

**Las posibilidades narrativas del videoclip
animado en Colombia enfocado en el género rock entre los años 2017 y 2020**

David Johan Sebastian Zorro Melo

Fabio Alejandro Beltrán Ortiz

Mateo Vargas Velandia

Nicolás Steven Ávila Vanegas

Universitaria Agustiniana
Facultad de Artes, Comunicación y Cultura
Programa Cine y Televisión
Bogotá, D.C.
2022

**Las posibilidades narrativas del videoclip
animado en Colombia enfocado en el género rock entre los años 2017 y 2020**

David Johan Sebastian Zorro Melo

Fabio Alejandro Beltrán Ortiz

Mateo Vargas Velandia

Nicolás Steven Ávila Vanegas

Director

Yamid Galindo Cardona

Trabajo de grado para optar al título de Cine y Televisión

Universitaria Agustiniana

Facultad de Artes, Comunicación y Cultura

Programa Cine y Televisión

Bogotá, D.C.

2022

Resumen

Esta investigación nace a partir del deseo de conocer y entender los videos musicales para utilizar la información obtenida a lo largo del documento y poder crear una pieza audiovisual de estas características, para así potenciarlo gracias a los componentes intrínsecos de la animación. Para llevar a cabo esto, se toman cuatro videoclips referentes para realizar un análisis a profundidad de la construcción de cada uno de ellos, tanto en la técnica empleada para su estética visual, como el desarrollo propio de su narrativa. A partir de los conocimientos obtenidos en la investigación, el equipo de producción se va a enfocar en la ejecución del video musical llamado Twenty Four, el cual va a hacer uso de la técnica 2D y 3D de la animación para su creación visual con base a la representación de la vida del artista Luke MacRoberts en el personaje principal de esta historia y la evolución de este a través de los acontecimientos del mismo.

Palabras clave: Videoclip, narrativa audiovisual, animación, música, creación.

Abstract

This investigation born from the desire to know and understand the music videos for use the information obtained throughout the document and to be able to create an audiovisual piece with this features, to enhance it thanks to the intrinsic components of animation. To do this, it takes four reference videoclips to make an in-depth analysis of the construction of all of them, both in the used technique for their visual esthetics, as the development of its own narrative. Based on the knowledge gained from the investigation, the production team is going to focus on the execution of the music video named Twenty Four, which will make use of 2D and 3D animation techniques for its visual creation based on the representation of the life of the artist Luke MacRoberts into the principal character from this history and the evolution of this one through the events of the same one.

Keyword: Videoclip, audiovisual narrative, animation, music, creation.

Tabla de contenidos

| | |
|---|----|
| Resumen | 3 |
| Abstract..... | 4 |
| Capítulo I | 8 |
| Problema de investigación | 8 |
| Planteamiento del problema..... | 8 |
| Formulación del problema | 9 |
| Descripción del problema | 9 |
| Justificación | 9 |
| Objetivo general | 10 |
| Objetivos específicos | 10 |
| Objetivo teórico. | 10 |
| Objetivo analítico. | 10 |
| Objetivo práctico..... | 10 |
| Delimitación del problema | 10 |
| Marco histórico..... | 10 |
| Introducción..... | 10 |
| Historia. | 11 |
| Estado del arte..... | 17 |
| Introducción..... | 17 |
| El análisis del videoclip o vídeo musical como texto audiovisual | 17 |
| La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales | 19 |
| Animación y música en los videoclips del Studio Ghibli..... | 22 |
| La metáfora como instrumento visual expresada en el videoclip “mariposa” del grupo Belembé.... | 25 |
| Marco teórico | 27 |
| Introducción..... | 27 |
| Videoclip..... | 27 |
| Narrativa..... | 30 |
| Animación..... | 33 |
| Capítulo II | 35 |
| Estructura para el análisis de las obras | 35 |
| Narrativa..... | 35 |

| | |
|---|----|
| Análisis artístico | 35 |
| Escenarios..... | 36 |
| Animación..... | 36 |
| Video vs Música | 36 |
| Análisis Fantasía – consulado popular | 36 |
| Narrativa..... | 36 |
| Artístico. | 37 |
| Animación..... | 40 |
| Video vs música..... | 44 |
| Análisis no sé – Alvinsh | 45 |
| Narrativa..... | 45 |
| Artístico. | 47 |
| Escenario. | 49 |
| Animación..... | 49 |
| Video vs música..... | 54 |
| Análisis Summer Nights – SIAMÉS | 55 |
| Narrativa..... | 55 |
| Artístico. | 56 |
| Animación..... | 60 |
| Video vs música..... | 63 |
| Análisis The Wolf – SIAMÉS | 63 |
| Artístico. | 64 |
| Escenarios..... | 65 |
| Animación..... | 66 |
| Música vs video..... | 70 |
| Capítulo III | 72 |
| Planteamiento de la idea | 72 |
| Construcción de la idea..... | 72 |
| Guión..... | 73 |
| Desarrollo del producto visual..... | 77 |
| Preproducción..... | 77 |
| Producción..... | 78 |
| Posproducción | 78 |

| | |
|-------------------|--------------------------------------|
| Dificultades..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| Conclusión..... | 80 |
| Referencias..... | 82 |

Capítulo I

Problema de investigación

El videoclip es por sí mismo un cortometraje que se realiza con el fin de promocionar un tema musical o un artista, la cual suele tener una duración de 3 a 5 minutos. A la par, la música suele ser el conductor del montaje y comúnmente de los acontecimientos en el relato, lo cual marca un estilo y un ritmo dependiendo de la narrativa, esté o no asociado a una historia. Además de que hay videos musicales que se trabajan directamente con el intérprete de la obra y se enfocan absolutamente en su imagen pública.

La llegada de la animación al videoclip le ha permitido expandir sus narrativas por medio de nuevas herramientas y experimentación, cosas que se pueden ver ocasionalmente en videos musicales no animados, pero gracias a las características de la animación resulta ser una propuesta atractiva, tanto en formas de contar una historia, como en la estética que se puede proponer. A diferencia del Live-Action la animación permite expresiones más surreales, las cuales pueden complementar mejor los diversos significados ambiguos de la música, permitiendo así una mejor exploración de sus elementos y emociones.

