drawing*. Un proyecto que utilizó la técnica de stop-motion. Allí se dibujaba en una pizarra al personaje cambiando de expresión según la situación que se le presentaba.

El stop-motion busca crear la sensación de movimiento mediante la ordenación de una serie de imágenes fijas sucesivas. Es una técnica empleada con mucha frecuencia en la animación tanto en los orígenes como hoy en día, empleada para dotar de movimiento a objetos físicos. (Animacam, 2016)

Por otro lado, otro importante personaje y pionero de la animación fue Winsor McCay (1914). Este personaje dio pie a muchas de las animaciones que hoy en día se conocen. La técnica que él manejaba consistía en utilizar varios dibujos y pasarlos uno tras otro de tal manera que la imagen tenga movimiento. Una de las obras principales que utilizó la técnica de McCay fue El Gato Felix (1920).

Tiempo más tarde, la animación empezó a coger mayor relevancia. En 1928, Walt Disney dio paso al cine sonoro con el dibujo del ratón Mickey Mouse. Después, en los años 30, aparece la obra audiovisual Blancanieves que fue primer largometraje de dibujos animados. En esta se dibujaban hasta 5 planos diferentes sobre láminas transparentes con una separación de 35 centímetros. Dicha producción utilizó por primera vez el dibujo a color technicolor e implementó la técnica del multiplano. Se realizaron 2 millones de dibujos para la película y se demoró un poco más de dos años en hacerse. “Blancanieves y los siete enanitos (1937-Walt Disney). Años antes, Disney había creado el primer musical animado con un ratón llamado Mickey. Blancanieves, su primer largometraje, inauguró una amplia lista de películas de dibujos de calidad” (Vos Savant, 1995).

En los años 40, la animación se convierte en una verdadera industria. Deja de ser solo para niños y pasa a ser un elemento de crítica social. Adicionalmente, hace su aparición en la televisión. La culminación de todo este proyecto fue con *Toy Story* (1995) pues en esta producción se dejaron de trabajar técnicas de dibujo y se implementó la animación digitalizada. John Whitney fue uno de los pioneros de la animación por computador.

A partir del desarrollo de la animación digitalizada, se van desarrollando todo tipo de técnicas por ordenador que llegaron a reemplazar por completo la animación de papel y lápiz. La larga trayectoria que ha tenido la animación ha hecho que se desarrollen diferentes técnicas tales como: El *stop-motion*, el *film* directo, la pixilación, la rotoscopia, la animación flash, la animación 3D, la animación *motion-capture*, entre otros.

La animación, es un medio de expresión audiovisual en el que se funden, de una forma extraordinaria, imágenes en movimiento y sonidos para contar una historia al igual que explicar ideas. Así mismo, profundiza en teorías de una forma muy ingeniosa, ya que, al ser una construcción artificial, ofrece un amplio abanico de posibilidades y formas de comunicar. Permite la creación de trucos visuales cinematográficos que permiten dar vida a objetos que no la tienen y transportar al espectador a lugares inéditos. (Benito, 2020)

En conclusión, la animación a lo largo de los años ha sido una técnica innovadora que llama la atención por la cantidad de técnicas que tiene. Hoy en día, funciona como un mecanismo que busca aislar al espectador de la realidad y trabaja muy de la mano con diferentes medios audiovisuales. Adicionalmente, funciona muy bien tanto para adultos como para niños.

11.3.3 Animación Experimental

La animación experimental es una forma de expresión en donde no se lleva una estructura dramática lineal. Al igual que la animación comercial, este estilo de animación está muy ligada al cine. Desde sus inicios, con los juguetes ópticos de la época, se empezaba a desarrollar un estilo experimental que permitía a las personas destacarse por ayudar a incrementar el nivel cultural.

Se puede definir la animación experimental como todo lo que tiene que ver con técnicas artísticas aplicadas a un trabajo animado. No se requiere de narraciones lineales de contenido dramático o cómico, ni mucho menos de la creación de personajes tipo *cartoon*. (Gama Castro, 2019)

Este estilo de animación se convirtió en su época la opción de muchos animadores para crear un estilo menos narrativo y más dinámico, donde el movimiento tuviera más relevancia. Varios de los artistas al hacer uso de esta técnica comenzaron a desarrollar estructuras más dinámicas. Esto lo lograban combinando métodos animados ya proporcionados. Se realizaba este proyecto con el fin de desarrollar animaciones diferentes y llamativas para el público.

La animación experimental ha sido el verdadero propósito de la mayoría de los animadores en el mundo, que quieren optimizar sus obras para darle más plasticidad al movimiento y hacerlo menos narrativo, literalmente hablando. Se dice además que un tipo de animación experimental fue la animación 3D, animadores tradicionales comenzaron a crear software especial para diferenciar este proceso del proceso tradicional de animar en 2D. (Gama Castro, 2019)

Como se mencionó anteriormente, las técnicas de la animación experimental suelen ser variadas. Generalmente se combinan técnicas como: El *stop-motion*, la rotoscopia, el dibujo sobre celuloide, la animación cuadro a cuadro, etc. Es de tener en cuenta que la creación de estas piezas es para buscar un estilo innovador ya existente en otros ámbitos del arte visual.

Ahora bien, en cuanto a la historia que se narra en estas obras audiovisuales hay varios factores que influyen. Los ejemplos más claros son: que puede haber o no un personaje o que puede o no existir un conflicto. La idea de la realización de productos con animación experimental es que el artista explore al máximo su arte. Dichos cuentos que se relatan se perciben como una revolución a la manera en que se ve o explora el mundo. Todo esto debido a que se quiere dar a conocer de diversas maneras, diferentes a lo convencional, el arte.

Para finalizar, la animación experimental ayuda de forma no tradicional a contar historias. Dichos cuentos se relatan de una manera diferente en donde se implementan diversas técnicas animadas que buscan formar un estilo cultural y llamativo.

11.3.4 La rotoscopia y la animación cuadro a cuadro

La rotoscopia y la animación cuadro a cuadro son técnicas que permiten innovar en los estilos animados convencionales. Para comenzar hablaremos de la rotoscopia. Esta técnica consiste en dibujar cada fotograma de una animación sobre otro fotograma que servirá como soporte. Esto permite generar naturalidad y secuencialidad de movimientos, generando una acción real.

La técnica de la rotoscopia consiste en el redibujado manual de un contorno *frame a frame*, tomando como base una secuencia de imágenes de acción real, previamente filmada en cine o grabada en

vídeo. De esta manera se genera una silueta que se mueve de manera realista y que podemos usar como máscara para componer con otras imágenes o como referencia para animar un personaje. (*“El arte de la rotoscopia: un poco de historia”*, 2011)

Ahora bien, es importante conocer un poco de la historia de la rotoscopia. Aunque diferentes técnicas animadas ya existían, fue hasta el siglo XX en donde Max Fleisher decidió filmar actores generando movimientos sencillos y calcar su contorno como referencia para elaborar dibujos y animaciones. Todo esto con el fin de crear *cartoons* que tuvieran más naturalidad. Cabe resaltar que para la reproducción de estas animaciones se utilizaba una máquina de rotoscopia, inventada por el mismo Fleisher, en donde se proyectaba la imagen sobre una mesa transparente y sobre esta se dibujaba, cuadro a cuadro, el personaje. Algunos ejemplos de dichas animaciones creadas en la época son: Koko el payaso, Betty Boop, Popeye, Blancanieves y los siete enanos, entre otros.



Figura 4 – Animación con técnica de rotoscopia (Koko el payaso, 2011)



Figura 5 – Animación con técnica rotoscopia. Betty Boop (Dunn, 2013)

Una de las ventajas que posee la rotoscopia es que permite que el artista utilice la estética que más se adecue a su estilo y a sus gustos. Dicho en otras palabras, el artista crea el carácter que le quiere dar al proyecto audiovisual. Todo esto depende del trazo del pincel que utilice, la técnica de dibujo (si quiere utilizar la representación de la acuarela, el óleo, etc), entre otros.

Por otro lado, la animación cuadro a cuadro es una técnica que consiste en producir imágenes secuenciales de objetos estáticos para generar o simular movimiento. Aunque es muy similar con la rotoscopia por el manejo del estilo cuadro a cuadro, esta técnica de animación se maneja principalmente con materiales moldeables como la plastilina, muñecos articulados, entre otros. Sin embargo, es de tener en cuenta que esta también funciona para dibujos digitales en donde no se calca el contorno del objeto, sino que se simula el movimiento con tan solo mover el dibujo de un lado a otro.



Figura 6 – Animación cuadro a cuadro (“Rotoscopia-Stop Motion”, s.f)

En conclusión, ambas técnicas, aunque se diferencian porque una funciona calcando y la otra por el movimiento del objeto, manejan el formato cuadro a cuadro para generar un movimiento natural.

11.4 Música

11.4.1 Historia de videoclip

En el año 1870 hasta 1914, aproximadamente, los salones de baile buscaban ser más expresivos y llamar la atención de las personas no solo por lo que escuchaban, sino también a través de la imagen. Por tal razón, mientras sonaba la música, simultáneamente se reproducía imágenes fijas que acompañaban los acordes de las canciones. Todo con el fin de representar visualmente la melodía.

Pasados unos años, cuando ya existía la grabación entre imagen y sonido, se inició a generar un interés por reproducir ambos elementos en conjunto. Se empezaron a crear obras audiovisuales llamadas cortometrajes donde la música apoyaba a la imagen. Todo esto se convirtió en un espectáculo cinematográfico en donde los cortos animados hicieron parte de la gran pantalla. Dichos cortos (*screen songs*) mostraban la letra de la canción mientras se reproducía la imagen haciendo que el espectador participara cantando. La idea era promocionar el contenido y enganchar a las personas.

Años después y con el nacimiento del cine, la música y la imagen comenzaron a verse más ligadas, aunque la primera siempre era sometida a los intereses de la segunda, hasta que en 1920 con el nacimiento del llamado cine de vanguardia aparecería Oskar Fischinger, director que cambiaría este sometimiento, ya que comenzaría a filmar lo que él llamaba una música visual. (Gifreu, 2009)

Tiempo más tarde, alrededor de los años 50, las películas musicales fueron el *boom* del momento, pues combinaban el canto con el baile. Tales musicales fueron tan llamativos para el público, que las discográficas y productoras empezaron con la idea de exponer principalmente a los grupos y cantantes del momento en presentaciones filmadas más cortas. Dichas filmaciones buscaban ser transmitidas a través de un canal audiovisual nuevo, la televisión, y su idea principal era promocionar la venta de grabaciones musicales de los diferentes grupos.

Aunque para la industria este medio es importante al igual que la radio para lograr la promoción de sus artistas, también observan en el cine la alternativa de promover a los cantantes en esa plataforma y lograr sus objetivos de difusión. (Gifreu, 2009)

Sin embargo, como la televisión en este entonces no era tan llamativa como el cine, las discográficas y productoras se vieron obligados a desarrollar estrategias importantes de mercadeo las cuales consistían en crear películas con cantantes para capturar al espectador y llevarlo a la televisión. Esta situación hizo que varios músicos empezaran a fijarse por la actuación y la interpretación de canciones. Es así como nacen leyendas importantes en el mundo audiovisual tales como: Elvis Presley, Frank Sinatra, Bill Halley, The Beatles, entre otros. Ellos volvieron reconocidas a través de la gran pantalla. “Ahora, el artista musical juega a ser actor, desempeñando un papel que después será importante en la función de los grupos musicales en el videoclip.” (Gifreu, 2009).

Llegados los años 70, surge la idea de crear historias fragmentadas donde se muestre por un lado al artista desde diferentes ángulos y, por el otro, la situación que se quiere transmitir. Un ejemplo claro de esto es *Performance* dirigido por Donal Camel y *Captain beefheart and his magical band*. Este último promocionado en formato de video para televisión.

Alrededor de 1980, aparece un canal nuevo en televisión encargado de emitir videoclips las 24 horas del día, MTV. Los artistas empezaron a considerar los videos musicales como lo esencial para promover sus discos. Por tal razón, los grupos musicales quisieron experimentar más generando contenido exclusivamente para televisión. Invertían exclusivamente en la producción del videoclip para que estos fueran transmitidos a través de dicho canal. Sabían que estar expuestos allí permitiría el desarrollo artístico de las bandas de manera más rápida y efectiva. Fue tanto la acogida que tuvo MTV que en el mismo año que se empezó a transmitir, se premia por primera vez al mejor videoclip con un Grammy. Años más tarde, a modo de innovación en el canal, aparece un *Top List* de canciones, lo que exigía una competencia entre bandas para elaboración de productos con mejor calidad. Este suceso permitió que la industria del videoclip creciera mundialmente y que las discografías generarán un alto impacto en la sociedad.

Finalmente, y aunque el videoclip generó un alto impacto en un medio audiovisual, hoy en día se produce más como un acompañamiento promocional del disco para dar a conocer a los diferentes artistas. Todo esto debido a que los espectadores han migrado a plataformas digitales que permiten la búsqueda más rápida y sencilla del video o banda que desean escuchar evadiendo el contenido no deseado. Sin embargo, es de tener en cuenta que el videoclip principalmente es una manera que tienen las bandas de expresar sus ideologías políticas, culturales o sentimientos y que, adicionalmente, posee tan la capacidad de innovación para el crecimiento audiovisual.

11.4.2 Comercialización de los videoclips en plataformas digitales.

Hoy en día la industria musical se maneja, principalmente, a través de plataformas digitales. Todo esto se debe al avance de la tecnología y al fácil acceso que esta nos brinda. Por tal motivo es que la difusión y comercialización de la música y los videoclips comienza vía online. Las principales plataformas por las cuales los usuarios llegan a encontrar sus artistas favoritos son: Youtube, Vimeo, entre otros. Estas son las más llamativas en cuanto a los videoclips, pues permiten no solo la reproducción de la música, sino el video está ligada a esta. “Esta bulliciosa comunidad de vídeo online ha capturado la imaginación de los usuarios” (*“Introducción al Marketing en Línea - La Difusión de su Comercialización”*, 2019).

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario hablar de las plataformas digitales más usadas que se manejan para la comercialización de la música. Una de las plataformas es Youtube. Esta empresa se ha conocido por ser un sistema que permite visualizar contenidos económicamente y generar grandes toneladas de tráfico para la reproducción de las obras audiovisuales. Sus tres objetivos son: Generar enlaces que facilitan la reproducción del video, crear una imagen marca que impacte a los usuarios con el fin de hacer los videos virales y mejorar el posicionamiento para encontrar rápidamente lo que se busca. Adicionalmente, es llamativa para quienes están emprendiendo pues se puede subir contenido de forma gratuita. Esto ayuda a que las bandas o los artistas no tan reconocidos lleguen a todo público. “Una de sus principales innovaciones fue la facilidad para visualizar videos en *streaming*, es decir, sin necesidad de descargar el archivo a la computadora. Los usuarios, por lo tanto, pueden seleccionar qué video quieren ver y reproducirlo al instante.” (Pérez & Merino, 2010).

Por otro lado, se encuentra la plataforma llamada Vimeo. Dicha fuente permite, al igual que Youtube, reproducir videoclips. Sin embargo, la principal

diferencia entre estas dos es que Vimeo se desarrolla como una plataforma profesional y de calidad.

Vimeo puede ser percibida como una versión más profesional y curada de YouTube. Una versión que cuenta con menos videos y usuarios. El público que la usa suele identificarse más con la industria creativa y menos con el público general. Las diferencias de audiencia saltan a la vista con solo leer los comentarios que reciben los videos en cada plataforma. (*“¿Vimeo o YouTube? Elige la plataforma de video más adecuada para tu negocio”, 2019*)

Ahora bien y teniendo claro sobre los principales objetivos de las plataformas digitales, es de tener en cuenta que, aunque dichas plataformas permiten la visualización de los videoclips, no garantizan al 100% de que la obra audiovisual sea reconocida a nivel mundial y que sea vista por cantidades significativas de personas. No obstante, es un excelente recurso para los artistas o creadores de contenido pues ayuda de manera fácil en el proceso inicial de comercialización y reconocimiento.

