

**La metáfora de la metamorfosis en el desarrollo del videoclip
animado “Deseos” de la artista La Bicha**

Autoras

Diana Gabriel del Castillo Rodríguez
Paula Lizeth Bohórquez Cuesta

Proyecto Creativo de Carácter Audiovisual

Asesora

Paola Andrea Albao Delgadillo

Universidad de La Sabana

Facultad de Comunicación

Comunicación Audiovisual y Multimedia

Chía, Cundinamarca

2023

PÓSTER DE DESEOS



Resumen

Deseos es un proyecto creativo audiovisual en el que se desarrolla una narrativa a partir de la metáfora de la metamorfosis uniendo conceptos como la transformación personal, la autoafirmación y la construcción de identidad, representados en el viaje de la protagonista del videoclip. Este proyecto fue realizado a través de la técnica de animación 2D digital experimentando desde el simbolismo planteado, con elementos como la mariposa y el signo zodiacal sagitario. Para fortalecer la narrativa se utilizaron aspectos compositivos y estéticos ligados al arte surrealista y sus características fantásticas para la creación de los mundos o escenarios. Aquí presentamos el proceso de creación de la obra audiovisual en tres fases: La investigación, el desarrollo de la idea y las propuestas desde los diferentes departamentos. Nuestro videoclip “Deseos” muestra una historia fantástica en donde una joven llamada Bicha se transporta a una nueva realidad guiada por una mariposa mágica, allí vive una emocionante aventura en la que viaja a través de diferentes mundos experimentando un proceso de transformación personal o metamorfosis y cumpliendo su deseo de descubrirse a sí misma en el camino.

Abstract

Deseos is a creative audiovisual project in which a narrative is developed based on the metaphor of metamorphosis, putting together concepts such as personal transformation, self-affirmation and identity construction, represented in the journey of the protagonist in the videoclip. This project was carried out through the digital 2D animation technique, experimenting from the proposed symbolism, with elements such as the butterfly and the sagittarius zodiac sign. To strengthen the narrative, compositional and aesthetic aspects related to surreal art and its fantastic

characteristics were used for the creation of worlds or scenarios. In this document, we show the process of creating the audiovisual work in three phases: Research, development of the idea and proposals from the different departments. Our video clip "Wishes" tells a fantastic story where a young woman named Bicha is transported to a new reality guided by a magical butterfly, there she lives an exciting adventure in which she travels through different worlds experiencing a process of personal transformation or metamorphosis and fulfilling her desire to discover herself along the way.

Índice

PÓSTER DE DESEOS.....	2
Resumen.....	3
Abstract.....	3
PROYECTO FINALIZADO.....	10
COORDENADAS DEL PROYECTO.....	11
1. Introducción.....	12
2. Objetivos.....	15
2.1. General.....	15
2.2. Específicos.....	15
3. Justificación.....	16
4. Formulación del problema.....	19
5. Estado del arte.....	20
5.1. Referente principal: Roses por Finn Askew - Thai Lyric Video.....	22
5.2. Categoría I - Piezas musicales.....	25
5.2.1. The Ancestor por Darlingside.....	25
5.2.2. Hallucinate por Dua Lipa.....	27
5.3. Categoría II - Piezas cinematográficas (Largo y cortometrajes).....	30
5.3.1. Cortometraje Killing Time.....	30
5.3.2. Cortometraje Out of sight.....	32
5.4. Categoría III - Ilustraciones.....	34
5.4.1. Tarot de Rider Waite Smith.....	34
5.4.2. Coleccion The land of new possibilities por Asja Boroš.....	36
5.5. Categoría IV - Ilustraciones animadas.....	38
5.5.1. Vietnamese Woman Beauty Through The Year.....	38
6. Marco teórico.....	41
6.1. Metamorfosis.....	41
6.1. Videoclip.....	44
6.1.1. Historia del videoclip.....	44
6.1.2. Videoclip perspectiva publicitaria.....	47
6.1.3. Videoclip perspectiva audiovisual.....	48
6.2. Animación.....	50
6.2.1. Animación 2D.....	51
6.2.2.1. Motion Graphics.....	53
6.2.2.2 Motion Design.....	54
6.2.2. La animación dentro del videoclip.....	55
6.3. Identidad visual en el videoclip.....	59
6.4. Estilo.....	62
6.4.1. Estilo de un artista.....	64
6.5 6.6 Surrealismo.....	65
6.6.1. Surrealismo en el arte.....	66
6.6.1.1. Estética.....	67
Método paranoico crítico de Dalí.....	70
Lo Onírico.....	71

6.6.1.2. Los representantes del surrealismo en el arte.....	72
Salvador Dalí.....	72
René Magritte.....	73
6.6.2. Surrealismo en el cine.....	75
6.7. Sagitario.....	76
6.7.1. Astrología.....	77
6.7.2. Horóscopo y signos del zodiaco.....	78
6.7.3. Definición de Sagitario.....	80
7. Metodología.....	82
7.1. Propuesta visual base.....	82
7.2. Preproducción de la animación del videoclip.....	87
7.3. Diseño de los elementos.....	89
7.4. Producción del videoclip.....	93
8. Propuesta narrativa.....	96
8.1 Log line.....	96
8.2 Storyline.....	96
8.3 Tagline.....	96
8.4 Sinopsis.....	96
8.5 Género: Fantasía.....	97
8.6 Formato: Videoclip animado.....	99
LIBRO DE PRODUCCIÓN.....	100
9. Guion.....	101
10. Guión Técnico.....	106
11. Storyboard.....	108
12. Animatic.....	118
13. Propuesta de dirección.....	118
13.1. Concepto general: Metamorfosis.....	121
13.2. Subconceptos.....	123
13.2.1. Sagitario.....	123
13.2.2. Lo onírico.....	125
13.3. Estructura narrativa.....	126
13.3.1 Estructura Espacio - temporal.....	126
13.3.1.1 Del suelo hacia la galaxia (Espacio).....	127
13.3.1.2 Desde el amanecer hasta el anochecer (Tiempo).....	128
13.4. Estructura evolución del personaje.....	129
13.4.1. Huevo.....	130
13.4.2. Oruga.....	130
13.4.3. Crisálida.....	131
13.4.4. Adulto.....	132
14. Propuesta de animación.....	133
14.1. Técnica de animación Cut out y Digital Puppetry.....	134
14.1.1. Ilustración.....	135
14.1.2. Articulación.....	136
14.1.3. Parenting.....	138

14.2.1. Movimientos en Loop.....	140
14.2.1.1. Manejo en el personaje principal.....	143
Animaciones primarias.....	144
Acciones secundarias.....	147
14.2.1.2. Manejo en los personajes secundarios y los props.....	148
14.2.2 Movimientos de un ciclo.....	149
4.3 Composición del ambiente.....	155
15. Propuesta de arte.....	157
15.1. Concepto general.....	157
15.1.1. Estética.....	158
15.1.1.1. Estética Macro: Surrealismo.....	159
15.1.1.2. Estética específica: Arte Psicodélico.....	162
15.1.2. Estilo y técnica de la ilustración.....	164
15.1.2.1. Estilo: Acuarela.....	165
15.1.2.2. Influencias: Arte Cartoon estilizado y arte tarot.....	167
15.1.2.3. Técnica: Acuarela digital.....	169
15.1.3. Paleta de color general.....	170
15.2. Diseño de personajes.....	172
15.2.1. Estilo de ilustración.....	174
15.2.2. Personaje principal: Bicha.....	176
15.2.2.1. Ficha del personaje.....	177
15.2.2.2. Proceso de diseño.....	180
15.2.2.3. Diseño final.....	187
15.2.3. Personaje secundarios.....	196
15.2.3.1. La mariposa.....	196
15.2.3.2. Niña.....	199
15.2.3. Personaje terciarios.....	202
15.3. Diseño del universo.....	205
15.3.1. Escenas con espacialidad.....	208
15.3.1.1 Lago.....	208
15.3.1.2. Gruta.....	211
15.3.1.3. Disco.....	212
15.3.1.4. Corazón.....	214
15.3.1.5. Playa.....	216
15.3.1.5. Marino.....	219
15.3.1.6. Atmósfera.....	221
15.3.1.7. Galaxia.....	223
15.3.2. Escenas sin espacialidad.....	225
15.3.2.1. Caleidoscopio: Escena 5 y Escena 9.....	225
15.3.2.2. Transformación: Escena 8.....	227
16. Propuesta de fotografía.....	230
16.1. Planimetría.....	230
16.1.1. Plano general.....	231
16.1.2. Plano entero.....	233

16.1.3. Plano dorsal.....	235
16.1.4. Plano detalle.....	237
16.1.5. Primer plano.....	239
16.1.6. Plano con angulación en picado o ángulo alto.....	240
16.2. Composición visual.....	242
16.3. Movimiento de cámara.....	244
16.3.1. Truck o travelling lateral.....	245
16.3.2. Pedestal down.....	247
16.3.3. Zoom in.....	248
16.4. Profundidad de campo.....	250
16.5. Iluminación.....	252
17. Propuesta de sonido.....	255
17.1. Historia de la artista.....	255
17.2. Estilo y género musical.....	258
17.3. Letra de la canción.....	261
18. Propuesta de posproducción.....	262
18.1. Tipo de montaje.....	263
18.1.1 Según la temporalidad.....	263
18.1.2 Según la totalidad del relato cinematográfico.....	264
18.2. Cortes o transiciones.....	265
18.2.1. Corte invisible.....	265
18.2.2. Cutting on action.....	267
18.2.3. Match cut.....	268
18.3. Herramientas.....	269
18.3.1. Adobe After Effects.....	269
18.3.2. Adobe Premiere Pro.....	270
18.3.3. Adobe Media Encoder.....	271
18.4. Ritmo.....	273
18.4.1. Montaje rítmico.....	273
18.4.2. Cambios de planos dinámicos.....	275
18.4.3. Efectos y movimientos visuales sincronizados.....	276
19. Cronograma.....	279
20. Presupuesto.....	280
21. Conclusiones.....	281
22. Bibliografía.....	284
23. Agradecimientos.....	305

En el desarrollo de este documento se han integrado imágenes en movimiento, por lo tanto, para una experiencia visual completa y poder apreciar las animaciones añadidas, se recomienda acceder al siguiente enlace:



Enlace:

https://docs.google.com/document/d/11JCNvhTSdV8Gb7s-5mY43r1daD_ud8EToskztQNni1E/edit?usp=drive_link

PROYECTO FINALIZADO



Videoclip Deseos de La Bicha

Enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=o0B98mGKQ6c>

COORDENADAS DEL PROYECTO

1. Introducción

La industria musical en las últimas décadas ha reconocido la importancia de expandir sus horizontes más allá de lo puramente sonoro. Con la llegada de la era digital y plataformas como YouTube, se ha promovido el desarrollo de nuevos tipos de contenido y formatos que han permitido transmitir la música de manera innovadora y atractiva. Como resultado, ha surgido una de las mejores combinaciones entre imagen y sonido: los videoclips. Estas piezas han adquirido cada vez más relevancia en el sector, al punto de que en los últimos años no solo funcionan únicamente como visuales que acompañan a las canciones, sino que también se han convertido en formas de expresión artística mediante las cuales se pueden transmitir mensajes, emociones y simbolismos.

Este proyecto explora la creación y desarrollo de un producto audiovisual en forma de videoclip, utilizando un recurso adicional que ha ganado popularidad en este sector: la animación. El videoclip animado se produce para acompañar el sencillo musical “Deseos”, compuesto e interpretado por la artista independiente La Bicha. Esta talentosa cantante, cuyo nombre real es Estefanía Álvarez, es originaria de Sabaneta, un municipio ubicado en el departamento de Antioquia. Su música se caracteriza por transmitir una profunda carga sentimental y abordar temas que la inspiran y definen, como la sociedad, el amor, la nostalgia, la soledad, la libertad de la mujer y el desamor. En términos sonoros, sus canciones fusionan el género pop con influencias marcadas del folclore colombiano, los sonidos del Medio Oriente, la música latina y los sonidos digitales y electrónicos.

La exploración creativa de este proyecto se basa en el uso de la animación para crear un videoclip enfocado en la metáfora del proceso de Metamorfosis, que a su vez parte de dos conceptos importantes para la cantante, tanto a nivel personal

como artístico: Mariposa y Sagittarius. Por un lado, se pretende lograr una narrativa y un subtexto que transmita el proceso de cambio y evolución que está implícito en la metáfora de la “metamorfosis”, mientras que por el otro se busca desarrollar un aspecto visual armónico que implemente simbolismos relacionados a la Mariposa y Sagittarius y que contenga técnicas de ilustración y animación novedosas, proporcionando un estilo llamativo que destaque entre otros proyectos similares.

“Deseos” presenta una historia fantástica y surreal. En ella, una joven llamada Bicha es transportada por un ser mágico, una mariposa; a una nueva realidad donde logra alcanzar su más grande sueño o deseo. Durante esta emocionante aventura a través de diferentes mundos, la narrativa se conecta con el concepto de “mariposa”, además de visualmente, al incluirlas de manera formal, de una forma metafórica.

El personaje experimenta un proceso personal de transformación que se relaciona con el concepto de “metamorfosis”. El deseo de la joven es descubrir su identidad, y a lo largo de su viaje, logra alcanzarlo mediante la transformación mágica que experimenta. Precisamente esta idea se vincula directamente con la de la metamorfosis, un proceso biológico basado en el cambio. Por lo tanto, se establece un claro simbolismo con la mariposa, un ser famoso por experimentar este proceso al dejar de ser una oruga.

Además de esta metáfora, se busca crear un sub texto cargado de simbolismos. Para lograrlo, se emplea el segundo concepto mencionado por la cantante: Sagittarius. Se incorporan signos propios de la astrología, disciplina relacionada con sagitario, en el desarrollo visual del videoclip, debido a su alto nivel simbólico. Este recurso también fortalece los aspectos compositivos y estéticos del video, los cuales adicionalmente están estrechamente ligados a la influencia del arte surrealista, una elección pensada en fortalecer las ideas de fantasía y “fuera de lo

real” que rodean a cada uno de los mundos que componen este video musical. Ambos ejes enriquecen la narrativa que se plantea con base en la metáfora del proceso de metamorfosis.

Para alcanzar el objetivo de desarrollar una historia a partir de la metáfora de la metamorfosis para la creación de la canción “Deseos”, se plantea una metodología cualitativa con énfasis en la construcción visual y narrativa del proyecto, con tres fases de desarrollo. Los siguientes capítulos que conforman este trabajo de grado describen de manera meticulosa cada uno de los elementos relevantes e imprescindibles para la creación y realización del videoclip de “Deseos”.

En primer lugar, se lleva a cabo una exhaustiva investigación, abordando tanto los conceptos fundamentales del proyecto, que deben ser comprendidos con claridad, como los referentes más importantes. Posteriormente, se procede a pasar por el desarrollo y exposición de la idea que envolverá al video final, a través de la presentación de formatos como el Storyboard, el guión o la escaleta. Y finalmente, las propuestas de los departamentos líderes: Dirección, Arte, Fotografía, Sonido y Postproducción.

Todas estas secciones deben trabajar en armonía, vinculadas bajo los mismos objetivos y conceptos, ejecutando un proceso interno en el cual se nutran mutuamente y permitan una obtención eficaz del proyecto de este videoclip.

2. Objetivos

2.1. General

Narrar una historia a partir de la metáfora del proceso de metamorfosis para la creación del videoclip de la canción Deseos para la artista La Bicha utilizando animación 2D.

2.2. Específicos

- I.** Crear una propuesta narrativa y visual para la canción de La Bicha, "Deseos", mediante la escritura de la historia y la recopilación de referentes visuales y animados, partiendo de la metáfora de Metamorfosis, vinculada con los dos conceptos de: Mariposa y Sagittarius.
- II.** Realizar la preproducción de la animación del videoclip, desde la escritura del guion hasta el desarrollo del *animatic*.
- III.** Diseñar los personajes, entornos y *props* que reflejan el concepto de la animación según la narrativa desarrollada en el guion.
- IV.** Producir el videoclip animado 2D teniendo en cuenta las propuestas y los conceptos establecidos.

3. Justificación

La industria musical y la audiovisual han tenido una relación significativa desde el inicio del séptimo arte. En un principio, la música se usó como un recurso de acompañamiento a las imágenes capturadas durante las exhibiciones de cine mudo, siendo un componente secundario frente al protagonismo de la imagen. Con el nacimiento del cine sonoro en 1927 con la película *El cantor de Jazz*, esta relación evolucionó a una unión de mutua importancia y protagonismo. Más adelante, con la aparición y popularidad del videoclip en la década de los 80, gracias al canal *Music Televisión*, más conocido como MTV, la relación de la imagen y el sonido formó un camino alternativo donde el componente visual adoptó un papel de acompañamiento a la música y de soporte o exaltación a su narrativa. (Caro, 2014)

En la industria musical, el videoclip se ha convertido en una herramienta fundamental para los artistas, ya que no solo complementa su música, sino que también les brinda la oportunidad de transmitir mensajes, contar historias y conectar emocionalmente con su audiencia a pesar de la virtualidad o la distancia. Igualmente, los videos musicales permiten que los espectadores entren a nuevos mundos y que sientan como suya la narrativa detrás de una canción. Además, en el mundo actual, en el que la radio no es el primer canal de difusión musical, sino las plataformas digitales; el videoclip ayuda a alcanzar a las personas en cualquier lugar del mundo y a mostrar la música a través de la poética de la imagen (Marficom, s.f.).

Simultáneamente, al videoclip, la animación es un formato versátil que ofrece una oportunidad única para explorar las posibilidades creativas y enriquecer la narrativa visual. Este formato proporciona libertad de experimentar y expresar con versatilidad, creando mundos fantásticos y dinámicos que en el mundo real no

serían posibles, reforzando mensajes y mostrando aspectos simbólicos que impactan visual y emocionalmente.

Este trabajo retrata e interpreta la canción Deseos de la artista La Bicha desde la narrativa visual, haciendo énfasis en la metáfora de la metamorfosis, y a la vez expresar el trasfondo de la letra y la intención de la cantante, su visión personal del mundo, la simbología que implementa en su identidad artística y el mensaje que quiere transmitir a los seguidores con su música. Al entender no solo la complejidad de la tarea, sino también la necesidad de explorar el mundo interno de la artista y los mensajes de las líneas y entrelíneas de la canción, decidimos crear una animación con el fin de retratar con mayor fidelidad la intención de la artista.

Se partió del concepto la metamorfosis, que tiene relación con la intención y relato de la canción, donde la cantante habla de un proceso de revelación y búsqueda de su identidad. Asimismo, se vincula con la visión que la artista tiene de su vida, usando la mariposa como un símbolo de este proceso transformador, que además la artista tiene plasmado tanto en su cuerpo como tatuaje como en su nombre como emblema (La Bicha). Por otro lado, para La Bicha es importante el concepto de Sagittarius, al ser un componente esencial en su identidad artística y personal, por lo cual se empleó en este proyecto para dar una representación particular de la cantante y a su vez, enriquecer el componente visual y simbólico del videoclip. Dicho esto, se abordó esta idea desde un formato animado, siendo esta una plataforma para la expresión creativa, no limitada por las restricciones de la realidad física. Al final se crearon mundos imaginarios, surrealistas y oníricos, con personajes fantásticos y una protagonista fuerte que muta o se transforma.

Deseos entonces es un videoclip animado en 2D que interpreta una canción con una carga emocional y simbólica importante a partir de recursos visuales relacionados con la visión de la artista apoyada de la interpretación de las creadoras. Es así como el relato audiovisual quiere exaltar el sentido de lo narrado en la canción y llevar a la audiencia a un mundo fantástico de transición personal y maravillas a través de un formato tan versátil, dinámico e imaginativo como la animación.

4. Formulación del problema

Tanto la industria musical, como la cinematográfica, son, sin duda, parte de aquellas que, en la actualidad, lideran el área del entretenimiento. Su importancia se ha destacado de forma notable ante el público al observar las producciones que se han realizado dentro de cada una de estas dos áreas artísticas. Igualmente, para alcanzar una audiencia importante y generar vínculo con los espectadores y fans, los artistas buscan narrar historias que generen recordación y estimulen los sentidos, por lo que no solo importa la historia, sino también cómo se cuente. De este modo, surge el interés de integrar la narrativa que inspira a la artista La Bicha sobre la metáfora de la metamorfosis, con el lenguaje visual de la animación 2D.

Para alcanzar el objetivo de este proyecto se plantea la asociación entre cine y música en el videoclip. Por lo anterior se plantea la siguiente pregunta, ¿Cómo narrar una historia que refleje la metáfora de la metamorfosis para la canción Deseos, de la artista La Bicha en un videoclip mediante las técnicas de animación 2D?

5. Estado del arte

Un aspecto importante que se debe tener en cuenta al momento de dar inicio a un nuevo proyecto, es realizar una revisión de aquellos referentes que puedan ser importantes y significativos para la elaboración del mismo, con el fin de crear unas bases sólidas con las que se pueda nutrir al trabajo que se está poniendo en marcha. Estas serán nuestras bases: 1. Observar y estudiar los referentes escogidos, 2. Determinar los puntos más interesantes que se pueden extraer de ellos y 3. Establecer cómo estos puntos pueden ser de provecho para el proyecto.

Por lo tanto, antes de comenzar la etapa de diseño y producción del videoclip *Deseos*, era crucial efectuar una recopilación de contenido. Un compendio que, se decidió que estuviera relacionado con las temáticas principales: La transformación o metamorfosis, la inspiración de la artista en su álbum conectado con su signo zodiacal (Sagitario) y la astronomía y conceptos derivados tanto narrativos como estéticos. De modo que, el enfoque para la estructuración de este capítulo, estuvo dirigido hacia una búsqueda de referentes basada en el concepto, la estética y la técnica que se busca aplicar dentro de la animación del videoclip.

Así pues, se revisaron distintos tipos de piezas, gráficas y animadas, que estuvieran relacionadas tanto con la música en general, como con el género dentro del que se puede ubicar *Deseos*, es decir, el pop. Todas las referencias comprobadas, además, debían tener coherencia con la propuesta realizada por la artista para la pieza musical. En concreto, para este apartado se abordaron: la metamorfosis como proceso de transición y Sagitario, uno de los símbolos del zodiaco y un término altamente relacionado con disciplinas como la astrología o el esoterismo.

Este proceso, a su vez, fue relevante para ir construyendo una idea más clara acerca de qué elementos se deseaban añadir al proyecto y de qué forma se podrían integrar los conceptos visuales con las técnicas animadas, para poder crear la propuesta artística y visual total en la animación del videoclip.

Tras la búsqueda y observación de distintos tipos de piezas, se seleccionó como referente global una pieza musical animada, el video lyric de la versión para Tailandia de la canción de Finn Askew, *Roses* (2021). Y, a partir de esta, se continuó la búsqueda relacionada eligiendo los demás referentes. Al final, las piezas escogidas se clasificaron en cuatro grupos temáticos.

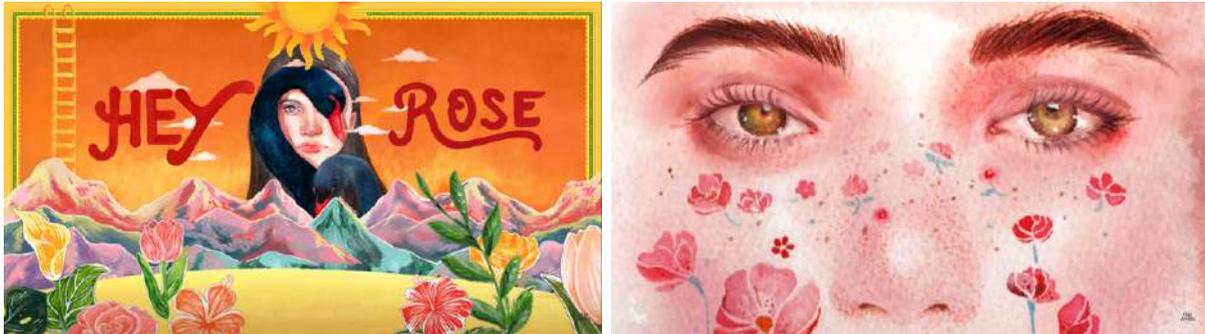
Los referentes están clasificados en los siguientes grupos: 1. Musicales, 2. Cinematográficos, 3. Ilustraciones y 4. Ilustraciones animadas.

En la primera categoría, la de musicales, se analizó la técnica de animación, el manejo de cámara y aspectos estéticos. El segundo, cinematográficos, como largo o cortometrajes, se estudió la estética del dibujo, las paletas de colores y las texturas. En el tercero, ilustraciones, se revisaron el diseño gráfico, la ilustración, la estética general y su relación con nuestros conceptos: *Metamorfosis*, *Sagitario* y *lo onírico*. Y finalmente, en la cuarta categoría, *Ilustraciones animadas*, se analizó la animación de las ilustraciones, la técnica y los *Workarts*.

A continuación mostramos a detalle las piezas escogidas como referentes, que se catalogaron en los cuatro grupos descritos y la manera en que cada una de estas referencias sirvieron como inspiración para el proyecto animado del videoclip *Deseos*.

5.1. Referente principal: Roses por Finn Askew - Thai Lyric Video.

Figura 1.
Videoclip Roses



Nota. Videolyric Roses de Finn Askew, por Pan-Drise Karnpot, 2021. Imágenes tomadas de: https://youtu.be/P-1q_XMttls

Este videolyric, en el idioma tailandés, es oficial del artista Finn Askew y corresponde a la canción Roses. Finn Askew es un cantante alternativo/indie nacido en 2001 en la ciudad británica de Wellington. A lo largo de su carrera musical, se ha enfocado en experimentar con ritmos que combinan el LoFi y el Hip Hop, ganando el reconocimiento por su estilo único y su capacidad para fusionar géneros musicales de manera creativa.

Esta animación se originó gracias al deseo del artista y de su productora, Universal Music, por desarrollar un proyecto con una serie de videos con letra para la canción Roses, en el que colaboraron cuatro países de Vietnam, Malasia, Tailandia y Corea del Sur. La idea consistió en realizar dentro de cada país un video lyric distinto, en el que cada uno tuviera la letra de la canción en el idioma oficial de cada nación. A pesar de que cada uno de los cuatro videos posee una estética distintiva y un estilo llamativo, para este caso, se tomó como referencia el video de la versión tailandesa.

Esta pieza estuvo a cargo de Bangkokiana conocida como Riety, cuyo nombre real es Pan-Drise Karnpot. La artista se ha enfocado en gran medida en el área de la ilustración con acuarela (figura 2) lo que le ha permitido trabajar en

proyectos relacionados con diseño, moda, embalaje, sitios web, libros, revistas, entre otros.

Figura 2.
Videoclip Roses, proceso creativo



Nota. Detrás de la escena de hacer un MV con acuarela. Canción 'Roses' Finn Askew, Por Riety, 2021.
Imágenes tomas de: <https://www.youtube.com/watch?v=-UFYTpwlACg&feature=youtu.be>

Roses-Thai Lyric Video se toma como principal referente debido a que en ámbitos generales posee una estética y una técnica de animación muy similar a la que se aplica en el videoclip de Deseos. Específicamente, son tres los puntos que sirven como inspiración para la realización del videoclip.

En el primer punto, se destaca el tipo y estilo de ilustración de los elementos que componen las escenas del video lyric. Es decir, los personajes, fondos, ambientes, props, y demás elementos que se ven en pantalla. Como se mencionó previamente, el punto fuerte de la artista encargada de realizar esta pieza es la ilustración con acuarela, y precisamente este es el aspecto que llama la atención para este proyecto. Tanto el estilo propio del dibujo, como la técnica.

Si bien la artista efectuó los diseños de una manera análoga, como se muestra en la figura 2, sus ilustraciones son una fuente de inspiración para poder lograr una textura y acabado similar con herramientas digitales, de tal manera que se le imprima una apariencia distintiva a la imagen; una que sea llamativa y

estéticamente agradable, un punto que se considera relevante para el videoclip de Deseos.

El segundo punto se vincula directamente con el anterior respecto a la manera en que se animaron las ilustraciones. De acuerdo con la artista “Las técnicas que utilicé para el MV son animación 2D y Motion Graphics (...) dibujé imágenes 2D y utilicé un software de motion graphics para animarlas” (Riety, 2021, 1m31s). Esta característica de Roses es un punto a resaltar debido a que muestra de qué modo se pueden animar piezas gráficas 2D, sin ahondar en el proceso de animación cuadro a cuadro tradicional en el que se necesitaría un mínimo de 24 imágenes por cada segundo.

Figura 3.
Videoclip Roses, Gifs animacion 2D



Nota. Fragmentos de animación Roses. Por Riety, 2021. Imágenes tomas de: <https://youtu.be/-UFYTpwiACg>

Por último, otro factor a resaltar es la distribución de los elementos y la paleta de color del video musical. La disposición de los objetos dentro de la pantalla está organizada de forma similar a la que está construida en una animación *Parallax*. Es decir, los objetos están organizados en tres distintas capas: *Foreground*, *middleground* y *background*; lo que genera la ilusión de profundidad dentro de la composición.

Asimismo, la paleta de color elegida y la forma en la que se le aplicó a cada objeto, permite continuar reforzando el contraste entre estas tres capas. Esto se

logra de una manera peculiar, que sirve como referente para Deseos, pues se toman colores bastante brillantes y llamativos, un aspecto que La Bicha desea aplicar al videoclip, pero de manera tal que en lugar de generar un choque entre los tonos, se unen en una composición llamativa y estéticamente agradable, un aspecto sin duda a cuidar dentro del diseño del videoclip.

Figura 4.
Frame videoclip Roses



Nota. Paleta de color extraída de Roses. Por Riety, 2021. Imagen tomas de: https://youtu.be/P-1q_XMttls

5.2. Categoría I - Piezas musicales

5.2.1. The Ancestor por Darlingside

Este es el videoclip de la canción The Ancestor (2012) de la banda estadounidense Darlingside, conformada por Don Mitchell, Auyon Mukharji, Harris Paseltiner y David Senft; quienes se han enfocado en un estilo musical Folk Indie. Su video fue creado por la compañía Crazy Lake Pictures donde intervinieron los realizadores Keith Boynton como director, Mike Lavoie como productor, Timothy Hahn como editor, Abraham Dieckman como animador principal y Pamela Goodman como artista principal.

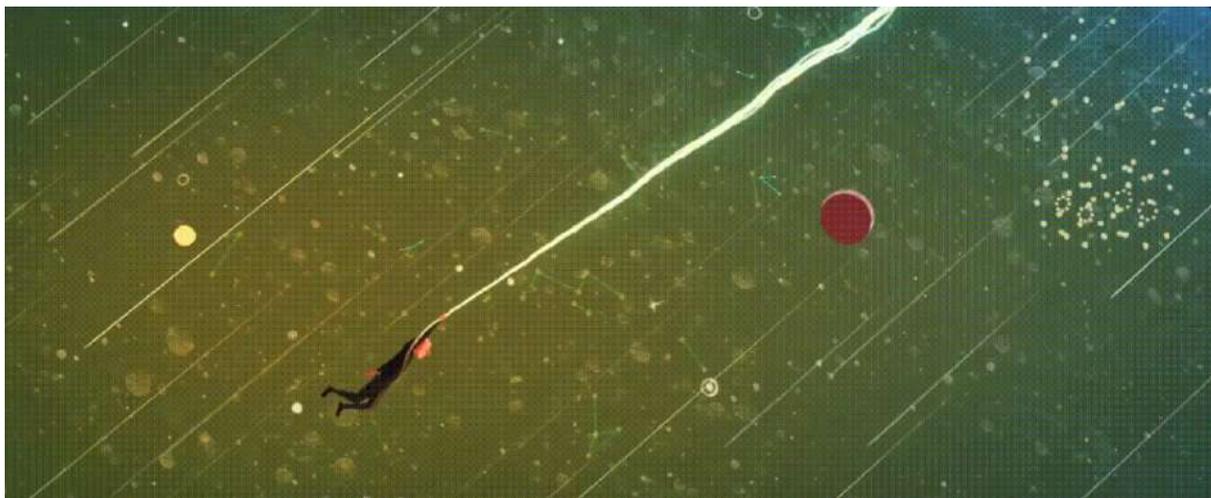
Figura 5.
The Ancestor - Darlingside



Nota. The Ancestor - Darlingside, Por Keith Boynton, 2012. Imágenes tomadas de: https://youtu.be/kg_EYc3SFuQ

Esta pieza, además de poseer la textura y el estilo de pintura o acuarela, contiene unos acabados y detalles especiales en la formación de los cielos, que es en donde recae la inspiración que le aporta al videoclip.

Figura 6.
The Ancestor - Darlingside



Nota. Diseño de constelaciones -The Ancestor - Darlingside, Por Keith Boynton, 2012. Imagen tomada de: https://youtu.be/kg_EYc3SFuQ

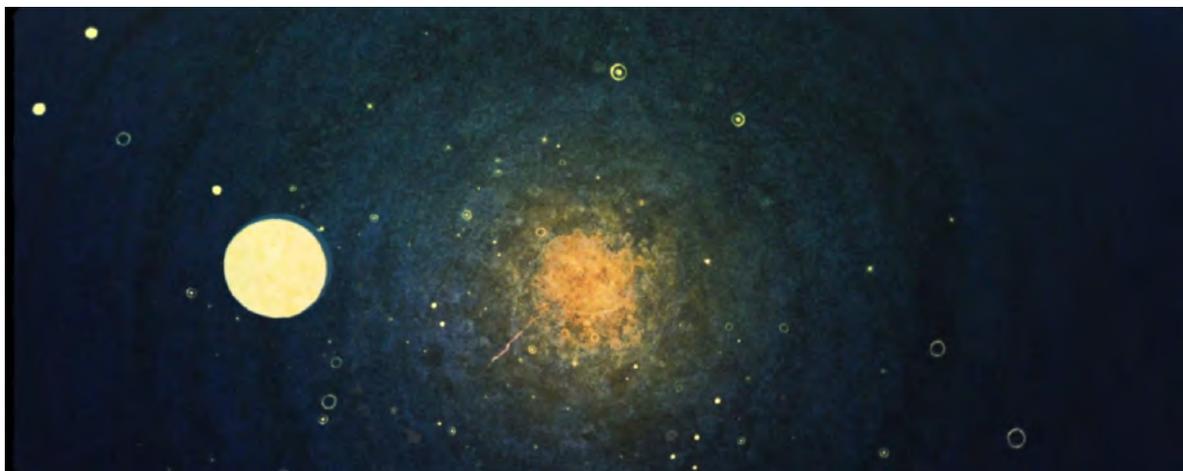
Como se puede observar en la anterior figura, el cielo que crean para The Ancestor no está diseñado basándose en un cielo estrellado, sino uno en el que se pueden observar elementos tales como constelaciones, galaxias y algunos planetas. Dentro del concepto de Sagittarius, que ya se mencionó previamente, está involucrado el tema de los signos del zodiaco, que está fuertemente relacionado con el cielo y las constelaciones a través de la astrología. Por lo tanto, este video

musical brinda una gran idea de como poder implementar el concepto de un cielo astral a la composición animada de un videoclip.

También, un punto más a resaltar, es la textura y profundidad que se le da al fondo del cielo. Los realizadores lo diseñan no como un elemento plano con colores en bloque, sino usando colores barridos o difuminados, a los cuales le agregan textura mediante la adición de distintos tipos de partículas. Estas poseen diferentes formas esféricas, con diversas tonalidades y opacidades, las cuales se distribuyen por todo el fondo de cielo del video.

Figura 7.

The Ancestor - Darlingside



Nota. Diseño del cielo -The Ancestor - Darlingside, Por Keith Boynton, 2012. Imagen tomada de: https://youtu.be/kg_EYc3SFuQ

5.2.2. Hallucinate por Dua Lipa

Es un video musical de la artista británica Dua Lipa, creado por Warner Records durante el año 2020 para su canción *Hallucinate*. Este videoclip fue dirigido por Lisha Tan y producido por Elizabeth Newman, Hillary Thomas y Matthew Graham. La canción *Hallucinate*, al igual que su video, hizo parte del álbum *Future Nostalgia* el cual se centró en evocar y conmemorar los sonidos y la estética de distintas épocas pasadas, utilizando una combinación de elementos que abarcan desde los años 50 hasta los 2000, haciendo hincapié en las décadas de los 70 s y

80 s. A su vez, dentro de este álbum se usó la animación para el desarrollo de varios de sus videoclips, manteniendo un estilo retro en todos estos.

Figura 8.
Videoclip Hallucinate



Nota. Ejemplo del uso de formas curvas y colores saturados. Videoclip Hallucinate de la cantante Dua Lipa, 2020. Imágen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=qcZ7e9EOQTY>

Específicamente en el videoclip *Hallucinate* (2020) , se emplean diferentes recursos del estilo retro mencionado anteriormente, en su mayoría de la época groovy, como lo son el uso de colores vibrantes y las formas psicodélicas. La estética de este video proyecta la energía alegre y llamativa que se quiere implementar en el presente proyecto, por lo cual es una gran fuente de inspiración. Uno de los aspectos que genera este efecto emotivo es el manejo de colores saturados y complementarios entre sí, de modo que el fondo de las escenas contrastan con los elementos incorporados en ellas, generando que tanto los objetos como la protagonista del vídeo resalten, como se muestra en la figura 8.

Por otro lado las formas psicodélicas plasmadas en algunos de los fondos del videoclip dan dinamismo a la imagen y marcan el ritmo de la escena, estas suelen ser formas onduladas o patrones que se repiten y mueven en forma de bucle, como se puede ver en la figura 9, lo que visualmente genera una sensación hipnótica y atrae la atención del espectador.

Figura 9.
Videoclip Hallucinate



Nota. Efecto de bucle con un patrón psicodélico. Videoclip Hallucinate de la cantante Dua Lipa, 2020. Imágen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=qcZ7e9EOQTY>

También, a lo largo del videoclip se presentan formas propias de la naturaleza, como flores y animales (figura 10), los cuales son elementos característicos de la psicodelia y la época groovy, que solían usarse para representar una conexión con la naturaleza. Este es un recurso que también se desea aplicar en el desarrollo del videoclip Deseos.

Figura 10.
Videoclip Hallucinate



Nota. Ejemplo de elementos de la naturaleza. Videoclip Hallucinate de la cantante Dua Lipa, 2020. Imágen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=qcZ7e9EOQTY>

5.3. Categoría II - Piezas cinematográficas (Largo y cortometrajes)

5.3.1. Cortometraje Killing Time

Cortometraje francés realizado como proyecto final de grado de los estudiantes Camille Guillot, Fanny Hagdahl Sörebo, Aleksandra Krechman, Sarah Naciri, Morgane Ravelonary y Valentine Zhang de la institución parisina Gobelins - L'École de l'Image, en el año de 2019.

Figura 11.
Cortometraje Killing Time



Nota. Cortometraje Killing Time , Por Camille Guillot , Fanny Hagdahl Sorebo, Aleksandra Krechman, Sarah Naciri, Morgane Ravelonary, Valentine Zhang, 2019. Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/n-vlyad4jKU>

Inmediatamente, tras observar este bello cortometraje, salta a la vista su estética, en donde prevalecen los ambientes exteriores y la naturaleza. De este modo, Killing Time se ubica como un buen referente en cuanto a la manera de ilustrar y diseñar los ambientes, especialmente los cielos y también otros elementos, tales como los pastizales y los prados. En ambos casos, tanto los fondos como los suelos poseen una textura especial que asemeja a una técnica manual de coloreado o pintura, en la que no existe un difuminado perfecto entre los colores, sino que se pueden observar ciertas pinceladas que hacen más manual y cálida a la ilustración.

Continuando con el elemento de los cielos, es interesante observar que fueron diseñados con una forma circular en pro de la animación que se quería realizar, como se observa en la figura 12. De modo que, a partir de un punto central,

se ubican los demás elementos que conforman el cielo. Es decir, el sol y las nubes, en el caso del día, y las estrellas y la luna, en el caso de la noche.

Figura 12.
The Ancestor - Darlingside



Nota. Fragmento de Killing time Día y noche , Por Camille Guillot , Fanny Hagdahl Sorebo, Aleksandra Krechman, Sarah Naciri, Morgane Ravelonary, Valentine Zhang, 2019. Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/n-vlyad4jKU>

También, en otro fragmento del cortometraje, distinto al de la anterior figura, los realizadores construyen un diseño bastante llamativo de un cielo estrellado. Dentro de este resaltan las estrellas mediante los tonos y el contraste que generan con el color azul del cielo nocturno, y la animación de su titileo y algunas estrellas fugaces.

Figura 13.
Cortometraje Killing Time

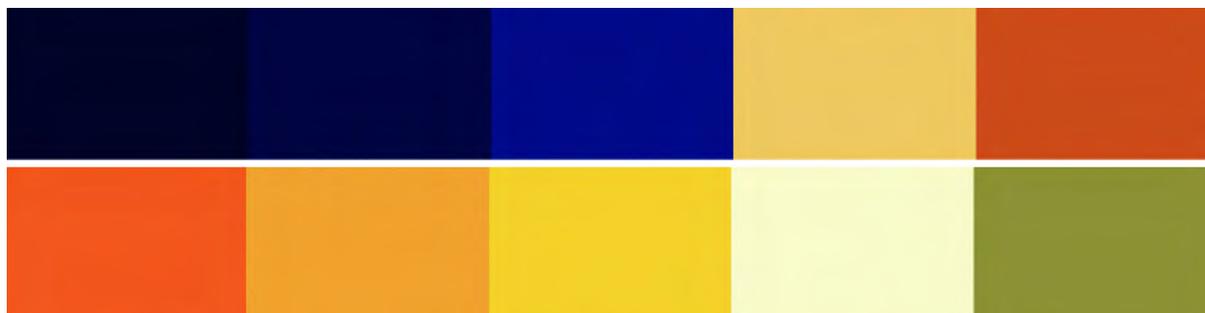


Nota. Cielos estrellados - Killing time , Por Camille Guillot , Fanny Hagdahl Sorebo, Aleksandra Krechman, Sarah Naciri, Morgane Ravelonary, Valentine Zhang, 2019. Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/n-vlyad4jKU>

Dentro de esta misma ambivalencia entre día y noche que se desarrolla dentro del cortometraje, también se pueden distinguir las paletas de color que se utilizan dentro de estos dos escenarios. En ambos casos, los colores brillantes que se implementan a las escenas son bastante llamativos y aportan un plus para la animación.

En los dos ambientes se emplean los colores tradicionales del día y la noche. Sin embargo, de forma sorpresiva hay dos colores que se usan en ambos contextos. En el caso del día se implementan colores cálidos como naranjas, amarillos y verdes y en la noche tonos fríos como azules y violetas. Pero dentro de este último, también se integran los tonos amarillos y naranjas del día, permitiendo así que las escenas se conecten y exista una continuidad tonal en toda la pieza.

Figura 14.
The Ancestor - Darlingside



Nota. Paletas de color, noche y día, Killing time, 2019. Imágenes recuperadas de: Creación propia.

5.3.2. Cortometraje Out of sight.

Figura 15.
Out of sight



Nota. Por Ya-Ting Yu , Ya-Husan Yeh y Ling Chung, 2010. Fragmentos del cortometraje. Imagen tomada de: <https://n9.cl/04dbp>

Out of sight (2010) es un cortometraje animado creado por tres estudiantes de la Universidad Nacional de Artes en Taiwán: Ya-Ting Yu , Ya-Husan Yeh y Ling Chung. Este relata la historia de una niña invidente, que al extraviarse de su perro guía, recorre la ciudad hasta reencontrarse con él. Durante su trayecto se muestra cómo percibe el mundo a través de sus sentidos de una forma inocente y con un tono mágico.

Este cortometraje tiene varios aspectos estéticos que influenciaron el videoclip Deseos. Inicialmente, es notorio el estilo de pintura en acuarela que se presenta en el color y la textura de las imágenes. Dicha textura tiene mayor relevancia en los fondos de las escenas, pues allí se simula el efecto traslúcido de la acuarela y la superposición de diferentes capas de color, como se puede observar en la figura 16. En el caso de los personajes se emplea un bloque de color más sólido en su diseño, con algunas sombras en un tono más oscuro que dan tridimensionalidad a la ilustración.

Figura 16.
Out of sight



Nota. Por Ya-Ting Yu , Ya-Husan Yeh y Ling Chung, 2010. Ejemplo de textura de acuarela. Imagen tomada de: <https://n9.ci/04dbp>

Por otro lado, el tipo de ilustración que se maneja en Out of sight, se inclina hacia la caricatura, con el uso de formas fluidas y sin una simetría exacta. En este estilo priman las figuras ovaladas o circulares, con calado en los bordes y evitando

las formas puntiagudas o con vértices, generando una percepción amigable al espectador.

Figura 17.
Out of sight



Nota. Por Ya-Ting Yu , Ya-Husan Yeh y Ling Chung, 2010. Ejemplo de trazo de personaje. Imagen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M>

Otra característica de la ilustración de este cortometraje es el empleo de un trazo continuo que contornea completamente la imagen, en lugar de un estilo desenfadado con espacios sin trazo. Esta cualidad está presente principalmente en los personajes, produciendo un dibujo más limpio y ayudando a separarlos del fondo, como se puede ver en la figura 17.

También en este cortometraje se aplican tonalidades pasteles en su paleta de color, sin embargo, este es un componente que no influirá en el videoclip *Deseos*, ya que se planea usar colores saturados.

5.4. Categoría III - Ilustraciones

5.4.1. Tarot de Rider Waite Smith

Esta referencia hace alusión a la baraja de naipes conformada por 78 cartas, comúnmente llamada tarot. Su versión original fue producida por el ocultista estadounidense Arthur Edward Waite y la ilustradora inglesa Pamela Colman Smith durante el año de 1909. Waite y Colman Smith se conocieron en “la Orden de la Golden Dawn, una organización secreta dedicada a la exploración de lo paranormal y el ocultismo” (Gittlen, A. 2017).

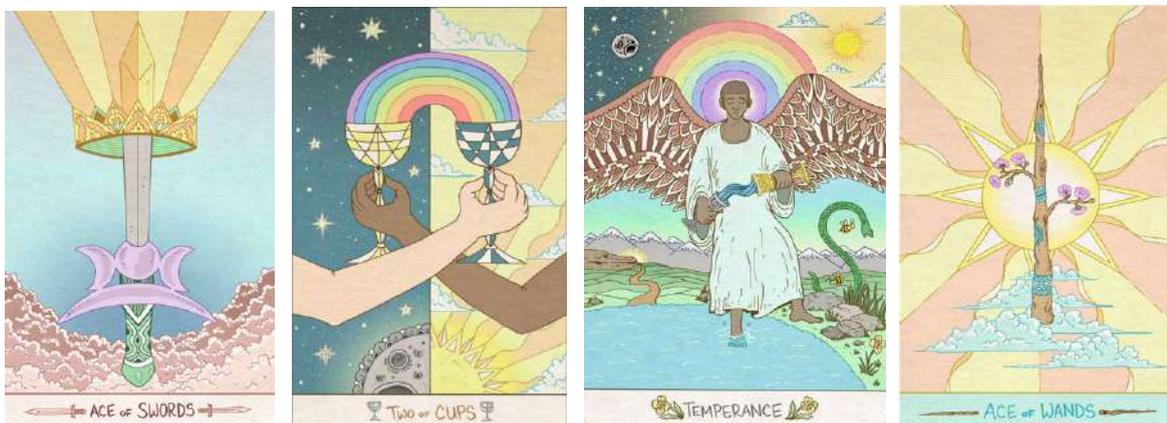
Figura 18.
Cartas de Tarot



Nota. Por Pamela Colman Smith, 1937. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/oiszl>

Desde su publicación en 1909, se han ido desarrollando muchas más versiones. Dentro de estas adaptaciones, se ha modificado el estilo de la ilustración y los colores de acuerdo con la expresividad artística de cada ilustrador. Sin embargo, la inspiración que se busca dentro de esta referencia es precisamente la del estilo de las ilustraciones originales, las cuales, al verlas inmediatamente, evocan al concepto de astrología y esoterismo que, como ya se ha mencionado, está relacionado con el concepto de *Sagittarius* que la artista propone para este videoclip.

Figura 19.
Cartas de Tarot Luna sol



Nota. Por Darren Shill y Kay Medaglia, 2021. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/awxqf>

Un ejemplo moderno de la baraja de Waite y Colman es la versión Luna sol, realizada por Darren Shill y Kay Medaglia (2021). Esta adaptación posee un tipo de

ilustración más moderna y colorida, pero que mantiene un aire a la ilustración tradicional de la baraja original, como puede observarse en la figura 19. Este es el punto exacto que servirá como referente, un estilo de dibujo moderno, pero que continúe evocando al original tarot.

5.4.2. Colección The land of new possibilities por Asja Boroš

Figura 20.

Ilustraciones The land of new possibilities



Nota. Por Asja Boroš, 2021. Imágenes recuperadas de: <https://www.instagram.com/asjaboros/>

Es la última de las colecciones de dibujos de la ilustradora y artista abstracta Asja Boroš. Ella describe que su proceso creativo y profesional está basado en su forma espiritual de ver el mundo. “Estoy interesada en explorar los mundos internos, sueños y visiones en un formato de diario visual” (Boroš, 2022)

Adicionalmente, a esta colección, existen algunas otras, tales como Garden of Venus, Coming into balance y New alchemy que, de igual manera, sirven como referencia para este proyecto audiovisual. Sus obras se plantean como inspiración de una forma similar a la que se describió previamente con las ilustraciones de la baraja de tarot. Sin embargo, estas láminas ilustradas aportan dos puntos importantes para el music video de Deseos, los cuales se describirán a continuación.

Figura 21.

Piezas ilustradas de colección



Nota. Por Asja Boroš, 2021. Recuperado de: <https://www.instagram.com/asjaboros/>

La primera es directamente sobre el estilo y forma del dibujo de las ilustraciones. Como se ha recalcado durante este apartado, para La Bicha, la artista creadora de Deseos, la canción y todo el álbum que la contiene están inspiradas en un concepto astrológico. De tal manera que, la búsqueda de referentes con un estilo espiritual, astrológico o de horóscopo es relevante. Y es aquí en donde las piezas de Boroš brindan un buen ejemplo, que a diferencia del anterior, no está directamente relacionado con una disciplina mística.

La artista y su filosofía, tanto en su vida como en sus ilustraciones, están enfocadas en una estética espiritual. Sin embargo, no es algo que salta a la vista de forma totalmente explícita con la baraja de tarot. De manera tal que esta referencia da una idea de cómo diseñar piezas que posean un tono esotérico, pero que no se muestre de una manera totalmente explícita, y que a su vez sigan siendo agradables estéticamente.

Adicionalmente, al estilo de la ilustración, estas piezas también son de inspiración en cuanto al uso, al manejo y al juego de color que maneja la artista. Principalmente, dentro de su colección *The land of new possibilities*, figura 20, ella

utiliza colores fuertes y brillantes, tales como las que se han planeado usar dentro del diseño del videoclip. Por lo tanto, observar esta colección, brinda la posibilidad de estudiar de qué forma se pueden mezclar y emplear este tipo de tonos con el fin de no recargar la composición final, manteniendo un diseño llamativo en donde no se empleen los colores de una manera tradicional.

5.5 Categoría IV - Ilustraciones animadas

5.5.1. Vietnamese Woman Beauty Through The Year

Esta es una pieza promocional animada diseñada para el día de la mujer, creada por el diseñador gráfico e ilustrador vietnamita Kris Nguyen y animada por Phi Le para el centro de belleza Ngoc Dung. Dentro de esta se hace un recuento de las etapas y modas de belleza de la mujer vietnamita desde la dinastía Nguyen hasta la actualidad. (Nguyen, 2022).

Figura 22.

Vietnamese Woman Beauty Through The Yea



Nota. Por Kris Nguyen y Phi Le, 2022. Imágenes recuperadas de: <https://vimeo.com/685137669>

La pieza de Nguyen y Le se plantea como referencia no tanto por el concepto o ilustración, sino como ejemplo de *Motion graphics*. Es decir, al observar este proyecto resalta la forma en la que el animador tomó las piezas gráficas diseñadas por Nguyen y desarrolló una manera sencilla pero efectiva para animar cada una de las ilustraciones.

Figura 23 y 24.
Vietnamese Woman Beauty Through The Yea



Nota. Fragmentos de animación de la pieza, por Kris Nguyen y Phi Le, 2022. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/2z1v5>

Phi Le opta por animar cada lámina al darle movimiento a pequeñas zonas de la misma en forma de loop. De tal manera que la animación de elementos como las flores o las cabezas de los personajes se mueven de lado a lado una y otra vez de modo sutil, permitiendo que la pieza sea más dinámica que presentarla totalmente estática.

También anima la cámara de la composición realizando zoom outs, como se ve en la figura 23. Asimismo, anima la entrada en pantalla de los objetos que van a componer la escena, como se observa en la figura 24. Estas ideas de animaciones sencillas son un referente importante, ya que con un recurso como este, se le podría imprimir un poco de dinamismo adicional a cada elemento del videoclip.

5.5.2. Colecciones de GIFs, Número 2 y Número 4 por Manon Louart

Estas dos colecciones de gifs fueron hechas como parte de un proyecto personal de Louart, una diseñadora gráfica francesa freelancer, que ha enfocado su carrera dentro de la ilustración y el Motion Design para la creación de loops e ilustraciones animadas (Louart, 2022).

Figura 25.
Gif Collection #2 y #4.



Nota. Por Manon Louart, 2020 - 2021. Imágenes recuperadas de: <https://www.behance.net/manonlouart>

Su trabajo, además de servir como una inspiración estética, en principal medida es un referente en cuanto a la técnica del *Motion Design*. Mientras que en el anterior ejemplo, se podía observar la implementación de *Motion graphics*, en este caso los gifs, al ser animaciones en loop, permiten comprender cuáles podrían ser las maneras más efectivas de animar todo un diseño completo ya establecido de una manera atractiva y poco compleja.

Por ejemplo, un estilo de animación que ella utiliza bastante es agregar animaciones líquidas, en las que el movimiento se asemeja al de un fluido o una onda, como el movimiento del agua y las olas. De esta manera, se pueden crear animaciones de manera práctica que se pueden aplicar a diversos elementos, como se puede observar en la figura 25, desde el cabello de las personas hasta una llama de fuego. Sin embargo, otro punto importante a destacar es que, al analizar estos gifs, se puede notar que es fundamental establecer y agregar los elementos adecuados desde la etapa de diseño para lograr este tipo de animaciones. Esto se hace con el objetivo de crear un diseño en el que los elementos animados complementan la composición en lugar de entorpecer con animaciones improvisadas y forzadas.

6. Marco teórico

Una vez realizada la revisión de los referentes y analizado de qué forma inspirarán este proyecto, es fundamental explicar y definir ciertos conceptos que serán primordiales a lo largo de toda la planeación y realización del videoclip Deseos.

Revisando detalladamente los objetivos, tanto el general como los específicos, se pudieron resaltar los siguientes seis conceptos base alrededor de los cuales girará esta sección: Videoclip o Video Musical, Animación, Identidad visual, Estilo, Metamorfosis y como conceptos asociados: Sagitario y Surrealismo con un enfoque en lo onírico. Esta investigación se efectuará con el fin de exponer tanto sus significados, de acuerdo con algunos teóricos y autores, como de especificar la conexión de estos términos con el presente proyecto audiovisual.

6.1 Metamorfosis

El término metamorfosis viene del griego *metamorphōsis* que significa “Transformación” y se divide en *meta* que indica cambio y *morphē* que es “forma” (Online Etymology Dictionary, s.f, definición 1). Para este caso definiremos la palabra desde la biología y también desde una perspectiva humana.

La metamorfosis en biología es un proceso en el cual un animal tiene un desarrollo desde el nacimiento, transitando por su estado embrionario hasta la madurez, en el que le suceden grandes y complejas transformaciones de carácter estructural y fisiológico que generan en él un cambio a nivel celular. Como lo define la RAE (2022), la metamorfosis es: “El cambio que experimentan muchos animales durante su desarrollo, y que se manifiesta no solo en la variación de forma, sino también en las funciones y en el género de vida” (Definición 3).

El caso más conocido es el de la mariposa, un insecto que pasa de ser un huevo, a organismos cada vez más complejos, una oruga, una crisálida, hasta llegar a un adulto que sale del capullo y se convierte en mariposa. Pero así como ella, los insectos que pasan por Metamorfosis completas pasan por las mismas fases o estadios.

Según Langley (2020), casi todos los insectos comienzan su vida como un huevo que florece como larva, en el caso de las mariposas las larvas son orugas, pero en otros insectos son pequeños gusanos como pasa con las mariquitas. El objetivo de la larva es crecer y mudar, cada una de estas etapas se llama estadio.

En la metamorfosis completa, que es la que tiene las fases anteriormente explicadas, las larvas se transforman en pupas (Langley, 2020), las mariposas por ejemplo crecen dentro de una crisálida dura que es hecha con su propia seda. Los cambios más grandes de forma, cuerpo y tamaño ocurren en este estadio de pupa, esta etapa puede durar hasta una semana (Arizona State university, s.f.).

Después de que sale de la crisálida, la mariposa necesita un par de horas para emprender el vuelo, sus alas son pequeñas y están húmedas, en el periodo de espera sus alas crecen hasta estar endurecidas y grandes. La nueva mariposa buscará entonces su primera comida en el néctar de las flores (Arizona State university, s.f.).

Además de las mariposas como parte de los insectos, otros animales también pasan por la metamorfosis como los anfibios, moluscos, crustáceos y equinodermos, esta transformación no es solo biológica, también hay un cambio en el medio ambiente en el que quieren prosperar y en la forma en la que interactúan y se comportan.

Figura 26.

Imágenes del proceso de metamorfosis



Nota. Ejemplificación del proceso de metamorfosis. Imagen tomada de: <https://n9.cl/1f8np>

Desde la perspectiva humana, la metamorfosis es un término que puede sonar poético, pues en un ser humano no hay una transformación a nivel celular pero si puede haber un cambio o transición que altere de algún modo lo que se es, lo que piensa o lo siente y de muchas maneras su perspectiva de ver el mundo. Es entonces una palabra que habla de la reconstrucción personal a partir de muchos factores externos o internos que llevan a que una persona se vuelva otra.

Según Antonio Fama (1980):

Por metamorfosis entendemos un proceso por medio del cual un personaje transforma su apariencia física para adecuarla a su identidad psíquica (...), El personaje se somete a una redefinición de su ser que lleva a la transmutación de la forma física exterior para reflejar a una realidad psíquica o realidad interior. (...). Esta trascendencia implica el pasar de un estado inferior a un estado superior, una evolución hacia la plenitud, una progresión hacia la reconciliación con lo divino. (p. 429)

En los dos casos, entonces, tanto el biológico como el humano, la metamorfosis es una modificación profunda del ser, para el caso de Deseos, el personaje principal pasa por un camino que la hace transitar de un estadio a otro y que, en términos simbólicos, su cambio es representado por una mariposa.

6.1. Videoclip

Aproximarse a un término dinámico, que está fuertemente relacionado con su evolución a lo largo de los años, es una tarea difícil. Generalmente, pertenecen a industrias y contextos mutantes, que al pasar el tiempo se transforman, impidiendo que exista una definición concreta que sea general y objetiva, y, por lo tanto, existen una gran variedad de ellas.

Este es el caso que ocurre con el concepto de Videoclip. Al ser relativamente reciente, cada autor, dependiendo del momento y del contexto desde el cual se ubique, le brinda una significación distinta. Por ello, es importante realizar una pequeña revisión de la historia de este término, la cual se encuentra a continuación.

6.1.1. Historia del videoclip

La relación entre la imagen y el video se ha presentado desde hace bastantes años e incluso siglos atrás. Si bien rastrear el origen de este vínculo es complicado, un buen acercamiento puede ser el siguiente:

The first proto-music video was likely created in the early 1890's when George Thomas was hired to promote sales of songs by Edward B. Marks and Joe Stern. He combined music and images on glass slides. That was the earliest recorded instance where a song has been performed with a set of pictures for the sole purpose of promoting the song itself. (Dodig, 2014, p.12)

Otros autores, como es el caso de Sedeño (2002), resaltan ciertos acontecimientos que ocurrieron después de esto, durante la década de 1920. La autora menciona el caso de las piezas que Oskar Fischinger creó en 1921, las cuales consistían en pequeñas animaciones en las que intentaba adaptar la imagen a los ritmos de la música. “En ellas, aplicó por primera vez el color y el sonido,

utilizando la geometría, el movimiento y las dimensiones espaciales como recursos de relación con el tema musical” (Sedeño, 2002, p. 22).

Otros precedentes primordiales se pueden ubicar directamente dentro del campo cinematográfico. Por ejemplo, desde el acompañamiento musical que se puede escuchar en los filmes mudos, hasta el nacimiento del cine sonoro en 1927 con la película El cantor de Jazz. También, en cuanto a precedentes televisivos, se pueden ubicar algunos formatos como los son los Talk Shows, como los Scopitones y los Soundies, los cuales podrían ser considerados antecedentes directos del videoclip.

Ahora bien, el inicio del videoclip como tal, se le atribuye a la televisión y específicamente al canal Music Television o mejor conocido como MTV. De acuerdo con Dodig (2014) “The first transmission of MTV was on August 1st 1981” (p.17). Y como complementa, Sedeño (2002) “La cadena eligió como primer videoclip de su programación Video Killed The Radio Star del grupo The Buggels, realizado por Rusell Mulcahy” (p.37) en el cual se anuncia precisamente el inicio de esta nueva era del video musical televisivo.

Desde aquel momento se volvió mucho más común la producción de videos musicales y, por lo tanto, su consumo. Al ser transmitidos por televisión, eran mucho más accesibles para el público.

La emisión continua de videoclips cambió su percepción. Su flujo ininterrumpido de imágenes, que no necesitaba la atención que otros programas televisivos requerían, invitaba a la compaginación con las tareas domésticas y habituales, más que al disfrute visual estático. (Sedeño, 2002, p.37)

Gracias a la buena acogida que obtuvo el canal de MTV, rápidamente nacieron otros canales con temáticas y parrillas de contenido similares. O incluso

canales ya establecidos y posicionados previamente, modificaron su parrilla con el fin de integrar a su programación franjas reservadas únicamente para la transmisión de videos musicales. (Sedeño, 2002).

Como ya se habrá podido notar, el videoclip es un producto audiovisual cuyo avance es paralelo a la evolución tecnológica y mediática. Saltó de las primeras muestras de filmes al cine sonoro, a la época de los musicales de Hollywood y posteriormente a la televisión, para pasar a la era posmoderna y a la actualidad, en donde gracias a la creación del internet, su alcance solamente ha continuado expandiéndose.

El videoclip realizó un salto de la televisión hacia la era digital y encontró un nuevo medio perfecto para ser transmitido dentro de la plataforma de YouTube. De acuerdo con la investigación de *The YouTube Social Network*, esta web “Is the largest user-driven video content provider in the world; it has become a major platform for disseminating multimedia information” (Wattenhofer, Wattenhofer, Zhu, 2012, p.1). Adicionalmente, Dodig (2014) complementa que este proveedor de videos se ha convertido en uno de los principales sitios de streaming, especialmente para videoclips. También comenta que gracias a que el público en general tiene acceso a subir contenido a esta plataforma, se ha permitido la proliferación de nuevos formatos que han renovado al videoclip, tales como el karaoke, montajes caseros o material de conciertos grabados con dispositivos móviles. De esta manera, y gracias a la creación de las redes sociales, el formato de video musical ha continuado adaptándose para encajar en los medios de difusión, que se renuevan cada día dependiendo de las necesidades de la audiencia.

Por este motivo, debido a las tantas versiones que han existido y que se continúan creando del videoclip, definir este término es una tarea compleja. Existen

una gran cantidad de acercamientos desde distintos ámbitos a partir de los cuales se estudia y se trata de brindar un significado. Tal como lo menciona Diego Hidalgo (2018) citó a Valdellós (2003) afirmando que este término, dada su naturaleza particular y su múltiple significado, puede ser denominado como un producto, un texto, un formato y como un género-modo audiovisual.

Sin embargo, y a pesar de la gran variedad polisémica de este concepto, al realizar un consenso general entre distintos autores, hay dos perspectivas que priman en la mayoría de análisis. Y adicionalmente, se eligen estos enfoques como beneficio para este proyecto, pues, son los que se relacionan de manera más directa con el audiovisual en cuestión.

6.1.2. Videoclip perspectiva publicitaria

Esta orientación podría considerarse la más básica y con la que inicia como tal el videoclip durante el periodo televisivo, debido a que consiste en definir al video musical como "Una obra audiovisual, de intención principalmente promocional, ya sea de la banda/artista o del tema musical, con una duración de 3 o 4 minutos" (Roncero, 2008, citado en Rodríguez, 2016, p. 15). Es decir que, el rasgo que se resalta aquí es la capacidad de promoción que poseen este tipo de piezas sobre un artista y todo el mundo que se crea alrededor de él.

A diferencia de otros productos que mezclan el audio y el video, tales como los largometrajes, cortometrajes, series de televisión, etc.; en este caso la intención de producir esta obra no es venderla y generar ganancias a través de ella directamente, sino actuar como un agente promocional. Como señala Ana María Sedeño (2002), hay una estrecha relación de similitudes entre el videoclip y la publicidad, ya que ambas disciplinas comparten un método de comunicación similar

que busca persuadir al espectador/consumidor a tomar una acción de compra, utilizando un mecanismo de seducción (p. 45).

En otras palabras, y continuando con el concepto de Seducción que menciona Sedeño, las discográficas usan estas producciones con el fin de convencer al público de invertir y comprar aquellos productos que sí desean venderles directamente. Por lo tanto, el fin concreto del video musical, sería el siguiente:

El ingreso de beneficios con respecto a los distintos productos ofertados asociados a ese artista o grupo musical: venta de discos, de entradas, de conciertos, de productos licenciados (conocidos popularmente como “merchandising”), así como cualquier fuente de ingreso que pueda proporcionar el grupo o artista. (Hidalgo, 2018, p.13)

Otro punto a resaltar, complementando la definición dada por Roncero (2008), es el que menciona Eduardo Viñuela (2005) para la revista de la Sociedad Española de Musicología (SEDEM). En esta, él, además de comentar el punto que ya se relató previamente, menciona que este tipo de piezas también se utilizan como método para la definición de la identidad de un artista o también llamada la creación de una estrella. Esta debería considerarse una característica bastante relevante, tanto desde las primeras etapas del videoclip, como hasta la actualidad. Está claro que la mayor relación que tiene el público con un artista es mediante este tipo de material, a través del cual se pueden hacer una idea más clara de cómo es el cantante, es decir, su forma de ser.