A través del videoclip se analizará el uso de la animación, en este caso, partiendo de su realización en Colombia. La investigación plantea cómo se encuentran estas posibilidades narrativas del videoclip animado a nivel nacional entre el año 2017 y 2020.

Planteamiento del problema

Debido a la crisis causada por la pandemia del COVID – 19 se pensó en la realización de un cortometraje animado, teniendo en cuenta las condiciones para elaborar cualquier tipo de contenido, pero al ver de mejor forma el medio de trabajo, nació un interés por desempeñar laboralmente en el campo del video musical, donde se puede realizar un proyecto animado, manipulando enteramente el universo narrativo con esta técnica. Pero lo que más influyó en esta alternativa fue tomar un tema musical y partir de él para crear a futuro una obra armónica en imagen y sonido.

Al tomar esta decisión, se observa en el medio audiovisual colombiano que los videoclips animados tienen un amplio panorama de múltiples narrativas, sin algún impedimento que los limite. Por lo tanto, el poder explorar todas las posibilidades narrativas genera un gran interés, el cual se va a analizar a partir de esta investigación. Así como se observa en algunos videoclips colombianos,

como, por ejemplo, **Luz Azul** de la banda Aterciopelados (2000); **Nada más** de Ali A.K.A Mind (2017); **La Paga** de Juanes (2002).

Formulación del problema

¿Cuáles son las características narrativas de la animación a través del videoclip en Colombia entre los años 2017 y 2020?

Descripción del problema

El videoclip es en primera instancia un medio de promoción de un artista a través de una su canción, por lo tanto, hoy en día, en muchos casos se ha trabajado para darle narrativas a este tipo de contenidos, aunque actualmente los que dan uso a la técnica de animación siguen teniendo este problema de ser vistos de la misma forma, pues no se contemplan como piezas que contienen una narrativa propia. Con lo previsto de este proyecto, se propone analizar, determinar y observar las posibilidades narrativas que tiene y que han desarrollado actualmente las características de los videoclips animados en Colombia. Dando a conocer el amplio universo narrativo que se encuentra detrás de cada historia contada en este medio.

A su vez, se destacan tres videoclips nacionales que a partir de una técnica de animación definen sus propias narrativas, como **La Paga** de Juanes (2002) que utiliza la técnica de rotoscopia para representar el despecho de un personaje de forma metafórica, deformando formas y colores; **Luz Azul** de Aterciopelados (2000) que usa animación cuadro a cuadro junto a un estilo caricaturesco en el cual presenciamos una narrativa lineal que muestra a unos personajes resolviendo sus conflictos internos; y finalmente el videoclip **Nada Más** de Ali A.K.A Mind (2017) que presenta una narrativa conceptual que refleja varios caracteres personajes recorriendo distintos lugares del mundo a partir de la composición visual de objetos representados en un mundo ficticio lleno de colores que denotan las culturas de otros países.

Justificación

El videoclip es una de las formas predilectas para la comercialización de una canción y un artista, pero no siempre se exploran todas sus posibilidades creativas y narrativas. En esta investigación se busca observar estas cualidades no explotadas, enfocado en las características del videoclip animado para explorar la amplia capacidad de expresión y desarrollo que contiene esta técnica. Los diversos videoclips que fueron nombrados anteriormente, en conjunto alimentan el grueso de la investigación al tratar las posibilidades narrativas que se pueden analizar por medio del uso de muchas técnicas de animación que denotan un estilo, que además de generar una

identidad entre el espectador y el tema musical, también de lugar a un estilo singular del artista o la banda. Todos estos factores son tomados en cuenta para esta investigación, ya que a partir de ella se desarrolla un videoclip que previo a su realización debe indagar en estos conceptos que marcan un proceso y unas características específicas, destacando un apartado técnico y una narrativa en la obra resultante.

Objetivo general

Determinar las características narrativas de la animación a través del videoclip en Colombia entre los años 2017 y 2020.

Objetivos específicos

Objetivo teórico.

Comprender e identificar los aportes que proporciona la animación en un videoclip para plasmar el estilo propio de un artista en la intención narrativa de los temas musicales.

Objetivo analítico.

Analizar y comparar las características de dos videoclips animados nacionales y dos internacionales que permitan conocer sus propuestas narrativas.

Objetivo práctico.

Implementar las características narrativas, producto de la investigación en un videoclip animado de autoría propia.

Delimitación del problema

La investigación se realiza en el marco del programa de cine y televisión de la Uniagustiniana en el segundo semestre del 2020, donde se busca evidenciar el uso de la animación en los videoclips desarrollados en Colombia entre los años 2017 y 2020 para identificar las posibilidades narrativas que puede haber en un videoclip animado.

Marco histórico

Introducción.

Hoy en día el video musical es parte importante de la difusión musical ya que, gracias a los nuevos medios de comunicación, se facilita el acceso en cualquier momento para disponer de ellos. Una gran variedad de géneros musicales acompañados por diversas técnicas visuales entre ellas la animación, han hecho de los videoclips parte importante del ámbito musical. Este fragmento de la investigación busca resaltar sus inicios y el desarrollo de este medio audiovisual junto a la

animación y cómo estos han llegado a un contexto nacional pasando por sus orígenes y primeras aproximaciones al videoclip animado.

Historia.

Música y cine. Después de la invención del cinematógrafo se buscó, con el fin de cautivar al espectador, acompañar las imágenes que se proyectaban en la pantalla con música acorde a lo que se presentaba, por ello se comenzó a implementar bandas en vivo durante las proyecciones. No es hasta 1927 en la película *The Jazz Singer* (Warner & Zanuck. Crosland, 1927), gracias al desarrollo e implementación del *vitaphone*, que se logra proyectar y emitir audio simultáneamente.