En conclusión, en la actualidad la música y los videos se dan a conocer a través de las plataformas digitales tales como Youtube o Vimeo. Estas fuentes permiten que los usuarios encuentren el contenido que desean de manera fácil y efectiva garantizando a las obras audiovisuales un inicio de comercialización sencillo que puede generar grandes éxitos por las reproducciones que se generen.

11.4.3 Los videoclips animados

Como bien es cierto, la animación lleva un buen tiempo imponiéndose en la industria audiovisual. Su alta trayectoria ha hecho que muchas bandas se interesen

por utilizar esta técnica en sus videos musicales. Por lo tanto, crean proyectos donde la animación es la base para sus videoclips.

Es en la década de los 80s, cuando MTV era uno de los programas más vistos y reconocidos culturalmente por transmitir videos musicales, que se vio la necesidad por parte de los artistas de crear contenido nuevo que atrajera al espectador. Por tal motivo, bandas como *The White Strips* o *Dire Straits* inician con el desarrollo de videoclips en técnicas animadas como el stop-motion o la animación en 3D respectivamente. Dichas metodologías ayudaron a que el desarrollo en la técnica de postproducción avanzara de tal manera que se pudieran crear diferentes formas de expresión para los artistas.



Figura 7 – Videoclip *Fell In Love With A Girl* (*The White Stripes*, 2009)



Figura 8 – Videoclip *Money For Nothing* (Dire Straits VEVO, 2010)

Hoy en día, la mayoría de los videos musicales basan su producción en técnicas animadas. Ejemplos claros de esto son las bandas urbanas como *Gorillaz*, *Tame Impala*, *Daft Punk*, *Major Lazer*, entre otras. Dichos artistas se han dado cuenta que representar su estilo en técnicas ficticias favorecen su estilo y proyección de la vida, pues no solo muestran lo atractivo e irreal, sino también, lo simbólico y metafórico. Sin embargo, no dejan de lado la realidad, pues esta también complementa parte de la estética de muchas bandas.

Ahora bien, es importante resaltar que, aunque la animación es una metodología que se implementa tanto en el cine como en los videoclips, se desarrolla de manera diferente. Esto es debido a que en la primera se crea la idea desde cero, mientras que para el video musical el desarrollo de la animación se basa a partir una idea ya creada.

Animar a partir de una música ya creada requiere un método de trabajo distinto. En el cine las bandas sonoras son creadas para un determinado momento de la película. Así el proceso de creación de un videoclip funciona de forma inversa partiendo de la canción para la creación de algo nuevo. (Garzón, 2016)

En conclusión, aunque la animación en el cine y los videoclips se realicen de manera diferente, tiene la capacidad de proyectar diferentes sentimientos, pues tanto la música como el video logran transmitir algo significativo para el espectador. Es por esta razón que la mayoría de las bandas implementan la realidad con la ficción en sus videos.

11.4.4 La música en Colombia

Colombia ha sido un país reconocido por su gran riqueza cultural y folclórica. Esta riqueza es el producto del mestizaje. Por tal razón, y la variedad de instrumentos que diferencian el país de otros, se han creado diferentes géneros musicales que van acorde a cada región. Se dice que tiene aproximadamente 1025 ritmos folclóricos y que cada año se espera que se desarrollen más (Aiesec, 2016).

A lo largo de la historia de Colombia se ha percibido cómo los diferentes ejes musicales se han "relevado" el protagonismo desde un punto de vista musical. Esto ha hecho que cada generación haya asociado diferentes géneros musicales como más representativos para el país. Con el pasar del tiempo y gracias a los avances tecnológicos que, impactado grandemente el desarrollo de los instrumentos musicales, vemos como algunos de estos géneros se han modificado, fusionado y reinventado. Sin embargo, todavía es muy común encontrar estos ritmos en su más pura esencia en cada uno de los ejes musicales. (Anónimo, 2019)

Ahora bien y como se mencionó anteriormente, la riqueza cultural en Colombia es la base del surgimiento de los grandes géneros musicales. Las regiones de este país ayudan a que se vayan formando una identidad que permita identificar a Colombia como uno de los más extrovertidos y fiesteros. Por tal motivo, cada departamento aporta con su estilo musical.

La música colombiana nace como el resultado de unas mezclas culturales, influenciada por la música española y europea, originada antes del descubrimiento que nos muestra cómo se originó la cultura del negro, que fue traído de África como esclavo, y la cultura del blanco, que vino de España como colonizador, e impuso su cultura dominante. La música de Colombia ha sido también influenciada por otras corrientes latinoamericanas, caribeñas y anglosajonas, principalmente. (Caballero, 2017)

Aquí se mostrará un poco de los sonidos que se perciben en cada región y los géneros musicales reconocidos de cada una:

- Región Caribe: Sonidos provenientes de las culturas africanas y españolas. Los géneros característicos son: la cumbia, el porro, el bullerengue, la puya, el candé, la tambora, el son de negro, la chalupa, el canto de zafra, el son, el paseo, el vallenato, el merengue, entre otros.
- Región Pacífica: Aquí se caracterizan sonidos afrodescendientes. Se encuentran ritmos diversos como: La salsa, la chirimía, el currulao, la juga, los cantos de boa, el gualí, el chigualo, el tamborito, la mazurca, la contradanza, la jota, el abozao, el aguabajo, el pasillo, el bambazú, el porro chocoano, el patacoré, el bambuco viejo, el pongo, entre otros.
- Región Andina: La música de este lado es de origen indígena y campesina. Relata situaciones de la vida cotidiana. Los géneros musicales son: el bambuco, el pasillo, el torbellino, la guabina, la rumba criolla, el vals, el sanjuanero, el bambuco caucano, la danza, la rejaleña, el bambuco fiestero, la caña, el bambuco viejo, el son sureño y el huayno.
- Región Orinoquía: El arpa, el cuatro y las maracas son los principales instrumentos de esta región. Aquí se escucha mucho: El joropo, el galerón y el pasaje.

- Región Amazónica: Los ritmos de la frontera son los principales. En las canciones se perciben instrumentos musicales como: la marimba de chonta, las tamboras, el guasá y el cunuo. Los géneros que se disfrutan son: el carimbó, el forró, la samba callejera, la samba cancao y la lambada.

La gran cantidad y diversidad de influencias han constituido a la música colombiana como una de las más ricas de la región, llevando en años recientes a la exportación de gran cantidad de artistas, reconocidos no solo a nivel latinoamericano sino de talla mundial, tales como: Shakira, Juanes, Herencia de timbiqui, Carlos Vives, Andrés Cepeda, Fanny Lu, Fonseca, Silvestre Dangond, Bomba Estereo, Grupo Niche, Maluma y J Balvin. (Caballero, 2017)

En este momento es oportuno aclarar que como consecuencia de toda la diversidad de Colombia y la mezcla de géneros musicales se da el surgimiento de nuevos estilos musicales que permiten innovación cultural y que generan agrado para los ciudadanos del país. Varios ejemplos de estos géneros que se han ido creando en los últimos años son: la champeta, el reggaetón, la salsa choque, el latín Groove, el trop-y-pop, la guaracha, el aleteo, entre otros.

En conclusión, aunque Colombia es un país con diversidad cultural y con géneros musicales muy representativos tales como: el joropo, el bambuco, el vallenato, la salsa, etc. se ve la evolución de los estilos melódicos que se encuentran allí. A medida de los años se van creando diferentes ideas que producen una identificación única que reúne varias formas de expresar y formar parte de la idea cultural. Todo esto ayuda a que sea más sencillo y adaptable la idea de surgir con un nuevo estilo.

12. Escaleta

La siguiente escaleta describe las acciones principales que se desarrollan en la historia del videoclip Mariposa.

ESCENA 1 - EXT. CIELO

Se observa el cielo con nubes dispersas. Luego de un tiempo, aparece el nombre del videoclip.

ESCENA 2 - EXT. CAMPO DE FLORES

Juanita sale en busca de una caminata para cambiar su rutina cuando se encuentra una mariposa y la sigue hasta una flor, toma la flor y sale volando con esta en la mano.

ESCENA 3 - EXT. CIELO

Juanita llega al cielo tomada de la flor y empieza a ver su recorrido desde arriba.

ESCENA 4 - EXT. ESPACIO

Juanita llega al espacio, suelta la flor e intenta salir del espacio saltando de estrella en estrella.

ESCENA 5 - EXT. VACIO

Juanita cae al vacío y se transforma en cosas intentando escapar.

ESCENA 6 - EXT. SELVA

Juanita llega a la selva desconcertada y empieza a ver a unas criaturas a través de los arbustos y sale a correr.

ESCENA 7 - EXT. CAMINO

Juanita huye de las criaturas que la miran hasta que pasa una mariposa por su lado y nuevamente se dispone a seguirla.

ESCENA 8- EXT. CAMPO DE FLORES

Juanita sufre una transformación hasta que se vuelve una misma con la mariposa.

13. Guion

El guion cuenta la historia del videoclip de manera precisa y detallada. En este se perciben las acciones exactas que realiza el personaje principal, presenta los lugares que tendrán relevancia en la historia, el tiempo en que se está desarrollando (si es mañana, tarde o noche), entre otros.

MARIPOSA

EXT. CIELO - TARDE

Se observa un fondo azul con nubes moviéndose al son de la música. Sale en pantalla el nombre de la canción y de la banda. Empiezan a caer gotas y se ven las ondas de esta en el agua.

EXT. CAMPO DE FLORES - TARDE

Una mariposa entra volando hasta que llega a donde está JUANITA (20) agachada, ella ve la mariposa y no puede evitar levantarse y seguirla.

A medida que avanza las flores que la rodean florecen y se marchitan al son de la música.

Juanita, se detiene por una flor que le llama la atención. Se recoge el pelo en la oreja y se agacha para arrancarlo. Lo observa un instante y se levanta. Al estar de pie, la flor empieza a crecer y la eleva sacándola de cuadro.

EXT. CIELO - NOCHE

Aparece Juanita tomada de una flor volando mientras pasa entre las nubes y mira cómo se aleja del suelo.

(P.O.V)

Se muestra cómo ella va recorriendo la ciudad desde el cielo, moviendo sus pies. Atraviesa varias nubes, está en estado de incertidumbre. Cada vez se aleja más de la tierra.

EXT. ESPACIO - NOCHE

Juanita llega al espacio. Allí se nota que su cuerpo ilumina intermitentemente. Observa sus brazos y sus piernas.

Se da cuenta que unos pedazos de su cuerpo empiezan a desaparecer totalmente. Finalmente, estos fragmentos que desaparecieron vuelven a aparecer, pero en lugares diferentes. Aquellas partes que se despegan de Juanita se van dispersando por todo el espacio hasta llegar a convertirse en pequeñas estrellas.

Las estrellas empiezan a alumbrar intermitentemente al son de la música. Juanita vuelve a reconstruirse. Al ver que está en el espacio, comienza a saltar de estrella en estrella intentando salir de ahí, se ve perdida.

Juanita observa la última estrella, una más grande y luminosa que las demás. Impactada por la belleza que irradiaba dicha estrella, decide saltar sobre esta. En el momento en que el dedo de la niña toca la estrella, esta empieza a cambiar de forma. Se pone de goma haciendo caer a Juanita.

EXT. VACIO - NOCHE

Juanita está cayendo por un vacío mientras que vueltas por el aire. Decide envolverse de tal manera que queda en forma de bola para protegerse.

Al ver que ya se está acercando al suelo, intenta salir de esa bola que se ha convertido. Intenta sacar una mano, intenta sacar un pie, intenta sacar la cabeza, pero no puede, se transforma en varios objetos y animales intentando escapar. Esta bola la ha absorbido completamente. Finalmente, cae al agua.

EXT. SELVA - NOCHE

(P.O.V)

Juanita se despierta después del golpe que tuvo por la caída. Lo primero que observa son sus manos, ve que tienen una apariencia diferente.

Empieza a retirar las hojas que están encima de ella. A medida que quita las hojas que no la dejan ver, aparecen unos ojos observándola. Ella se detiene por un momento y ve que estos ojos solo parpadean. Decide salir del agua.

Cuando sale totalmente del agua que la rodea intentar secarse un poco, se da cuenta que los ojos continúan observándola y la empiezan a perseguir en cada movimiento que hace. Juanita se asusta y sale corriendo.

EXT. CAMINO - NOCHE

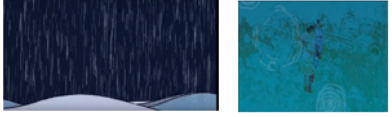
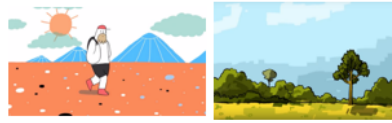

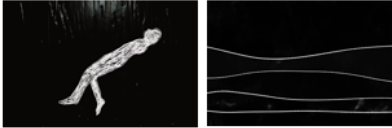
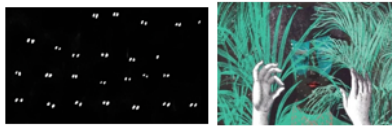
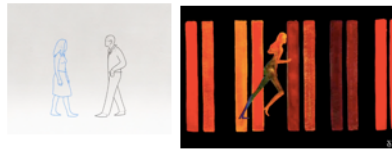
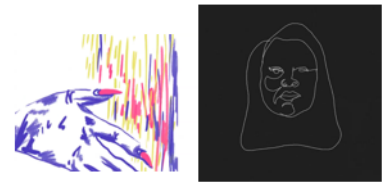
Juanita está corriendo por un camino, a su alrededor se ven colores distintos. Ella para por un momento y observa su cuerpo. En ese momento pasa la mariposa por su lado. Ella al verla se emociona y empieza a correr tras la mariposa nuevamente. Cuando está a punto de alcanzarla los colores

empiezan a aumentar y se empieza a llenar todo el espacio de colores.

EXT. CAMPO DE FLORES - NOCHE

De los colores sale una línea que forma el contorno del rostro de Juanita y canta. De su boca sale una flor que crece y se hace más pequeña hasta que desaparece y todo el espacio se convierte en un gran sol. El sol sube y aparece Juanita nuevamente y frente a ella la mariposa, está acerca su mano a la mariposa y en ese momento ambas se empiezan a fusionar hasta que se convierten en una gran mariposa. Al final, esta sale a volar.

