

Flujo de Trabajo para la Realización de un Video Musical Animado

María Teresa Rojas Flórez¹
Sergio Fernando Correa Roa²

¹ Estudiante de Artes Audiovisuales - Universidad Autónoma de Bucaramanga,
mrojas717@unab.edu.co

² Estudiante de Artes Audiovisuales - Universidad Autónoma de Bucaramanga,
scorrea166@unab.edu.co

RESUMEN

Este proyecto presenta la metodología para la realización de un video musical animado; busca visibilizar la sensación de libertad en el ser humano a partir de su conexión con la música, como una forma de escape al rechazo social. Se diseña como un videoclip, siendo la animación el recurso flexible que posibilita el trabajo con elementos que el mundo tangible no permite. Dicha flexibilidad es necesaria para el desarrollo visual de una pieza musical. Los acordes, tonos y ritmo presentes en la melodía, se acoplan de manera simultánea con los movimientos, angulaciones de cámara, cortes de plano y tiempos que conforman la animación, dando como resultado una sinergia entre sonido e imagen. Es relevante realizar este tipo de proyectos en la UNAB, pues es un formato en el que no se había incursionado en los trabajos de grado, facilitando la experimentación del recurso como una nueva forma de narrativa audiovisual.

Palabras Clave—Animación, Flujo de trabajo, Música, Nuevas Narrativas, Videoclip.

ABSTRACT

This project presents the methodology for the realization of an animated music video; It seeks to make visible the sense of freedom in the human being from his connection with music, as a form of escape to social rejection. It is designed as a music video, being the animation the flexible resource that enables work with elements that the tangible world does not allow. Such flexibility is required for the visual development of a music piece. The chords, tones and rhythm present in the melody are coupled simultaneously with the movements, camera angles, plane cuts and time that make up the animation, resulting in a synergy between sound and image. It is important to perform this type of projects in UNAB, because it is a format in which no degree work has been made, facilitating the experimentation of the resource as a new form of audiovisual narrative.

Key words—Animation, Pipeline, Music, New narratives, Music video

I. INTRODUCCIÓN

En el proceso de aprendizaje de las distintas etapas del arte, se ha evidenciado que la animación es un híbrido que toma elementos plásticos como la pintura o el dibujo, y los combina con el movimiento, además al incorporar el elemento musical, permite al artista ser el completo autor y creador de una obra en todos sus elementos [1]. El proyecto se concibió como un video musical animado, entendiendo el recurso de la animación como una técnica que permite flexibilidad en la realización audiovisual, al tener la posibilidad de plasmar y trabajar con elementos no visibles o perceptibles en la realidad [2]. La intención inicial se origina como una pieza musical debido a la capacidad narrativa y emocional que posee para potencializar y evidenciar el universo interno del personaje [3]. En este caso, de la directora.

La elección del género musical post-rock, indie es principalmente por una preferencia subjetiva, ya que el género va acorde con el tipo de sentimiento o reacción que el realizador desea transmitir o lograr de manera audiovisual y estructura el discurso instrumental, el cual aporta una atmósfera emotiva a la historia[4].

Este proyecto esta direccionado a un público objetivo entre 16 y 25 años; con dificultades para relacionarse socialmente y que prefieren la libertad de su propio espacio como lo indica [5]. Incentivando la empatía de este tipo de problemáticas a través del personaje y la música, entendiendo que las patologías sociales son inherentes al ser humano.

II. METODOLOGÍA

En primera instancia, es relevante mencionar que la metodología empleada está basada en los lineamientos de la investigación-creación bajo un enfoque cualitativo, en el que

Primer Autor: mrojas717@unab.edu.co, estudiante de Artes Audiovisuales, Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Segundo Autor: scorrea166@unab.edu.co, estudiante de Artes Audiovisuales, Universidad Autónoma de Bucaramanga

se indaga la problemática de la fobia social. El proceso de realización que corresponde también a la etapa de aplicación, llevó a replantear algunos conceptos y experiencias. Puesto que estuvo sujeto a cambios:

- 1-Se incrementó la importancia a los personajes secundarios;
- 2-Se asignó una actitud menos pasiva al personaje principal Violeta, para acercarla a la esencia de la directora, teniendo en cuenta que la historia está basada en su experiencia personal.
- 3-La letra de la canción se modificó en función de la narrativa, y melodía;
- 4-Variaciones de la rutina del personaje, pero no en su intencionalidad dramática.

El alcance de la investigación es descriptivo, y pretende identificar y definir el perfil de personas que experimentan dicho trastorno social, así las características comunes entre ellas.

La población o muestra de la investigación como se menciona anteriormente corresponde a jóvenes adolescentes entre los 16 a 25 años, de estrato medio-alto, cuya figura familiar no está presente en su cotidianidad y que por lo general se encuentran solos en casa o en su defecto con la compañía de sus mascotas. Otra característica es la realización de alguna actividad que no necesita de intervención de un segundo sujeto, por tanto al realizar actividades grupales se sienten cohibidos o juzgados, [6].

Una vez identificada la población y problemática, se realizó una investigación en la emoción o sentimiento que se quería transmitir con el proyecto lo cual generó una sinopsis y un perfil psicológico del personaje principal, dando lugar a las acciones mediante una escaleta, que posteriormente se convirtió en storyboard. De este storyboard se hicieron tres versiones, las cuales sirvieron para explorar planos, movimientos de cámara y locaciones (fondos). También se planteó el tratamiento audiovisual de la animación, la paleta de color, el estilo de dibujo y la atmósfera. Paralelamente, se trabajó en la producción de la pieza musical por medio de continuas reuniones con el compositor con la siguiente metodología: trabajando la composición cuyo primer elemento es la letra y los referentes musicales, paso a seguir se define su estructura armónica, para dar lugar a las diferentes maquetas que se modificaron en varias ocasiones para generar una pieza final.