6.1.3. Videoclip perspectiva audiovisual

Previo tal vez al anterior enfoque, el cual suele exponerse con mayor frecuencia, no se puede olvidar que el videoclip, antes de ser un elemento promocional, es por sí mismo un producto audiovisual. Debido a esto, es importante

resaltar la siguiente definición señalada por Illescas (2015) “un videoclip es un cortometraje basado en el desarrollo de una composición musical previa que fundamenta el despliegue de un conjunto de imágenes, las cuales, unidas, dan lugar a un nuevo discurso estético” (p. 41). Esta es una definición que poseen ciertos aspectos que son relevantes, y se deben tratar de manera independiente, deconstruyendo la definición, para poder complementar y nutrir esta perspectiva del videoclip como una pieza audiovisual.

Como primer punto a destacar es que, según Illescas (2015), estas producciones tienen una duración similar a la de los cortometrajes, aunque no lo menciona de manera directa. Lo cual claramente brinda una idea de la extensión de estos videos. Pues, de acuerdo con Fernández (2003) “según la nueva ley de cinematografía peruana No 26370, el cortometraje es aquella obra cinematográfica cuya proyección de duración es de menos de veinte (20) minutos” (p.41). Esto quiere decir que son piezas que como máximo deberían durar veinte minutos, una característica que si se relaciona con la anterior perspectiva, tiene bastante sentido, pues deben ser producciones tanto prácticas de producir como de observar, que por consiguiente, no pueden tener una duración muy extensa.

La definición continúa mencionando un aspecto fundamental: la relación intertextual entre las dos disciplinas de música e imagen. Tal como lo mencionan Roncallo y Uribe Jongbloed (2017) un videoclip es “una sinestesia entre imagen y sonido que da como resultado una muy particular forma breve de comunicación audiovisual” (p, 83) En este, más que en cualquier otro producto audiovisual, se debe desarrollar una sinestesia, ya que ninguno de los dos aspectos (imagen o sonido) debe opacar al otro, más bien ambos deben tener el mismo porcentaje de relevancia.

El tercer punto se refiere a una cualidad que precisan poseer estas piezas, y esto es contar con un discurso estético novedoso. Al observar este tipo de piezas, generalmente se puede notar un alto contenido artístico y conceptual. Una característica que entra a participar en un aspecto mencionado previamente, la definición, la identidad del artista. Gracias a esto, cada videoclip tendrá la tarea de implementar recursos propios, con el fin de diferenciarse de los demás y de ser merecedor de representar al artista dueño de la pieza.

Tras analizar lo previamente descrito, se encuentra que estas dos formas de definir al término de videoclip son un aporte importante para el desarrollo de esta tesis. Debido a que, en el caso de la primera perspectiva, al tratarse de una pieza que está vinculada directamente con una artista, su carrera musical e imagen pública, menciona una función que no debe dejarse de lado, sino que se debe tener bastante presente durante la realización del videoclip. Con el fin de obtener un excelente resultado que le permita a la artista compartir y distribuir su canción de una manera favorable.

Y en cuanto a la segunda perspectiva, el presente proyecto no trata de la creación de un proyecto audiovisual diferente al de un videoclip. Además, en vista del enfoque del pregrado, dentro del cual se enmarca este proyecto, es preciso resaltar el significado de este concepto como un proyecto audiovisual.

6.2. Animación

Al analizar a algunos teóricos y autores que hablan sobre la animación y leer las definiciones que proporcionan de este término, se llega a la conclusión de que su definición varía dependiendo del período de tiempo y enfoque desde el cual se observe este concepto.

De manera general, los autores analizados llegan en cierto modo a un mismo punto dentro de sus definiciones. Sin embargo, lo que varía es la técnica o el enfoque que utilizan para darle significado. Esta variación se debe a la evolución tecnológica que ha tenido lugar en esta disciplina a lo largo de los años. Ya que, por ejemplo, la definición de animación que se empleaba en 1928, cuando se estrenó *Steamboat Willie* (1928), el famoso cortometraje de Disney en el que aparece Mickey Mouse por primera vez, es claramente diferente de la definición actual que se le asigna a este concepto.

No obstante, de manera general, esta disciplina, independientemente de la técnica usada, siempre ha sido la misma en esencia. Por lo tanto, una buena definición podría ser la siguiente: “Un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida” (Chong, 2010, como se citó en Millán, 2013, p.12). De esta manera, cualquier tipo de animación, ya sea tradicional o la que se desarrolla digitalmente en la actualidad, se basa en este principio. Aunque es posible que la definición proporcionada por Chong sea más aplicable a los primeros tipos de animación, los programas informáticos actuales emplean el mismo método. Los creadores pueden no captar claramente este proceso, pero internamente, el sistema procesa imágenes individuales que posteriormente se unen para generar el efecto de movimiento.

6.2.1. Animación 2D

Ahora bien, teniendo como base esta definición y al haber comprendido el trasfondo del proceso de la animación, se entiende que existen muchos y distintos tipos de animación. En cuanto a la clasificación más global, se puede mencionar la división entre animación 2D y animación 3D, cuya diferencia central se basa en la

tridimensionalidad, o plano Z, que dentro de la animación 2D no se emplea y dentro de la 3D sí.

Debido a que este proyecto de tesis se basa en la animación 2D, esta sección se enfocará exclusivamente en este estilo de animación. Así pues, como se mencionaba previamente, uno de los aspectos principales con los que se puede diferenciar entre 2D y 3D, es el número de planos o ejes que se emplea en cada uno. En el caso de animación de dos dimensiones, como su nombre lo indica, únicamente usa dos ejes, como lo menciona Banik (2013), "2D or two dimensional animations are a series of drawing based on width & height. (X & Y Axis)" (p.3). Por lo tanto, y dicho de otra manera, esta clase de animación utiliza imágenes planas, en las que solamente tienen relevancia los ejes de alto y ancho y se deja a un lado el eje de profundidad.

La animación 2D, como se explicó en la sección anterior, fue aquella con la que se inicia la disciplina de la animación. Siendo esta con la que incursionan los primeros artistas al desarrollar la animación con cells o animación tradicional. Sin embargo, este es un tipo de animación que tiene la posibilidad de ser desarrollada tanto de forma manual, como lo hicieron estos primeros creativos, como de manera digital, a diferencia de la 3D, la cual únicamente puede ser ejecutada mediante el apoyo de un ordenador.

Dentro de este tipo de animación, dependiendo de cómo se ejecute el proceso creativo y la técnica que se decida usar, aparecen otras categorías. En estos tipos de animación se basan en el método y la estética que el diseñador decida utilizar. Dentro de estos, se pueden encontrar, desde las ya mencionadas, animación tradicional y animación por computadora; hasta algunas otras más específicas como Stop motion, Static animation, Rotoscopia, Motion graphics,

Motion design, etc. Cada una de estas posee sus propias características únicas e interesantes, sin embargo, para fines del desarrollo de este videoclip, es importante ahondar específicamente en las últimas dos.

6.2.2.1. Motion Graphics

Traducido al español como gráficos en movimiento, el término hace referencia a “gráficos multimedia animados (ya que reúnen texto, imágenes vectoriales, gráficos, mapas de bits, video grabado, modelos en 3D, así como audio) que convergen en una misma producción en el video” (Dávila, 2013, p. 2). En otras palabras, se trata de un proceso de animación completo que permite combinar varios recursos en un mismo proyecto creativo, con el objetivo de obtener un resultado final excelente y llamativo.

Según Valdivieso (2016), Motion Graphics es “un instrumento que a través de la convergencia entre animación, infografía y diseño gráfico; y ya que suelen ser gráficos muy dinámicos que están en constante evolución, son producidos usualmente para piezas publicitarias” (p. 105). Un punto muy cierto, puesto que, si se observan ejemplos de este tipo de animación, es fácil notar como los elementos que integran las composiciones suelen estar en constante cambio.

Este dinamismo se genera gracias a la constante modificación en las distintas propiedades, que conforman a los elementos del proyecto, tal como se menciona a continuación “Los elementos gráficos que componen los Motion Graphics tienen una serie de propiedades que se transforman para convertirse en objetos dinámicos” (Valdivieso, 2016, p.106). Este autor, además, aporta las propiedades específicas que se deben modificar para conseguir este resultado, las cuales son: La posición, la forma, la escala y el tiempo. De tal forma que los animadores deben experimentar

con estos cuatro aspectos para lograr superar el reto de generar composiciones dinámicas.

Las posibilidades de diseño en Motion Graphics son amplias, ya que pueden incluir una variedad de recursos y combinarlos en una sola animación. Por ejemplo, pueden incluir elementos ilustrados, fotografías, videos, recortes y fragmentos de texto. Gracias a esta versatilidad, se puede considerar como un tipo de animación bastante completa, que brinda al diseñador la oportunidad de expresar su creatividad y transmitir mensajes de manera agradable para el espectador, debido a su origen y enfoque experimental.

6.2.2.2 Motion Design

Este concepto está fuertemente ligado al anterior, hasta el punto en que no se suele realizar una separación entre ellos. No obstante, se puede mencionar una distinción marcada al observar los resultados finales de los procesos de cada uno de estos estilos de animación.

El motion design es un concepto bastante reciente al que pocos autores han brindado una definición. No obstante, se puede entender como “la animación de una imagen, sea cual sea el soporte en el que se introduzca: vídeo o una página web” (Torres, 2021).

Para clarificar la diferencia entre estas dos técnicas dentro de este proyecto, se brinda la siguiente distinción: el motion graphics hace referencia a la animación de gráficos, creando como resultado un video con muchos y distintos elementos en constante cambio y transformación. Por otro lado, el motion design consiste en animar un diseño, aplicando pequeñas animaciones a ciertas partes del mismo, similar a un GIF.

6.2.2. La animación dentro del videoclip

El videoclip animado tiene sus raíces en la convergencia de dos formas de expresión artística: la música y la animación. A lo largo de la historia audiovisual, estas dos disciplinas han estado estrechamente vinculadas debido a que, durante el nacimiento de las primeras producciones animadas, la presencia musical era muy marcada y desempeñaba un papel importante. Esto se puede observar claramente en las primeras producciones de Disney, que se caracterizaban, y aún lo hacen hasta hoy, por desarrollarse casi o totalmente en forma de musical. Como menciona Rufo (2017), Disney “ha hecho de las canciones una de las principales señas de identidad de sus películas más icónicas” (p. 6).

Como precedentes y referentes de los videoclips animados, se pueden mencionar tres de los primeros lanzamientos de esta compañía. En primer lugar, *Steamboat Willie*, que como menciona Chervenyakova (2017) estuvo realizado en 1928 y fue uno de los primeros cortometrajes que se enfocó en la música y en el sonido. En segundo lugar, *Blanca Nieves y los siete enanitos*, lanzada en 1937, también es relevante en este contexto. Por último, destaca *Fantasia*, un largometraje realizado en 1940. Aunque no fue una de las películas más exitosas de la compañía, sentó una base importante para los videoclips animados. Este “filme experimental sin diálogos integrado por ocho piezas musicales ejecutadas por la Orquesta de Filadelfia” (Klíe, 2017, p, 17) podría considerarse casi como una de las primeras piezas de este estilo. Puesto que, como complementa Rufo (2017) la animación de esta película se coreografió e ilustró, basándose en las piezas musicales, en el ritmo y beat de las melodías.

Figura 27.
Filme Fantasía



Nota. Fragmentos de la película Fantasía de Disney, 1940. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/kfzdb>

Luego de varios otros hitos que vincularon la música con la animación, como Los tres caballeros (1944), Música maestro (1946), La cenicienta (1950), Alicia en el país de las maravillas (1951), entre otros, no fue hasta 1968 cuando se lanzó el primero de los exponentes de esta dupla, enfocado hacia la industria del entretenimiento musical: el largometraje Yellow Submarine. Según la información proporcionada en la web de IMDb, esta película protagonizada por los integrantes de la banda The Beatles contó con segmentos en los que la animación se sincronizó con varias de sus canciones, como Only a Northern Song, Hey Bulldog, All Together Now y It's All Too Much. (United Artists y King Features Syndicate, 1968).

Figuras 28 y 29.
Filmes Yellow Submarine y Heavy Metal



Nota. Película dirigida por George Dunning, 1968. Imagen tomada de: <https://n9.cl/7etphg>



Nota. Película dirigida por Gerald Potterton, 1981. Imagen tomada de: <https://n9.cl/ndwrj>

Esta película tuvo un papel primordial tanto para la banda en sí como para la promoción de su música. Sirvió como un vehículo de promoción para la agrupación inglesa, al mismo tiempo que contribuyó a popularizar la idea de utilizar animación para acompañar y realzar la música. Por estas razones, se ha convertido en una película icónica en este ámbito. Un caso similar surgió en 1981 con la película *Heavy Metal*, en la cual se incluyeron canciones de bandas como Black Sabbath, Blue Öyster Cult y Nazareth, que complementaban el estilo futurista y oscuro de la animación.

Estos dos ejemplos tempranos de películas musicales animadas sentaron las bases para el desarrollo posterior de los primeros videoclips animados. Estos comenzaron a popularizarse en la década de los 80, impulsados por el auge de la música pop y la llegada del canal MTV en 1981, el cual, como menciona Álvarez (2020), transformó el panorama musical y generó cambios importantes dentro de las disqueras.

Figura 30.
Videoclip Take on me



Nota. Fragmentos del videoclip *Take on me* de la agrupación A-Ha, 1985. Imágenes tomadas de:
<https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>

En 1985, se produjo el lanzamiento del primer videoclip animado, perteneciente a la banda noruega A-ha, producida para su canción *Take On Me*. En este video, se “mezclaron la realidad y el mundo de la ilustración, estableciendo nuevos estándares en efectos visuales y animación” (Sánchez, 2018, p, 28). Tal

como se puede observar en la figura 30 en este video se empleó una técnica de animación llamada rotoscopia, que combina acción en vivo con animación dibujada a mano, lo que otorgó a este video uno de los estilos más reconocidos de la década.

A partir de esa fecha, la producción de videoclips animados se volvió más común, y gracias al avance tecnológico experimentado a principios de los años 2000, las técnicas de animación utilizadas en estas producciones también se incrementaron. Esto condujo a la creación de dos de los videoclips animados más importantes y representativos de la industria.

Por un lado, One More Time del dúo francés de música electrónica Daft Punk, lanzado en el año 2000; y, por otro lado, Clint Eastwood de la banda inglesa Gorillaz. Estos dos videos, aunque presentan una estética y estilo muy diferente entre sí, comparten la característica de mostrar este avance tecnológico, ya que al compararlos por ejemplo con Take on me, se nota rápidamente el avance en la calidad de la animación.

El videoclip de One More Time fue dirigido por el japonés Kazuhisa Takenouchi, quien le aportó un estilo distintivo a la ilustración del video, acercándolo al del arte, manga o anime. Su aspecto visual era bastante detallado, similar a lo que en la época podía apreciarse únicamente dentro de grandes producciones de largometrajes o series. Y precisamente gracias a este aspecto, este video musical sentó el precedente para la creación de la película Interstella 5555, lanzada en 2003, dentro de la cual la trama se ve acompañada de únicamente una recopilación de varias de las canciones del dúo.

Figuras 31 y 32.

Videoclips *One more time* y *Clint Eastwood*



Nota. fragmento del videoclip *One more time* de Daft punk, 2000. Imágen tomada de: <https://n9.cl/p0mp>



Nota. Fragmento del videoclip *clint Eastwood* de Gorillaz, 2001. Imágen tomada de: <https://n9.cl/oy80>

Por otro lado, el videoclip de Gorillaz, publicado en el año 2001, fue pionero en mezclar los tipos de animación 2D y 3D, lo cual supuso una contribución significativa a esta disciplina. Este video marcó un cambio al dejar atrás la idea tradicional y analógica para dar paso a la animación digital, al ser la única manera de lograr los efectos de elementos tridimensionales que se aprecian dentro del video.

Este enfoque revolucionario de Gorillaz influyó en el desarrollo de futuros trabajos en el campo de la animación musical, abriendo nuevas posibilidades creativas y demostrando el poder de la animación digital como una forma de expresión artística única.

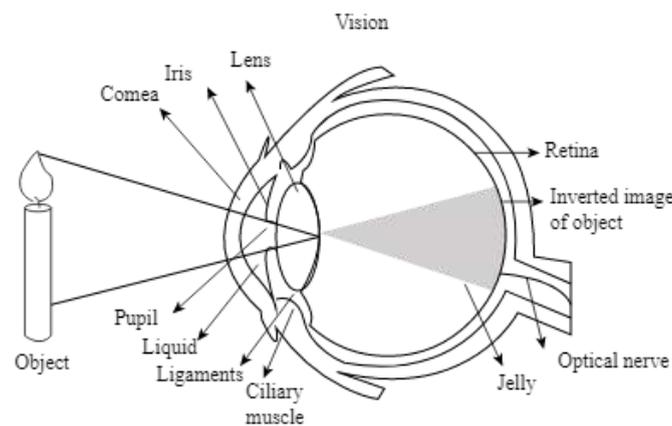
6.3. Identidad visual en el videoclip

Para comprender este concepto primero se debe separar por términos y entender cuál es el significado de cada uno de ellos. Para posteriormente, analizarlos de manera conjunta y allí sí poder definir la totalidad de la noción del término de identidad visual.

El término identidad suele verse frecuentemente relacionado con palabras como individuo, esencia, singularidad, etc. En vista de que, como menciona Rojas

(2004) “Identidad es la expresión de un conjunto de rasgos particulares que diferencian a un ser de todos los demás” (p. 490). A pesar de que, dentro de esta definición, el autor, limita este término a algo solamente perteneciente a los seres vivos. Realmente es un concepto que puede ser aplicado en muchos más contextos. Ya que, de una forma más amplia, este hace referencia a los aspectos que caracterizan a las cosas, es decir, aquello que las diferencia de lo demás. O dicho, de otra manera, aquello que le imparte esa porción única e irrepetible a cada objeto, persona o disciplina.

Figura 33.
Chemistry of Vision Definition



Nota. Ojo humano dentro del proceso visual, Por Chegg. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/eotm4>

Por otro lado, la palabra visual está involucrada dentro de muchas disciplinas diferentes. Pero, su origen no se puede apartar del área de la fisiología del ser humano. Como lo menciona la RAE (s.f), esta expresión significa “Perteneciente o relativo a la visión”. Es decir, es un término directamente relacionado tanto con lo que respecta al ojo humano y a todo el sistema visual, como con el proceso que realiza el cerebro para captar las imágenes, tal como se observa en la figura 33.

Lógicamente, este enfoque es importante debido a que sin él no existirían las demás disciplinas que se relacionan con el concepto de visión. Sin embargo, son

estas otras disciplinas cuyo aporte es más significativo para este proyecto, tal como ocurre con las áreas de la comunicación, la semiótica o la publicidad. En las cuales, lo “visual” es entendido como aquellas características, pictóricas o estéticas de las cosas, que pueden ser captadas a través de la visión y que transmiten un mensaje o una idea.

Ya explicado cada término por aparte, se puede proceder a unirlos. De tal manera que, se genera la siguiente definición para el concepto de identidad - visual, “Visual identity can (...) be understood as a brand’s holistic look and feel, which enables the consistency among the brand, its strategy and other individual visual assets.” (Phillips, Mcquarrie & Griffin 2014, como se citó en Nguyen, 2020, p.5). Y para complementar, Capriotti (2009) menciona que este término hace referencia a la plasmación visual de la identidad o personalidad de una organización, en la que se vinculan elementos como el símbolo, el logotipo, la tipografía y los colores corporativos.

A pesar de que ambos autores mencionan explícitamente que este término hace referencia a los aspectos visuales de una marca u organización. Este, puede ser adaptado dentro de otros contextos en los cuales funciona de la misma manera. De forma general, esta expresión define las características de las cosas, que pueden ser captadas por la visión y que las hacen singulares y diferentes a los demás.

Teniendo claro esto, se puede aprovechar para reforzar el alcance que tendrá, en este caso, un producto audiovisual tal como un videoclip. Ya que como menciona Vega (2013) la identidad visual consiste en un grupo de signos característicos de las cosas, individuos o entidades que los hacen, por tanto,

reconocibles. Lo cual es un punto importante, puesto que idear un producto que sea reconocible, es sin duda algo que no se debe pasar por alto.

El proceso de idear signos únicos permitirá, hablando ya directamente del videoclip de deseos, que la audiencia de La Bicha mantenga en la memoria su contenido a través de un impacto visual que aluda directamente a ella. Lo cual, es una gran ventaja, y más dentro de un ámbito como lo es el musical, en donde es tan crucial tener recordación dentro del público. Un proceso que sería más sencillo, si ellos observan un contenido con una fuerte identidad visual. Lo cual a su vez ayudará a que la artista sea identificada fácilmente, en lugar de que pase desapercibida, dentro de la masa de artistas que está en formación y crecimiento en la actualidad.

6.4. Estilo

Sin dudarlo, una de las palabras que no se puede desligar del concepto de arte es estilo. Tras analizar diferentes autores, la mayoría concuerda con que este término es un fundamento de diferentes ambientes artísticos como la escultura, la arquitectura, la pintura y la literatura. Precisamente es en esta última rama, la de las letras, desde la que se despliega esta expresión.

Etimológicamente, “La palabra *estilo* (...) deriva del *stilus*, el instrumento de escritura de los romanos, que hablaban de un “estilo excelente” más o menos como generaciones posteriores hablaban de una *pluma fluida*” (Gombrich, 1998, como se cita en Soto, 2019, p. 12). A lo que Marcos Tabarrozzi (2006) añade lo siguiente:

Stylus, que quiere decir cincel(...) La vinculación con el cincel remitirá a la manera de manejarlo, o sea, la forma de expresión de un autor, lo que hay de común en sus obras, de la misma manera que hablamos de su pluma. (p.1)

Explicándolo de mejor manera, Estilo proviene entonces de la palabra griega *στυλος* o del latín *Stilus*, la cual hace alusión a cincel, a pluma o de manera general a la herramienta con la que escribían los griegos. Es por esto que se menciona previamente que el origen del concepto alude directamente a la literatura y no a otra disciplina artística.

Entonces, ¿qué relación existe entre el término estilo y una herramienta de escritura? Según Gombrich (1998), hay dos aspectos que explican esta analogía. Por un lado, se refiere a la técnica manual de escritura, es decir, la calidad y destreza con la que se ejecutan las letras. En este sentido, la pluma, o cualquier herramienta de escritura, puede influir en el estilo de escritura de cada persona. Por otro lado, el término estilo también se refiere a la forma de redacción, es decir, a cómo se construyen las oraciones y se estructura el texto. En este caso, el estilo se refiere a la manera particular en que un autor construye sus oraciones. (como se citó en Soto, 2019, p. 13)

También, es relevante mencionar que estilo no es un concepto apartado e individual propio de cada objeto, como ocurre con el de identidad. En este caso, suelen existir distintas categorías estilísticas ya definidas para cada disciplina, dentro de las cuales se clasifican las cosas. “Style is the common features present in design works” (Ackerman, 1963; Schapiro, 1961, como se cita en Chan, 2015, p.2). Así pues, esta clasificación se realiza agrupando a las piezas de acuerdo con las características que presentan en común, una explicación que, si bien, es más cercana, por ejemplo, a la pintura o la arquitectura, se puede aplicar en muchos más campos.

6.4.1. Estilo de un artista

Para aplicar el concepto de Estilo, ya descrito y explicado previamente, hacia un ámbito diferente que el de una disciplina artística, específicamente, al de un individuo. Sobresalen algunos autores, cada uno de los cuales le atribuye un nombre diferente a esta idea. Algunos lo llaman directamente estilo de una persona o también lo mencionan como estilo individual.

Sin embargo, a pesar de las diferentes maneras de como nombran este concepto, es precisamente este término el que permite dar una explicación hacia que es el estilo de un artista. Se podría mencionar que esta expresión es una combinación entre las siguientes afirmaciones, “Individual style is primarily a feature of the psychological (including psychomotor) character of individual artists” (Wollheim, 1979, p.25) y “A person’s style is her way of doing things: of dressing, decorating, walking, gesturing, talking and so on.” (Riggle, 2015, p.711).

Dado que se puede considerar a un artista como, la creación a manera de marca de un individuo que se dedica a alguna disciplina de las bellas artes. Se comprende como estilo, en este caso, aquello que va más allá de solamente un aspecto estético o visual, puesto que no se está hablando de simplemente un objeto. Por este motivo, como menciona Wollheim (1979) es importante tener en cuenta la psicología, debido a que este aspecto marca la forma de ser de la persona.

El estilo del artista, es entonces, la combinación entre su estilo personal o individual y su estilo general o estético. Cuyas diferencias, Riggle (2015) las menciona así, “El estilo general (...) es solo el conjunto de rasgos, mientras que el estilo individual del artista explica por qué su obra de arte tiene algunas de las características que tiene” (p.713). Dicho de otra manera, el estilo de un artista son

aquellos aspectos psicológicos, como persona, que permean hacia su ámbito creativo o artístico y que determina las cualidades que van a caracterizar a sus obras.

En este proyecto, el estilo de la artista es un aspecto relevante a tener claro. Entender qué significa esta expresión brinda la posibilidad de comprender realmente cuál es el estilo de La Bicha. Para así, poder manejarlo de tal manera que se pueda traspasar de un carácter de su personalidad, como cantante, a poder traducirlo dentro de la mayor parte de los aspectos de una pieza audiovisual como la que se propone realizar dentro del presente proyecto.

6.5 6.6 Surrealismo

La definición de surrealismo se expande a diferentes disciplinas como el arte, la literatura, la filosofía y la cultura, según varios autores. Sin embargo, su origen se da como un movimiento artístico y literario en el siglo XX, que se caracteriza por la exploración y liberación del subconsciente. El término *Surrealismo* fue mencionado por primera vez por el escritor Guillaume Apollinaire en 1917, en su obra dramática *Las tetas de Tiresias*. Al ser un término nuevo, dicho autor lo dotó de un significado propio, el cual más adelante evolucionaría al consolidarse el movimiento surrealista. Según Jorge Dubatti, en un artículo de la Revista Colombiana de las Artes Escénicas, “Apollinaire se refiere aquí a lo “surrealista” como una suerte de nuevo “realismo” (Apollinaire, 1999, p. 138) que busca producir “emoción estética”” (Dubatti, 2017, p. 34), asimismo explica que “Apollinaire cuestiona los ángulos sensorial, narrativo y lingüístico del realismo para liberar el teatro de la representación mimética objetivista de la realidad a través de múltiples procedimientos anti-realistas” (Dubatti, 2017, p. 35), en otras palabras Apollinaire

quisó experimentar con la representación de la realidad, de una forma que no se viera limitada tal cual es, sino en la que se evocan emociones.

Con el primer acercamiento al término *Surrealismo*, esta corriente artística se establecería después del *Manifiesto surrealista* creado por el escritor André Bretón en 1924, este recurso literario sentaría “las bases teóricas de sus futuras aportaciones artísticas” (Barreiro, 2014, p. 2). Dichas teorías tendrían una gran influencia por parte de los estudios psicoanalíticos de Freud, en especial del estudio de los sueños. Como lo aseguró Bárbara Barreiro (2014):

En el Primer Manifiesto Surrealista, Betón introduce una serie de nombres y fuentes que influyeron en el surrealismo de un modo concreto entre ellos encontramos a Freud- uno de los pilares a la hora de entender el automatismo surrealista (p. 10).

Incluso el término de automatismo surrealista es tomado puramente del automatismo psíquico de Freud. De esta teoría también nace un ejercicio llamado escritura automática, empleado por los surrealistas en la literatura, cuya intención era plasmar todo pensamiento que surgiera en el momento, sin importar que las frases resultantes no tuviesen relación entre sí. Hasta este punto, el surrealismo era un movimiento visible principalmente en la poesía, sin embargo, según Barreiro “Bretón incorpora definitivamente la pintura como modo de expresión del surrealismo” (Barreiro, 2014, p. 5).

6.6.1. Surrealismo en el arte

En el arte, este movimiento artístico marcó hitos históricos y culturales, dejando una huella imborrable en la creación y desarrollo de obras posteriores que querían experimentar no solo con la expresión estética, también con el inconsciente, la visión o transmutación de la realidad y los métodos surrealistas creados para explorar en la creación de cualquier manifestación del arte.

Los artistas surrealistas buscaban representar imágenes y conceptos que estaban más allá de lo racional y lo consciente, dividiendo en este caso a los que querían explorar ideas que nacían desde la vigilia, el inconsciente y el automatismo, o como Dalí, los que buscaban experimentar y expresar desde el mundo onírico y la paranoia.

En la pintura automática, las yuxtaposiciones inesperadas de la imagen surrealista debían llegar al lienzo de modo natural y espontáneo. En la pintura onírica, la imagen se decidía conscientemente y se pintaba de manera realista. Con el fin de “fotografiar” imágenes “de irracionalidad concreta”, que evocaran el estado del sueño. (Bradley, 1999, p. 33)

En el surrealismo, hay elementos o recursos importantes a la hora de expresar o retratar en una obra artística, queremos exponer en las siguientes partes, temas como la Estética en el surrealismo, El método paranoico - crítico de Dalí y Lo Onírico, pues tienen una especial relevancia en cómo será el desarrollo de nuestro trabajo en el videoclip Deseos.

6.6.1.1. Estética

El movimiento artístico nunca se guió por ninguna serie de parámetros invariables estéticos o técnicos, los artistas tenían la libertad de crear basados en su propia introspección, sus sueños o pasiones, utilizando procedimientos o métodos autónomos que les permitieran explorar en su labor creativa.

Esta experimentación también estaba relacionada con tratar de alejar de la realidad y la imagen que siempre ha representado. Los surrealistas quisieron ignorar lo establecido y orientar sus obras con lo reflejado en sus sueños y su vigilia, adentrándose en la verdad del sujeto o artista creador. Es decir, en el arte surrealista se muestra el mundo interior de cada artista, su pasión y también sus fantasías más profundas.

Un término importante en la estética surrealista es *Lo maravilloso*, término acuñado por André Bretón para describir todo aquello que mueve nuestra sensibilidad e impacta a la audiencia o público no por encajar en las reglas de lo que comúnmente podría generar placer, sino porque genera sensaciones e impresiones que mueven el espíritu. Como escribe Bárbara Barreiro León (2014) en *La estética Surrealista*:

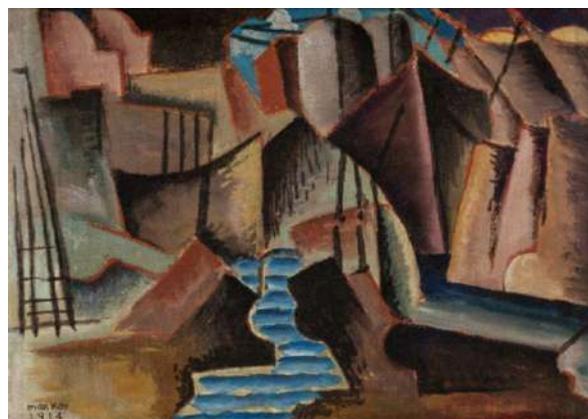
En el surrealismo nada es lo que aparenta, sino que cada objeto esconde un trasfondo lleno de valores y significados diversos, que en algunas ocasiones tan sólo pueden ser explicados por el sujeto creador y los sueños de este. Podemos ver aquí un paralelismo con el Simbolismo debido a esa carga simbólica y a la ambigüedad de cada elemento que aparece en la obra de arte. (p. 455)

En algunas de las obras de Marx Ernx, Joan Miró, Man Ray y André Masson podemos destacar elementos surrealistas que parten de las técnicas expuestas anteriormente, estas son: Líneas curvas, continuas y retorcidas, figuras simbólicas, formas orgánicas y diferentes texturas que nacen desde el inconsciente o desde el azar brindado por el automatismo (Figura 33 y 34).

Figura 33 y figura 34.
The Tilled Field y *The River (River Interpretation)*



Nota. Por Joan Miro, 1924, pintura automática, ejemplo de líneas curvas y figuras simbólicas. Imagen tomada de: <https://www.guggenheim.org/artwork/2934>



Nota. Por Man Ray, 1914, pintura automática, ejemplo de líneas curvas y figuras simbólicas. Imagen tomada de: <https://n9.cl/0j8tp>

Además de los elementos o recursos estéticos que pueden encontrarse en las obras de muchos surrealistas, los procesos artísticos también crearon características diferenciales, la Decalcomania por ejemplo, consistía en prensar una hoja de papel sobre una superficie pintada y retirarla para crear figuras y formas aleatorias, el Grattage por su parte se basaba en raspar pigmento a través de un lienzo sobre una superficie texturizada para lograr efectos no comunes, otro método fue el Collage y la pintura collage, según Pedro Pablo Gómez Moreno (2004) “una de las formas de desplazamiento es la que hemos encontrado en los collages de M. Ernst; otra, la manera de tratar el objeto descontextualizado, es decir, ubicándolo en un escenario que le es habitualmente extraño” (p. 101).

Figura 35.
Untitled



Nota. Por André Bretón, Decalcomania, New York, Ubicada en el Museum of Modern Art. Imagen tomada de: <https://n9.cl/j06jg>

Figura 36.
Forest and Dove, por Max Ernst



Nota. Por Max Ernst, Grattage, Ubicada en el Tate Modern Museum Imagen tomada de: <https://n9.cl/benmh>

Figura 37.
Ou en bas, cette indécente amazone dans son petit desert privé



Nota. Por Max Ernst Collage, Private collection Imágen tomada de: <https://n9.cl/0vigc>

La estética surrealista entonces se alimenta de conceptos constructivos como el automatismo, el azar y la paranoia, entre otros; recursos gráficos como el uso de líneas diversas, figuras simbólicas y dibujos orgánicos, métodos de creación como la Decalcomanía, el Grattage y el collage e imágenes creadas a partir de la memoria, los sueños y subconsciente como indica María Dolores Villaverde (2018) “En las imágenes surrealistas la memoria, los sueños y el subconsciente jugaron un

papel decisivo, que cambiaron radicalmente no solo la estética, sino la idea que se tenía de lo que era ser artista y sus creaciones” (p.2).

Método paranoico crítico de Dalí

Es una técnica del movimiento surrealista creada por Salvador Dalí a principios de 1930. Fue utilizada en el desarrollo de muchas obras de arte, sobre todo en las que quieren llevar al espectador a tener una ilusión óptica o percibir imágenes múltiples. El aspecto sobre el que gravita la propuesta es la paranoia como un desencadenante para encontrar relación o filia entre aspectos no conectados racionalmente gracias al delirio.

Este método para pensar o crear surge desde la espontaneidad y el despertar de una habilidad para percibir enlaces o sensaciones en planos diferentes que permitan encontrar respuestas desde la ambigüedad y la diversidad de interpretaciones. Según Cristina Crane (2019) “las imágenes paranoicas son inteligibles y se originan en un prejuicio perceptivo significativo y comunicable. Estas imágenes son compuestas de forma múltiple, de tal manera que generaban un acertijo visual manipulando la composición de las figuras, de fondos y de apariencias” (p. 66).

Para Salvador Dalí había un proceso de sistematización detrás del método paranoico - crítico, donde el artista toma posición frente al método y en primer lugar abre su mente a las figuras, imágenes y símbolos inconscientes, a sus asociaciones y disociaciones, que constituyen los delirios. Para después analizar ese material que nace de lo irracional o de estas asociaciones delirantes y sistematizar, llegando a lo comprensible. Como afirmó Dalí, “La actividad crítica interviene únicamente como líquido revelador de imágenes, asociaciones, coherencias y sutilezas sistemáticas

graves y ya existentes en el minuto en que se produce la instantaneidad delirante” (Dalí, 1930, como se citó en Crane, 2019, p. 67).

Lo Onírico

El elemento onírico en el surrealismo es muy importante, tanto en lo conceptual del movimiento, como en lo técnico y lo estético. La palabra Onírico viene del griego “Oneiros” que significa “sueño” y habla de los sueños, fantasías, imágenes y sucesos que suceden mientras se está dormido.

Para el surrealismo, este recurso es clave a la hora de crear, al estar dentro del sueño, inmerso en lo onírico, se diluye el límite entre la realidad y el sueño, es en ese momento de duda o incertidumbre en el que el artista debe plasmar su obra. Para André Bretón ese momento en el que se está en medio de la lucidez y el sueño, es cuando la mente es libre y la imaginación se abre, obviando la consciencia o la realidad.

El pensamiento de lo onírico como una manera de desplegar la imaginación también va ligada a la creación desde el inconsciente, César Carrillo Trueba (1993) acota que “en la liberación del inconsciente, los sueños desempeñan un papel fundamental. Alejados del control que ejerce la conciencia, en ellos es posible encontrar la inmensa creatividad del hombre” (p. 38). Es así como el surrealismo tiene un ancla importante al desarrollar arte a partir de la libertad que se da en la inconsciencia o la fantasía del sueño y trasladarla al terreno plástico, narrativo o visual de tal manera que refleje el universo interior del artista y genere un impacto en el espectador influido por imágenes intrigantes, misteriosas o fantásticas.

6.6.1.2. Los representantes del surrealismo en el arte

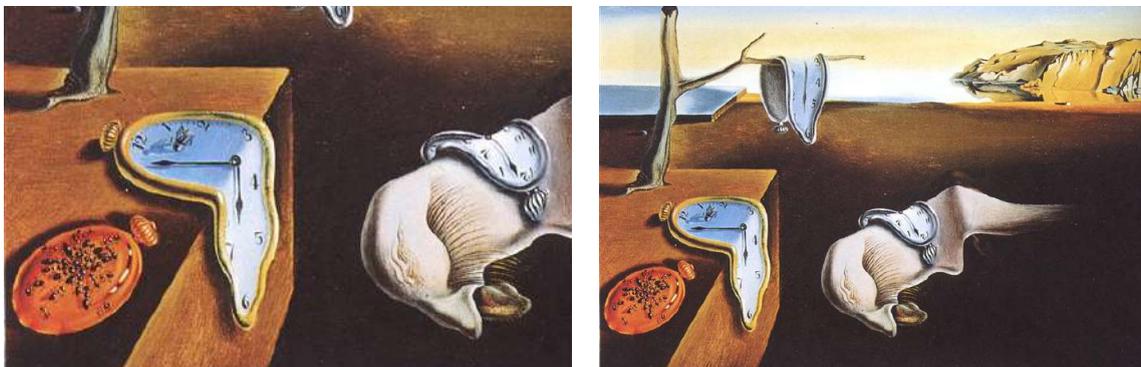
Salvador Dalí

Fue un artista español del siglo XX dedicado a la pintura, escultura, literatura, entre otras expresiones artísticas. Fue quizás el exponente del surrealismo más conocido dentro de los artistas pertenecientes al género, además del más polémico y estrafalario. Su trabajo es sin duda parte del registro histórico y cultural mundial, pues a partir de su obra han nacido tanto vertientes como creaciones que han maravillado al mundo (Santos, 2016).

La visión del surrealismo de Salvador Dalí se diferencia de sus congéneres, los demás surrealistas basada en su obra en los sueños y el automatismo como proceso para explorar el inconsciente y crear a partir de este, el artista español creó el método paranoico - crítico, un procedimiento a partir de una mirada irracional de la realidad, usando imágenes dobles e invisibles, cambiando la interpretación o análisis de esa realidad que se percibe entonces más compleja y sinuosa de lo que podría ser a simple vista. Otra característica diferente a las obras de otros inscritos en el movimiento es el uso del paisaje y como traduce en el su imaginario y concepto de surrealismo desde lo visual, reforzado con los simbolismos de las imágenes y elementos usados, creando una realidad distorsionada y profunda.

Esta pintura llamada *La persistencia de la memoria* es la más conocida en la obra de Dalí, para muchos analistas, este cuadro representa una visión subjetiva del tiempo y de lo que implica para la obra de arte o en las memorias. También, puede ser una exaltación al tiempo de la propia inconsciencia, que tiene una manera diferente de medirse y se aparta de la realidad o lo que podría ser racional.

Figura 38.
La persistencia de la memoria



Nota. por Salvador Dali, 1931, ubicada en el New York, Museum of Modern Art, MOMA. <https://n9.cl/o1o2k>

René Magritte

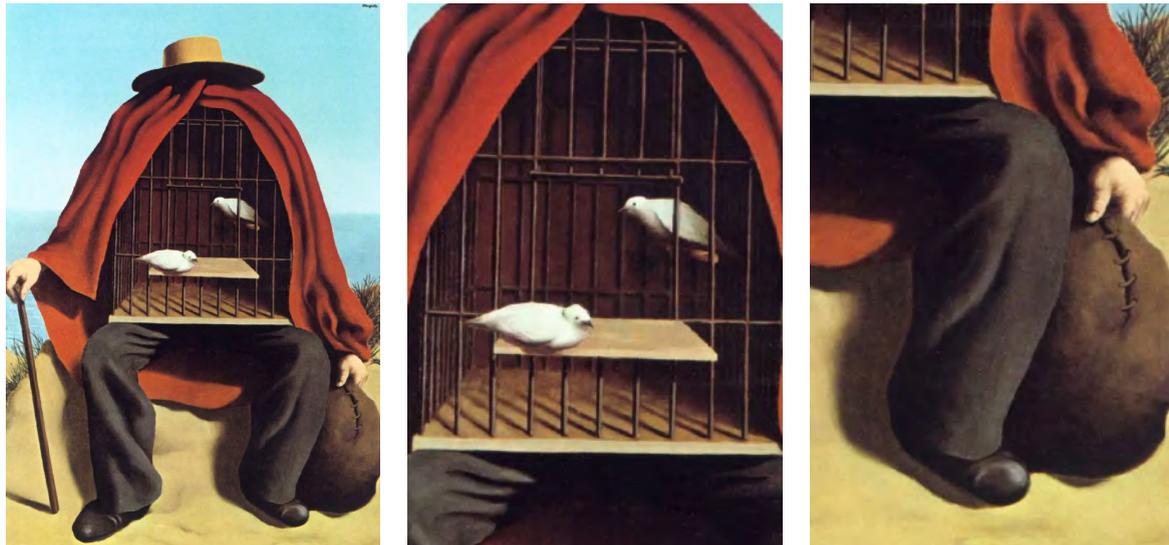
Fue un pintor surrealista nacido en Bélgica y uno de los exponentes más importantes del movimiento con el desarrollo de obras provocativas que se percibían intrigantes y fuera del concepto de realidad, con su trabajo, Magritte buscaba que el espectador fuera hipersensitivo con lo que le rodeaba y el sentido que tenían las cosas comunes.

El juego de imágenes y palabras, como una representación explícita y simbólica fue importante en su obra, al igual que el cuestionamiento de lo real. El tipo de surrealismo al que él apuntaba era uno en el que ponía en relación de manera absurda a objetos y en esa simpleza superficial revelaba al público lo misterioso o absurdo en un ambiente que le podría parecer muy familiar (Moma, s.f.).

Le thérapeute o The Healer de Magritte muestra el uso de esta objetualidad natural de los ambientes y la vuelve misteriosa e intrigante ante un espectador que observa a lo que podría ser un hombre sentado en un camino, con un bastón, un sombrero, una maleta de viaje y como un elemento fuera de la realidad, como pecho, una jaula con dos pájaros blancos. Para muchos analistas, este elemento

fuera de toda realidad, la jaula abierta con los pájaros, representa el alma del hombre en su más pura naturaleza, con su fragilidad, vulnerabilidad y gentileza.

Figura 39.
Le thérapeute



Nota. René Magritte, 1937, ubicada en Chicago, Art Institute of Chicago. Imagen recuperada: <https://n9.cl/4jl8r>

Por el nombre de la obra y las características simbólicas representadas, se podría analizar que este hombre es un terapeuta o un sanador, quién quizás a través de esa naturaleza gentil cura. En el artículo *The Healer: A Medical Student's Reflection on the Art of Healing* de Eleanor Derouin (s.f.), la autora señala:

In this painting, I am struck by the Healer's power to evince core humanistic values. He does not actively seek to heal others by the most modern or technologically advanced means, but rather heals simply by being present to the hurt of others. The door to the Healer's cage is open, leaving both him and his birds vulnerable to the potential threats from the outside world. (p.189)

Es así como Magritte nos hace percibir con su obra características muy humanas, desde la fantasía de un hombre con una jaula abierta con pájaros por el pecho.

6.6.2. Surrealismo en el cine

El surrealismo también estuvo presente en el cine, en especial con la colaboración de Salvador Dalí y Luis Buñuel. Los dos artistas y cineasta, escribieron las dos obras audiovisuales más reconocidas e influyentes de la historia, El perro Andaluz en 1929 y La Edad de oro en 1930.

El perro Andaluz (1930) fue un cortometraje que exponía un lenguaje artístico, crítico y con notas claras del movimiento surrealista, puede ser descrito como un poema en imágenes en el que se entrelazan varias historias, imágenes y acciones que pueden o no tener un sentido cronológico o racional. Aunque hay varios personajes que se tienen una relación secuencial o aparecen narrativamente en las escenas, ellos pasan por situaciones o entran y salen a lugares que no tienen un sentido ordenado o real. Es así como el surrealismo, lo onírico o delirante con lo que había experimentado Dalí, entra a jugar un papel importante en esta obra (Historia del cine, s.f.).

Dalí siguió experimentando en el séptimo arte asociado con otros cineastas como fue el ejemplo de Alfred Hitchcock, él contactó a Salvador Dalí con el objetivo de que él diseñara una secuencia onírica de un thriller psicológico Spellbound (1945) que estaba desarrollando. El objetivo de Hitchcock era innovar en esas escenas del sueño. La secuencia que diseñó y desarrolló Dalí tenía imágenes con mucho simbolismo como ojos, cortinas, tijeras, hombres sin rostro, etc. Que tenían un sentido repetitivo a lo largo de la película y ayudaban a conducir la narrativa.

Toda la filmografía que puede considerarse surrealista comparte las mismas características que el arte pictórico o literario, aunque plasmado de manera diferente; recrea imágenes oníricas, misteriosas, delirantes, utiliza un lenguaje simbólico y cruza los límites de la realidad o la racionalidad. Unos ejemplos de obras

audiovisuales surrealistas son: El perro Andaluz (Luis Buñuel, 1929), Spellbound (Alfred Hitchcock, 1945), Alice in Wonderland (Clyde Geronimi, 1951), 8 ½ (Federico Fellini, 1963) y Naked Lunch (David Cronenberg, 1991).

Figura 40 y 41.

El perro andaluz y Spellbound



Nota. por Luis Buñel (1929). Imagentomada de: <https://n9.cl/vtjf4>



Nota. por Alfred Hitchcock(1945). Imagen tomada de: <https://n9.cl/wur3c>

Figura 42 y 43.

Alice in wonderland y Naked lunch



Nota. Por Claude Geronimi (1951). Imagen tomada de: <https://n9.cl/8b5lq>



Nota. Por David Cronenberg (1991). Imagen tomada de: <https://mubi.com/es/films/naked-lunch>

6.7. Sagitario

Previo a hablar directamente de la definición del término de *sagittarius* o sagitario, es importante aclarar el contexto dentro del cual se desarrolla este concepto. Y no de una forma histórica, como en el caso de algunos de los conceptos ya descritos, sino haciendo un seguimiento desde la disciplina general

que contiene este término, hasta lo particular. De forma que, este recorrido iniciará explicando el campo bajo el que se ampara esta palabra, es decir, la astrología, para posteriormente pasar a explicar que es el horóscopo, luego que es el zodiaco, los signos zodiacales, y finalmente poder esclarecer el concepto de Sagitario.

6.7.1. Astrología

Como primer término a aclarar, entonces, se tiene al de astrología. Este concepto es comúnmente definido como una pseudociencia, a lo cual el autor Paul Thagard (1978), dentro de la publicación *Why Astrology is a Pseudoscience*; comenta la dificultad de explicar por qué esta disciplina es considerada de este modo. Es una incógnita que él marca debido a que comenta, desde su perspectiva, que la diferencia entre ciencia y pseudociencia no es muy clara. Él, tras analizar y plantear distintos argumentos, llega a la siguiente conclusión “Elucidation of how science differs from pseudoscience is the philosophical side of an attempt to overcome public neglect of genuine science” (p.230).

Sin embargo, a pesar de su postura hacía explicar que la pseudociencia no se encuentra muy alejada de las prácticas científicas, es claro que estas son dos áreas bastante alejadas. Pues, tal como lo menciona Shermer (2011) el límite entre estas dos disciplinas se puede marcar fácilmente, no tanto al entender que es la ciencia, sino al comprender como esta es ejecutada. De este modo, la diferencia se halla fácilmente, ya que mientras que la ciencia se rige bajo un conjunto de métodos mediante los cuales se prueban hipótesis y se generan teorías (p. 92) las pseudociencias no trabajan bajo procesos investigativos comprobables. Por lo tanto, en este caso la astrología, al regirse bajo un modo de operación poco cercano al método científico, pertenecería más al segundo grupo que al primero.

Es por esto que, se puede definir a la astrología como, una disciplina pseudocientífica la cual “ofrece, a primera vista, una forma de comprender y dar sentido a un mundo complejo y contingente y también a la vida interior, la personalidad, la suerte, etc.” (Allum, 2010, p.4) o como lo menciona otro autor “No estudia las estrellas, sino las personas que viven sobre la tierra y su interrelación con el todo Cósmico. Por esta razón, desde un punto de vista astrológico, el cosmos debe describirse de la forma en que es visto por el hombre” (Sánchez, 1998, p.91).

Esta área es mediante la cual, a través de una relación entre el cosmos y el hombre, se pretende dar explicaciones a la vida, al comportamiento de las personas, a sus personalidades, y en general, a porque ocurren o no las cosas en el mundo. Y para lograr dar estas explicaciones, utiliza ciertos recursos que la vinculan con los siguientes conceptos a aclarar, el horóscopo y los signos zodiacales.

6.7.2. Horóscopo y signos del zodiaco

Por un lado, el horóscopo, se define como:

Diagram of the relative positions of planets and signs of the zodiac at a specific time (as at one's birth) for use by astrologers in inferring individual character and personality traits and in foretelling events of a person's life.” (Webster-Merriam dictionary como se citó en Allum, 2010, p.2)

Es decir, este es un método de adivinación que se vincula con la astrología para inferir que ocurrirá en la vida de una persona.

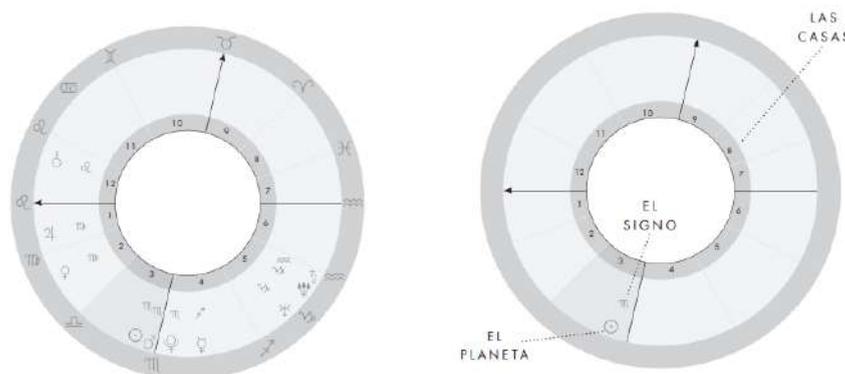
Y por la otra parte, se tiene a los signos zodiacales, para cuya explicación se debe descomponer esta expresión en sus palabras. Es decir, explicar de forma individual el término signo y el término zodiaco, ya que son dos conceptos que dentro de la disciplina astrológica posee su propia definición.

En cuanto al zodiaco, lo describen como “la ruta que siguen los astros en el cielo” (Papus, 1990, p.7) a lo que la escuela de Huber (1998) añade:

El Zodíaco no puede verse a simple vista, pero podemos imaginarlo como una banda ancha, dibujada en el cielo, a través de la cual el Sol parece viajar, como si se moviera por la eclíptica a lo largo del año y en la que también la Luna y los planetas parecen moverse. (p.241)

Entonces, ¿qué es un signo del zodiaco?. Estos se originan teniendo como base la división del zodiaco, es decir, al fraccionar la elipse que se forma a partir del camino que trazan los astros a lo largo del año. Esta partición se realiza en 12 porciones iguales, cada una de 30°, las cuales simbolizan los meses del año, tal como se observa en la imagen que se presenta a continuación.

Figura 44.
Gráficas con los signos del zodiaco



Nota. Organización de los signos respecto a las casas y los planetas. Por Carolyn Faulkner. Recuperado de: <https://n9.cl/cbzig1>

Estos signos “simboliza lo que la persona ha traído consigo, es decir, la disposición heredada” (Escuela Huber de astrología, 1998, p.92) o dicho de otra manera “Los signos nos indican las características genéticas y heredadas que recibimos de la familia así como de las generaciones anteriores” (Escuela Huber de astrología, 1998, p.18). Ya que, a cada signo le corresponde una porción de 30 grados dentro de la elipse del zodiaco, el primero con el que se inicia el recorrido, es Aries, seguido por Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpio, Sagitario, Capricornio, Acuario y finaliza con Piscis.

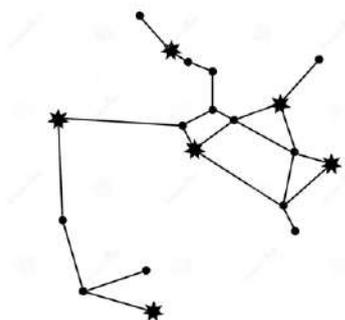
Adicionalmente, cada signo posee su porción del tiempo anual, a cada uno se le ha conferido un rango de días del año, de la siguiente manera: Aries, del 21 de marzo al 20 de abril, Tauro, del 21 de abril al 20 de mayo, Géminis, 21 de mayo al 21 de junio, Cáncer, del 22 de junio al 22 de julio, Leo, del 23 de julio al 23 de agosto, Virgo, del 24 de agosto al 22 de septiembre. Libra, del 23 de septiembre al 22 de octubre, Escorpio, del 23 de octubre al 22 de noviembre, Sagitario, del 23 de noviembre al 21 de diciembre, Capricornio, del 22 de diciembre al 20 de enero, Acuario, del 21 de enero al 19 de febrero y Piscis, del 20 de febrero al 20 de marzo.

6.7.3. Definición de Sagitario

Ya al haber realizado este recorrido de términos, se puede comprender de mejor manera a que se refiere el término *Sagittarius* o Sagitario. Este es el noveno signo del zodiaco, que como se mencionó antes, las fechas que le corresponden son las comprendidas entre el 23 de noviembre y el 21 de diciembre.

Adicionalmente, debido a que los signos zodiacales están relacionados con las constelaciones, Sagitario está lógicamente vinculado con la constelación que lleva su nombre, la cual es frecuentemente representada por un arquero o un centauro.

Figura 45 y 46.
Constelación del signo de Sagitario



Nota. Constelación de sagitario. Por Lilipom10 - Dreamstime.com. Recuperado de: <https://n9.cl/1f0v3g>



Nota. Representación arquero constelación sagitario. Por Minouette - etsy.com. Recuperado de: <https://n9.cl/jysmv>

Cada signo posee sus propias características, las cuales, se supone, definen a las personas, de acuerdo con su fecha de nacimiento. En el caso de los sagitarios

y continuando con lo que menciona la escuela Huber (1998) de astrología, afirman lo siguiente, su motivación base es la búsqueda de una meta y en general está fuertemente vinculado con la búsqueda de la libertad y todo lo que esto puede implicar. Por lo tanto, gracias a esta fuerte conexión con la libertad, es un signo que busca constantemente poder expresarse y defender la verdad y la justicia. Teniendo esto en mente salen a la luz otros símbolos, además del centauro o arquero, que poseen una relación con lo que expresa este signo zodiacal. Principalmente, serían dos, el fuego y la flecha, ambos elementos relacionados con esta idea de libertad, de arrasar todo y poder vivir la vida plenamente, y específicamente, en el caso de la flecha “Y una vez libres, ¿por qué no ir hacia donde ponemos el ojo? Igual que si fuéramos flechas” (Huber,1998, p.112).

Toda esta recopilación de términos, y especialmente de simbolismos, brinda información útil para este proyecto, la cual se aplicará en cuanto al ámbito estético y conceptual del videoclip. ¿A qué se debe esto? Utilizar este concepto parte como base de un aporte que brinda la artista, ya que como ella expresó, este será el concepto alrededor del cual girará su nuevo álbum, incluyendo el tema de Deseos. La idea nace debido a que el signo zodiacal de La Bicha es precisamente sagitario. De tal manera, que al haber indagado todo este contexto esotérico, salieron a relucir distintas ideas mediante las cuales se podrá representar este término y, por lo tanto, de representarla a ella.

7. Metodología

Dentro de la realización de un proyecto de tesis, el foco central para realizarlo debe estar en los objetivos planteados, tanto en el general como en los específicos, para mantener el sentido central del proyecto y no olvidar realmente cuál es la meta que se desea lograr.

Dentro de este apartado se detallarán las herramientas que se utilizarán dentro de la realización de cada uno de los cuatro objetivos específicos propuestos previamente. Partimos de la formulación de una metodología de trabajo que nos permita establecer los pasos a seguir para el desarrollo de estos objetivos.

7.1. Propuesta visual base

Como se expuso previamente, el primer objetivo del presente proyecto está enfocado en desarrollar la propuesta visual del videoclip de Deseos, mediante la recopilación de referentes audiovisuales. Como allí también se aclara, para conseguir este propósito, se utilizan dos conceptos claves que proporcionó La Bicha: Mariposa y Sagittarius. Teniendo en cuenta esto, el principal proceso a ejecutar consiste en la recopilación de una serie de imágenes y videos de todo tipo: Ilustraciones, animaciones, fotografías, obras artísticas, entre otras; que sirvan como base para el desarrollo de la propuesta.

La búsqueda de dicho material se llevará a cabo en diferentes etapas. Se iniciará de manera superficial al investigar directamente los dos conceptos mencionados anteriormente. Posteriormente, se hará un examen de las palabras clave presentes en la letra de la canción. Finalmente, se llevará a cabo una consulta inspiracional más profunda en la cual se comenzarán a vincular las ideas obtenidas en estos dos momentos iniciales. De esta manera, la investigación se convierte en

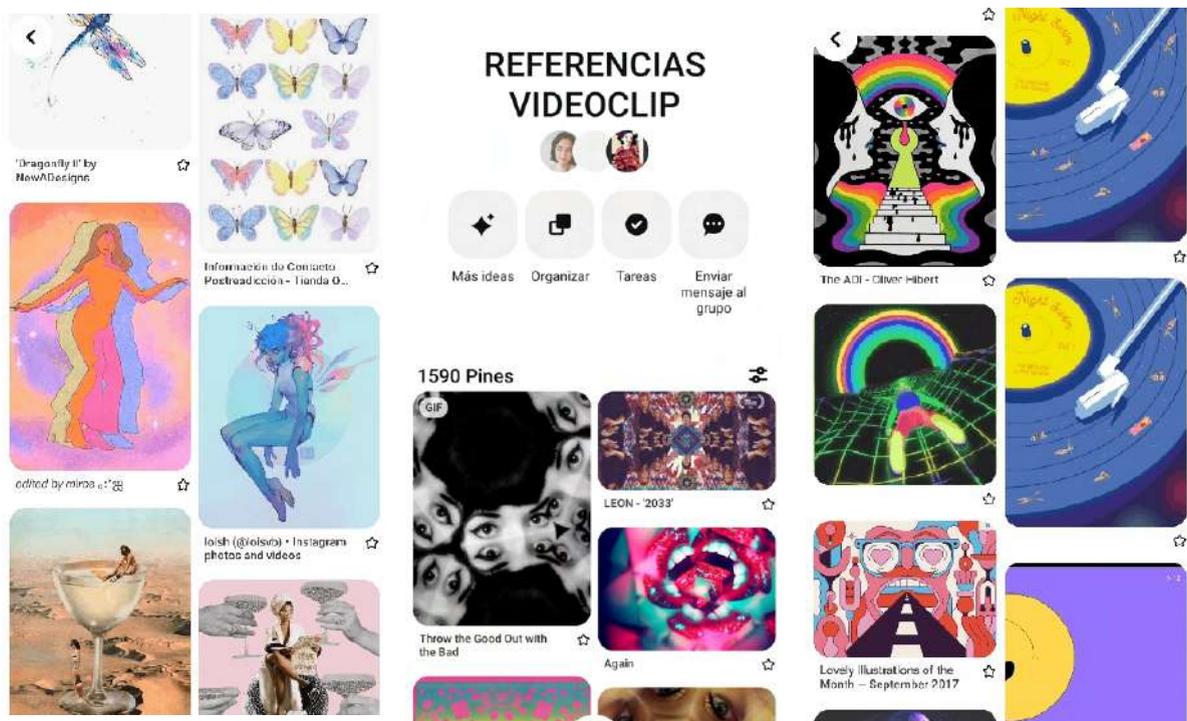
un mecanismo invaluable tanto para recopilar las ideas que van surgiendo como para que se vayan enriqueciendo automáticamente a medida que se encuentran cada vez más referencias.

Ahora bien, el método elegido para realizar este proceso de indagación y recopilación es mediante la creación de un tablero dentro de la plataforma Pinterest. Se escogió esta red social, ya que tal como se menciona dentro de su web Pinterest.com (s.f), “Es un motor de descubrimiento visual”, por lo que se consideró como la herramienta ideal para buscar y recopilar el material de inspiración.

De esta forma, gracias a la naturaleza de este sitio, se podrá construir una amplia recopilación nutrida con estilos y técnicas variadas, desde ilustraciones digitales y tradicionales, a color o blanco y negro, hasta fotografías y photo edits; los cuales permitirán obtener una gran cantidad de ideas para construir una propuesta dinámica. De igual manera, esta herramienta también facilitará la comunicación con la artista, ya que al compartir el tablero con ella, se creará un medio directo por el cual ella esté enterada de la construcción estética del videoclip y, por lo tanto, tenga la oportunidad de brindar un feedback.

Con el uso de esta plataforma y de las herramientas que ella brinda, se realiza la creación del tablero “Referencias videoclip”, al cual se puede acceder a través del siguiente enlace: <https://pin.it/6a3rJJJ>, y del que se brinda un breve vistazo en la figura 47. Este tablero se irá fortaleciendo con el desarrollo del proyecto y expandiéndose cada vez más, pues además de cumplir con los objetivos y funciones mencionadas anteriormente, allí se podrá asegurar el almacenamiento puntual de contenido que se necesite como referencia dentro del proceso de diseño e ilustración tanto de los personajes como de los ambientes.

Figura 47.
Tablero Referencias videoclip



Nota. Tablero creado para la recopilación de imágenes, videos, GIFs, fotografías e ilustraciones. Imágenes tomadas de: <https://pin.it/6a3rJJJ>

La realización del tablero en sí mismo no garantiza el desarrollo de la propuesta visual base. Después de crearlo y recopilar una cantidad considerable de referentes, se deberá seguir un proceso compuesto por cinco acciones, tal como se explica y organiza en la figura 48. Dentro de esta secuencia, se tendrán en cuenta las etapas necesarias para refinar la recopilación de referentes y llegar a la propuesta final. Dado que el tablero en sí contendrá una gran variedad de referencias con múltiples estilos y técnicas diferentes, será necesario realizar acciones que filtren estas opciones. Para lograrlo, se utilizará una herramienta adicional: la creación de *moodboards*. De esta manera, se concretarán las opciones filtradas y se avanzará hacia la propuesta visual final.

Figura 48.

Gráfico de la metodología para la obtención de la propuesta visual base

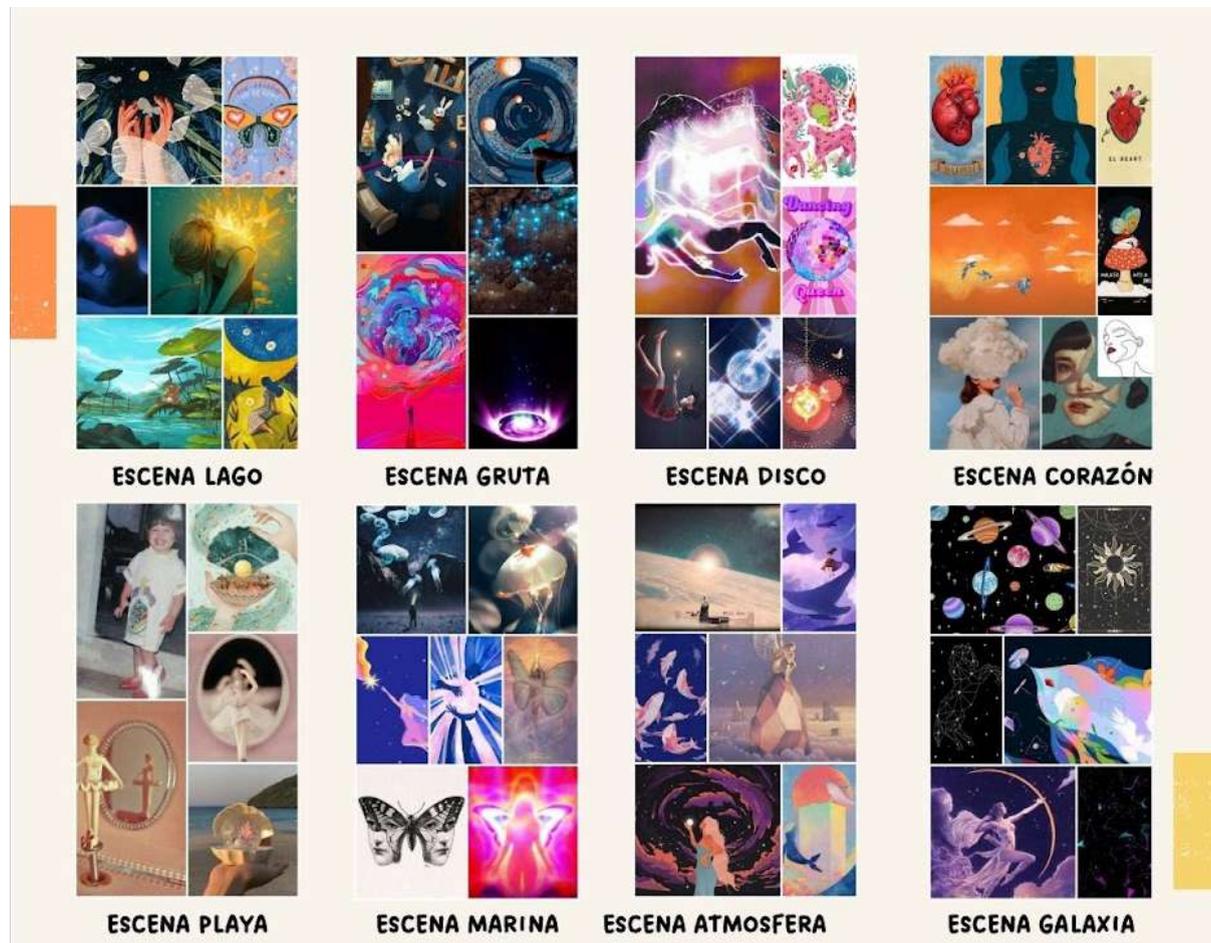


Nota. Paso a paso al emplear las herramientas del Tablero de pinterest y los moodboards para obtener la propuesta visual del videoclip. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

Como primer paso, es importante efectuar una socialización del tablero “Referencias Videoclip” con la artista para poder obtener su retroalimentación. Dentro del feedback es crucial que ella comunique que ideas le gustan y cuáles no, cuáles le parecen más atractivas y con cuáles siente que su canción y sus ideas se compaginan. Adicionalmente, dentro de esta socialización es crucial realizar una comunicación que sea bidireccional, de forma tal que también mediante las referencias del tablero se le pueda expresar a Estefanía por cuál camino se ha pensado llevar el proyecto y así a través de las dos opiniones (artista y realizadoras) ir concluyendo el primer filtro.