14. Guion técnico

ESCENA			PERSONAJES			OBJETOS	REFERENTES
#	Color fondo	Descripción general	Animal	Persona	Texto		
1	Azul claro	Cielo despejado con nubes, aparece el titulo de la canción para luego mostrar unas gotas con sus ondas. Seguido entra una mariposa volando	Mariposa	Juanita	Titulo "Mariposa" por Belembé	Nubes, gotas de agua	
2	Azul claro	Niña agachada, se levanta al ver a la mariposa y empieza a caminar por un camino de flores hasta que recoge una flor, esta crece y ella se empieza a elevar		Juanita	-	Flores, nubes	
3	Azul oscuro	sujetada de la flor va subiendo por el cielo, mira sus pies y ve como se aleja de la ciudad		Juanita	-	Flor, nubes	
4	Azul oscuro	Juanita llega al espacio, suelta la flor y flota unos segundos, luego se desace en muchas estrellas, se vuelve a agrupar y empieza a saltar de estrella en estrella buscando salir finalmente llena a la ultima estrella y esta desaparece y la niña cae al vacío		Juanita	-	Estrellas	
5	negro	cae por el vacío dando vueltas y cambiando su forma, finalmente, ya con forma como de bola, cae al agua.	Pez, gato, pajar	Juanita		Pie, mano, cabeza, pez, gato, pajar, corazón	
6	Negro	las olas desaparecen y se ve fondo negro. de los lados salen plantas y se ve como si ella estuviera en un bosque. avanza un poco y se empiezan a ver ojos parpadear entre las matas		Juanita		plantas, ojos	
7	cambia de color	entra a cuadro corriendo (loop) se detiene al ver nuevamente a la mariposa y la empieza a seguir hasta que la pantalla se llena de colores		Juanita		Fondos con movimiento y colores	
8	Amarillo	se ven muchos colores y sale una línea que va formando una cara de una mujer, estos se empiezan a deformar y se convierten en un flor, un sol, este sale de cuadro y entran Juanita y una mariposa, ella la intenta agarrar hasta que ambas se juntan y se vuelven una mariposa	mariposa	Juanita		flor, sol, mariposa	
9	Azul claro	la mariposa se aleja y de sus alas salen los créditos	Mariposa		Creditos "Creado por: Camila Llano y Juliana Murillo"		

15. Propuesta de dirección

Para trabajar la propuesta de dirección del videoclip a desarrollar, es importante tener en cuenta los aspectos investigativos que se hicieron previamente. Dicha investigación ayudará a entender de mejor manera cómo estará guiado el proceso y desarrollo del proyecto. Ahora bien, es importante tener en cuenta que la metáfora será la base principal para la creación y desarrollo de la obra audiovisual “Mariposa”. Por tal motivo, la representación de cada uno de los objetos que aparece y estética que se implementará durante el videoclip tendrá gran relevancia desde el momento en que inicia el videoclip.

Para comenzar, la metáfora es una figura retórica que a lo largo de los años ha funcionado para identificar y relacionar de forma directa un término real con otro imaginario. Adicionalmente, esta es utilizada en las historias narrativas para favorecer la expresividad de lo que se busca decir.

Lakoff y Johnson sostienen que la metáfora impregna la vida cotidiana, no solo el pensamiento, sino también la acción. Nuestro sistema conceptual, que guía lo que pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica. Asimismo, nuestros conceptos estructuran lo que percibimos, cómo nos movemos en el mundo, la manera en que nos relacionamos con otras personas. (Nicacio, s.f, p. 2)

Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, la metáfora en el cine o en las diferentes piezas audiovisuales ha servido de gran apoyo para interiorizar los pensamientos del personaje o el mismo director. Se trabaja de manera cuidadosa debido a que dependiendo de cómo se use toma un significado que puede cambiar lo que se busca mostrar. Adicionalmente, es una forma que utilizan los creadores para expresar de manera más genuina lo que se quiere decir.

Porque el cine como figura retórica, como puente de comunicaciones, antes que nada, es eso, una metáfora. Una relación semiótica libre, una representación con sentido. El uso artificial del tiempo narrativo. Un juego de paralelismos. Sin límite. Como todos los signos. Una metáfora para ver y nombrar la realidad: el pensamiento. (Chorcha, 2005)

La metáfora combinada con el simbolismo en las obras audiovisuales ayuda a crear una forma más poética de percibir y dar a conocer las situaciones. Estas figuras retóricas se encargan de mostrar los casos o realidad de una manera más suavizada y de fácil recordación.

La metáfora se desarrolla esencialmente fuera del simbolismo y sirve para dar cuerpo a un sistema de ideas de una manera más guiada. El uso de la metáfora invita simultáneamente a la interpretación, pero insiste en su apertura. Los significados que se determinan por el uso de la metáfora resisten a la especificidad porque emergen de un segundo orden de la noción de representación. (Aedo, 2011)

Las obras audiovisuales donde se pueden apreciar de mejor manera las metáforas son aquellas que trabajan con la animación. “La ventaja de la animación por sobre el film de acción-en-vivo es que no se encuentra atado a una relación con la realidad y por ello puede presentarse de manera más pura” (Aedo, 2011). Todo esto se debe al mundo ficticio que se trabaja con la técnica, la manera tan fácil de crear una realidad que se percibe de forma irreal. Es por dicha razón que la mayoría de los espectadores encuentran más divertido las técnicas de post producción, pues tienen la capacidad de utilizar un lenguaje que entretiene y se queda plasmado en la memoria de las personas.

Lo mencionado anteriormente nos demuestra que desarrollar un videoclip animado el cual utiliza la metáfora como la base de su creación genera, no solo un gran impacto y recordatorio en las personas, sino que también funciona para expresar de manera más profunda todo lo que se está llevando a cabo en la historia. Ayuda a tener una perspectiva más poética de la idea en como el director percibe el mundo. Por lo tanto, la utilización de la animación con la metáfora producirá un videoclip que a través de símbolos, colores y situaciones exprese la idea del reencuentro con uno mismo.

15.1 ¿Cómo se tratará la metáfora en el videoclip?

La creación del videoclip, como ya se mencionó anteriormente, se basa principalmente en la idea de reencontrarse a uno mismo. Las diversas situaciones de la vida ponen a las personas a enfrentarse a una gran variedad de momentos, algunos complicados y otros no tanto. Ciertos instantes hacen dudar a las personas sobre quiénes son, a dónde quieren llegar y qué es lo que quieren. Es por esta razón que cada etapa que vivimos es fundamental para resolver estas inquietudes presentadas. Son las que, finalmente, dan forma a lo que el ser humano adulto se convierte y proyecta en su entorno.

Para comenzar, es de tener presente que contar o mostrar los momentos difíciles de la vida se convierte en una situación muy tormentosa para las personas, ya que son hechos que no son fáciles de abordar y mucho menos de dar a entender. Se vuelven situaciones tan personales que se deciden guardar para sí mismos, pues han causado un gran impacto.

Es por lo explicado previamente que plasmar la vida en algo ficticio o irreal (como la animación sugiere) se convierte en una forma más moldeable para tratar aquellos momentos que la gente evita contar. Es una manera de presentar la realidad de forma graciosa y diferente. Esto, al mezclarse con la metáfora, produce

un rompimiento total de la situación en sí y genera una adaptación del momento, pues se desliga del significado verdadero. Por tal motivo, es posible afirmar que las metáforas en las animaciones logran involucrar al espectador en un mundo irreal que capta la esencia de lo ocurrido en la realidad haciendo que el espectador se interese de forma indirecta en una situación que tuvo impacto negativo o fuerte en su vida.

Ahora bien, y entrando en el tema principal, un ejemplo claro que demuestra cómo se quiere retratar la metáfora en la animación del videoclip es la película “Alicia en el País de las Maravillas” (1951) de los directores Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske. Esta obra audiovisual muestra de manera llamativa el paso de la niñez a la adolescencia. En la mayoría de la obra audiovisual, por no decir toda, la metáfora y la simbología es lo más importante. Allí se recrean escenarios irreales que muestran diversos sentimientos por los que una niña puede pasar en esa etapa de la vida y, adicionalmente, personajes ficticios que la hacen madurar.

Muchos han interpretado las aventuras de Alicia como una metáfora de una niña que está en transición entre la niñez y la adultez, en la etapa de pubertad. Así es que la protagonista se siente incómoda en su propio cuerpo, ya que está pasando por una serie de cambios extremos, lo que la deja insegura en cuanto a su propia identidad, como a muchas jóvenes les sucede en dicha etapa de la vida. (Saadoun, s.f)



Figura 9 - Película Alicia en el País de las Maravillas - 1951 (Benítez, 2014).

Por otro lado, otro ejemplo que está muy ligado a lo que se busca representar en el videoclip es la película “La tumba de las Luciérnagas” (1988) del director Isao Takahata. Dicha obra audiovisual muestra tragedias que sucedieron en la Segunda Guerra Mundial, donde el protagonista experimenta situaciones realmente fuertes que en la vida real son muy tristes y difíciles de superar.

La película influyo tanto en la sensibilidad de los japoneses que, inmediatamente, se convirtió en un clásico moderno. Y lo cierto es que debería ser de obligado visionado de todo ser humano y sobre todo, para los políticos. Para que se den cuenta quienes son los que lo están pasando verdaderamente mal en la guerra y así dejen de bombardear indiscriminadamente. (“*La tumba de las luciérnagas. Una metáfora de la vida, y la guerra*”, s.f)



Figura 10 - Película La Tumba de las Luciérnagas - 1988 (Benítez, 2018)

En conclusión, las películas referentes, aunque son animadas, muestran situaciones traumáticas de la vida cotidiana. Estas se presentan de una manera atractiva (metafórica) para el público con el fin de dejar una enseñanza. Por esta razón es que se toman las dos obras audiovisuales como los principales ejemplos para la realización del videoclip, pues van ligados con la idea que se genera del uso de la metáfora en las obras audiovisuales.

15.2 ¿Por qué el uso de la rotoscopia en el videoclip?

La rotoscopia es una técnica de animación en donde se dibuja cuadro a cuadro una secuencia de imágenes. Esta técnica impacta en la creación de la obra audiovisual “Mariposa” debido a la facilidad que brinda para trabajar la realidad de forma ficticia. Es decir, nos permite adaptar situaciones de la vida cotidiana a un

ambiente totalmente diferente con tan solo modificar los colores, los trazos, los objetos, los personajes, entre otros.

Una de las características claves por la que la rotoscopia es elegida para el proyecto es debido a la facilidad que brinda para trabajar el dibujo manual. Con esto se intuye que da la opción de utilizar diversos pinceles los cuales ayudan a que los trazos tengan una simbología especial para la historia. Es por esta razón que cada una de las escenas tendrá un estilo de línea innato que representará una situación de la vida en específico, sea positiva o negativa. Como ejemplo de los trazos que se utilizarán están:

- Línea efecto tiza: Con estas líneas se pretende representar que la situación no es perduradera, es efímera.



Figura 11 – Línea efecto tiza (Benavidez, 2016)

- Línea dura (Pincel seco): Este estilo de trazo será utilizado en los momentos que son más difíciles para Juanita, aquellos que requieren de un alto esfuerzo por salir adelante donde se ve la necesidad de sacar fuerza de donde no se tiene.

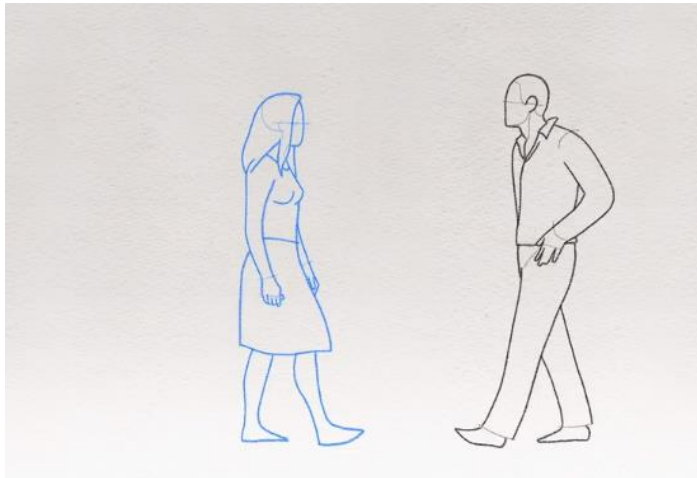


Figura 12 – Línea dura (Fake Studio, 2017)

- Línea suave (Pincel medio seco): El trazo de esta línea se mostrará para los momentos más sencillos. Aquellos donde hay un esfuerzo mínimo y las acciones son sencillas.

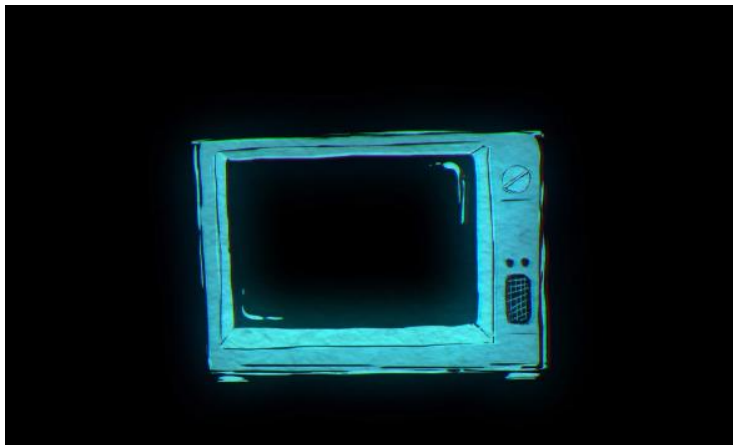


Figura 13 – Línea suave (Beltrán, 2014)

Por otro lado, la utilización de la técnica animada complementará la idea de trabajar la metáfora y, sobre todo, a generar el efecto de realidad ficticia en su totalidad. Debido a su facilidad para calcar la vida en forma animada, permitirá crear un ambiente surreal basado en situaciones reales. Esto permite que se pueda experimentar con la imagen de tal manera que se logre transmitir que la vida es

cambiante y que, adicionalmente, que está llena de retos los cuales nos hace superarnos.



Figura 14 – Imagen Real



Figura 15 - Imagen calcada

En conclusión, la rotoscopia favorece la idea de trabajar la metáfora a partir de la animación experimental, pues dicha técnica contiene elementos esenciales (como el uso de los pinceles) que permiten la creación de los universos surreales los cuales logren desarrollar un ambiente que se familiarice con lo que se percibe en la vida cotidiana.

16. Tratamiento audiovisual

La historia del videoclip “Mariposa” tiene como objetivo mostrar que la metáfora, como desarrollo narrativo, combinada con la implementación de diferentes técnicas de animación, ayudan a que un proyecto audiovisual sea estéticamente llamativo para el público. Un aspecto clave para que la calidad del proyecto no se vea perjudicado es la utilización de estilos similares, como son la rotoscopia y la animación cuadro a cuadro, y, adicionalmente, tener presente el cómo se quiere trabajar narrativamente hablando. Estas dos técnicas se llevan muy bien y logran resultados maravillosos. Todo esto siempre y cuando se logre adherir la metáfora correctamente a estas, logrando formar un solo elemento que transmita al público la esencia del videoclip.

Es por lo anteriormente dicho que el videoclip desde el inicio tendrá una estética animada acompañada de movimientos de cámara y cambios de plano que irá guiando al espectador. Cada aspecto fotográfico será orientado por los instrumentos que se presencian en la canción y adicionalmente el beat que trae y ayuda a marcar los tiempos.

Por otro lado, es de tener en cuenta que el enfoque estético que se manejará en el proyecto está diseñado para reflejar audiovisualmente lo que la canción busca transmitir de manera ficticia, de una forma metafórica. Dicho en otras palabras, los escenarios y personajes que se presentan en cada situación, aunque tienen un estilo muy similar a escenarios reales, se presentan con colores llamativos que atraen al público objetivo con el fin de conectarlo. La idea que se busca es mostrar objetos similares a los de la vida cotidiana (como la forma de los árboles o los edificios) pero que estas cosas contengan algo irreal en ellas como los colores con los que se ven o en cuanto a la manera distorsionada de cómo se perciben por la ilustración que se maneja.

Ahora bien, es importante recalcar que los referentes que se utilizan para el desarrollo del videoclip son tomados de series animadas, videoclips animados, películas, cortometrajes, entre otros. Esto con el fin de realizar un proyecto que tenga claro los planos, los movimientos de cámaras, la estética, los colores, las ilustraciones, etc para que la narrativa se pueda proyectar de la mejor manera y logre apoyar al mensaje que quiere transmitir la canción.

En conclusión, cada aspecto técnico a manejar en el videoclip animado “Mariposa” tendrá una sustentación clara que, principalmente, logre transmitirle al espectador por medio de un mundo irreal lo que la canción expresa y, adicionalmente, muestre características claves de la banda Belembé como lo son los personajes y algunas ilustraciones.