Después de esto, varios artistas comenzaron a implementar la musicalidad en el cine, entre ellos el uruguayo Carlos Gardel, ya que el 3 de mayo de 1931 presenta en el Cine Astral en Argentina diez cortometrajes acompañados de música. Consideradas películas sonoras musicales. También se puede encontrar que artistas musicales comenzaron a estar presentes en películas como personajes principales y en las cuales podrían incluir canciones propias, tal cual es el caso de **Jailhouse Rock** (Thorpe, Berman, 1957), título del metraje y de la canción interpretada por Elvis Presley el 24 de septiembre de 1957 que contiene una puesta en escena, proveniente de la propia película. Al igual, este es el caso de **The Yellow Submarine** (Dunning, Brodax, 1968) una película realizada a partir de canciones de The Beatles y participación de los propios integrantes de la banda. Aunque los artistas anteriormente mencionados y sus obras son una mezcla de música y video, no son considerados propiamente como videoclips, ya que solo hacían uso de las canciones en parte de su desarrollo.

Orígenes del videoclip.

Ya en la década de los setenta, la promoción por medios televisivos aunque necesaria para el desarrollo de los artistas era a la par un trabajo arduo y agotador para los mismos, por ello el equipo de márketing de The Beatles decide grabar a los miembros de la banda interpretando sus canciones, de esta manera los videos se entregan a los programas de televisión para luego ser transmitidos, aunque ya se podía decir que era un video que acompañaba las canciones, estos solo consistían en ver a los miembros tocar sus instrumentos y cantar. No es hasta 1975 que la banda de rock Queen estrena **Bohemian Rhapsody** (Growers, 1975), una canción con una duración de casi 6 minutos y un gran esfuerzo vocal que incita a la banda lanzar lo que muchos reconocen como el primer videoclip de la historia, ya que este posee una gran puesta en escena y efectos visuales que acompañan el tema, sentando las bases y principios del videoclip.

MTV y su importancia en el videoclip. En la época de los ochenta, QUBE, una compañía de televisión por cable la cual tenía en su programación el canal Sight And Song, el cual se encargaba de transmitir videos de conciertos a través de las votaciones de los televidentes, lo que conlleva a Robert Warren Pittman, un director ejecutivo de medios, a crear un canal en el cual se emitían videos musicales, es por ello que el 1 de agosto de 1981 comienza a transmitir la cadena estadounidense de televisión MTV (Music Television) iniciando con una transmisión de la canción Killed the radio star de la banda The Buggles, la cual le da una despedida a la radio.

MTV poco a poco se convirtió en uno de los canales más importantes de música ya que no solo se dedicaron a reproducir canciones, sino a estar más conectado con un público juvenil. “MTV no era la moda sino era la encargada de decir que estaba a la moda” (Finch, Freeman & Gilbert 1996, p. 57). Es por ello que muchos artistas comenzaron a invertir más en la producción de sus videoclips y en la creatividad de estos para obtener un espacio en el canal y ganar más audiencia.

Esta cadena contribuyó a la carrera de muchos artistas otorgándoles un rostro, ya que no solo se concentraba en la música, sino en su contenido visual creando una demanda en videoclips, impulsando este tipo de contenido, y, a la par, buscando nuevas técnicas de realización visual para tener un mayor impacto en la audiencia, aportando como productora a la formación de nuevos artistas y a la globalización de estos.

Internet

Con el paso de los años y por medio de la red las personas comenzaron a tener al alcance diferentes contenidos de manera digital, los cuales anteriormente para su distribución debían encontrarse en un soporte físico, ahora se podían consumir por medio de una conexión a internet.

En la década de los dos mil y junto a los avances tecnológicos, se empezó a deslumbrar sitios web que permitían el almacenamiento y reproducción de videos para las personas que ingresaban en ellos, tal era el caso de MySpace, YouTube y iTunes. Esto permitió que el entorno musical viera este nuevo medio de distribución como una oportunidad: “Las discográficas vieron en internet una plataforma excelente para distribuir este tipo de productos en la cual imperaba la libertad al no estar regida por las exigencias de la televisión, no solo el hecho de ocupar el espacio televisivo sino lo que costaba para las discográficas ocuparlo” (Araujo, 2018, p. 19).

Con esto se puede evidenciar el cómo la red permite distribuir contenidos con mayor facilidad a través de plataformas de Streaming, teniendo actualmente una mayor oferta por medio de Spotify, Deezer, YouTube Music, Amazon Music, entre otros.

Lo que genera una amplia disposición de toda la música en cualquier momento para los usuarios de cada uno de estos servicios por suscripción.

El videoclip y la animación

La animación es una técnica que al igual que el material grabado engaña al ojo humano haciéndole creer que los objetos tienen movimiento, es una forma de cinematografía muy común y que tiene una gran cantidad de mercado desde sus orígenes, este tuvo inicio desde que el cine se inventó, dado que en los primeros acercamientos al cine encontramos el movimiento de un caballo expresado por distintas fotos de este galopando, las cuales si se pasaban una detrás de otra, tenemos lo que hoy se conoce como stop motion, esto realizado por Muybridge en 1878, para descubrir si un caballo galopando dejaba de tocar el suelo en algún momento (López, 2016), todo esto remarca lo dicho por Jensen, Ferrer & Ferrer (2006): “La animación es una simulación de movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una” (p. 7). Ejemplificando que cada cuadro de una animación tiene un trabajo propio. Se encuentra que una primera instancia totalmente concebida como el nacimiento del cine de animación es con la llegada de **Fantamagorie** de Émile Cohl en 1908 (Ribes, 2011). Con lo que se da cabida a la experimentación de dicha técnica en los posteriores años.