Luego de esta socialización y con las ideas que se proporcionaron, se podrá efectuar la delimitación de los referentes y así poder seleccionar únicamente aquel material que siga con la línea estética e ideológica definida hasta aquel instante. En este momento entrará a participar la siguiente herramienta a utilizar: Los mood boards o inspiration board. Este recurso fue seleccionado gracias a su usual cercanía con la herramienta anterior y a la utilidad que trae consigo para organizar referentes. Como lo menciona la periodista y productora audiovisual española Marta Alemany (2019), esta herramienta consiste “en un collage digital o físico de ideas, (...) En el que cabe todo aquello que pueda ayudarte a definir la dirección de tu proyecto” (p.3). Con esto en mente, se procede a construir una serie de Moodboards mediante los cuales se evoque la idea visual que se querrá transmitir dentro de cada fragmento del videoclip.

Figura 49.
Moodboards de las escenas del videoclip



Nota. Moodboards de cada uno de los ocho universos que compondrán al videoclip, tomando las imágenes de referencia que se recopilaban dentro del tablero de Pinterest. Imágenes tomadas de: <https://pin.it/6a3rJJJ>

Tener un inspiration board por cada una de las escenas brinda un buen avance en el desarrollo visual del proyecto. Además de filtrar los referentes almacenados dentro del tablero de Pinterest, permite organizar y catalogar el material seleccionado de acuerdo a la escena en donde esta inspiración cobrará sentido, siempre teniendo como referencia la lírica de Deseos y aquellas palabras claves seleccionadas al inicio por cada fragmento de canción.

Al disponer los moodboards tal como se observa en la figura 49, se genera automáticamente una maqueta inspiracional del look total del videoclip, con lo cual se concreta su estilo visual.

El trabajo que quedará por hacer es, mediante la observación generada por esta herramienta, hilar cada uno de los collages para construir finalmente la propuesta visual definitiva.

7.2. Preproducción de la animación del videoclip.

Como segundo objetivo planteamos el desarrollo de la preproducción del videoclip animado. Se trata de realizar los procesos previos a la realización en sí de la animación del videoclip. Dentro de estos procesos, el punto al cual se desea llegar, es a la consolidación formal y argumental de la narrativa de la pieza. Una vez aclarado el concepto visual y la idea estética de la pieza, lo que continúa es aplicarlo a la creación del videoclip.

La herramienta elegida para desarrollar esta traducción, es el Storyboard o también conocido como Guion gráfico. Este instrumento, de acuerdo con Pérez (2022), consiste en un conjunto de viñetas en las que se puede representar de forma gráfica distintos elementos, con el fin de servir como guía, para, por ejemplo, la elaboración de un filme o la realización de un diseño multimedia. A continuación, se muestra un ejemplo de esta herramienta, la cual fue empleada para la planeación del largometraje animado *Inside Out*, realizado por Matt Jones.

Figura 50.
Ejemplo de Storyboard

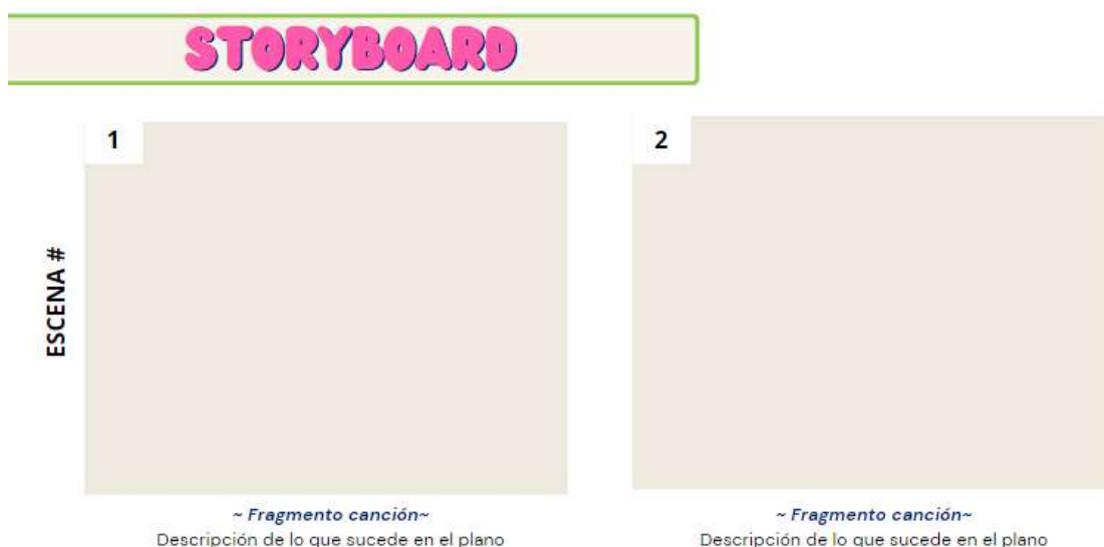


Nota. Storyboard *Inside Out*, Pixar Animation Studios, 2015. Realizado por, Matt Jones. Imagen recuperada de: <https://pin.it/4ggUICP>

La elección del storyboard como herramienta para cumplir con este segundo objetivo, se basó precisamente en la función que menciona Pérez. Al ser el instrumento preciso para generar el primer borrador de cómo lucirá y estará montado el videoclip, es el utensilio ideal para llevar a cabo la traducción, mencionada previamente, entre la conceptualización visual del videoclip y el inicio de su construcción, que hace referencia a plasmar de una forma concreta tanto el diseño y el aspecto formal de la pieza, como el hilo narrativo que conectará y dará sentido a todo el video.

La plantilla de Storyboard a utilizar, la cual se muestra en la figura 51, está compuesta por cinco elementos: Número de la escena, número del plano, viñeta con dibujo, fragmento de la canción correspondiente y descripción general. Cada uno de estos elementos debe ser completado hasta cubrir la totalidad de la pieza. Al finalizar la plantilla, se obtendrá un esquema organizado en el que se archivarán tanto la imagen de cómo lucirá cada plano como otros datos importantes que caracterizan a cada uno de los fragmentos del videoclip.

Figura 51.
Plantilla de Storyboard

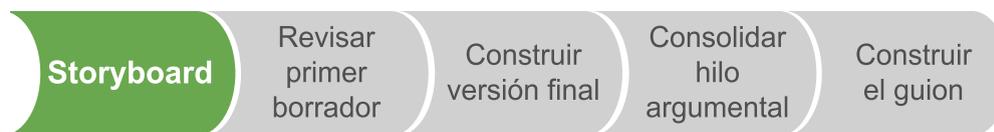


Nota. Plantilla que se empleará para el diseño del storyboard de Deseos. Imagen recuperada de: [Creación propia](#).

Por consiguiente, el método que se plantea a partir de la utilización de esta herramienta se puede describir con los siguientes pasos:

Figura 52.

Gráfico de la metodología para pre producción del videoclip



Nota. Paso a paso al utilizar la herramienta del Storyboard para el desarrollo de la preproducción del videoclip. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

Al emplear el storyboard como instrumento base, se podrá edificar de una manera eficaz la estructura narrativa y argumental que tendrá el videoclip. El planear escena por escena, la composición de los planos, entre otros elementos; permitirá elaborar la continuidad y la conexión que existirá a lo largo de todo el videoclip. Este proceso desembocará en la realización del guión del video, en donde se terminará de concretar y plantear la estructura narrativa y el argumento de la pieza.

7.3. Diseño de los elementos

Teniendo en cuenta los dos puntos anteriores, se debe empezar el diseño de los elementos planteados dentro del Storyboard, manteniendo el concepto ya establecido dentro de los referentes recopilados en el tablero de Pinterest. Para llevar a cabo esta tarea, es necesario elegir una técnica, acompañada de ciertas herramientas, con la que se pueda realizar el diseño tanto de los fondos, como de los personajes o los props que compondrán las distintas escenas del videoclip.

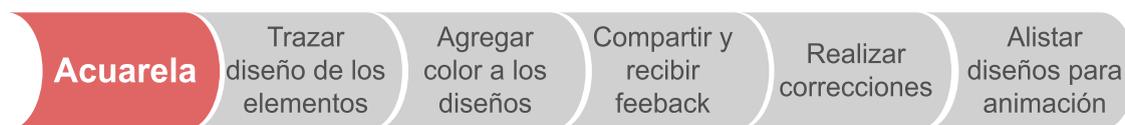
Para el desarrollo de este objetivo, y como ya se explicará en los siguientes capítulos de este trabajo, se plantea hacer uso de las herramientas de diseño digital

que son más empleadas en la actualidad. A través del uso de una tableta gráfica, del software de ilustración de Adobe Photoshop y un grupo de recursos tales como texturas y pinceles digitales, se le proporcionará una textura única a la pieza al emular digitalmente la técnica tradicional de la pintura con acuarela.

La elección de una técnica digital que imite una técnica análoga conlleva sus propios desafíos, ya que obtener un resultado fiel al tradicional mediante el empleo de herramientas digitales puede resultar complicado. Además, dentro del campo de la acuarela, esta tarea es aún más desafiante en comparación con técnicas como el óleo, puesto que la técnica digital de este tipo de pintura aún se encuentra en evolución y no ha alcanzado completamente un resultado similar al obtenido con papel, agua y pigmentos.

No obstante, esta decisión también ofrece importantes beneficios creativos, ya que al evitar el proceso análogo se elimina la necesidad de transferir manualmente las imágenes al formato digital. Al trabajar directamente dentro de un software de diseño, el proceso creativo tendrá más espacio para desarrollarse. Con esto en mente, la organización de la metodología se realizará de la siguiente manera, con el fin de alcanzar el objetivo que respecta a este punto de la metodología.

Figura 53.
Gráfico de la metodología para el diseño de los elementos.

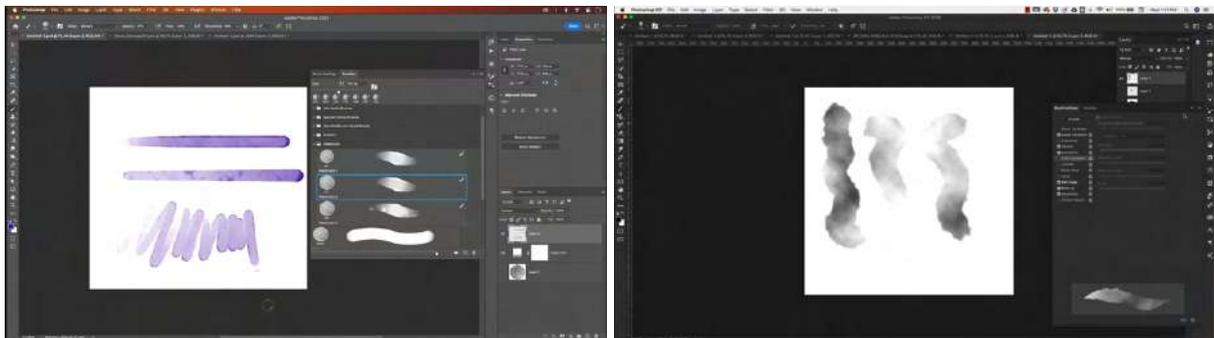


Nota. Paso a paso al utilizar la herramienta de la acuarela para el diseño de los elementos del videoclip. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

Durante las dos primeras fases, se requerirá, previo al inicio mismo de los diseños, buscar las herramientas que marcarán la diferencia entre un diseño digital

común y uno que imite la apariencia de la acuarela. Por lo tanto, será necesario recopilar un conjunto de pinceles digitales de diversos tamaños y formas, que ofrezcan resultados similares a los de la acuarela tradicional, tal como se muestra en la **figura 54**. Además, será necesario seleccionar la textura adecuada que se utilizará como fondo en el lienzo, simulando el papel análogo de la acuarela. Al emplear estos elementos, procederemos a revisar el Storyboard y extraer cada uno de los elementos definidos allí, con el objetivo de llevar a cabo el diseño de cada uno de ellos.

Figura 54.
Ejemplos de trazos de pinceles digitales de acuarela.



Nota. Ejemplo de dos estilos diferentes de pinceles digitales de acuarela. Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/5zWKVwi01Aw> y <https://youtu.be/qvTNKSaIhEw>

Una vez finalizado este procedimiento, como ocurre en la mayoría de los procesos creativos, será necesario compartir los diseños con un tercero para obtener una perspectiva externa, además de la de La Bicha, con el fin de identificar posibles puntos débiles en las creaciones. Con estas correcciones señaladas, será el momento de retomar el proceso de diseño para corregir los errores mencionados en el feedback recibido y lograr un resultado final lo más refinado posible.

Un punto adicional que se debe tener en cuenta es el pensar en cómo se va a ejecutar el proceso de diseño con el fin de realizar la animación. Al llevar a cabo un proceso digital, como se puede observar en la figura 55, se planeará este proceso pensando en distribuir las partes de los elementos a animar en diferentes capas,

para luego tener la facilidad de armar y animar la pieza en el software en el que se efectuará la animación.

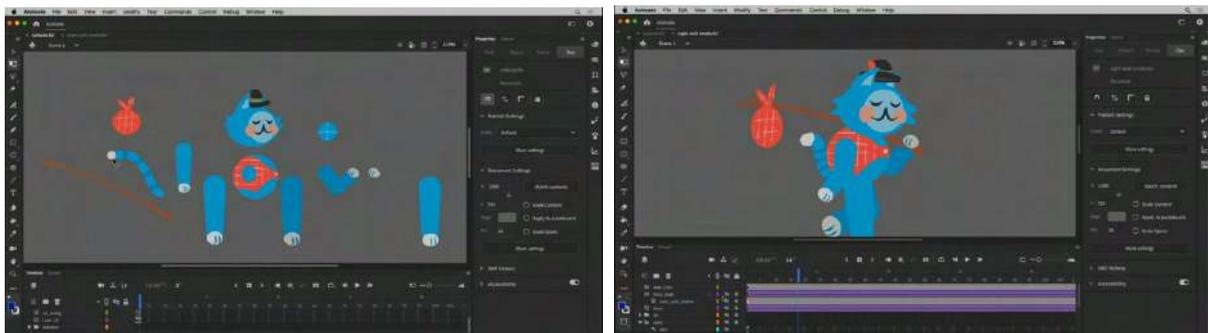
Figura 55.
Watercolor painting meets stereoscopic animation.



Nota. Ejemplo de diseño en acuarela por capas. Por Marija Tiurina (2021). Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/rA6ePngi1DE>

Para este proyecto, el tipo de animación se empleará para recrear principalmente el movimiento de los personajes. Mediante el uso de la técnica de animación de *Puppet*, como se observa en el ejemplo a continuación, se vincularon cada una de las partes o extremidades de los personajes con el fin de articular el diseño y poder proceder a la animación. Por ejemplo, en el caso del personaje principal, una joven, se vinculó sus extremidades y cabeza a su torso y luego se realizaron los ciclos de animación mediante el empleo de *keyframes*.

Figura 56.
Fundamentals of puppet animation.



Nota. Ejemplo de animación con el uso de puppets. Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/8oeLxxQI8M>

7.4. Producción del videoclip

Ejecutando un recuento de los procesos ya realizados previamente, se puede afirmar que para esta fase del proyecto, ya se tiene resuelta casi en su totalidad la parte creativa de la pieza. Para este punto, ya es clara la propuesta visual, la construcción de cada una de las escenas, y el diseño de todos los elementos; causando que el enfoque de esta fase esté concentrado en la ejecución de tareas más técnicas que creativas.

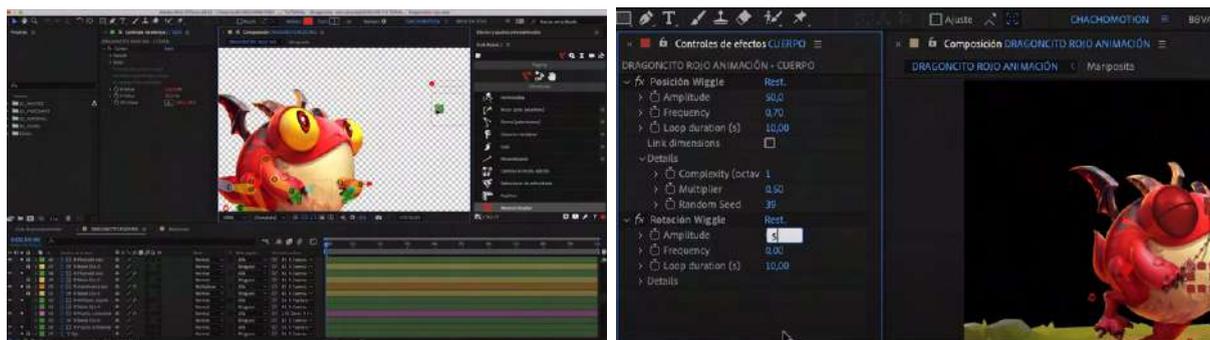
Este proceso consiste en tomar los elementos diseñados en la fase anterior para construir de forma digital las composiciones ideadas dentro del Storyboard. Para llevar a cabo esta tarea, es necesario el uso de algunas herramientas que permitan la realización de composiciones digitales y la animación de estas. Adicionalmente, al ser un proceso digital, es preciso contar con algún programa, aplicación o software dentro de cuyas funciones se encuentre la realización de estas tareas. Con esto en mente, para el caso específico de este proyecto, se plantea emplear las herramientas de la Suite de Adobe Creative Cloud 2023 de Adobe After Effects y Adobe Premiere Pro.

Si bien existe una gran variedad de softwares diseñados con la finalidad de cooperar en la realización y finalización de piezas animadas tal como Blender, Autodesk Maya o Cinema 4d; la selección de las herramientas ya mencionadas estuvo fundamentada principalmente en dos aspectos.

En primer lugar, debido a la naturaleza y especialidad de los programas elegidos. Como ya se detallará en los siguientes capítulos, la intención para el estilo de este proyecto es el desarrollo de una animación 2D. Para esto, un software como After Effects es mucho más útil que los otros cuatro programas mencionados previamente, los cuales están más enfocados hacia los gráficos y la animación 3D.

En segundo punto, la elección estuvo basada en escoger softwares con los que ya se tuviera experiencia previa y se conociera su manejo. No se quería incidir en un proceso de aprendizaje y reconocimiento de una interfaz nueva, que alargara e hiciera más complicado el proceso de producción del videoclip. Más bien, de trabajar con una herramienta que jugara a favor de la realización de la pieza, con la que se pudiera experimentar, y llegar a conseguir resultados originales.

Figura 57.
Interfaz del Software Adobe After Effects



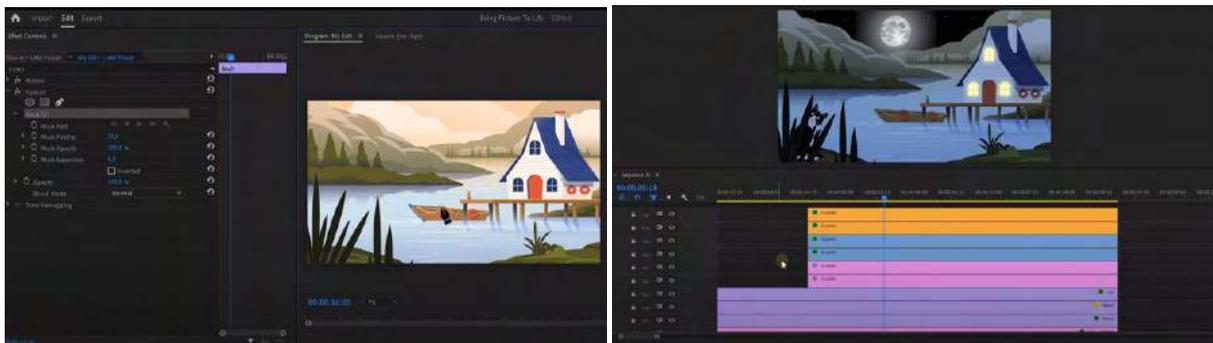
Nota. Capturas de los detalles de la interfaz y las herramientas a las que se pueden acceder con el programa After effects. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/liynt>

Cada uno de estos dos softwares fueron elegidos para cumplir una función diferente dentro del proceso de la producción del videoclip. En el caso de Adobe After Effects, cuya interfaz se puede detallar en la figura anterior (57), colaborará en el proceso de la ejecución y el desarrollo de la animación. Dentro de este programa se podrán realizar todas las acciones necesarias para animar la pieza, desde por ejemplo agregar el titileo de una estrella, hasta animar y modificar el encuadre y la iluminación de la composición.

Por el otro lado, en el caso de Adobe Premiere Pro, programa que se puede detallar en la figura 58, es un software cuya labor consistirá en ayudar en la tarea de finalización y en el ensamblaje último del videoclip. La pieza que se producirá en After Effects posiblemente necesitará ciertos retoques, con el fin de que se vea coherente y unificada. De tal manera que, dentro de este programa, se podrá

entonces realizar, por ejemplo, el proceso de colorización, de añadir algunas transiciones finales, o, si es necesario, de agregar fragmentos adicionales como el *Intro* y el *Outro* a la pieza central animada.

Figura 58.
Interfaz del Software Adobe Premiere pro



Nota. Capturas de los detalles de la interfaz y las herramientas a las que se pueden acceder con el programa Premiere pro. Imágenes recuperadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=D9Sy860nMuQ>

8. Propuesta narrativa

8.1 Log line

Luego de toparse con una mariposa mágica, la joven Bicha es transportada a un universo fantástico. Allí, guiada por este ser, emprende un viaje por múltiples mundos a través de los cuales irá buscando su gran deseo, encontrar quien es ella y cuál es su lugar en el mundo.

8.2 Storyline

Un día común y corriente, Bicha, una joven poco audaz, reflexiona sin tener claro su propósito en la vida. Cuando un mágico ser, en forma de mariposa, la sorprende y la transporta a un fascinante nuevo mundo en el que deberá iniciar un viaje con el fin de encontrar su más grande deseo. Aunque inicialmente llena de temor, Bicha decide seguir a la mariposa en esta emocionante aventura a través de múltiples mundos, hasta finalmente lograr capturar su mayor deseo: descubrir quién es ella realmente y convertirse en una nueva y mejor versión de sí misma.

8.3 Tagline

La respuesta a tu deseo aguarda dentro de ti.

8.4 Sinopsis

En medio de un precioso lago durante el amanecer, Bicha, una joven indecisa y temerosa, reflexiona sobre su identidad y sus deseos en la vida. En ese preciso momento, una mariposa mágica y resplandeciente choca contra ella y se funde en su espalda, transportándola a otro universo. Allí, Bicha se encuentra rodeada por un mundo mágico que desafía las leyes físicas y lógicas a las que está acostumbrada.

Aunque llena de miedo y desorientada, consigue ubicar nuevamente a la mariposa mágica y la sigue a través de un portal el cual la lleva a un viaje maravilloso, durante el cual su mayor deseo le será otorgado. A medida que atraviesa diferentes mundos persiguiendo a la mariposa, determinada a atraparla y cumplir su deseo, este mágico ser se funde a una preciosa esfera luminosa. Decidida a no rendirse, la joven abraza la esfera y desencadena un momento mágico que la transformará en su verdadero ser y le permitirá continuar explorando estos extraordinarios mundos en busca de nuevas experiencias.

8.5 Género: Fantasía

La definición del género dentro de un proyecto como este puede ser ambiguo y confuso debido a que no existe una verdadera claridad al momento de establecer su naturaleza dentro del desarrollo de un videoclip. En múltiples casos se determina que la propia naturaleza del proyecto lo representa, es decir, que el género sería igual al formato. Sin embargo, en el caso de Deseos, se ha optado por enfocar este aspecto del trabajo en función del contenido y la narrativa del video.

Dentro de este enfoque existen diversas formas de abordar la elección del género debido a la amplia variedad de estilos y enfoques que se han desarrollado y siguen desarrollándose en la construcción de videoclips. Si bien los enfoques visuales abundan, algunos de los que se pueden resaltar son: Videoclips de performance, conceptuales, experimentales, narrativos, entre otros. Y debido a que cada uno de ellos tiene sus propias cualidades específicas únicas, sus géneros no se pueden categorizar dentro de un mismo grupo.

En el caso de Deseos, se combinarán dos de estos enfoques visuales: el narrativo y el experimental. La mayor parte del videoclip seguirá un enfoque

narrativo, ya que aunque no se asemeje a un largometraje o cortometraje, presentará una estructura que permitirá transmitir una historia con una secuencia y actos definidos. Además, contará con la participación de un personaje cuyo desarrollo y evolución se evidenciará a lo largo de la pieza. Por otro lado, el enfoque experimental se refleja en fragmentos puntuales donde se romperá con la narrativa para generar momentos de pausa en los que se le aporte dinamismo y sorpresa al video.

Dado que casi la totalidad del videoclip será de carácter narrativo, es apropiado tomar este enfoque como base para determinar el género. Por lo tanto, es correcto afirmar que el videoclip de Deseos será una producción de género fantástico. Tal como lo menciona Todorov (1980), este género se caracteriza por “la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural” (p. 34). Esta afirmación concuerda adecuadamente con la historia que se narra en Deseos, ya que la protagonista se enfrentará a un evento que desafía las leyes naturales que ella conoce. Uno de los objetivos creativos del video será el de construir situaciones y entornos que sumerjan a Bicha en una realidad completamente anormal, creando un universo lleno de elementos y recursos que rompan con su naturaleza conocida. Esto brindará la oportunidad de llevar la imaginación a un nuevo nivel y de generar composiciones y diseños novedosos y surrealistas.

8.6 Formato: Videoclip animado

Partiendo de la premisa de que el formato representa la presentación que tendrá un producto audiovisual, es importante considerar los atributos formales que caracterizan la pieza que se está desarrollando. En el caso de Deseos, se tuvo en cuenta el propio carácter del proyecto como punto de partida. El objetivo no era construir un cortometraje o una pieza publicitaria, sino producir un videoclip. Este tipo de realizaciones, al contar con su propia lógica de construcción, específicamente hablando de la relación imagen-sonido que poseen, tienen el rol del formato principal dentro de este proyecto.

Otro aspecto que caracteriza el formato de Deseos es que no será un videoclip de *Live action* o acción en vivo, sino que se implementará el recurso de la animación para desarrollar la construcción del mismo. Y de una manera más específica, teniendo en cuenta que el área de animación es inmensa, se utilizará animación 2D con un enfoque digital.

Esta elección de formato, como se mencionó dentro de la justificación, brinda amplias posibilidades creativas, ya que a comparación de no emplear animación o emplear un estilo diferente de esta, tal como análoga o 3D, facilita la construcción de aquel ambiente fantástico que tanto se está buscando y que es tan importante para este proyecto, al representar la propia identidad y caracterización del videoclip.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

9. Guion

Guión:
VIDEOCLIP ◊DESEOSy

Escrito por:
Paula Bohórquez
y
Diana del Castillo

1.EXT. LAGO - DÔA

Se observa un cielo azul con nubes en él. Aparece el título de la canción ◊Deseosy. La cámara baja, se observa un lago rodeado de anturios y plantas acuáticas. Unas libélulas vuelan alrededor de los anturios.

BICHA (17) se encuentra sentada al lado de un lago, observa el amanecer. Una MARIPOSA MÏGICA vuela sobre el lago y se dirige hacia Bicha. La Mariposa mágica choca contra la espalda de Bicha y se tatua en su piel. Del tatuaje brotan varias mariposas doradas que ocupan la pantalla.

MELODÔA (off)

2. INT. GRUTA ' DÔA

Bicha flota en medio de una gruta con objetos incrustados. La Mariposa mágica aparece volando desde la parte superior de la gruta y hace una espiral alrededor de Bicha. Cuando la Mariposa se acerca a su espalda su tatuaje brilla. Bicha ve a la Mariposa dirigirse hacia un portal que irradia energía, ubicado al fondo de la gruta.

LÔRICA (off)

ΔQuién dice lo que soy?
Si a veces ni me conozco.

Bicha decide seguir a la Mariposa mágica hacia el fondo de la gruta, intenta atraparla pero esta ingresa al portal. Bicha entra tras ella. El portal irradia una onda de luz que ocupa la pantalla.

LÔRICA (off)

Cada paso que yo doy
Es fiel a mis instintos

3. INT. DISCO ' AMANECER

Bicha cae a través del portal, a su alrededor hay bolas de disco gigantes colgando de un cielo violeta. Bicha pasa cerca de las bolas a gran velocidad, su cabello cubre su rostro. Una bola de disco se balancea frente a Bicha y cubre la pantalla por un momento.

Bicha desdobra su cuerpo como si una energía impulsará su torso hacia arriba y de este salen dos figuras de leopardo luminosas. Las figuras vuelven a entrar en su cuerpo y Bicha continúa cayendo.

LÔRICA (off)

Animales y feminos
Tan humanos tan distintos

Bicha aterriza sobre una copa de martini. El líquido de la copa hace un splash y cubre a Bicha. El cuerpo de Bicha está sumergido, excepto sus piernas que titilan.

LÔRICA (off)

El tequila me produce
ganas de arrebatarme

Se ve el torso de Bicha con una ventana en el pecho. La ventana se abre y revela su corazón envuelto en llamas, sobre un cielo azul con nubes. La mariposa mágica entra por la ventana dejando un rastro atrás.

Zoom in.

4. EXT. CIELO- MEDIODÍA

La mariposa vuela detrás del corazón. Algunas flechas aparecen desde los laterales de la pantalla y lo atraviesan.

LÔRICA (off)
Y no trates de tacharme
Tú no puedes señalarme
Sé que también sientes deseos

Una parvada de pájaros entra en pantalla y vuelan cerca al corazón, la cámara los sigue. Los pájaros llegan junto a Bicha, ella está sentada sobre un hongo gigante y un pájaro se posa en su mano. Varias nubes cubren su cara.

LÔRICA (off)
De ser tú y de no seguir más
Ocultando lo que eres

Las nubes se apartan y la cara de Bicha resplandece. Aparecen sus facciones y vemos su rostro por primera vez.

LÔRICA (off)
De volar y no mirar atrás
El pasado que entristece

5. CALEIDOSCOPIO- SIN ESPACIALIDAD

Sobre un color sólido, se genera un efecto óptico similar al de un caleidoscopio a partir de diferentes objetos. Los objetos se deforman y crean varios patrones simétricos, que crean diferentes composiciones.

LÔRICA (off)
Oh, oh, oh, oh

6. EXT. PLAYA- ATARDECER

Se ve una playa al atardecer, en la mitad de esta una mano sostiene una concha marina que tiene un espejo en su interior, simulando una caja musical. Bicha aparece frente al espejo y realiza un paso de ballet. Alrededor de la concha se forma una ola de agua, donde nadan varios peces Koi.

LÔRICA (off)
En el espejo una y otra vez
Retroversiendo a mi niñez

En el espejo aparece el reflejo de una NIÑA (7) vestida con una camiseta holgada que tiene un estampado de Dragon ball y unos tacones rojos. La niña empieza a imitar los movimientos de Bicha, ambas bailan ballet de forma coordinada.

LÔRICA (off)
Cantando alto con tacones
Que jamás voy a ponerme

Se observa a gran escala el estampado de la camiseta de la Niña. Este tiene un símbolo chino Kanji GO "悟" y sobre el está ubicada una esfera de dragón. La mariposa mágica aparece desde la parte inferior de la pantalla y tras de ella entra Bicha flotando, la persigue. Amabas hacer una espiral rodeando el estampado.

LÔRICA (off)
Y una camisa de Dragon Ball
Que ahora extraño en este cajón
Que lindos añosæ

El estampado se transforma en un ojo, la bola de Dragón se convierte en la pupila.

Match cut

7. EXT. MUNDO MARINO- ANOCHECER

El ojo parpadea, en la pupila aparece un mundo marino donde se ven varias medusas flotando. La cámara entra dentro del ojo.

LÔRICA (off)
y qué bonita es
la evolución.

Zoom in

Bicha se encuentra sobre una medusa gigante, rodeada por otras medusas. Las medusas se desplazan hacia arriba donde hay una esfera que irradia luz, la cámara las sigue. Cerca a la esfera las medusas orbitan a su alrededor. La Mariposa mágica vuela hacia la esfera de luz y Bicha la sigue, saltando sobre las medusas para impulsarse.

LÔRICA (off)
De ser tú y de no seguir más
Ocultando lo que eres

La Mariposa mágica se funde en la esfera y de esta brotan chispas.

LÔRICA (off)
De volar y no mirar atrás

Bicha hace un último salto y flota hacia la esfera de luz, extendiendo sus brazos para atraparla.

LÔRICA (off)
El pasado que entristece

Bicha abraza la esfera con fuerza, esta irradia una onda de luz que hace flotar su cabello Bicha y ocupa la pantalla.

LÔRICA (off)
oh oh oh oh

8. TRANSFORMACIÛN- SIN ESPACIALIDAD

Un remolino de energía rodea a Bicha, su cuerpo brilla y de su espalda brotan unas alas de mariposa.

Sobre las alas se dibuja el rostro de Bicha, el rostro aparece y desaparece sobre el diseño de las alas cada vez que aletea.

LÔRICA (off)
oh oh oh oh

9. CALEIDOSCOPIO- SIN ESPACIALIDAD

Sobre un color sólido, se genera un efecto óptico similar al de un caleidoscopio a partir de diferentes objetos. Los objetos se deforman y crean varios patrones simétricos, que crean diferentes composiciones.

LÔRICA (off)
Oh, oh, oh, oh

10. EXT. ATMÓSFERA- NOCHE

Bicha aparece volando en la mitad de un cielo estrellado. Observa las nubes frente a ella. A su alrededor hay algunos delfines nadando/volando.

Bicha vuela con ellos a través del cielo y por medio de las nubes, pasan frente a la luna y salen de la tierra. Se observa el espacio exterior, oscuro, despejado y solo con algunas estrellas que titilan.

LÔRICA (off)
Quien dice lo que soy
Si a veces ni me conozco
Cada paso que yo doy
Es fiel a mis instintos

11. EXT. GALAXIA- NOCHE

Bicha, acompañada de dos pequeñas mariposas, vuela a través del espacio dejando un rastro de colores a su paso. El rastro de Bicha es más amplio e incluye planetas, constelaciones, estrellas y diversos elementos que han aparecido a lo largo del videoclip. Bicha y las mariposas salen de la imagen, y su rastro se expande ocupando toda la pantalla.

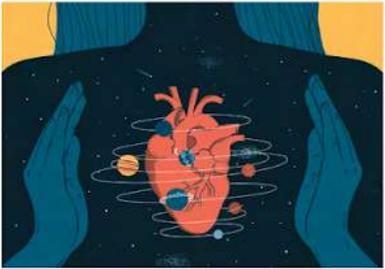
Bicha entra volando en pantalla y atraviesa una galaxia formada por los objetos de su rastro. Medusas, peces y delfines se mueven libremente por el espacio. Bicha observa todos estos elementos mientras avanza.

Una media luna brillante en la distancia llama la atención de Bicha. Ella vuela hasta la luna, la toma y la utiliza como un arco. La luz de la luna crea una cuerda y una flecha. Bicha tensa la cuerda y, tras ella, aparece un caballo luminiscente. Bicha dispara la flecha y ésta se incrusta en el sol, generando una explosión de fuegos artificiales.

Se crea un bucle con múltiples entradas hacia otros mundos. Bicha vuela frente a él y observa cómo cambia. En sus ojos se refleja el bucle.

LÔRICA (off)
oh oh oh oh

GUIÓN TÉCNICO

ESCENA		PERSONAJES			OBJETOS	REFERENTE	
#	COLOR DE FONDO	DESCRIPCIÓN GENERAL	ANIMAL	PERSONA			TEXTO
1	AZUL OSCURO CON NARANJA	BICHA SE ENCUENTRA SENTADA AL LADO DE UN LAGO, OBSERVANDO EL AMANECER. UNA MARIPOSA MÁGICA VUELA HACIA ELLA Y CHOCA CONTRA SU ESPALDA, TATUÁNDOSE EN SU PIEL.	MARIPOSA MÁGICA, MARIPOSAS COMUNES	BICHA	TÍTULO "DESEOS"	LAGO, PRADO, CIELO, NUBES, ANTURIOS, PLANTAS ACUÁTICAS, CHISPAS.	
2	VERDE OSCURO	BICHA FLOTA EN MEDIO DE UNA CUEVA, RODEADA DE OBJETOS. LA MARIPOSA MÁGICA LA RODEA, LLAMANDO SU ATENCIÓN. BICHA INTENTA ATRAPARLA Y LA SIGUE HASTA LA ENTRADA DE UN PORTAL, POR EL CUAL AMBAS ENTRAN.	MARIPOSA MÁGICA, MEDUSAS	BICHA	-	CUEVA, PORTAL, DIAMANTES, BOLAS DE DISCO, ANTURIOS, HONGOS, BOLAS DE DRAGON, CONCHAS	
3	AZUL CLARO CON NARANJA	BICHA CAE A TRAVÉS DEL PORTAL, EN UN MUNDO LLENO DE BOLAS DE DISCO, Y ATERRIZA SOBRE UNA COPA DE MARTINI. UNA BOLA DE DISCO GIGANTE, CON UNA BOCA PARLANTE, SE BALANCEA FRENTE A BICHA Y CUBRE LA PANTALLA.	LEOPARDOS	BICHA	-	BOLAS DE DISCO, COPA DE MARTINI	
4	AZUL	EN EL PECHO DE BICHA SE ABRE UN PUERTA, MOSTRANDO SU CORAZÓN. ALGUNAS FLECHAS LO HIEREN, PERO LA MARIPOSA MÁGICA LO SANA. BICHA ESTÁ SENTADA SOBRE UN HONGO Y UNA NUBE CUBRE SU CARA. LA NUBE SE APARTA, REVELANDO SU ROSTRO INCOMPLETO Y ESTE TERMINA DE FORMARSE POR MEDIO DE TRAZOS.	MARIPOSA MÁGICA, PÁJAROS	BICHA	-	CORAZÓN, FECHAS, FUEGO, NUBES, VENTANA, HONGOS	
5	BLANCO	SE GENERA UN EFECTO ÓPTICO SIMILAR AL DE UN CALEIDOSCOPIO. SE OBSERVAN DISTINTAS FORMAS, LAS CUALES SE VAN DISTORSIONANDO	-	-	-	BOLAS DE DISCO, DIAMANTES, OJOS, BOCAS, CORAZONES, ALAS DE MARIPOSA	
6	NARANJA	UNA CONCHA MARINA SE ABRE Y DEJA VER A BICHA BAILANDO EN SU INTERIOR FRENTE A UN ESPEJO, EN ESTE APARECE EL REFLEJO DE UNA NIÑA, LA CUAL EMPIEZA A IMITAR A BICHA.	MARIPOSA MÁGICA, PECES	BICHA ADULTA Y BICHA NIÑA	-	CONCHA, ESPEJO, SÍMBOLO DRAGON BALL	

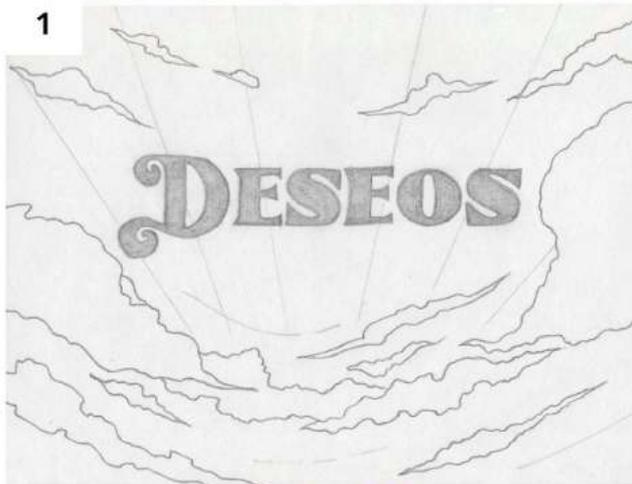
GUIÓN TÉCNICO

ESCENA		PERSONAJES			OBJETOS	REFERENTE	
#	COLOR DE FONDO	DESCRIPCIÓN GENERAL	ANIMAL	PERSONA			TEXTO
7	AZUL OSCURO	BICHA SE ENCUENTRA RODEADA DE MEDUSAS GIGANTES. EN LO ALTO HAY UNA ESFERA QUE IRRADIA LUZ. LA MARIPOSA SE DIRIGE HACIA LA ESFERA Y BICHA LA SIGUE, SALTANDO SOBRE LAS MEDUSAS PARA IMPULSARSE. LA MARIPOSA SE FUNDE EN LA ESFERA Y BICHA LA ABRAZA CON FUERZA, QUEBRÁNDOLA.	MEDUSAS, MARIPOSA MÁGICA	BICHA	-	ESFERA DE LUZ, ESTRELLAS	
8	VIOLETA	UN REMOLINO DE ENERGÍA RODEA A BICHA, SU CUERPO BRILLA Y DE SU ESPALDA BROTAN UNAS ALAS DE MARIPOSA. AL REDEDOR DE BICHA NO SE VE MÁS QUE ONDAS DE LUZ DE DIFERENTES COLORES.		BICHA	-	LUCE Y ONDAS DE COLORES	
9	BLANCO	SE GENERA UN EFECTO ÓPTICO SIMILAR AL DE UN CALEIDOSCOPIO. SE OBSERVAN DISTINTAS FORMAS, LAS CUALES SE VAN DISTORSIONANDO	-	-	-	BOLAS DE DISCO, DIAMANTES, OJOS, BOCAS, CORAZONES, ALAS DE MARIPOSA	
10	AZUL OSCURO	BICHA VUELA POR EL CIELO JUNTO CON UN GRUPO DE BALLENAS. SE EMPIEZAN A ALEVAR CADA VEZ MÁS, HASTA SOBREPASAR LAS NUBES Y LLEGAR A LAS CAPAS ATMOSFERICAS DEL PLANETA.	BALLENAS	BICHA	-	NUBES, ESTRELLAS, LUNA	
11	VIOLETA OSCURO	BICHA VUELA POR EL ESPACIO Y OBSERVA UNA LUNA. SE ACERCA Y LA UTILIZA COMO ARCO PARA LANZAR UNA FLECHA HACIA EL SOL, LO CUAL PROVOCA LA APERTURA DE MÁS PORTALES HACIA OTROS MUNDOS.	MARIPOSAS MEDUSAS PECES BALLENAS	BICHA	CREDITOS	PLANETAS, ESTRELLAS, SOL, LUNA, BOLAS DE DISCO, CONSTELACIONES PEQUEÑAS, CONSTELACIÓN CON FORMA DE CABALLO	

STORYBOARD DESEOS



ESCENA 1



~ Instrumental ~

Se observa el cielo durante el amanecer, la cámara realiza un travelling de arriba hacia abajo y entra en cuadro el título.

ESCENA 1



~ Instrumental ~

Plano general de un lago, se observan algunas plantas acuáticas, anturios y un par de mariposas volando.



~ Instrumental ~

Una mariposa más grande y llamativa pasa frente a la cámara ocupando gran parte de la composición.



~ Instrumental ~

Bicha está sentada en el suelo, sobre el pasto, observando el amanecer mientras le da la espalda a la cámara.

ESCENA 1



~ Instrumental ~

Se ve a la mariposa de antes, volando por encima del lago, va dejando un pequeño rastro brillante, mientras la cámara la sigue. (izquierda a derecha)

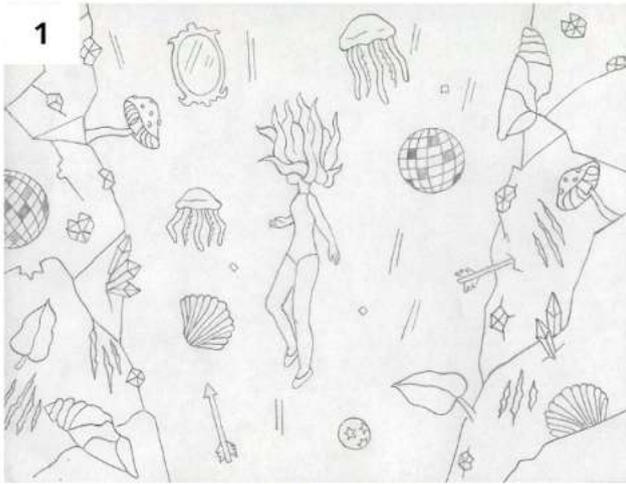


~ Instrumental ~

La mariposa se estrella contra la espalda de bicha y se tatúa en su piel. La marca empieza a brillar y se desprenden destellos y otras mariposas de esta, las cuales al brillar actúan como transición.

STORYBOARD DESEOS

ESCENA 2



~ Quien dice lo que soy ~

Bicha aparece en otro universo, está flotando en una cueva rodeada de diferentes objetos. En las paredes también hay incrustados diamantes y capullos de mariposa.



~ Si a veces ~

Una esfera luminosa rodea a bicha y al acercarse a su espalda su tatuaje de mariposa brilla. Bicha la sigue con la mirada.

ESCENA 2



~ Ni me conozco ~

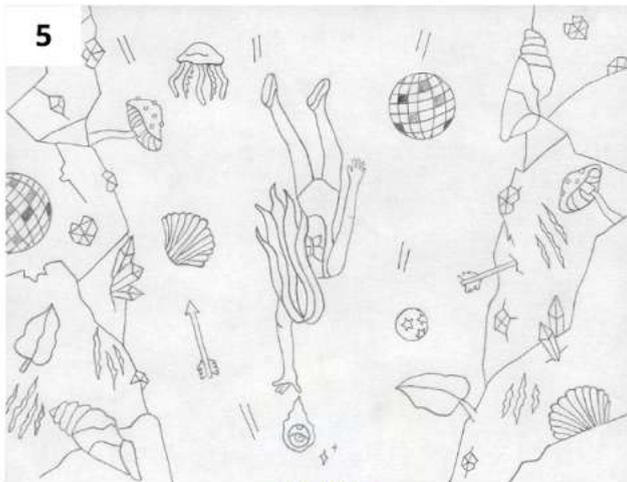
La esfera luminosa se queda suspendida, quieta, junto a Bicha. Ella intenta tocarla, pero cuando su mano está a unos centímetros la esfera, esta huye velozmente hacia abajo.



~ Cada paso que yo doy ~

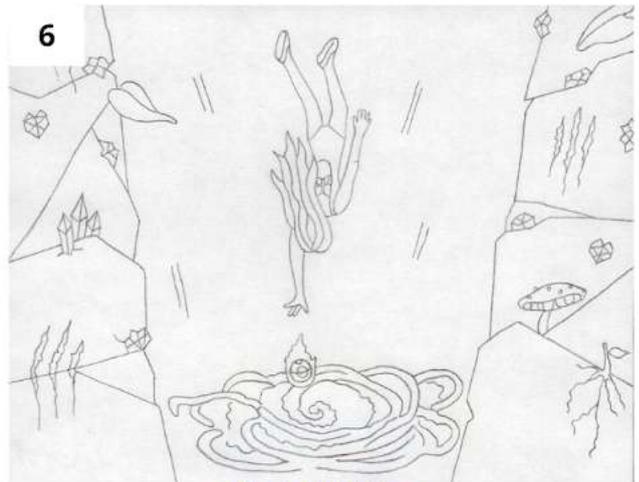
Bicha ve a la esfera dirigirse hacia a un portal que irradia luz

ESCENA 2



~ Es fiel ~

Bicha decide ir tras la esfera, los diamantes de las paredes brillan cuando la esfera pasa cerca de ellos. La cámara la sigue.

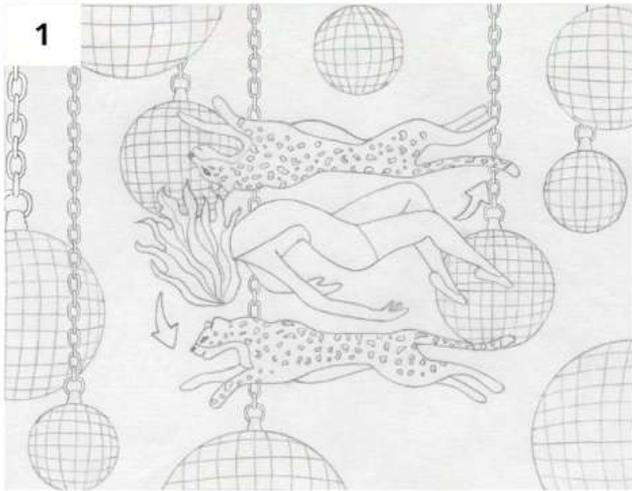


~ A mis instintos ~

Bicha se aproxima al portal, cada vez hay menos objetos a su alrededor. Finalmente la esfera entra en el portal y Bicha se lanza tras ella.

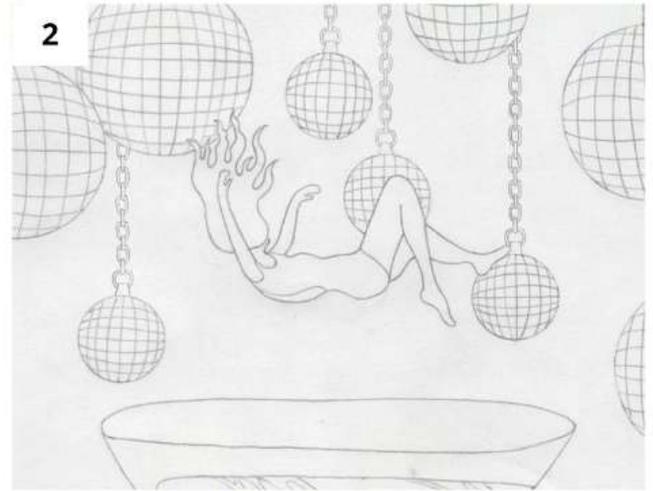
STORYBOARD DESEOS

ESCENA 3



~ Animales y feminos ~

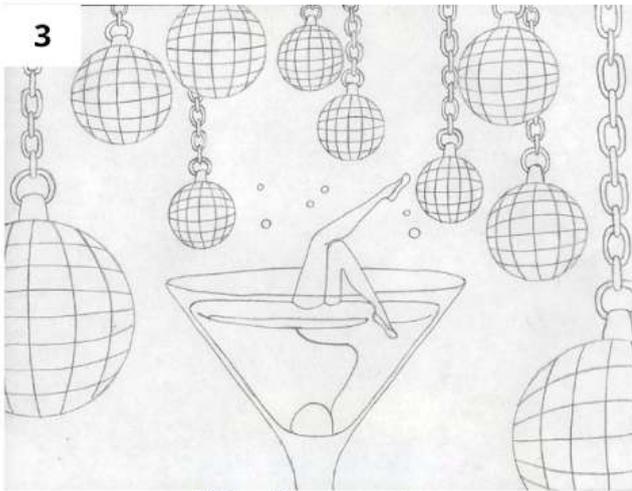
Bicha cae por un espacio lleno de bolas de disco. A su vez, su cuerpo se desdobra en dos figuras de leopardos y luego se vuelven a unir.



~Tan humanos tan distintos ~

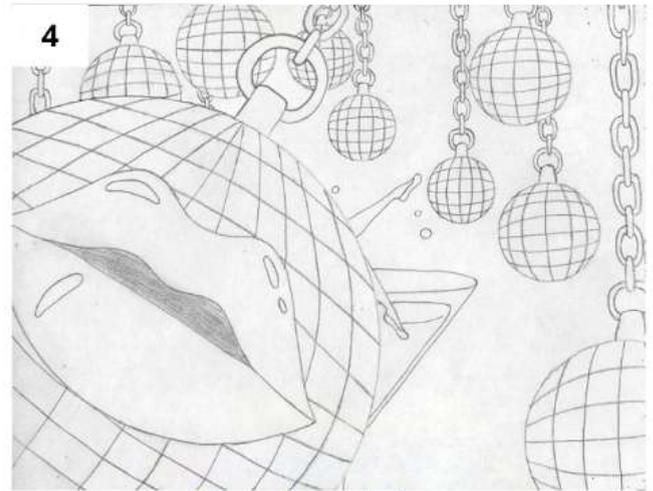
Bicha continúa cayendo, pasando por el frente las bolas de disco mientras la cámara la sigue.

ESCENA 3



~ El tequila me produce ~

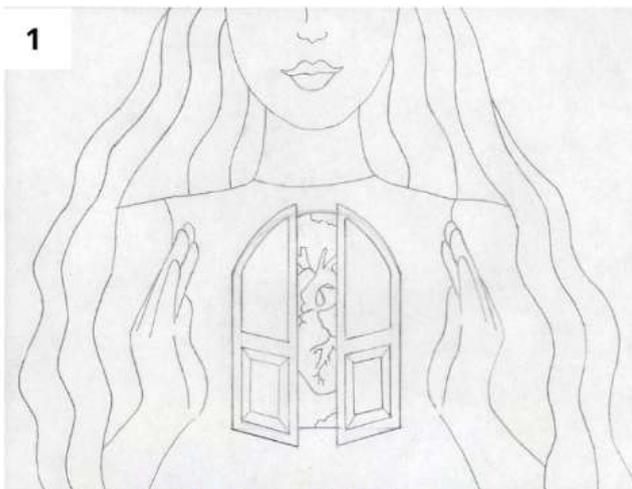
Bicha cae en una copa de martini, sus pies sobre salen del licor mientras el resto de su cuerpo no se ve.



~ Ganas de arrebatarme ~

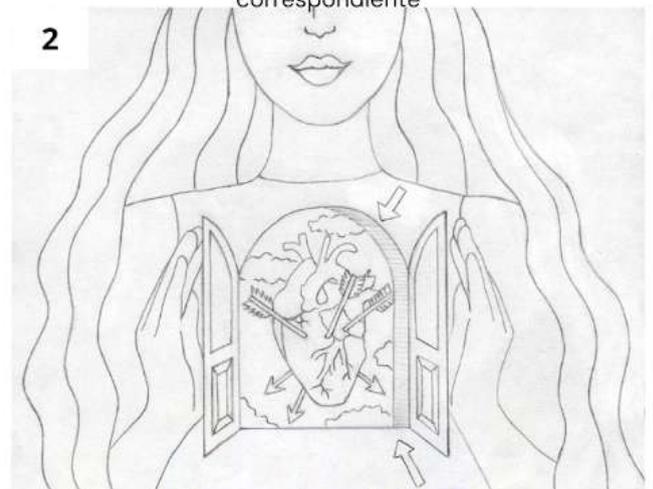
Una bola de disco gigante, con una bota en ella, pasa frente a la cámara haciendo una transición a la siguiente escena. La boca canta la frase de la canción correspondiente

ESCENA 4



~ Y no trates de tacharme ~

En el pecho de Bicha aparece una puerta que se abre revelando un corazón flotando en un cielo lleno de nubes.

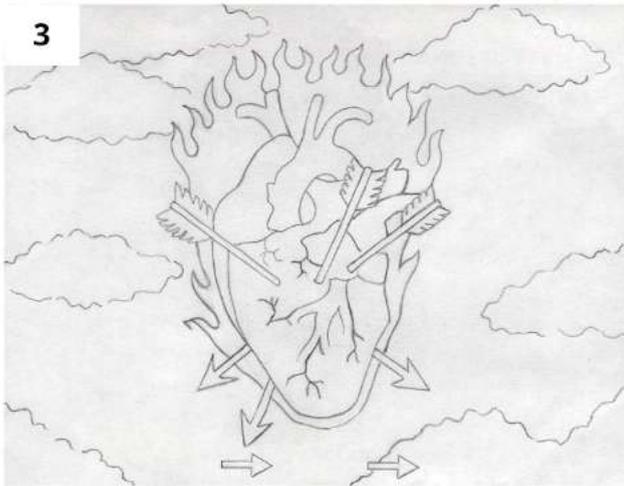


~ Tu no puedes señalarme ~

El corazón es atravesado por flechas y la cámara hace un acercamiento hacia este, entrando por la puerta.

STORYBOARD DESEOS

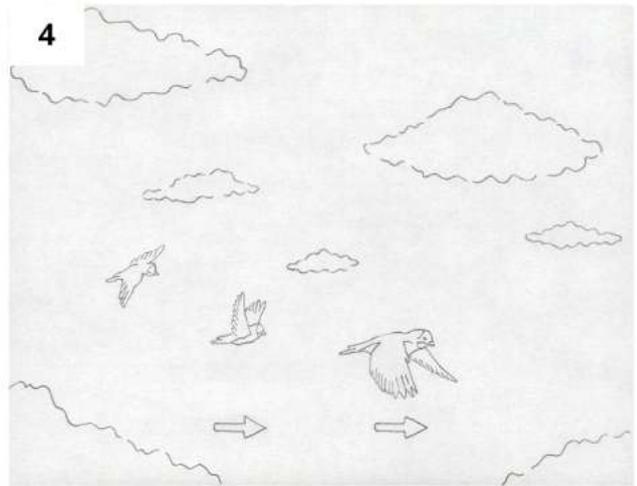
ESCENA 4



~ Se que también tienes deseos ~

La esfera de luz rodea el corazón y provoca que ese se prenda en llamas haciendo que las flechas se desintegren y el corazón se cure.

4



~ De ser tu y de no seguir más ~

Aparecen volando unos pájaros diamante de gould y la cámara los sigue.

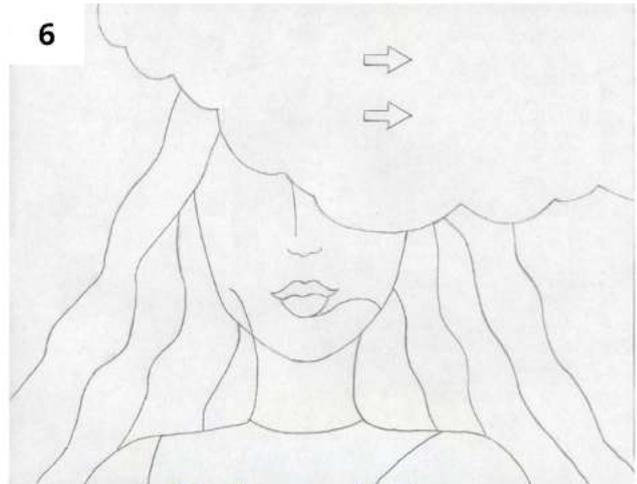
ESCENA 4



~ Ocultando lo que eres ~

Los pájaros vuelan junto a un hongo gigante donde está bicha sentada, la cámara deja de seguir a los pájaros. El rostro de Bicha esta cubierto por una nube.

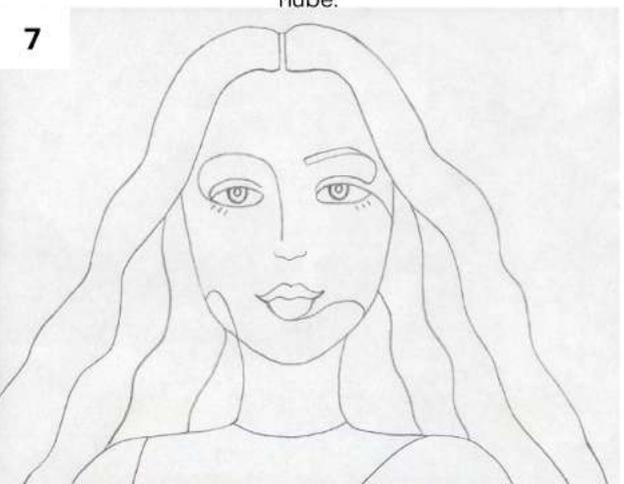
6



~ De volar y no mirar atrás ~

La nube descubre el rostro de Bicha, donde falta la mitad de sus facciones. Por medio de trazos sus ojos se empiezan a formar.

ESCENA 4



~ El pasado que entristece ~

El rostro de Bicha se termina de formar.

1



~ Oh, oh, oh, oh ~

Efecto caleidoscopio con formas de bocas entreabiertas y bolas de disco.

ESCENA 5

STORYBOARD DESEOS



ESCENA 5



2

~ Oh, oh, oh, oh ~

Efecto de caleidoscopio con formas de corazones, ojos y diamantes.

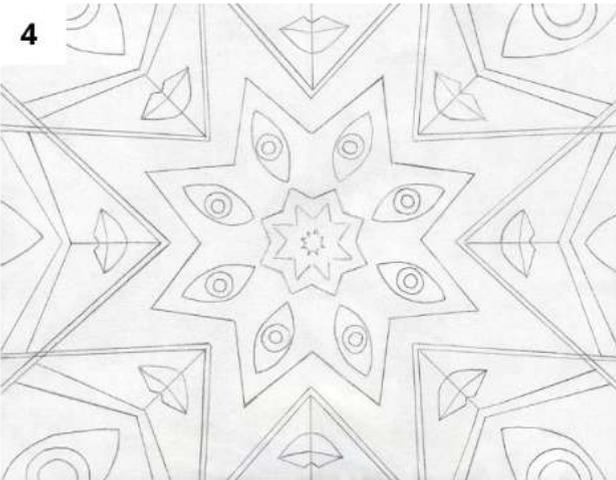


3

~ Oh, oh, oh, oh ~

Efecto de caleidoscopio con la forma de una cara de perfil (boca y nariz) y el estampado de las alas de una mariposa.

ESCENA 5



4

~ Oh, oh, oh, oh ~

Efecto de caleidoscopio con formas de ojos y bocas

ESCENA 6



1

~ En el espejo una y otra vez ~

Una concha se abre y en su interior se encuentra bicha bailando frente a un espejo a modo de caja musical.

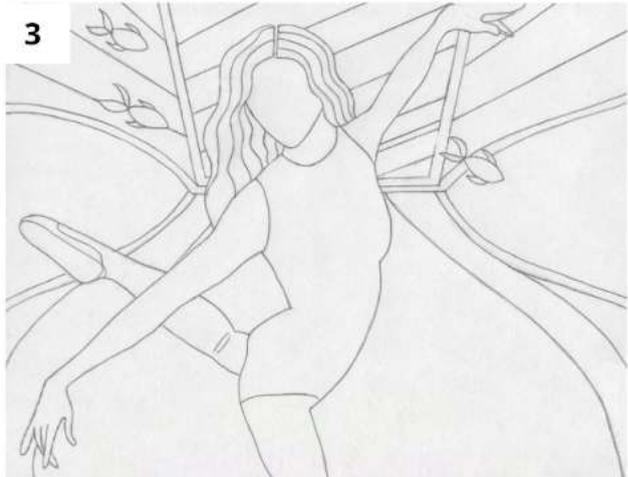
ESCENA 6



2

~ Retroversiendo a mi niñez ~

En el reflejo del espejo aparece la forma de una niña (bicha de pequeña) la cual empieza a seguir los pasos de bicha.



3

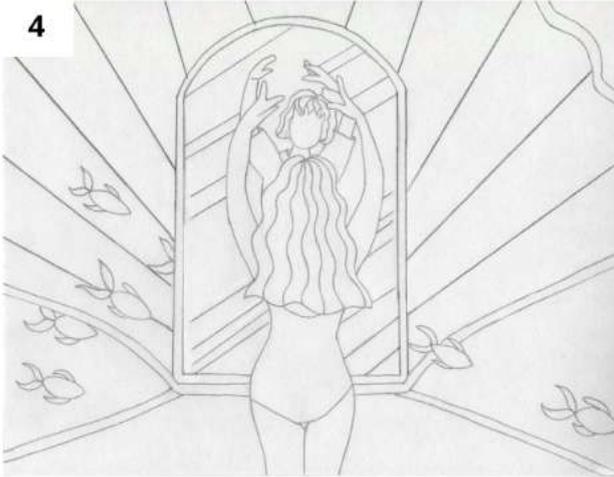
~ Cantando alto con tacones ~

Desde un plano cenital se observa a bicha bailar imitando algunos pasos de balet.

STORYBOARD DESEOS



ESCENA 6



~ Que nunca voy a ponerme~

Se observa a bicha y a su reflejo bailando de forma coordinada mientras siguen los mismos pasos.

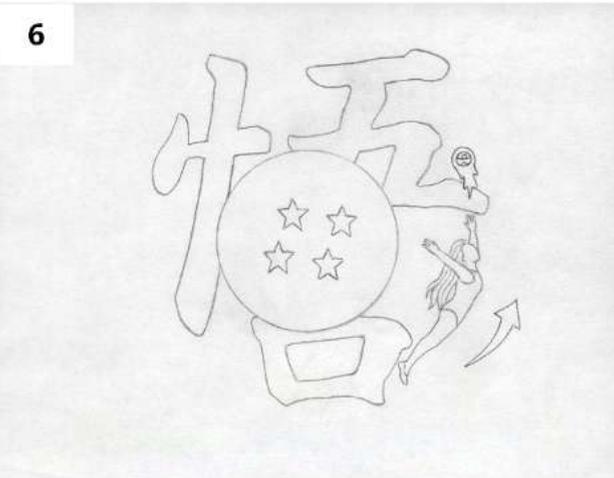
5



~ Y una camisa de Dragon ball~

Desde un plano medio se observa únicamente el reflejo de la niña y se genera un leve zoom in hacia el estampado de su camiseta.