17. Propuesta de fotografía

La fotografía en las obras audiovisuales cumple un papel muy importante pues dependiendo de los planos, los movimientos de cámara y la iluminación que se utilice se pueden generar diferentes sentimientos o estados de ánimo en el espectador. Adicionalmente, es importante tener en cuenta que se quiere resaltar en cuadro y cómo estará distribuida la escena. “La imagen cinematográfica nos da, pues, una reproducción de la realidad, cuyo realismo aparente, en verdad está dinamizado por la visión artística del realizador” (Martin, 2008. Pág. 36).

Debido a que el videoclip que se va a desarrollar es basado en la animación 2D, se presenciarán tres elementos clave: los planos, la iluminación y los movimientos de cámara. Estos serán la base para el lenguaje fotográfico del proyecto. Ahora bien, es de tener en cuenta que independientemente de ser una animación, los programas para trabajar elementos de postproducción permiten imitar el funcionamiento de una cámara, por lo cual fácil identificar el trabajo fotográfico de la obra audiovisual.

17.1 Composición de la toma - Planimetría

La composición de la toma es fundamental cuando de una obra audiovisual se trata. En esta, cada plano tiene una función específica que pretende presentarle al público los diferentes sentimientos y situaciones por los que está pasando nuestro personaje principal. Es por tal motivo que se utilizarán diferentes planos para revelar la emoción que se pretende sugerir.

Para comenzar, en el videoclip “Mariposa” se usará primordialmente los planos generales que irán de la mano con la regla de tercios, ya que dichos planos, a veces, pretenden decir más de lo que parece y situar al personaje en el entorno que lo rodea. Cada fragmento de información transmitida, por medio de lo visual,

debe estar perfectamente compuesto para darle a cada tercio un mensaje. Dicha regla se pondrá en uso para así llegar a aprovechar las diferentes maneras en que es posible tener una imagen equilibrada y que llame la atención del espectador.

La regla de los tercios es un medio simple de aproximación a la proporción áurea y que trata la distribución del espacio dentro de la imagen que genera una mayor atracción respecto al centro de interés. Con la regla de los tercios conseguirás dotar a tus fotografías de una sensación de profundidad y lograrás que se aprecie un mayor equilibrio, guiando al ojo del espectador directamente al punto de mayor interés (Illescas, s.f)

Como se mencionó anteriormente, los planos generales tendrán un gran impacto en el proyecto a trabajar. Estos se utilizan principalmente para resaltar el entorno o paisaje. “El plano general suele tener una finalidad descriptiva. Además, posibilita la exhibición de paisajes, destacándose su componente estético.” (Pérez, 2019). Por esta razón es que uno de los referentes clave es la serie animada *Rick and Morty*. Dicha serie maneja mucho de los planos mencionados debido a que los personajes principales siempre exploran nuevos universos. Aquí se utilizan principalmente para mostrarle al espectador el mundo y situarlo en el contexto.



Figura 16 - Plano general - Rick and Morty (Fandom, 2013)



Figura 17 - Plano general - Rick and Morty (Clipart, 2013)

Por otro lado, el primer plano y el primerísimo primer plano serán claves para resaltar y acentuar elementos significativos en las escenas tales como las expresiones faciales o mostrar objetos significativos que marcan las escenas. En este videoclip se muestra, en un primer plano, a Juanita (el personaje principal) cantando. Allí se busca resaltar las expresiones que tiene al cantar y sensibilizar al espectador, transmitiendo a este la música que Juanita canta.

El primer plano (P.P), en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros. Este tipo de plano, al igual que el Plano detalle y el Primerísimo primer plano, se corresponde con una distancia íntima, ya que sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al sujeto. (*“Tipos de planos cinematográficos: Primer plano”*, s.f)

Es por esta razón que el videoclip *Baby I am Yours* de Breakbot es el mejor ejemplo para representar lo que queremos mostrar. Allí se resalta al personaje en primeros planos en donde se muestra el sentimiento y la expresión.



Figura 18 - Primer plano
(Ed Banger Records, 2010).



Figura 19 - Primer plano
(Ed Banger Records, 2010).



Figura 20 - Primer plano (Ed Banger Records, 2010)

Adicionalmente, esta misma banda trabaja primerísimos primeros planos los cuales funcionan muy bien para enfocar objetos representativos a los cuales se les quiere dar mayor relevancia en la escena. En "Mariposa" se tiene en primerísimos primeros planos diferentes objetos simbólicos como, una mariposa, una mano, una pierna, una cara, la cara de un gato, un ave, un corazón, etc.



Figura 21 - Primerísimo primer plano (Ed Banger Records, 2010).

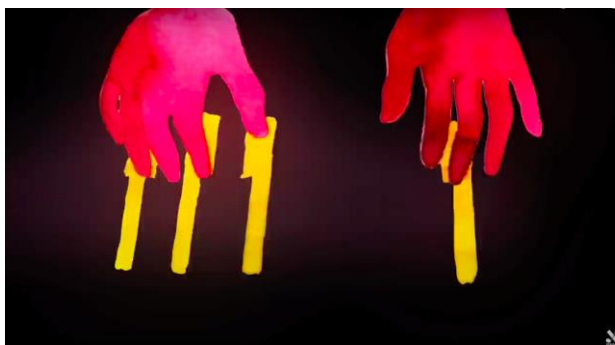


Figura 22 - Primerísimo primer plano (Ed Banger Records, 2010)

Otro referente claro para la utilización de estos planos y que ayuda a orientar el videoclip “Mariposa” es el video musical llamado: “Siempre será lo mismo” de Cómo Asesinar a Felipes.



Figura 23 - Primerísimo primer plano - Siempre será lo mismo (Beltrán, 2014)

Por otro lado, se utilizará el plano medio y el plano americano, que, a diferencia de los primeros planos, se utiliza como recursos para describir o narrar un poco más. “En este tipo de planos, las personas involucradas en la escena cuentan con más protagonismo, puesto que el corte se efectúa, en general, desde su cabeza hasta su cintura suprimiendo el resto del cuerpo.” (Audiovisual Studio, 2018). Es de tener en cuenta que en estos planos se apuesta una mínima profundidad de campo y ayuda a connotar la concentración en el personaje y lo que éste está viviendo. Un ejemplo claro del manejo de estos planos es el videoclip de Foster The People llamado *Imagination*, pues presenta al personaje y lo muestra como lo principal en la escena.



Figura 24 - Plano medio - Imagination (Foster The People, 2019)

Finalmente, se utilizará un elemento significativo que tendrá gran relevancia en la mayoría del videoclip como lo es el P.O.V (*Point Of View*), narración visual en primera persona o toma subjetiva. La idea de la utilización de este plano es adentrar al espectador totalmente en el proyecto audiovisual, con el fin de hacerlo sentir y vivir lo mismo que el personaje está experimentando. Además, hace que sea más fácil entrar en la consciencia del protagonista. Como referencia principal se toma el

video de The Weekend llamado *False Alarm* donde desde el inicio el espectador se involucra en el robo que se realiza.



Figura 25 - POV (The Weekend, 2016)



Figura 26 -POV (The Weekend, 2016)



Figura 27 - POV (The Weekend, 2016)



Figura 28 - POV (The Weekend, 2016)

17.2 Movimientos de cámara

Para los movimientos de cámara, es necesario recalcar que existen dos clases: el emplazamiento sobre el soporte y el emplazamiento sobre el eje. En la primera mencionada, la cámara genera movimientos con su soporte y lo único que permanece estático es el eje. Como ejemplo de estos movimientos están: el *Dolly In*, *dolly Out*, *pedestal up*, *pedestal down* y *travelling*. Por otro lado, la segunda clase de emplazamiento trabaja el movimiento sobre el eje dejando la cámara fija en el soporte. Aquí se resaltan los emplazamientos llamados: *Tilt up*, *tilt down* y paneos.

Para el videoclip “Mariposa” se utilizarán únicamente los emplazamientos sobre el soporte. Los *travellings* y los pedestales se manejarán para simular el movimiento del personaje al caminar, ya sea al lado derecho o izquierdo, o para

ascender o descender. Como referencia para la realización de esto está el videoclip *Baby I am yours*, ya antes mencionado.



Figura 29 - Pedestal down (Ed Banger Records, 2010) Figura 30 - Pedestal down (Ed Banger Records, 2010)



Figura 31 - Pedestal up (Ed Banger Records, 2010)



Figura 32 - Travelling (Ed Banger Records, 2010)

Adicionalmente, se presentarán emplazamientos de *dolly in* y *dolly out*, que son movimientos de cámara hacia el frente y hacia atrás, respectivamente, sobre el soporte de la cámara. La idea es que este movimiento muestre el lugar que va recorriendo la protagonista, dándole al espectador una perspectiva del espacio donde ella se encuentra. Como referencia clara está el cortometraje *Crater Face* del director Skyler Page.

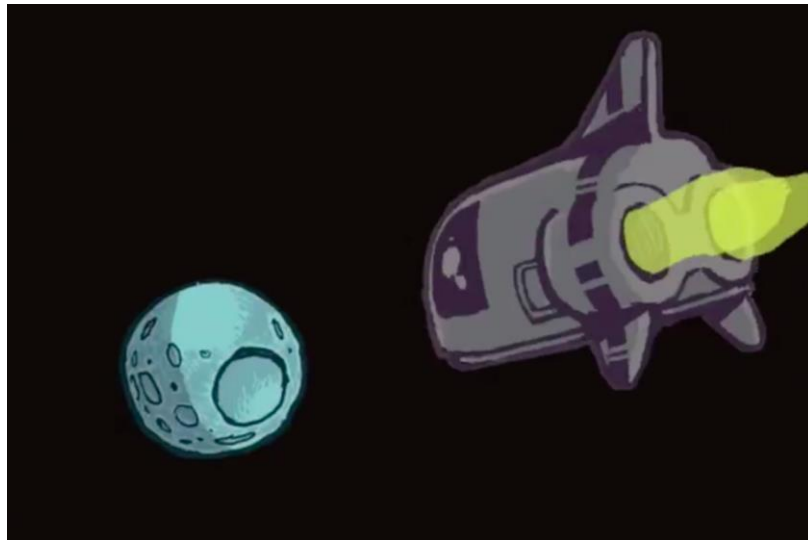


Figura 33 - Dolly in - Crater Face (VlaTo, 2009)



Figura 34 - Dolly out - Crater Face (VlaTo, 2009)

18. Propuesta de arte

Teniendo en cuenta la metáfora a desarrollar en el videoclip animado sobre los cambios en la vida de Juanita, los obstáculos y los retos a los cuales se tiene que enfrentar para finalmente encontrarse a ella misma, se pretende representar la historia con diferentes objetos que hacen parte de la vida cotidiana pero que no logran formar en su totalidad un espacio o una figura humana. Dicho en otras palabras, se busca crear ambientes o formas que cambian constantemente, pero que estos no se definan en su totalidad para que la audiencia sienta lo que ella está experimentando. Es por esta razón que se utilizarán diferentes técnicas animadas, como la rotoscopia y la animación cuadro a cuadro, pues estas permiten moldear los objetos y fusionarlos para hacer y desarrollar un escenario irreal que logre transmitir lo que la canción dice.

Adicionalmente, cada objeto, espacio, personaje o animal que aparece en el videoclip cuenta con un propósito narrativo que busca expresar lo cambiante de la vida en las diferentes etapas. Todas las escenas tienen elementos significativos que muestran parte de la historia y la metáfora que se trabajará. Sin embargo, el propósito principal siempre será resaltar a nuestro personaje principal, Juanita, como lo más importante en cada una de las etapas a través de un color específico: el salmón. Por este motivo, la paleta de colores a tratar tiene un gran significado también.

18.1 Concepto general:

El concepto general del videoclip “Mariposa” está enfocado en mostrar el recorrido tan cambiante de Juanita y, adicionalmente, el cómo ella interactúa con los obstáculos que se le presentan. Como inspiración para desarrollar el proyecto se tienen en cuenta distintos cortos animados experimentales, en donde, se resaltan las texturas, los movimientos y lo que quiere expresar el personaje. Se busca crear

una realidad distorsionada e irreal con variedad de texturas, especialmente en el trazo de la línea. Algunos de los referentes claves para trabajar este concepto son: El video musical *Jazz* que fue desarrollado por los estudiantes del Posgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual de EINA, el videoclip “Protección” de Banco Sabadell y la obra musical *Baby I'm Yours* de Breakbot.

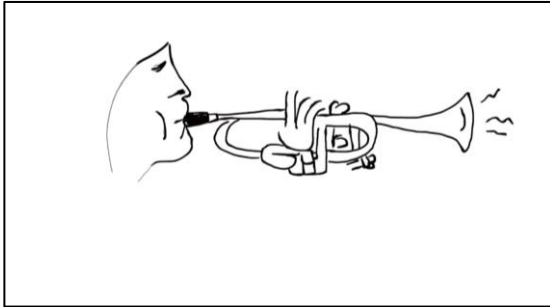


Figura 35 - Jazz (EINA Disseny Barcelona (UAB), 2018)



Figura 36 - Protección (Fake Studio, 2017)

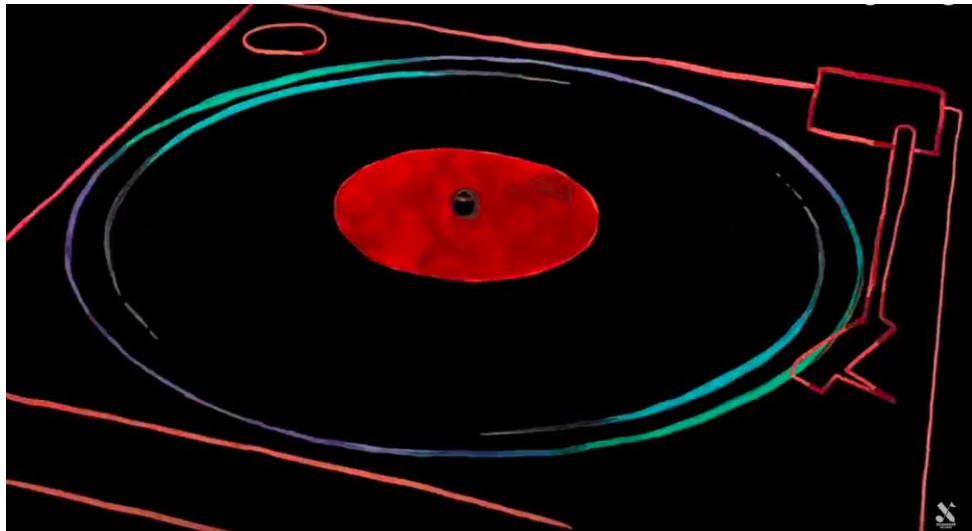


Figura 37 - Baby I'm yours (Ed Banger Records, 2010)

18.2 Paleta de colores:

Como se mencionó al comienzo, la paleta de colores tiene gran importancia pues lo esencial es resaltar al personaje principal en cada una de las escenas planteadas. Es por este motivo que se quiere generar contrastes fuertes entre el

personaje, que se identificará por el color salmón, y los fondos que se trabajarán. Adicionalmente, como cada etapa que se presenta en el video posee obstáculos complicados o muy sencillos, se pretende mostrar la desigualdad de estas a través de las tonalidades. Por lo tanto, para los obstáculos complicados se verían tonalidades oscuras, mientras que, en los fáciles, las tonalidades claras o vivas resaltarán. Es por esta razón que la paleta de colores a tratar en el videoclip será la siguiente:

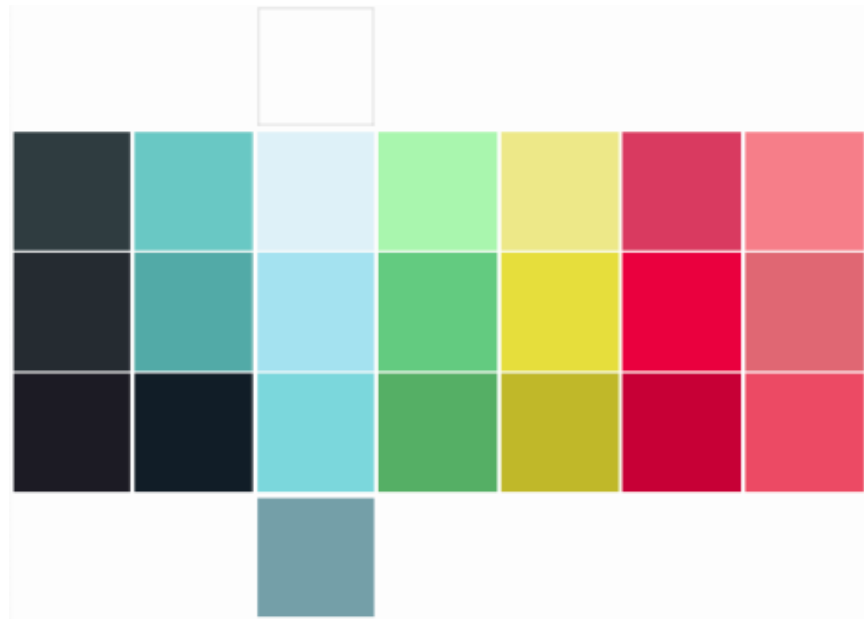


Figura 38 - Paleta de colores

18.3 Locaciones/Sets:

El videoclip “Mariposa” contará con varios escenarios entre los cuales estará: un campo de flores, el espacio, la selva, el cielo, entre otros. Cada escenario representa las distintas facetas de ella, es por esto que se buscará manejar, en su mayoría, una estética minimalista, es decir, que con pocos recursos se logre situar al espectador. Por tal motivo, los escenarios contarán con pocos objetos o solo elementos que ayuden a contextualizar al espectador.