Al centrarse en el contexto del videoclip animado y mostrar cómo fue su llegada, se podía encontrar como ejemplo **The Yellow Submarine** (Dunning, Brodax, 1968), película en la cual sale una secuencia que es utilizada como videoclip de la canción que tiene el mismo nombre de la película, pero esto no se puede entender propiamente como videoclip, ya que originalmente se plantea una narrativa que hace uso de la música en su desarrollo y no una propuesta audiovisual pensada para la canción, con esto se hace una división y se delimita como son las verdaderas características dentro de este género del audiovisual. En este orden de ideas el que puede nombrar el primer videoclip animado es **Accidents Will Happen** de Elvis Costello & The Attractions (Jankel y Morton, 1979), el cual se determina como una propuesta realizada para la canción y no viceversa como sucedía anteriormente. (López, 2016), debido a que propone una estética propia que juega a momentos con la tridimensionalidad de los objetos, transiciones, efectos visuales a

partir de la animación, división de la pantalla, montaje rítmico, y junto con lo que vemos en los inicios del videoclip, cuenta también con una representación de los artistas.

Internacional

Convirtiéndose en parte importante del trabajo de un artista, el videoclip ha pasado por una gran parte de recursos visuales que puedan complementar a la canción, entre ellos la animación, la cual permite al intérprete reforzar el sentimiento o alcanzar algún objetivo que por otros medios no se podría. Entre las muchas bandas que han utilizado este recurso se resaltan:

A-ha, con su canción **Take on me** (Barron, Fields, 1985) hacen uso de la técnica de rotoscopia para desarrollar la propuesta de su videoclip, dado que este no era solo por estética sino por narrativa, en la cual se plantea que los protagonistas se encuentran dentro de un cómic, pasando del live action a animación.

Queen, quienes sacan la canción **Innuendo** (Dolezal, Hibbert, Rossacher, 1991) la cual no solo utilizan una, sino siete técnicas diferentes de animación en el mismo video, utilizando técnicas como la rotoscopia y stop motion, las cuales están inspiradas en el arte de Leonardo da Vinci, Jackson Pollock, Pablo Picasso y de la época victoriana, consiguiendo varios premios a mejor logro visual y convirtiéndose en un referente para la animación.

Linkin Park, lanzan en el Álbum **Meteora** su canción **Breaking The Habit** (Hahn, Nakazawa, 2003) que utiliza la estética de animación japonesa (Anime) con ayuda de la rotoscopia para formar una gran historia que da más fuerza al sonido y el cual se convierte en ganador del mejor videoclip en el 2004 por MTV.

Iron Maiden, queriendo hacer un homenaje a los videojuegos y a discos anteriores, sacan **Speed Of Light** (Leon, 2015) del álbum **The Book Of Souls** en el cual Eddie, la mascota de la banda, pasa a través de varios estilos de animación representativos de los videojuegos, para ello se necesitó de varios grupos de animadores enfocados en esos estilos, como lo son 3D y en Pixel art.

Pearl Jam, de la mano de Todd McFarlane creador de Spawn, y Kevin Altieri, director de Batman la serie animada, sacan para el álbum **Yield** el videoclip **Do The Evolution** (1998) que combina el estilo de estos dos artistas relacionados al cómic, logrando ser nominado a los premios Grammy como mejor video musical.

Gorillaz es una banda británica formada en 1998 que a diferencia de los grupos anteriores esta depende totalmente de esta técnica, ya que es un grupo de cuatro miembros creados por medio de la animación, gracias a Damon Albarn, cantante, músico y compositor, el cual le brinda su voz al

vocalista de Gorillaz, 2D; y Jamie Hewlett, un historietista, animador, diseñador y creador del estilo gráfico de la agrupación.

Si se generaliza en cualquier tipo de videoclip, ya sea animado, como de alguna otra forma, hay que tener en cuenta que es un buen medio para iniciarse con unas respectivas bases en el medio audiovisual, así como lo menciona Donet (2019): “Este producto es perfecto para iniciarse en el mundo audiovisual interactivo: es más fácil aguantar un video interactivo de 3 minutos con una canción ya conocida que una película de 2 horas y media” (p. 52).

Videoclip en Latino América

Por parte de Latinoamérica, varios artistas y grupos musicales han implementado en sus canciones la aplicación de técnicas de animación para reflejar y expresar de mejor forma ciertos elementos tan complejos como situaciones políticas del país o simplemente para resaltar emociones, en pro de poder crear piezas únicas que cautiven al espectador.

Tal es el caso de Vicente Fernández quien junto a sus hijos Vicente Jr. y Alejandro interpretan la canción de **El Mayor De Los Fernández** (2000), logran mostrar la belleza de un pueblo mexicano a través de la animación 3D, la cual permite resaltar sus colores destacando algunos momentos puntuales de la canción.

Junto con lo anterior, también se encuentra el videoclip **Frijolero** (Archer & Beck, 2003) del álbum **Dance and dense denso** de la banda de rock alternativo Molotov. Esta propuesta tiene relevancia gracias a la utilización de la técnica de rotoscopia para situar a los miembros del grupo en situaciones incómodas y complicadas al tener que cruzar la frontera. También por medio del estilo de arte pop logran reflejar la situación política usando iconos nacionales y caricaturizar a presidentes estadounidenses con el fin de dar peso al mensaje de la canción. Es por ello que logran ganar el premio Grammy Latino al mejor video musical de versión corta.

Otra propuesta que se presenta por parte de la banda uruguaya Cuarteto De Nos en su álbum **Raro** la canción **Yendo A La Casa De Damián** (Elola 2006), donde se resalta la utilización de animación 3D para fortalecer e ilustrar de una manera jocosa la letra de la canción, dotándolo de un aura propia.

Animación y Videoclip en Colombia

Por el lado de la animación se puede considerar como la primera pieza animada en Colombia, un fragmento de **Colombia Victoriosa** (Acevedo & Acevedo 1932), el cual muestra los movimientos de tropas colombianas en la guerra de Colombia contra Perú. Pero sus mayores

precedentes van de la mano con propuestas en el campo de la publicidad, donde podemos encontrar esta técnica siendo utilizada en comerciales de las marcas: Gudiz, Magicolor y Café Águila Roja, las cuales venían acompañadas de un tema musical dando así los primeros acercamientos al videoclip en Colombia. Con el paso de los años y en vista de las posibilidades de esta técnica, se comienza a proponer la animación para otro tipo de proyectos. Aunque no hay una gran cantidad de datos sobre desarrollo en la animación en videoclips colombianos, artistas de la talla de Juanes, Aterciopelados, Monsieur Periné y Consulado Popular han buscado implementar estas técnicas a sus trabajos.