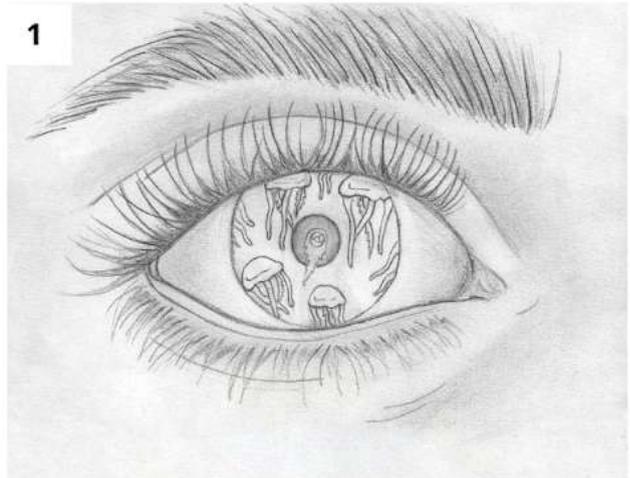
ESCENA 6



~ Que ahora extraño en este cajón ~

Junto al estampado de Dragon ball aparece Bicha, haciendo un espiral, rodeando lo, mientras trata de alcanzar la esfera luminosa.

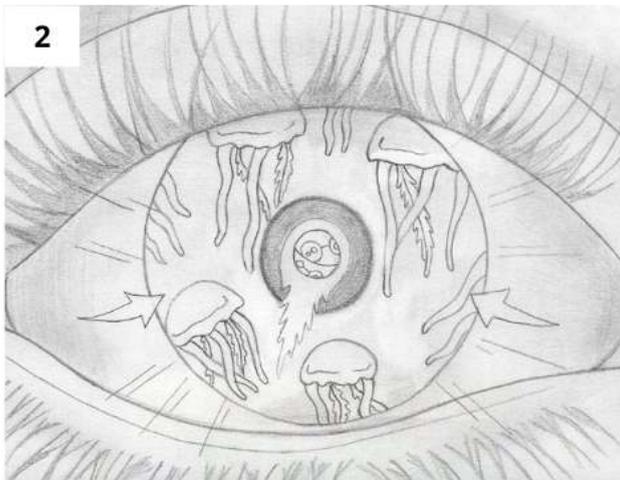
ESCENA 7



~ Que lindos años ~

Se hace un yuxtaposición entre el estampado de Dragon ball y el ojo de Bicha en un plano detalle. Dentro del iris se ven medusas flotando.

ESCENA 7



~ Y que bonita es la evolución ~

La cámara hace un zoom hacia el iris del ojo, donde se ve nadar a las medusas y a la esfera luminosa entrar al ojo por la pupila.

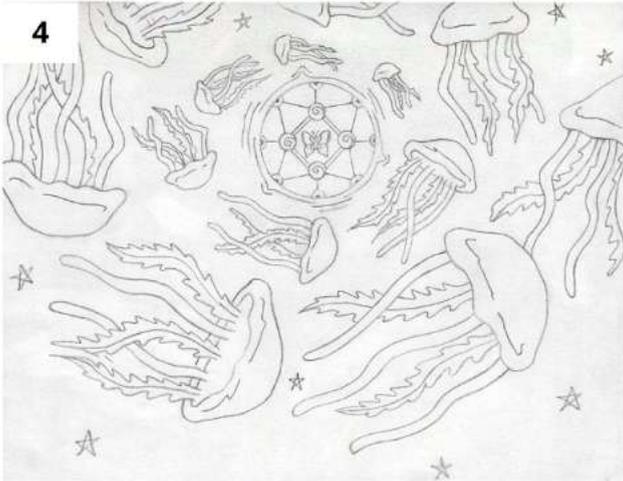


~ De ser tu ~

Bicha se encuentra rodeada por un banco de medusas gigante, mientras esta parada sobre una. La cámara hace un travelling hacia arriba.

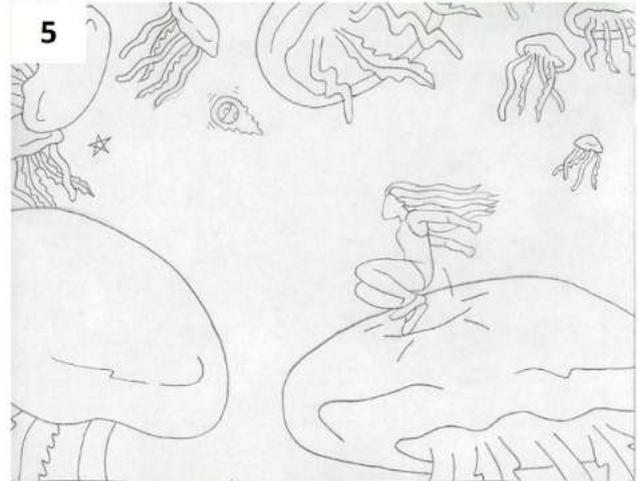
STORYBOARD DESEOS

ESCENA 87



~ Y de no seguir más ~

En lo alto, sobre Bicha, hay una esfera luminosa gigante, que irradia luz. Allí hay un grupo de medusas nadando en círculos mientras la rodean.



~ Ocultando lo que eres ~

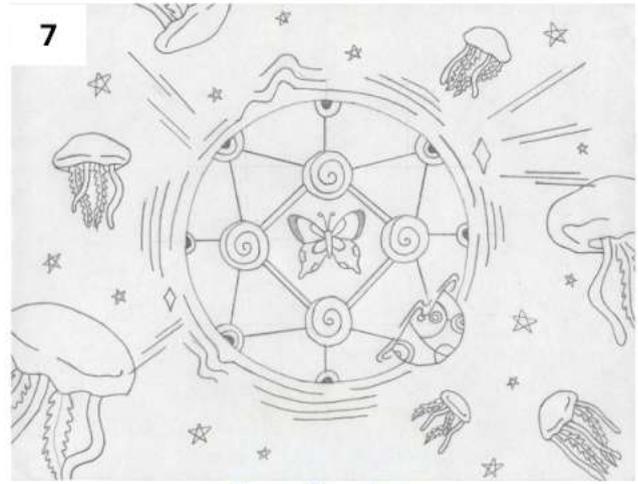
La esfera pequeña se dirige hacia la grande, volando sobre las medusas. Bicha la sigue saltando sobre las medusas.

ESCENA 7



~ De soñar ~

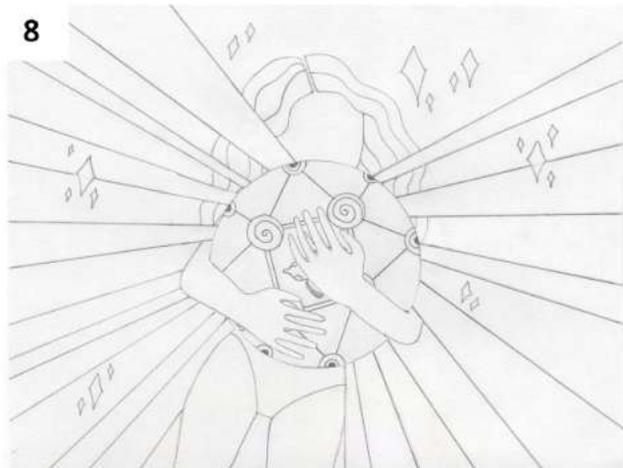
Finalmente, la esfera pequeña esta a punto de llegar a la grande. Bicha se impulsa por ultima vez saltando en una medusa y va tras la esfera pequeña, estirando su brazo para atraparla.



~ Y no mirar atras ~

La esfera más pequeña y la más grande se funden las dos, mientras algunas medusas se mueven a su alrededor.

ESCENA 7



~ El pasado que entristece ~

Bicha alcanza la esfera y la abraza. Esta empieza a brillar y salen halos de luz de su interior.

ESCENA 8



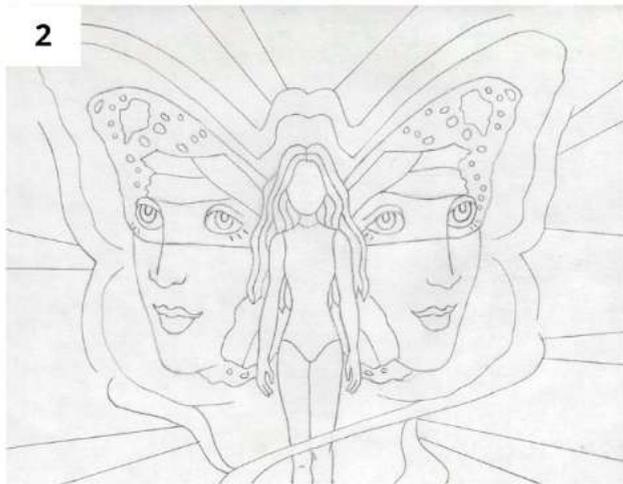
~ Oh, oh, oh, oh ~

Un remolino de energía rodea a Bicha, de ella se desprenden halos de luz.

STORYBOARD DESEOS



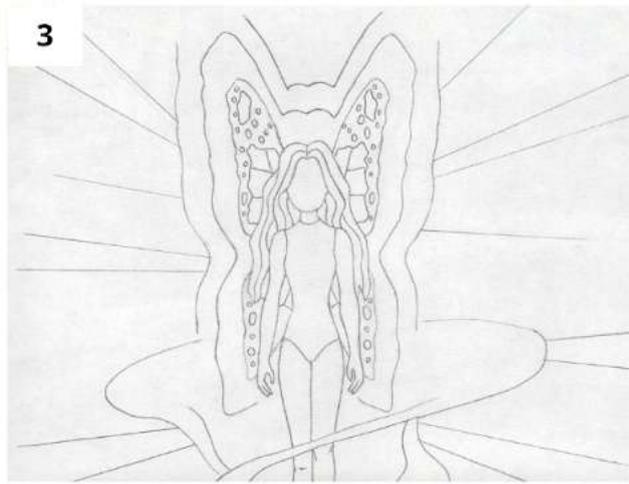
ESCENA 8



~ Oh, oh, oh, oh ~

De su espalda brotan una alas de mariposa. En estas se ve el rostro de Bicha por un momento.

3



~ oh oh oh oh ~

Bicha abre y cierra sus alas, sigue irradiando luz.

ESCENA 8



~ oh oh oh oh ~

Se ve finalmente el diseño de las alas de Bicha, el cual es el mismo de la Mariposa que fundió en su espalda como un tatuaje.

ESCENA 9



~ Interludio ~

Efecto de caleidoscopio con formas de corazones, ojos y diamantes.

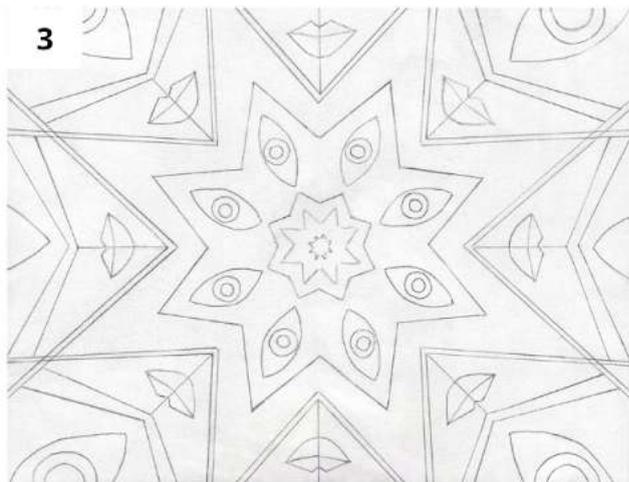
ESCENA 9



~ Interludio ~

Efecto de caleidoscopio con la forma de una cara de perfil (boca y nariz) y el estampado de las alas de una mariposa.

3

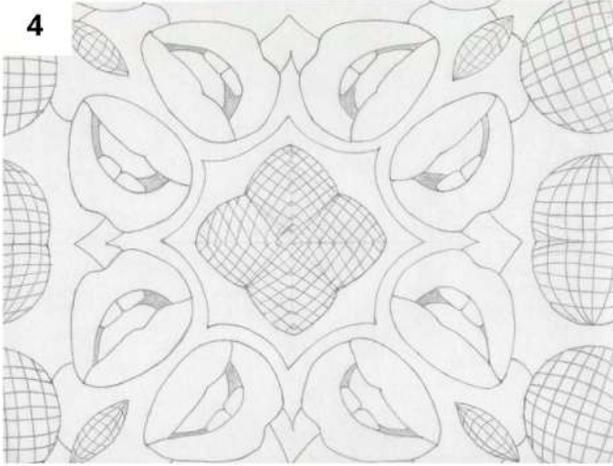


~ Oh, oh, oh, oh ~

Efecto de caleidoscopio con formas de ojos y bocas

STORYBOARD DESEOS

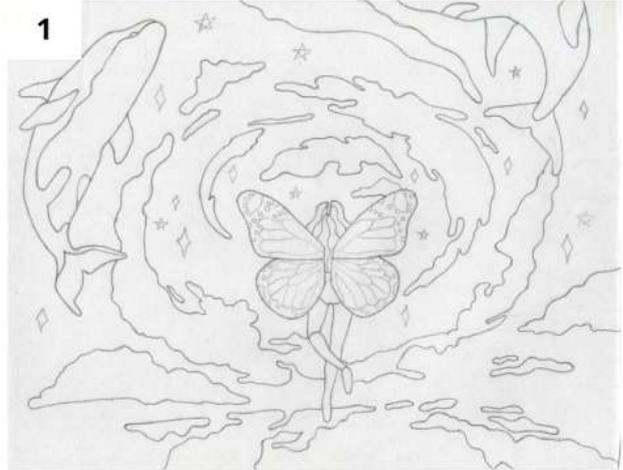
ESCENA 9



~ Interludio ~

Efecto caleidoscopio con formas de bocas entreabiertas y bolas de disco.

ESCENA 10



~ Quien dice lo que soy ~

Bicha levita observando cómo algunas ballenas vuelan en medio de las nubes que forman una espiral.

ESCENA 10



~ Si a veces ni me conozco ~

Bicha vuela junto con las ballenas en medio de las nubes, mientras la cámara la sigue (izquierda a derecha)



~ Cada paso que yo doy ~

Bicha de frente a la cámara, sale de entre las nubes junto con las ballenas y vuela hacia arriba por encima de la luna, la cámara la sigue.

ESCENA 10



~ Es fiel a mis instintos ~

Bicha y las ballenas vuelan sobre las nubes, hacia la atmosfera. Se observa el límite del planeta, tierra y el inicio del espacio.

ESCENA 11



~ oh oh oh oh ~

Bicha entra y sale de cuadro acompañada de dos mariposas pequeñas. Las tres dejan un rastro. El de bicha es el más grande y dentro de este se pueden observar algunos elementos como medusas, bolas de dragón, etc.

STORYBOARD DESEOS

ESCENA 11



~ oh oh oh oh ~

Bicha vuela por el espacio, en el cual se pueden observar algunos planetas, constelaciones como la de sagitario y otros elementos que han aparecido a lo largo del video.

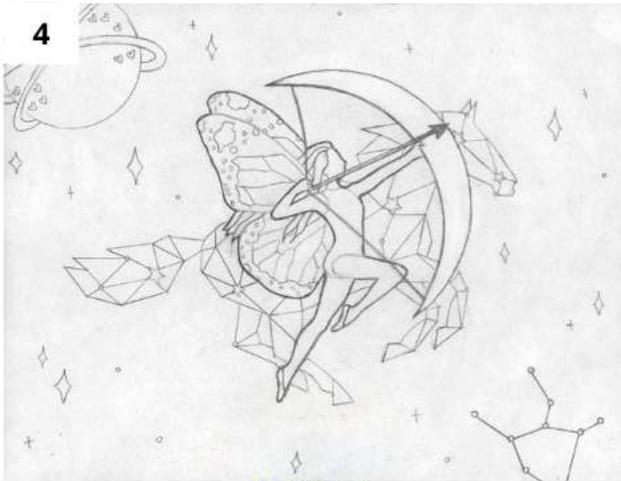
3



~ oh oh oh oh ~

Bicha observa una media luna brillante a lo lejos.

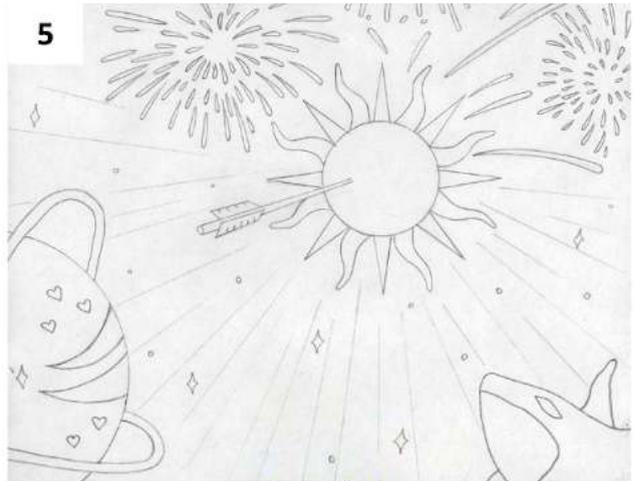
ESCENA 11



~ oh oh oh oh ~

Bicha vuela hasta la media luna y la toma para usarla como un arco, con la luz de la luna se forma una cuerda de arco y una flecha. Bicha tensiona la cuerda y tras ella aparece la constelación de un caballo, luego dispara la flecha.

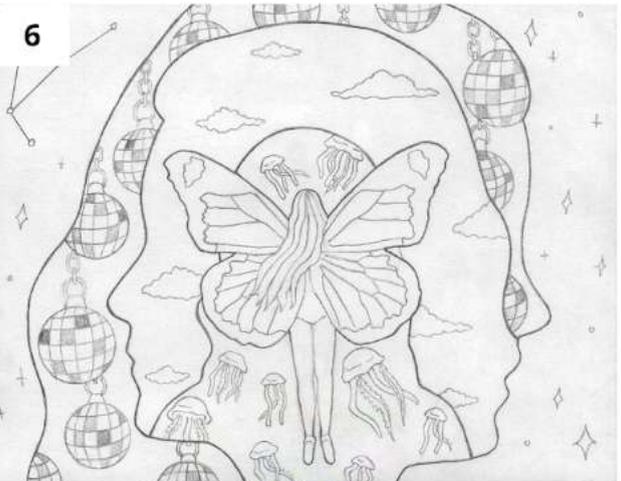
5



~ oh oh oh oh ~

La flecha se incrusta en un sol y de este salen fuegos artificiales, que lo cubren por completo.

ESCENA 11



~ oh oh oh oh ~

En el lugar donde estaba el sol se forma un bucle de entradas a otros mundos, estas lucen como siluetas de la cabeza de Bicha.



~ oh oh oh oh ~

A detalle los ojos de bicha, en estos se refleja la imagen de los portales que esta oobservando.

12. Animatic

(VER ANEXO 1)



13. Propuesta de dirección

Esta propuesta parte desde la respuesta a la pregunta: ¿Cuál será la intención del videoclip? Y con ella descubrir el objetivo a cumplir y cómo este se manifiesta en términos narrativos y visuales. De esta manera, la construcción de la idea se generará desde la unión de tres aspectos: Por un lado, el propósito mismo que la artista posee con su canción, por el otro la base conceptual que gira en torno a este proyecto, y finalmente la intención del equipo realizador de transmitir de una forma interesante el mensaje implícito y explícito que posee la obra musical.

Para determinar la intención que tendrá el videoclip “Deseos”, se deben considerar dos enfoques. No se debe olvidar que este proyecto será el resultado de una colaboración entre dos equipos: por un lado, el equipo encargado de la realización visual del videoclip (nosotras) y, por otro, la artista que es dueña y creadora de la pieza musical. De esta manera, la pieza final será un claro exponente de estos dos enfoques, mostrando el trabajo armónico que se logró en conjunto. A continuación, se establecerá cómo cada una de las partes desea abordar la presentación de la idea de este proyecto.

Para exponer la intención de la artista, se proporciona la transcripción de un fragmento de entrevista, que se podrá encontrar en anexos, en el que Estefanía o La Bicha, describe la idea o su intención detrás de la composición y grabación de la pieza musical Deseos ([ver anexo 2](#)).

Teniendo clara la detallada descripción brindada por Estefanía, es momento de pasar a la perspectiva que nos refiere directamente a nosotras como realizadoras de este proyecto. Uno de los objetivos principales es la creación de un video visualmente único y encantador. Y con igual o mayor importancia, construir el video

con una estructura narrativa sólida, con el fin de obtener no solo una pieza estéticamente atractiva, sino también con profundidad y significado.

Como base inicial se determina que tanto el título de la canción Deseos como el contenido de su letra serán factores determinantes que no se podrán obviar. Sin embargo, tampoco se desea desarrollar una idea que acompañe a estos elementos desde lo literal, sino desde un nivel más profundo y/o simbólico que represente el trasfondo de la canción.

Al relacionar la palabra deseos con la letra de la canción, surgió la idea de generar un proyecto que combinara ambas dimensiones en uno solo. Esto condujo al objetivo final de la animación del videoclip: retratar el conflicto interno común que enfrentan las personas en ciertas etapas de la vida, el desafío de descubrir su verdadera identidad y el propósito en la vida. Adicionalmente, quisimos retratar la angustia natural del hombre de destacarse entre la multitud, de poseer algo que los diferencia y le permita brillar por encima de la gran cantidad de personas que lo rodea.

La protagonista del videoclip, a quien se le llamará Bicha, es la representación de la artista y encarnará de manera simbólica a las personas que hayan atravesado alguna fase de crisis personal. A los individuos que dentro de este mundo moderno acelerado, con una sobrecarga de estímulos y una avalancha de información generada por las redes sociales, se hayan sentido perdidos y sin un rumbo claro, llegando incluso a desconocer quiénes son y qué los hace únicos.

La idea concreta, mediante en la cual convergen los dos enfoques (realizadoras y artista) radica en situar al personaje en una situación inevitable de la que no pueda escapar, sorprendiéndola y obligándola a emprender un viaje a través de diferentes mundos. El objetivo final de Bicha será el de alcanzar su máximo

deseo: encontrarse a sí misma. Esta historia se representará visualmente de manera metafórica utilizando los dos conceptos propuestos por la artista: la mariposa y el signo zodiacal Sagitario.

La mariposa desempeñará un papel crucial en la narrativa del videoclip, siendo el símbolo central que guiará y transportará a la protagonista a través de cada uno de los mundos que componen su travesía. Además, simboliza la metamorfosis, un concepto de gran relevancia en la historia del videoclip, como se profundizará en la siguiente sección.

Como punto ancla para el desarrollo y la construcción de esta propuesta se tiene un concepto general que cumplirá la función de llenar el sub texto del videoclip, y a su vez aportará en gran medida a la estética y a la parte visual del mismo. De esta manera, la idea del videoclip se genera a partir de la noción: Metamorfosis, definida en el marco teórico y a continuación ampliada, desde una perspectiva significativa para la trama y la animación del video musical.

Adicionalmente, este será nutrido con los sub conceptos de: Lo onírico y Sagitario, segunda idea brindada por la artista, el cual permitirá fortalecer tanto a la personalidad de la pieza, al reflejar el signo zodiacal de Estefanía, como al propio personaje del videoclip, debido a la idea de fuerza y exploración que están ligadas intrínsecamente al significado de este signo.

13.1. Concepto general: Metamorfosis

Al analizar tanto la letra de Deseos como la identidad que rodea a La Bicha como una figura artística, se presenta la idea de construir el videoclip alrededor de un concepto que vincule estos dos aspectos. Así nace la idea de tomar como base

el término Metamorfosis, el cual, es la noción central del videoclip, tanto en términos visuales como narrativos.

En primer lugar, abordando el aspecto estético, se plantea hacer alusión a la imagen representativa de La Bicha. Se tomará como referencia a la mariposa como símbolo de la metamorfosis. Este insecto hace parte crucial de la identidad de la cantante, desde su propio nombre artístico, hasta la iconografía de ella como marca, tal como se observa en las siguientes imágenes tomadas de su cuenta de Instagram.

Figura 59.
Contenido Publicado por La Bicha



Nota. Alusiones a la mariposa realizadas por Estefanía Álvarez (La Bicha) para su cuenta de Instagram @labichamusica. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/11bgb>

En segundo lugar, en términos narrativos, la metamorfosis adquiere una gran importancia al nutrir la trama y el sub texto, relacionándose además con la letra de la canción que habla, de quién se es y quién se quiere ser a partir de la transformación, llegando así a la premisa: 'Es la historia de una metamorfosis'.

Ampliando la definición previa de metamorfosis del marco teórico, hablaremos del proceso de transformación al que hace referencia el término, en el que suceden una serie de cambios que convierten a un ser simple en uno más complejo o hay una transición de un estado a otro. Como exponen estas dos afirmaciones, "Metamorphosis is a life-history transition that involves radical

changes” (Heyland, 2006, p. 658) y “I would define metamorphosis as a dramatic, coordinated transition in an individual's life history” (Reitzel, 2006, p.660). Esa modificación cambia la vida del individuo que la vive. Es esta la idea de metamorfosis que se desea utilizar como metáfora, ya que está conectada con el arco de transformación que vivirá el personaje de Bicha dentro del videoclip.

Tomando como base los siguientes versos del pre-coro de la canción, “De ser tú y de no seguir más, Ocultando lo que eres” se puede encontrar en estas dos frases el mensaje que la artista desea transmitir con su pieza musical. La canción Deseos habla sobre el anhelo que posee una persona de descubrirse a sí misma, de encontrar su verdadera identidad y convertirse en su mejor versión para que tanto ella, como todos aquellos que la rodean, puedan darse cuenta de su verdadero ser. De esta manera, con el propósito de incluir este concepto dentro de la historia del videoclip, se propone retratar el proceso, específicamente el de la metamorfosis de la mariposa, para crear una metáfora que es aplicable al personaje de Bicha, al llevarla a ocupar el lugar del ser vivo que pasa de ser una oruga a convertirse en una mariposa.

13.2. Subconceptos

13.2.1. Sagitario

El noveno signo zodiacal Sagitario es el concepto en el que la artista está basando su nuevo álbum. Debido a que Deseos estará dentro de este álbum, un atributo importante del videoclip es este tema, que lo vincula al resto del disco. Esta noción va más allá de un aspecto estético y visual, decidimos deconstruir la palabra en su etimología y basarnos en esta para construir la trama principal del videoclip.

De acuerdo con el Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani (2011), el término sagitario deriva de la palabra en latín *sagitta* que quiere decir rayo o flecha, de allí se da que su representación sea un arquero o un centauro que porta un arco y una flecha. Sin embargo, su connotación etimológica va más allá de la representación simbólica del signo y va hacia su trasfondo discursivo.

La escuela Huber de astrología(1998) menciona que la motivación principal de este signo es la búsqueda de una meta (p.111). Sería posible relacionar entonces “La Flecha” que porta Sagitario con su búsqueda de propósito del signo, pues el arquero con su flecha apunta hacia un objetivo o una meta.

Para ahondar aún más en la motivación de este signo, queremos analizar una afirmación que describe, de forma general, la idea en la que nos basamos para construir la historia: “Es el signo que se vale de la exploración para ampliar sus horizontes y conocimientos con el fin de dar un sentido a la vida.” (EcuRed, 2021, p.2). Consideramos importante resaltar dos aspectos de esta frase, de los que se desencadena el mensaje central del videoclip.

En primer lugar, nos interesa, específicamente, la palabra exploración. Si buscamos un sinónimo de esta, nos podemos encontrar con el término Viaje, y es justamente esta equivalencia en la que nos inspiramos para diseñar la trama del videoclip. La historia base sobre cómo la protagonista realiza un viaje, cumple con el vínculo que acabamos de mencionar, pues dicho de otra manera, el personaje de Bicha está realizando una exploración a lo largo de todo del video. Adicionalmente, la relación va un poco más allá, la premisa de EcuRed habla sobre cómo esta exploración se ejecuta para ampliar horizontes y conocimientos, lo cual es precisamente aquello que está haciendo nuestro personaje. Ella va viajando a

través de distintos mundos, una clara metáfora sobre la exploración de nuevos horizontes.

El segundo aspecto, trata sobre la última porción de la cita, en donde se menciona el sentido de la vida. Uno de los aspectos más característicos del signo de sagitario es que tal como una flecha busca una diana, ellos están en la búsqueda de un objetivo que les brinde un significado a su existencia. Bicha, por su parte, ¿Para qué está realizando este viaje a través de distintos mundos?, precisamente para encontrarse a sí misma, descubrir quién es y encontrarle una razón a su vida.

13.2.2.Lo onírico

El videoclip gira en torno a dos procesos que hacen alusión a aspectos de la psicología o el psicoanálisis. Estos procesos se conocen como el autodescubrimiento y la búsqueda de la identidad. Teniendo en cuenta esto, es claro que estos dos procesos tienen todo que ver con que el individuo tenga que hacer un análisis interno de sí mismo, pues tal como lo menciona Allen (2018) “para desarrollar el autodescubrimiento hay que intentar “anular” el cuerpo y centrarse solo en lo mental” (p.10), Allen al mencionar en que para desarrollar este proceso hay que centrarse principalmente en lo mental, toca precisamente el punto crucial que conecta a la historia junto con el término de onírico. Al someter al personaje de Bicha a un proceso de autoanálisis mental la estamos conduciendo a un viaje en su interior, y esto es justamente lo que deseamos representar con el viaje que emprende por estos mundos al seguir a la mariposa mágica.

Por consiguiente, si hablamos de un viaje hacia el interior de la mente, estamos introduciéndonos en un contexto que va más allá de la realidad, ya que ¿qué ley física o biológica rige los pensamientos? Y es aquí en donde proponemos

el utilizar al término de Onírico, que está ligado a la vanguardia artística surrealista, como el concepto que envolverá a la historia durante el viaje que atravesará Bicha.

La palabra Onírico u onirismo hace referencia a “un adjetivo proveniente del vocablo griego *óniros*, “sueños”, y que suele ser empleado en diferentes áreas del saber (...) interesadas en la experiencia del sueño” (Editorial Etecé, 2020, p.2) es decir que crear un proyecto alrededor de este adjetivo, tal como lo menciona la psicóloga Miranda Fèz (2015), abre las puertas a un mundo de infinitas realizaciones fantásticas. Teniendo esto claro, lo que se desea es crear un universo totalmente fantástico y surreal que represente a la mente del personaje, en el que desde los colores de los objetos hasta su propia naturaleza no se ciñan a la realidad, todo con el propósito de contribuir a la idea de que Bicha no se encuentra en su mundo ordinario, sino que está en medio de un universo irreal, dentro de su propia mente.

13.3. Estructura narrativa

Hay dos estructuras en el videoclip, una tiene que ver con el espacio-tiempo en el que se desarrolla la historia y la otra relacionada con la evolución del personaje.

13.3.1 Estructura Espacio - temporal

Como es bien conocido, un recurso muy eficaz para transmitir con éxito un mensaje es la repetición, pues tal como lo menciona la copywriter Maider Tomasena (2020) “La repetición ayuda a dejar clara la idea principal de un texto a tus lectores” (p.8) es por este motivo que nos proponemos utilizar este recurso para ayudar a enfatizar y dejar claro el mensaje de trasfondo que retrata el viaje que realiza Bicha. Ella, al estar envuelta en un proceso de introspección, vive un arco de

transformación que tomará protagonismo a lo largo de todo el videoclip, en el que el enfoque estará marcado hacia como el personaje evolucionará y se enriquecerá con el paso de las escenas.

Para dejar claro este mensaje y transmitirlo de una manera más eficaz, queremos recalcar este proceso de crecimiento del personaje desde distintos ámbitos del videoclip. Es así, como además de mostrar el proceso dentro de la historia y a través de su arco de transformación, apoyar desde la espacio-temporalidad del video, la evocación a la noción de la ascensión.

Si se piensa en un proceso que va de menos a más, de forma constante, y que tiende hacia un cambio positivo, como ocurre con la transformación de Bicha, un símil coherente que se podría realizar es con la idea de una ascensión, pues está, como lo menciona el columnista Hernando Uribe (2019) “Viene de ascender, que es ir de un lugar a otro más alto” (p.1). Este término suele estar constantemente vinculado a un contexto positivo, en el que el individuo que lo experimenta escala hacia una posición más alta, una idea que está fuertemente relacionada con una noción de espacialidad; en tanto que al hablar de ascender se suele referir a ir hacia arriba, a una acción que implica el alejarse del suelo y acercarse al cielo.

La manera en la que retrataremos esta idea de ascensión dentro del espacio-tiempo del videoclip será especialmente de dos maneras: una ligada precisamente a la idea de ir hacia arriba y alejarse del suelo y la otra vinculada a la temporalidad del video y a cómo se marcará el paso del tiempo.

13.3.1.1 Del suelo hacia la galaxia (Espacio)

Para plasmar la idea de ascender dentro del videoclip, decidimos que en lugar de diseñar alguna escena en específico dentro de la que se observara de forma literal al personaje de Bicha elevarse hacia el cielo; quisimos enviar esta idea

de elevación un poco hacia un segundo plano y desarrollarla a través de los backgrounds y los ambientes dentro de los cuales se diseñarán cada una de las escenas del videoclip.

La idea es evocar el alejarse del suelo e ir elevándose. Por lo tanto, durante el primer fragmento del videoclip la protagonista se podrá observar directamente sentada sobre el suelo, un aspecto que brinda el punto de partida del personaje tanto de forma física- espacial (este es el lugar desde donde inicia su viaje) como desde un aspecto psicológico (así es Bicha antes de su transformación). Mientras que, hacia la última fracción del videoclip, el entorno dentro del que se encontrará el personaje será el más lejano del suelo: se desarrollará en la galaxia, en el espacio exterior.

El contraste tan marcado entre la primera y la última escena, hará notoria esta alusión hacia el hecho de que el personaje estuvo elevándose y escalando escena a escena durante todo el videoclip. De igual manera, los fragmentos intermedios estarán apoyando esta misma idea. De tal manera que, mientras que en las escenas más cercanas al inicio se podrán observar elementos más terrestres, hacia el final se saturará con elementos que refieran al volar.

13.3.1.2 Desde el amanecer hasta el anochecer (Tiempo)

Figura 60.
Entendiendo los cielos y sus colores



Nota. Ciclo del cielo en las diferentes horas del día. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/hb11v>

La ascunción es en sí una transición. Por lo tanto, además de remarcar la idea mediante la elevación desde lo espacial, se desea añadir una referencia de transición en el ámbito temporal del videoclip. Esta estará enmarcada por el paso del tiempo a lo largo de un día. Principalmente, se utilizarán los cielos y la iluminación para mostrar el cambio entre el amanecer y el anochecer, pasando por las distintas fases del día, tomando como referencia el esquema de la figura 60.

El proceso de transformación que experimentará el personaje implica sentimientos de incertidumbre y miedo. Esta sensación de alejarse de su zona de confort se asemeja a la metáfora de elevarse desde el suelo que evoca la idea de la ascunción. Para reflejar esta idea en la narrativa temporal, se establecerá una conexión entre la sensación de seguridad y comodidad que proporciona la mañana al inicio del video, donde Bicha estará inmersa en su entorno familiar. Y, por otro lado, la noche, con su oscuridad, transmitirá la idea de duda y misterio, simbolizando el entorno desconocido en el que el personaje se encontrará mientras se enfrenta a un cambio que le genera miedo.

Es así como la construcción de cada escena deberá estar marcada por la transición entre el día y la noche. De esta manera, a medida que el personaje se encuentre más alejado de completar su metamorfosis, los diseños de los ambientes estarán más cerca del amanecer y la mañana. Por otro lado, a medida que Bicha se acerque a alcanzar finalmente su transformación, los fondos deberán ser más oscuros y cercanos a la noche.

13.4. Estructura evolución del personaje

El personaje de Bicha gira en torno a la idea de tener el deseo de auto-descubrirse para poder dejarse fluir, sin miedo, y exponer al mundo quién

realmente es ella. Para lograr esto, la joven emprende un viaje, a través del cual se hace alusión a las cuatro fases de la metamorfosis de la mariposa: Huevo, oruga, crisálida y adulto. Bicha pasará por tres de estas cuatro fases de una forma simbólica, mientras que en solamente una fase, la última, será retratada en el videoclip de una manera explícita.

13.4.1. Huevo

La primera fase, tal como lo menciona The Department of Horticulture de la universidad de Kentucky (s.f) inicia cuando “a female butterfly lays her eggs, usually on leaves or stems of plants. Inside these tiny eggs, caterpillars grow” (p. 12).

Apropiándolo dentro de la historia del personaje, esta etapa estará representada principalmente dentro de la primera escena. Allí, Bicha aún no ha emprendido su viaje. Se encontrará en su status quo y dentro de su zona de confort, rodeada de todos aquellos elementos que son familiares para ella. Es decir, que tal como ocurre dentro de la etapa explicada por Langley, es una fase dentro de la cual no se presenta mayor esfuerzo, pero que si bien, tal como la larva empieza a crecer dentro del huevo, el deseo de Bicha ya se encontrará latente en su sentir, por lo que será elegida por la mariposa mágica para emprender el viaje.

13.4.2. Oruga

Mientras la anterior fase no presentaba un mayor esfuerzo para el individuo, dentro de esta segunda etapa, “la labor principal de una larva consiste en crecer y mudar” (Langley, 2020, p.5) es decir, es un momento dentro del cual la preocupación es nutrirse, fortalecerse para continuar al siguiente periodo de la transformación. Es así como al traerlo dentro del contexto del videoclip, esta fase se puede ver evidenciada dentro de la segunda escena del videoclip dentro de dos

aspectos: El primero haciendo referencia a este momento en el que la larva sale del huevo, representada cuando Bicha traspasa el portal hacia este nuevo universo; y, por otro lado, el segundo aspecto evidenciado en la decisión de Bicha por seguir a la mariposa mágica, haciendo alusión al interés que ella demuestra en nutrir su deseo, tal como la característica que presentan las orugas dentro de esta etapa, en la que su mayor preocupación es alimentarse.

13.4.3. Crisálida

Esta fase consideramos que es una de las más dramáticas y con mayor potencia metafórica, puesto que es la etapa en la que la oruga encerrada en una especie de velo se transforma en una mariposa (Natgeokids, 2017). Con esto en mente, trayéndolo al contexto del videoclip, vimos necesario agregar un momento en el que Bicha presente un avance importante hacia el descubrimiento de su identidad durante las escenas cuatro y cinco.

La escena cuatro ocupará precisamente el pre-coro de la canción y los versos previamente mencionados. Gracias a esto, hasta este punto del videoclip, la identidad de Bicha habrá estado oculta, sin mostrar su rostro. Sin embargo, en esta escena, por primera vez se observará el rostro del personaje. Su imagen, de manera similar al proceso en el que una mariposa sale de su crisálida, comenzará a colarse desde detrás de un cúmulo de nubes que lo ocultará inicialmente.

Por otro lado, en la escena cinco se presenta el primer coro de la canción. Durante esta parte, se utilizará un efecto visual bastante psicodélico que simulará un caleidoscopio. En este efecto, se podrán observar formas que representan las diferentes partes del rostro de Bicha, como sus ojos, boca y nariz. También se mostrarán fragmentos de las alas de una mariposa, haciendo alusión al proceso de

transformación que ocurre dentro de una crisálida. Esto creará la sensación de que Bicha está encerrada en un capullo viviendo esta metamorfosis.

13.4.4. Adulto

La cuarta y última fase de la metamorfosis, ocurre cuando la mariposa finalmente emerge de la crisálida totalmente formada. Como se mencionó previamente, esta será la única etapa que será retratada en el videoclip de una manera más explícita y visual, pues estará representada de forma clara durante el segundo coro de la canción dentro de la escena número nueve. En esta, Bicha sufrirá su transformación final y obtendrá unas alas de mariposa con las que continuará su viaje por los mundos que le quedan por visitar. Ya que a la protagonista literalmente le emergen unas alas de la espalda, es clara la referencia hacia la parte final de la metamorfosis. Sin embargo, desde una perspectiva dramática del personaje, esta transformación también se ve presente en la obtención de su deseo de autoconocimiento y en finalmente transformarse en su verdadero yo.

14. Propuesta de animación

Queremos empezar esta propuesta hablando de la técnica y el formato que elegimos para realizar el videoclip “Deseos” de la cantante Bicha. Estas dos decisiones responden a la manera en la que escogimos narrar la historia y mostrarla visualmente. El planteamiento se creó a partir de las conversaciones con la artista y lo que quería transmitir con la canción y de nuestra visión sobre el producto audiovisual y como este podría causar impacto en la audiencia.

Al empezar el proyecto, tuvimos en cuenta las características conceptuales, narrativas y visuales en las que nos queríamos enfocar, y así encontramos en la animación un formato que nos iba a permitir explorar y experimentar con mensajes, formas y simbolismos que estaban más allá de la realidad y tenían más que ver con la fantasía. Además, uno de nuestros conceptos principales es el surrealismo, lo que nos lleva a plantear nuestra obra audiovisual dentro de una estética que evoca lo maravilloso, lo onírico y lo delirante de cierto modo. Decidido como formato para el videoclip la animación, encontramos en la técnica Cut Out y Digital Puppetry o de puppet la manera en la que podíamos crear la historia. Como su nombre lo indica, es una técnica digital con la cual se anima a partir de personajes articulados y a la distribución capas de elementos en una composición, creando un paisaje o en nuestro caso varios paisajes o mundos donde transcurrirá la historia.

Utilizaremos el software After Effects para crear el videoclip animado. También usamos el software Photoshop para hacer las ilustraciones y las composiciones de las escenas que serán el punto de partida para la animación. Nuestro proceso empezó desde el animatic propuesto, hecho a partir del storyboard, donde determinamos el ritmo del videoclip; siguió con la realización de todas las

ilustraciones de protagonista, personajes y paisaje, y continua en el montaje de la animación, el cuál se explicará en detalle a continuación.

Primero hablaremos de la *técnica de animación*, después de la *ilustración*, continuando con las características de la animación como *la articulación*, *el parenting* y los tipos de movimiento utilizados como el *Loop* y *el movimiento de un ciclo*, para finalizar con *la composición del ambiente*.

14.1. Técnica de animación Cut out y Digital Puppetry

Con el desarrollo de la tecnología y la animación digital surgieron nuevas técnicas de animación que simplificaron el trabajo y redujeron el tiempo de producción. Una de las más conocidas es la animación Cut Out que hace uso del Digital Puppetry o marioneta 2D. Se basa en la incorporación de un esqueleto a una ilustración que se manipula simulando el movimiento real de las articulaciones de un humano y en la fragmentación de los escenarios o espacios para crear la ilusión de profundidad a un espacio bidimensional.

Con la técnica de Cut Out digital y su relación con el puppet o marioneta se puede partir de un solo dibujo de un personaje para crear todo su movimiento. También se puede reutilizar dicho dibujo en varios movimientos y escenas. En comparación a la técnica de animación tradicional, en la que se hacían doce dibujos por segundo, con esta técnica ya no se deben crear doce sino uno, lo que ahorra tiempo de producción al no tener que realizar un dibujo nuevo para cada pose de la animación, consiguiendo una fluidez y calidad comparables. En el caso de los paisajes o espacios, a partir de la ilustración de partes o fragmentos se puede construir cada escena componiendo estos objetos en distintos planos.

Para la animación con Puppet o marioneta es necesario diseñar un personaje con sus extremidades separadas y ubicarlas en capas diferentes, de modo que se pueda mover cada una de estas partes de manera independiente.

Figura 61.

Behind the scenes: from illustration to animation!



Nota. Ejemplo de Digital puppetry. Imagen tomada de: <https://n9.cl/hpoi7>

14.1.1. Ilustración

Como primer paso ilustramos el personaje principal Bicha, los personajes secundarios y los terciarios, además de los mundos, de manera digital utilizando el software Photoshop.

Cada una de estas ilustraciones fue creada pensando en el proceso posterior de animación. Es decir, se crearon separando sus extremidades desde la fase de dibujo para tener la capacidad de articular las figuras en el software de animación y generar movimiento a partir de ellas.

Nuestro desarrollo empezó con el dibujo de bocetos o trazado digital y la composición de forma y color de cada personaje, objeto y paisaje. La estética elegida para el tipo de ilustración fue el Cartoon estilizado. Este tipo de dibujo une la gráfica fantástica tipo cartoon que se enfoca en la expresividad de lo ilustrado y en

exhibir la personalidad en rasgos y la representación simplificada de características reales, con la intención de destacar la belleza como rasgo estético, relacionada con el balance, el equilibrio y el cuidado del color y la forma. En el apartado de Diseño de personajes profundizamos más en el estilo y el proceso de ilustración enfocado en los personajes creados.

Crear la ilustración y el esqueleto de la figura es el primer paso, articularlo es el segundo paso y el tercero emparentarlo. A continuación hablaremos de la articulación.

Figura 62.
MusiFree App



Nota. Ejemplo de ilustración de personaje. Imagen tomada de: <https://n9.cl/jilke>

14.1.2. Articulación

El concepto de articulación tiene varias definiciones dependiendo del contexto en el que se esté hablando, pero todas ellas tienen significados similares. Según la (Real Academia Española, s.f., definición 2 y 4), articulación es la “Unión entre dos piezas rígidas que permite el movimiento relativo entre ellas”, además define el término como “Unión de un hueso u órgano esquelético con otro, que puede ser fija o móvil.” desde la anatomía.

Estas dos descripciones hablan de cosas similares: la unión de dos partes que permiten movimiento. Para el caso de articulación en animación encontramos

que está definida como la serie de pasos que se usan para poner en movimiento un personaje o figura y los procesos para hacerlos más realistas y humanos, incluso si no son humanos. (Adobe, s.f.).

En la animación de Deseos, la articulación cumple un papel importante para animar a nuestros personajes. Tanto en la animación de Bicha como en los demás personajes, utilizamos la técnica puppet explicada anteriormente, en la que dibujamos su cuerpo con las extremidades separadas de su torso. En el caso de Bicha: su cabeza, cabello, pies, piernas, muslos, manos, antebrazos, brazos, tronco, y en un punto avanzado del videoclip un par de alas. Fue relevante hacer que los extremos de estas partes tuvieran una forma redondeada de modo que, al animar los diferentes fragmentos de su cuerpo tuvieran una buena rotación.

Como se describe anteriormente, para articular nuestros personajes y animarlos, pensamos en cómo deberían hacerse los movimientos, los cuales tienen relación con las diferentes articulaciones anatómicas y sus rangos móviles. Por ejemplo, pensamos en la movilidad de las articulaciones de hombro o cadera que tienen movimientos de flexión, extensión, abducción, aducción y rotación; las articulaciones de bisagra presentes en rodillas y codos que permiten movimientos de flexión y extensión, y las articulaciones elipsoidales como la de la muñeca que permiten todo tipo de movimientos excepto rotatorios. Stanford Medicine (s.f.). Lo mencionado previamente, con el propósito manejar de manera correcta el movimiento de las extremidades de los personajes humanos del videoclip y dar mayor realismo a su construcción y representación.

Como nuestros personajes tienen diferentes tipos de vistas y angulaciones en el videoclip, hicimos el proceso de ilustración y articulación de las marionetas con esto en mente. Las vistas principales para el personaje de Bicha dentro de nuestro

diseño de personajes son: La vista frontal, lateral y tres cuartos dorsal. Sin embargo, en el videoclip se usaron tanto estas vistas principales como unas específicas.

Una vez dibujadas las marionetas se puede pasar a la fase de animación, donde como punto inicial estableceremos el **parenting** de las articulaciones, lo cual explicaremos a continuación.

Figura 63.

Behind the scenes: from illustration to animation!



Nota. Ejemplo articulación. Imagen tomada de: <https://n9.cl/hpoi7>

14.1.3. Parenting

Parenting está definido como el proceso de estructurar capas múltiples para que el movimiento de una capa cause una reacción de movimiento en otra. La palabra parenting, como lo dice su nombre, tiene el sentido de paternar. En esta técnica se enlazan una serie de capas a la capa padre o madre y al mover, rotar, desplazar o escalar esta capa, automáticamente afectará todas las capas relacionadas o capas hijas. (Film Media Darthmouth, s.f.)

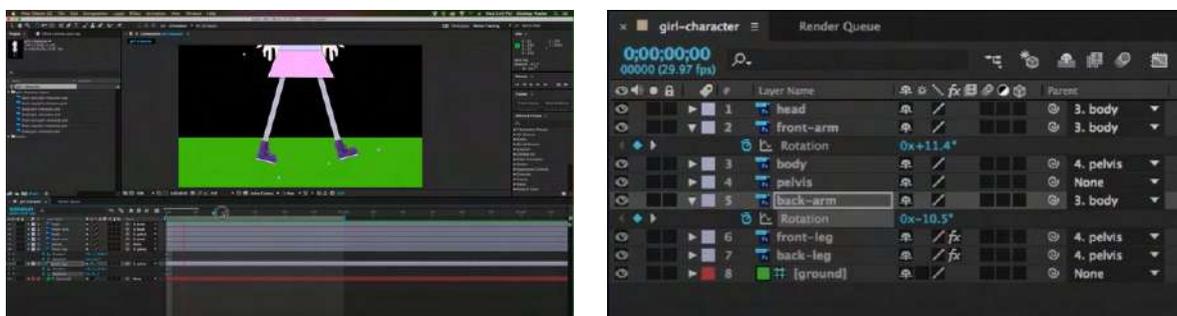
En el videoclip Deseos, a partir de las articulaciones divididas en la etapa de ilustración, creamos los emparentamientos o parenting desde un software de

animación, en este caso After Effects, donde unimos las extremidades de cada personaje de forma jerárquica, enlazando la mano al antebrazo, el antebrazo al brazo y finalmente el brazo al torso. Este mismo proceso se realiza con las demás extremidades.

De igual forma, para el proceso de parenting es importante establecer los puntos de anclaje en las partes o huesos de los personajes. Estos puntos se ubican en los límites de las extremidades donde anatómicamente se encuentran las articulaciones, con el fin de crear un esqueleto funcional cercano a la anatomía real del humano. Este paso es indispensable para asegurarnos que las diferentes partes del personaje giren y se muevan desde el punto correcto.

Los huesos de las figuras o personajes se van a mover o desplazar siguiendo la organización jerárquica del esqueleto, es decir, que al mover el brazo de Bicha, por ejemplo, también se moverá su antebrazo y mano. Esta será la relación de emparentamiento padre - hijo. Sin embargo, cada parte o hueso podrá moverse de manera individual, lo cual ayudará a la fluidez del movimiento.

Figura 64.
AE Walk Cycle (Puppet Tool) Part 2



Nota. Ejemplo de parenting. Imagen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=4XlZwa6k6F8>

14.2. Tipos de animación

En la realización de este videoclip se implementaron dos tipos diferentes de animación. Ambos tienen una función diferente en la construcción del movimiento de esta

pieza audiovisual. Igualmente, se ha determinado el uso de estos dependiendo de la función narrativa. Con esto en mente, en el siguiente apartado hablaremos de los dos tipos de animación utilizados en el videoclip Deseos, de sus características y cómo influyen en el modo en el que animamos los personajes, objetos y paisajes. Dichos tipos de animación los llamaremos Movimientos en loop y Movimientos de un ciclo.

14.2.1. Movimientos en Loop

Gracias a las diversas herramientas proporcionadas por los modernos software especializados en este campo, existen numerosas facilidades y ventajas que brindan al momento de crear animaciones. Estas herramientas se emplean precisamente en este proyecto para agilizar y facilitar el proceso, especialmente en el desarrollo de animaciones en loop.

Figura 65.
Animaciones en Loop



Nota: GIFs que ejemplifican a las animaciones en loop, que se repiten de forma infinita. Imágenes recuperadas de: <https://pin.it/2WEfDk1> y <https://pin.it/5TxPsHh>

El término *Loop* es un anglicismo que se refiere a algo cíclico o en bucle, que previo a ser implementado dentro del contexto de la animación fue ampliamente popularizado en el ámbito de la programación. Según el blog de definiciones Techtarget (2021), “a loop is a sequence of instructions that is continually repeated until a certain condition is reached” (p.1). En el ámbito de la animación, esto se traduce de manera concisa como “Looping an animation causes it to repeat” (Google

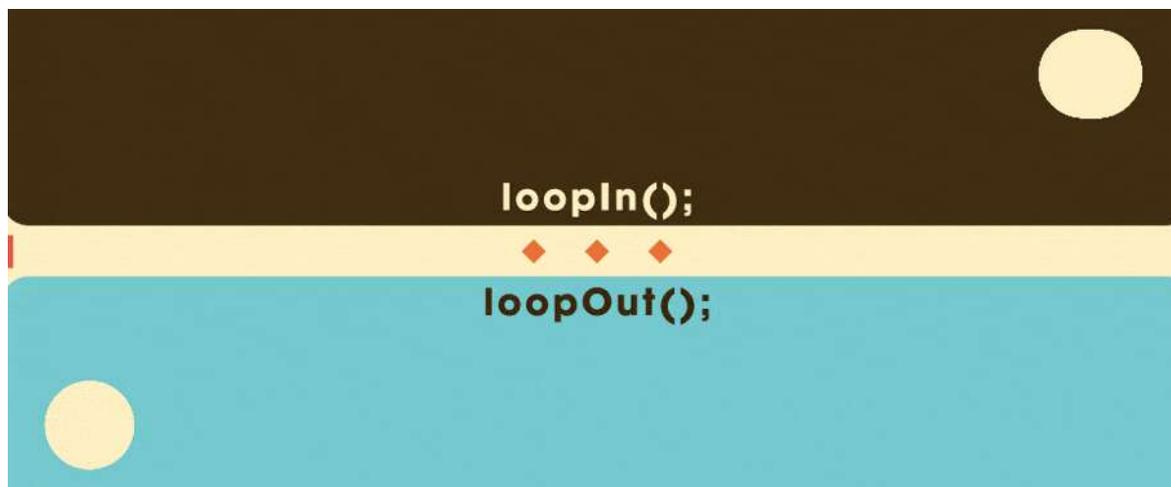
Web Designer Help, 2015, p.1). En otras palabras, una animación en loop, como se muestra en los ejemplos de la figura 65, consiste en repetir indefinidamente un ciclo de movimiento o movimientos mediante un comando.

Existen varias formas de lograr un loop, dependiendo del software y la técnica utilizados. En el caso de Deseos, debido a que el software escogido para realizar la animación corresponde al de Adobe After Effects, el método empleado para llevar a cabo este tipo de animación será mediante el uso de expresiones. Estas expresiones “son secciones de código creadas en los lenguajes de programación JavaScript con el único objetivo de cambiar los atributos de las capas en After Effects” (González, 2023, p.2). Dentro de este programa, hay numerosas expresiones predefinidas que facilitan el desarrollo de muchas animaciones. Sin embargo, para este proyecto y tipo de animación aquí desarrollado, se utilizarán las siguientes expresiones: *LoopIn*, *LoopOut*, *Wiggle* y *Time*.

Las expresiones *LoopIn* y *LoopOut*, como su nombre indica, se centran en convertir un ciclo simple en uno repetitivo. Por lo tanto, al utilizar estas expresiones, es necesario agregar primero los keyframes que generen la animación base, y luego el código correspondiente. Aunque ambas expresiones cumplen la misma tarea, su diferencia radica en el resultado deseado y en la ubicación en donde se necesite que se ubique loop respecto a los fotogramas clave. Como menciona el productor Fredy de la Hoz (2022) en su video *Expresiones Loop Out, In, Duration en After Effects: Tipos y Modificadores*, si se desea que el bucle se ejecute antes de la ubicación del primer keyframe, se debe usar la expresión de entrada, es decir, *LoopIn*. Por otro lado, si se quiere que el bucle se ejecute después del último keyframe, se debe emplear la expresión de salida, es decir, *LoopOut*.

Figura 66.

Using the loop expression in Adobe After Effects.



Nota: Ejemplificación de como funcionan las expresiones LoopIn y LoopOut y en que consiste sus diferencias. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/c21wq>

Adicional a esto, para agilizar y facilitar aún más el flujo de trabajo, utilizamos no solo los comandos genéricos que se ejecutan con los códigos *LoopOut()* o *LoopIn()* automáticamente, sino también usar sus cuatro variantes: *continue*, *cycle*, *offset* y *pingpong*. Estas variantes se especifican entre comillas dentro de los paréntesis después del nombre de la expresión, como se muestra en el siguiente ejemplo: *LoopOut("pingpong")* o *LoopIn("continue")*.

Adicionalmente, usaremos no solo los comandos genéricos que se ejecutan automáticamente con los códigos *LoopOut()* o *LoopIn()*, sino también las cuatro variantes disponibles: *continue*, *cycle*, *offset* y *pingpong*. Estas variantes se especifican entre comillas dentro de los paréntesis después del nombre de la expresión. Por ejemplo, se puede emplear la expresión *LoopOut("pingpong")* o *LoopIn("continue")* para obtener resultados específicos. Esta práctica permite agilizar y facilitar aún más el flujo de trabajo en la animación.

Estas variantes se emplearán de acuerdo a lo que se necesite conseguir, pues cada una ofrecerá un resultado distinto. La opción *cycle* permitirá que la animación se repita infinitamente, como si se dejara la expresión sin modificar,

repetiendo la secuencia de keyframes en bucle. Por otro lado, la opción *pingpong* generará un efecto de rebote en la animación, repitiéndola entre los keyframes establecidos, de A a B y luego de B a A. La opción *offset* será útil cuando se desee que la animación se repita a lo largo de toda la composición, ya que mientras realice el bucle de los keyframes, si en estos hay aplicada una traslación, ella continuará la modificación de la posición. Será especialmente valiosa al animar elementos que deban recorrer un trayecto a lo largo de la pantalla. Por último, la opción *continue* aplicará una física al objeto animado y permitirá que la animación continúe partiendo del último keyframe sin regresar al fotograma clave inicial.

En el caso de *wiggle* y *time*, su uso será más sencillo que el de los loops, ya que se emplearán como recursos para automatizar pequeñas animaciones, como se detalla en breve. Algo a tener en cuenta al momento de emplear estas expresiones es que, se tendrán que formular de la siguiente manera: Ejemplo: `time*100` o `wiggle(1,5)`. La porción de código que aparece tras el nombre de la expresión será la encargada de ajustar la velocidad y la amplitud de la animación final.

La utilización de estas expresiones estará caracterizada por el grupo de elementos a animar. Por ejemplo, el empleo de los códigos *LoopOut* y *LoopIn* estará presente en el proceso de animación tanto del personaje principal como de los personajes secundarios, mientras que *wiggle* y *time* se emplearán con más frecuencia en la animación de los props. Aunque se debe aclarar que, en ciertos casos, se podrá utilizar, por ejemplo, *wiggle* en la animación de algún personaje o *LoopOut* en la de algún objeto.

14.2.1.1. Manejo en el personaje principal

La animación en loop se usará en el personaje de Bicha para ejecutar distintos movimientos a lo largo del videoclip. Estos se determinaron previamente,

en base a la narrativa de la historia, puesto que en su totalidad se tratan de acciones que la protagonista haría naturalmente de forma repetitiva si se tratara de un proyecto en imagen real o una animación cuadro a cuadro.

Estas animaciones se manejan en dos niveles jerárquicos, los cuales definiremos como: Animaciones primarias y Acciones secundarias, siendo las acciones secundarias un movimiento vinculado a las animaciones primarias. Dichos niveles se explicarán a continuación.

Animaciones primarias

Son aquellas acciones principales que realiza el personaje, en las cuales se genera el mayor movimiento o el movimiento central.

A continuación, explicaremos algunas animaciones primarias realizadas en loop, las cuales dividiremos en las siguientes clases:

I. La animación *idle*

Figura 67.
New animations & gameplay - ZAHARA



Nota. Ejemplo : animación idle, movimiento de cabello y parpadeo. Imagen tomada de <https://n9.cl/6zrpo>

Son aquellos movimientos que hace la protagonista en una posición estática, es decir, que no tendrá un desplazamiento. Este movimiento se implementa para dar naturalidad al personaje de Bicha, mostrando pequeños comportamientos sutiles, con el fin de evitar que se vea estática y manteniendo el interés visual del

espectador. Un ejemplo puntual de este tipo de animación sucede en la escena 4, en el mundo del corazón, donde inicialmente Bicha está sentada sobre un hongo gigante, moviendo una pierna en péndulo.

II. La animación de levitación

Figura 68 y 69.

Falling Girls y Animación nado



Nota. Ejemplo animación de levitación. Imagen tomada de: <https://pin.it/6a3rJJ>



Nota. Ejemplo animación nado. Imagen tomada de: <https://pin.it/6a3rJJ>

Como su nombre lo dice, se trata de un movimiento que representa la acción de levitar. Ya que esta acción no suele presentarse en un contexto real, se tiene como guía el movimiento que realiza una persona cuando flota en el agua, puesto que en ambos casos el sujeto no tiene un piso firme en el cual pueda apoyarse y tiende a moverse para mantener su posición. Por esta razón, en la acción de levitar, los brazos y piernas del personaje se mueven haciendo ondulaciones en el aire repetidamente.

III. La animación de caída

Esta es la acción central de Bicha durante la mayor parte del tiempo en la segunda escena del videoclip. Esto provoca que la composición de la escena se desarrolle en relación con dicha acción. El movimiento del personaje se caracteriza por la extensión y flexión de sus articulaciones, tales como el hombro, la cadera, la rodilla, el codo, la cabeza y demás partes sujetas a estas.

Figura 70 y 71.
Falling in love y Animación Caída



Nota. Ejemplo animación caída de espaldas. Imagen tomada de: <https://pin.it/6a3rJJJ>

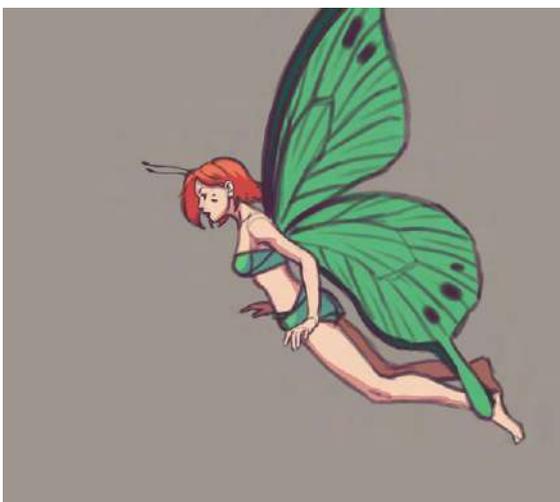


Nota. Ejemplo movimiento brazos caída. Imagen tomada de: <https://pin.it/6a3rJJJ>

IV. La animación de vuelo

Esta animación tiene lugar en la parte final del videoclip, después de la transformación de Bicha, donde le crecen unas alas de mariposa. Esta característica del personaje provoca una acción nueva, acorde a su nueva naturalidad. Esta acción se centra en el aleteo continuo de sus alas, en un movimiento de abanico, y el comportamiento de sus extremidades acompañando la acción de volar.

Figura 72.
Flying Fairy 1 y Flying Fairy 3



Nota. Ejemplo aleteo mujer con Alas. Imágenes tomadas de: <https://n9.cl/emvju>

Acciones secundarias

Como se mencionó anteriormente, son aquellos movimientos que están sujetos a la animación principal del personaje cuya función es agregar vivacidad y naturalidad a la acción. Este concepto hace parte de los doce principios de la animación, por lo cual también podríamos referirnos a este como una característica de la animación principal.

En este apartado separamos las acciones secundarias de la definición y ejemplificación de la animación principal en loop, dado que su uso también está presente en el tipo de animación en ciclo que se explicará más adelante.

Dicho lo anterior, en el personaje de Bicha se realizan tres tipos de acción secundaria: La respiración, el parpadeo y la ondulación del cabello.

- I. **Respiración:** Este es un movimiento que se maneja en loop, puesto que naturalmente el ser humano realiza la acción de respirar cada cierto tiempo de manera involuntaria. Para la animación de este movimiento utilizamos la herramienta puppet tool, propia del programa After Effects, expandiendo y contrayendo el pecho o tórax de Bicha, simulando la actividad de inspirar y espirar.

- II. **El parpadeo:** Esta es una acción periódica propia del funcionamiento humano, donde los párpados se cierran y abren con el propósito de lubricar el globo ocular. En el videoclip, al ser un movimiento repetitivo se realiza bajo el tipo de animación en loop. Es por esto que, desde la ilustración de Bicha se ilustraron sus ojos de dos formas diferentes: con los párpados cerrados y con los párpados abiertos, pensando en la etapa de animación. Dicho esto, la animación se ejecuta organizando la capa de los ojos cerrados sobre la capa

de los ojos abiertos, para luego disminuir y aumentar la opacidad de la primera capa, utilizando la expresión *loop out*, provocando que el ojo abierto se revele y oculte indefinidamente en el tiempo.

III. Ondulación del cabello: Al contrario de las dos acciones anteriores, este no es un comportamiento fisiológico del cuerpo humano. Sin embargo, este movimiento puede ser provocado por una corriente de aire en un espacio abierto o paisaje.

Ya que la historia de Deseos transcurre en diferentes mundos que se caracterizan por ser espacios abiertos, implementamos un efecto de ondulación en el cabello de Bicha para que este se mueva continuamente como si la brisa del lugar lo provocara. Esto se usa para dar mayor dinamismo al personaje, especialmente en las escenas donde su movimiento principal no es intenso.

14.2.1.2. Manejo en los personajes secundarios y los props

Dentro del área de la animación de los personajes secundarios de Deseos, todos ellos de origen animal, como la mariposa, el leopardo, las medusas, los delfines, los peces, entre otros; el uso de la expresión *loopOut* es indispensable junto con la de la herramienta de puppet que se detalló previamente en la animación del personaje de Bicha. El loop se emplea en estos elementos para animar sus ciclos base de la siguiente manera: en el caso de la mariposa, para animar el aleteo de sus alas; en el caso del leopardo, para animar sus extremidades; en el caso de las medusas, para animar sus tentáculos como si estuvieran flotando; y en el caso de los delfines y los peces, para realizar su ciclo de nado.

Por otro lado, en el caso de los props, sus animaciones son variadas pero generalmente más sencillas que las de los personajes. Si bien en este caso también se emplea la expresión *loopOut + puppet* específicamente para la animación ondulante de los Anturios en la escena Lago, en el resto de los casos se utilizan las expresiones *wiggle* y *time*. Estas expresiones se aplican tanto a las propiedades de los objetos, como su escala o posición, como a las modificaciones de los efectos que se les agreguen.

Por ejemplo, en el caso de las propiedades, se anima el planeta Tierra, que se muestra en uno de los planos del mundo de la atmósfera, mediante el uso de la expresión *time* en su propiedad de rotación, para que parezca que está girando. Mientras que en el caso de los efectos, por ejemplo en el caso del titileo de las estrellas, en las escenas nocturnas, tienen un efecto de resplandor que se animará mediante la expresión *wiggle*.

14.2.2 Movimientos de un ciclo

Dentro de esta propuesta hemos establecido un movimiento específico que se utiliza en la animación del personaje principal, Bicha. Consideramos que este movimiento es relevante, ya que representa una acción única que se define y crea de una manera particular en el desarrollo de la obra audiovisual.