- ✓ Cielo: Funciona para contextualizar con el espacio.

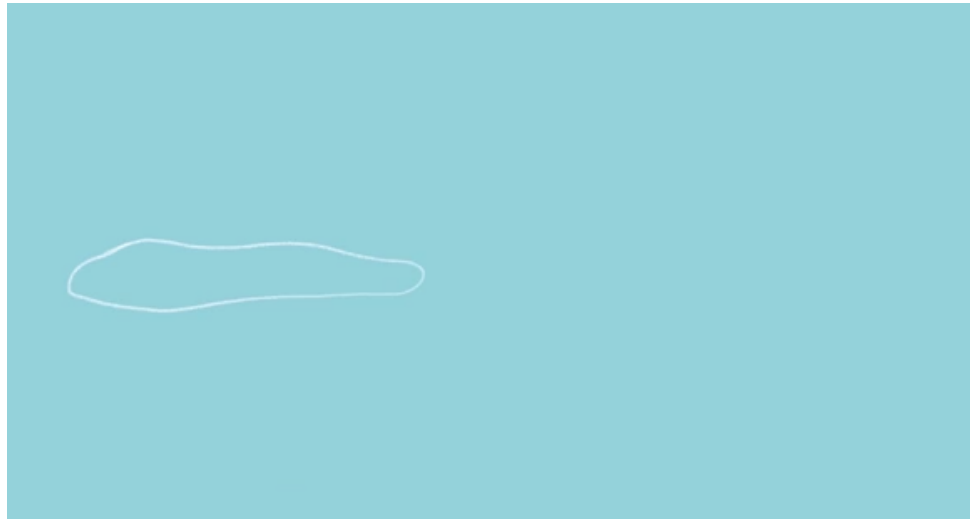


Figura 39 – Cielo videoclip “Mariposa”

- ✓ Campo de flores: Busca enfatizar el caminar de Juanita situándola en un lugar tranquilo.

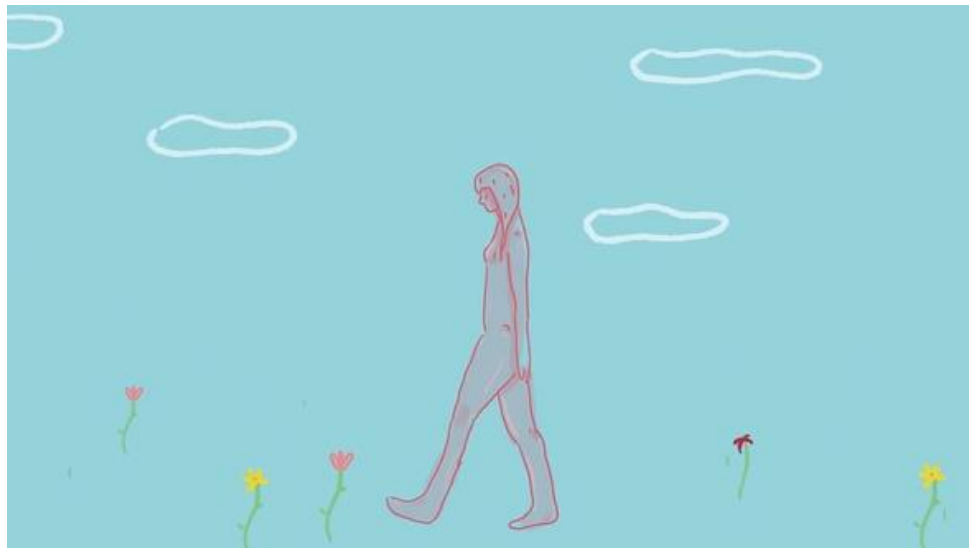


Figura 40 – Campo de flores videoclip “Mariposa”

- ✓ Cielo nocturno: Crea la sensación en el espectador de que algo fuerte sucederá.



Figura 41 – Cielo nocturno videoclip “Mariposa”

- ✓ Espacio: El azul oscuro de este y el trazo de tiza funcionan para mostrar otra etapa de Juanita que se irá complicando. Es de tener en cuenta que en este espacio la tiza representa algo efímero.

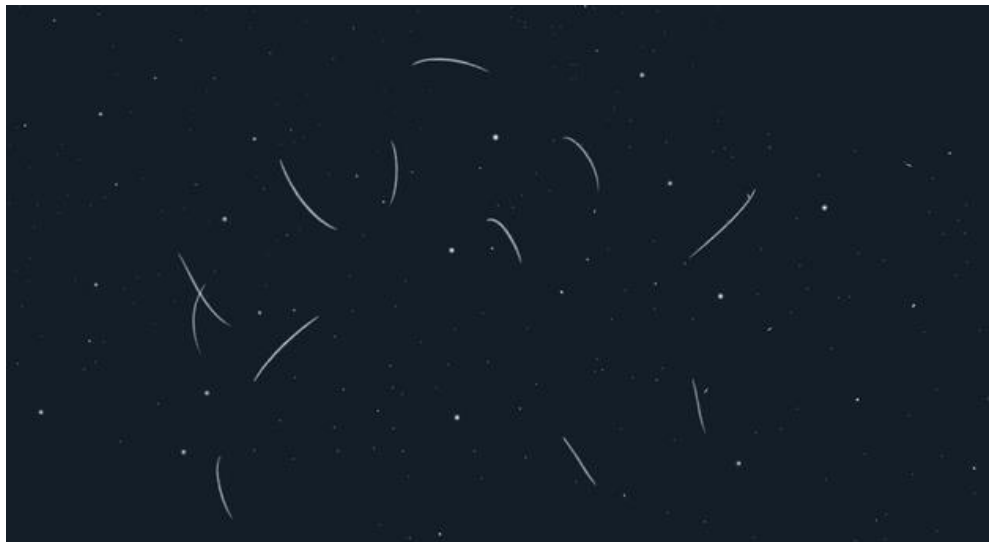


Figura 42 – Espacio videoclip “Mariposa”

- ✓ Vacío: Es una sensación de Juanita por querer liberarse y salir de sus problemas.

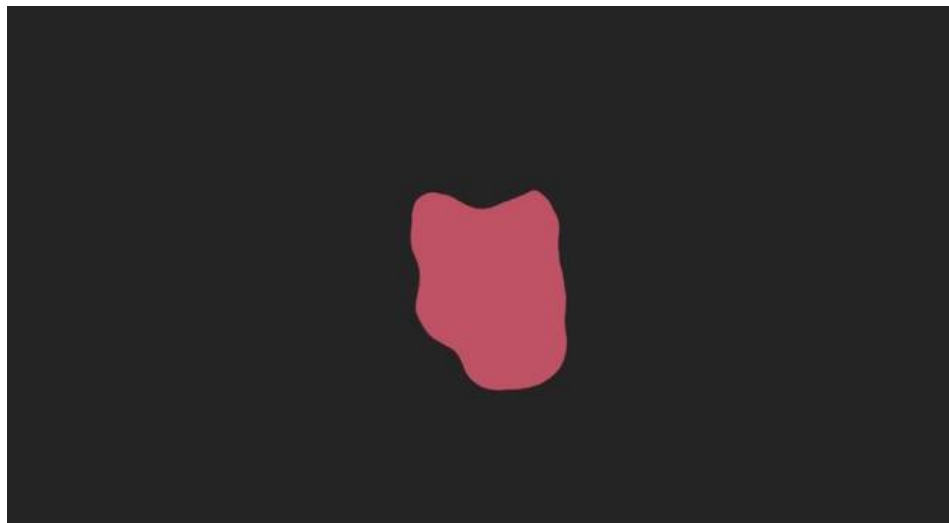


Figura 43 – Vacío videoclip “Mariposa”

- ✓ Selva: Lugar donde se enfrenta Juanita a sus miedos y fracasos.

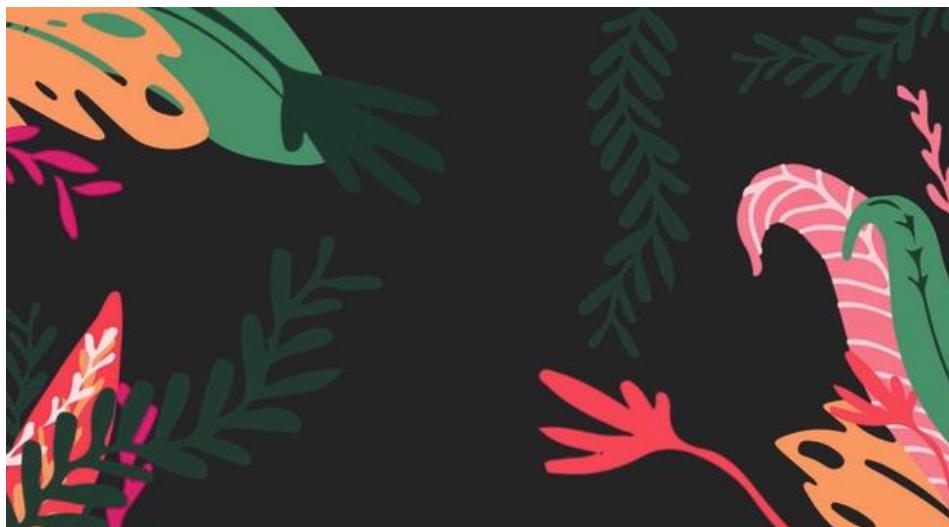


Figura 44 – Selva videoclip “Mariposa”

18.4 Tratamiento de personajes:

La historia del videoclip “Mariposa” cuenta con un personaje principal llamado Juanita que atraviesa diversas transformaciones durante su trayecto. Ella es una adolescente de 20 años, débil, indecisa y miedosa, que está atravesando por un momento difícil en su vida, pues no logra saber qué es lo que quiere, saber quién en realidad es. Su objetivo principal es reencontrarse con ella misma. A través que pasa el tiempo, la vida misma se va encargando de ponerle diversas situaciones fuertes para hacerla más resistente y demostrarle las capacidades que ella tiene para salir adelante. Dichas situaciones la hacen actuar como ella cree, dejándole diversos aprendizajes que la ayudarán a saber qué es lo que quiere y cómo quiere actuar.

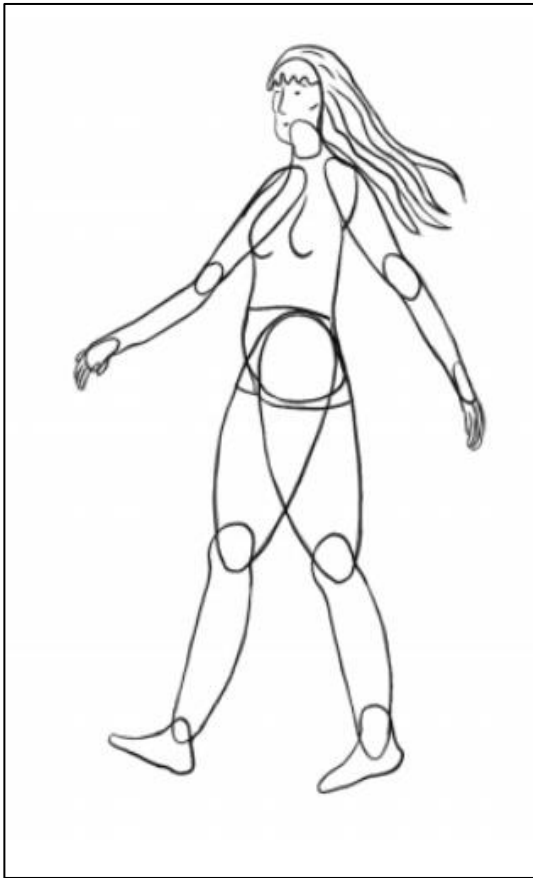


Figura 45 - Personaje principal: Juanita.

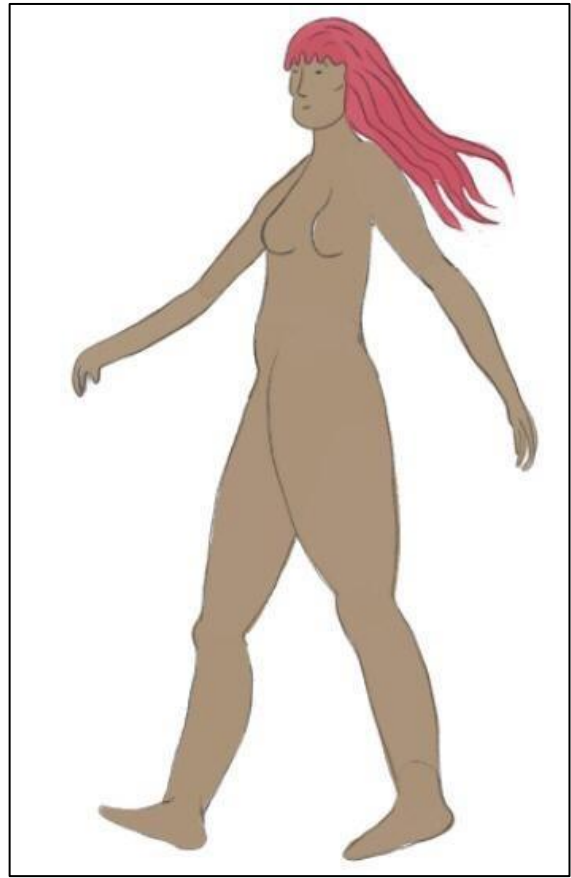


Figura 46 - Personaje principal: Juanita.

18.5 Objetos de arte:

Los objetos de arte cumplen un papel fundamental durante el videoclip pues no solo hacen parte del escenario, sino que son cosas con las que el personaje principal interactúa. Cada uno de estos objetos está pensado para que Juanita, la protagonista, tenga una relación directa o se identifique con estos de alguna manera.

- Mariposa: La mariposa tiene como fin representar lo efímero de la vida y la fragilidad y el cambio. Esta guiará a Juanita a lo largo de la historia con el fin de ayudarla que se reencontré ella misma.