Luz azul (2000) es una canción de la agrupación Aterciopelados, que utiliza animación tradicional en un videoclip llamativo que contiene efectos que no eran tan fáciles de lograr en live action como el recorrido por el universo o el cambio repentino de las estaciones y colores de la tierra.

La Paga (Archer & Beck, 2002), canción del artista Juanes en el álbum **Un Dia Normal**, utiliza técnicas de animación en rotoscopia, motion graphics y 2D, manteniendo una animación híbrida que representan el estado anímico del personaje principal y resalta así lo sentimientos propuestos en la letra de la canción.

La Muerte (Arbolada, 2012), canción de la agrupación Monsieur Periné del álbum **Hecho A Mano**, la cual, a través de animación por esqueletos, logran crear una historia que, aunque se complementa muy bien con la letra de la canción, también logra tener una narrativa propia, llegando a entenderse como dos productos que pueden funcionar por aparte y que se integran de manera adecuada.

Fantasía (Huérfano, 2018), canción de la agrupación de rock Consulado Popular, que a través de la técnica pixel art resaltar de mejor manera las situaciones que vive el personaje principal, quien atraviesa por los efectos de algunas drogas evidenciando las alucinaciones de este de manera graciosa al exagerar las expresiones.

Principalmente como un medio de marketing, el videoclip ha tenido una gran importancia en el género musical, ya que ha brindado fama a los artistas, a causa de que los reconocen mayormente por sus videos que por la letra de sus canciones, un buen videoclip puede potenciar lo que quiere expresar el artista, brindar más información del contenido de la canción y cambiar el significado de esta, además, puede ser por sí sola una obra de arte al utilizar una gran variedad de recursos

visuales como lo es la pintura, la fotografía, la animación o simplemente mostrar los atributos del artista.

Estado del arte

Introducción.

El análisis del estado del arte que aquí se realiza se agrupa en dos tipos: la primera es sobre el análisis y entendimiento del videoclip como medio no solo publicitario, sino de expresión independiente; y la segunda sobre la narrativa propia de la animación y sus propiedades.

El análisis del videoclip o vídeo musical como texto audiovisual

Fernández, D. (2018). *El análisis del videoclip o vídeo musical como texto audiovisual*. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.

Objetivo

Este trabajo de grado desea mostrar las posibilidades narrativas del videoclip a través de tres pilares, ya que se compone de varios aspectos, como estar enfocado en lo musical, lo cinematográfico y lingüístico, para poder proseguir a aspectos que permitan el análisis del mismo por medio de narrativa, la puesta en escena, la puesta en cuadro y puesta en serie. Con esto poder llegar a aplicar lo anteriormente mencionado en el análisis de un videoclip.

Muestra

Aquí se encuentra el videoclip **Zombie** de The Cranberries dirigido por Samuel Bayer en 1994.

Resultados

Se segmenta el videoclip en diferentes secuencias, donde la propuesta estética cambia y en estas se consigue percibir que la narrativa desea exponer diferentes características entorno al hilo principal de la canción, que es parte de una protesta al conflicto armado de Irlanda del Norte.

- Vida en guerra: secuencias en las cuales podemos ver a niños que se encuentran jugando en barrios marginales y ruinas, junto con tomas de soldados patrullando, la mayoría de las secuencias suceden con una imagen en blanco y negro, a excepción de tomas que salen de esto, las cuales tiene grafitis que muestran movimientos a raíz del conflicto. También conteniendo un estilo documental, con uso de iluminación natural, para enseñar una cercanía a la realidad y tener clips de tipo documental.
- Conciencia secuestrada: en estas secuencias se puede encontrar una puesta en escena, en la cual se visualizan niños nuevamente y al vocalista de la banda de una forma icónica, pintados de color dorado y con un espacio creado de manera simbólica con una cruz,

una pira, árboles y fondo negro. Además, se encuentra un uso del color por parte de la iluminación, siendo roja para los árboles y a la par para cortas interpretaciones de los demás integrantes de la banda con luces rojas principales y fondo azul, pero siendo la vocalista y los niños la parte principal.

- Interpretación del Grupo: esta se encuentra dividida en dos, siendo ambas una extensión de los entornos propuestos en lo mencionado anteriormente y siguiendo algunas de sus características como podría ser el uso del blanco y negro, además, en estas secciones aparece toda la agrupación, se encuentran planos contra picados y situados al interior de un edificio en ruinas. En su segunda cabida sólo aparecen esporádicamente el guitarrista, el bajista y el baterista, ya que la vocalista se encuentra en el escenario icónico, pero en planos con una menor duración y un poco cerrados.

Hablando en otros aspectos como la puesta en cuadro, se evidencia que los niños son preponderantes, después le sigue la banda, y, por último, se encuentran varios planos de los soldados. En todas las secciones se distinguen planos más cercanos que dan un mayor detalle de expresividad, junto con ligeros movimientos de cámara, que buscan un toque documental para las secciones blanco y negro, y una segunda instancia con las cuales se encuentran secuencias con una iluminación fuerte y cinematográfica, gracias al uso del color y de sus posiciones.

En la puesta en serie se denota un montaje basado en la música, esto quiere decir que este refleja la velocidad de la canción, que busca un efectismo y no busca una narrativa en específico, junto con la fragmentación que se encuentra a lo largo del videoclip, que conlleva a pasar por sus diferentes entornos sin la necesidad de una continuidad.

Conclusiones

Lo anteriormente expuesto demarca las características que se encuentran en el videoclip de **Zombie** de The Cranberries. Siendo una pieza audiovisual que se divide en tres instancias que demuestran diferentes recursos, con los cuales consiguen transmitir diferentes sensaciones. Por un lado, muestra una cara más cercana a la realidad, otra que eleva el apartado visual a un plano conceptual, y, por último, una que lleva a los orígenes del videoclip, en los cuales se distingue a la banda interpretando su canción, todo esto mezclado ante un montaje fragmentado que remarca las cualidades propias de estas piezas, la mezcla de lo real, lo conceptual y lo visual que se desprende de la letra.