Como parte de esta propuesta, a continuación definimos un movimiento que usamos en la animación del personaje principal Bicha y que sentimos tiene relevancia al tratarse de un tipo de acción que tiene un único momento y tiene una manera de definirse y crearse en el desarrollo de la obra audiovisual.

En la animación, el movimiento de un ciclo es el conjunto de acciones específicas que suceden una única vez y que a comparación del Loop tienen un inicio y un final. Las fases del ciclo son la pose o punto inicial, la pose de transición y

la pose o punto final. Además de estos movimientos, hay dos que le añaden realismo y naturalidad a la acción: la anticipación al movimiento antes del punto inicial y la acción complementaria o amortiguación después del punto o pose final (Adobe, s.f.).

Para explicar cómo fue desarrollado este tipo de movimiento en el videoclip y cuales cumplen las características de un ciclo único, vamos a definir los conceptos básicos que nombramos anteriormente para crear un contexto desde el que puedan partir nuestras referencias o ejemplos.

El primer concepto es La pose, punto inicial o punto de contacto delantero. Este es el estadio desde el que parte un movimiento o desplazamiento, el punto uno antes de la ejecución de la acción. El segundo es La pose de transición, este define el movimiento o desplazamiento iniciado, es decir, la figura o personaje ya está en el medio de la acción. Y el tercero es La pose, punto final o punto de contacto trasero, que se puede explicar como el punto en el que se termina el movimiento o la pose final de la acción (Adobe, s.f.).

Además de estos movimientos, hay dos muy importantes que le agregan características realistas y naturales al movimiento, pues si solo se iniciara de repente la acción y se termina de la misma manera, se verían como dos acciones abruptas que carecen de la manera orgánica en la que sucede un movimiento. El primer concepto es la anticipación al movimiento, definida como una acción que se realiza antes de la acción o un movimiento pequeño que sucede antes de uno mayor y muestra que esta acción mayor va a comenzar, es entonces una acumulación de energía que sucede con anterioridad (Bloop animation, s.f.). El segundo término es la acción complementaria o de amortiguación explicada como la continuación del movimiento después de que el objeto o personaje dejó de moverse.

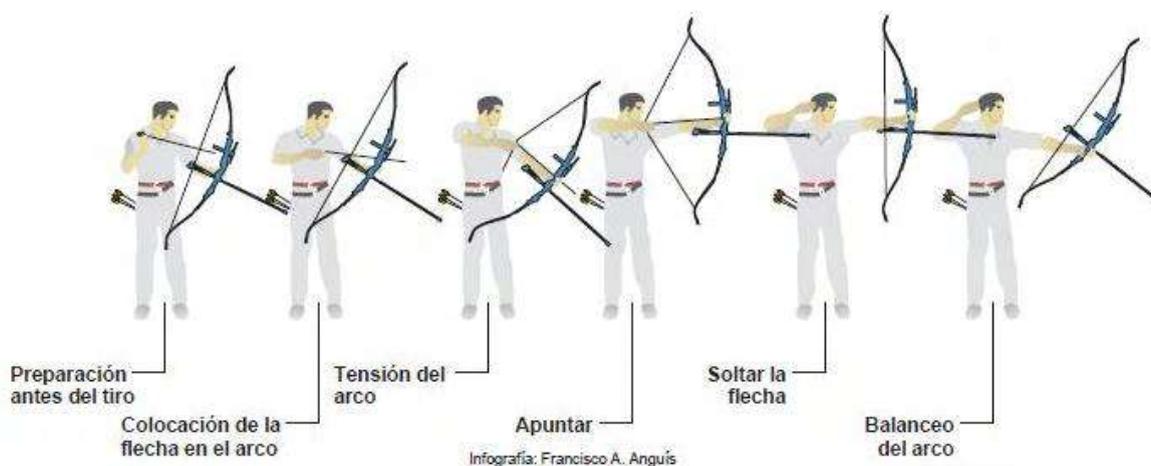
Este se muestra como una amortiguación de la acción para evitar un final abrupto y poco natural.

Ahora, daremos unos ejemplos específicos del movimiento de un ciclo en el videoclip Deseos:

I. Tiro con arco

Figura 73.

Ejemplo movimiento tiro con arco



Nota. Ilustración de secuencia de lanzamiento con arco. Imagen tomada de: <http://www.lograrco.es/iniciacion/>

En la última escena de Deseos, Bicha tomará una media luna que se encuentra en el mundo de la galaxia, para usarla de arco y disparar una flecha con esta. El movimiento de disparo empieza una vez Bicha sujete la luna con la mano izquierda, manteniendo el brazo izquierdo estirado.

El movimiento central se presenta en el brazo derecho de Bicha, pues este es el que tensiona la liana del arco/luna para disparar la flecha. Para la anticipación, inicialmente, este brazo está estirado, apuntando hacia abajo, y toma un pequeño impulso hacia atrás antes de tomar la liana. La pose inicial se presenta cuando el brazo derecho hace un movimiento curvo en dirección a la liana y la toma. A continuación, la pose de transición consiste en la flexión del brazo con el propósito

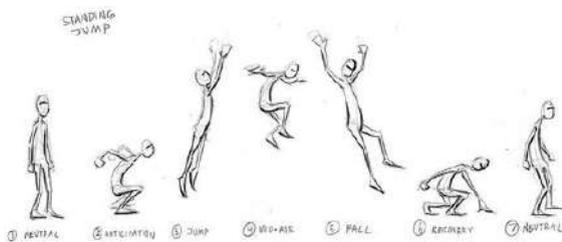
de tensar la liana y la pose final ocurre cuando Bicha suelta la liana, haciendo un movimiento de látigo y disparando la flecha. El movimiento de amortiguación es el rebote del brazo hasta quedar estático.

II. Animación de Salto

Esta animación se presenta en la escena 8 en el mundo marino. En este punto de la historia, Bicha estará saltando sobre medusas gigantes tratando de atrapar la mariposa mágica. En el último tramo de la escena, la Mariposa mágica se funde en la Esfera mágica, haciendo que este sea el nuevo objetivo de Bicha, lo que la lleva a saltar por última vez hacia la esfera. A continuación, hablaremos de la animación de este último salto específicamente.

Figura 74.

Standing Jump y Ejemplo secuencia salto



Nota. Ejemplo poses en secuencia de movimiento de salto. Imagen tomada de: <https://pin.it/6a3rJJJ>



Nota. Animación de movimiento del salto. Imagen tomada de: <https://n9.cl/dax2a>

Para la realización de esta acción comenzamos por la anticipación del movimiento, donde se flexionan las rodillas y se giran los brazos hacia atrás simulando el impulso que normalmente se toma antes de un salto. Planteada la anticipación de movimiento, sigue la primera pose de la acción, donde el cuerpo de Bicha está inclinado hacia adelante con las piernas rectas, los brazos flexionados y parada en puntas de pie. Esta pose representa el inicio de un salto cuando el cuerpo está erguido y empezando a dirigirse hacia arriba. En

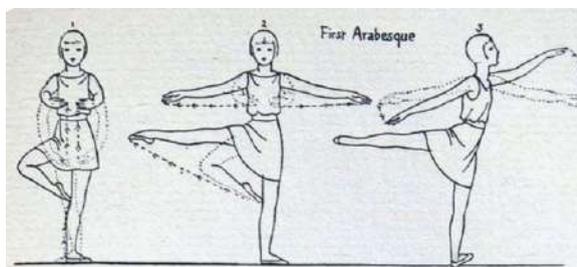
la pose de transición Bicha se encuentra en el aire con las piernas semi flexionadas. Al igual que uno de sus brazos, el otro brazo está extendido apuntando hacia la esfera mágica con y la mano en posición de agarre. Esta acción no tendrá una tercera pose ni amortiguación, ya que se cortará al siguiente plano mientras el movimiento está en proceso.

III. Pasos de ballet

En la quinta escena del videoclip, en el mundo denominado playa, Bicha personifica el papel de una bailarina de Ballet. Puesto que el videoclip tiene lugar en un espacio bidimensional, decidimos no realizar pasos de ballet que incluyeran giros ni movimientos elaborados en un eje Z o 3D. En lugar de esto, se manejaron movimientos que se puedan realizar en una sola vista y que a su vez sean representativos en este tipo de danza. Los tres pasos escogidos para esta escena tienen en general la misma composición en la animación y es por esto que para ejemplificarlos explicaremos uno de estos a continuación.

Figura 75 y 76.

First Arabesque y Movimiento Arabesque



Nota. Imagen de secuencia del paso Arabesque. Imagen tomada de: <https://n9.cl/9il43>



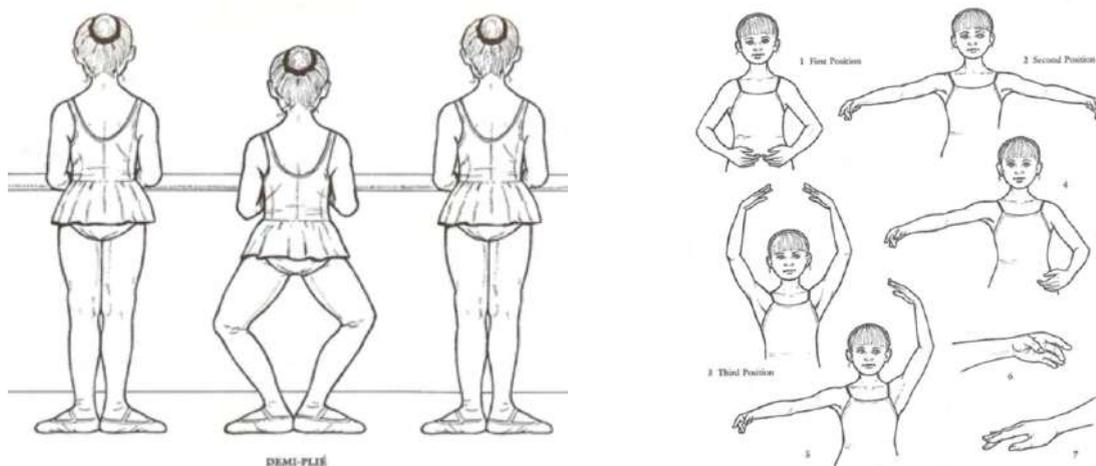
Nota. Ejemplo animación curva de la pierna. Imagen tomada de: <https://gifer.com/es/2XgV>

IV. Primer Arabesque

Uno de los pasos que se emplea en esta escena es el llamado Primer Arabesque, representado en las figuras 75 y 76. Para este se utiliza una marioneta

de Bicha desde una vista dorsal, a excepción de la cabeza que tiene una vista $\frac{3}{4}$ dorsal. En esta animación, las extremidades del personaje trazan una curva ascendente. El movimiento de esta acción inicia con Bicha en una pose estática, con el cuerpo erguido, los brazos apuntando hacia el suelo y las piernas apoyadas en este. La anticipación de movimiento consiste en una serie de movimientos en las distintas extremidades del personaje: la cintura se inclina levemente hacia un lado, los brazos y piernas se flexionan, haciendo con las piernas una especie de demi plié, y con los brazos la primera posición del ballet, como se muestra en la figura 77.

Figura 77.
Ballet Class Coloring Pages



Nota. Ejemplo Demi plié . Imagen tomada de <https://allaboutpointe.weebly.com/ballet-class-coloring-pages.html>

La pose inicial, la pose de transición y la pose final, se presentan a lo largo del movimiento curvo de sus extremidades. La pose inicial se da inmediatamente después de la anticipación de movimiento, colocando nuevamente el cuerpo de bicha totalmente erguido. La pose de transición está presente en el punto medio de la curvatura, y la pose final es la posición final de la curvatura. Finalmente, el movimiento tiene un pequeño rebote para detenerse por completo, lo cual corresponde al movimiento de amortiguación.

4.3 Composición del ambiente

Ya se han explicado dentro de las secciones previas las formas mediante las cuales se realizan los ciclos animados independientes tanto de los personajes como de los objetos a lo largo del videoclip. Sin embargo, es importante destacar que estos elementos no pueden existir de forma aislada e independiente, uno tras otro en el video. En cambio, trabajan en conjunto para formar cada uno de los mundos recorridos por Bicha. Por este motivo, a continuación proponemos la manera en la cual se toman todos estos ciclos y se unifican para conseguir las composiciones coherentes necesarias.

Como se mencionó previamente, el punto de partida para la animación está basado en una especie de Layouts efectuada dentro del software de Photoshop. En esta etapa creamos la composición de cada plano, ordenando todos los elementos, especialmente los props, con sus tamaños y ubicaciones correspondientes, basados en lo retratado dentro del storyboard. Teniendo esto presente, después de realizar los ciclos animados de los objetos, en su mayoría, estos están tanto animados como ubicados dentro de las escenas. Sin embargo, ha sido necesario verificar que todas las animaciones en conjunto funcionen correctamente. En caso de no ser así, hay que efectuar las modificaciones necesarias para lograr la imagen deseada. Este proceso garantiza la coherencia y fluidez de la animación en su conjunto.

Por el contrario, algunos otros elementos no pasan por el desarrollo de un ciclo individual debido a que son elementos que componen el ambiente de la escena y sus animaciones no corresponden a la de un ciclo. Este es el caso, por ejemplo, de las nubes, cuyo movimiento estará ligado a la de un conjunto en el que todas se muevan hacia una misma dirección. Además, se plantea la posibilidad de presentar situaciones en las que algunos elementos no tienen una animación propia, sino que

tiene efectos agregados para crear dinamismo. Por ejemplo, el elemento del agua en las escenas del lago y la playa son animados mediante el uso de efectos como deformación con ondas o ruido fractal.

Llegado a este momento, la escenografía de los distintos fragmentos del videoclip está completamente animada. Sin embargo, para completar las composiciones, ya es necesario agregar a los personajes. Cada uno de ellos ya ha finalizado sus ciclos, pero simplemente importarlos de esta manera dentro de la composición no es suficiente. Es necesario agregar animaciones individuales sobre estos ciclos, modificando propiedades como la posición, escala o rotación. Por ejemplo, en el caso de la mariposa o las libélulas, su aleteo ya ha sido animado, pero hay que agregarles una trayectoria en la que su posición se modifique para darles el efecto de que están avanzando mientras vuelan y no que permanezcan estáticas en un solo punto de la pantalla.

15. Propuesta de arte

15.1. Concepto general

Construir y sustentar una propuesta artística para cualquier proyecto audiovisual requiere tomar como base una idea o un concepto. Por lo tanto, el enfoque que se utilizará para abordar y desarrollar la dirección artística del videoclip de Deseos, estará basado en reforzar el concepto de *Metamorfosis*, forma en la que se vinculará el subtítulo del videoclip con el concepto de mariposa que es tan importante para la artista. A través de los distintos aspectos artísticos: Personajes, props, escenarios, paletas de color, etc.; se pretenderá evocar a la idea de transformación. Una transformación, que como ya se ha desarrollado previamente, ocurre con el fin de que Bicha logre conocerse y encontrarse a sí misma.

La dirección artística del videoclip buscará sustentar la idea de metamorfosis y transformación, principalmente, a través de dos estrategias. La primera estará encaminada hacia una dirección menos metafórica, en la que se pueda observar una aproximación más literal del proceso de cambio físico del personaje. En cambio, la segunda se dirigirá hacia crear una experiencia visual que le transmita al espectador la idea o la sensación de un viaje de autodescubrimiento en el que un proceso de transformación es totalmente necesario para encontrarse a sí mismo.

Para desarrollar la primera estrategia se utilizará como principal recurso al del diseño del personaje de Bicha. Este irá evolucionando desde la primera hasta la última escena, de tal forma que, al final del videoclip, su diseño será más complejo y llamativo en comparación con el del inicio.

El desarrollo de la segunda estrategia, se realizará a través de dos medios. El primero será usando colores saturados y una estética onírica/surreal dentro de la

construcción de los distintos ambientes del videoclip. Por medio de esto, se desea transmitir la idea de un mundo de ensueño, en el que no rigen las reglas de la realidad tal como la conoce el espectador. Con esto se desea brindar la sensación de que quien observa el videoclip está efectuando el mismo proceso de descubrimiento que la propia protagonista.

El segundo medio, que está muy vinculado con el anterior, se basa en el contraste entre las distintas escenas de la pieza. El videoclip no contará con la construcción de únicamente un solo un mundo fantástico, sino con múltiples. Cada uno de estos poseerá una temática, objetos y colores distintos, de tal manera que se exponga la idea de un macro universo en constante cambio y movimiento que aporte a la idea de transformación y, por lo tanto, a la de Metamorfosis.

Dentro del desarrollo de concepto general se deben resaltar tres aspectos del videoclip que se encuentran de forma transversal a través de toda la pieza y su ejecución se mantiene desde la primera hasta la última escena. El empleo de algunos de estos dentro del desarrollo del concepto general ya fue mencionado previamente, sin embargo, a continuación se desarrollará con más detalle.

15.1.1. Estética

De acuerdo con Eva Molina (2022), “lo primero que pensamos acerca de algo va asociado a la estética de ello, es decir, antes de conocer algo, lo analizamos visualmente y “prejuzgamos”, haciéndonos una idea (que puede ser más o menos certera) de lo que creemos que estamos viendo” (p. 22).

Al analizar esta cita, se comprende que la estética es un recurso poderoso para la transmisión de un mensaje. Por lo tanto, dentro de este proyecto, este elemento se utilizará a favor de comunicar la sensación y el ambiente que rodeará al videoclip. Como se mencionó previamente a través de este aspecto del videoclip, se

transmitirá la idea de lo onírico, propio de un viaje al yo interno, pero ¿De qué forma se conseguirá?. Existen distintas estéticas relacionadas con la exploración de los sueños. Sin embargo, para este videoclip se adoptarán únicamente dos de estas, una que se verá representada a través de todo el material, siendo la más representativa del proyecto y la segunda que solo se verá presente dentro de ciertas escenas muy puntuales.

15.1.1.1. Estética Macro: Surrealismo

Debido a que el surrealismo posee una fuerte inclinación hacia la exploración del subconsciente, se posiciona como la opción ideal para este videoclip. Esta estética, tal como se aprecia en la referencia Yellow submarine (1968) de The Beatles, está caracterizada por romper los límites creativos y dejar llevar la imaginación hasta tal punto en el que, básicamente, permite crear realidades alternas en las cuales se observa la descontextualización más inesperada de nuestra realidad.

Figura 78 y 79.

Yellow Submarine y *When I'm Sixty Four* de *The Beatles*



Nota. Fragmentos de *Yellow Submarine* y *When I'm Sixty Four* de Los Beatles que ejemplifican la estética surreal. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/try8a> y <https://n9.cl/dayx>

La forma en la cual se aplicará esta descontextualización estará dada de múltiples maneras:

- I. Se modificará el color preestablecido, principalmente, de los personajes secundarios. Todos estos personajes al ser animales ya poseen una identidad instaurada, de tal manera que se tiene la idea de que no existen, por ejemplo, gatos de color azul o tiburones de color verde. Sin embargo, al diseñar los personajes para el videoclip se intentará evitar utilizar los colores tradicionales de estos animales y modificarlos de cierta manera que aún se puedan reconocer con facilidad, para no afectar su lectura dentro del video, pero que sí transmitan la idea de “fuera de lo normal” o de “atipicidad”.

Figura 80 y 81.
Videoclip Out Of Sight



Nota. Ejemplo de animal surrealista que aparece en el videoclip Out Of Sight de Chelou (2018). Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/1ecaz>

- II. La construcción de los mundos que compondrán al videoclip estará marcada por la unión de elementos que comúnmente no se suelen asociar entre sí y que en ambientes de la realidad no se observan juntos al mismo tiempo. Con esto en mente, y sin afectar la armonía de las escenas, se pretenderá contradecir la lógica y las leyes físicas del mundo tal como se conoce. Se extraerán elementos de sus ecosistemas naturales y se ubicarán en unos diferentes, principalmente esto se podrá observar al ver animales propios de un medio acuático (Delfines, medusas y estrellas de mar), fuera del agua y sobrevolando el cielo.

Figura 82.
Ilustraciones Surrealistas



Nota. Referentes de ilustraciones que reflejan mundos surreales en los que aparecen animales acuáticos fuera de sus ecosistemas. Recuperado de: <https://pin.it/2toBA4k>, <https://pin.it/2K0O9J8> y <https://pin.it/1dxK6M5>

- III. Las proporciones de algunos objetos se verán modificadas drásticamente. Esta descontextualización se podrá apreciar principalmente al compararlos junto con el personaje de Bicha, tal como se puede observar en la referencia tomada del videoclip Hey Boy de Sia (2021). El tamaño de estos elementos será considerablemente más grande de lo que comúnmente es, y al momento de interactuar con la protagonista se podrá observar este desbalance, ella se verá mucho más pequeña frente a un objeto que en la realidad suele ser diez veces más pequeño.

Figura 83.
Videoclip Hey Boy de Sia



Nota. Ejemplo de la alteración de las proporciones en los objetos en Hey Boy de Sia - feat. Burna Boy(2021). Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/9yvch>

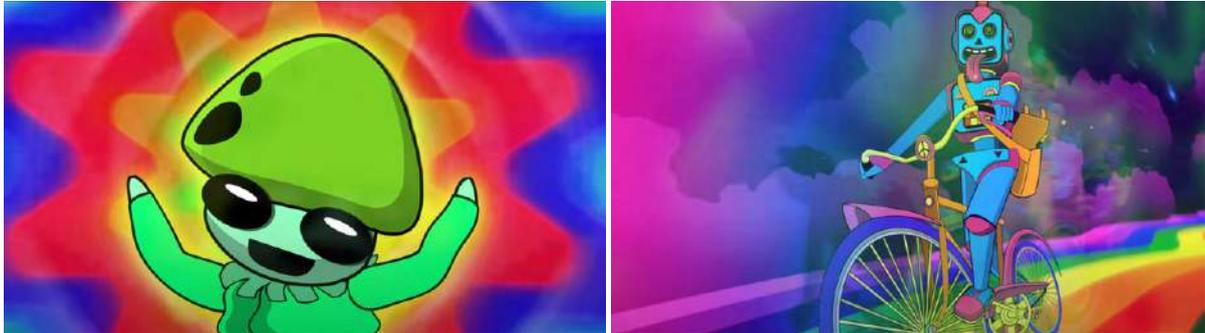
15.1.1.2. Estética específica: Arte Psicodélico

La pista musical de Deseos ha servido, como una guía con la cual poder identificar los distintos momentos en los que se dividirá el videoclip. Dentro de esta división se pueden distinguir tres momentos que resaltan, en comparación del resto de la canción, debido a su falta de lyrics. Son momentos únicamente instrumentales que dan la oportunidad y el espacio en donde agregar un visual diferente y un poco más experimental.

El arte psicodélico sigue estando vinculado, al igual que el surrealismo, con una estética inspirada en los sueños. Sin embargo, este busca representar un estado de conciencia alterado, aspecto que, si bien, aparentemente se encuentra alejado del mensaje del videoclip, en realidad se utilizará como un recurso para exponer la psiquis alterada de la protagonista al estar atravesando por su proceso de cambio. Un muy buen referente se encuentra en el videoclip High On Acid de Blastoyz (2022), dentro del cual se pueden observar las distintas características que brinda esta estética, como el uso de colores vibrantes, patrones abstractos o efectos ópticos, los cuales precisamente se emplearán dentro del presente proyecto de la siguiente manera:

- I. **Colores intensos:** El empleo de color es un recurso mediante el cual se puede transmitir sensaciones y percepciones al espectador. Es un aspecto que el arte psicodélico entiende y explota de forma muy eficiente. Dentro de esta estética se suelen usar colores intensos, brillantes, con una saturación alta y que contrastan entre sí. Estas tonalidades transmitirán tanto la noción de dinamismo como la de vida, conceptos que definen al proceso que vive Bicha.

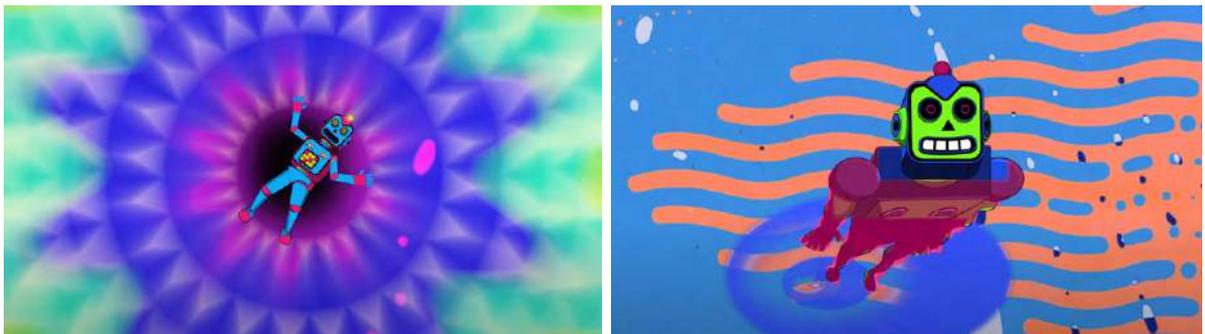
Figura 84.
Videoclip High On Acid de Blastoyz



Nota. Referencia de colores en arte psicodélico en videoclips, High On Acid de Blastoyz (2022) Imágenes recuperadas de: Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=V1JNxPqoK6c>

- II. Patrones abstractos:** Una metamorfosis, como ya se ha mencionado, se caracteriza por el hecho de que un elemento, objeto o cosa inicie el proceso de una manera y termine luciendo de otra diferente. Este cambio de forma o de imagen es precisamente a lo que apunta esta característica del arte psicodélico, el cual posee la particularidad de mostrar patrones abstractos que están en constante cambio y movimiento.

Figura 85.
Videoclip High On Acid de Blastoyz



Nota. Referencia de patrones abstractos en videoclips, High On Acid de Blastoyz (2022) Imágenes recuperadas de: Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=V1JNxPqoK6c>

- III. Efectos ópticos:** La estética psicodélica suele emplear efectos visuales o ilusiones ópticas dentro de sus composiciones. Muchos de estos, combinan y consolidan en un solo elemento, colores y patrones. Este es precisamente el caso del efecto escogido para aplicar a este videoclip: el Caleidoscopio. Este

consiste en una técnica de edición en la que se crean patrones geométricos abstractos y coloridos. Gracias a la ilusión de simetría y repetición de patrones, este efecto recreará eficazmente la sensación que se desea transmitir. Debido a la facilidad que posee de convertir una forma en otra y mantener este cambio en constante evolución, alude fácilmente a la idea de transformación.

Figura 86.
Videoclip *High On Acid* de Blastoyz



Nota. Referencia del uso del caleidoscopio en la estética psicodélica en videoclips, *High On Acid* de Blastoyz (2022) Imágenes recuperadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=V1JNxPqoK6c>

15.1.2. Estilo y técnica de la ilustración

Para este proyecto es de gran importancia conseguir un visual con un alto impacto, que pueda ser valorado como estéticamente agradable, armónico, dinámico y llamativo. Sin embargo, este no puede estar alejado del concepto general, por el contrario, debe continuar reforzándolo. Adicionalmente, dentro de esta sección, es totalmente necesario implementar un concepto adicional y es el de *Sagittarius*, debido a ser una de las ideas trazada por La Bicha al desarrollar la canción de *Deseos*.

Es así como, el objetivo que tomará el estilo de la ilustración será el de apoyar a los aspectos de fantasía, magia y metáfora que suelen caracterizar a las construcciones oníricas. Para conseguir esto, analizamos y probamos diferentes estilos y técnicas hasta concluir con los propicios para el desarrollo de este videoclip.

La conclusión a la que se llegó es la de elegir un estilo de ilustración de dibujo en acuarela; no tradicional, sino con una técnica digital, la cual está influenciado en primer lugar por el arte de Tarot (evocando a la idea de sagittarius) y en segundo lugar con el arte Cartoon estilizado.

15.1.2.1. Estilo: *Acuarela*

Al imaginar cómo podría lucir un sueño mágico fuera de la mente y plasmado en una ilustración, se genera la idea de una composición divertida y alegre creada con acuarelas. De esta manera, este estilo se posiciona como la guía principal para el diseño de los elementos que compondrán el videoclip. La ilustración en acuarela es muy versátil, brinda la oportunidad de conseguir todos los diseños que se deben producir, además que los resultados finales poseerán un encanto único, tal como las piezas de referencia producidas por la artista ucraniana Kate Setunova (2022). Ahora bien, este estilo aportará a la conceptualización del videoclip a través de tres factores, el primero apoyando a la idea de movimiento y, por lo tanto, la de transformación. El segundo aludiendo a la sensación de fantasía y el tercero apoyando a la propia narrativa de la canción de Deseos.

Figura 87.
Series of illustrations to the picture book about albino hedgehog



Nota. Referencia estilo de ilustración en acuarela - Fantasy children's book illustrations Kate Setunova
Recuperado de: <https://n9.cl/ateby>

La acuarela en sí misma, gracias a su técnica, suele concluir en brochazos con resultados inciertos. El pigmento diluido en el agua se suele esparcir sobre la superficie del papel de una forma que no se puede controlar completamente. Si bien esta no es la técnica que se emplea en este proyecto, sí es una sensación inherente a la acuarela, y este es un aspecto que se explotará a favor del concepto artístico del videoclip. El uso de pinceladas sueltas y orgánicas, tan características de este estilo de pintura, evocará a la idea de movimiento y fluidez, y, por lo tanto, al concepto de transformación.

Este estilo de pinceladas fluidas, también permitirán aludir a la idea de magia y fantasía que poseerán cada una de las composiciones del videoclip. La construcción del color capa por capa que se realiza con el empleo de este estilo de brochazos aportará un look juguetón y divertido que no sigue las reglas ordinarias, tal como ocurre dentro de un mundo onírico lleno de magia.

La naturaleza del videoclip recae en su definición como pieza compuesta de dos elementos fundamentales: Uno visual y otro musical. Para asegurarse que estas dos dimensiones posean una armonía, es esencial evitar tratarlas como entidades independientes, lo crucial es mantenerlas conectadas, asegurándose que trabajen juntas. En el caso de Deseos, la canción transmite un mensaje inspirador de superación personal y de sueños cumplidos. Para complementar esta narrativa es importante utilizar elementos visuales que refuercen esta sensación de alegría y optimismo. En este sentido, el uso de texturas suaves y orgánicas, característico de la técnica de la acuarela, resulta idóneo para transmitir una emotividad cálida y vibrante. Al fusionar el mensaje de la canción con la expresividad de la acuarela le daremos aquella unidad y fuerza que el videoclip necesita.

15.1.2.2. Influencias: Arte Cartoon estilizado y arte tarot

El estilo general de la acuarela se verá influenciado por el encanto del arte cartoon, específicamente una rama más estilizada, y la profundidad simbólica del arte tarot. Esta fusión se fundamenta en una combinación de distintos motivos seleccionados a favor del enriquecimiento del diseño visual del videoclip.

Figura 88.

Videoclip *Save Your Tears* de *The Weeknd & Ariana Grande*



Nota. Referencia del estilo de ilustración con influencia de cartoon estilizado en videoclips. The Weeknd & Ariana Grande, *Save Your Tears* (2021). Imágenes recuperadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=LlIDh-qI9oI>

Una de las principales preocupaciones con respecto al estilo de la ilustración era poder crear una imagen visual distintiva que tuviera un toque personal y le proporcione una singularidad única al videoclip. Hay muchos y diferentes vídeos musicales que utilizan animación con acuarelas, por lo que en lugar de seguir los patrones convencionales, decidimos explorar y desarrollar un estilo diferente que incorpore elementos encantadores y espontáneos propios del arte cartoon estilizado. Esta influencia, como se puede observar en la figura 88, del videoclip *Save Your Tears* de *The Weeknd & Ariana Grande* (2021), se centrará en la incorporación de diseños simplificados, formas redondeadas y trazos orgánicos y fluidos, pero sin llegar a poseer un look totalmente infantil. Precisamente este último aspecto es debido al cual se decide incorporar esta influencia, la cual tal como su nombre lo indica estilizado, permitirá conseguir diseños que tengan un componente más realista.

Al incluir estos elementos en el diseño de Deseos, se logrará que el estilo tradicional de la acuarela sea más accesible y se conecte más fácilmente con el contenido de la canción, ya que permitirá aportar una imagen amigable y positiva a los diseños sin llegar a ser totalmente infantiles. Adicionalmente, esta cercanía se espera que se genere una conexión entre el observador y Deseos.

Ahora bien, con el objetivo de atender a la idea de Sagittarius propuesta por la cantante, es necesaria la incorporación de un recurso adicional para acercar la imagen visual del videoclip a este concepto. Como se ha explorado en el marco teórico, Sagittarius tiene una estrecha relación con el horóscopo y la astrología. Es por esto que surge la idea de seleccionar el Arte del tarot como una segunda influencia.

Figura 89.
Cartas de tarot de: Mariposa, Luna y corazón



Nota. Ejemplo de ilustraciones de arte tarot. Recuperado de: <https://pin.it/6UVeMsZ>

Las ilustraciones del tarot poseen un estilo distintivo y fácilmente reconocible, como se puede apreciar en la figura 89. Sin embargo, la influencia que aquí

se describe no se centrará en este aspecto visual de su diseño. Más bien, se enfocará en enriquecer al estilo de la acuarela, aportando una profundidad simbólica y un lenguaje visual que agregan capas de significado adicional a la imagen del videoclip. La inclusión de símbolos y elementos como mariposas (símbolo de transformación), espirales (símbolo de evolución) y flores (símbolo de crecimiento); permitirán trascender la mera apariencia visual y establecer una conexión más profunda con la obra. Invitarán a la contemplación y al descubrimiento de múltiples interpretaciones, generando así una experiencia enriquecedora para el espectador.

15.1.2.3. Técnica: Acuarela digital

Si bien la acuarela tradicional, ejecutada con la ayuda de pinceles, pigmentos y agua, posee un encanto y una textura inigualable, a raíz de algunas pruebas que se han realizado se llegó a la conclusión de que no sería óptimo emplearla para realizar las ilustraciones del videoclip. Durante estas pruebas, el principal obstáculo con el que nos encontramos fue el de la casi inexistente posibilidad con la que se contaba para hacer correcciones. Esto implicaba que al cometer algún error, sería necesario repetir todo el diseño por completo. Como consecuencia, replanteamos la técnica que teníamos como primera elección y buscamos una alternativa que permitiera seguir trabajando con un estilo de acuarela de una forma más eficiente, llegando así a la decisión de utilizar una técnica digital.

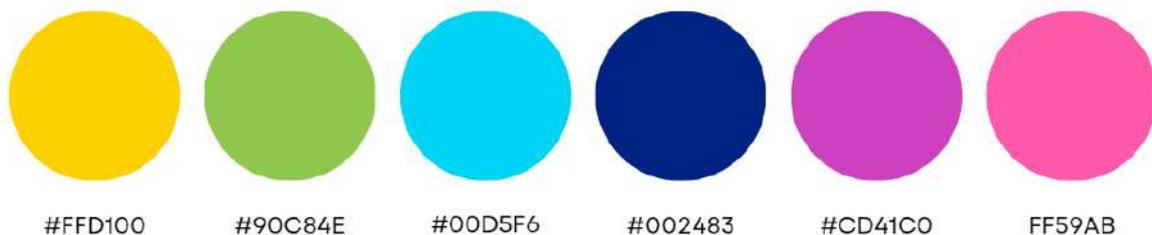
La acuarela digital ofrece una mayor flexibilidad en comparación con la tradicional, ya que permite efectuar modificaciones de manera no destructiva. Ajustar colores, formas, agregar o eliminar detalles son cambios que se pueden hacer en cualquier momento del proceso creativo, lo que brinda la opción de explorar y experimentar durante la creación, en lugar de sentir la obligación de tener una idea fija desde el inicio para evitar errores. Adicionalmente, tener la posibilidad

de emplear capas y una amplia variedad de pinceles con diferentes tamaños, así como el poder manipular las configuraciones de color, opacidad, brillo, entre otros, brindará un mayor nivel de precisión y pulcritud a los diseños finales.

El ahorro de recursos que trae consigo esta técnica, es también un punto muy favorable. En lugar de usar pinturas y papel especial para acuarela, utilizamos el software de edición de imágenes y diseño gráfico de Adobe Photoshop junto con una tableta gráfica. Esta combinación de herramientas facilita la manipulación de la presión y dirección de los pinceles, permitiendo emular de manera digital el efecto de la acuarela y logrando un resultado más cercano a la técnica tradicional.

15.1.3. Paleta de color general

Figura 90.
Paleta de color general para Deseos



Nota. Paleta de color general Videoclip Deseos. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

La elección de los colores que se pueden observar en la **figura 90** compondrán las tonalidades base desde las que partirán las propias paletas de color de cada una de las escenas del videoclip. Esta paleta de color enmarcará al concepto general de metamorfosis y autodescubrimiento a través de la intensidad y el significado intrínseco que posee cada uno de estos colores. La narrativa del videoclip se complementará de manera coherente al emplear las asociaciones mentales que posee la sociedad al ver ciertos colores en particulares, tal como Rojo es igual a amor o blanco es igual a paz.

Estos matices no solo apoyarán al concepto general, sino también a la estética surreal y al estilo de ilustración cartoon estilizado. Ambos aspectos se caracterizan por el uso de colores vibrantes y saturados, en el caso del arte surreal para enfatizar la idea de sueño o estado mental alterado y en el del arte cartoon para resaltar el optimismo y positividad del contenido. De esta manera, la paleta de color será el vínculo ideal para estos dos ámbitos del videoclip, lo cual permitirá crear un mundo visualmente fantasioso donde la transformación y el autodescubrimiento cobren vida.

El amarillo se usará para representar las sensaciones de positividad y alegría, así como el elemento de la luz y energía. Esto hará alusión directa al proceso de transformación, reflejando la idea de cambio y de evolución que precisamente emite el personaje principal durante su viaje a lo largo de la pieza.

El verde simbolizará los sentimientos de esperanza y renovación, así como al elemento de la naturaleza. Este tono es considerablemente relevante, ya que al representar la frescura y la vida en constante evolución, refiere directamente a la metamorfosis, un proceso que, a pesar de ser metafórico dentro del videoclip, no puede separarse de su origen biológico y natural.

El azul celeste se asociará tanto con las sensaciones de calma y serenidad, como con los elementos fluidos de la naturaleza, agua y aire. La tranquilidad que emitirá este tono invitará a realizar un proceso reflexivo en el que se destaque la importancia de mirar hacia el interior, tal como el mensaje que brinda la narrativa de la canción.

El azul oscuro conmemorará los sentimientos de miedo e incertidumbre, además de evocar al elemento de la nada en sí misma. Este tono añadirá una dimensión de enigma a la narrativa y funcionará como el contraste y contraparte del

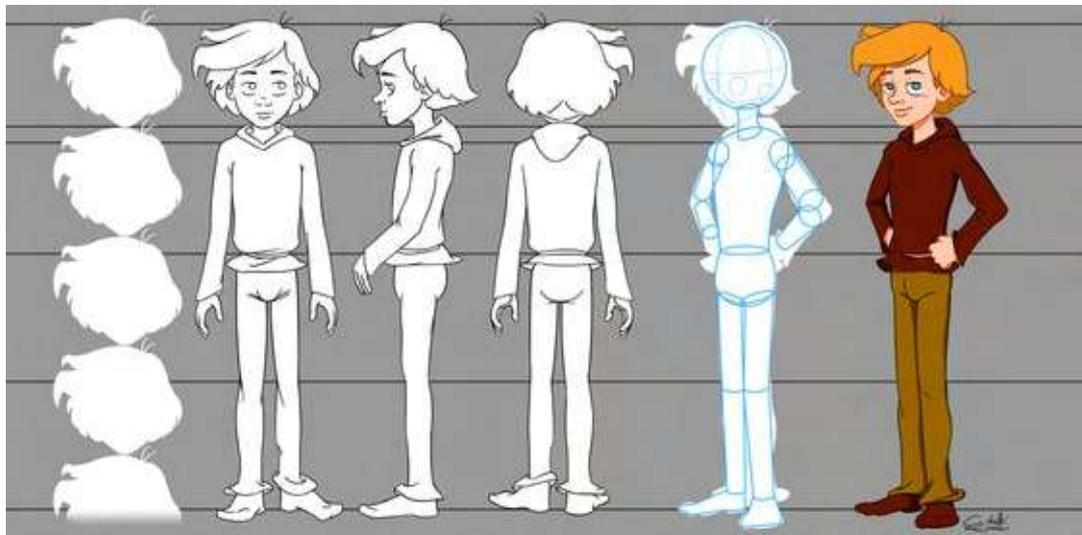
resto de la paleta de color. Si existe un sentimiento de optimismo, también debe existir uno de intriga, y en este caso representará el misterio que existe alrededor de aventurarse en algo nuevo y de explorar el interior de uno mismo sin saber cuál será el resultado.

Por último, las tonalidades del morado y el rosado simbolizarán las sensaciones de asombro y fascinación, refiriendo directamente al elemento de la magia. Estos colores enfatizan a la idea de fantasía y a la conexión con lo místico del concepto de sagitario. Su presencia en la paleta de color aporta un toque de diversión y de la idea de “fuera de común” tal como debe al hablar de algo encantado.

15.2. Diseño de personajes

Figura 91.

The little Squire - Body Model Sheet



Nota. Ejemplo de un personaje diseñado desde diferentes vistas. Imagen recuperada de: <https://pin.it/6a3rJJJ>

El diseño de personajes puede definirse como el desarrollo de la estética, la personalidad, el comportamiento o la forma de actuar y la línea visual general de un personaje o personajes. El crear un personaje tiene un sentido narrativo, permite a

través de él contar la historia, esto quiere decir que las características de estos como la configuración, la paleta de colores y los demás detalles, son escogidos por motivos específicos que refuerzan el relato. Los atributos físicos de las figuras diseñadas responden a la personalidad de cada uno de ellos, es así como en la labor de diseño y en la efectividad de crear personajes redondos y bien creados son importantes tanto las características tácitas como las implícitas que hacen del personaje algo íntegro (Studio Binder, s.f.).

Los componentes esenciales del diseño de personajes tienen conexión con la claridad, la diferenciación y la memorabilidad, el primero es La silueta, un personaje que está bien diseñado, es reconocible solamente por su contorno, sin necesidad del color o el detalle. El segundo es La paleta que está relacionada con el uso de color en el personaje, seleccionar los tonos, entonces es una clave importante, no deben elegirse sin pensar en su intensidad, jerarquía o su impacto en la historia y la audiencia y el tercero es La exageración que resulta ser el más importante y tiene relación con la narración, con este componente la audiencia puede percibir a un personaje como heroico o amenazante utilizando características que provoquen estas sensaciones y respuestas emocionales.

Dentro del videoclip *Deseos* habrá varios tipos de personajes, que clasificaremos en las siguientes categorías: el personaje principal, los personajes secundarios y los personajes terciarios. Siendo Bicha el personaje principal, los personajes secundarios incluyen a la mariposa mágica y la versión infantil de La Bicha. Por otro lado, los personajes terciarios son el resto de animales que aparecen en los diversos mundos.

Del mismo modo, estos personajes también pueden clasificarse por su nivel de desarrollo en la historia. Por un lado, Bicha es un personaje redondo, que tiene

motivaciones, miedos, y que evoluciona a lo largo de la historia. Mientras que los personajes secundarios como terciarios no tienen un crecimiento narrativo ni emociones aparentes.

Con base en lo anterior, el diseño de los personajes tiene diferentes niveles de complejidad, dependiendo de su categoría y nivel de desarrollo. Por este motivo, en la creación visual de Bicha hay un proceso más profundo, donde está presente la esencia del personaje. En los demás personajes, el desarrollo de su diseño principalmente es desde el carácter estético.

En este apartado se mostrará el proceso de creación de estos personajes y su diseño final, clasificándolos en las categorías mencionadas anteriormente.

15.2.1. Estilo de ilustración

Antes de empezar el proceso de diseño, es crucial definir el estilo de ilustración que se usaría en la construcción visual de los personajes. Partiendo de las referencias expuestas en el estado del arte y de la estética de arte infantil, buscamos un tipo de ilustración que nos permitiera crear personajes que tuvieran rasgos proporcionales similares al estilo realista, pero con una menor cantidad de detalles. De este modo elegimos la técnica de Cartoon estilizado.

Figura 91 y 92.

A handful of characters from the office y Poster the office



Nota. Dibujo con estilo Cartoon estilizado de los personajes de la serie The office. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/9pgmy>



Nota. Poster promocional de la serie The office. Imagen recuperada de: <https://pin.it/6a3rJlJ>

La definición de Cartoon estilizado parte del concepto Cartoon o Dibujo animado, que es un tipo de arte visual dibujado y animado con características ficticias o semirealistas. Según los historiadores del cine y la animación, el cortometraje pionero en relatar a partir de dibujos animados fue *Fantasmagorie* en 1908. Desde ahí, la animación ha evolucionado y con ella el cartoon, con el nacimiento de nuevas técnicas como el Stop Motion, la rotoscopia, el matte painting y la digitalización. (Carrasco, 2022)

El cartoon estilizado es entonces un punto medio entre el cartoon que es un dibujo animado alejado del fotorrealismo y la exactitud en la representación gráfica y los rasgos estéticos balanceados y equilibrados que están más cerca del realismo.

En este tipo de estilo los componentes esenciales del personaje permanecen pero se ajustan para exaltar la expresión y añadir gestos o guiños exagerados, esto le da características cómicas o fantásticas que ayudan a la narración de las historias animadas. (Tae, 2020).

Esta adaptación de lo que es percibido como realista hacia formas simples, sencillas y que procuran mostrar belleza es el estilo que en muchas películas y cortometrajes de Disney se ha elegido. Además, para el relato y la comunicación del mensaje, es una herramienta que permite que con características definidas y fácilmente reconocibles, se pueda generar una conexión y una memoria del personaje, creando en la audiencia gran impacto por la facilidad con la que se leen situaciones divertidas, dramáticas, románticas y demás expresiones logradas gracias al estilo de ilustración y animación estilizada.

15.2.2. Personaje principal: Bicha

El personaje protagónico del videoclip fue concebido como una representación de la cantante y artista La Bicha. Sin embargo, en el diseño del personaje no se calcó de manera exacta su apariencia real, sino que se tomaron algunas de sus características físicas. Para el cuerpo y los rasgos faciales del personaje, nos inspiramos en fotografías de la cantante, procurando mantener algunos detalles concretos como la forma de sus ojos, su boca y sus lunares más distintivos. No obstante, otros aspectos del personaje, como su peinado y vestuario, se definieron tomando como referencia otras fuentes visuales.

La idea de incluir a la artista en el video musical partió de la esencia e intencionalidad de la canción, la cual tiene una naturaleza introspectiva. A partir de la letra, la artista menciona el deseo de conocerse y la nostalgia por su niñez. También desde este punto generamos el concepto base del videoclip, el cual se trata a profundidad en la propuesta de dirección.

Además, otro aspecto que influyó en la incorporación de la artista en el videoclip fueron los antecedentes de este recurso en la industria musical. A lo largo de los años, desde la aparición de los primeros videoclips animados, varios cantantes y grupos musicales han sido retratados por medio de este formato.

Uno de los ejemplos más conocidos es el videoclip *Yellow submarine* (1968), de la banda de rock británica *The Beatles*, que es en sí un fragmento de la película con el mismo nombre. En este se ve a cada uno de los integrantes del grupo recreados como personajes animados. Asimismo, este recurso podemos verlo en varios videos musicales de la década de los 90s - 2000. Particularmente varias cantantes femeninas lo usaron en la elaboración de sus videos, como es el caso de

Madonna con *Dear Jessie* (1989), Bjork con *I miss you* (1995) y Britney Spears con *Kill the lights* (2008).

Igualmente, en los últimos años varias artistas del pop han retomado el uso del formato animado para el desarrollo de sus videoclips, y a su vez la caricaturización de su imagen. Entre ellas se encuentran *Dua Lipa*, con varias canciones de su álbum *Future Nostalgia*, entre ellas *Hallucinate* (2020) la cual es una referencia directa para este proyecto. Con lo anterior, podemos afirmar que esta es una herramienta actual y óptima para el videoclip *Deseos*.

A continuación, se explicará el proceso de diseño del personaje de Bicha.

15.2.2.1. Ficha del personaje

Figura 93.
Ficha de personaje



Nota. Diagrama de características físicas y psicológicas. **Creación propia**

Antes de iniciar con la bocetación del personaje, es importante delimitar tanto las características físicas como psicológicas de Bicha, con la intención de crear su

aparición en base a estos atributos. Aunque en *Deseos*, este personaje no tiene una amplia interpretación dramática, donde se detallen los rasgos de su personalidad, estos influyen en su aspecto físicos, tanto en su corporalidad como en su indumentaria.

I. La psicología

Para determinar sus características psicológicas, nos basamos principalmente en la personalidad de la artista y el concepto de Sagitario, ya que ella pertenece a este signo zodiacal.

Según la revista Vogue de México, una persona sagitariana es alguien que busca “salir de su zona de confort y probar cosas nuevas” (BELL, 2022, p.8), es por esto que no teme explorar diferentes entornos y disfruta la emoción de lo desconocido. A su vez, es alguien que prioriza su libertad e independencia en todos los aspectos de su vida, como sus relaciones personales. También es una persona altamente espiritual e introspectiva.

Los Sagitario pasan mucho tiempo pensando en temas más profundos y de mayor alcance, como por ejemplo por qué están aquí o cuál es su papel en el universo. Quieren sentir que están conectados a algo más grande que ellos mismos. (Bell, 2022).

II. Lo físico

Por otra parte, sus características físicas se determinaron en base a diferentes referentes visuales. Como mencionamos anteriormente, el personaje está basado en la cantante del videoclip, de este modo su género, complexión física, estatura y algunas características del rostro, fueron definidos a partir de fotos de la artista (Figura 94).

Figura 94.
Imágenes de instagram



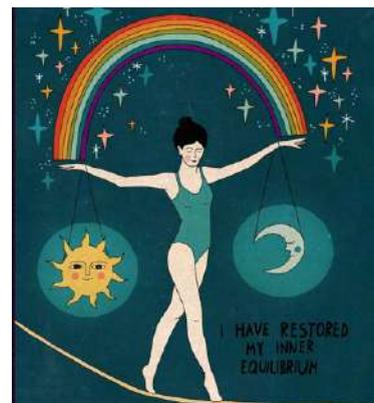
Nota. La Bicha - Sesión de fotos, 2021.. Recuperado de: Instagram @labichamusica. <https://n9.cl/11bgb>



Nota. La Bicha - Presentación festival altavoz Medellín 2021. Recuperado de: Instagram @labichamusica. <https://n9.cl/11bgb>

Otras fuentes visuales fueron ilustraciones del arte Tarot, que tiene un vínculo con el horóscopo zodiacal y a su vez con el signo de la artista en particular que es Sagitario. Los referentes que escogimos que se mostrarán a continuación, además de ser una representación del tarot, nos proporcionaron una guía estética o una inspiración para ilustrar el personaje.

Figura 95.
Ilustraciones del arte tarot



Nota. Influencia del tarot en el diseño de Bicha. Imagen recuperada de: <https://www.instagram.com/asjaboros/>

Este tipo de ilustración, que nos inspiró del tarot, tiene relación con el tipo de estética ilustrativa y cumple con las características de cartoon estilizado, como el balance visual en las proporciones físicas, el acercamiento a rasgos realistas y el toque de fantasía que brinda el cartoon.

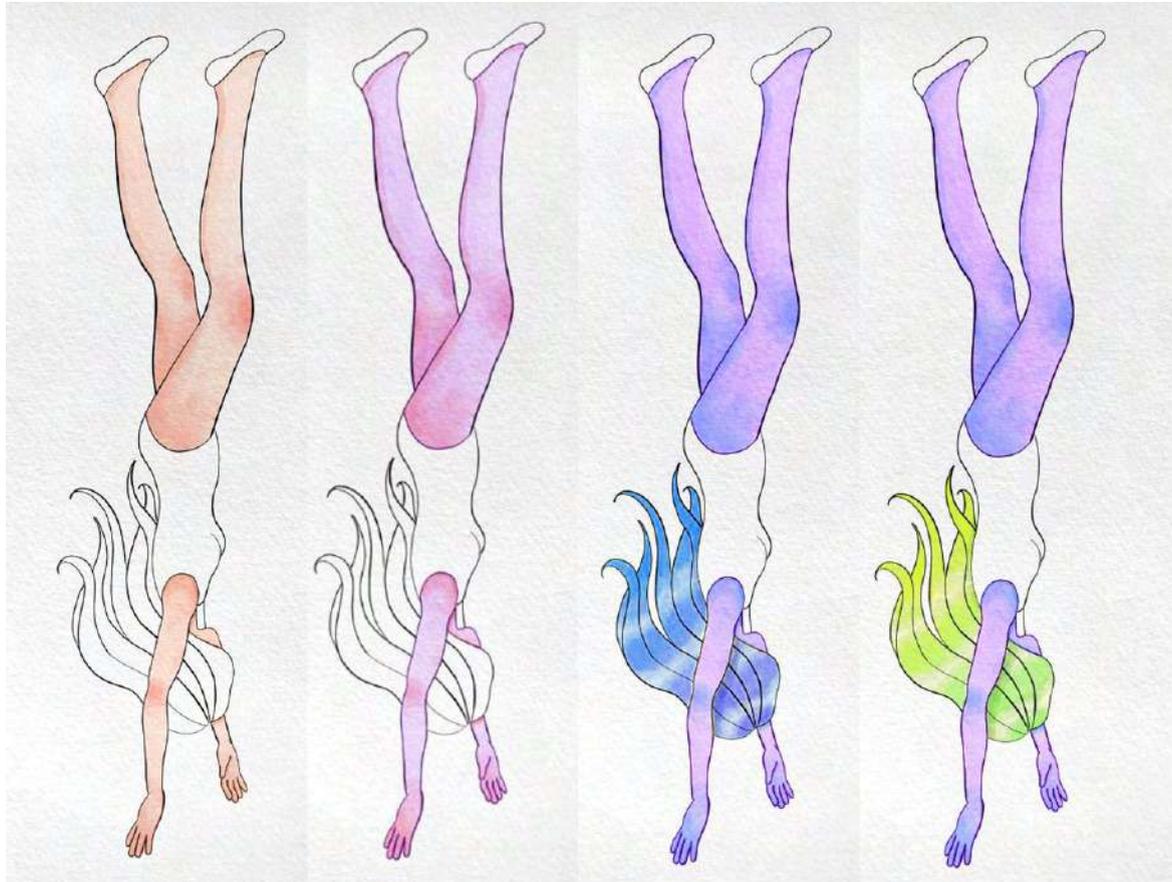
15.2.2.2. Proceso de diseño

En este apartado explicaremos cómo manejamos el proceso de diseño del personaje de Bicha, partiendo del boceto inicial hasta su concepto final. Todo el proceso de ilustración se realizó desde un inicio de forma digital, por medio de dos tabletas de dibujo, cada una usada por cada integrante del equipo de trabajo.

Las técnicas de animación con las cuales desarrollamos el videoclip son el Cut Out y el Digital Puppetry, las cuales brindan la facilidad de animar diferentes movimientos con una sola ilustración desarticulada y cuyas características de explicarían en la propuesta de animación. Tomamos como base el storyboard para abstraer las poses propuestas en cada una de las escenas con el fin de calcular cuales se repetirían a lo largo del videoclip. La función de esta revisión y clasificación fue determinar qué marionetas debían ilustrarse, para después implementar en la fase de animación.

Con esto en mente, en el primer acercamiento al diseño del personaje seleccionamos una de las primeras poses del videoclip para ilustrar y desarticular, con el propósito de probar la técnica animación propuesta con esta y a partir de su funcionamiento corregir el diseño en las siguientes marionetas.

Figura 96.
Prueba de color de bicha



Nota. Ejemplo etapa de bocetación y prueba de color. **Creación propia**

Esta pose corresponde a la segunda escena del videoclip, en donde a la mitad de la escena Bicha gira y cae al vacío de forma vertical, aterrizando dentro de una copa de Martini. Sin embargo, después de este ejercicio desestimamos su uso y lo reemplazamos con una pose que equilibra mejor la composición de la escena.

No obstante, este proceso nos ayudó a determinar varios aspectos del manejo de este personaje en el proyecto. Iniciando por la construcción visual de Bicha, en la ilustración de esta primera marioneta experimentamos con el color de la piel y el cabello del personaje. Probamos un tono púrpura en su piel, como se muestra en la figura 96, pues buscábamos hacer alusión al caterpillar. Sin embargo, notamos que este color restaba armonía a las composiciones de las escenas, pues

en comparación a las paletas de color planteadas para los diferentes mundos, el color púrpura del personaje no combinaría con los espacios donde interactuaría. También percibimos que este tono deshumaniza a la protagonista, ya que se podría confundir con un alien u otro ser no humano, cambiando el discurso de la evolución o transformación de un ser humano, en este caso específico de Bicha.

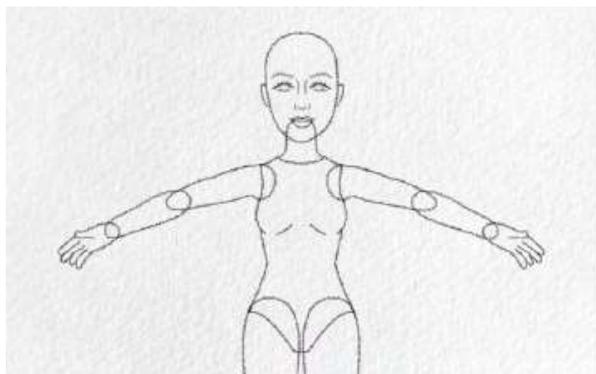
Una vez definido el color de la piel del personaje, se hizo una segunda revisión a las poses propuestas para asegurarnos de la armonía de éstas en relación a la escena y con el sintetizar su cantidad.

Por otro lado, con la exploración hecha a partir de la primera ilustración nos percatamos de la importancia de separar las articulaciones de las marionetas desde la fase del boceto, puesto que al hacerlo sobre una ilustración final sus articulaciones no encajaría de manera correcta en todos los movimientos deseados.

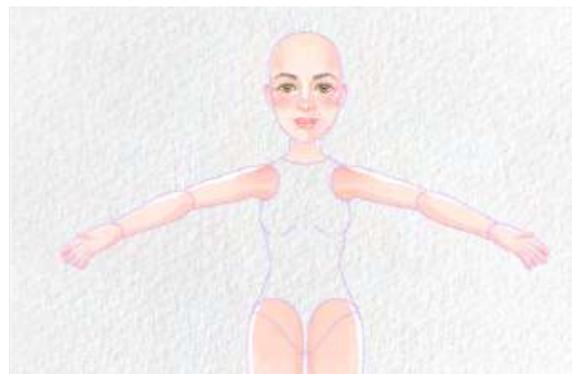
Con los anteriores parámetros definidos, se dio inicio al proceso de ilustración de las poses definidas. Para esto, seguimos una serie de pasos durante la producción de las ilustraciones que condujeron al resultado final, estas se ejemplifican y explican a continuación.

Figura 97 y 98.

Trazo Boceto de cuerpo Bicha y Boceto de cuerpo con color



Nota. Ejemplo primer paso de la ilustración: trazo del cuerpo.
Creación propia

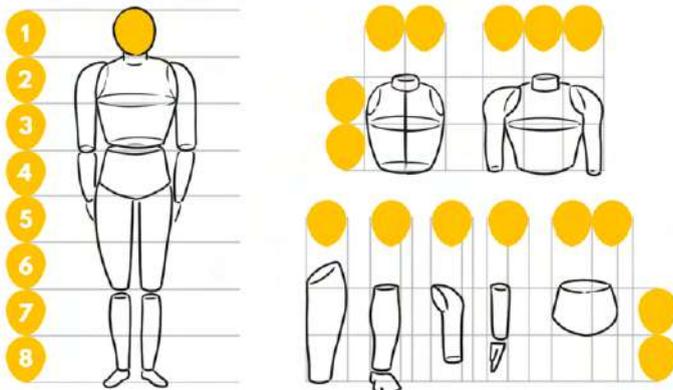


Nota. Ejemplo segundo paso de la ilustración: color del cuerpo.
Creación propia

1. Boceto del cuerpo (Figura 97): Inicialmente se dibujó la línea base del cuerpo personaje, teniendo en cuenta su proporcionalidad y la separación de sus articulaciones, necesarias para la animación. Ahondando en las proporciones de su cuerpo, estas se determinaron a partir del canon de belleza de las siete u ocho cabezas, usado en la ilustración realista (Figura 99). Este canon fue creado por el artista griego Policleto, quien definió que la altura total de una persona debía ser siete veces la altura de su cabeza, pues esto daría armonía y perfección a dicha figura humana (Varas, s.f, p.7). Sin embargo, ya que el estilo de ilustración del videoclip tiene como base el Cartoon estilizado, para la ilustración del personaje quisimos disminuir el número de cabezas necesarias para determinar su altura. De este modo elegimos que fueran seis en lugar de siete, como se muestra en la figura 100.

Figura 99 y 100.

Canon de las 8 cabezas y Diagrama proporción de Bicha



Nota. Diagrama del canon de diseño de las 8 cabezas. Imagen tomada de: <https://n9.cl/zdg4n>



Nota. Aplicación de Canon de las 8 cabezas en Bicha. **Creación propia**

También desde esta etapa se ilustraron sus rasgos faciales, planeando el tamaño de estos en relación con las dimensiones de la cara, aumentando el tamaño

de sus ojos para hacer su rostro más llamativo y que estas características sobresalgan desde cualquier valor de plano.

Sin embargo, como se puede ver en la figura 97, en esta etapa no dibujamos la línea base del cabello del personaje. Esta decisión se tomó con el propósito de optimización del tiempo y el aprovechamiento de las habilidades de las integrantes del grupo. Puesto que mientras una de nosotras se encargaba de la elaboración del cuerpo del personaje, otra se ocupaba del manejo del cabello y vestuario de éste, trabajando simultáneamente en diferentes poses.

2. Color de la piel (Figura 98): Una vez realizado el trazo del cuerpo y rostro del personaje, se siguió a la etapa de color de estos. Partiendo de la estética acordada en la etapa conceptual del proyecto, decidimos hacer una aplicación del color con un estilo de pintura en acuarela pensada desde el estado del arte. En beneficio a esta estética, aplicamos el color digitalmente sobre una textura de papel de acuarela y con una gama de pinceles que simulan la pincelada de una pintura real y el esparcimiento y translucidez de este tipo de pintura acuosa.

Figura 101.

Técnica pintura de piel en acuarela



Nota: Ejemplos de aplicación de pintura de acuarela para crear tonos piel. Imagen tomada de: <https://pin.it/1OyQIKE>

Para esta fase tomamos inspiración de pinturas reales, con el fin de imitar el manejo de los colores y las capas de pintura. Una característica importante en la

aplicación de color en el cuerpo de Bicha es el enrojecimiento en los codos y rodillas, pues esto representa los diferentes matices en las tonalidades de una piel real y dota de naturalidad al personaje, ya que en un contexto real la piel se torna roja por la presencia y dilatación de vasos sanguíneos.

Figura 102 y 103.

Trazo Boceto Cabello Bicha y Boceto con color finalizado Bicha



Nota. Tercer paso de ilustración. **Creación propia**



Nota. Cuarto paso de ilustración. **Creación propia**

3. Boceto del cabello (Figura 102): En este paso se realizó un proceso similar al presentado en la bocetación del cuerpo. Allí se ilustró la forma y caída del cabello en cada una de las poses de Bicha. No obstante, para llegar al boceto final del cabello, se tuvo que experimentar con la forma y los detalles de este (figura 104).

Figura 104.

Bocetos del cabello del personaje bicha



Nota. Ejemplos del proceso de bocetación del cabello del personaje de Bicha. **Creación propia**

Después de estas pruebas, decidimos simplificar el diseño del cabello, pues no solo agiliza el trabajo de ilustración y coloreado sino que estéticamente es más armónico respecto al resto del cuerpo. También se hizo esta modificación teniendo presente la etapa de animación, pues en los primeros bocetos se planeaba separar el cabello por mechones en distintas capas, pero mover mechón por mechón agregaría una dificultad innecesaria a la animación. Además, planeábamos usar un plugin de ondulación sobre el cabello y si este estuviese separado por mechones se correría el riesgo de que en algún momento una parte de su cabeza quede expuesta mostrando la piel. Por el contrario en el boceto final, se ilustró una capa de cabello en bloque, como base, y dos capas sobrepuestas de mechones que ayudarán a dar dinamismo en el movimiento y a generar la sensación de un movimiento irregular.

Igualmente, como se percibe en la figura 102, en esta fase no solo se hizo el trazo base del cabello del personaje, sino que también se agregó un color sólido inicial para separar las distintas capas del cabello.

4. Finalización de la ilustración (Figura 103): Teniendo previamente ilustrado y coloreado el cuerpo y rostro de Bicha, además contando con el trazo de su cabello, en esta fase se finalizó el cabello del personaje y se diseñó su vestuario. Para la aplicación del color en el cabello se usó la misma técnica de pincelada empleada en la pintura de la piel. También, se agregaron algunas líneas, luces y sombras para crear visualmente diferentes mechones en el bloque de cabello inicial.

Por otro lado, para el vestuario del personaje se usaron colores saturados que contrastan con su cabello y piel. Asimismo, se creó un patrón para este que evocará la psicodelia.

15.2.2.3. Diseño final

Como mencionamos en la propuesta de dirección, Bicha vive una metamorfosis, esto hace que sea un personaje dinámico que evoluciona a lo largo de la historia. De este modo, su desarrollo se manifiesta en la modificación de su diseño, teniendo cambios progresivos tanto en su corporalidad, como en su indumentaria. Para desarrollar la identidad visual de Bicha teniendo en cuenta dichos cambios, clasificamos la evolución de su diseño en tres fases que explicaremos a continuación.