Dado que el insecto es tan frágil que puede ser desgarrado por una fuerte lluvia, la mariposa representa la fragilidad humana, tanto moral como física. Además, como su vida es corta, es también un símbolo de la naturaleza efímera de la existencia física. (“El Espíritu de la Mariposa: La Transformación”, 2014)



Figura 47 – Mariposa del videoclip “Mariposa”

- Flor: La flor representa la feminidad de la mujer o la mujer en sí misma. Dicho elemento es esencial para Juanita pues ella se reflejada en esta. Servirá para demostrarle de lo que es capaz y la fuerza que tiene para soportar las situaciones que se le presenten. “Naturalmente, representan belleza, elegancia y feminidad. Expresan emociones como el afecto sin mediar palabras y, por ello, resultan siempre una apuesta segura para sorprender de manera positiva.” (Anónimo, 2018).

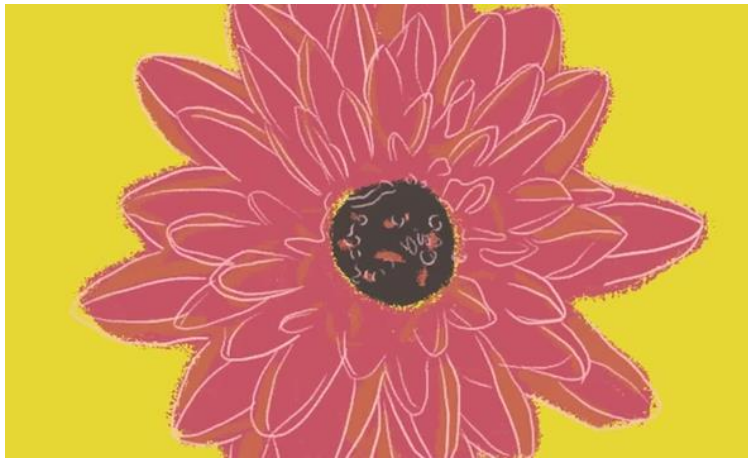


Figura 48 – Flor del videoclip “Mariposa”

- Nubes: Las nubes están diseñadas principalmente para establecer el ritmo y mostrar el paso del tiempo de una manera sencilla y dinámica.



Figura 49 – Nubes del videoclip “Mariposa”

- Estrellas: Simbolizan la esperanza. Iluminarán una pequeña parte del recorrido. Mostrándole al personaje principal que siempre va a existir alguna luz o señal que la impulse a seguir adelante. “El símbolo de la estrella tiene un significado de luz, ya que son un elemento con luz propia por naturaleza. Simbolizan verdad, espíritu y esperanza.” (Anónimo, s.f).

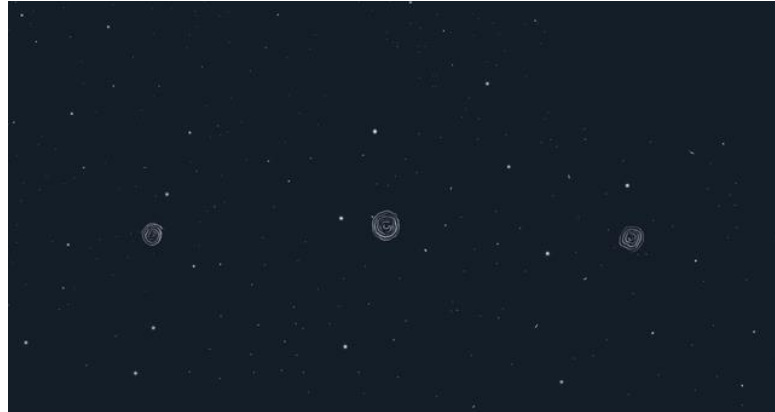


Figura 50 – Estrellas del videoclip “Mariposa”

- Corazón: Este elemento representa la esencia de la vida, pues sin este los seres vivos no estaríamos presentes. Para Juanita servirá como una ayuda para predecir que camino tomar. “El corazón simboliza manifiestamente el centro de la vida.” (Chevalier y Gheerbrant, s.f).

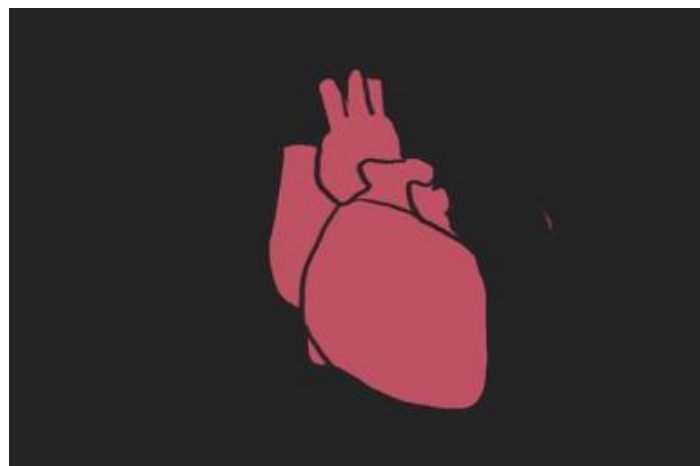


Figura 51 – Corazón del videoclip “Mariposa”

- Gato: En la historia será una de las transformaciones de Juanita que representará la independencia y agilidad. Este animal potenciará en Juanita entendimiento de que no necesita de nadie más para realizar las cosas.

El característico comportamiento del gato, su independencia, inteligencia y misterio han convertido al gato en símbolo benéfico y maléfico a la vez. Y, aunque según la época y el país, haya inspirado diferentes sentimientos extremos, el gato es hoy en día un adorable compañero para muchos de nosotros. (Marie Claire, s.f)



Figura 52 – Gato del videoclip “Mariposa”

- Pájaro: Es la representación del alma. Le hará entender a Juanita que es un ser libre, capaz de desarrollar y predecir su futuro. “Las aves son mensajeros de los dioses; ello les otorga en el plano simbólico la capacidad de vaticinar, con su sola presencia, aspectos saludables o nefastos del futuro.” (Roque, n.d).



Figura 53 – Pájaro del videoclip “Mariposa”

- Pez: Para Juanita, este personaje funciona como símbolo de adaptación. Dicho en otras palabras, representa la capacidad de acomodarse a las situaciones que se le presentan.

El agua tiene un significado simbólico con el subconsciente y la profundidad del conocimiento. El agua contiene todo el misterio de lo desconocido [...] en la cultura nórdica antigua y las culturas europeas, los peces tenían un significado simbólico de la capacidad de adaptación, la determinación y el flujo de la vida. (Zurita, 2011)

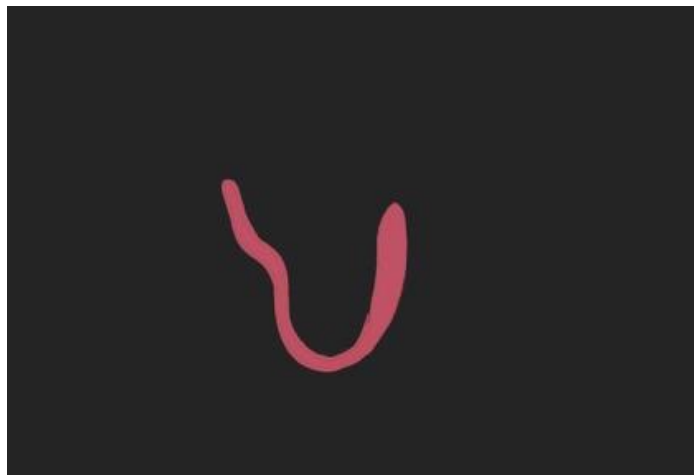


Figura 54 – Pez del videoclip “Mariposa”

19. Propuesta de edición

El videoclip “Mariposa” pretende mostrar como los cambios de la vida pueden llegar en cualquier momento y por qué estos pueden llevar a una transformación. Es por esta razón que lo más importante en el videoclip es exponer el espacio y resaltar la constante transformación que posee a lo largo de la canción. Esto se logrará a través del uso de la técnica de rotoscopia, el dibujo cuadro a cuadro, el ritmo, los cambios de perspectiva y transiciones.

La historia estará guiada por Juanita, una mujer que debe luchar contra diversas situaciones pues su vida toma un gran giro. El videoclip inicia con Juanita en un campo de flores que contiene un estilo minimalista. A medida que avanza la canción, todo a su alrededor va alterando más hasta que se percibe una realidad distorsionada. Durante su recorrido todo el tiempo el foco de atención está en ella.

En ese sentido, el concepto del videoclip gira entorno a la transformación y el cambio. Es por esto por lo que todo está dirigido a cumplir el propósito del paso del tiempo y la superación de obstáculos. La idea principal es que se sienta como una aventura (el hecho de perseguir una mariposa) y, adicionalmente, que se vea una evolución en el personaje principal, tanto a través de su aspecto físico como en sus acciones.

Es por lo anteriormente dicho que se decide utilizar un montaje analítico. Este estilo de montaje consta de imágenes de fácil lectura en donde se presentan solo los objetos que aporten algo a la historia, ya sea porque el personaje interactúa con ellos o por que aportan al ritmo de la canción. Ahora bien, es de tener en cuenta que el videoclip es una narración continua, por tal razón, el uso del *loop* y la repetición para reforzar las sensaciones de distorsión y cambio funcionan perfectamente en la historia.

19.1 Ritmo

El ritmo en el videoclip será de forma ascendente. Toda la historia va aumentando a medida que Juanita vence los obstáculos y va alcanzando a la mariposa.

Es por lo anteriormente dicho que el ritmo se presentará de 3 maneras diferentes:

- Duración de escenas: Las escenas empezarán teniendo una duración corta a medida que se aproximan al clímax de la canción. Cuando superan el nudo, toman un ritmo más lento y, finalmente, el ritmo se vuelve a acelerar. La duración vuelve a ser menor hasta que al final la duración de los planos es mínima.
- Movimiento en la escena: Durante toda la canción se van desarrollando acciones dentro de la escena que ayudan a demarcar un ritmo. A pesar de que no se hagan cambios de plano constantemente, la duración de la escena puede ser larga. Las acciones dentro del plano van aumentando su velocidad a medida que la canción avanza. Aquí el ritmo es totalmente ascendente, las acciones siempre van en aumento a pesar de que la duración de la escena sea más larga.
- Ritmo de la canción: La canción “Mariposa” cuenta con bastantes instrumentos de percusión, esto facilita trabajar el ritmo a través de la imagen. Un ejemplo claro es el movimiento de las flores, las nubes o las estrellas. Todo esto ayuda a crear la sensación de ritmo ascendente ya que la canción tiene también esta intención, ir aumentando su intensidad.

19.2 Tiempo

En cuanto al tiempo, debido a que la narración es lineal, no hay ningún salto o variación en este. La idea principal es que se vea como si este avanzará rápido ya que pasan gran cantidad de acciones en los minutos que dura la canción.

19.3 Continuidad:

La continuidad se da a través del recorrido que Juanita hace ya que cada acción desenlaza a otra. Adicionalmente, hay que tener en cuenta que existen pocos cambios de planos ya que se salta entre planos frontales y subjetivo. Finalmente, la continuidad jugará un papel importante en las transiciones, pues estas serán regidas por los movimientos que realice la protagonista y distintos efectos. Esto se realiza para sentir que se conoce toda la historia y no se pierda detalle de esta.

19.4 Aspectos técnicos:

En la animación del videoclip, el montaje y la post producción se hace en la misma herramienta digital que en este caso es Adobe Photoshop CC. Desde los diseños hasta la unión de todas las escenas se crea en el programa mencionado. El formato contenedor del video será *Quicktime* y el codec de video será Apple ProRes 4444.

20. Propuesta de sonido

En cuanto al sonido del proyecto audiovisual se cuenta con la canción “Mariposa” del grupo Belembé. Dicha canción tiene una duración de 5 minutos aproximadamente y contiene una voz que acompaña la melodía. Es un proyecto que fue desarrollado para la creación del videoclip y que será utilizado para reproducir en los canales pertenecientes a la banda como Youtube, Vimeo, Instagram y Facebook.

20.1 Historia de la banda:



Figura 55 – Tipografía banda (Belembé, 2018)

El grupo musical Belembé se origina en el año 2015 en Bogotá Colombia cuando unos jóvenes en el programa de “IDARTES Súbete a la escena” se interesan por crear otro tipo de género que logre capturar la música tradicional colombiana y latinoamericana. Desde ese entonces, el objetivo principal de estos adolescentes se convierte en componer sonidos y melodías frescas que representen su país natal. Es por esta razón que buscan apropiarse de géneros musicales comunes en Colombia tales como la salsa, la timba, el candombe, el currulao, la cumbia, el bullerengue, el festejo peruano, la tambora, el bunde, etc., para combinarlos y

producir un género llamativo y nuevo. Todo esto lo realizan con el fin de transformar y hacer una metamorfosis de lo tradicional con lo urbano para cautivar y dejar una huella significativa en el país.

Ahora bien, es importante mencionar que esta banda representa el devenir moderno de la música tradicional latinoamericana. En sus canciones se expresan constantemente lo genuino del sentido de la vida y pertenencia. Cada una de sus presentaciones busca dar a conocer una historia rítmica en donde se detecten los ritmos tradicionales colombianos, pero que, sobre todo, se resalte ese factor innovador y diferenciador que los hace crecer como banda.

Por otro lado, Belembé se ha destacado por participar en diferentes festivales y conciertos que son llamativos para el público en general. Varios de estos son: El Festival Arte Presente, el Festival de Verano, el festival Salsa Al Parque, Concierto #RacisNO, entre otros. Dichas participaciones han hecho que la banda crezca y se posicione como una de las bandas emergentes importantes.

En conclusión, Belembé es un grupo que está en evolución musical constantemente, pues quiere involucrar lo tradicional del pasado en su presente y futuro. Entre sus objetivos siempre estará presente la innovación de la mezcla de géneros latinoamericanos.

20.2 Género musical:

Latin Groove

El género musical *Latin Groove* nace de la combinación de ritmos como el jazz, la salsa, el funk, rock y soul con géneros tradicionales colombianos como el currulao, la tambora, el bullereque, entre otros. Dicho género se presenta en

Belembé como un ritmo nuevo para representar la mezcla y la evolución de los géneros tradicionales de Latinoamérica y Colombia, específicamente.

Dicho surgimiento del género musical ha favorecido a las melodías colombianas para denotar que siempre hay una idea nueva en la sociedad que guía. Hoy en día no se busca quedarse con lo tradicional, se quiere innovar constantemente. Por lo tanto, lo tradicional unido con lo urbano (los géneros más modernos) forman una mezcla llamativa para las personas.

20.3 Letra:

Mariposa de colores
mariposa de colores
Con sus días de sol y sombra, oí oí
Mariposa de alto vuelo
mariposa de alto vuelo
Refundida entre las flores, oí oí
Así vienes y te vas
Pero yo siempre te espero, uh oh oio
Oi o o u o....

Mariposa 'e libre vuelo
mariposa 'e libre vuelo
tan hermosa como el cielo, oí oí
sí yo fuera entre tus alas
sí yo fuera entre tus alas
Contigo vería el mundo, oí oí
No importando ay si fuera
Un efímero segundo, uh oh oí o.
Oi o o u o....

Coro

Mariposa, la mariposa X8
Este currulao que te traigo, ay por dios
Abrió sus alitas y se posó en mi voz.
Mariposa va volando, mariposa repicando, uh oh uh oh...