Utilidad para la investigación

En esta tesis se encuentra el cómo tratar a un videoclip a la hora de someterlo a un análisis, entender su composición y obtener mayores puntos de referencia a la hora de desglosar este tipo de piezas audiovisuales. Esto debido a que se puede replicar con cualquiera que se busque someter a lo que presenta este documento y pudiendo ser utilizado para la creación del mismo, ya que a elección se pueden interpretar como una serie de puntos a rellenar con lo que se busca hacer bases para alimentar la creación, a través de los pilares de la narrativa (Clásica, interpretación, conceptual y mixtos), puesta en escena (Iluminación, colores, escenarios, fondos, personajes, composición y gráficos), la puesta en cuadro (Tipos de planos, angulaciones, movimientos) y puesta en serie (Montaje y transiciones).

La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales

Roncallo, S. (2017). *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales*. Universidad de La Sabana & Enrique Uribe Externado, Universidad de Colombia, Bogotá, Colombia.

Objetivo

El objetivo de este artículo de investigación es presentar una matriz que estudie las características estéticas de los videos musicales. Para ello se analiza el debate entre imagen y sonido entendiendo a una parte de la canción como un texto que motiva una construcción audiovisual que la complementa. De esta manera poder ofrecer unas herramientas de análisis las cuales permitan examinar de manera detallada el fenómeno que es el videoclip.

Muestra

A continuación, se muestran algunos videoclips que se utilizan de referencia para reforzar las clasificaciones propuestas en la investigación:

- **Thriller** (Landis 1983) de Michael Jackson.
- **Closer** (Romanek 1994) de NIN.
- **One** (Salomon & Pope 1989) de Metallica.
- **People Of The Sun** (Christopherson 1996) de Rage Against The Machine.
- **Batdance** (Magnoli 1989) de Prince.
- **Radio Ga Ga** (mallet 1983) de Queen.
- **Don't Cry** (Morahan 1991) de Guns N' Roses.

- **Smack My Bitch Up** (Akerlund 1998) de Prodigy.
- **Right Now** (Fenske 1992) de Van Halen.
- **99 Ways To Die** (Isham 1993) de Megadeth.

Resultados

A partir de la investigación y analizando los autores que previo a ellos han clasificado el videoclip, dan como resultado un método de análisis del video musical, teniendo en cuenta que este es una forma compleja y etiquetable.

Para estos resultados toman como base una clasificación dividida en tres propuestas al inicio de la investigación, las cuales son:

- Video registro.
- Videoclip narrativo.
- Videoclip no narrativo.

Teniendo en cuenta que rara vez se presenta una sola de estas clasificaciones en su forma pura, se evidencian otras tres clasificaciones, las cuales son mencionadas previamente con una hibridación ligera o parcial de sus compañeras.

Luego teniendo en cuenta lo propuesto en la investigación y la definición de un videoclip al aclarar que la parte visual es el acompañante de la música o como se menciona en la lectura *El Hipo texto Musical y el Hipertexto visual*. Por ello se presentan tres perspectivas diversas a analizar: Narrativa, audiovisualidad y ritmo.

1. Narrativo

- Representativo (Armónico narrativo entre textos).
- No representativo (Contrapunto narrativo entre textos).

Al cuestionar unos videoclips que no entran en las clasificaciones mencionadas, surge esta otra categoría:

- Representativo no determinable.

2. Audiovisualidad

- Armónico-interpretativo (se muestra al artista interpretando).
- Contrapuntístico-interpretativo (no se muestra al artista interpretando).
- Armónico dramático-Interpretativo (se muestra al artista actuando e interpretando).
- Contrapuntístico dramático-interpretativo (no se muestra al artista actuando ni interpretando).

Al presentarse hibridaciones entre estas clasificaciones la única categoría posible es:

- Contrapuntístico Audiovisual.

3. Ritmo

- Armónico-rítmico (imagen y sonido se complementan en todo).
- Armónico-contrapuntístico-rítmico (predomina la armonía respecto al ritmo).
- Contrapuntístico-rítmico (tempos distintos entre partitura y montaje visual).
- Contrapuntístico-armónico-rítmico (predomina contrapunto sobre armonía).

Luego se da una clasificación de los paratextos, que, aunque es un elemento que no siempre está en un videoclip, los categorizan de la siguiente manera:

- Paratexto introductorio.
- Paratexto insertado.
- Paratexto conclusivo.
- Paratexto ausente o ningún paratexto.

Más tarde se habla del montaje en el videoclip y la clasifican en un espacio de fragmentación y continuidad, las cuales son:

- Fragmentado-continuo.
- Fragmentado-discontinuo.
- No fragmentado-continuo.
- No fragmentado-discontinuo.

Planteando la idea de velocidad en el videoclip y las múltiples descripciones que se mencionan, terminan dando una clasificación en base a un criterio mínimo de velocidad universal en el videoclip, teniendo en cuenta la duración de estos, las categorías propuestas son:

- Veloz narrativo.
- Sosegado narrativo.
- Veloz iconográfico.
- Sosegado iconográfico.

Al tener claro que entre estos también se pueden encontrar hibridaciones entre las clasificaciones:

- Veloz y Sosegado.

Por parte de los símbolos, solo se presentan dos clasificaciones claras en los videoclips, como lo son:

- Simbólico.
- No simbólico.

Conclusiones

Este documento de investigación propone unas herramientas analíticas de categorización para el videoclip, que, aunque no se consideran universales ni definitivas, si busca estructurar de mejor manera la información que brindan estos contenidos audiovisuales, dándoles una clasificación que permite analizar estas condiciones estéticas de manera más profunda, evitando interpretaciones generales.