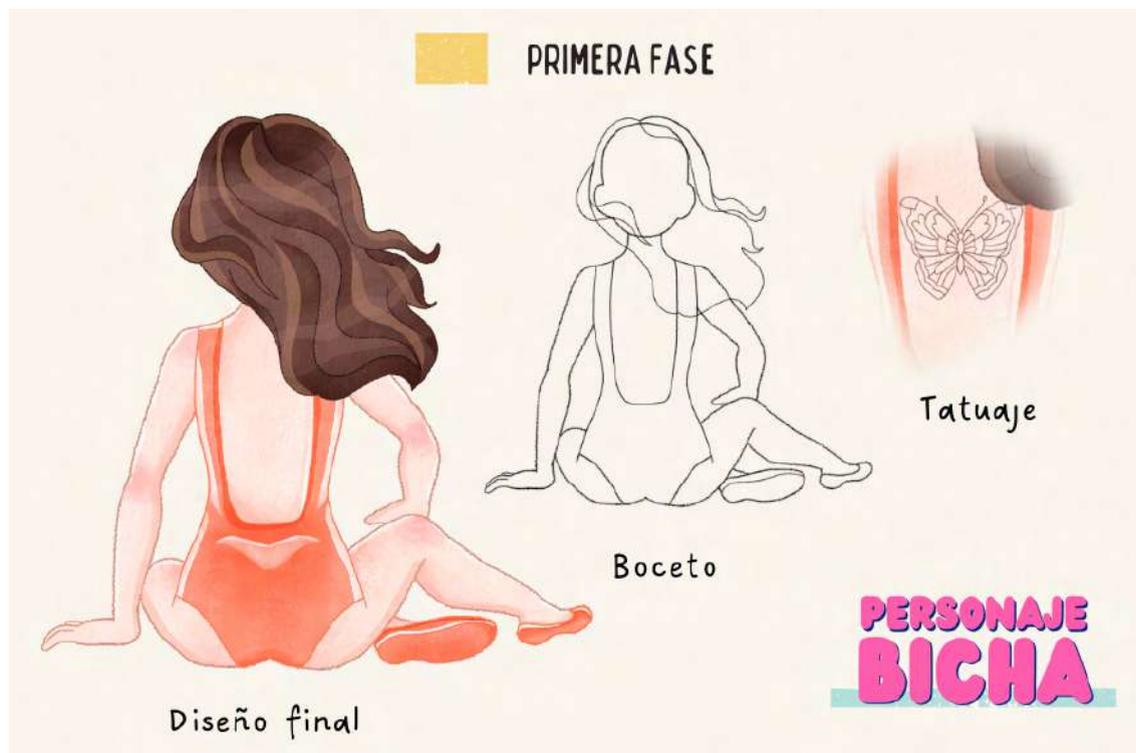
I. Primera fase

En la primera parte del videoclip, Bicha se encuentra en su status quo, el mundo normal; que está representado por un largo rodeado de anturios y plantas acuáticas. Allí se encuentra Bicha sentada observando el amanecer, inmersa en su cotidianidad.

El primer cambio corporal importante en Bicha se da cuando una Mariposa mágica rompe con su cotidianidad, chocando contra su espalda y fundiéndose en ella, de tal forma que se queda grabada en su piel como un tatuaje (figura 106). En este punto reconocemos una característica física esencial para el personaje: Un tatuaje en forma de mariposa.

Otro aspecto importante en la creación del personaje en esta fase, es la vista con la cual se presenta a Bicha en el videoclip. Ella aparece de espaldas y no es posible distinguir su rostro, esto se planteó desde la narrativa, puesto que en este momento de la historia Bicha desconoce cuál es su verdadera identidad.

Figura 105.
Diseño de Bicha, primera fase



Nota. Diseño correspondiente al primer aspecto de Bicha en el videoclip. [Creación propia](#)

En cuanto a la apariencia física de Bicha en esta fase, se planteó un diseño más sobrio y sencillo en comparación a las dos siguientes, dado que al estar en el mundo real su apariencia debía verse acorde a la normalidad de su entorno. Dentro de sus características se destacan su cabello castaño y ondulado, su traje unicolor naranja y especialmente su tatuaje de mariposa.

II. Segunda fase

Una vez Bicha es transportada a otro universo, sus características físicas cambian a raíz de este suceso, es aquí donde se presenta la segunda fase de su diseño. Narrativamente, la naturaleza mágica y fantástica de este nuevo universo repercute en la apariencia de Bicha, haciendo que experimente diferentes modificaciones tanto en su cuerpo como en su ropa.

El diseño de Bicha correspondiente a esta fase tiene un mayor protagonismo a lo largo del videoclip, este estará presente en cinco mundos de ocho en total del universo de *Deseos*, contando únicamente los mundos que hacen parte de la estructura espacio temporal del videoclip, explicada en la propuesta de dirección. En relación con lo anterior, podemos decir que este se trata del diseño principal del personaje. Es así como a partir de este diseño se crearon las distintas vistas y poses del personaje que se implementan en el videoclip.

Figura 106.
Vistas del personaje Bicha



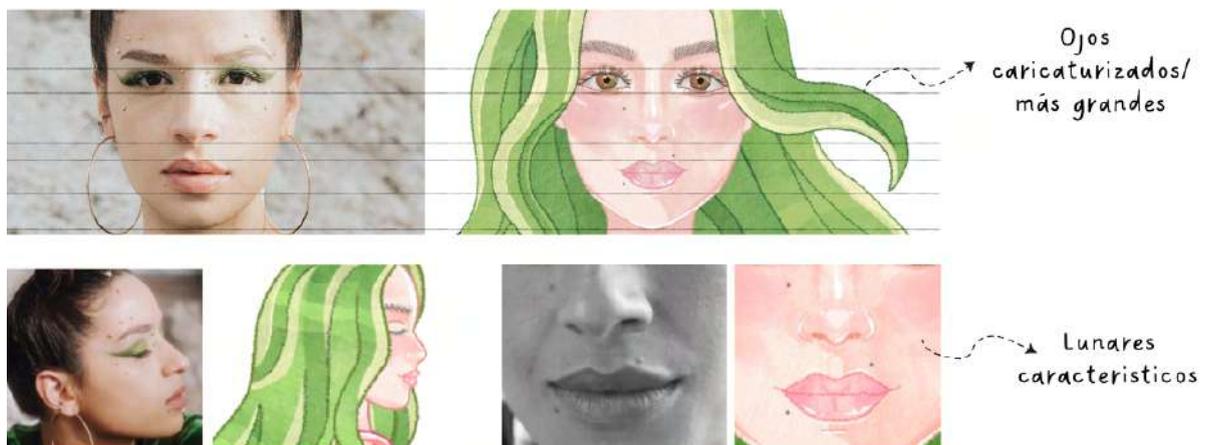
Nota. Vistas del diseño correspondiente al segundo aspecto del personaje de Bicha en el videoclip *Deseos*, siendo este su diseño principal y más recurrente durante el transcurso de la historia. **Creación propia**

Una de las modificaciones principales en esta fase del diseño de Bicha, es la ilustración y visibilidad de su rostro, ya que este se revelará en el transcurso de la historia, dentro de este universo fantástico.

El rostro del personaje se diseñó tomando características de la artista y haciendo uso del estilo de ilustración Cartoon estilizado para simplificar algunas de estas, como se puede ver en la figura 107. También modificamos sus ojos hacia un estilo cartoon, aumentando su tamaño. De este modo, le dimos una apariencia al personaje parecida a la de la artista, sin llegar a ser exacta o pretendiendo hacer un retrato realista.

Figura 107.

Rasgos faciales de la cantante la bicha y el personaje



Nota. Diagrama comparativo del personaje de Bicha y la artista La Bicha. [Creación propia y . https://n9.cl/11bgb](https://n9.cl/11bgb)

Otro de los cambios principales que tuvo el diseño del personaje en esta fase, fue la modificación del tono de su cabello. Su estilo está inspirado en el arte de Tarot, donde las figuras femeninas suelen tener una cabellera extensa y colorida, como se muestra en la figura 108. También la longitud del pelo de Bicha se decidió en relación a la historia, pues en una primera instancia del videoclip este debía ser lo suficientemente largo para tapar su rostro y no mostrar su identidad.

Figura 108.
Ilustración Tarot



Nota. Ejemplo cabello mujeres en tarot. Imagenes tomadas de: <https://www.instagram.com/p/CnxMTHLKzge/>

De igual forma, queríamos reflejar al caterpillar en alguna de las características del personaje. A partir de algunos referentes visuales, expuestos en las figuras 109,110 y 111, decidimos emplear el color verde en el cabello de Bicha.

Figura 109.
A female version of the caterpillar



Nota. Mujer caterpillar. Imagen tomada de: <https://n9.cl/zum7i>

Figura 110.
Caterpillar



Nota. Diseño de caterpillar humanizado. Imagen tomada de: <https://n9.cl/ysnvx>

Figura 111.
Caterpillar



Nota. Ilustración de mujer caterpillar. Imagen tomada de: <https://n9.cl/kypdk>

La última modificación al diseño de Bicha en esta fase, de igual importancia a las anteriores, fue el diseño de su vestuario. La decisión de que Bicha use un leotardo o body durante el videoclip se dio por varias razones. Por un lado, teniendo en cuenta el formato animado del videoclip pensamos en la practicidad que debía tener la ropa del personaje, para que al animarlo desde distintos ángulos y con distintos movimientos, este no ocasiona complicaciones. Por esto, pensamos en un tipo de ropa que se ciña a la piel de tal modo que la física presente los movimientos sin deformar la tela. En adición a esto, una mala animación o una animación incorrecta de una vestimenta holgada restaría naturalidad al movimiento del personaje y calidad a la pieza audiovisual.

Por otro lado, a partir del guión del videoclip y de la historia planteada, imaginamos una escena donde Bicha personifique el rol de una bailarina de ballet, y al verse a un espejo, aparece una versión infantil de ella. Esta idea surgió de la letra de la canción donde se menciona la acción de verse a un espejo para recordar su niñez. Sintetizando este fragmento de la canción en el concepto de “la niñez”, implementamos los elementos el espejo por medio de una caja musical en la cual la bailarina sería Bicha.

Figura 112.

Traje característico del ballet



Nota. Grupo de bailarinas usando un leotardo y una zapatillas de ballet. Imagen tomada de: <https://n9.cl/kzp2m>

Finalmente, relacionando el componente técnico y práctico de la animación con el componente narrativo, decidimos que Bicha usaría una prenda de ropa característica de las bailarinas llamada leotardo, acompañado de unas zapatillas.

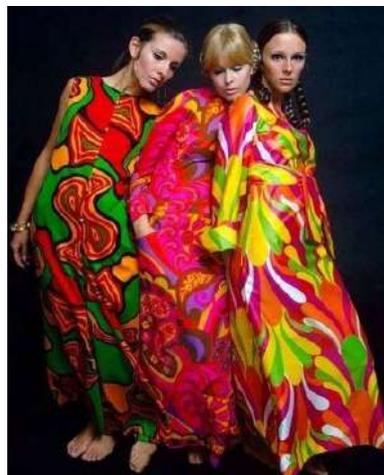
Una vez definida la ropa del personaje, pasamos a diseñar aquellos detalles que le aportarían un estilo particular al videoclip. Para la creación del patrón del leotardo, usamos la estética de arte psicodélico mencionada en el concepto general de arte. Cabe resaltar que la psicodelia está relacionada con el concepto de surrealismo, siendo ambas estéticas basadas en la exploración de la mente, ya sea desde la interpretación de los sueños o el subconsciente; el cual es el caso del surrealismo. Es la representación de un estado alterado y expandido de la conciencia, que justamente maneja la psicodelia.

Figura 113.
Flat-hand drawn psychedelic groovy background



Nota. Patrón con formas curvas y psicodélicas. Imagen tomada de: <https://n9.cl/3b8of>

Figura 114.
Psychedelic print hostess dresses



Nota: Ropa con estampados psicodélicos. Imagen tomada de: <https://n9.cl/soj8qm>

Figura 115.
psychedelic groovy background



Nota. Patrón con formas curvas y psicodélicas. Imagen tomada de: <https://n9.cl/n5pq9>

El arte psicodélico se caracteriza por el uso de colores vibrantes, formas abstractas y patrones de repetición. Los colores suelen ser contrastantes, altamente saturados y de un brillo medio, es decir que no tienden a ser ni pastel ni oscuros. Por otro lado, para este tipo de arte se suelen utilizar formas orgánicas, que tengan

ondulaciones. Con esto en mente, buscamos diferentes patrones que sirvieran de inspiración para el diseño del vestuario, ejemplificados en las figuras 113, 114 y 115.

Basándonos en los componentes del arte psicodélico y los referentes encontrados, elegimos la gama de colores que implementamos en el diseño del patrón o estampado del leotardo. También decidimos las formas que tendría este, las cuales consistían en curvas y estelas de color. A partir de estos parámetros diseñamos el traje de Bicha, mostrado a continuación.

Figura 116.
Vestuario final de bicha



Nota. Vistas del vestuario final de Bicha que muestra la combinación entre la forma del leotardo y un patrón psicodélico.
[Creación propia](#)

III. Tercera fase

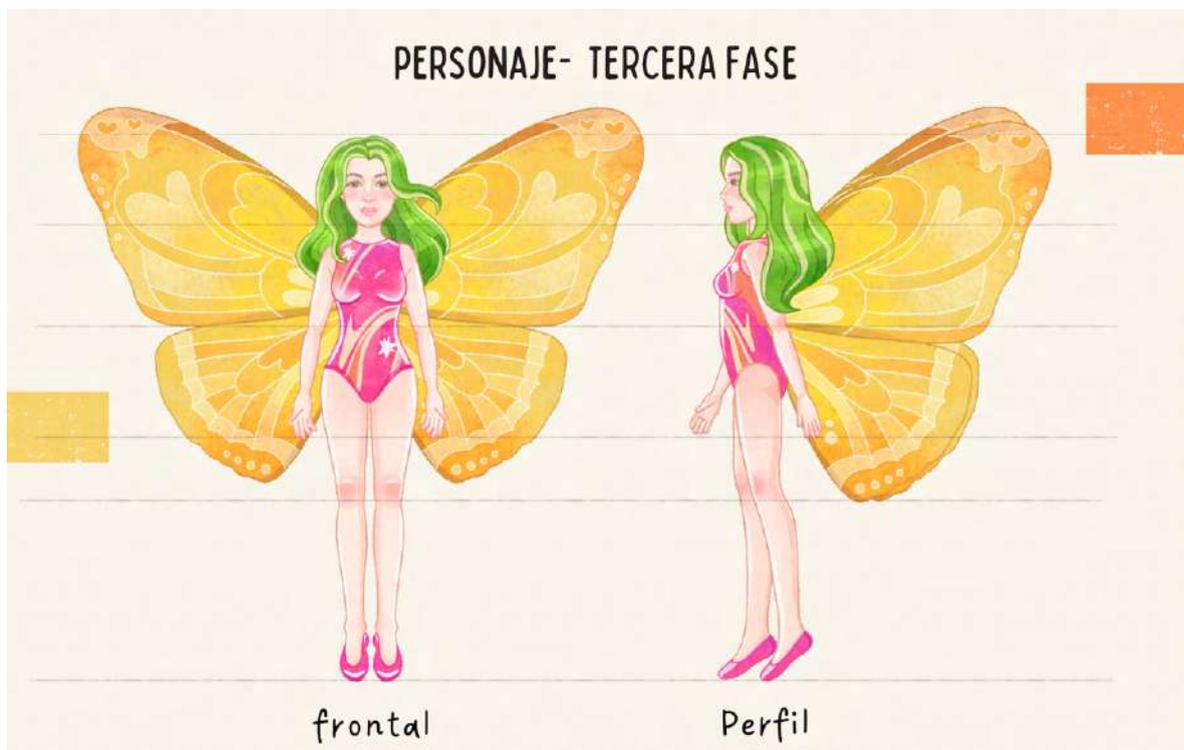
La última fase en el diseño del personaje de Bicha consiste en la aparición de unas alas de mariposa, que brotan de su espalda. Este cambio corresponde a la evolución total del personaje, tanto narrativamente como estéticamente. Sin

embargo, para sus demás características físicas, tales como su cabello, cuerpo, piel y vestimenta, se conservó el diseño previo.

Por otra parte, el diseño de las alas se basó en una fotografía de un tatuaje de la cantante de este animal. Además, es exactamente el mismo diseño del personaje de la mariposa. Al usar el mismo diseño para ambos personajes queríamos reforzar visualmente la conexión entre ambos.

Este diseño estará presente en las últimas dos escenas del videoclip después de la transformación de Bicha. A continuación ejemplificamos el diseño final de Bicha.

Figura 118.
Diseño Bicha Tercera fase



Nota. Diseño de Bicha con alas de mariposa, se conservan las demás características del diseño anterior. [Creación propia](#)

15.2.3. Personaje secundarios

Los siguientes personajes los definimos como roles secundarios por su interacción con la protagonista, estos son los únicos que tienen una relación directa con Bicha en términos narrativos.

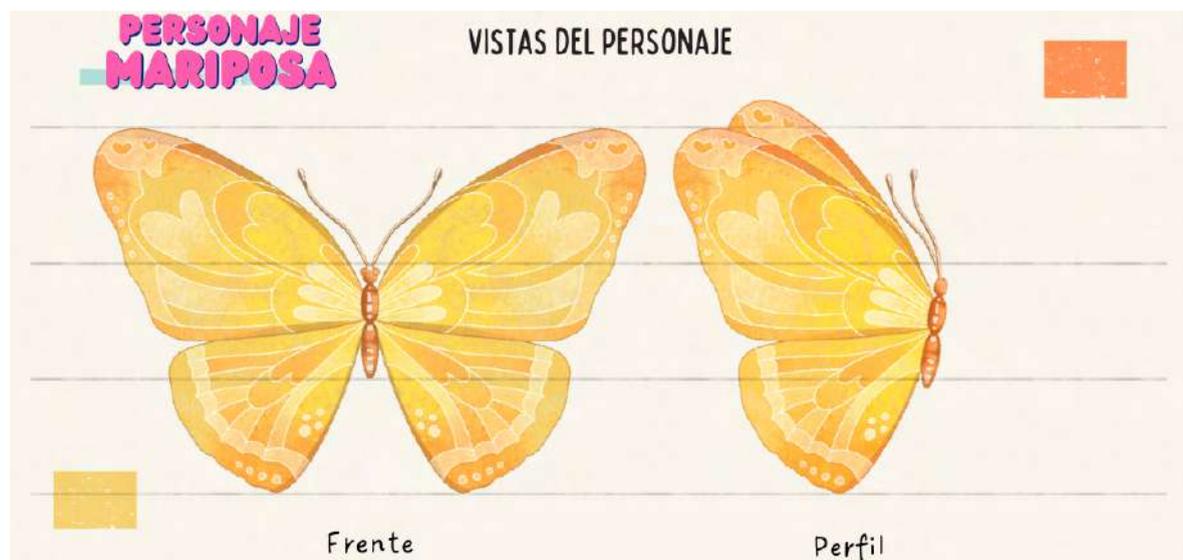
Tal como se mencionó antes, estos personajes no tienen evolución durante la historia del videoclip, por lo cual no se consideran personajes principales. De igual forma al no ser personajes redondos no se establecen sus características psicológicas o internas.

Algunos de estos, como la **Mariposa** y la **Niña**, se basaron en la preferencia personal de la cantante, puesto que cada uno de ellos tienen una relación directa con su identidad y se realizaron según imágenes reales otorgadas por ella.

15.2.3.1. La mariposa

Figura 118.

Vistas del personaje la mariposa



Nota. Diseño final del personaje de la mariposa en sus diferentes vistas. [Creación propia](#)

El personaje de la mariposa es crucial para el videoclip, este cumple un papel de mentor o guía para la protagonista, ya que este es el que induce a Bicha en su aventura.

Como se explicó anteriormente, cuando Bicha se encuentra en su status quo es sorprendida por un impacto de la Mariposa, quien la transporta a otro universo. De igual forma, es la Mariposa quién guía a Bicha en su recorrido hasta llegar al lugar donde se encuentra la Esfera mágica, con la cual Bicha culmina su evolución.

También de este animal nació el concepto principal del videoclip: La metamorfosis. Su creación partió de la identidad de la artista, puesto que ella se siente íntimamente relacionada con la simbología de este animal, especialmente con su capacidad de evolución. Como mencionamos en la propuesta de dirección, el nombre de la artista "Bicha" también parte de la relación con este insecto.

Figura 119.

Tatuaje de la cantante bicha



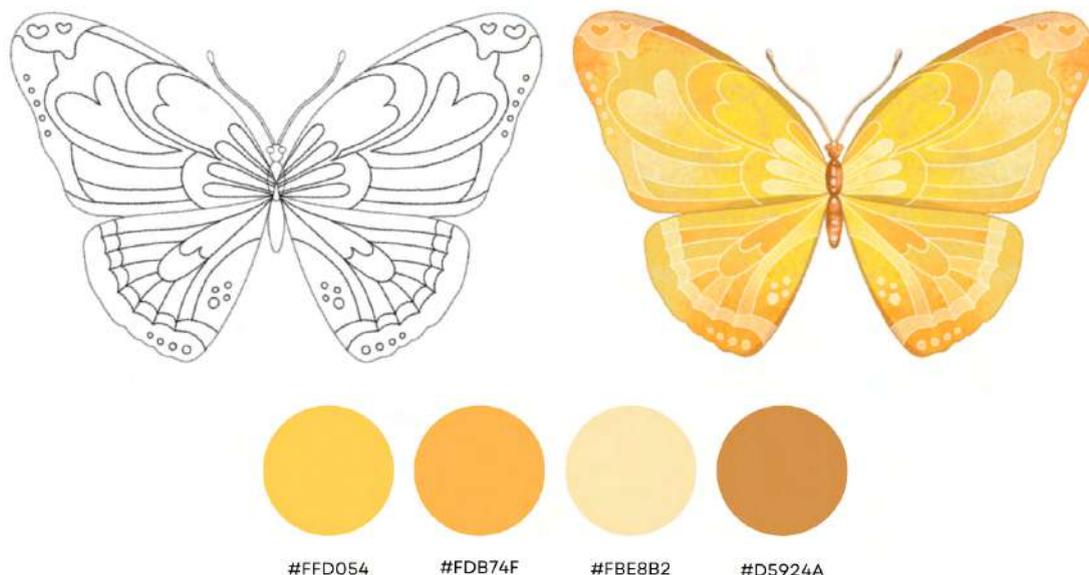
Nota. Fotografías del tatuaje de mariposa que tiene La Bicha en su brazo. [Otorgada por la artista](#)

Para la creación visual de este personaje nos basamos en una foto de un tatuaje que tiene la cantante de este animal. Esta idea partió de nuestra iniciativa, pues consideramos que utilizar el diseño que ella lleva en su cuerpo reforzaría la intimidad entre el videoclip con la cantante. También de este tatuaje tomamos inspiración para la creación de la historia, ya que decidimos usarlo como un recurso

narrativo, caracterizando a la protagonista con un tatuaje que simboliza su potencial de evolución.

A partir de la foto del tatuaje de Bicha, simplificamos algunas líneas de este y redujimos los detalles que fueran necesarios para que el diseño final fuera distinguible desde una corta y larga distancia, con la finalidad de que en cualquier plano en el que se vea pueda distinguirse fácilmente.

Figura 120.
Boceto y color del personaje de la Mariposa



Nota. Ejemplificación del boceto inicial de la mariposa y su resultado final, con color. [Creación propia](#)

Para los colores decidimos inicialmente el color que tendría la Esfera mágica, puesto que de esta se desprende la mariposa. De este modo implementamos la misma paleta de color para ambos personajes. De igual forma, la aplicación de dichos colores, como los pinceles usados y la opacidad de estos, se emplearon de la misma manera en ambos personajes para enfatizar su relación y dar uniformidad. Para la aplicación del color y la transición entre ellos, empleamos diferentes tonalidades del amarillo y el naranja, con el fin de separar cada figura en el diseño

de las alas y destacar sus detalles, igualmente, queríamos dar un aspecto dorado al personaje.

Por último, para la finalización del diseño se agregó luminosidad directamente en After Effects.

15.2.3.2. Niña

Figura 121.
Vistas del personal la Niña



Nota. Diseño final del personaje de la Niña con las vistas usadas en el video. [Creación propia](#)

El personaje que llamaremos Niña es la representación infantil del personaje principal. Su diseño partió de una fotografía de la niñez de la cantante. Esta fotografía a su vez fue una herramienta de inspiración para la artista en el desarrollo de la composición de su canción, en esta habla de la nostalgia por los tiempos pasados y menciona el hecho de que al verse al espejo recuerda su aspecto de niña, usando unos tacones de su madre y una camisa de su serie animada favorita Dragón Ball Z.

La letra de nación dice:

*"En el espejo una y otra vez
retroversiando a mi niñez
cantando alto con tacones
que jamás voy a ponerme
Y una camisa de Dragón Ball
Que ahora guardo en ese cajón
Que lindos años y que bonita
es la evolución"*

Partiendo de la inspiración de la artista y la fotografía propuesta por la artista, dibujamos un personaje que fuera fiel a sus características físicas, tanto en su contextura, como en la forma de su cabello y su expresión facial. Asimismo, los colores usados en el diseño de este personaje también se definieron a partir de dicha fotografía. Una vez abstraídos sus colores principales, decidimos intensificar su tono con el fin de dar un aspecto más vivo a la ilustración y que estuviera acorde a la saturación de los demás elementos del videoclip.

Por otra parte, aunque el vestuario del personaje también representa la ropa que usaba Bicha en la fotografía, el diseño de su estampado se cambió por uno que fuese más sencillo y que tuviera más presente la iconografía de la serie animada Dragón Ball. De este modo, decidimos emplear la letra característica de la serie con una bola de dragón encima. Igualmente, este diseño es usado dentro de la animación para crear una transición de match cut, la cual se describe en la propuesta de edición.

Figura 122.

Inspiración y diseño final del personaje de la Niña.



Nota. Comparación entre la foto original de La Bicha de niña y el diseño final del personaje de la Niña. Imagen tomada de: [Creación propia](https://n9.cl/11bgb) y <https://n9.cl/11bgb>

También en base a la letra de la canción, construimos la escena donde aparece este personaje. Se trata de la escena 6 del videoclip, nombrada La playa, en donde el personaje de Bicha adulta aparece sobre una cancha marina y empieza a bailar ballet mientras se mira en un espejo. Allí surge el personaje de la niña en forma de reflejo. Por este motivo, le dimos especial atención al tamaño y altura del personaje de la Niña en contraposición al diseño de Bicha adulta, ya que estarían una frente a la otra.

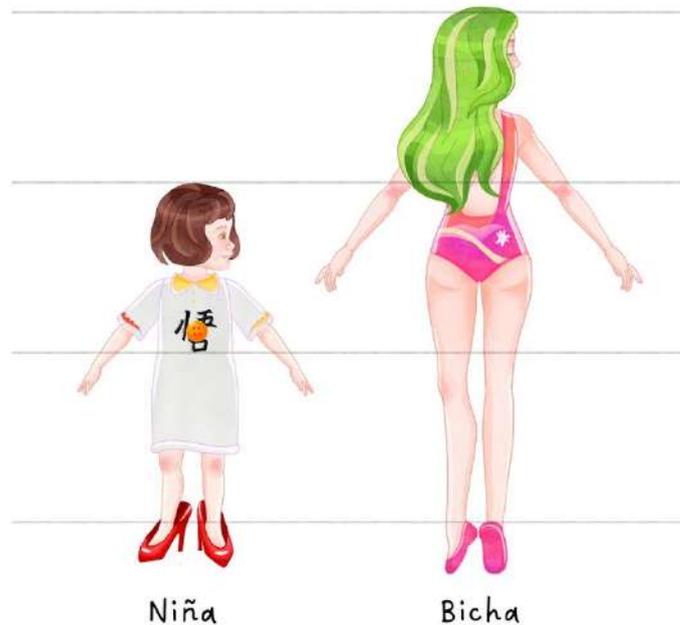
Para la animación de la niña ilustramos dos poses diferentes, representadas en la figura 121. Una de ellas imita a su vez una pose del personaje de Bicha adulta, pues al ser una el reflejo de la otra tendrían que moverse simultáneamente.

Dentro del videoclip la vista frontal del personaje se muestra en la escena de forma independiente, sin la presencia del personaje de Bicha adulta, con el

propósito de detallar su apariencia y en especial su ropa, la cual es descrita en la canción.

Figura 123.

Comparación estatura personaje niña y personaje bicha



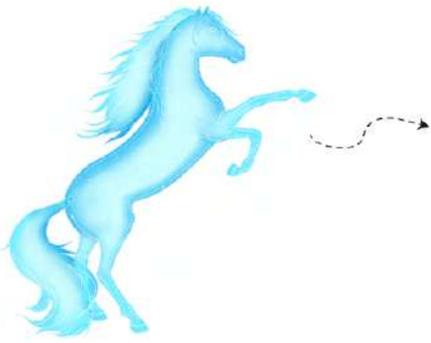
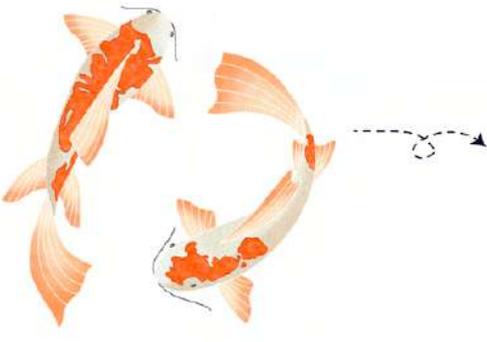
Nota. Ilustración del personaje de Bicha junto a su versión infantil, es decir el personaje de la Niña, con el fin de determinar su diferencia de estatura. [Creación propia](#)

15.2.3. Personaje terciarios

Los personajes que denominamos como terciarios son aquellos que no tienen una influencia directa en la trama de la historia, sino que fueron creados como habitantes de los diferentes mundos que recorre la protagonista, o por una función representativa específica. Estos se diseñaron principalmente con un propósito estético, aunque algunos de ellos también tienen una carga simbólica.

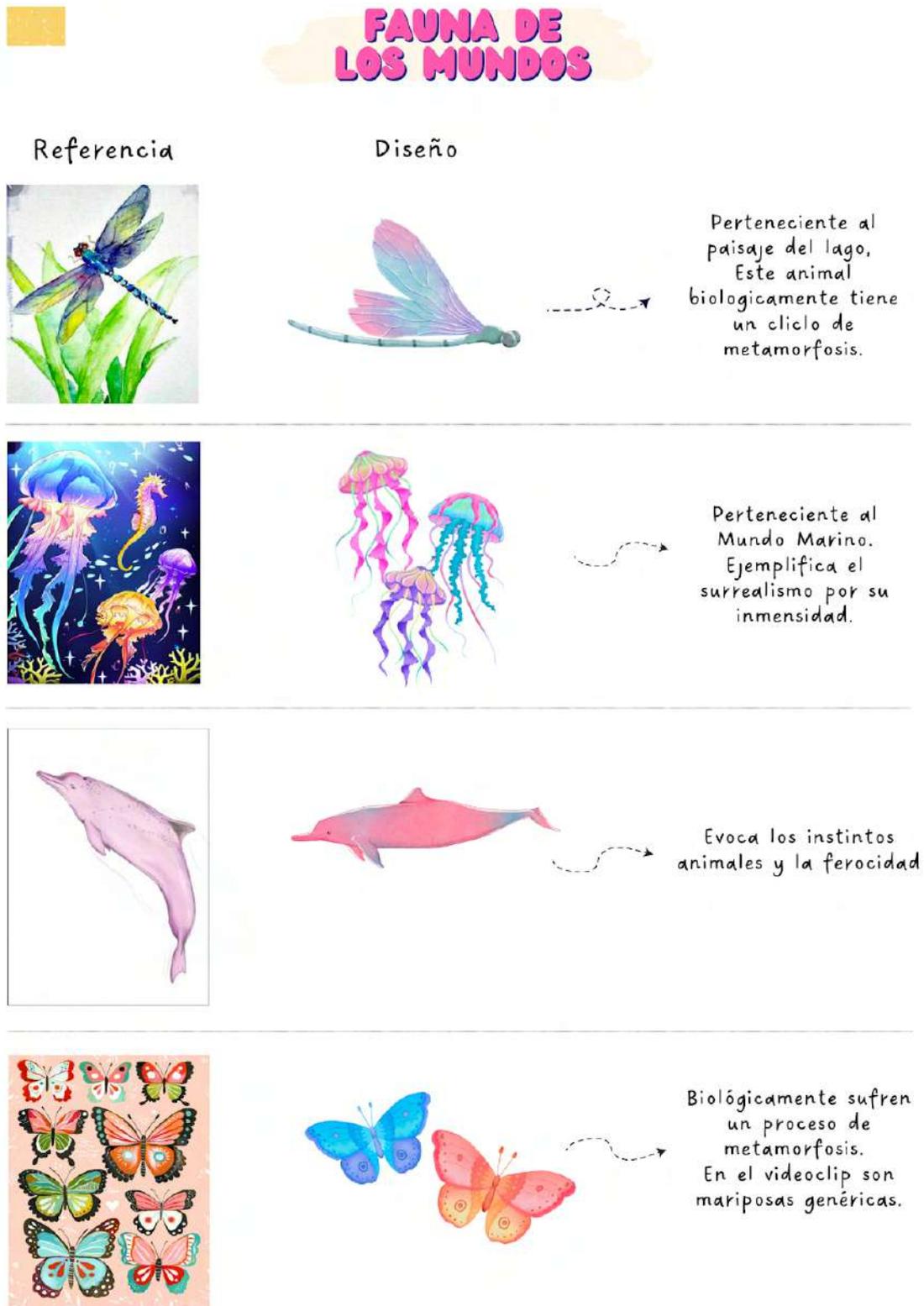
A continuación explicaremos por medio de un esquema cuál fue el punto de partida o referencia visual para cada uno de estos personajes, cuál es el resultado final de su diseño y qué función tienen en el videoclip. Para esto los clasificaremos en las siguientes categorías: Animales simbólicos y Fauna de los Mundos.

Figura 124.
Diseño Personajes terciarios- Animales simbólicos

Referencia	Diseño
	 <p data-bbox="1054 636 1326 741">El caballo representa al símbolo zodiacal sagitario "El jinete"</p>
	 <p data-bbox="1038 1025 1334 1131">Sujeto al horóscopo. El pez Koi representa a piscis.</p>
	 <p data-bbox="1078 1469 1318 1574">Evoca los instintos animales y la ferocidad</p>
	 <p data-bbox="1078 1765 1326 1870">Diamante de gould. Pájaro predilecto de la protagonista.</p>

Nota. Diagrama del diseño de los personajes terciarios simbólicos, tales como: El caballo, el pez Koi, el leopardo y el pájaro de gold. Diagrama **Creación propia**, imágenes de referencia tomadas de: <https://pin.it/398wvTh> y <https://n9.cl/niptd>.

Figura 125.
Diseño Personajes terciarios- Fauna de los mundos



Nota. Diagrama del diseño de los personajes terciarios que representan la fauna de cada mundo., tales como: las libélulas, las medusas, el delfín y las mariposas genéricas. Diagrama **Creación propia y** referentes tomados de: <https://pin.it/398wvTh>

15.3. Diseño del universo

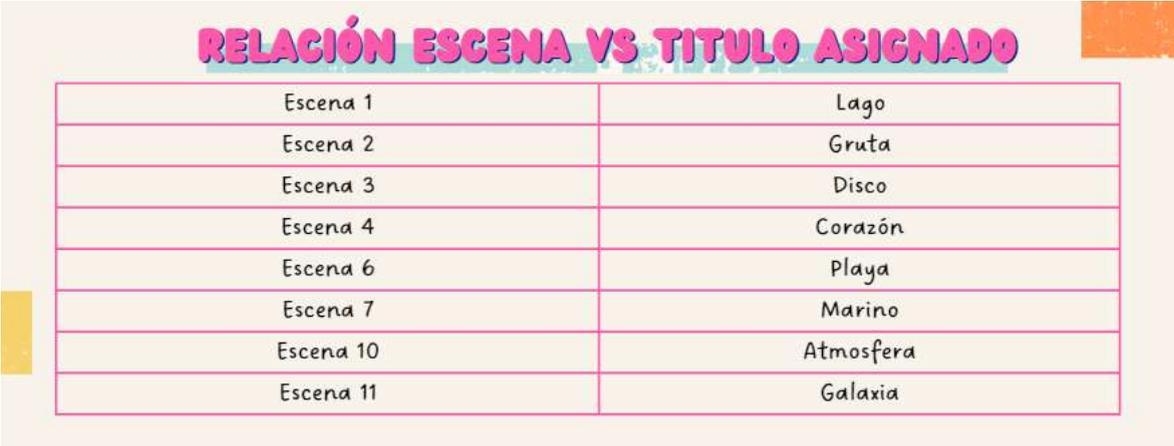
Al plantear la idea del diseño artístico del videoclip, decidimos hacer de esta dimensión, la creación del universo, una fortaleza a través de la cual se pudiera no solo marcar una diferencia respecto a otras realizaciones de la misma índole, sino también, encaminar y vincular la estructura visual con el mensaje de fondo de la canción. De esta manera, la propuesta para este aspecto del videoclip se crea alrededor de la premisa: “Un universo, distintos mundos”. Cada una de las escenas está construida con una estética única, utilizando colores y elementos propios, para reforzar la idea de que cada uno de ellos es un mundo distinto, independiente y único en sí mismo. De esta manera, los ambientes diseñados sirven como telón de fondo para acentuar la sensación de cambio y de exploración constante que ella experimenta.

Todo proceso personal que realiza un individuo posee una cierta cantidad de fases. Un ejemplo de esto, es el tan característico proceso de duelo, que tal como menciona la psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross (2006), posee cinco etapas: negación, ira, negociación, depresión y aceptación (p. 23). Así bien, el proceso de transformación de la protagonista está marcado por el paso a través de unas etapas, las cuales están personificadas visualmente mediante cada uno de los microcosmos autónomos que estarán contenidos en las escenas del videoclip.

Esta cautivadora progresión visual se compone de ocho mundos, cada uno con su propio encanto y estética distintiva. Con el fin de brindar una identificación clara y poderlos referenciar a lo largo de esta propuesta sin ninguna confusión, se les ha asignado una etiqueta a cada una de las escenas/mundos. Los títulos correspondientes a cada uno se encuentran detallados en la figura número 126.

Figura 126.

Tabla Relación de las escenas con los mundos que contendrá Deseos



The image shows a table with a pink border and a light beige background. The title 'RELACIÓN ESCENA VS TÍTULO ASIGNADO' is written in pink, bubbly letters at the top. The table has two columns: 'Escena' and 'Título'. The rows are as follows:

Escena	Título
Escena 1	Lago
Escena 2	Gruta
Escena 3	Disco
Escena 4	Corazón
Escena 6	Playa
Escena 7	Marino
Escena 10	Atmosfera
Escena 11	Galaxia

Nota. Tabla en la que se relaciona el número de la escena del videoclip, junto con el título que se asignará al mundo que le corresponde. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

Al analizar el desglose de las escenas con su etiqueta, se puede apreciar que no se han mencionado tres escenas en particular: La número 5, la número 8 y la número 9. Esto se debe a que el videoclip incorpora dos tipos de escenarios distintos: unos con espacialidad y otros sin espacialidad. Las siete escenas previamente mencionadas pertenecen a la primera categoría, mientras que las tres restantes se ubicaron en la segunda.

Estas últimas, tal como su nombre sugiere, no están ambientadas en un espacio físico definido sino de manera abstracta. Su objetivo principal es transmitir sensaciones e ideas, ya que son las únicas escenas que adoptan la estética de arte psicodélico mencionada anteriormente. Esta característica les permite destacarse por encima del resto del video, añadiendo dinamismo a la pieza. Al romper con las convenciones de la realidad física, proporcionan un contraste enriquecedor al enfrentarse con los escenarios con espacialidad. De esta manera, el espectador tendrá una experiencia visual completa y multidimensional, convirtiendo la obra en una creación estructurada y más completa.

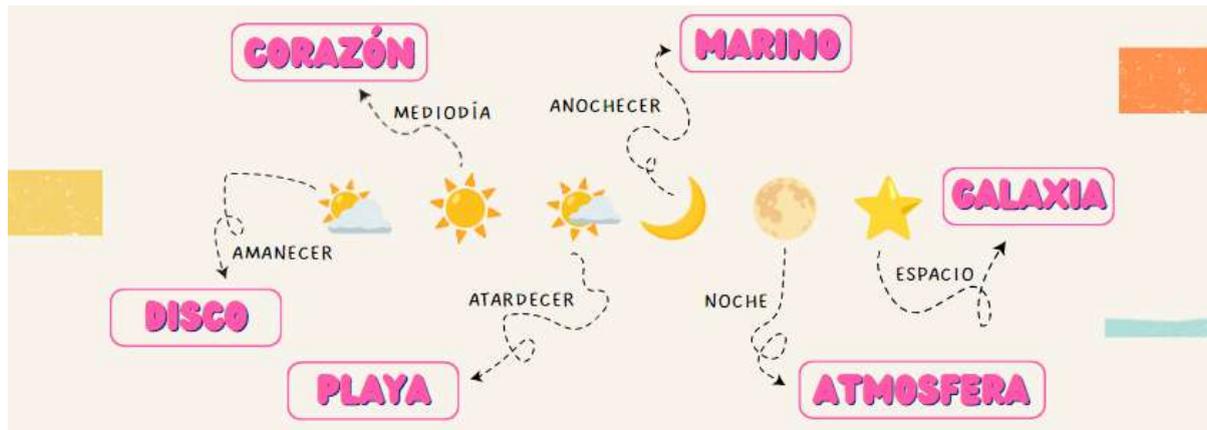
Otro aspecto adicional que es importante resaltar, es la lógica de tiempo que posee el universo del videoclip. Este aspecto únicamente se aplica para las escenas con espacialidad, que están intrínsecamente conectadas a través de este recurso. A pesar de que cada escena tiene un diseño único, debe existir un elemento que las hile de manera lógica. De esta manera, a partir del mundo Disco, los fondos siguen una secuencia lógica que evocan al transcurso del día: desde la madrugada, pasando por la mañana, el mediodía, el atardecer, el anochecer y finalmente la noche. De tal manera, se consigue el efecto de continuidad y fluidez que es tan necesario en este tipo de piezas audiovisuales.

Pero, teniendo en cuenta que esta lógica parte desde la escena Disco, ¿Qué sucederá entonces con los mundos Lago y Gruta? El primero no se incluye dentro de esta lógica debido a que este ambiente, como se explicará más adelante, no es parte del universo fantástico de Bicha, en su lugar funciona como un ambiente de Status quo. Y, por otro lado, en el caso de la Gruta, al ser un espacio cerrado en el que no se puede observar el cielo, no cuenta con un fondo que simule algún momento específico del día.

Esta progresión temporal, como en el caso de los demás aspectos ya presentados, posee además de un objetivo visual, uno metafórico. Las interpretaciones que se pueden generar alrededor de la idea del paso del tiempo a lo largo de un día son variadas, pero específicamente para el contexto e historia que narra el videoclip, este concepto desea dar la idea de un viaje de la siguiente manera: El amanecer refleja el inicio de la travesía, el medio día evoca un primer punto clímax de transformación durante el viaje, el atardecer simboliza nostalgia de querer regresar a donde se inició, el anochecer da la idea de estar próximo a llegar al final del recorrido y finalmente la noche de haber completado el viaje. En la figura

127 se expone de forma más específica cómo funcionará este paso de tiempo y cuál momento del día corresponde a qué mundo.

Figura 127.
Lógica temporal respectiva a cada mundo del videoclip



Nota. Gráfica en la que se evidencia el orden del paso del día respecto a cada una de las escenas del videoclip. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

Una vez establecida la coherencia y el diseño que rigen el universo del videoclip en general, resulta relevante proceder ahora a describir de manera detallada cómo funcionan cada uno de los espacios que componen esta pieza en particular. Con el objetivo de ofrecer una mayor claridad, los escenarios se han dividido en sus correspondientes categorías, creando los dos grupos principales ya mencionados, aquellos con espacialidad y aquellos sin espacialidad. La descripción de cada uno de los ambientes contará con la explicación de sus aspectos más importantes, abarcando desde su desarrollo estético y creativo, hasta el trasfondo metafórico y simbólico que los caracteriza.

15.3.1. Escenas con espacialidad

15.3.1.1 Lago

Este mundo le da apertura al videoclip. En él, se ve el título de la canción y es la primera aparición de la protagonista. Como su nombre lo indica, está ambientado en un lago, un espacio cubierto y dominado por la naturaleza, apartado del resto del mundo y en el que no se puede observar ninguna señal de la intervención del

hombre. La composición de la escena está enfocada en mostrar el encuentro entre Bicha, quien se encontrará sentada sobre el césped observando el cielo soleado, y la mariposa mágica.

En ciertas ocasiones, las representaciones que se realizan en productos animados sobre este tipo de ambientes, en los que la pieza central es un cuerpo de agua tal como un lago o un pantano, poseen un diseño opaco, de agua turbia y poco cristalina, superficies mohosas, con una flora densa llena de árboles altos que se entrelazan en sus copas, y una fauna compuesta por animales arquetípicamente villanescos tales como cocodrilos y sapos; como se puede observar en las figuras 128 y 129, tomadas de las películas de Disney *Bernardo y Bianca* (1977) y *La princesa y el sapo* (2009).

Figura 128 y 129.

Filmes Bernardo y Bianca y La princesa y el sapo



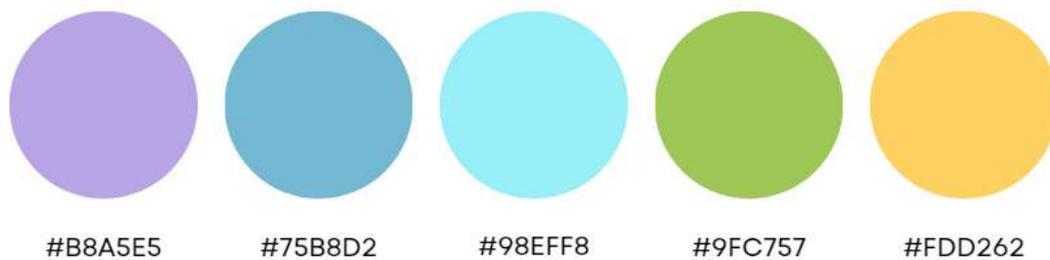
Nota. Representaciones comunes de entornos de pantano y laguna presentes en películas animadas. *Bernardo y Bianca* (1977) y *La princesa y el sapo* (2009), Walt Disney Productions. Imágenes recuperadas de: <https://www.disneyplus.com>

Sin embargo, para Deseos queremos omitir este enfoque y encaminarlo por una ruta totalmente distinta. Este mundo, al funcionar como embudo hacia el resto de escenas y acciones en el video, se ha concedido con un aspecto amigable y reconfortante. El lago ocupa una porción importante en la escena, y está rodeado de plantas y flores, además de unas colinas sobre las que se encontrará sentada la protagonista. La flora no es tan alta, como las referencias mostradas anteriormente, con el fin de mantener el cielo despejado y que así se puedan observar cada uno de

sus detalles; como el tono, las nubes y el sol radiante. Respecto a la fauna, como es característico que ocurra alrededor de asentamientos de agua, hay presencia de algunas libélulas con colores muy vibrantes, sobrevolando el espacio.

Figura 130.

Paleta de color Mundo Lago



Nota. Paleta de color de la primera escena o mundo del Lago. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

La paleta de color específica de esta escena (figura 130), está compuesta por unas tonalidades vibrantes pero frescas. El color dominante es el verde, cuya tonalidad es precisamente la cual se extraerá de la paleta general del videoclip. Esta elección se genera por motivos comprensibles, ya que será un ambiente muy natural y con un gran porcentaje de plantas y césped. Adicionalmente, otro tono con bastante relevancia es el azul, que está presente también en un alto porcentaje de la escena debido a su presencia tanto en el cielo como en el agua cristalina del lago.

El manejo metafórico de este mundo es bastante alto y muy relevante para la propia historia que cuenta la animación. Es el único mundo que no pertenece a la fantasía de la travesía de Bicha. Así pues, al no ser un escenario mágico del inconsciente de la protagonista, es un entorno de su realidad. Simbólicamente, su significado se construye alrededor del concepto de *Paraíso*, debido a que cumple con el objetivo de representar al espacio seguro o *comfort zone* de la protagonista, pues es el espacio en donde ella permanece en su status quo. Adicionalmente, debido a esta idea de paradisiaco, le agrega más sentido al siguiente escenario. Si

alguien es arrojado fuera de su paraíso, lo lógico es que se sienta perdido y asustado, precisamente lo que representa el mundo que se describe a continuación.

15.3.1.2. Gruta

Este es el ambiente transitorio entre la realidad y los universos fantásticos por los que luego viajará Bicha. En concreto está ambientado dentro de un agujero o un pasadizo cavernoso, tal como el tan característico del filme de 1951 de Alicia en el país de las maravillas (figura 131). Como en la película de Disney, se podrá observar a Bicha flotando en este espacio, mientras diferentes objetos se encuentran incrustados en las paredes a su alrededor, hasta que la mariposa mágica aparezca nuevamente para captar su atención y a quien posteriormente la protagonista decidirá perseguir.

Figura 131.

Fragmentos de Alicia en el país de las maravillas



Nota. Referencia de un entorno cavernoso dentro del género de la fantasía animada. Alicia en el país de las maravillas (1951), Walt Disney Productions. Imágenes recuperadas de: <https://n9.ci/8b5lq>

Estéticamente, este mundo, a pesar de tener una fuerte influencia de la escena de Alicia, mantiene una estética más simple. La intención es que el espacio denote más a la idea de una zona cavernosa, específicamente a la de una mina. Por este motivo, en las paredes que rodean a Bicha, se aprecian una gran cantidad de rocas, en las que se encuentran incrustadas piedras preciosas. Respecto a la paleta de color, el tono que se extrae de la paleta de color general es el azul oscuro, este es el matiz predominante en la escena, con la finalidad de completar el look de

caverna y la sensación de angostura y claustrofobia que estos espacios suelen generar.

Figura 132.

Paleta de color Mundo Gruta



Nota. Paleta de color de la segunda escena o mundo de Gruta Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

La connotación simbólica va ligada junto con el concepto estético. Sin embargo, en un sentido más profundo, la metáfora de este ambiente gira en torno de la palabra Limbo. Con esta idea pretendemos aludir a que el ambiente representa una zona de conexión entre dos lugares. Debido a que este escenario estéticamente evoca a una sensación de miedo e indecisión, simbólicamente, tal como podría describirse dentro de un fragmento de la Divina Comedia, denota a un espacio en el que Bicha deberá liberarse y purgar sus miedos e indecisión. Aquí, ella deberá solucionar la duda que posee acerca de si tomar la decisión de empezar la travesía y búsqueda de su verdadero yo o retornar a su anterior estado.

15.3.1.3. Disco

Dentro de esta escena se encuentra el primer mundo perteneciente al universo fantástico de Bicha. El principal aspecto para la planeación de este ambiente fue sin duda el fragmento de la canción que lo acompañará, en el que se puede escuchar “El tequila me produce ganas de arrebatarme”. Con esto en mente, decidimos darle un enfoque de ambiente festivo a esta escena, que como su nombre sugiere, evoca a un entorno inspirado en el estilo de las Disco parties de la década de los setenta, como el que evocó Gucci en su campaña número 100 (2021) (figura

134). Adicionalmente, como un elemento distintivo, tomamos a las presentaciones realizadas por la bailarina de burlesque Dita Von Teese (figura 133) como una segunda referencia, ya que Bicha al final de la escena se zambulle dentro de una copa de martini aludiendo a la idea de arrebatarse que menciona la canción.

Figura 133 y 134.

Performance de Dita Von Teese y Campaña de Gucci 100



Nota. Fotografía de uno de los performances de la bailarina Dita Von Teese, que efectúa dentro de una copa de champán. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/6jeu2>

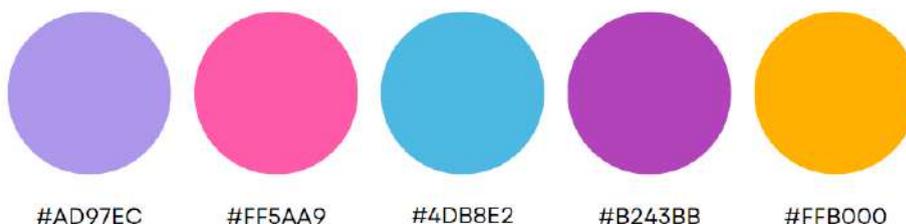


Nota. Fotografía de la Campaña Gucci 100 (2021) dentro del que se puede apreciar la influencia del estilo Disco, característico de los 70. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/1ns1b>

Este mundo luce una gran cantidad de bolas de disco colgantes de diferentes tamaños, que adornan todo el fondo de la escena. Está compuesto por colores fuertes y vibrantes, siendo el tono Rosado, el que se extraerá de la paleta general y el cual cumple el papel dominante en los encuadres. Tal como en la campaña hecha por Gucci, este ambiente se caracteriza por presentar bastantes brillos, reflejos y luces, para darle una sensación de tridimensionalidad a las bolas de disco, además de evitar una composición monótona al estar conformada por tantos elementos similares.

Figura 135.

Paleta de color Mundo Disco



Nota. Paleta de color de la tercera escena o mundo de Disco. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

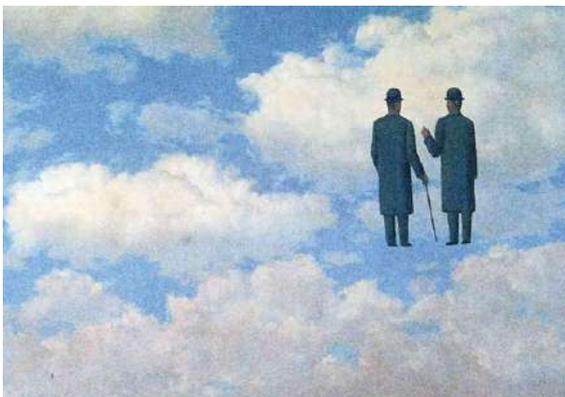
En términos de simbología y trasfondo narrativo, este mundo gira en torno a la evocación del concepto de descontrol mencionado en la canción. La protagonista en esta escena se encuentra en un momento crucial al apenas haber iniciado su viaje. Por este motivo, el objetivo es transmitir la sensación de pérdida de control que ella experimenta, a través de la variedad de elementos y estímulos visuales que este entorno posee y que refleja el torbellino de emociones en el que se encuentra el personaje.

15.3.1.4. Corazón

Este mundo, debido a que no posee una ubicación precisa al que se le pueda vincular su localización, es uno de los más ambiguos del videoclip. Sin embargo, el referente más cercano y con el cual sería más sencillo describirlo sería el cielo en un día soleado. Aunque con esto, no se quiere dar a entender que se va a desarrollar como tal dentro del firmamento, sino frente a él, tal como el paisaje que se podría observar al mirar por la ventana de un edificio muy alto. Dentro de este ambiente se podrá observar al corazón flotante de Bicha envuelto en llamas y a su alrededor un cielo lleno de nubes por el que vuelan algunos pájaros.

Figura 136 y 137.

Fragmentos de pinturas con representación del cielo del artista René Magritte



Nota. Detalle The infinite recognition- René Magritte (1963)
Recuperado de: <https://n9.cl/tyai7e>



Nota. Detalle La Belle Société - René Magritte (1965-66)
Recuperado de: <https://n9.cl/exgd6>

Para la consolidación tanto visual como simbólica de este entorno, se tuvo en cuenta como un fuerte referente al arte del pintor surrealista René Magritte. La característica específica que inspira este ambiente es el frecuente uso de los cielos que aparecen dentro de sus obras, tal como se puede observar en las figuras 136 y 137.

El empleo de este recurso nace de la propia influencia del arte surrealista, que se mencionaba páginas atrás. Este recurso suele evocar distintas ideas y metáforas, pero en este caso hace referencia al concepto de Trascendencia. La idea de trascender suele relacionarse con un proceso de cambio y evolución, tal como lo sería la metamorfosis, y teniendo en cuenta que durante esta escena es cuando la protagonista por primera vez adopta un rostro, se espera que mediante la conceptualización visual del escenario se le pueda impartir a ella una aura espiritual y una imagen casi divina.

Figura 138.
Fotografías Ave Diamante de Gould

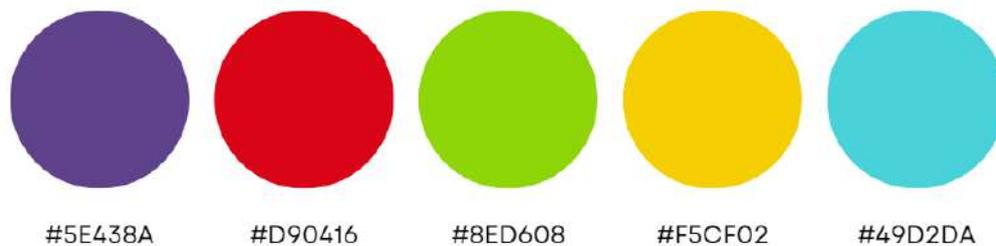


Nota. Referencia para apreciar los colores que posee esta ave, de los cuales se extrae la paleta de color de este mundo. Imágenes tomadas de: <https://www.zooplus.es/magazine/aves/razas-de-pajaros/diamante-de-gould>

Estéticamente y en cuanto a color se refiere, este mundo se ha construido alrededor de la paleta de color de las aves que se observan volando en medio de las nubes. Específicamente estas aves tienen el nombre de Diamante de Gould (figura 138) y su elección no fue arbitraria, sino que estuvo basada en una preferencia personal de la artista. Mediante esta característica visual, la escena tiene un toque

muy personal de la propia cantante, además que el rostro que adoptará la protagonista dentro de este mundo está inspirado en el de ella. De esta manera, se logrará el objetivo de construir un mundo trascendente en más de un sentido, pues llevará a la simbología del propio videoclip un escalón más allá de la narrativa de la canción, al involucrarse con la propia intérprete de la misma.

Figura 139.
Paleta de color Mundo Corazón



Nota. Paleta de color de la cuarta escena o mundo de Corazón. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

15.3.1.5. Playa

Figura 140.
A Shell Of Dream - Noelle T

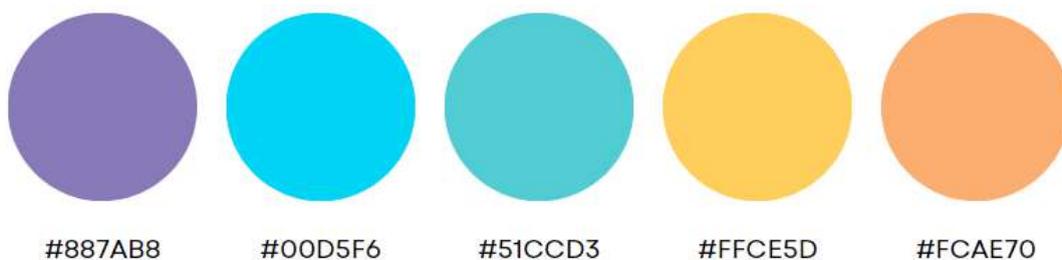


Nota. Ilustración que servirá de referencia para la composición y el diseño de la escena respectiva al mundo de Playa. Imágenes recuperadas de: <https://www.behance.net/gallery/105666591/A-Shell-Of-Dream>

La ambientación de este entorno, como su nombre lo indica, se desarrolla en una playa, justo en la orilla del mar. El diseño del escenario principal está basado en una referencia específica: Una ilustración de la artista australiana Noelle T (2020), como se muestra en la figura 140. Tal como se aprecia en esta imagen, dentro de este entorno se ve una concha gigante, imponente y brillante, que se alza en la arena como un tesoro oculto. En su interior, la protagonista baila frente a un espejo mientras una suave ola de agua fluye a su alrededor, acompañada de peces koi que nadan con elegancia.

En cuanto a su apariencia visual, se destaca una combinación de tonalidades cálidas y frías en la paleta de colores, siguiendo la representación clásica de este tipo de escenarios. El color cian desempeña un papel prominente en la composición, siendo el tono dominante extraído de la paleta general. Esta elección se basa en la importancia del elemento acuático y marino en este contexto. Además, los elementos se diseñaron con líneas onduladas y orgánicas para lograr una representación más realista y armoniosa, proporcionando así una sensación inmersiva.

Figura 141.
Paleta de color Mundo Playa



Nota. Paleta de color de la sexta escena o mundo de Playa. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

Al igual que en el caso del mundo de corazón, este entorno posee una gran carga personal para La Bicha, debido a la alusión que se realiza de la fotografía (figura 140) que ella utilizó como referencia para uno de los versos de la canción que

se escuchan durante este fragmento del videoclip. Por este motivo, en el espejo que se refleja Bicha al bailar, aparece su propio reflejo cuando pequeña, manteniendo la misma expresión y el mismo vestuario que en la foto.

En términos metafóricos, la inspiración de la foto está fuertemente arraigada, puesto que el concepto de la infancia será alrededor del cual se desarrollará la idea simbólica de este ambiente. Para lograrlo, se han tomado como referencia dos elementos distintos. Por un lado, a la famosa obra artística del pintor Sandro Botticelli, El nacimiento de Venus (1485-1486) (figura 142) , y por el otro, directamente a la imagen de una caja musical como objeto físico de inspiración (figura 143).

Figura 142 y 143.

Referentes para la representación de la fotografía de la artista



Nota. El nacimiento de Venus - Sandro Botticelli (1485–1486)
Imagen recuperada de: <https://n9.cl/vrf5y>



Nota. Caja musical con Bailarina de Ballet. Imagen recuperada de: <https://pin.it/4qHgFSj>

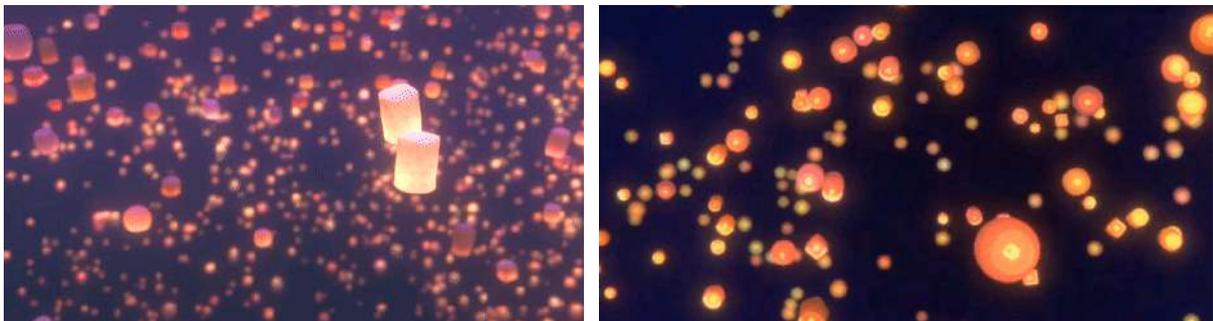
Las dos fuentes de inspiración convergen en la evocación de la niñez. Por un lado, la obra de Botticelli, como su nombre sugiere, alude al concepto de renacimiento y crecimiento. Su presencia en la escena ayuda a transmitir la idea de un nuevo comienzo, reflejando el despertar de la identidad del personaje y la continuación de su aventura tras adquirir un rostro propio. Por otro lado, la caja de música se manifiesta a través de la protagonista bailando frente al espejo dentro de la concha. Esta elección busca capturar la esencia de un juguete u objeto que

evoque directamente a la niñez, proporcionando un ambiente que genere la idea de esta etapa llena de imaginación y diversión.

15.3.1.5. Marino

De cierta manera, como ocurre con el mundo de Corazón, el espacio específico que este entorno representa no es preciso. Está ambientado en un espacio aéreo dentro del cielo; sin embargo, también tiene una semejanza con un ambiente marino. Es decir, la imagen que este mundo da es como si el mar se hubiera elevado al cielo y el agua se hubiera convertido en aire. Durante el fragmento del videoclip, que pertenece a este entorno, ocurre el clímax del video, puesto que es en donde la protagonista finalmente alcanza a la mariposa mágica, es decir, a su verdadero yo.

Figura 144.
Filme Enredados



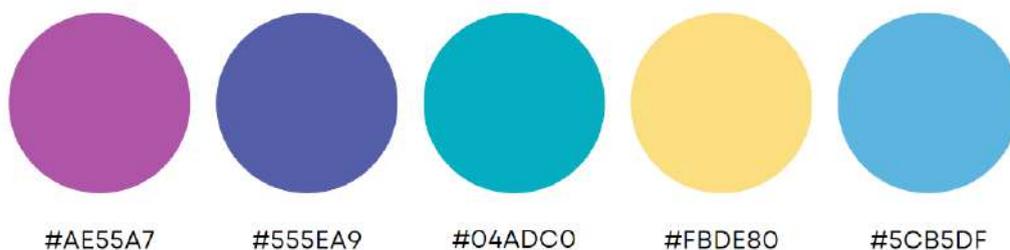
Nota. Referencia para el cielo nocturno con elementos que floten y se iluminen. Enredados Walt Disney Pictures (2010)
Imágenes recuperadas de: <https://www.disneyplus.com/es-419/movies/enredados/3V3ALy4SHStq>

Uno de los referentes que ha contribuido significativamente a crear el ambiente deseado en este mundo es la escena de las lámparas flotantes de la película de Disney Enredados (2010). Como se aprecia en la figura 144, esta secuencia presenta un cielo nocturno en el que numerosas lámparas de papel flotan y brillan mientras se elevan, logrando una de las escenas más mágicas y singulares de toda la película. No obstante, consideramos que al utilizar estas mismas lámparas en la creación de este entorno, se perdería parte de la idea de surrealismo

que ha caracterizado a los mundos anteriores. Por lo tanto, para incorporar esta inspiración en el videoclip, en lugar de las lámparas flotantes, hay una gran cantidad de medusas que, en lugar de estar bajo el agua, flotan y brillan en el cielo.

En cuanto a la elección de la paleta de color para este entorno, optamos por destacar el tono amarillo, extraído de la paleta general, el cual si bien no es dominante dentro de la composición, está presente dentro del objeto más importante de la escena, la bola mágica. A pesar de mantener un fondo relativamente sobrio, este espacio tiene un ambiente colorido y vibrante. A diferencia de la escena de Enredados, donde se mantiene una armonía de color sutil, en este fragmento del videoclip se aprecian una variedad de tonalidades, especialmente en las medusas, así como en otros elementos como las estrellas de mar, que también están presentes.

Figura 145.
Paleta de color Mundo Marino



Nota. Paleta de color de la séptima escena o mundo Marino. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

El trasfondo narrativo de este mundo está basado en el concepto implícito de lo Celestial. La imagen de las medusas flotando en el cielo evocan un ambiente etéreo y una sensación de ingravidez. En el primer caso, la delicadeza y los movimientos suaves y fluidos de las medusas refuerzan la idea de etereidad, transmitiendo una sensación de serenidad y calma. En cuanto a la percepción de ingravidez, añade a este entorno la característica de poseer posibilidades infinitas, al ser un lugar donde las reglas físicas no existen. Este aspecto tiene mucha

relevancia, considerando lo mencionado en párrafos anteriores, ya que Bicha logrará encontrarse a sí misma precisamente dentro de este mundo.