Segundo coro



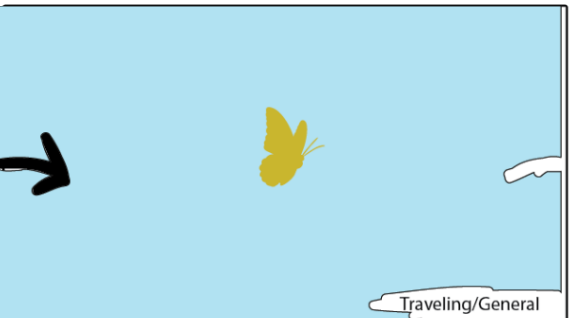
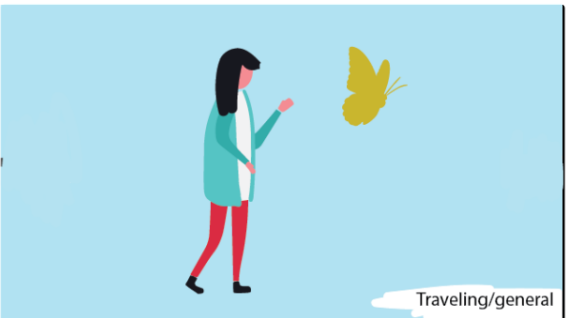
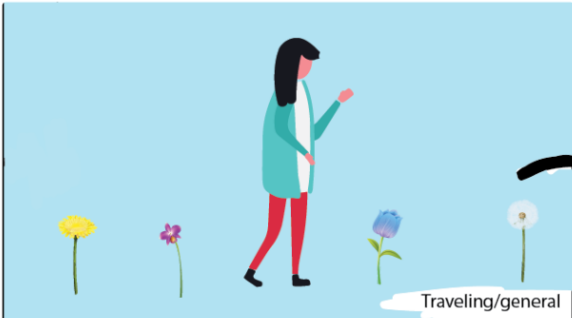
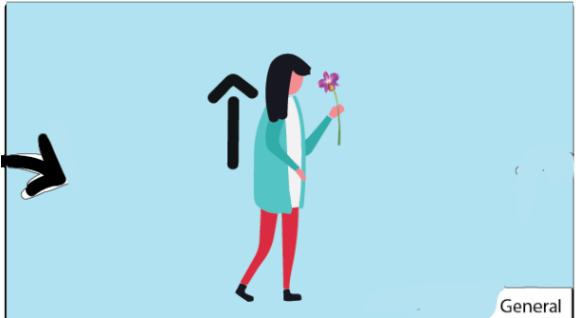
Mariposaá... Oyoyoyojuu
Mariposáa... Uoyoju
Mariposáa x 6 veces

Pregones

Bailando entre la tierra y el cielo
Y cada vez más cerca del sol
Volando uh, volando oh
Mariposa, ay mi mariposa
Oí dime hoy dónde te posas
Mariposa infinito vuelo
Mariposa
Mariposa

Mariposa de colores,
mariposa de colores
Con sus días de sol y sombra oí

22. Storyboard

<p>Escena: 1.</p>	<p>Escena: 1</p>
 <p>Traveling/general</p>	 <p>Traveling/general</p>
<p>Se observa el cielo con nubes dispersas. las nubes se dispersan y sale el titulo "Mariposa"</p>	<p>Se observa el cielo con nubes dispersas. Tan pronto la cámara empieza a descender, las nubes se van y vemos gotas cayendo y las ondas que estas producen.</p>
<p>Escena: 1.</p>	<p>Escena: 1-2.</p>
 <p>Traveling/General</p>	 <p>Traveling/general</p>
<p>Entra a cuadro una mariposa y vuela</p>	<p>se ve a la mariposa hasta que esta pasa por la lado de Juanita, esta esta agachada, la ve y se pone de pie para seguirla.</p>
<p>Escena: 2.</p>	<p>Escena: 2</p>
 <p>Traveling/general</p>	 <p>General</p>
<p>Juanita empieza a caminar por un campo de flores. se ve como las flores brotan y se encogen al ritmo de la música</p>	<p>Ella continua caminando hasta que se detiene en una flor que ven en el suelo, la mira y se agacha a recogerla, lo levanta frente a ella y este empieza a crecer, ella se va alejando un poco sin soltarlo hasta que este crece mucho y empieza a levantarla, empieza a flotar sosteniendo la flor.</p>

Escena: 3



Traveling/general

el cielo se va oscureciendo a medida que ella sube, vemos como atraviesa algunas nubes y pasan pajaron a su alrededor. cuando el cielo se oscurece del todo vemos las lineas de los dibujos blancas como tiza.

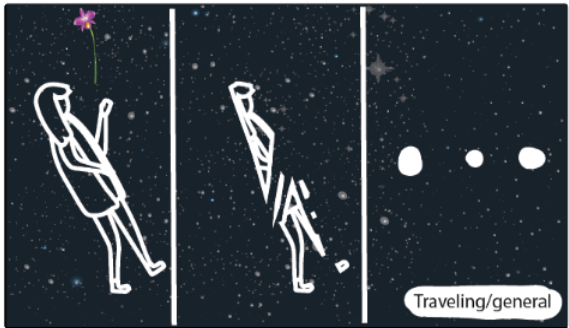
Escena: 3.



Subjetivo

Empezamos a ver sus pies y como se aleja de la tierra cada vez más, moviéndose de manera diagonal, se ve la ciudad alejándose. sigue subiendo hasta que se ve como sale de la tierra y queda en un cielo de estrellas. Al final se nubla, aparecen unas nubes para hacer una transición como si ella pasara de la tierra al espacio.

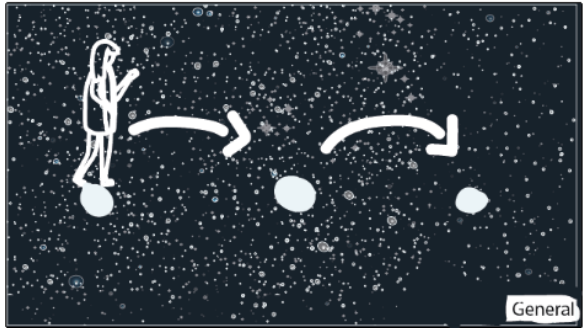
Escena: 4.



Traveling/general

Ya en el espacio, apoyada en el ritmo va desapareciendo por fragmentos y volviéndose a armar, así varias veces hasta que se convierte en fragmentos pequeños la línea y se ven como estrellas. Notas: chica esta a 3/4 y se ve como bota la flor y esta se va flotando

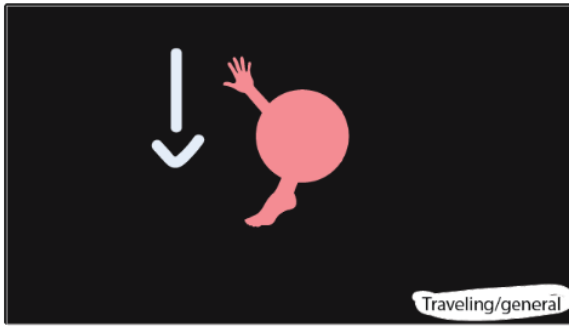
Escena: 4.



General

Las estrellas empieza a alumbrar y oscurecerse con el ritmo de la música, algunas se mueven un poco y pierden la forma. Ella entra a plano, salta estrella por estrella (ella es solo la extremidad que usa ejemplo. primera estrella que salta ella es un pie, segunda estrella se convierte en una mano, etc). A medida que va saltando las estrellas la extremidad (ella) se va haciendo mas grande. Finalmente llega a una estrella donde ya ella es muy grande, la agarra, la estrella cambia su forma y cae

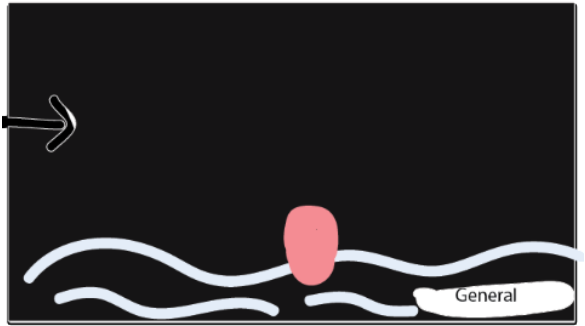
Escena: 4.



Traveling/general

La chica empieza a caer por un vacío dando unas vueltas por el aire, y se convierte en cosas distintas que intentan escapar. (Ella cayendo se vuelve una masa de color. Se ven como las diferentes extremidades empezas a sobresalir de la masa como si intenta salir y no pudiera, cae al agua.

Escena: 5.



General

la vemos caer pero la cámara la deja de seguir, vemos solo las olas como líneas que se van moviendo hasta que se ven como cuerdas que cuadran con la guitarra de la canción, o cuadran con la percusión. luego las cuerdas salen por los lados y queda todo en negro

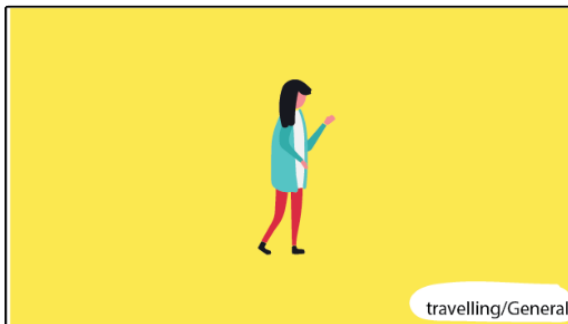
Escena: 6.



Subjetivo

estamos en negro y ella se mira sus manos, salen de los lados hojas y ramas en estilo como de recorte, cada vez se llena mas la pantalla de estas hojas hasta que ella las mueve un poco con las manos y empiezan a salir los ojitos pequeños que parpadean. Se ve como se van quitando las ramas poco a poco, con un fondo oscuro mientras que los ojos siguen parpadeando. A medida que se quitan las ramas, van apareciendo mas ojitos al rededor de la pantalla que parpadean simultaneamente con los principales, ella se tapa los ojos.

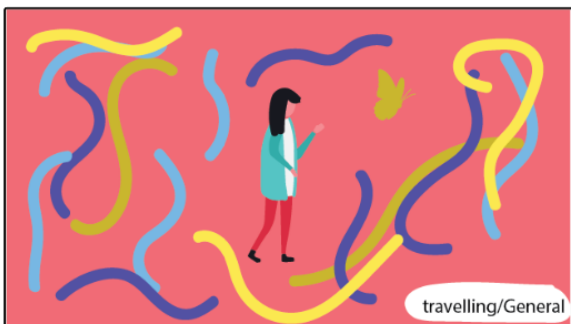
Escena: 7.



travelling/General

la vemos corriendo de perfil, y mientras tanto van cambiando los fondos de colores, texturas. (hacer un loop de ella corriendo y solo ir cambiando lo de atras)

Escena: 7.



travelling/General

ella se detiene un segundo y ve a la mariposa acercarse, luego empieza a perseguirla. los fondos se van llenando de los colores hasta que salen unas líneas que se desprenden de ella empiezan a llenar la pantalla como de culebras de colores hasta recubrirla totalmente. se ve la pantalla llena de colores.

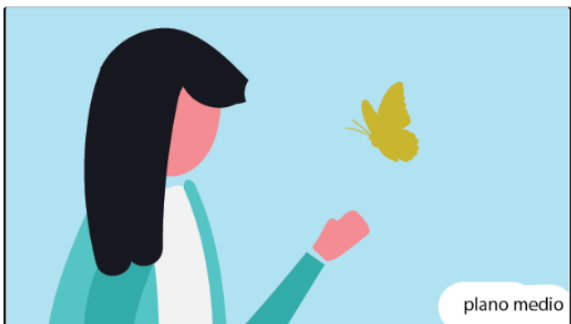
Escena: 8.



primer plano

las líneas se convierten en la silueta de juanita cantando, luego en una flor y finalmente en un sol.

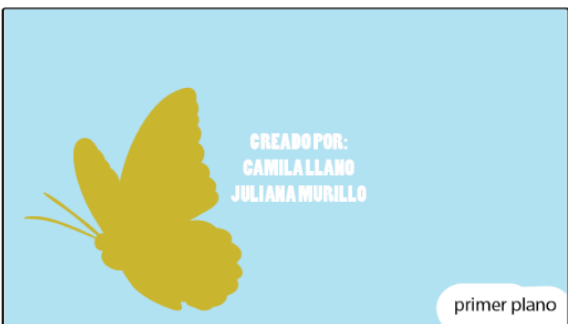
Escena: 8.



plano medio

Se va el sol y entran a cuadro Juanita y la Mariposa, están frente a frente, Juanita intenta tocarla.

Escena: 8.



primer plano

Cuando se tocan se funden y se convierten en una mariposa y esta sale volando.

23. Proyecto finalizado



Videoclip “Mariposa”

Contraseña:

belembé

Enlace:

<https://vimeo.com/395826006>

24. Consideraciones legales

En este punto es importante mencionar que la banda Belembé está de acuerdo y da su autorización para que se utilice la canción “Mariposa”, de su autoría, en el videoclip desarrollado por Camila Llano y Juliana Murillo. Es de tener en cuenta que dicho trabajo será realizado para presentarse como proyecto de grado en La Universidad de La Sabana. Adicionalmente, el grupo musical está de acuerdo con que la obra audiovisual sea publicada en las plataformas de la universidad.

25. Conclusiones

Las conclusiones de este trabajo se dan desde la preproducción, la producción y la finalización del videoclip.

- a. En primer lugar, se concluye que la producción de un video clip converge un amplio estudio y recolección de material visual y bibliográfico que permite extender la mirada frente a la construcción narrativa y estética de una animación de este estilo.
- b. En segundo lugar, la producción de una animación experimental ayuda a que las piezas audiovisuales tengan un estilo más dinámico generando un trabajo donde se logre expresar las intenciones del director y la banda.
- c. En tercer lugar, la finalización del proyecto es importante tener presente las diversas etapas del trabajo y los objetivos por los cuales se desarrolló, inicialmente, la obra audiovisual. Esto garantiza que exista un factor diferenciador cuando el proyecto esté terminado, pues el estilo establecido logra crear una representación total del género y el grupo musical que se presenta.
- d. En cuarto lugar, el lenguaje narrativo y metafórico ayuda a conocer la perspectiva que el director tiene de la vida. Este favorece a la elaboración de obras poéticas para representar la realidad de una manera surreal.
- e. En general, se puede decir que para desarrollar un videoclip animado es necesario plasmar la idea general en un concepto base el cual se estructure y explique, no de manera literal, lo que se busca crear y dar a conocer. Todo esto con el fin de guiar el proyecto y lograr cumplir los objetivos que se presentan.

26. Referencias y bibliografía

Aedo, G. (2011). *Lenguaje de la animación*. [En línea]. Es.slideshare.net. Recuperado de:

<https://www.slideshare.net/giyesensei/lenguaje-de-laanimacion>

Aiesec. (2016). *Colombia y su música tradicional*. [Artículo]. Recuperado de:

<https://aiesec.org.mx/colombia-musica-tradicional/>

Agencia de noticias AFP (2011) *Pixar, 25 años de revolución en la animación digital, Tecnología*. Periódico el espectador

Aguilar, J. (2007). *El cine y la metáfora*. Sevilla: Renacimiento.

Alice in Wonderland (1951) - IMDb. Recuperado de: <https://www.imdb.com/title/tt0043274/>

Animacam. (2016). *Los inicios de la animación: James Stuart Blackton* [En línea].