Utilidad para la investigación

Este documento de investigación permite tener un entendimiento más amplio de el videoclip y sus componentes estéticos para poder clasificarlos y analizar las múltiples posibilidades, ya que en gran parte de sus clasificaciones se puede manejar una hibridación entre estas, no obstante, se tienen que ejecutar de manera adecuada para no perder la estética propuesta en el documento.

Animación y música en los videoclips del Studio Ghibli

López-Rodríguez, F. J. (2017). Animación y música en los videoclips del Studio Ghibli. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean journal of communication*, 8(2).

Objetivo

Esta investigación cuenta con un objetivo doble, por un lado, se evidencian que técnicas de animación se utilizan y cómo la música se relaciona con la imagen animada. Por otra parte, se examina la presencia de rasgos autorales e intertextuales en los videoclips para determinar si estos videos cumplen una auténtica función promocional o usan la música como mero acompañamiento.

Metodología

La metodología empleada para analizar los videoclips animados creados por el Studio Ghibli se fundamenta principalmente en las propuestas de **Caro Oca** (2014), Rodríguez López y Agueded Gómez (2013); y Sedeño Valdellós, Rodríguez López, y Roger Acuña (2016). Se trata de un análisis cualitativo del discurso audiovisual del videoclip que tiene en cuenta aspectos estructurales, narrativos y estéticos. El proceso de análisis se lleva a cabo en las siguientes etapas, como visionado inicial, análisis del tipo de videoclip, segmentación en secuencias, snálisis de la relación entre secuencias, análisis de la estructura argumental, análisis de ambientes y espacios, análisis de los personajes, análisis del tiempo, análisis formal, análisis sonoro, y análisis de relaciones intertextuales respecto a otras obras del propio Studio Ghibli.

Muestra

La muestra se compone de los seis videos musicales creados por el Studio Ghibli y su empresa subsidiaria, el Estudio Kajino:

1. **On your mark** (1995)
2. **Portable airport** (2004)
3. **Space Station No. 9** (2004)
4. **Sora tobu toshi keikaku** (2005)
5. **Doredore no Uta** (2005)
6. **Piece** (2009)

Resultados

Los videoclips animados del Studio Ghibli son esencialmente narrativos, en tanto que presentan diégesis y relatan historias reconocibles, y conceptuales, pues experimentan estéticamente con los códigos de la animación aplicados al videoclip. De los seis videos musicales analizados tan solo uno de ellos se corresponde con el tipo descriptivo en el que se visualiza a la cantante interpretando el tema musical en cuestión.

Los videoclips narrativos se dividen en función de su duración en diversas secuencias subordinadas a un único programa narrativo, cuyo número oscila entre las siete y las doce secuencias. En el caso de **Doredore no Uta**, que presenta dieciocho secuencias, éstas se yuxtaponen entre sí sin relación narrativa, pero con un alto nivel de redundancia debido a la presencia de la versión animada de la intérprete musical y la repetición de ambientes e ideas.

Conclusiones

Aunque en principio puede parecer que los directores de los videos tienen libertad creativa para acompañar las canciones con las secuencias animadas que deseen, el análisis llevado a cabo demuestra que la letra de la canción supone un punto de partida esencial para la narrativa animada. En todos los videos estudiados se observa que los animadores intentan ilustrar visualmente las palabras, expresiones y sentimientos que se transmiten a través de la música. Los videos de las canciones con letra recurren a metáforas insertadas dentro de una narrativa propia con personajes y eventos o bien el video en su conjunto se erige como metáfora. Así, en los tres videos que Yoshiyuki Momose dirigió para el grupo electrónico Capsule, se puede ver cómo la narrativa de cada vídeo se desarrolla a partir del título de la canción. Además del principio estructural sintagmático presente en los videos de las canciones con letra, también se observa una amplia

presencia de secuencias con correspondencias cinéticas. Por lo tanto, en los videos del grupo Capsule se distingue cómo los ritmos cíclicos y repetitivos del electro pop son representados visualmente en determinadas secuencias a través del movimiento de elementos móviles dentro de los propios vídeos.

En lo referente a los espacios y ambientes donde se desarrollan los videoclips, se encuentran claramente dos tipos de ambientaciones muy diferenciadas. Por un lado, estarían los videos ambientados en la vida natural que muestran cielos azules, paisajes naturales o rurales, bosques y plantas; y por el otro lado se encuentran los videos ambientados en paisajes urbanos, tales como carreteras, edificios, casas o tiendas. En **On Your Mark** los humanos viven en ciudades futuristas por culpa de algún accidente nuclear que ha hecho inhabitable la naturaleza. Los videos restantes se centran en espacios urbanizados utilizando dos aproximaciones distintas, como el video **Piece** recurre al costumbrismo para reflejar el día a día de una chica joven; mientras que los videos de Capsule se adscriben a la ciencia ficción y en ellos se puede ver una versión futurista de la ciudad.

En cuanto a los personajes, se observa una amplia presencia de protagonistas femeninas en estos videos. **On Your Mark** es la única obra con protagonistas hombres y también la única canción cantada por voces masculinas, aunque está presente en el video la chica alada rescatada por los héroes. **Doredore no Uta** no es un video narrativo, pero en él se distingue la versión animada de la intérprete que recorre varios lugares mientras canta. Se trata de una joven con pelo naranja y ropajes verdes cuya presencia permite unir los tres videoclips en una narrativa serial. Este enlace se basa principalmente en la presencia continua de la protagonista y en las conexiones narrativas entre el segundo video y el tercero. Respecto al apartado visual, cabe señalar el predominio de la animación digital en los videoclips analizados. Todos los referentes anteriores, salvo **On Your Mark**, presentan un apartado estético caracterizado por la simpleza, el minimalismo y los colores planos. La animación digital permite ahorrar tiempo y esfuerzo, además de proporcionar una serie de efectos y modificaciones de formas visualmente atractivas. Así se observa cómo cada video hace un uso específico de esta técnica de animación para generar una estética pretendidamente infantil y adorable; realista, pero con elementos simbólicos; o futurista, dinámica y sofisticada.