15.3.1.6. Atmósfera

Como es de esperarse debido al título, este mundo cobra vida dentro de un espacio que estará representando a la atmósfera del planeta tierra. Este entorno es el primero en el que se puede observar a la protagonista tras su transformación final. Dentro de este, se observa un paisaje casi espacial, dentro del que se podrá observar a Bicha volando entre las nubes junto con un cardumen de delfines dirigiéndose hacia el exterior del planeta.

Dentro de la creación de este ambiente quisimos hacer una referencia y homenaje a una de las escenas más memorables y oníricas producida por Walt Disney Pictures y es el fragmento en donde se escucha el poema sinfónico Pines of Rome dentro del filme Fantasía 2000 (1999). Tal como se puede observar en la figura 146, esta escena se caracteriza por contar con una secuencia en la que una manada de ballenas emergen del agua y continúan nadando por el cielo cada vez más alto hasta sobrepasar las nubes. En el caso del mundo Atmósfera de Deseos se podrá observar un entorno bastante similar, también con un cielo oscuro lleno de estrellas, una gran cantidad de nubes coloridas y a un grupo de mamíferos marinos voladores.

Figura 146.
Filme Fantasía 2000



Nota. Referencia ballenas voladoras en la película Fantasía 2000 - Walt Disney Pictures (1999) Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/usfuz>

Figura 147.

Paleta de color Mundo Atmosfera



Nota. Paleta de color de la décima escena o mundo Atmosfera. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

En términos de color, sí tiene una diferencia respecto a la escena de Fantasía 2000. La paleta de color está inspirada en ilustraciones tales como las de la figura 148 en las que se refleja la misma idea que en la producción de Disney. El empleo de una gama de colores menos monocromática en la que el color rosado es el protagonista, proporciona además de una unidad de estilo a toda la pieza, debido al variado uso de colores dentro de todos los demás mundos, un contraste fuerte entre los fondos y los personajes, permitiendo que estos resalten y nutran la composición en lugar de mimetizarse.

Figura 148.

Referencias de colores en ilustraciones surrealistas con ballenas



Nota. Ilustración Ballena en las nubes. Imagen recuperada de: <https://pin.it/51JOTL7>



Nota. Ilustración Ballena en las nubes 2. Imagen tomada de: <https://pin.it/6fd9Aey>



Nota. Great whale in space. Imagen recuperada de: <https://pin.it/3nOPRt3>

La atmósfera del videoclip tiene una poderosa connotación simbólica relacionada con la idea de romper barreras y salir de la zona de confort. Específicamente, la metáfora de este mundo está ligada al concepto de prisión, pero no desde una perspectiva negativa, sino en un término de superación personal. Este mundo representa la cápsula en la que la protagonista se encontraba antes de descubrir su verdadero potencial. Y al mostrar como ahora con sus alas puede volar y elevarse, rompe los límites de su antigua vida, dejando atrás el miedo y las preocupaciones. En concreto, este es un símbolo de liberación y autodesarrollo.

15.3.1.7. Galaxia

Como continuación al entorno anterior, el siguiente mundo que visitará la protagonista es una galaxia. Este ambiente tiene la peculiaridad de construirse a partir de los elementos que habrán aparecido en los otros entornos, por lo que aquí hay una recopilación de muchos y distintos elementos que flotan junto a los objetos propios que componen una galaxia, tales como planetas, estrellas y constelaciones.

Dentro de este espacio, Bicha ha llegado finalmente a un nuevo status quo, en el que habrá dejado atrás sus miedos y estará aprovechando las ventajas de su nuevo yo. Por este motivo, la idea de mundo es brindarle a la protagonista su propio nuevo espacio, uno que contraste en gran medida con el primero, El lago, y en el que ella haya recopilado distintos recuerdos de cada uno de los mundos por los que atravesó durante su travesía.

Con el fin de plasmar esta idea de forma visual, buscamos distintos referentes en los que estuviera presente una representación atípica de un espacio galáctico. Tras una ardua búsqueda, finalmente encontramos una ilustración diseñada por la artista Wenjia Tang (2023) (Figura 149), la cual nos transmitía la vibra y estética buscada. Tal como se puede observar en la referencia, este mundo

se caracteriza por una alta saturación de objetos, existiendo pocos espacios vacíos a través de los cuales se pueda observar el fondo estrellado del espacio exterior. Adicionalmente, se pueden apreciar distintas constelaciones y planetas, los cuales, tal como han sido diseñados por Wenjia, mantienen diferentes formas, patrones y colores. En cuanto a este último aspecto, el color predominante tomado de la paleta general es el tono violeta, el cual tiene una alta presencia en el fondo del diseño, ya que cubre toda la superficie que acompañará al visual general de este ambiente.

Figura 149.
Space Mission Puzzle Illustrations for Mudpuppy



Nota. Ilustraciones de una misión espacial en el que se observa un diseño saturado y colorido de la galaxia. Por Wenjia Tang (2023). Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/wxugy>

Figura 150.
Paleta de color Mundo Galaxia



Nota. Paleta de color de la onceava escena o mundo Galaxia. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

El concepto metafórico que se relaciona con la galaxia es el de infinito. El hecho de que la protagonista haya llegado hasta este punto no significa que su aventura haya terminado, sino que, por el contrario, al haber completado su proceso

de autodescubrimiento, podrá continuar explorando con su nueva identidad. La imagen de la galaxia, con sus vastas dimensiones y numerosos cuerpos celestes, representa la idea de un universo en constante evolución, lleno de posibilidades y exploración eterna. Aludiendo así, a la idea de que el camino de Bicha acaba de comenzar y que habrá un horizonte infinito de experiencias por descubrir.

15.3.2. Escenas sin espacialidad

15.3.2.1. Caleidoscopio: Escena 5 y Escena 9

Durante los fragmentos del videoclip en los que transcurren estas dos escenas, la cinco durante el primer coro y la nueve durante el interludio musical de la canción, el aspecto visual de la pieza se enfoca en los patrones generados por un efecto de caleidoscopio como elemento central y único de la composición. En lugar de buscar retratar o recordar un espacio físico concreto, la atención está en la creación de formas y patrones abstractos que sean llamativos y armónicos.

Figura 151.
Videoclip Roses



Nota. Fragmentos de caleidoscopio dentro del Videolyric Roses, por Pan-Drisa Kampot (2021). Imágenes tomadas de: https://youtu.be/P-1q_XMttIs

Los fragmentos que se observan en la figura 151, extraídos del video lyric Roses de Finn Askew, mencionado dentro del estado del arte, fueron los encargados de inspirar la idea del uso de este recurso dentro del videoclip de Deseos. Tal como se observa en estos ejemplos, estas escenas cuentan con un

despliegue en un flujo continuo de colores y patrones, con figuras que cambian y se transforman constantemente, creando un ambiente visualmente dinámico.

Las figuras están formadas a partir de los mismos elementos que se han visto hasta aquel momento del videoclip, de tal manera que la escena 5 posee elementos de los primeros 4 mundos (Lago, gruta, disco y corazón) mientras que en la escena 9 se recopilan elementos desde el inicio hasta la escena del mundo marino.

Con el objetivo de reforzar la idea de identidad que rodea al videoclip, como se observa dentro de la figura 152 los patrones abstractos, especialmente los que componen a la escena 5, también están conformados por fragmentos del rostro de la protagonista. Estos aparecen, desaparecen y se distorsionan al entrelazarse con los otros elementos, originando una sensación de fugacidad y misterio. Por el otro lado, si bien esto también ocurre dentro del interludio, en este punto se integran más elementos relacionados con la última transformación del personaje al obtener sus alas de mariposa.

Figura 152.

Retratos con efectos de caleidoscopio



Nota. Rostro mujer caleidoscopio
Recuperado de: <https://pin.it/2d34c8h>



Nota. kaleidoscope eyes
Recuperado de: <https://pin.it/51JOTL7>



Nota. Labios efecto caleidoscopio
Recuperado de: <https://pin.it/5UdQ3pc>

La estética de estas escenas se conceptualiza de manera puramente psicodélica, tal como se describió anteriormente. Los colores vibrantes de los elementos utilizados se combinan de forma aleatoria e intrincada, creando patrones en constante cambio y evolución. Estos patrones adoptarán formas de flores o estrellas, similares a los mandalas, que junto con los fragmentos incompletos del rostro de Bicha generan una conexión visual con el espectador.

Se espera que el espectador participe activamente en la observación de los planos, descubriendo gradualmente los elementos que se entrelazan en los patrones. Esta interacción visual permite una experiencia inmersiva, donde cada observador puede interpretar y descubrir los detalles ocultos en los intrincados diseños.

15.3.2.2. Transformación: Escena 8

Figura 153.
Piezas con efecto psicodélico



Nota, Ilustración Hada psicodélica 1
Recuperado de: <https://pin.it/4deh8UY>

Nota. Ilustración Hada psicodélica 2
Recuperado de: <https://pin.it/c3kpbfS>

Nota. Ilustración Mariposa Psicodélica
Recuperado de: <https://pin.it/1kFjyPN>

El objetivo visual de esta escena es lograr una apariencia similar a las imágenes de referencia mostradas en la figura 153. Siguiendo el enfoque previamente usado con el efecto de caleidoscopio, se emplea el efecto de eco para

producir una composición visual impactante. La planificación de esta escena llamativa surge de la necesidad de resaltar el momento en el que la protagonista se transforma y despliega sus alas, hecho que ocurre precisamente dentro de este fragmento del videoclip.

Tal como en las imágenes de referencia, la protagonista está en el centro de la composición, emanando brillo a su alrededor. Se despliega un degradado de colores vibrantes y alegres que se irán fusionando de manera suave y armoniosa, creando transiciones fluidas que contribuyen a la estética surrealista y onírica del videoclip. Ahora bien, respecto al efecto de eco, este se emplea para replicar la silueta de la protagonista, lo que genera una capa extra de contraste entre el fondo y la misma silueta brillante de Bicha. Estos ecos añaden una sensación de multiplicidad, repetición y expansión, que refuerzan visualmente el despliegue de las alas de mariposa del personaje.

Figura 154.
Filmes La cenicienta y Peter Pan



Nota. Fragmentos en los que se observa el recurso de Pixie Dust empleado dentro de los filmes de Disney. La cenicienta (1950) y Peter pan (1953). Imágenes recuperadas de: <https://www.disneyplus.com>

Además, hay uso de un segundo recurso visual en esta escena, que consiste en el uso de las características partículas que suelen aparecer en algunas películas de Disney. Específicamente, se buscará emular las partículas que se observan en la

figura 154, extraídas de las películas La Cenicienta (1950) y Peter Pan (1953), respectivamente.

Durante la transformación de Bicha, se emplearán en forma de espirales que rodean al personaje, inspiradas en el efecto visual cautivador empleado en el fragmento de La Cenicienta. Al añadir este toque, la escena se dota de un toque fantástico que resalta el propio momento de transformación, enfatizando la importancia y la magia del mismo.

16. Propuesta de fotografía

En todo proyecto audiovisual, ya sea de animación o *live action*, se hace uso del lenguaje cinematográfico para el desarrollo y representación de la historia a contar, en donde el departamento de fotografía se encarga de delimitar la imagen que se verá en pantalla y definir la narrativa visual de esta. La construcción de dicha narrativa se presenta desde el desarrollo del storyboard, donde en base al guión de la historia se determina el uso de los diferentes elementos fotográficos, como lo son la planimetría, la composición del plano, los movimientos de cámara, la profundidad de campo y la iluminación.

Estos componentes tienen una función individual, tanto estética como alegórica, que integrados dan forma al mensaje que se quiere expresar. De este modo, llevan al espectador a experimentar la historia de manera dinámica y reflexiva, promoviendo su interpretación y permitiendo una relación entre la audiencia y el producto audiovisual.

En esta propuesta se explicará el empleo de los elementos nombrados anteriormente en función del lenguaje visual del videoclip Deseos.

16.1. Planimetría

La planimetría es la forma en cómo se organizan y presentan los elementos de una escena dentro de los límites de la pantalla, generando una composición visual que aporte al relato de la historia. Se utiliza para transmitir información, crear atmósferas y destacar momentos cruciales del relato. Para su desarrollo se considera la posición y el movimiento de los personajes y elementos en escena.

Con la planimetría se determina el rango visual de la imagen y su función, desde el plano general que presenta el entorno de la escena, en grandes

dimensiones, hasta el plano detalle que tiene una visión reducida de un elemento en específico, enfocándose en él.

Cada plano en el desarrollo del videoclip *Deseos* tiene un propósito definido, ya sea estético o narrativo, tanto el encuadre como el ángulo del plano son factores determinantes en su construcción. Partiendo de la premisa del videoclip, relacionada con la exploración o viaje que vive el personaje de Bicha a través de los diferentes mundos, buscamos resaltar las características de cada uno de estos y las acciones que tienen lugar allí. En el desarrollo de este video, se van a manejar diferentes valores de plano expuestos a continuación.

16.1.1. Plano general

Este plano nos permite contextualizar el lugar donde transcurre una historia gracias a la amplia distancia entre la cámara y el objeto, también da una perspectiva general de la acción. Además, en algunos casos evoca una sensación de inmensidad dependiendo la magnitud del plano y los elementos en escena. La finalidad de este tipo de encuadre suele ser descriptiva, mostrando el espacio y sus características, de este modo resaltando su valor estético.

En el videoclip *Deseos* hacemos uso de este plano al comenzar cada escena o abrir paso a una nueva acción, con el fin de contextualizar el mundo en que se situará. Ya que la historia tiene un énfasis en la variedad de mundos que recorre la protagonista, presentar las características de estos es de suma importancia.

Igualmente, el plano general no tiene solo una función descriptiva, sino también puede generar sensaciones en el espectador como la soledad y el sentido de inmensidad. En las escenas de la atmósfera, el corazón y el mundo marino, queremos transmitir dichas sensaciones, para esto nos apoyaremos en la

composición del plano, donde el cielo será el protagonista, siendo un espacio infinito, con pocos elementos en él, donde la protagonista sea el foco de atención y tenga una escala menor en comparación a su entorno.

En especial en la escena del mundo marino, queremos representar la inmensidad del espacio haciendo uso de elementos de gran tamaño. En ella habrá medusas enormes, que se mueven alrededor de Bicha, de este modo creando la percepción de un mundo gigante. Esta exageración del tamaño real de las cosas está explicada en el uso del surrealismo como elemento estético en nuestro marco teórico.

Figura 155 y 156.
Película Aladdin



Nota. Plano general película Aladdin (1992) por Walt Disney Pictures. Imagen tomada de: <https://n9.cl/uoafs>



Nota. Fragmento de la película Aladdin (1992) por Walt Disney Pictures. Imagen tomada de: <https://n9.cl/uoafs>

Hay dos planos generales pertenecientes a la película Aladdin (1992) de Disney, que muestran elementos de interés para la construcción de nuestro trabajo en el videoclip. En la figura 155 la cámara presenta el lugar donde transcurre gran parte de la película, dando un contexto al espectador sobre la época, país y sociedad donde se da la historia. Esta escena está relacionada con la función introductoria de este plano en el videoclip. Igualmente, en la figura 156 la imagen nos sitúa en el espacio y tiempo del relato, en este caso esta escena transcurre en la noche, a la luz de una luna gigante, allí gracias a la relación de la escala de los

personajes frente a la luna se percibe la inmensidad del espacio. Dada esta percepción de grandeza, esta escena es un referente para el mundo de las medusas de Deseos.

16.1.2. Plano entero

Este tipo de encuadre suele emplearse para mostrar un personaje u objeto en su totalidad. En el caso de un personaje, el plano se delimita por su cabeza y pies, haciéndolo protagonista de la imagen. La importancia de este plano radica en el cuerpo del personaje y su movimiento.

El plano entero es especialmente útil para establecer la relación espacial entre el sujeto y su entorno, así como para mostrar su postura corporal y acciones completas. También puede ser utilizado para resaltar la interacción del sujeto con otros elementos o personajes dentro de la escena.

Dentro del videoclip, el plano entero se maneja de una forma más descriptiva con el fin de mostrar las características y acciones del personaje, el encuadre está dispuesto para presentarlo en su totalidad, dejando en un segundo lugar el espacio donde se encuentra.

En *Deseos* podremos ver el manejo de este plano en varios momentos, ejemplificando los siguientes:

- I. En la primera escena, una mariposa mágica chocará contra la espalda de Bicha, transportándola a otro universo y dando inicio a su aventura. Allí, se usará un plano entero para enfatizar este suceso de gran importancia en la historia, y generar que la acción del choque de la mariposa sea más perceptible y clara. Se muestra todo el cuerpo de Bicha y parte del entorno

donde está durante la transición de una escena a otra, para enfatizar el cambio de mundo y la marca de la mariposa que tendrá en su espalda.

II. Un segundo momento es durante la escena de la playa, donde Bicha estará situada sobre una concha de mar, bailando ballet y observándose a un espejo. En dicho espejo podremos ver una representación infantil de Bicha desde un plano entero, con el propósito de centrar la atención en sus características físicas, como su edad y ropa, ya que estas están relacionadas con la letra de la canción.

Figura 157 y 158.

Película La cenicienta y Matilda



Nota. Ejemplo plano entero, La cenicienta (1950) por Walt Disney Pictures. Imagen tomada de: <https://n9.ci/0h0b6>



Nota. Ejemplo plano entero, película Matilda (1996) por Danny DeVito. Imagen tomada de: <https://gifer.com/es/G2Zb>

Como referentes para el manejo de este valor de plano, tomamos la película Cenicienta (1950), específicamente la escena donde el hada madrina convierte la ropa rasgada de la protagonista en un vestido para el baile. Allí se usa el plano entero para resaltar la importancia de este momento en la narrativa de la historia. De igual forma, se usa con la intención de destacar el manejo visual de la escena y la animación del hechizo que transforma a Cenicienta. Por otro lado, en Matilda (1996), en la escena donde ella camina sola por la calle llevando un carrito lleno de

libros, el plano entero se utiliza con el fin de describir al personaje. Se ven tanto sus características físicas, como su edad, vestimenta y los rasgos de su personalidad, ya que se muestra su interés en la lectura. Ambos referentes mencionados se relacionan con la función que tendrá este plano en el videoclip, con el cual se centrará la atención en las características de Bicha, en sus movimientos y la animación empleada.

16.1.3. Plano dorsal

El plano dorsal es un tipo de encuadre que se usa para capturar la imagen desde la parte posterior del personaje, mostrando su espalda. Este se emplea para dar una perspectiva desde la posición de un observador que se encuentra detrás del sujeto y que, al mismo tiempo, puede ver lo que él ve. En algunos casos, se usa para generar intriga al ocultar las expresiones faciales de dicho personaje. También, este tipo de encuadre se puede manejar desde cualquier valor de plano, es decir desde un plano general hasta un primer plano.

El plano dorsal se usará a lo largo del videoclip con dos propósitos diferentes en momentos distintos de la trama, estos se explicarán a continuación:

- I. Iniciando el videoclip se usa el plano dorsal en las escenas del lago y el limbo con el fin de ocultar la identidad de Bicha, esto tiene un componente simbólico relacionado con la estructura narrativa de la historia, puesto que en inicio Bicha carece de rostro al no conocerse o no tener la noción de quien es, a medida que transcurre la historia ella se irá descubriendo a sí misma y esto llevará a que se revele su rostro.
- II. Una vez ya revelada su identidad, este plano se empleará únicamente con el fin de mostrar de una manera semi subjetiva lo que Bicha ve.

Particularmente, en la última escena del videoclip, cuando Bicha se

encuentra volando alrededor de una galaxia y aparecen una serie de portales a otros universos. La intención de este encuadre es mostrar a Bicha observándolos. También, de este modo, mostrar un posible destino de Bicha e insinuar la continuación de su historia; que ahora un mundo de nuevas posibilidades se ha abierto ante sus ojos.

Figura 159 y 160.

Pintura la caja de pandora y película El rey león



Nota. Por René Magritte (1951). Referencia plano semisubjetivo. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/3rgek>



Nota. Referencia plano semisubjetivo, película El rey león (1994) por Walt Disney pictures. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/hkt1g>

Para el manejo de dichos planos, nos inspiramos tanto en material audiovisual como en pinturas surrealistas. Para representar la falta de identidad de Bicha, tomamos como referente la obra La caja de pandora del pintor surrealista René Magritte (1951), mostrada en la figura 159, donde el artista emplea el plano dorsal con una función figurativa ocultando el rostro de quien aparece en la pintura. Por otra parte, queriendo usar la perspectiva semisubjetiva del plano dorsal, que se utilizará en diferentes momentos del videoclip, nos inspiramos en una de las escenas más icónicas en la película de El Rey León (1994) de Disney, donde Mufasa le explica a Simba cual es la extensión de su reino, representada en la figura 160. El uso del plano dorsal nos permite ver a los personajes divisando el horizonte, al mismo tiempo observamos su entorno.

Tener a dos personajes observando el horizonte en un plano dorsal no solamente permite divisar su entorno, tiene también razones simbólicas. En *El Rey León*, Mufasa le habla a Simba del ciclo de la vida y que todo lo que toca la luz es parte de su reino, hecho que marcará la narración en las siguientes secuencias de la película. El acto de observar el horizonte tiene un subtexto importante: Simba se prepara para ser rey algún día, sabiendo que todo lo que toca la luz será suyo. Y se prepara, sin saberlo, para aceptar que la muerte de su padre también será parte del ciclo de la vida.

De igual forma, en *Deseos*, durante la escena final cuando Bicha mira hacia el horizonte se encuentra en un momento reflexivo consigo misma. Sabe que ha encontrado su verdadero yo y que con ello puede transitar hacia un nuevo universo de posibilidades mágicas.

16.1.4. Plano detalle

El plano detalle generalmente se usa como un encuadre expresivo que delimita la realidad mostrada para que la audiencia se enfoque en algo específico. Puede ser una parte del cuerpo del personaje o un objeto, con el objetivo de destacar sus características o rasgos particulares.

No obstante, el uso de este tipo de plano se extiende en su uso como un recurso narrativo y también en muchos casos descriptivo, dependiendo de la intención y planificación del montaje, y lo que se quiera transmitir con la escena.

Durante el videoclip la implementación de los planos detalles se usará con diferentes propósitos. A continuación, daremos dos ejemplos de diferentes funciones que se darán al plano detalle:

- I. Durante la cuarta escena del videoclip, mientras una parvada de pájaros esté volando rodeando a Bicha, uno de estos se posará en su mano. El plano

detalle mostrará la interacción de Bicha con dicho animal, además de dar dinamismo a la escena.

- II. El último plano del videoclip mostrará a detalle los ojos de Bicha, mirando unos portales - que están fuera de cuadro - a distintos mundos que tendrá frente ella. Con este plano buscamos representar una visión al futuro, dando a entender que la aventura de la protagonista del videoclip no terminará en ese momento, sino que puede tener una continuación donde seguirá explorando otros lugares.

Figura 161 y 162.

Película Hércules y Avatar



Nota. Referencia de plano detalle, película Hércules (1997) dirigida por Ron Clements. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/qekjc>



Nota. Dirigida por James Cameron (2009). Referencia de plano detalle de la mirada. Imagen recuperada de: <https://gifer.com/en/88p5>

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, tomamos recursos de las siguientes películas como guía para el uso del plano detalle: En Hércules (1997), película animada de Disney, durante la escena donde Hades va en busca de la ayuda de Las Harpías, se ve en un plano detalle de sus manos tomando el ojo de Las Harpías y limpiándolo de una forma galante para mostrar la interacción de Hades con el objeto (figura 161). El propósito de esta escena se relaciona con la atención que se quiere dar al movimiento en el plano detalles de la mano en Deseos.

Por otro lado, al final de la película Avatar del 2009, su protagonista, Jake, logra convertirse en un avatar definitivamente y como última imagen lo vemos despertar mediante un plano detalle de sus ojos abriéndose, el cual simboliza el comienzo de su nueva vida (figura 162). Como mencionamos anteriormente, en el plano final de *Deseos* se quiere conseguir la misma sensación bajo el mismo valor de plano.

16.1.5. Primer plano

Este tipo de encuadre es, en toda obra audiovisual, un plano central que se enfoca en una persona o en un objeto, suele utilizarse para destacar su importancia en el desarrollo de la historia. También brinda información al espectador sobre los detalles relevantes que dicho objeto o persona puede tener.

En la figura humana se enmarca el rostro del actor o protagonista, mostrando desde el tope de su cabeza hasta la clavícula, llenando la pantalla. Suele ser el plano más óptimo para introducir a un personaje, ya que nos muestra a detalle las características de su rostro. Igualmente, este valor de plano brinda una cercanía, conexión e intimidad en relación al personaje, mostrando su lenguaje corporal y gestos, introduciendo al espectador a su psicología.

En el videoclip *Deseos*, utilizaremos el primer plano para centrarnos en la protagonista y acercar al espectador a quién y cómo es ella. Este valor de plano se utilizará una única vez durante el videoclip, en la cuarta escena, donde se revelará la identidad de Bicha. Esta escena iniciará con un cúmulo de nubes ocultando su rostro, las cuales se separaran revelando las facciones y los gestos del personaje, llevando a la audiencia a descubrir de una manera íntima quien es la protagonista de la historia o narración.

Para el uso del primer plano en el videoclip, con la intención en mente de mostrar la identidad de la protagonista, tomamos inspiración de las siguientes obras: Por una parte, la estética del videoclip está altamente influenciada por el arte surrealista, por esta razón la pintura *The man in the bowler hat* de Magritte (1964) fue una guía principal para generar intriga acerca del rostro de Bicha y su identidad. En esta obra de Magritte, esconde el rostro de su personaje detrás de la figura de un ave (figura 163), este es un recurso que se quiso utilizar en *Deseos* tapando el rostro de Bicha de una manera similar. Por otra parte, en la película *Titanic* (1998) se presenta el personaje de Rose por medio de un movimiento de cámara, mostrando en un inicio la copa de su sombrero, que oculta su rostro, para luego bajar la cámara hasta la altura de sus ojos y de este modo revelar cómo luce la protagonista (figura 164).

Figura 163 y 164.

Pintura The man in bowler hat y Película Titanic



Nota. Por Rene magritte (1964). Referencia cara oculta. Imagen tomada de: <https://n9.cl/2wjso>



Nota. Por James Cameron (1998). Referencia introducción del personaje en primer plano. Imagen tomada de: <https://n9.cl/op9ei>

16.1.6. Plano con angulación en picado o ángulo alto

Un encuadre de ángulo alto es aquel en el que la cámara está inclinada hacia abajo enmarcando al sujeto o el paisaje, dependiendo del objetivo de la escena.

Todas las angulaciones que vayan hacia abajo son consideradas un plano en picado.

Ubicar la cámara mirando al sujeto hacia abajo añade recursos visuales que pueden contribuir a cómo la audiencia responde emocionalmente a la escena. Este tipo de plano puede ser escogido tanto por su forma estética como por razones técnicas, o para destacar un elemento simbólico o psicológico del personaje. No obstante, en el video musical Deseos, no se usará con el fin de generar una connotación simbólica donde se reduzca el personaje de forma emocional o psicológicamente, sino que tendrá un valor estético para la imagen.

Hay diferentes características y dinámicas que aporta este tipo de plano, entre ellas podemos destacar:

- I. Familiarizar a la audiencia con un paisaje o la geografía de un espacio, mostrando el lugar a modo de mapa con el objetivo de orientarlo.
- II. Crear una variación que puede ser agradable, al proporcionar elementos como el contraste, la diversificación de perspectivas y el impacto dramático, añadiendo un encanto pictórico en pantalla.

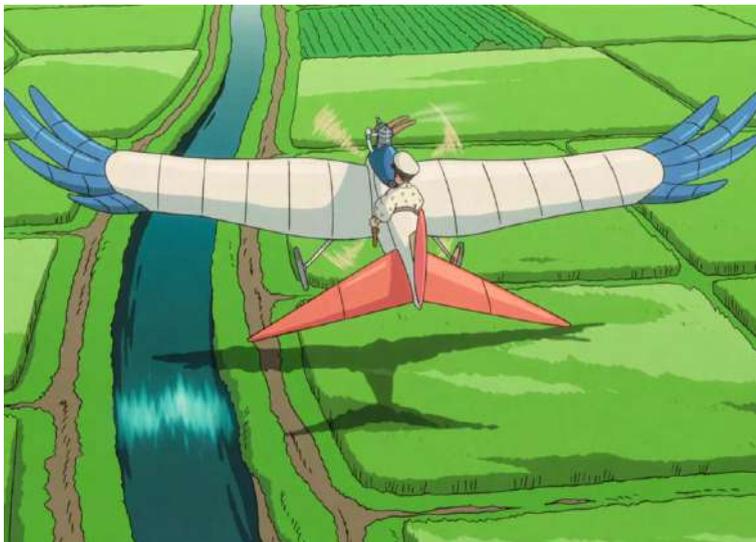
Este plano se utilizará específicamente en la escena de la playa, donde Bicha hace un paso de baile desde una angulación alta. Este plano tiene la intención de dar dinamismo a la escena, al mostrar el espacio desde otra perspectiva y dando variedad a la angulación de la imagen. Desde esta perspectiva, será más visible la arena que recubre el suelo de la escena y las olas de agua provenientes del mar tendrán mayor protagonismo. Además de esto, nuestra intención es dar tridimensionalidad tanto a la escena como al cuerpo de Bicha. Así mismo, guiar la

vista del espectador hacia su movimiento, acentuando la pose y curvatura de su cuerpo mientras baila ballet.

Dicho lo anterior, buscamos referentes que mostraran una intención artística en el uso de angulación. En la película *The wind rises* del estudio Ghibli (2013), se usa la angulación alta en varios planos durante la película. En la escena representada en la figura 165, donde se muestra un sueño del protagonista, esta angulación se centra en mostrar el espacio donde se encuentra el personaje y la acción en escena, en este caso se puede ver el movimiento del avión volando sobre el campo. Por otra parte, para representar el movimiento de Bicha nos inspiramos en la pintura *Dancer Tilting* (1883) del artista Edgar Degas (Figura 166), del impresionismo, el cual se enfocó en la postura de la bailarina, la inclinación de su cuerpo y el comportamiento de su ropa.

Figura 165 y 166.

Película the Wind rises y pintura Dancer tilting



Nota. Plano con angulación en picado, película dirigida por Hayao Miyazaki (2013). Imagen tomada de: <https://n9.cl/fgz3b>



Nota. Por Edgar Degas (1883), bailarina con angulación en picado. Imagen tomada de: <https://n9.cl/iib7x>

16.2. Composición visual

La composición visual de una escena se basa en la distribución de los elementos que van a aparecer en esta. Este componente cinematográfico tiene un valor tanto estético como narrativo, ya que, por un lado, contribuye a la comunicación del subtexto de la historia, y, por otro lado, forma el equilibrio de la imagen. Igualmente, por medio de la composición se puede dirigir la atención del espectador hacia los elementos clave de la escena, usando puntos de interés o contrastes visuales, para resaltar lo que es relevante en la narrativa.

La composición visual del videoclip cambiará en función al desarrollo de la historia, esta se construirá independientemente en cada uno de los planos del video. Sin embargo, en varios de los planos se buscará crear una simetría que equilibre la imagen, donde el personaje o elemento principal se encuentre al centro de esta. También, dirigir la atención de la audiencia a la acción del personaje o elemento que se encuentre en el punto focal del encuadre.

Para ejemplificar el uso de la simetría en la composición del videoclip explicaremos dos planos que cumplen con las características mencionadas anteriormente:

- I. Dentro de la escena siete, en el mundo marino, habrá un primer plano de la bola mágica que contiene el deseo de Bicha y con la cual se transformará. En la composición de este plano, será crucial ubicar la bola mágica en el centro de la imagen, con el fin de reiterar la importancia del elemento en la historia.
- II. De igual forma, durante la escena ocho, donde tiene lugar la transformación de Bicha. La mirada se estará dirigida hacia el movimiento y cambio corporal

de la protagonista, por esta razón se situará en el centro del encuadre y por medio del contraste de colores que se destacan del fondo.

Figura 167.

Película el gran hotel Budapest



Nota. Ejemplo de composición simétrica, película dirigida por Wes Anderson (2014). Imagen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=bov9VLqGIX4>

En conformidad con lo previamente señalado, para el uso de la simetría en la composición del videoclip, tomamos como inspiración la estética del director Wes Anderson, ya que su trabajo se caracteriza por lograr un equilibrio perfecto en sus escenas, usando con frecuencia la simetría y distribuyendo los elementos en estas, de modo que tengan un peso equilibrado en la imagen.

16.3. Movimiento de cámara

Para nosotras, el movimiento de cámara es un recurso que nos permite guiar al espectador a través del relato visual, dado que la dirección en la que se desplace la imagen influirá en la atención de este, dirigiendo su mirada hacia el mismo punto de interés.

Este elemento fotográfico puede servir para diversos propósitos, desde un enfoque técnico, hasta uno narrativo o estético. Por una parte, lo empleamos con una función descriptiva, explorando el entorno donde tiene lugar la historia y resaltando los elementos y personajes importantes en este. Por otra parte, puede transmitir emociones, añadir fluidez y dar dinamismo a la imagen, y aportar ritmo a la misma.

Dado que la historia del videoclip *Deseos*, trata sobre un viaje a través de diferentes mundos, generamos dinamismo en el cambio de planos y escenas, por esta razón hay diferentes movimientos de cámara. A su vez, estos movimientos se sincronizan cuidadosamente con el ritmo de la música, creando una sinergia perfecta entre la imagen en movimiento y la melodía.

A lo largo del video se emplearán diferentes movimientos de cámara, con una función específica cada uno, los cuales se explicarán a continuación.

16.3.1. Truck o travelling lateral

El movimiento truck, más conocido como travelling lateral, es una técnica fotográfica que implica desplazar la cámara de forma panorámica hacia un lado de la imagen. Este movimiento orienta la mirada del espectador y refuerza su atención, puesto que va descubriendo la imagen a medida que la cámara avanza.

Asimismo, este tipo de movimiento se suele emplear en el audiovisual con diferentes intenciones. Por un lado, se usa como movimiento de seguimiento, que consiste en seguir el desplazamiento de un objeto o persona en movimiento con la cámara. Por otro lado, para revelar información del entorno o del relato.

En el videoclip *Deseos* se usará de con los dos propósitos mencionados anteriormente, dependiendo la intención que se quiera dar en la escena.

Seguidamente, ejemplificamos su uso en dos escenas específicas:

- I. En la última escena del videoclip, en el mundo de la galaxia, este movimiento de cámara se usa como un plano de seguimiento, donde la cámara acompañará a Bicha mientras ella recorre la galaxia. En el transcurso de esta escena, Bicha explora este nuevo mundo, que tiene una compilación de elementos de los mundos que conoció a lo largo del videoclip. En este

sentido, el movimiento de cámara nos permite explorar este mundo con ella y nos irá revelando información a medida que ella se desplaza.

- II. Por otro lado, en la escena 4, en el mundo del corazón, la cámara seguirá a un grupo de aves que se desplazan hacia el lado derecho de la pantalla hasta llegar al lugar donde se encuentra Bicha. Ella estará sentada sobre un hongo gigante y rodeada por nubes. En este caso, este movimiento de cámara emplea las dos funciones mencionadas anteriormente, puesto que por una parte sigue a los personajes de los pájaros, mientras que, por otra parte, revela la ubicación del personaje principal.

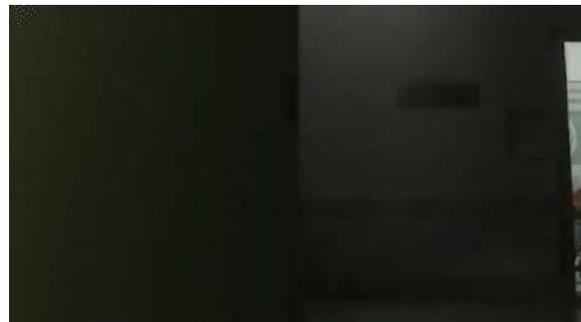
Para el uso del movimiento de cámara Truck, tomamos como referentes algunos fragmentos de los proyectos animados que se explicaran a continuación.

Figura 168 y 169

Los simpson y Película Up: Una aventura de altura



Nota. Referencia de travelling de seguimiento, opening Los simpson (1989) por Matt Groening. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/344cv>



Nota. Referencia de travelling de revelación, película Up: Una aventura de altura (2009) por Pete Docter. Imagen recuperada de:) <https://n9.cl/wxoxa>

En el opening de la serie animada The Simpson (1998 - presente), podemos ver un travelling lateral que acompaña al personaje de Bart mientras recorre la ciudad, como se muestra en la figura 168. Este recurso es el mismo que se quiere implementar en varias escenas del videoclip incluyendo la galaxia. Por otra parte, en la secuencia introductoria de la película UP: Una aventura de altura (2009), de Disney, donde nos presentan a los personajes de Carl y Ellie, hay una escena

donde hay un travelling lateral con la intención de mostrar algunas de las etapas de vida de la pareja. En la figura 169 , este movimiento tiene la función específica de revelar la ubicación de los personajes, siendo este también el propósito de este movimiento en la escena del Corazón en Deseos.

16.3.2. Pedestal down

Es un movimiento en el que la cámara se traslada de forma vertical hacia abajo en relación a la escena. En el cine live action se suele utilizar un soporte o pedestal con el fin de tener un movimiento fluido, a diferencia del movimiento Tilt down, que se da sobre el eje de la cámara, mientras que en el movimiento en pedestal se desplaza todo el cuerpo de la cámara manteniendo su eje inmóvil.

Esta técnica fotográfica, al igual que el movimiento travelling, puede utilizarse tanto en un sentido de descubrimiento del espacio o personaje, como un movimiento de seguimiento del sujeto en pantalla.

De igual forma, en el videoclip se usará este movimiento conforme al propósito que tenga en cada escena. Algunos ejemplos de su uso son:

- I. En el opening del videoclip la cámara iniciará enfocando el cielo, donde se presenta el nombre de la canción, seguidamente, bajará en dirección al suelo mostrando el espacio donde tendrá lugar la escena. De este modo, el movimiento *Pedestal down* se empleará en un sentido de relevación.
- II. En la segunda escena, Bicha aparece en una gruta rodeada de elementos incrustados en las paredes y diamantes brillantes. Allí, una mariposa mágica llama atención y la invita a seguirla a lo largo de la gruta hasta entrar a un portal que se encuentra al fondo. En esta escena se empleará un movimiento de seguimiento que acompañe a Bicha en su desplazamiento.

Figura 170 y 171

Película Coraline y la puerta secreta y Alicia en el país de las maravillas



Nota. Referencia pedestal down de revelación, película Coraline(2009) dirigida por Henry Selick. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/fnnzu>



Nota. Referencia pedestal down de seguimiento, película Alicia en el país (1951) de las maravillas por Walt Disney Pictures. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/8b5lq>

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, tomamos como referencia para el opening del videoclip una escena del comienzo de la película Coraline y la puerta secreta (2009), donde mediante un movimiento de pedestal se muestra la casa donde vive Coraline (figura 170).

Por otro lado, para la escena de la gruta un referente directo, tanto estético como narrativo, es la película animada de 1951, Alicia en el país de las maravillas. Asimismo, la escena donde Alicia cae por la madriguera del conejo, señalada en la figura 171, presenta el movimiento que se quiere utilizar en la escena de la gruta en Deseos.

16.3.3. Zoom in

El Zoom in es un movimiento de cámara que se caracteriza por recomponer el valor de plano de una escena sin ningún corte. Esta técnica permite pasar de un plano general a uno más cercano, o viceversa, por medio de un movimiento fluido. Cuando emplea un acercamiento a la imagen, es decir, se pasa de un plano amplio a uno más reducido, este movimiento se define como Zoom in.

Esta técnica tiene una particularidad inmersiva, ya que el espectador puede sentir que se acerca al objeto o persona en pantalla. También aporta un sentido de dinamismo y profundidad a los planos para resaltar un momento específico.

Este tipo de movimiento se usará para diferentes propósitos en el videoclip. Por un lado, para enfatizar una acción o detallar un elemento/movimiento; y por otro, transicional de una escena a otra. Para diferenciar el manejo de esta técnica, en los dos propósitos bajo los cuales se emplea, decidimos clasificarlos bajo los nombres de Zoom de detalle y Zoom inmersivo. Aunque a lo largo del videoclip se usará esta técnica en más de una ocasión, daremos un ejemplo de cada una de estas funciones a continuación:

- I. **Zoom de detalle:** Aunque este recurso se usará en varios momentos del videoclip, hablaremos específicamente de uno de ellos. Durante la primera escena del videoclip cuando la mariposa mágica choca contra la espalda de Bicha mientras ella está sentada en un prado, la imagen se acerca con el propósito de resaltar la acción y ver a detalle cómo la mariposa se funde en la espalda de Bicha, convirtiéndose en un tatuaje.
- II. **Zoom de inmersivo:** En el videoclip hay dos momentos específicos donde se usa el recurso del Zoom in para ir de una escena a otra. Sin embargo hablaremos específicamente de una de ella.

En la transición entre la tercera y cuarta escena del videoclip, es decir el mundo Disco y el mundo del Corazón, podremos ver a Bicha con una ventana en el pecho, la cual se abrirá mostrando su corazón envuelto en llamas. En ese momento, la cámara se acercará al corazón atravesando la ventana y dando paso a la siguiente escena. Bajo esta función, esta técnica

brindará una experiencia visual más inmersiva al espectador y lo guiará en el relato.

Figura 172 y 173

Película Harry potter y la piedra filosofal y Los simpson



Nota. Referencia de zoom in, película Harry Potter y la piedra filosofal, dirigida por Chris Columbus (2001). Imagen recuperada de: <https://n9.cl/imot9>



Nota. Referencia movimiento de Zoom inmersivo, opening serie Los simpson por Matt Groening. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/344cv>

En la escena inicial de la película Harry Potter y la piedra filosofal (2001), se usa el recurso de Zoom para acercar la imagen a la cicatriz del protagonista (Figura 172), acentuando la importancia que tendrá en la historia. Dada la relación entre la cicatriz de Harry Potter y el tatuaje que tendrá Bicha, al ser una marca que brinda una particularidad física al personaje y que guía el relato de la historia, elegimos esta referencia para el plano donde aparece el tatuaje por primera vez. Este referente también tiene una influencia narrativa, ya que tanto en Harry Potter como en Deseos, esta marca en la piel determinará el destino del personaje y su propósito. Por otra parte, para las escenas donde se utiliza el Zoom inmersivo, como es la escena del Corazón mencionada anteriormente, elegimos como referencia un fragmento del opening de la serie animada *The Simpson*, donde la cámara pasa a través de una de las letras revelando la siguiente escena (Figura 173).

16.4. Profundidad de campo

En la cinematografía, la profundidad de campo determina qué elementos de la escena están enfocados y desenfocados, dependiendo de la distancia que tenga

el objeto o persona respecto a la cámara. Existen dos tipos de profundidad de campo específicos: la profundidad amplia y la profundidad reducida, que son usados dependiendo de la intencionalidad de la escena. Una profundidad de campo amplia implica que tanto los objetos en primer plano como los objetos en segundo plano se vean enfocados, con el fin de observar a detalle todos los elementos presentes en la escena. En cambio, en una profundidad de campo reducida, los objetos de alguno de estos planos se ven desenfocados, dando mayor relevancia a aquellos que se perciban con nitidez.

En la fotografía tradicional el desenfoco se da a partir de varios parámetros, como la apertura del diafragma y la distancia focal del lente. No obstante, aunque en la animación no se use una cámara física, se puede replicar el mismo efecto visual dentro de algunos programas de animación y/o edición como After Effects.

De acuerdo con esto, en Deseos se empleará una profundidad de campo reducida, de modo que los elementos más lejanos a la cámara tengan un cierto grado de desenfoco, con el propósito de crear una ilusión de espacio tridimensional en un proyecto 2D. También, este desenfoco dará una mayor sensación de realismo a la imagen, simulando una profundidad en la escena, y separarán los elementos del fondo.

Un ejemplo concreto del uso del desenfoco en el videoclip es en la escena de la playa, donde se mostrará la imagen infantil de Bicha reflejada en un espejo y la cámara hará un acercamiento al estampado de su camisa para dar paso a una transición. Durante este movimiento de cámara, el fondo de la escena empieza a desenfocarse a medida que el objeto se vaya aproximando, lo que provocará que la figura del estampado sobresalga y la mirada del espectador se centre en la animación de esta.

Figura 174
Película Enredados



Nota. Referencia profundidad de campo, película Enredados (2010) por Walt Disney Pictures. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/gl2a>

Con base en lo anterior, tomamos como referencia la escena presentada en la figura 174 , de la película Enredados (2010) de Walt Disney Pictures, donde los personajes se destacan sobre un fondo desenfocado, brindando protagonismo a la interacción de ellos y los acontecimientos en la historia. También tiene un valor estético, ya que las lámparas de luz desenfocadas aportan romanticismo a la atmósfera.

16.5. Iluminación

Por lo general, en la industria audiovisual, específicamente en los proyectos hechos en formato live action, la iluminación se suele manejar de forma análoga, con el uso de luces en un set físico. Sin embargo, en un proyecto animado este elemento se puede controlar de una forma similar en un espacio digital por medio de un software de animación y/o edición.

La iluminación contribuye en la creación de la atmósfera de una escena, influyendo en su estética visual y estableciendo el tono emocional de esta. Por lo tanto, el espectador puede percibir una escena de forma más alegre, nostálgica, misteriosa o serena, según el manejo de los diferentes componentes de la iluminación.

En la iluminación tradicional se suelen controlar diferentes propiedades de la luz, como lo son la calidad de la luz o la dureza de las sombras, la temperatura de color, la dirección de la luz y su intensidad, entre otras. No obstante, dentro de la iluminación digital, también se nos presentan diferentes tipos de luz y sus funciones, entre ellas están la luz ambiente y la luz puntual.

Ahora bien, ahondaremos en los elementos que tendrán influencia en la iluminación del videoclip *Deseos*:

- I. La calidad de la luz: Para el videoclip *Deseos* queremos usar una calidad de luz de clave alta y con poco contraste, de tal manera que no haya sombras marcadas, sino que, por el contrario, las sombras que se presenten sean difusas y con una transición gradual, de esta manera simulando la luz natural de un entorno real. Con el fin de conservar la calidez de la imagen y los colores vibrantes de la estética fantástica del videoclip. El uso de clave alta también ayudará a que incluso en las escenas de noche la imagen no se vea oscura.
- II. Temperatura de la luz: El videoclip tendrá en general una temperatura del color neutro, ya que no queremos alterar el tono original de las ilustraciones, por el contrario, buscamos saturar los colores. Esto ayudará a que la escena se perciba más alegre y fantástica.
- III. Luz ambiente: Este tipo de luz unifica la luminosidad de toda la escena, no proyecta sombras, y brinda una intensidad uniforme. En *Deseos* solo se usará en el caso de tener que agregar luminancia a una escena o plano.
- IV. Luz puntual: Es una luz omnidireccional, que simula la proyección de una bombilla o un objeto luminoso. Dadas sus propiedades, en nuestro videoclip

se utilizará para iluminar aquellos elementos que irradian luz como lo son la bola mágica en la escena marina y el portal en la escena de la gruta.

En relación con lo expuesto anteriormente, presentaremos los referentes generales que poseen el tipo de iluminación que queremos manejar en el videoclip.

Figura 175 y 176

Película Mulan y Atlantis el imperio perdido



Nota. Referencia luz ambiente, película Mulan (1998) por Walt Disney Pictures. Imagen recuperada de: <https://n9.cl/zrk91>



Nota. Referencia de luz puntual, película Atlantis el imperio perdido (2001) por Walt Disney Pictures. imagen recuperada de: <https://n9.cl/wxgm3>

Mulán (1998), la película animada de Disney, es un buen ejemplo de una iluminación con poco contraste, ya que durante toda la película conserva la claridad de sus colores incluso en las escenas de noche (Figura 175), en donde no hay presencia de sombras sobre el personaje ni en otros elementos. Por otro lado, en la película Atlantis podemos ver el uso de una luz puntual (Figura 176), que emana la esfera que da vida a la ciudad perdida, aunque en este caso posiblemente se haya realizado por medio de la ilustración. Esta cumple el propósito de iluminar los elementos que alcanzan sus rayos de luz y cambia el esquema lumínico de la escena. Ambos referentes tienen una relación estética con Deseos, enfocada en la iluminación que manejan en dichas escenas expuestas. Sin embargo, en el caso de Atlantis (2001), también se relaciona narrativamente el simbolismo de la esfera de luz de donde proviene el poder del mundo de atlantis y la esfera mágica de Deseos de donde Bicha obtiene su deseo.

17. Propuesta de sonido

Ya que el proyecto a realizar es un videoclip, el sonido está exclusivamente definido por la canción Deseos de La Bicha, sin agregar sonidos adicionales como efectos o diálogos de los personajes. Esta canción tiene una duración de 3 minutos y 43 segundos, y su composición combina una melodía con la voz de la artista, quien interpreta la lírica de la canción. Por lo tanto, es importante detallar tres aspectos relevantes dentro de la construcción de esta propuesta: La historia y relevancia de la artista, su estilo y género musical, y finalmente la letra completa de la canción Deseos.

17.1. Historia de la artista

Figura 177.

Fotografías en escenario de La Bicha



Nota: La Bicha - Presentación Fiesta del libro y la cultura de Medellín 2022. Imágenes recuperadas de: [Instagram @labichamusica](#)

Estefanía Álvarez Galíndez, conocida artísticamente como La Bicha, es una cantante y compositora colombiana de 30 años nacida en el año de 1993. Es originaria de la vereda San José, ubicada al sur del municipio de Sabaneta, dentro del departamento de Antioquia, en donde sigue residiendo hasta la actualidad. Según una entrevista realizada para el blog ‘Las pelotas de Danira’, la antioqueña eligió su nombre artístico en referencia a la conexión que desde su infancia ha mantenido con el campo y la naturaleza. Para ella, los bichos representan una

variedad de texturas, colores y formas, y quería reflejar esa diversidad en su música, explorando diferentes géneros y expresiones artísticas. Además, también menciona que este nombre representa el deseo que siempre ha mantenido de destacarse y sobresalir de entre la multitud. (Danira, 2022).

Su camino en la música comenzó a los once años de edad, influenciada por una profesora con la que tomaba clases de técnica vocal y que despertó su amor por este arte. Durante su tiempo en el colegio José Félix Restrepo, aprovechó las oportunidades que le brindaban sus maestros para compartir su canto en presentaciones estudiantiles a través de villancicos y baladas.

A los catorce años, comenzó a componer sus propias canciones, y poco tiempo después, al finalizar su educación secundaria, junto a uno de sus mejores amigos, formó un dúo de tecno-pop llamado Bolta. En los años siguientes, continuó inmersa en el mundo musical, trabajando en eventos sociales donde interpretaba canciones en homenajes, serenatas y pedidas de mano. Pero fue en el 2018, a sus 25 años de edad, que decidió revisar todas las canciones que había estado escribiendo durante aquel tiempo para crear su primer EP, o álbum corto, titulado Maleza.

Figura 178.
Videoclip Maleza



Nota: Frames del videoclip Maleza, La Bicha (2020). Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/1E1IkewaPaA>

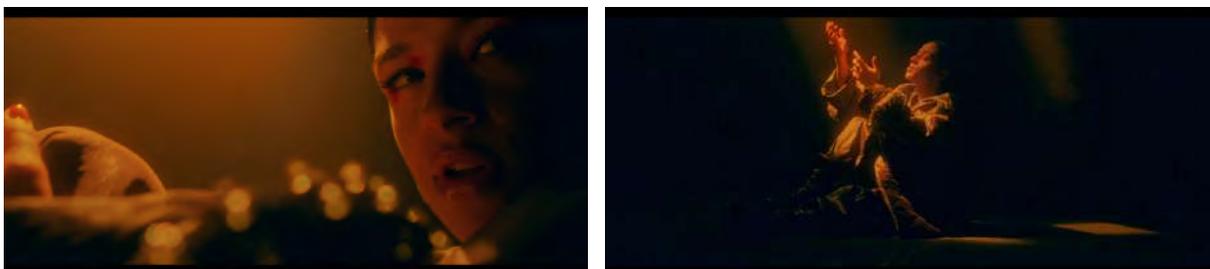
Este mini álbum, que finalmente fue lanzado en el año 2020, se ubicó dentro del género del pop indie y estuvo compuesto por cuatro canciones: Hechizo,

Maleza, Soledad y Nada Nadita. Con estas piezas, Estefanía expresó ritmos nostálgicos a través de melodías traídas del folclor colombiano, la cumbia y el techno, con los cuales exploró y exteriorizó sus sentimientos, abordando diversos temas personales que la marcaron durante su juventud y adolescencia.

En el año 2021, La Bicha lanzó un nuevo sencillo titulado Estos Días. A diferencia de “Maleza”, esta canción se caracterizó por su optimismo tanto en su melodía como en su lírica. Con un ritmo alegre y divertido, la canción aborda el tema del amor y el romance, mientras su letra se entrelazan con referencias a la naturaleza.

Desde entonces y hasta el presente año, La Bicha ha estado involucrada en diversos toques, conciertos y festivales, como el Festival Policanción 2022, la Fiesta del Libro y la Cultura (Medellín 2022), el Festival de la Juventud (Sabaneta 2022) y las Fiestas del Plátano (Sabaneta 2022). Además, el 3 de marzo de este año lanzó un nuevo sencillo titulado Solamente Tú, en el que regresó nuevamente a sus melodías nostálgicas. Actualmente, la cantante, además de seguir componiendo y participando en proyectos, ha estado organizando un viaje internacional, que realizará en unos cuantos meses, a través del cual buscará expandir las fronteras de su música, y durante el cual ha planeado realizar un nuevo lanzamiento, en este caso el del videoclip animado que compete a este trabajo.

Figura 179.
Videoclip Solamente tú



Nota: Frames del videoclip Solamente Tú, La Bicha (2023). Imágenes tomadas de: <https://youtu.be/mHqRDjaucZk>

17.2. Estilo y género musical

La música que crea y compone La Bicha posee un estilo muy particular. Hasta tal punto en que, como ella misma ha mencionado en distintas entrevistas, es muy difícil catalogarla y definirla en términos de estilo y género. Precisamente debido a esta complejidad que emanan sus canciones, es importante comprender el trayecto de referencias que ella ha ido recopilando a lo largo de su vida musical y artística con el fin de comprender la raíz de su estilo y de igual manera la razón del género que de forma muy general se puede decir que pigmenta a sus obras y en especial a la de Deseos que es a la que compete directamente este proyecto.

Como Estefanía menciona en una entrevista realizada para el programa “El garaje” transmitido por el canal Telemedellín en el 2021, a ella la invaden un montón de referentes musicales, dentro de los cuales ella resalta en su mayoría artistas latinoamericanos, tales como las cantantes, compositoras y productoras mexicanas Lila Downs y Natalia Lafourcade; la artista Brasileña Daniela Mercury, la banda mexicana de Rock alternativo Café Tacuba, el artista antioqueño de pop y rock en español Juanes, entre otros. Estos referentes en sí mismos esclarecen y explican de cierta manera la heterogeneidad del estilo de ella, puesto que son inspiraciones de estilos muy diversos y que en sí mismos poseen igualmente estilos complejos.

Los sonidos que componen las canciones de La Bicha mezclan una gran cantidad de ritmos, extraídos tanto de los referentes ya mencionados, como de su propio ingenio y del contexto en el que ella creció. En sus melodías se pueden apreciar ritmos de la música y el folclor colombiano como la cumbia, del género de la balada, de música latina y árabe; pero los contrasta con sonidos electrónicos, experimentales y tecno, una característica que se puede apreciar dentro de la pieza musical de Deseos, en la que se pueden escuchar algunas resonancias sintéticas.

A pesar del bagaje que se aprecia dentro de su contenido musical, Estefanía se ha debido ir encaminando poco a poco dentro de un género musical en específico, lo que permite mantenerse unificada tanto a ella como artista, como a su música, y además al entrar dentro de alguna categoría musical, tendrá la posibilidad de determinar a qué público debe dirigirse y que de igual manera ellos se puedan identificar con su música.

Figura 180.
Perfil Sound cloud de La Bicha

Nota: Descripción del perfil de La Bicha en la que se especifica el género musical al que pertenece su música. Imagen recuperada de: <https://soundcloud.com/labichasoyyo>

De esta manera, y tal como se puede apreciar dentro de los perfiles de Spotify y Soundcloud de La Bicha (s.f), su música se clasifica, de forma general, dentro del género del Pop alternativo o también llamado Pop indie. Este género está conformado por dos componentes, como bien su nombre lo indica, “pop” por un lado, y “alternativo” por el otro. En el caso del primero, hace referencia al género mundialmente conocido y famoso, The Pop music, cuyo nombre precisamente funciona como una abreviación de la palabra *Popular*, ya que como lo menciona Karen Lizcano esto hace referencia a la característica que posee este tipo de música por crearse de cierta manera que logre ser aceptada y aprovechada por el mayor número de personas posibles (2020). Es decir, lo que busca este género es componerse de tal manera que logre tener un alcance masivo mediante el cual su popularización sea sencilla y veloz.

Respecto a su estilo musical, presenta una serie de características muy interesantes que se pueden identificar fácilmente dentro de la composición y el ritmo de Deseos. Las canciones de este tipo, como lo detalla la periodista y locutora de radio de los 40 principales, Noemí Fernández (2019), resaltan por ser composiciones sencillas, de entre tres y cuatro minutos de duración, de una estructura repetitiva que suele ser pegadiza y fácil de recordar.

Los ritmos y melodías de este género presentan la capacidad de incorporar elementos de otros estilos como los del Rock, el R & B, el hip hop, el Dance y EDM, entre otros. Además, que el uso de instrumentos que se emplean aquí es muy variada, desde los más tradicionales como guitarras y pianos hasta sintetizadores y elementos electrónicos, que como ya se mencionaba es un aspecto especial por el que tiene preferencia La Bicha y que se empleó dentro de la construcción de esta canción.

Ahora bien, el término Indie hace referencia al concepto de independiente, el cual utiliza Estefanía al referirse al hecho de que su música ha sido creada de manera autónoma y lejos de las grandes compañías y discográficas. De esta manera, el aporte del indie y de lo alternativo al género del pop le brinda a ella la oportunidad de tomar lo mejor de los dos mundos. Por un lado, partiendo de ritmos pegadizos que la gente disfruta, pero dándose la oportunidad de tener una libertad creativa para experimentar con todos esos ritmos que se mencionaron antes dentro de sus referentes, con los cuales ella sueña trabajar, obteniendo como resultado piezas que se salen del molde común, que no suenan como la música promedio y que transmiten, tal como el caso de Deseos, mensajes interesantes que realmente pueden llegar a sensibilizar a un público.

17.3. Letra de la canción

DESEOS

Por: Estefanía Álvarez Galíndez
BICHA

*Quien dice lo que soy
Si a veces ni me conozco
Cada paso que yo doy
Es fiel a mis instintos
Animales y feminos
Tan humanos tan distintos*

*El tequila me produce
ganas de arrebatarme
Y no trates de tacharme
Tú no puedes señalarme
Sé que también sientes deseos*

(Pre coro)

*De ser tú y de no seguir más
Ocultando lo que eres
De volar y no mirar atrás
El pasado que entristece,*

Coro (x2)

Oh, oh, oh, oh

*En el espejo una y otra vez
Retroversiendo a mi niñez
Cantando alto con tacones
Que jamás voy a ponerme
Y una camisa de Dragon Ball
Que ahora extraño en este cajón
Que lindos años y que bonita es
la evolución.*

(Pre coro)

De ser tú y de no seguir más

Ocultando lo que eres

De volar y no mirar atrás

El pasado que entristece,

coro x2

oh oh oh oh

Quien dice lo que soy

Si a veces ni me conozco

Cada paso que yo doy

Es fiel a mis instintos

coro x2

oh oh oh oh

18. Propuesta de posproducción

Género: Videoclip - Fantasía

18.1. Tipo de montaje

Uno de los aspectos más importantes a considerar durante la etapa de posproducción de una pieza audiovisual es como será el montaje del video. Este término, de acuerdo con Velasco (2011), se define como “El proceso por el cual se unen los distintos planos de un film para formar una continuidad de escenas dotadas de un cierto orden de duración” (p. 12) Existe una gran variedad de técnicas y estilos diferentes desde los que se pueden unir los planos de un film. Estas se agrupan bajo algunas categorías de acuerdo a las distintas formas desde las que se puede analizar el montaje de la pieza, y específicamente para este proyecto es importante definir cómo será el montaje del videoclip desde dos puntos distintos: Según la temporalidad y según la totalidad del relato cinematográfico.

18.1.1 Según la temporalidad

En este caso el videoclip contará con un montaje lineal. Este tipo de montaje se caracteriza por seguir a los personajes a través de una única línea de tiempo, la cual se organiza de forma cronológica y se mueve constantemente hacia el futuro, en lugar de hacia el pasado. La forma en la que se organizarán los planos y cada una de las escenas de este proyecto es precisamente manteniendo esta lógica. La elección se toma gracias a la idea de mantener una coherencia durante toda la construcción del video. Como se mencionaba previamente, el punto central de la historia está enfocada al viaje y a la transformación que vivirá el personaje de Bicha, o como también se explicó, su ascensión. Teniendo esto en mente, es fundamental que el montaje permita observar la historia de Bicha de una manera continua, de

inicio a final, con el fin de que se pueda comprender claramente el proceso que ella vive y cómo al pasar cada una de las escenas se puede ir observando su evolución o dicho de una mejor manera, su metamorfosis.

Esta elección también se planea teniendo en cuenta que a lo largo del videoclip, se seguirán únicamente las acciones realizadas por Bicha, sin la presencia de otros personajes que aporten una segunda línea narrativa o dramática a la pieza. De esta manera, se mantiene el enfoque en la protagonista y se logra transmitir con éxito el mensaje de la historia, permitiendo al espectador seguir cada acción de manera continua. La estructura del videoclip, que presenta múltiples cambios de escenas y ambientes, requiere un montaje que facilite la comprensión del hilo conductor y la historia. Se considera que un enfoque más sencillo en el montaje ayudará a destacar los elementos importantes del videoclip y evitará dispersar la atención en otros aspectos.

18.1.2 Según la totalidad del relato cinematográfico

Dentro de esta categoría seleccionamos al montaje narrativo o clásico como el ideal para este producto audiovisual. Para este estilo de montaje lo más relevante es la historia, es decir, su objetivo principal es transmitir de forma eficaz la trama que se quiere narrar a lo largo del video, de forma tal que se organizan los planos y escenas de una forma lógica para el espectador. Ahora bien, teniendo en cuenta que uno de los aspectos más valiosos de este videoclip es precisamente su historia, la cual a pesar de no ser mayormente compleja si transmite un mensaje y una idea, la decisión sobre qué tipo de montaje elegir fue casi automática, ya que el montaje narrativo será aquel que cumplirá con las prioridades que requiere esta pieza para su posproducción.

Adicionalmente, como se mencionó previamente, se busca que la historia de Bicha y la idea de su transformación sean comprensibles, por lo que se ha decidido mantener un montaje sencillo para evitar confusiones en el espectador. Este estilo de montaje, comúnmente conocido como “invisible”, tiende a pasar desapercibido. Aunque la mayoría de la producción cumplirá con esta característica, es importante mencionar que al tratarse de un formato no tradicional, narrativamente, como un cortometraje, se utilizarán algunos recursos más llamativos para asegurar que el videoclip sea entretenido y cumpla su propósito adecuadamente.

18.2. Cortes o transiciones

Otro de los aspectos que se deben tener en cuenta durante la edición de una pieza audiovisual son los cortes o las transiciones que se van a emplear. La importancia de estos recursos radica en que, tal como lo menciona Vivares (2016) “En el lenguaje audiovisual cada transición visual se puede equiparar a un signo de puntuación que realiza la conexión entre los diferentes planos y escenas” (p. 3,) dicho de otra manera, estos son los instrumentos mediante los cuales se enlazan los distintos planos del video, por lo tanto, son cruciales tanto al momento de darle coherencia a la pieza como de brindarle ritmo. En el caso de este videoclip, los tipos de cortes empleados serán: cortes invisibles, cortes en la acción y match cuts; los cuales estarán distribuidos y mezclados a lo largo de toda la pieza final.

18.2.1. Corte invisible

“The invisible cut is meant to hide the fact that a cut has occurred” (Heckmann, 2021, p.41) dicho de otra manera, es un estilo de transición cuyo principal objetivo es pasar desapercibido y hacer el efecto de que ambos planos en realidad no están separados. Usualmente, este estilo de corte es usado en largos o

cortometrajes para hacer la simulación de que un plano fue rodado de forma continua, creando así la ilusión de un plano secuencia. Sin embargo, en el caso específico de este proyecto, la elección de este tipo de transición está pensado en los aspectos de diseño y estética del mismo. Utilizamos este recurso para añadir dinamismo al videoclip, al diseñar ciertas transiciones con un alto valor de creatividad.

Debido a que existen diversas formas de realizar este estilo de transición, optamos por limitar las opciones y centrarnos en dos, en particular para el video. La primera opción, que se empleará con mayor frecuencia, se asemeja a la técnica empleada en el videoclip animado de la canción Hallucinate (2020) de Dua Lipa. Consistirá en que un destello generado por un objeto específico ocupará toda la pantalla, permitiendo la transición entre planos. Se explorarán diferentes colores y formas para crear un efecto divertido similar al que se muestra en la referencia.

Figura 181.
Videoclip Hallucinate



Nota: Fragmentos del videoclip Hallucinate en los que se observa una transición de corte invisible. Dua Lipa (2020) Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/qcZ7e9EQQTY>

La segunda transición de este estilo se caracteriza por el desplazamiento de un objeto frente a la cámara, que facilitará el cambio de escena. En este caso, la transición puede ser ejecutada de dos maneras diferentes. La primera consiste en que el objeto pase directamente frente a la cámara, ocupando la totalidad o casi la totalidad de la composición, lo que permitirá el cambio de plano. La segunda opción, inspirada en la referencia del videoclip Tú sí sabes quererme de Natalia Lafourcade

(2021) , implica que un objeto atraviese la composición, dejando una estela a su paso que dará lugar a la siguiente escena.

Figura 182.