Recuperado de: <http://animacam.tv/1797-2/>

Animación Cuadro por Cuadro. (Sin Fecha). [Artículo]. Recuperado de:

<https://animacionxc.wordpress.com/instructivo-de-animacion-cuadro-por-cuadro/>

Animación experimental. (2009). [En línea]. Recuperado de:

http://enciclopedia.us.es/index.php/Animaci%C3%B3n_experimental

Anónimo. (Sin Fecha). *Estrellas, qué nos dicen*. Recuperado de:

<https://www.pandorashop.es/blog/estrellas-que-nos-dicen/>

Anónimo. (2018). *Historias, aromas y colores: el diccionario de las flores con raíces en la feminidad*. Recuperado de:

<https://www.infobae.com/tendencias/2018/03/08/historias-aromas-y-colores-el-diccionario-de-las-flores-con-raices-en-la-feminidad/>

- Anónimo. (2019). *Ejes musicales de Colombia*. Recuperado de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Ejes_musicales_de_Colombia
- Audiovisual Studio. (2018). *Los planos en el lenguaje audiovisual*. Recuperado de:
<https://www.audiovisualstudio.es/planos-en-lenguaje-audiovisual/>
- Belembé. (2018). *Portfolio IDEARTES Belembé*.
- Beltrán, L. (2014). *Siempre será lo mismo – Como Asesinar a Felipes* [Video].
Recuperado de: <http://moebiusanimacion.com/videos/siempre-sera-lo-mismo-como-asesinar-a-felipes/>
- Benavidez, L. (2016). 4:48 [Video]. Recuperado de:
<http://moebiusanimacion.com/videos/448/>
- Benítez, S. (2014). *Alicia en el País de las Maravillas* [Imagen]. Recuperado de:
<https://www.espinof.com/criticas/disney-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas-de-clyde-geronimi-wilfred-jackson-y-hamilton-luske>
- Benítez, S. (2018). *La tumba de las luciérnagas', la gran obra maestra de Isao Takahata* [Imagen]. Recuperado de: <https://www.espinof.com/criticas/animacion-la-tumba-de-las-luciernagas-de-isao-takahata>
- Benito, A. (2019). *Breve Historia de la Animación* [Artículo]. Recuperado de:
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul//e-learning-innova/209/art3056.pdf>
- Caballero, I. (2017). *Historia de la Música en Colombia*. Recuperado de:
<https://www.slideshare.net/ItalaCaballero/historia-de-la-msica-en-colombia>
- Cano, E. (2012). *La metáfora en el cine* [En línea]. Recuperado de:
<https://cafecin.wordpress.com/2012/12/01/la-metafora-en-el-cine-por-estefania-cano-reyes/>

Carles, P. (2009). *Plano General*. Recuperado de:

<https://undostresd.wordpress.com/2009/03/16/plano-general/>

Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (Sin Fecha). *Corazón (Simbología)*. Recuperado de:

http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/santiagodecuba/sabias_que_corazon.pdf

Chorcha, W. (2005). *La Metáfora en el Cine* [Blog]. Recuperado de:

<http://cineaprecia.blogspot.com/2005/10/14-la-metfora-en-el-cine.html>

Clipart. (2013) *Rick And Mortys Dan Harmon And Justin Roiland: Building Your*

Deck [Imagen]. Recuperado de: <https://www.clipart.email/download/2352924.html>

Delaguilatics. (2020). *SEMANA 3: Animacion cuadro por cuadro* [Imagen]. Recuperado

de: <https://sites.google.com/site/delaguilatics/animacion-cuadro-por-cuadro>

Dirección de Currícula y Enseñanza. (2011). *Medios Audiovisuales. Animación en el Aula* [Ebook]. Buenos Aires. Recuperado de:

https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/medios_audiovisuales_animacion_en_el_aula.pdf

DireStraitsVEVO. (2010). *Dire Straits - Money For Nothing* [Video]. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=wTP2RUD_cL0

Dunn, R. (2013). *Betty Boop in Blunderland (Original Version)* [Video]. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=kcFzoYjMuis>

EINA Disseny Barcelona (UAB). (2018). *Jazz - Postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual* [Video]. Recuperado de:

<https://vimeo.com/279837060>

Ed Banger Records. (2010). *Breakbot - Baby I'm Yours feat. Irfane (Official Video)* [Video].

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=6okxuiiHx2w>

El arte de la rotoscopia: un poco de historia. (2011). Recuperado de:

<http://www.efectohd.com/2008/01/el-arte-de-la-rotoscopia-un-poco-de.html>

El Espíritu de la Mariposa: La Transformación. (2014). Recuperado de:

<https://santuariodelalba.wordpress.com/2014/09/27/el-espiritu-de-la-mariposa/>

Esquivel, C. (2020). *Historia de la animación I. El dibujo animado.* *Revista de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco* [En línea]. Recuperado de:

<http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2017/05/12/historia-de-la-animacion-i-el-dibujo-animado/>

Fandom. (2013). *Parque Anatómico - Rick and Morty* [Imagen]. Recuperado de:

https://rick-y-morty-espanol.fandom.com/es/wiki/Parque_Anat%C3%B3mico

Fake Studio. (2017). *Banco Sabadell · Protección* [Video]. Recuperado de:

<https://vimeo.com/223118134>

Foster The People. (2019). *Foster The People - Imagination* [Video]. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=NE6pANWJGuU>

Gama Castro, M. (2019). *Animación experimental en Latinoamérica* [Artículo].

Recuperado de:

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=147&id_articulo=6008

Garzón, L. (2016). *El videoclip animado. Motion graphics y Animación.* Recuperado de:

https://issuu.com/luciaschmittgarzon/docs/tfm_lucia_schmitt

Gifreu, A. (2009). *Seminario Historia del Videoclip.* Recuperado de:

http://www.agifreu.com/docencia/seminario_videoclip.pdf

Historia del Cine de Animación. (2012). Recuperado de:

http://deanimasycinematica.blogspot.com/2012/05/historia-del-cine-de-animacion_26.html

Introducción al Marketing en Línea - La Difusión de su Comercialización. (2019).

Recuperado de: <https://www.benchmarkemail.com/es/resources/manuals/online-marketing/la-difusion-de-su-comercializacion>

Illescas, S. (Sin Fecha). *La Regla de los Tercios: Qué Es y Cómo Usarla.* Recuperado de:

<https://www.dzoom.org.es/regla-de-los-tercios/>

Jaunarena, J. (2011). *Los medios masivos de comunicación audiovisual y la representación de la realidad.*

Koko el Payaso. (2011). [Image]. Recuperado de:

<https://foxmeyer.blogspot.com/2011/12/koko-el-payaso.html>

Lakoff y Johnson (1998). *Metáforas de la vida cotidiana.* España: CATEDRA

Lara, L. (Sin Fecha). *¿Estás seguro de conocer la historia de los videoclips musicales?*

¡Descúbrela!. Recuperado de: <https://www.vix.com/es/btg/musica/55589/estas-seguro-de-conocer-la-historia-de-los-videoclips-musicales-descubrela>

La linterna mágica. (2019). Recuperado de: [http://masquecine.radionova.cat/linterna-](http://masquecine.radionova.cat/linterna-magica/)

[magica/](http://masquecine.radionova.cat/linterna-magica/)

La linterna mágica. (2019). [Imagen]. Recuperado de:

<http://masquecine.radionova.cat/linterna-magica/>

La tumba de las luciérnagas. Una metáfora de la vida, y la guerra. (Sin Fecha).

Recuperado de: <https://otakustore.org/la-tumba-de-las-luciernagas/>

López, B. (2014). *Animación Experimental* [En línea]. Recuperado de:

<https://www.slideshare.net/gerne/animacion-experimental>

Los 3 Objetivos de YouTube. (2015). Recuperado de: [https://adveischool.com/los-3-](https://adveischool.com/los-3-objetivos-de-youtube/)

[objetivos-de-youtube/](https://adveischool.com/los-3-objetivos-de-youtube/)

Marie Claire. (Sin Fecha). *El gato: un símbolo cultural*. Recuperado de: [https://www.marie-](https://www.marie-claire.es/lifestyle/cultura/articulo/el-gato-un-simbolo-cultural-651493822656)

[claire.es/lifestyle/cultura/articulo/el-gato-un-simbolo-cultural-651493822656](https://www.marie-claire.es/lifestyle/cultura/articulo/el-gato-un-simbolo-cultural-651493822656)

Martin, M. (2008). *El lenguaje del Cine*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

Martinell, A. (2014). *Animación cuadro por cuadro Dr. Alberto Ramirez Martinell*.

Universidad Veracruzana. Recuperado de:

<https://www.uv.mx/personal/albramirez/2014/03/18/animacion/>

Mexía, F (2013) *Cómo Pixar cambió a Disney desde su interior*.

Monegal, A. (1993). *Luis Buñuel: De la Literatura al Cine, una poética del objeto*.

Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre.

Mugs Noticias. (2018). *Del dibujo cuadro por cuadro a la animación digital, una evolución*

de ida y vuelta. Recuperado de: [https://www.mugsnoticias.com.mx/noticias-del-](https://www.mugsnoticias.com.mx/noticias-del-dia/del-dibujo-cuadro-por-cuadro-a-la-animacion-digital-una-evolucion-de-ida-y-vuelta/)

[dia/del-dibujo-cuadro-por-cuadro-a-la-animacion-digital-una-evolucion-de-ida-y-vuelta/](https://www.mugsnoticias.com.mx/noticias-del-dia/del-dibujo-cuadro-por-cuadro-a-la-animacion-digital-una-evolucion-de-ida-y-vuelta/)

Nicacio, R. (Sin Fecha) *La metáfora según la perspectiva de Lakoff y Johnson* [Ebook].

UPC Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Omos, R., & Llanos, J. (Sin Fecha). *Tipos De Planos Cinematográficos Y Fotográficos*

Con Ejemplos. Recuperado de: [https://365enfoces.com/video-reflex/tipos-de-](https://365enfoces.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/)

[planos-cine/](https://365enfoces.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/)

- Ortega, J. (Sin Fecha). *Emplazamiento de cámara: el plano como herramienta del storyboarder*. Recuperado de:
<https://docsjo.info/2018/02/05/narrativastoryboard>
- Pérez, J. (2019). *Definición de plano general*. Recuperado de: <https://definicion.de/plano-general/>
- Pérez, J., & Merino, M. (2010). *Definición de YouTube*. Recuperado de:
<https://definicion.de/youtube/>
- Planeta Digital 360. (2014). *El videoclip (Video Musical) y sus géneros*. [En línea] Es.slideshare.net. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/carloscruz1213/el-videoclip-video-musical-y-sus-gneros>.
- Ramis, M. (1829). *El fenaquistiscopio de Plateau* [En línea]. Recuperado de:
<https://proyectoidis.org/el-fenaquistiscopio-de-plateau/>
- Retóricas. (2017). *Ejemplos de Metáfora* [En línea], Recuperado de:
<https://www.retoricas.com/2009/06/15-ejemplos-de-metafora.html>
- Rick and Morty* (TV Series) - IMDb. (2013). Recuperado de:
<https://www.imdb.com/title/tt2861424/>
- Rodríguez, T. (2004) *Realidad, representación y metáfora en el cine de Eric Rohmer*. [Tesis]. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/4669/>
- Rotoscopia, el arte de dibujar una animación frame a frame*. (2018). [Ebook]. Recuperado de: <https://www.domestika.org/es/blog/1225-rotoscopia-el-arte-de-dibujar-una-animacion-frame-a-frame>
- Rotoscopia – Stop Motion*. (Sin Fecha). [Ebook]. Recuperado de:
<https://sites.google.com/site/conductastopmotion/home/tipos-de-animacion/rotoscopia>

Rotoscopia – Stop Motion. (Sin Fecha). [Imagen]. Recuperado de:

<https://sites.google.com/site/conductastopmotion/home/tipos-de-animacion/roscopia>

Roque, M. (Sin Fecha). *Las aves, metáfora del alma*. Recuperado de:

https://www.iemed.org/publicacions/quaderns/12/Las_aves_metafora_del_alma_Maria-Angels_Roque.pdf

Saadoun, A. (Sin Fecha). *4 maravillosos mensajes ocultos en Alicia en el país de las maravillas*. Recuperado de: <https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/65480/4-maravillosos-mensajes-ocultos-en-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas>

Salas, J. (Sin Fecha). *Videoclips animados*. Recuperado de:

<https://www.3dcube.es/videoclips-animados/>

Sánchez, Salanova y Martínez, E. (2015). *UHU. El cine de animación*. Recuperado de:

<https://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>.

SEMANA 3: Animacion cuadro por cuadro. (Sin Fecha) Recuperado de:

<https://sites.google.com/site/delaquilatics/animacion-cuadro-por-cuadro>

Tarín, M. (2012). *La narrativa en el videoclip “knives out”, de Michel Gondry. Un ejemplo de un relato en plano secuencia* [Ebook] (10th ed.). Madrid: Ícono 14 – Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes.

Terra Nova. (2018). *Géneros musicales de Colombia*. Revista Colombia Tavel.

Recuperado de: <https://terranovaviajes.com/generos-musicales-de-colombia/>

The Weekend. (2016). *The Weeknd - False Alarm* [Video]. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=CW5oGRx9CLM>

The White Stripes. (2009). *The White Stripes - Fell In Love With A Girl* [Video].

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fTH71AAxXmM>

Tipos de planos cinematográficos: Primer plano. (Sin Fecha) Recuperado de:

https://www.solosequenosenada.com/misc/tipos-de-planos-cine/108_primer_plano.php

Tormo, T. (2014). *Una mirada a la historia del videoclip (1ª parte)*. Recuperado de:

<https://www.hispasonic.com/reportajes/mirada-historia-clip-1-parte/39290>

VlaTo. (2009). *Crater Face* [Video]. Recuperado de:

<https://www.losmejoresclips.com/crater-face/>

Vos Savant, M. (1995). *Gimnasia cerebral en acción*. Madrid: Editorial EDAF.

Yáñez, P. (2018). *Debajo del polvo del videoclip: los orígenes*. Recuperado de:

<https://www.formacionaudiovisual.com/blog/direccion-y-guion/origenes-del-clip/>

Zurita, A. (2011). *El simbolismo del pez*. Recuperado de:

<http://antonioherman.blogspot.com/2011/09/el-simbolismo-del-pez.html>

3 Consejos para la comercialización de videos importantes. (2014). Recuperado de:

<https://www.powtoon.com/es/blog/3-importantes-consejos-de-marketing-de-video-comercializadores-para-pequeñas-empresas/>

¿Vimeo o YouTube? Elige la plataforma de video más adecuada para tu negocio. (2019).

Recuperado de: <https://es.wix.com/blog/2019/06/vimeo-vs-youtube/>

27. Agradecimientos

El videoclip “Mariposa” fue un proyecto donde se experimentaron diversidad de sentimientos. Al comienzo todo se percibía muy agradable y tranquilo. Mientras el tiempo corría, varios de estos sentimientos cambiaron y tornaron el trabajo un poco pesado y tormentoso. La frustración y la preocupación aparecían en los momentos más difíciles. Sin embargo, todo lo vivido fue muy significativo. Nos hizo comprender que todo es posible si se quiere. Durante el trayecto contamos con el apoyo de valiosas personas que colaboraron simultáneamente para que el desarrollo del videoclip se convirtiera en un proyecto divertido.

Debemos agradecer de manera especial a el profesor Carlos Martínez (quien fue nuestro tutor inicialmente) y a las estudiantes María Paz Pardo y Camila Parra. Ellos fueron un apoyo incondicional en la parte de preproducción del videoclip. Sin la presencia de estas personas, el comienzo de este viaje no hubiera sido posible. Su ayuda nos sirvió para lograr cumplir con el objetivo de sacar el proyecto adelante.

Por otro lado, es gratificante contar con el grupo musical Belembé en nuestro proyecto. La participación de la banda y los comentarios obtenidos frente a las propuestas que se les presentó generaron un ambiente lleno de paz y tranquilidad. Nos hicieron creer en nosotras y en la capacidad que tenemos para lograr grandes proyectos si no lo proponemos.

Adicionalmente, es importante recalcar la gran ayuda que la profesora Paola Albao nos brindó. Ella fue nuestra tutora de tesis, nuestra mano derecha, y estuvo pendiente de cada paso que dábamos. Cada corrección propuesta hacia ver el trabajo más estructurado.

Finalmente, un agradecimiento especial a nuestras familias por creer en nosotras y participar activamente en la retroalimentación del proyecto. Sin toda esta colaboración el videoclip seguiría siendo una idea.