Esta metodología generó un flujo de trabajo, resultado de la experiencia, investigación creación, dado que no existe una fórmula sistémica de pasos en la realización de una obra artística.

III. FLUJO DE TRABAJO

El flujo de trabajo se determinó teniendo en cuenta los siguientes factores previos (tabla 1):

Tabla 1. Factores previos.

Factores Visuales	Factores Musicales	Relación entre factores
Investigación	Investigación	Letra pieza musical
Escaleta	Referentes Musicales	Estructura armónica
Diseño de personajes	No aplica	No aplica
Storyboard	Primeras Maquetas, pieza musical	Primer montaje imagen y música.

^A Relación Elementos visuales / Elementos musicales.

Con base a la tabla anterior, se determina que el proceso de realización, debe iniciar a partir del primer montaje de imagen y música, en caso particular se determinan diferentes equipos de trabajo enfocados en los siguientes procesos (Tabla 2):

Tabla 2. Procesos.

Animación	Arte	Composición Musical
1- Animación en rough	1- Bocetos	Entrega Maqueta 1
2- Línea limpia	2- Línea limpia	Entrega Maqueta 2
3-Color	3- Color e iluminación	Entrega Maqueta 3
4- Composición Imagen	4- Composición Imagen	4- Composición Música

^A Relación entre procesos.

En el proceso de animación, se tuvo en cuenta la dificultad de cada plano, el animador principal planeaba la animación, con los keys principales y con un boceto inicial de lo que podría llegar a ser el movimiento, de acuerdo al tempo de la pieza musical se determinaba el plano, angulación y duración.

El siguiente pasó, correspondía a limpiar la línea de los planos, según se fuese finalizando cada secuencia en rough, luego estas secuencias en limpio se pasaban a color en el proceso de arte. En paralelo a la elaboración de fondos que seguía un procedimiento similar. Al tener los tres elementos, pasaban a composición, que integraba animación final, fondos terminados, sombras e iluminación, en función del tempo musical.

El último paso correspondía al montaje de cada una de las escenas ya compuestas, organizándolos en cuatro bloques, determinados por las locaciones o momentos de la historia presentes en el storyboard y la escaleta:

- 1- Primer bloque: Colegio
- 2- Calle
- 3- Casa
- 4- Momento Kairós

Estos bloques también estaban presentes en la construcción musical del videoclip, para ello fue necesario tener una versión compacta de la estructura armónica, para componer la melodía que tuvo tres versiones:

- 1-Maqueta 1
- 2-Maqueta 2
- 3-Maqueta 3

Debido a que la letra de la canción perdía su intención expresiva en cada una de las intervenciones de las maquetas. Luego del proceso de composición musical, se hizo la grabación de las voces, instrumentos faltantes, la mezcla y finalmente, la masterización.

IV. CONCLUSIONES

Es determinante poseer un flujo de trabajo al abordar un proyecto de animación en cualquier temática, puesto que plantea un orden y facilita la realización del proyecto.

La delimitación de departamentos y procesos, permiten establecer fechas de entrega y correcciones, ya que distribuye el trabajo de manera eficaz, evitando retrasos y sobrecarga de trabajo en el equipo.

Antes de elaborar un videoclip, es necesario contar con un boceto de la pieza musical, ya que permite encontrar los tiempos y puntos emotivos que tendrá la pieza visual.

Las maquetas sonoras no determinan, la pieza musical final, y pueden llegar a existir más de tres variaciones, durante el desarrollo del videoclip.

Es importante realizar este tipo de proyectos en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, porque es un formato en el que no se había incursionado en proyectos de grado anteriores; al tener la iniciativa y la posibilidad de realizarlo, facilita la experimentación del recurso como una nueva forma de narrativa audiovisual, que se adapta a las necesidades actuales del mercado.

REFERENCIAS

- [1] Arce, r., sánchez, c., Velásquez, o. (2013) La animación en colombia hasta finales de los años 80. universidad de Bogotá Jorge tadeo Lozano. Facultad de Artes y diseño.
- [2] domínguez, K. (2006). el video musical: Guía práctica para su elaboración. (tesis de grado). universidad central de Venezuela. caracas, Venezuela.
- [3] cortés, M.A. (2008) el video musical antes de MtV: 1950-1980. (tesis de grado) pontificia universidad Javeriana. Bogotá, Colombia
- [4] pedrosa, c. (2016). La estética y narrativa del vídeo musical como representante del discurso audiovisual hipermoderno. (tesis de grado). universidad complutense Madrid. España.
- [5] escala Sáenz, elena (2004). La fobia social o el temor a relacionarse con los demás.
<https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/psiquiatricas/2004/01/27/fobia-social-o-temor-relacionarse-3583.html>
- [6] estévez, e., (2005). Violencia, victimización y rechazo social en la adolescencia. departamento de psicología social. universidad de Valencia, España
- [7] Magdaleno, t.K. (2013) La soledad en adultos jóvenes. Vincularidad e identidades. (tesis de maestría). Instituto tecnológico y de estudios superiores de occidente. México.
- [8] Magdaleno, t.K. (2013) La soledad en adultos jóvenes. Vincularidad e identidades. (tesis de maestría). Instituto tecnológico y de estudios superiores de occidente. México.
- [9] carvajal carrascal, G., caro castillo, c. (2009). soledad en la adolescencia: análisis del concepto. Aquichan, 9 (3), 281-296.
- [10] 11. Hormaza, d, K., sora, L.V. (2007) proyecto pedagógico investigativo V jóvenes y tiempo libre. sub línea de investigación: inteligencia emocional (tesis de grado). universidad Libre de colombia. Bogotá