Videoclip animado Tú si sabes quererme



Nota: Fragmentos del videoclip *Tú si sabes quererme* en los que se observa una transición de corte invisible. Natalia Lafourcade (2021). Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/qTd2P94Qhp8>

18.2.2. Cutting on action

También conocido como corte en la acción, este tipo de transición implica cambiar de toma mientras el sujeto aún está en movimiento. Se emplearán este tipo de cortes en el videoclip para acelerar el ritmo de acuerdo con la melodía de la canción. Además, se utilizarán para evitar que algunas secciones se vuelvan monótonas y planas. Habrá una notable diferencia al presentar al personaje realizando una acción en un solo plano, en comparación con mostrar esa misma acción dividida en dos o tres planos diferentes, tal como se puede observar en la referencia de *El rey león* (1994).

Figura 183.

Filme El rey león



Nota: Referencia Cutting on action. *El rey león*, Walt Disney Feature Animation (1994). Imágenes recuperadas de: <https://youtu.be/GibiNy4d4gc>

Es importante destacar que al utilizar este recurso se enriquece la perspectiva del espectador. Al proporcionar diferentes vistas de una misma escena, cada una con sus propios detalles, el observador tendrá una experiencia visual más completa y dinámica. Esto permitirá apreciar la acción desde distintos ángulos y

profundizar en los detalles, lo cual agrega interés y profundidad a la narrativa visual del videoclip.

18.2.3. Match cut

Según Heckmann (2021), los cortes de continuidad son transiciones de audio o video que utilizan elementos de una escena para pasar a la siguiente. Él menciona que existen tres tipos de estas transiciones: los cortes de coincidencia gráfica, los cortes de coincidencia en la acción y los cortes de puente de sonido. Para este proyecto, se empleará únicamente la primera categoría, que consiste en que la composición visual de una toma coincida con la composición visual de la siguiente (Heckmann, 2021).

Al igual que en la referencia del filme animado *Buscando a Nemo* (2003), se planea incorporar en ciertas secciones del videoclip yuxtaposiciones entre elementos clave que establezcan una conexión entre una escena y la siguiente. Este enfoque busca aportar creatividad a la edición del video, evitando que todas las transiciones sean simples cortes entre planos. Sin embargo, su propósito principal radica en ser anclas temporales para la historia. Estas transiciones servirán para reforzar la idea de que todos los escenarios y mundos presentados a lo largo del videoclip están vinculados de manera coherente en un mismo universo. De esta manera, se evitará la sensación de que la protagonista se desplaza aleatoriamente y por coincidencia entre diferentes espacios.

Figura 184.
Filme Buscando a Nemo



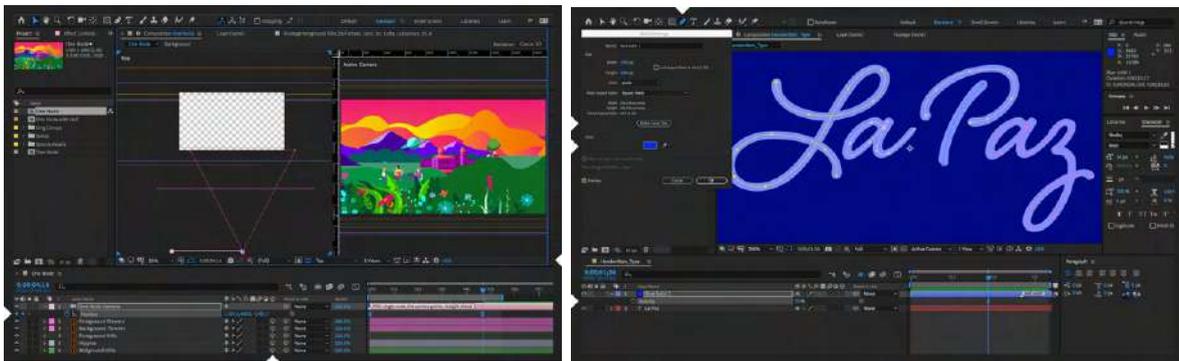
Nota: Referencia Match cut. *Buscando a Nemo*, Pixar Animation Studios (2003). Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/eigb0>

18.3. Herramientas

Para ejecutar de una forma efectiva el proceso de edición de este videoclip, es importante tener claras las tareas que se deberán llevar a cabo y de qué manera se van a realizar. Por lo tanto, es relevante exponer cuáles son los softwares que se van a emplear y qué rol cumplirá cada uno dentro de la etapa de posproducción de este proyecto.

18.3.1. Adobe After Effects

Figura 185.
Software Adobe After Effects



Nota: Adobe After Effects interfaz. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/ppr3f>

Este software será la base fundamental sobre la cual se construirá el videoclip. Según lo mencionado por el ilustrador y animador Manuel Neto (2021) “Es el programa líder (...) del mercado para crear animaciones y efectos visuales” (p.1). Por consiguiente, este programa brindará la capacidad de componer cada escena del video y, lo que es aún más crucial, animar todos los elementos que deben estar presentes en los diferentes fragmentos del videoclip.

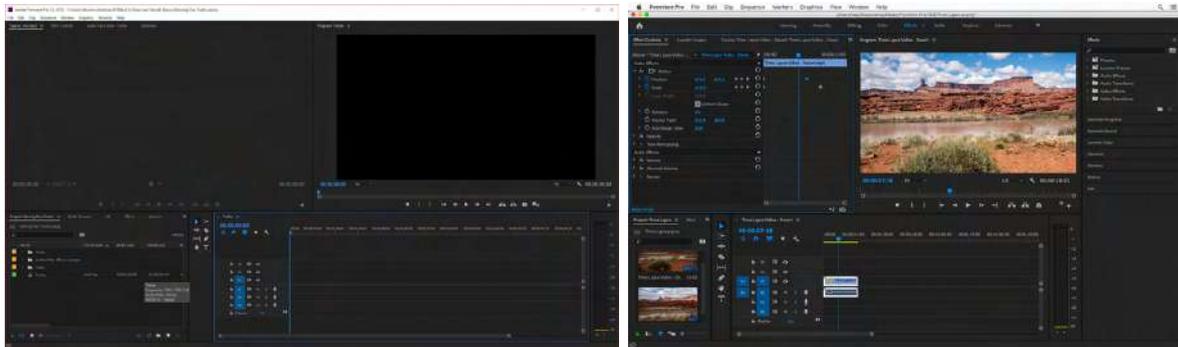
La decisión de elegir este programa se basa en la experiencia previa que se tiene en cuanto a programas de animación se refiere, ya que este es el software con el que mayor familiaridad contamos. Adicionalmente, el programa proporcionará numerosos recursos y herramientas que harán que el montaje y animación de esta pieza sea mucho más efectiva. Asimismo, se está al tanto de varios efectos y

complementos que se podrán utilizar, con el fin de aprovechar al máximo el potencial del programa y enriquecer la animación del videoclip.

18.3.2. Adobe Premiere Pro

Figura 186.

Software Adobe Premiere Pro



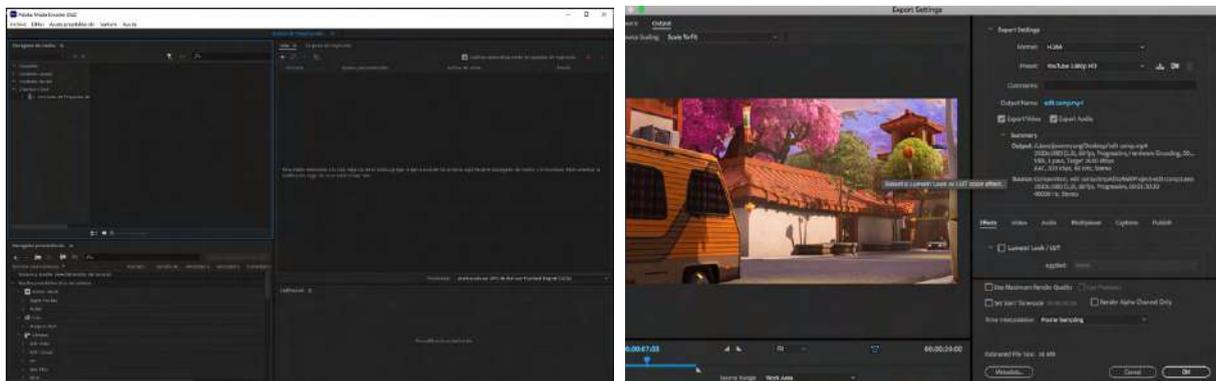
Nota: Adobe Premiere Pro interfaz. Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/kphrc>

Este, a diferencia de After Effects, es un programa enfocado en la edición y montaje, pues tal como se menciona en una entrada de Google Sites (2021) “Premiere Pro se puede emplear para resolver todas las tareas comunes de edición de video” (p.21) La consideración de este programa es nada más de forma tentativa, pues consideramos que con las herramientas que brindará After Effects bastará para completar de una forma adecuada el vídeo. Sin embargo, puede que necesitemos incluir este software al final del flujo de trabajo como un elemento clave para terminar de pulir la posproducción del proyecto.

En cada etapa de la realización de Deseos, hemos buscado un enfoque que permita ejecutar las tareas de manera eficiente y precisa. Por esta razón, es beneficioso utilizar Premiere Pro en esta fase final. Con este software, se podrán perfeccionar aspectos finales, como transiciones, cortes y correcciones de color, que puedan resultar más difíciles de realizar en otros programas mencionados.

18.3.3 Adobe Media Encoder

Figura 187.
Software Adobe Media Encoder

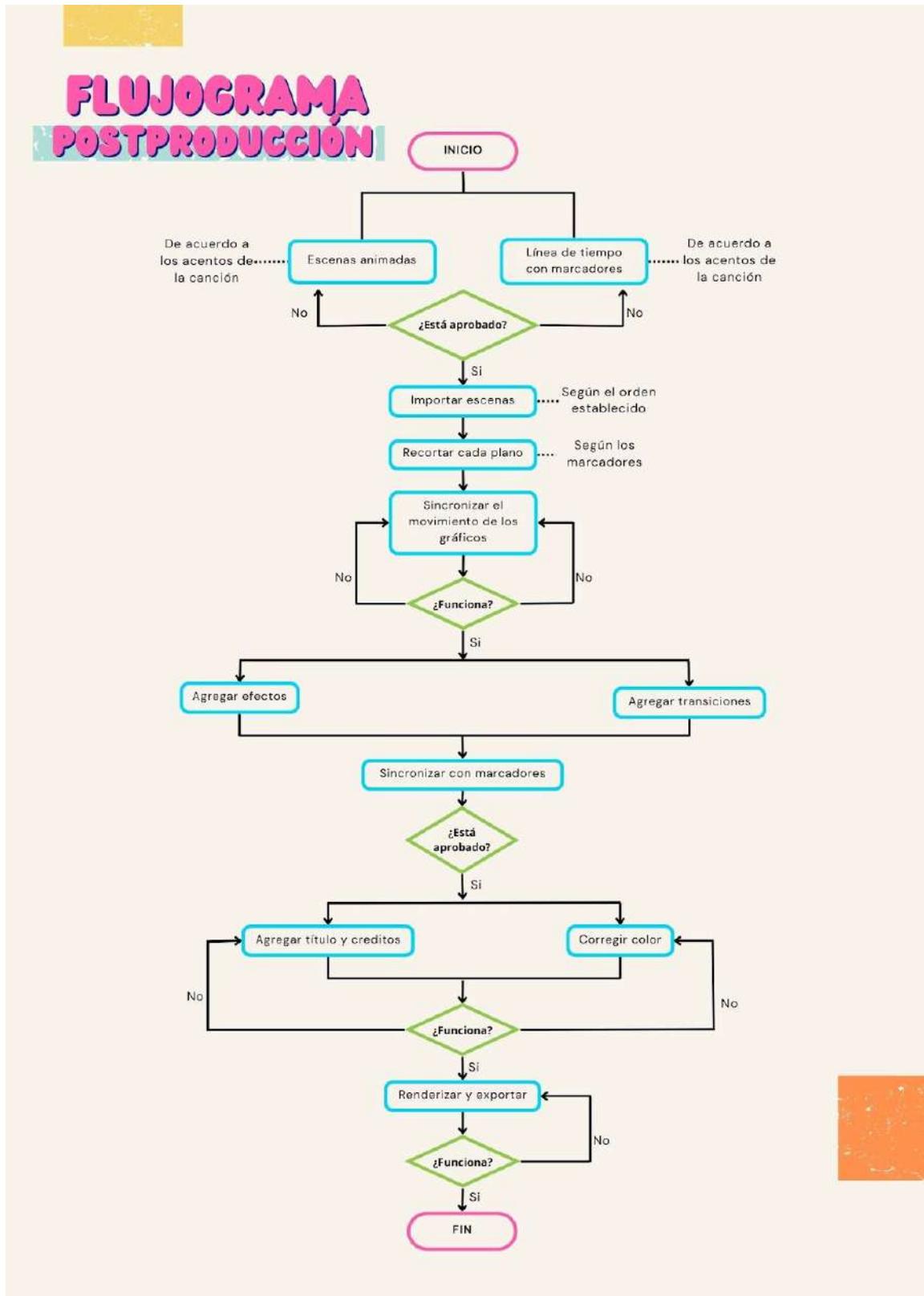


Nota: Adobe Media Encoder interfaz. Imágenes recuperadas de: <https://acortar.link/6ob9cu>

Además de tener claro de qué forma y en qué programa se va a construir el videoclip, es igualmente importante tener lucidez respecto a la manera en la que se extraerá y exportará el videoclip finalizado. De acuerdo con la página de *Adobe* (s.f), se especifica que este software “Transfiere, transcodifica, crea proxies y da salida a casi cualquier formato que puedas imaginar.” (p.1) lo cual se percibe como una excelente opción que brindará un gran nivel de control al exportar el video.

Si bien este proceso puede efectuarse directamente desde los softwares en los que se finalizará el videoclip - After Effects o Premiere Pro - se promociona a Adobe Media Encoder como una opción de “procesamiento más estable” según la información proporcionada por Adobe (s.f). Este aspecto es primordial, ya que se busca evitar tiempos prolongados, errores de procesamiento y otros problemas comunes al exportar proyectos directamente desde los mencionados softwares.

Figura 188.
 Flujograma del proceso de postproducción



Nota: Gráfico con el proceso necesario para el desarrollo adecuado de la postproducción del videoclip de Deseos. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

18.4 Ritmo

El ritmo desempeña un papel fundamental en la construcción de cualquier pieza audiovisual, ya que tiene un impacto significativo en la forma en que se transmiten las imágenes y el mensaje del video. En el caso específico de un videoclip, donde el sonido y la música están intrínsecamente integrados, el análisis del ritmo se vuelve aún más relevante. La falta de conexión entre estos dos aspectos puede afectar negativamente el resultado final de la obra.

Dentro de esta propuesta de edición y posproducción para el videoclip animado de 'Deseos', el ritmo desempeñará un papel crucial en la construcción del video. Se utilizará como un hilo conductor que guiará cada secuencia de la pieza, de tal manera que su presencia será importante para crear un montaje dinámico y enérgico que capte la atención del espectador. Para lograr este efecto, habrá tres recursos principales en los que se ahondará a continuación.

18.4.1. Montaje rítmico

Dentro de la posproducción de los videoclips se suelen emplear distintos tipos de montajes. Sin embargo, uno de los más frecuentes y que resalta la propia naturaleza del contenido que se está editando es el montaje rítmico. Este tipo de montaje no se encuentra presente con tanta frecuencia en otras producciones, ya que su objetivo principal es sincronizar de manera precisa las imágenes con el sonido, para resaltar así el ritmo y la energía de la escena. Sin embargo, sí ha sido explorado dentro de algunos largometrajes, tal como en el filme *Baby driver* (2017), en donde la música es un factor relevante dentro de la construcción del ritmo, y que sirve como una referencia con la que se puede comprender el alcance que puede llegar a tener un buen vínculo entre lo visual y lo sonoro.

Figura 189.
Filme Baby driver



Nota: Referencia montaje rítmico. Baby driver, Edgar Wright (2017) - Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/gjhx6>

Como ocurre con este largometraje, buscaremos sincronizar el ritmo de la música con la edición del video, suscitando una conexión entre los cambios de plano y la percusión de la canción. Específicamente, buscamos establecer esta conexión al sincronizar de manera precisa los momentos destacados de la melodía, como los golpes en la percusión, los acentos rítmicos o los cambios marcados en la métrica, con los cambios de plano dentro de cada escena del video. De esta manera, se logrará una armonía entre la música y la imagen, potenciando la experiencia visual y auditiva.

Con el objetivo de lograr el resultado deseado, emplearemos la técnica de añadir marcadores a la línea de tiempo para marcar el ritmo de la canción al analizar la forma de onda que refleja la música. Esto facilitará la identificación de los momentos melódicos clave en los cuales se realizarán los cortes y los cambios de plano correspondientes.

Esta tarea fue meticulosamente llevada a cabo con anticipación antes incluso de la construcción del videoclip, con el propósito de determinar de forma precisa el ritmo que habría de poseer la pieza final. Como se puede apreciar claramente en la figura 189, el resultado obtenido revela un ritmo veloz y dinámico. Este aspecto traerá consigo una consecuencia fundamental para el desarrollo de la edición, debido a que se empleará una gran cantidad de planos de corta duración, lo que

permitirá alternarlos con agilidad cada pocos segundos, evitando así cortes excesivamente prolongados que puedan diluir el ritmo y, por lo tanto, el impacto narrativo del contenido.

Figura 190.

Línea de tiempo con marcadores



Nota: Línea de tiempo con la canción Deseos con los marcadores que señalan los puntos fuertes de la melodía. Imagen recuperada de: [Creación propia](#)

18.4.2. Cambios de planos dinámicos

Este aspecto está estrechamente relacionado con el anterior, al punto de que puede generar confusión o parecer que se refieren a lo mismo. Sin embargo, es importante aclarar que el montaje rítmico se enfoca exclusivamente en determinar los puntos en los que se realizarán los cortes para mantener una sincronización junto con la canción. Por otro lado, los cambios de planos dinámicos se refieren a la forma en que se cortarán estos planos y cómo se transita de uno a otro, manteniendo la fluidez y el dinamismo del ritmo sin perder el sentido del video.

Como se detalló en la sección de transiciones de esta propuesta, para la construcción de esta pieza se emplearán tres tipos de transiciones: match cuts, cutting on action e invisibles. Estas transiciones, en términos rítmicos, permitirán hacer un cambio entre planos de manera que se mantenga la sincronía entre el audio y el video. Los match cuts generarán cambios de plano llamativos, destacando los acentos rítmicos durante los momentos de la percusión. Por otro lado, los cutting on action permitirán cambios rápidos en los que los planos durarán tantos segundos como existan entre una marcación de la percusión y la siguiente. En cuanto a los cortes invisibles, facilitarán un cambio aún más rápido entre los

planos, contribuyendo a crear la sensación de que el video fluye junto con la melodía.

Cada uno de estos tres tipos de transición apoyará al ritmo del montaje de una manera diferente. Los match cuts se presentarán como fundidos entre planos, generando cambios llamativos que marcarán los saltos en la percusión al llamar la atención visualmente. A diferencia de los cortes invisibles, cuyo objetivo será pasar desapercibidos y suscitar una sensación de fluidez, los match cuts crearán marcas visuales que resonarán con los acentos rítmicos de la canción. Por su parte, los cutting on action permitirán cambios rápidos entre planos, ajustando su duración a los segundos existentes entre una marcación de la percusión y la siguiente, intensificando así el ritmo y la energía del videoclip.

18.4.3. Efectos y movimientos visuales sincronizados

Otro aspecto que se puede sincronizar de manera similar a los planos y la métrica de la canción son los efectos visuales y los gráficos de la animación. Estos elementos desempeñarán un papel crucial en la tarea de enfatizar y resaltar el ritmo de la pieza final. Mediante una cuidadosa edición, buscamos armonizar ciertos movimientos y efectos dentro de la escena con los momentos destacados de la música, originando la conexión visual y auditiva que tanto se desea.

La sincronización de los movimientos y los efectos en las escenas no será una tarea idéntica. Al sincronizar los movimientos, tal como se observa en la referencia de *Fever the ghost* (2014), en donde los personajes casi realizan una coreografía basada en el ritmo de la canción, la tarea se enfocará en acoplar las animaciones nativas de las escenas siguiendo la métrica de la música. Dentro de “Deseos” utilizaremos este recurso en ciertos momentos, como por ejemplo al

vincular la animación del título o el impacto de las flechas al corazón de la escena 4, junto con la canción.

Figura 191.
Videoclip Fever The Ghost



Nota: Ejemplo movimientos sincronizados. Fever The Ghos, SOURCE(2014). Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/kn4v7>

Por otro lado, la sincronización de los efectos estará dirigida a coordinar las capas adicionales de ajustes que se añadirán a estas animaciones nativas. Un buen referente para esto se observa dentro del videoclip *Never Really Over* de Katy Perry (2020) , dentro del cual se alteran los colores y patrones del fondo, al igual que el efecto de eco que poseen las manos con el fin de enfatizar el compás de la melodía. En el caso del presente proyecto, este elemento se utilizará, por ejemplo, al modificar el nivel de brillo del resplandor que poseerá la mariposa mágica, de manera que aumente o disminuya según el ritmo de la canción.

Figura 192.
Videoclip Never really over



Nota: Ejemplo efectos sincronizados. Never really over, Katy perry (2020). Imágenes recuperadas de: <https://n9.cl/rdguo>

La sincronización de estos dos elementos desempeñará un papel esencial para llevar la experiencia de ver el videoclip a un nivel superior. Al fusionar hábilmente cada elemento visual con la música, habrá una conexión más profunda y significativa entre la animación y la canción, de manera tal que entre las dos se complementen. Esta sincronización cuidadosa permitirá transmitir de manera efectiva el mensaje y la emoción que el videoclip busca transmitir, generando una experiencia más envolvente y memorable.

El empleo de este recurso no se extenderá a lo largo de todo el videoclip, sino que se usará estratégicamente para resaltar los momentos clave y acentuar la intensidad y el impacto de la música. Estos efectos visuales se presentarán con mayor frecuencia en los puntos narrativos más importantes del videoclip, como la primera aparición del rostro del personaje y cuando obtiene sus alas de mariposa. Además, se emplearán de manera más prominente durante los coros de la canción, donde se hará un mayor uso de efectos visuales. Esta selección estratégica de momentos y efectos contribuirá a realzar la experiencia visual y emocional del videoclip.

19. Cronograma

(VER ANEXO 3)

		2022												2023					
		MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO		
PREPRODUCCIÓN	Busqueda del artista																		
	Primera reunion con artista - Presentación Selección de la piza musica																		
	Investigación y busqueda de referentes Brainstorming con artista																		
	Creación de moodboards por escena planeación final de la idea																		
	Libro de producción 1 Cronograma																		
	Storyboard																		
	Corrección del storyboard																		
	Guion tecnico																		
	Escalaleta																		
	Diseño Personaje Bicha																		
	Color personaje Bicha																		
	Diseño y color de props 1																		
	Diseño y color de props 2																		
	Correcciones diseño Bicha 1																		
	Correcciones diseño Props																		
PRODUCCIÓN	Componer Escena 1																		
	Componer Escena 2																		
	Componer Escena 3																		
	Componer Escena 4																		
	Componer Escena 6																		
	Componer Escena 7																		
	Componer Escena 10																		
	Componer Escena 11																		
	Corregir composiciones																		
	Correcciones diseño Bicha 2																		
	Animar escena 1																		
	Animar escena 2																		
	Animar escena 3																		
	Animar escena 4																		
	Animar escena 5																		
Animar escena 6																			
Animar escena 7																			
Animar escena 8																			
Animar escena 9																			
Animar escena 10																			
Animar escena 11																			
Corregir animaciones																			
Libro de producción 2																			
POST-PRODUCCIÓN	Agregar marcadores según canción																		
	Montaje de las escenas																		
	Sincronizar graficos con canción																		
	Agregar efectos																		
	Agregar transiciones																		
	Diseñar y agregar título																		
	Agregar créditos																		
Renderizar y exportar 1																			
Correcciones																			
Renderizar y exportar Final																			

20. Presupuesto

(VER ANEXO 4)

RESUMEN DEL PRESUPUESTO	
1. TOTAL CABEZAS DE DEPARTAMENTO	\$ 30.000.000
2. TOTAL PREPRODUCCIÓN	\$ 12.300.000
3. TOTAL PRODUCCIÓN	\$ 3.240.000
4. TOTAL POST PRODUCCIÓN	\$ 820.000
5. TOTAL EQUIPO TECNICO	\$ 31.143.082
6. TOTAL LOGISTICA	\$ 8.330.000
TOTAL NETO	\$ 85.833.082

1.	RUBRO CABEZAS DE DEPARTAMENTO				
1.1	CABEZAS DE DEPARTAMENTO	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
1.1.1	Productor(es)	Meses	10,0	\$ 1.800.000	\$ 18.000.000
1.1.2	Director(es)	Meses	3,0	\$ 1.800.000	\$ 5.400.000
1.1.3	Director de Animación	Meses	8,0	\$ 1.500.000	\$ 12.000.000
1.1.4	Director de Arte	Meses	8,0	\$ 1.500.000	\$ 12.000.000
1.1.5	Director de Foto	Meses	8,0	\$ 1.500.000	\$ 12.000.000
TOTAL RUBRO CABEZAS DE DEPARTAMENTO					\$ 30.000.000

1.	RUBRO PREPRODUCCIÓN				
1.1	PREPRODUCCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
1.1.1	Guion	Proyecto	1,0	\$ 600.000	\$ 600.000
1.1.2	Storyboard artist	Semanas	6,0	\$ 150.000	\$ 900.000
1.1.3	Diseño de Personjes (Diseñador)	Semanas	4,0	\$ 300.000	\$ 2.400.000
1.1.4	Diseño de Props (Diseñador)	Semanas	5,0	\$ 300.000	\$ 3.000.000
1.1.5	Diseño de fondos (Diseñadores)	Semanas	11,0	\$ 300.000	\$ 6.600.000
SUBTOTAL PREPRODUCCIÓN					\$ 12.000.000
1.2	ASPECTOS LEGALES	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
1.2.1	Asesoría legal y gastos legales	Proyecto	1,0	\$ 300.000	\$ 300.000
1.2.2	Derechos música original	Pieza	1,0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL ASPECTOS LEGALES					\$ 300.000
TOTAL RUBRO PERSONAL					\$ 12.300.000

2.	RUBRO PRODUCCIÓN				
2.1	PRODUCCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
2.1.1	Rigging de Personjes (Animador)	días	5,0	\$ 40.000	\$ 400.000
2.1.2	Rigging de Props (Animador)	días	3,0	\$ 40.000	\$ 240.000
2.1.3	Animación Personjes (Animador)	días	11,0	\$ 60.000	\$ 1.320.000
2.1.4	Animación Props (Animador)	días	16,0	\$ 60.000	\$ 1.920.000
3.2.1	Animación fondos (Animador)	días	7,0	\$ 60.000	\$ 840.000
3.2.2	Laye-out (Animador)	días	11,0	\$ 60.000	\$ 1.320.000
3.2.2	Efectos (Animadores)	días	9,0	\$ 60.000	\$ 1.080.000
SUBTOTAL PRODUCCIÓN					\$ 3.240.000
TOTAL RUBRO PRODUCCIÓN					\$ 3.240.000

5.	RUBRO POST PRODUCCIÓN				
5.1	POST PRODUCCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
5.1.1	Montaje final (Editor)	días	1	\$ 200.000	\$ 200.000
5.1.2	Colorista	días	1	\$ 200.000	\$ 200.000
5.1.3	Transiciones (Editor)	días	1	\$ 120.000	\$ 120.000
5.1.4	Diseño de títulos o créditos (Animador)	días	1	\$ 200.000	\$ 200.000
5.1.6	Render (Editor)	días	1,0	\$ 200.000	\$ 100.000
SUBTOTAL POST PRODUCCIÓN					\$ 820.000
TOTAL RUBRO POST PRODUCCIÓN					\$ 820.000

4.	RUBRO EQUIPO TECNICO				
4.1	EQUIPOS DE ANIMACIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
4.1.1	iMac Retina 5K, 27-inch 2019	Unidad	2	\$ 14.978.691	\$ 29.957.382
4.1.2	Tableta Gráfica XP-PEN DECO 01 V2	Unidad	1	\$ 419.900	\$ 419.900
4.1.3	Tableta Gráfica Huion H611	Unidad	1	\$ 509.900	\$ 509.900
4.1.4	Disco Duro Externo Toshiba 1tb	Unidad	1	\$ 255.900	\$ 255.900
SUBTOTAL EQUIPO TECNICO					\$ 31.143.082
TOTAL RUBRO EQUIPO TECNICO					\$ 31.143.082

2.	RUBRO LOGISTICA				
2.1	TRANSPORTE	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
2.1.5	Transporte (Diseñador)	días	110,0	\$ 10.000	\$ 2.200.000
2.1.6	Transporte (Animador)	días	60,0	\$ 10.000	\$ 1.200.000
SUBTOTAL TRANSPORTE					\$ 3.400.000
2.1 <th>ALIMENTACIÓN</th> <th>MEDIDA</th> <th>CANTIDAD</th> <th>VALOR UNITARIO</th> <th>TOTAL</th>	ALIMENTACIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
2.1.5	Almuerzo (Diseñador)	días	110,0	\$ 14.500	\$ 3.190.000
2.1.5	Almuerzo (Animador)	días	60,0	\$ 14.500	\$ 1.740.000
SUBTOTAL TRANSPORTE ANIMADOR 2					\$ 4.930.000
TOTAL RUBRO LOGISTICA					\$ 8.330.000

21. Conclusiones

En este apartado hablaremos de las conclusiones que surgieron a partir del desarrollo del videoclip Deseos, estas nos permitieron reflexionar sobre el impacto de este proyecto de grado en nuestro aprendizaje y los logros obtenidos a lo largo de su elaboración. Estas enseñanzas nacieron de la experiencia de desarrollar un videoclip en formato animado bajo la metáfora del proceso de la metamorfosis, aplicado a la evolución de una persona y el descubrimiento de su identidad.

Las conclusiones de este proyecto se determinaron a partir de cada una de las etapas de su ejecución y están dirigidas tanto al proceso creativo como al desarrollo técnico del videoclip Deseos.

- I. Inicialmente, la elección de la metáfora de la metamorfosis para la elaboración del videoclip Deseos, nos permitió explorar narrativamente conceptos como la evolución personal, la autoafirmación y la construcción de la identidad de una persona, transmitiendo nuestra visión y generando reflexiones en el espectador. A su vez, también nos brindó la posibilidad de experimentar estéticamente la metáfora planteada, implementando diferentes influencias artísticas como el surrealismo y la fantasía.
- II. El uso del formato animado para el desarrollo del videoclip Deseos fue fundamental para representar visualmente las diferentes etapas del concepto de metamorfosis en la historia, ya que bajo la versatilidad de este formato se pudo retratar el cambio y evolución física tanto del personaje como de su entorno. También este formato permitió la creación de escenarios surrealistas y efectos de índole fantástico, logrando una narrativa visual impactante y significativa.

- III. La creación del guión del videoclip fue de suma importancia ya que este dictaminó la estructura narrativa de la historia y ayudó a la definición de los personajes y la planificación de las escenas. Además, nos permitió plasmar de forma precisa el concepto de metamorfosis y transmitir los mensajes que deseábamos comunicar en el videoclip.
- IV. Al ser un proyecto desarrollado por dos personas, donde ambas desempeñamos los mismos roles y trabajamos simultáneamente en cada una de las fases y tareas de la producción, para nosotras fue fundamental establecer un flujo de trabajo óptimo que aportara uniformidad a los procesos de ilustración y animación, y que de igual forma unificara tanto la estética del videoclip como al resultado de los movimientos animados. Por esta razón desde una etapa temprana del proyecto, fue esencial la elaboración del storyboard, el guión técnico y el animatic, y asimismo definir la apariencia visual que tendría el videoclip.
- V. En relación al punto anterior, en la etapa de la preproducción concluimos la importancia de la investigación, delimitación y selección de referentes visuales para la construcción estética del videoclip Deseos, con el fin de tener una coherencia visual a lo largo del desarrollo de este y a su vez lograr que fuera acorde a la metáfora de la metamorfosis y nuestra visión del proyecto.
- VI. Un aspecto a destacar en la elaboración del videoclip fue el diseño de los personajes y elementos de las diferentes escenas. Para obtener una uniformidad en dichos elementos, fue crucial estandarizar los pinceles digitales que usamos, el proceso de coloreado y el estilo de ilustración.
- VII. Uno de los mayores retos en la elaboración del videoclip fue la ilustración del personaje principal y su articulación, pues al empezar a animar en algunas

ocasiones las uniones de sus extremidades no encajaban completamente, lo cual nos llevaba a retomar su ilustración y corregir estos errores. Este proceso nos ayudó a entender la forma correcta en que podríamos ilustrar las articulaciones de un personaje.

- VIII. En cuanto al desarrollo técnico del videoclip, un factor de gran aprendizaje fue el acercamiento a un proceso de animación más largo y complejo en comparación a los que habíamos experimentado anteriormente. Aunque en nuestro proceso académico habíamos realizado piezas animadas enfocadas al motion graphics, en el caso del videoclip Deseos nos adentramos en la animación de personajes y la composición de diferentes escenas con diversos elementos animados individualmente, pero que en conjunto debían tener una armonía.
- IX. Gracias al proceso manejado en la preproducción y producción y postproducción del videoclip, logramos que la estética del videoclip coincidiera con la visión planteada desde el estado del arte, la metodología y la propuesta de arte. En esta se ve claramente la influencia del surrealismo, la fantasía, la pintura en acuarela y el uso de símbolos del signo zodiacal sagitario.
- X. En términos generales, podemos concluir que para la realización de este videoclip fue indispensable culminar satisfactoriamente cada una de las etapas de su elaboración, descubriendo y analizando el proceso más óptimo para su desarrollo y corrigiendo simultáneamente los errores técnicos presentados. Finalmente, obtuvimos el resultado esperado desde su planeación.

22. Bibliografía

A, Boroš. (2019-2021). Colecciones: The land of new possibilities, Garden of Venus, Coming into balance y New alchemy. Recuperado de

<https://www.instagram.com/p/B6LbOjAHs0t/>

Adobe. (s.f.). Media Encoder. Procesamiento más estable. Consultado en mayo 15, 2023. Tomado de: <https://www.adobe.com/co/products/media-encoder.html>

Adobe. (s.f.) *Animación esquelética o manipulación: qué es y cómo funciona.*

<https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/rigging.html>

a-ha. a-ha - Take On Me (Official Video) [Remastered in 4K]. *YouTube*. enero 2010.

<https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>.

Aladdín | Disney+. Disney+. Publicado el 11 de noviembre de 1992.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/aladdin/2SngByljXESE>.

Alemany M. ¿Qué es un mood board y para qué sirve? *Domestika*. junio 2019.

www.domestika.org/es/blog/1940-que-es-un-mood-board-y-para-que-sirve.

Alicia en el País de las Maravillas | Disney+. Disney+.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas/2l0X3WdCxQ4F>.

[l0X3WdCxQ4F](https://www.youtube.com/watch?v=WdCxQ4F). Publicado en 1951.

All about butterflies | Department of Horticulture.

<https://www.uky.edu/hort/butterflies/all-about-butterflies>.

Alonso Valdivieso, C. (2016). Qué es Motion Graphics. *Con A de animación*, 6, 104.

Tomado de: <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799>

[1foras-al-aire-n%C3%BAm.-5-julio-diciembre-2020-Mario-Natanahel-Alvarez.pdf](#)

Bancroft, T., & Cook, B. (Directores). (1998). *Mulan* [Película]. Walt Disney Pictures.

Banik, D. (2013). Animation Concepts. Open Education Project. Tomado de:

<https://in.okfn.org/files/2013/07/Animation-Concepts.pdf>

Barreiro. B. (2014). La estética Surrealista. *Eikasia Revista de filosofía*, 2, 2-5.

https://www.researchgate.net/publication/301549346_La_estetica_surrealista

Bell, A. (2022). Sagitario: Personalidad y características de este signo del zodiaco.

Vogue México.

<https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/signo-sagitario-personalidad-caracteristicas#:~:text=Los%20Sagitario%20tienden%20a%20decir,sus%20opiniones%20a%20los%20dem%C3%A1s.>

Bernardo y Bianca | Disney+. Disney+.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/bernardo-y-bianca/5Zm5KWEB4rV>

[z](#). Publicado en 1977.

BICHA. El Garaje- Entrevista a BICHA presentando Maleza (Live Show). YouTube.

marzo 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=LHZz9dnTFCA>.

BICHA. SoundCloud. <https://soundcloud.com/labichasoyyo>.

Bishop, C. D., Erezyilmaz, D. F., Flatt, T., Georgiou, C. D., Hadfield, M. G., Heyland, A., Hodin, J., Jacobs, M. W., Maslakova, S. A., Pires, A., Reitzel, A. M., Santagata, S., Tanaka, K., & Youson, J. H. (2006, diciembre). What Is Metamorphosis? Oxford University Press-Integrative and Comparative Biology.

<https://sci-hub.se/https://www.jstor.org/stable/3884860>

Björk. (1995). I Miss You [Grabación de audio]. En Post [Álbum de estudio]. Elektra Records.

Blastoyz. Blastoyz - High On Acid (Official Trippy Animation Video). YouTube. febrero 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=V1JNxPqoK6c>.

Boroš, A. (z.d.). About. Asja Boros. Recuperado el 17 abril 2022, de <https://www.asjaboros.net/about>

Botticelli, S. (1485-1486). El nacimiento de venus [Temple]. Recuperado de <https://www.marisolroman.com/publicaciones/el-nacimiento-de-venus-1485>

Bradley, F. (1999). *Surrealismo: Movimientos en el Arte Moderno* (pp. 33). Ediciones Encuentro, S.A.

Buñuel, L. (1929). El perro de Andalucía [Película].

Buscando a Nemo | Disney+. Disney+.
<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/buscando-a-nemo/5Gpj2XqF7BV2>.
Publicado el 29 de mayo de 2003.

Calvo Santos, Miguel. (27 de septiembre de 2016). *Salvador Dalí, España 1904 - 1989*. Historia Arte. <https://historia-arte.com/artistas/salvador-dali>

Cambridge dictionary. (s.f.). Cutout. En Cambridge Dictionary. Recuperado el 1 de mayo de 2022, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/cutout>

Cameron, J. (Director). (2009). Avatar [Película]. Lightstorm Entertainment.

Cameron, J. (Director). (1997). Titanic [Película]. Paramount Pictures.

Capriotti Peri, P. (2009). BRANDING CORPORATIVO Fundamentos para la gestión estratégica de la Identidad Corporativa. Tomado de:
<http://www.analisisdemedios.com/branding/BrandingCorporativo.pdf>

Caro Oca, A.M. (2014). Elementos narrativos en el videoclip: desde el nacimiento de la MTV a la era YouTube (1981-2011). (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/63957/P_T.D._PROV33.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carrasco, Elsa. (17 de noviembre de 2022). ¿Qué debemos saber sobre el estilo cartoon?. Animum Creativity Advanced School.

<https://www.animum3d.com/blog/que-debemos-saber-sobre-el-estilo-cartoon/>

Carrillo Trueba, César. (1993). La inspiración onírica. *Ciencias*, núm. 30, abril-junio, pp. 36-41. [En línea].

<https://www.revistacienciasunam.com/images/stories/Articles/30/CNS03006.pdf>

C, Guillot, F, Sörebo, A, Krechman, S, Naciri, M, Ravelonary y V, Zhang (2019). Killing time. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=n-vlyad4jKU>

Champagne Glass – Dita Von Teese. <https://dita.net/burlesque/the-champagne-glass/> .
Publicado en 2021.

Chan, C.-S. (2015). Style and Creativity in Design. *Studies in Applied Philosophy, Epistemology and Rational Ethics*. doi:10.1007/978-3-319-14017-9

ChelouVEVO. Chelou - Out Of Sight. YouTube. diciembre 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=5Yz2t1QeIHQ>.

Chervenyakova VAPB. The Importance of Music in Animation: an essay. Magdalena Chervenyakova. Diciembre 2017.

<https://chervenyakova.wordpress.com/2017/12/13/essay-the-importance-of-music-in-animation/>.

C, Sanders y D, DeBlois. (2002). Lilo & Stich. Recuperado de <https://www.disneyplus.com/es-419/movies/lilo-stitch/1KQztXx3gPGi>

Columbus, C. (Director). (2001). Harry Potter y la piedra filosofal [Película]. Warner Bros.

Contributor TechTarget. (2021). What is loop? | Definition from TechTarget.

<https://www.techtarget.com/whatis/definition/loop>

Crane, C. (2019). *Paranoia en movimiento: la posibilidad del método paranoico-crítico en la cinematografía gracias a la era digital*. *Razón Crítica*, (6), 61–87.

<https://doi.org/10.21789/25007807.1447>

Cronenberg, D. (Director). (1991). Naked Lunch [Película]. Canadá: 20th Century Fox.

Daft Punk. Daft Punk - One More Time (Official Video). *YouTube*. febrero 2009.

<https://www.youtube.com/watch?v=FGBhQbmPwH8>.

Danny DeVito (Director). (1996). Matilda [Película]. TriStar Pictures.

Danira. (2022, septiembre). La Bicha, permanecer es su reto. Las Pelotas de Danira.

<https://laspelotasdedanira.com/la-bicha-permanecer-es-su-reto/>

Dalí, S. (1930). L'âne pourri. *Le Surréalisme au Service de la Révolution*, 11

Dalí, S. (1931). La persistencia de la memoria [Pintura]. Recuperado de

<https://mymodernmet.com/es/la-persistencia-de-la-memoria-salvador-dali/2/>

Darlingside. «The Ancestor» by Darlingside (Official Music Video). *YouTube*. Octubre

2012. https://www.youtube.com/watch?v=kg_EYc3SFuQ.

Dávila Ulloa, A. (2013). Los motion graphics. La convergencia de medios, lenguajes y tecnologías en la composición digital. [Tesis de grado, Universidad autónoma metropolitana]. Tomado de:

<https://core.ac.uk/download/pdf/128740378.pdf>

Degas, E. (1883). Dancer Tilting [Pintura].

- Delgadillo Velasco, Rocío. (2011). Teorías sobre montaje audiovisual. Punto Cero, 16(22), 69-77. Recuperado en 20 de junio de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762011000100008&lng=es&tlng=es.
- Disney, W. (Productor), & Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H., & Roberts, B. (Directores). (1951). Alicia en el país de las maravillas [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Docter, P. (Director). (2009). Up [Película]. Pixar Animation Studios.
- Dodig, R. (2014). Music Video in education and promotion [Tesis de diplomado, Dipartimento di Arti visive Scuola de Grafica] Tomado de <http://sm-provincijalat.hr/wp-content/uploads/2015/01/Music-Vldeo.pdf>
- Derouin, E. (2019). The Healer: A Medical Student's Reflection on the Art of Healing. *Military Medicine*. <https://doi.org/10.1093/milmed/usz051>
- Dow SR, Uribe-Jongbloed E. La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas. 2017;12(1). doi:10.11144/javeriana.mavae12-1.evpm
- D, Shill y K, Medaglia. (2021). Tarot Luna sol . Recuperado de <https://liminal11.com/2018/03/14/the-luna-sol-tarot/>
- Dua Lipa (2020). Dua Lipa - Hallucinate (Official Music Video). Warner Records. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qcZ7e9EOQTY>
- Dubatti, J. (2017). Les mamelles de tirésias (1917) de guillaume apollinaire en la historia teatral: ¿vanguardia histórica o experimentalismo? Análisis de su poética. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 11 , 29- 54. <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/artescenic/article/view/283>

Durán, E. M. (2022). LA IMPORTANCIA DE LA ESTÉTICA. Recuperado el 30 de mayo de 2023, de

<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/145535/13/evamolinaduranTFG0222memoria.pdf>

Editorial Etecé. ¿Qué es algo onírico? - Interpretaciones, arte y onirismo. Concepto.

<https://concepto.de/onirico/> Publicado en 2020.

El Rey León | Disney+. Disney+.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/el-rey-leon/1HqwiEcje6Nj>.

Publicado el 14 de junio de 1994.

Enredados | Disney+. Disney+.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/enredados/3V3ALy4SHStq>

Publicado el 17 de noviembre de 2010.

Émile Cohl. (1908). Fantasmagorie [Película]. Francia: Gaumont Film Company

Fama, A. (1980). *La función de la metamorfosis en "Hombres de maíz" y "Siete lunas y siete serpientes"* (pp. 429) . Italia, Venecia: Actas del séptimo Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas.

<https://www.cervantesvirtual.com/obra/la-funcion-de-la-metamorfosis-hombres-de-maiz-y-siete-lunas-y--siete-serpientes/>

Fantasia. Walt Disney Animation; 1940.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/fantasia/7lt6sjm8nbud>.

Fantasia 2000 | Disney+. Disney+.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/fantasia-2000/5DG1yXGiy3m5>.

Publicado el 1 de enero de 2000.

- Fernández Trujillo, M. del C. (2003). *Cine, sociedad y cultura en el Perú de los años noventa*. Tomado de https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/399/fernandez_tm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Felix Colgrave. Fever The Ghost - SOURCE (official music video). YouTube. octubre 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=9RHFFeQ2tu4>.
- Fernández Noemí. (2019, enero 24). ¿Cómo se originó el pop?. Música - Los 40. https://los40.com/los40/2019/01/24/musica/1548328786_989308.html
- Fëz, M. (2015). El lenguaje onírico. Epsys. Tomado de: <http://www.eepsys.com/es/el-lenguaje-onirico/>
- Franco, M., & Castaño, J. F. (2008). Género de cine fantástico. ¿Existe cine fantástico en Colombia? En Revista Luciérnaga Audiovisual. [https://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/publicaciones/revista-luciernaga/luciernaga-01/archivospdf/cinefantastico\(2\).pdf](https://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/publicaciones/revista-luciernaga/luciernaga-01/archivospdf/cinefantastico(2).pdf)
- Fredega Producciones. (2022, junio 8). Expresiones Loop Out, In, Duration en After Effects: Tipos y Modificadores. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JABQ4NZQMGo>
- Fernández N. ¿Cómo se originó el pop? LOS40. https://los40.com/los40/2019/01/24/musica/1548328786_989308.html.
Publicado en enero 24, 2019.
- García-allen, J. (2018). Autodescubrimiento: qué es realmente, y cómo potenciarlo. *Psicología y Mente*, 2. <https://psicologiyamente.com/psicologia/autodescubrimiento>

Gelabert, Gómez, Mirones, Rodríguez, Sánchez, Solé. (1998). El prisma astrológico y la dimensión humana. Escuela Huber de Astrología. Tomado de:

<https://gualeguaychu.gov.ar/apps/dashboard/ftp/biblioteca/63/63.pdf>

Gittlen, A. (2017, 28 julio). The Radical, 600-Year Evolution of Tarot Card Art. Artsy. Recuperado el 17 abril 2022, de

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-radical-600-year-evolution-tarot-card-art>

GOBELINS Paris. Killing Time - Animation Short Film 2019 - GOBELINS. *YouTube*. octubre 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=n-vlyad4jKU>.

Gómez, P. P. (2004). *El Surrealismo: pensamiento del objeto y construcción del mundo* (pp. 101). Universidad distrital Francisco José de Caldas.

https://www.academia.edu/29836122/EL_SURREALISMO_PENSAMIENTO_pdf

Gonzáles. ¿Cómo agregar expresión en After Effects? Filmora.

<https://filmora.wondershare.es/video-editing/add-expression-in-after-effects.html>

]. Published 10 de abril de 2023.

Gorillaz. Gorillaz - Clint Eastwood (Official Video). *YouTube*. junio 2016.

https://www.youtube.com/watch?v=1V_xRb0x9aw.

Groening, M. (Creador). (1989-presente). Los Simpson [Serie de televisión]. 20th Television.

Gucci. Gucci 100. Publicado en 2021.

<https://www.gucci.com/es/es/st/stories/advertising-campaign/article/gucci-100-s-hopp>

Heavy Metal HD 1981 (Película completa Español Latino) | Heavy Metal...

<https://www.facebook.com/100063630156056/videos/heavy-metal-hd-1981-pel%C3%ADcula-completa-espa%C3%B1ol-latino/334739107921967/>.

Heckmann, C. (2021, noviembre 28). Types of Editing Transitions in Film — The Ultimate Guide. Studiobinder. Tomado de:

<https://www.studiobinder.com/blog/types-of-editing-transitions-in-film>

Historia del cine. (s.f.). Un perro Andaluz.

<https://www.historiadelcine.com.es/2014/08/un-perro-andaluz.htm>

Hitchcock, A. (1945). Spellbound [Película]. Selznick International Pictures.

Illescas Martínez, Jon E., (2015), La dictadura del videoclip: industria musical y sueños prefabricados, Vilassar de Dalt, España: Ediciones de Intervención Cultural

Klíe D. Bosquejos y evolución de la casa del Ratón: Disney. *Macguffin007*. diciembre 2017.

<https://macguffin007.com/2017/07/14/bosquejos-y-evolucion-de-la-casa-del-raton-disney/>.

Katy Perry VEVO. Katy Perry - Never Really Over (The Smile Video Series). YouTube.

agosto 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=bHfiu46LFmo>.

La Cenicienta | Disney+. Disney+.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/la-cenicienta/VJPw3bEy9iHj>.

Publicado en 15 de febrero de 1950.

Lafourcade N. Tú Sí Sabes Quererme (Video Oficial). YouTube. mayo 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=qTd2P94Qhp8>.

Langley, L. (13 de Agosto de 2020). *De oruga a mariposa: así se produce la metamorfosis*. National Geographic. Obtenido de <https://www.nationalgeographic.es/animales/2020/08/de-oruga-a-mariposa-la-ciencia-de-la-metamorfosis>

La princesa y el sapo | Disney+. Disney+.
<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/la-princesa-y-el-sapo/7TPAcC8QP>
[Gpm](#). Publicado en 2009.

Liminal, Wray. The Ace of Swords in The Luna Sol Tarot. *Liminal 11*. Agosto 2018.
<https://liminal11.com/2018/08/07/the-ace-of-swords-in-the-luna-sol-tarot/>.

Lizcano Panesso Karen Shirley. (2020). El género musical pop como estrategia didáctica para mejorar la habilidad de escucha en inglés como lengua extranjera. Tomado de:
https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6364/T_ME_452.pdf?sequence=2

Loop animations – Google Web Designer Help. (2015). Tomado en mayo 25, 2023, de <https://support.google.com/webdesigner/answer/6307672?hl=en>

Louart, M. (2020 - 2021). Colecciones de GIFs, Número 2 y Número 4. Recuperado de <https://www.behance.net/manonlouart>

Louart, M. (2022). Manon Louart - About. MANON LOUART. Recuperado el 17 april 2022, de <https://manonlouart.com/about>

Madonna. (1989). Dear Jessie [Grabación de audio]. En Like a Prayer [Álbum de estudio]. Sire Records.

Magritte, R. (1951). Caja de Pandora [Pintura]. Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/la-caja-de-pandora>

Magritte, R. (1964). The Man in the Bowler Hat [Pintura]. Recuperado de

<https://www.renemagritte.org/man-in-a-bowler-hat.jsp>

Magritte, R. (1937). Le thérapeute [Pintura]. Recuperado de

<https://arthive.com/es/renamegritte/works/333257~Terapeuta>

Maio, A. (2020, noviembre 18). What is Animation? Definition and Types of Animation.

StudioBinder. Tomado de:

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>

Marficom. (s.f.). Música y redes sociales: Una historia de amor, odio y reconciliación.

Recuperado el 30 de octubre, 2019, de

<https://marficom.com/musica-y-redes-sociales-una-historia-de-amor-odio-y-reconciliacion/>

Martínez Sánchez, S. (2018). Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical (Tesis de maestría).

Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información,

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I. Recuperado de:

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44259/1/T39933.pdf>

Metamorphosis | Etymology, origin and meaning of metamorphosis by

etymonline.Etymonline.

[https://www.etymonline.com/word/metamorphosis#:~:text=metamorphosis%20\(n.\)&text=The%20biological%20sense%20of%20%22extensive,from%20Latin%20Metamorphoses%20\(plural\).](https://www.etymonline.com/word/metamorphosis#:~:text=metamorphosis%20(n.)&text=The%20biological%20sense%20of%20%22extensive,from%20Latin%20Metamorphoses%20(plural).)

McLaren, N. (s. f.). La magia de la animación. Museo del Cine - Colección Tomàs

Mallol. Tomado de:

<https://www.filmoteca.cat/web/sites/default/files/2021-01/La%20magia%20de%20la%20animaci%C3%B3n.pdf>

- Millan Salcedo, C. A. (2013). Aproximación a la animación en la publicidad televisiva en el mundo (1.a ed.). Universidad Autónoma de Occidente. Tomado de:
<https://editorial.uao.edu.co/acceso-abierto/pdf/aproximacion-a-la-animacion.pdf>
- Miyazaki, H. (Director). (2013). The Wind Rises [Película]. Studio Ghibli.
- MoMA. (s.f.). René Magritte Belgian, 1898–1967. Recuperado el 11 de junio de 2023, de: <https://www.moma.org/artists/3692>
- National Geographic Kids. (2017). The butterfly life cycle! . Recuperado el 27 de mayo de 2023, de:
<https://www.natgeokids.com/uk/discover/animals/insects/butterfly-life-cycle/>
- Musker, J., & Clements, R. (Directores). (1997). Hércules [Película]. Walt Disney Pictures.
- Neto, M. (n.d.). Adobe After Effects para principiantes . Domestika. Consultado en mayo 5, 2023. Tomado de:
<https://maidertomasena.com/poder-de-repeticion/https://www.domestika.org/es/courses/1333-adobe-after-effects-para-principiantes>
- Nguyen, K. (2022). Vietnamese Woman Beauty Through The Year. Recuperado de <https://vimeo.com/685137669>
- Nguyen, K. (2022, 6 marzo). [Animation] Vietnamese Woman Beauty Through The Year. Behance. Recuperado el 17 abril 2022, de
https://www.behance.net/gallery/138801367/Animation-Vietnamese-Woman-Beauty-Through-The-Year?tracking_source=search_projects%7Canimation%20motion%20graphics
- Nguyen, M. (2020). Creating Visual Identity and Brand Guidelines to achieve consistency in Brand Experience -case Kokonat. Tomado de:

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/338898/Thesis_Mai%20Nguyen_final.pdf?sequence=2

Odisha State Open University. (2018). 2D Animation - Introduction to 2D Animation.

Tomado de:

http://oasis.col.org/bitstream/handle/11599/2864/2018_DMA-03-Block-1_Kar_Intro-to-2D-Animation.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Online Etymology Dictionary. (s.f). *Metamorfosis*. En Online Etymology Dictionary.

Recuperado el 12 de mayo de 2023, de <https://www.etymonline.com/>

PAPUS. (1990). Iniciación astrológica. Tomado de:

<https://www.theosophy.world/sites/default/files/ebooks/Spanish/Papus/Papus%2520-%2520Iniciacion%2520astrologica-compressed.pdf>

Parenting in Adobe After Effects. (s.f.). Film Media Dartmouth.

https://film-media.dartmouth.edu/sites/department_film.prod/files/department_film/wysiwyg/parenting_in_adobe_after_effects.pdf

Pérez A. ¿Qué es y cómo crear un storyboard? ESDESIGN. junio 2022.

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-un-storyboard>.

Peter Pan | Disney+. Disney+.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/peter-pan/20a1PB36VPVF> .

Publicado el 5 de febrero de 1953

Purwaningsih, D. A. (2017, 11 marzo). Optimizing 2D Animation Production Time in

Creating Traditional Watercolor Looks by Integrating Traditional and Digital

Media. Asia Digital Art and Design Association. Tomado de:

http://adada.info/journals/Vol.21_No.01-8.pdf

Real Academia Española. (s.f.). Articulación. En *Diccionario de la lengua española*.

Recuperado en 15 de Mayo 2023, de <https://dle.rae.es/articulaci%C3%B3n>

Real Academia Española. (s.f.). Visual. En *Diccionario de la lengua española*.

Recuperado en 28 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/visual>

Real Academia Española. (s.f.). Metamorfosis. En *Diccionario de la lengua española*.

Recuperado en 28 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/visual>

Reina, A. B. (s. f.). Breve historia de la animación. Universidad Complutense Madrid.

Recuperado 7 de mayo de 2022, de

<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul//e-learning-innova/209/art3056.pdf>

Riety. (2021). Finn Askew - Roses (Thai Lyric Video). Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=P-1q_XMttls

Riety. (2021,13 abril). ¡Detrás de escena de hacer un MV con acuarela! | Canción

“Roses” Finn Askew | Riety [Video]. YouTube.

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

Riggle, N. Personal Style and Artistic Style, *The Philosophical Quarterly*, Volumen 65,

número 261, octubre 2015, Páginas 711–731, tomado de:

<https://doi.org/10.1093/pq/pqv026>

Rojas De Rojas, M. (2004). Identidad y cultura. *Educere*, 8 (27), 489–496. Tomado de

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35602707.pdf>

Rodríguez Barbero, L. (2017). Creación de una pieza audiovisual de animación cut out.

'Zirze piernas largas. Si una noche dos viajeros [Tesis de doctorado,

Universitat politècnica de València] Tomado de:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/90161/RODR%C3%8DGUEZ%20-%20Creaci%C3%B3n%20de%20una%20pieza%20audiovisual%20de%20animaci%C3%B3n%20cut-out.%20Zirze%20piernas%20largas..pdf?sequence=1>

- Rodríguez-López, J. (2016). Audiovisual y semiótica: el videoclip como texto. *Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica*, 25, 943–958. Tomado de <https://doi.org/10.5944/signa.vol25.2016.16949>
- Rose, D. (z.d.). MUSIC. Drea Rose Music. Recuperado el 17 abril 2022, de <https://www.drearosemusic.com/>
- Rufo D. Cine y música (I): Origen y auge del cine musical clásico en 13 películas. *MagaZinema*. 2017. <https://www.magazinema.es/cine-musica-origen-auge-13-pelicula-musicales-clasicas/>.
- R, Waite y P, Smith. (1909) Tarot Rider Waite Smith. Recuperado de <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-radical-600-year-evolution-tarot-card-art>
- Sagitario (vocabulario). (n.d.). In Treccani. Consultado en Mayo 27, 2023,tomado de: <https://www.treccani.it/vocabolario/sagittario/>
- Sagitario (astrología). (2021, octubre 29). EcuRed, tomado de: [https://www.ecured.cu/index.php?title=Sagitario_\(astrolog%C3%ADa\)&oldid=4048112](https://www.ecured.cu/index.php?title=Sagitario_(astrolog%C3%ADa)&oldid=4048112).
- Sedeño Valdellós, A. M. (2002). El lenguaje del videoclip. UMA Editorial. Universidad de Málaga.
- Selick, H. (Director). (2009). *Coraline* [Película]. Laika Entertainment.
- Setunova K. Behance. Behance. <https://www.behance.net/gallery/153905093/Fantasy-childrens-book-illustrations>. Publicado en 2022.
- Shermer, M. (2011). What Is Pseudoscience? *Scientific American*, 305(3), 92–93. Tomado de: <http://www.jstor.org/stable/26002803>

Sia. Sia - Hey Boy feat. Burna Boy (Official Video). YouTube. enero 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=JO0KjMapUqY>.

Sobre el duelo y el dolor - Elisabeth Kübler-Ross, David Kessler | Planeta de Libros.

Planeta de Libros.

https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/32/31277_Sobre_el_duelo_y_el_dolor.pdf Publicado en 2006.

Soto, M. (2019). ESTILO "Uso y definición del término estilo en relación con la obra de arte". Zona Límite. Tomado de:

https://www.academia.edu/38717343/Usos_y_definiciones_del_t%C3%A9rmino_estilo_en_relaci%C3%B3n_con_la_obra_de_arte

Spears, B. (2008). Kill the Lights [Grabación de audio]. En Circus [Álbum de estudio].

Jive Records.

Stanford Medicine Children`s Health. (s.f.) *Anatomía de una articulación*.

<https://www.stanfordchildrens.org/es/topic/default?id=anatomadeunaarticulacion-85-P03169>

Steamboat Willie. Walt Disney; 1928.

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/barco-de-vapor-willie/1Lh1k4ammOG5>.

Tabarrozzi, M. (2006). Cuestiones de estilo. Definiciones sobre el concepto de estilo cinematográfico en el cine de autor. Edu.ar. Tomado de:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39180/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tae Lopez, Chantal. (2020). *Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz*. Universidad Mayor.

<https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>

Tang W. Space Mission Puzzle Illustrations for Mudpuppy. Behance.

<https://www.behance.net/gallery/167903969/Space-Mission-Puzzle-Illustrations-for-Mudpuppy>. Publicado en 2023.

Thagard, Paul R. (1978). Why Astrology is a Pseudoscience. PSA: Proceedings of the Biennial Meeting of the Philosophy of Science Association 1978:223 - 234.

Tomado de: <https://doi.org/10.1086/psaprocbienmeetp.1978.1.192639>

TheWeekndVEVO. The Weeknd & Ariana Grande - Save Your Tears (Remix) (Official Video). YouTube. abril 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=LIIDh-ql9oI>.

T Noelle. A Shell Of Dream . Behance.

<https://www.behance.net/gallery/105666591/A-Shell-Of-Dream> . Publicado en 2020.

Todo acerca de Pinterest. Pinterest Help.

<https://help.pinterest.com/es/guide/all-about-pinterest>.

Todorov, T. (1980). Introduction à la littérature fantastique (1st ed.). Tomado de:

<https://n9.cl/fl6kv>

Torres, A. ¿Qué es el Motion Design y para qué sirve? (2021). ESDESIGN.

Recuperado el 12 de mayo de 2022, de

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/que-es-el-motion-design-y-para-que-sirve>

Tomasena, M. (2020). El poder de la repetición o cómo escribir textos más pegadizos que el tra-tra de Rosalía. Tomado de:

<https://maidertomasena.com/poder-de-repeticion/>

Treccani (2011) *sagittàrio*, *Sagittario: Definizioni, etimologia e citazioni nel vocabolario treccani*. Available at: <https://www.treccani.it/vocabolario/sagittario/> (Acceso: 19 junio 2022).

Trousdale, G., & Wise, K. (Directores). (2001). Atlantis [Película]. Walt Disney Pictures.

Tutorial de Adobe Premiere Pro. (n.d.). Retrieved May 27, 2023, from

<https://sites.google.com/view/tutorial-de-adobe-premiere-pro/home?authuser=0>

Tutorial de Adobe Premiere Pro. Google sites.

<https://sites.google.com/view/tutorial-de-adobe-premiere-pro/> . Publicado en 2021.

Uribe H. La Ascensión | El Colombiano. www.elcolombiano.com

<https://www.elcolombiano.com/opinion/columnistas/la-ascension-EB10882688>.

Published mayo 31, 2019.

Varas, J. (s.f). FUNDAMENTOS DE DIBUJO LA ESTATUA Y SU REPRESENTACIÓN.

Tomado de:

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/48475/1/ESTATUA%20Y%20REPRESENTACION%202011.pdf>

Vega, E. (2013). Diseño e identidad visual. Fundamentos de Diseño, 6. Tomado de:

<http://www.eugeniovega.es/paidos/brand.pdf>

Villanueva, C.Á. (2007). La nueva era de los dibujos animados gracias a la animación digital. Tomado de: <http://hdl.handle.net/10234/38380>

Viñuela Suárez, E. (2005). Desarrollo y situación del videoclip en la promoción comercial de la música. *Dialnet*. Tomado de <http://hdl.handle.net/10234/38380>

Villaverde, M. D. (2018). Arte y ciencia en el surrealismo de ayer y hoy. *Revista Electrónica Dr. Zoilo E. Marinello Vidaurreta*, 43 (6), 2.

<https://revzoilomarinellosld.cu/index.php/zmv/article/view/1672/>

Vivares, J. (2016). El Montaje y la edición audiovisual. Tomado de:

https://www.ismjh.com/TrabajosAcademicos/El_Montaje_Audiovisual.pdf

Wright, E. (Director). (2017). Baby: el aprendiz del crimen. [Película en streaming].

Netflix. <https://www.netflix.com/co/title/80142090?source=35>

<dl.handle.net/10651/22580>

Wattenhofer, M., Wattenhofer, R., & Zhu, Z. (2012). The YouTube Social Network.

Association for the Advancement of Artificial Intelligence. Tomado de

<https://static.googleusercontent.com/media/research.google.com/es//pubs/archive/37738.pdf>

Wollheim, R. (1979) 'Pictorial Style: Two Views', in B. Lang (ed.) *The Concept of Style*, 183–202. Ithaca and London: Cornell University Press.

Ya-Ting Yu , Ya-Husan Yeh y Ling Chung (2010). Out of sight. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M>

Yellow Submarine (1968) - IMDb. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0063823/>.

Publicado el 13 de noviembre de 1968.

Yuan, N. (2010). Production design for traditional cut-out animation: Digital remediation of genre-specific aesthetics. Tomado de:

<https://openrepository.aut.ac.nz/bitstream/handle/10292/1483/YuanN.pdf?sequence=22&isAllowed=y>

23. Agradecimientos

La creación del videoclip de Deseos ha sido una experiencia fascinante que nos ha dado la oportunidad de enfrentar varios desafíos y mostrar todo nuestro potencial creativo. Hemos trabajado arduamente para transmitir nuestras ideas y emociones a través de las imágenes a lo largo de este proceso, y nos sentimos muy agradecidos por el apoyo recibido. Particularmente, queremos agradecer a la artista talentosa Estefanía Álvarez (La Bicha) por cedernos su canción, a la profesora Paola Albao, nuestra asesora de tesis, y a nuestras familias, quienes han sido una fuente inagotable de apoyo y aliento.

En primer lugar, queremos agradecer a Estefanía Álvarez (La Bicha), talentosa artista de la canción que nos prestó su maravillosa creación para este videoclip. Su generosidad al permitirnos utilizar su música nos ha brindado la base perfecta para expresar nuestras ideas y emociones a través de las imágenes. Estamos profundamente agradecidos por su confianza y apoyo.

A nuestra querida Asesora de Tesis, la Profesora Paola Albao, le expresamos nuestro más profundo agradecimiento. Su guía experta y su dedicación incansable han sido invaluableles en cada etapa de este proyecto. Sus comentarios y sugerencias nos han ayudado a mejorar y perfeccionar nuestro trabajo. Gracias por brindarnos su tiempo, conocimiento y apoyo constante.

No podemos dejar de mencionar a nuestras familias, quienes han estado a nuestro lado durante todo este proceso. Su amor, apoyo y comprensión constante, nos ha impulsado a seguir adelante incluso en los momentos más desafiantes. Agradecemos profundamente su paciencia, aliento y contribución en la elaboración y retroalimentación del proyecto. Sin su respaldo, no habríamos logrado alcanzar este logro significativo.