La metáfora como instrumento visual expresada en el videoclip “mariposa” del grupo Belembé

Murillo, J. and Llano, C., 2020. *La metáfora como instrumento visual expresada en el videoclip “Mariposa” del grupo Belembé.* (Trabajo de grado). Universidad de La Sabana, Bogotá, Colombia.

Objetivo

En el trabajo de grado se busca emplear la animación en el videoclip **Mariposa** del grupo musical Belembé, utilizando la técnica de rotoscopia junto con unos colores específicos que representen la realidad desde el punto del estilo de la misma banda. Manejando un lenguaje metafórico y en parte siendo una obra experimental en donde se presencian varios momentos del personaje y su transformación tras cada acción importante.

Muestra

A continuación, se observan los videoclips utilizados en esta investigación de los cuales toman como referencia las técnicas y narrativas empleadas:

- **Fell In Love With A Girl** (The White Stripes, 2009) – Stop motion.
- **Money For Nothing** (DireStraitsVEVO, 2010) - Animación 3D.
- **Baby I’m Yours** (Breakbot - Irfane, 2010) - Rotoscopia.
- **Crater Face** (VlaTo, 2009) - Animación 2D.

Resultados

El videoclip **Mariposa** de Belembé utiliza la animación como su componente principal, adicional usa las técnicas de rotoscopia, animación cuadro a cuadro e incluso busca jugar con los colores de forma experimental, logrando así deformar las figuras al igual que los personajes y maximizar las emociones de la obra. En esta investigación se destacan los siguientes conceptos: Videoclip animado conceptual, la metáfora en la narrativa y la animación experimental. Para la producción de Mariposa fueron fundamentales estos conceptos ya mencionados, ya que la propuesta visual requería el control y la manipulación de la imagen de tal forma que debían definir los aspectos con los cuales se iban a trabajar.

- Videoclip animado conceptual: en la producción del videoclip **Mariposa**, la animación conceptual tiene una gran relevancia, ya que está compuesta por varias figuras retóricas que construyen un espacio irreal, pero en representación de la misma realidad. En esencia esto impulsa la obra al trabajar el concepto de la transformación, la evolución y el cambio

en reacción a la situación de nuestro personaje principal, aunque claro que al suceder esto, los mismos espacios cambian y obtienen un sentido propio. El surrealismo toma lugar por el uso de las formas, los colores y los trazos que representan tanto a personajes como a escenarios, trabajando profundamente en la psicología de los colores, relacionándolos con la acción y así mismo detallando el estilo artístico de la banda.

- La metáfora en la narrativa: Como se mencionó con la animación conceptual, el manipular las formas y los colores dan un sentido importante a la obra, en cuanto el realizador así lo disponga, pero a partir de esos objetos nace una emoción, se refleja un compendio de sentimientos que representan una situación o un objeto de gran valor que le permite al espectador verse reflejado en la obra, además de que entra en sintonía tanto con el tema musical como con la composición visual del videoclip. Aquí es donde entra en juego la reacción del espectador según la obra y a partir de ello se genera un interés por los artistas de la canción, junto con la identificación del consumidor por el género, el tema musical y la banda.
- Animación experimental: A partir de esta práctica experimental, no hay una estructura dramática lineal, lo cual, en el caso de la animación, le permite experimentar de forma ilimitada, tanto en técnicas como en el sentido narrativo. Por lo tanto, el videoclip **Mariposa** incluye todas las posibilidades que desarrolla para su estética visual, como el trabajar la rotoscopia en el primer acto de la historia, la animación cuadro a cuadro en el segundo acto, y finalmente la distorsión de las formas para el tercer acto. La intención de su dirección pretende por medio de la mezcla de técnicas en cada fase, representar las etapas de la metamorfosis del personaje.

Conclusiones

Al observar este proyecto de grado y revisar el libro de producción del videoclip **Mariposa** de Belembé, se concluye que es una obra audiovisual que incurre en varias técnicas de animación para transformar toda una realidad vivida por cualquier persona, y el cómo deforman la realidad para conectar al espectador con la música y el aspecto visual compuesto por la experimentación de estos métodos ya mencionados. Además de trabajar una narrativa no lineal junto con la animación les permite tener la libertad de trabajar la producción de un modo paralelo a la posproducción para pulir el material y entregar un producto que satisfaga a la banda.

Utilidad para la investigación

De este proyecto de grado, se puede destacar la investigación que realizaron en torno a lo que buscaban desarrollar en el videoclip de **Mariposa** de Belembé. La importancia del tratamiento para el proyecto al describir los conceptos que constituyen el producto audiovisual es fundamental para aclarar los aspectos generales y específicos de los cuales se planea partir para construir el videoclip **Twenty Four** de Luke MacRoberts. Para ello se busca definir las técnicas a utilizar, dándole forma a la estética visual, las cuales, en este caso, son la animación 2D y 3D; la narrativa que construye la historia de la obra es conceptual, lo cual genera un interés mayor en el espectador, además de la libertad de trabajar a disposición de la animación misma, adicional a la emocionalidad generada en relación al ritmo musical y la representación de un universo irreal que abre paso a la identidad humana, tanto del artista como del espectador.

Marco teórico

Introducción

El marco teórico de esta investigación estará constituido por tres ejes temáticos, los cuales son el videoclip, la narrativa audiovisual y la animación. Para entender estos conceptos, se toma como referencia la tesis de grado: *Videoclip póstumo remordimiento, una exploración entre lo visual y lo sonoro* de Gianni Ospina Muñoz & Jhonathan Restrepo Ospina; el artículo de Razón y palabra: *Narración y descripción en el videoclip musical* de Ana María Sedeño; y la tesis de grado: *Animación Experimental, la no-narrativa con imágenes figurativas* de Iris Wazarus. Teniendo en cuenta lo anterior, se trabaja en el foco de las posibilidades narrativas que se pueden explorar a través del videoclip por medio de la técnica de la animación, además de exponer ciertas temáticas adicionales que surgirán de los ejes temáticos, como, por ejemplo, los tipos de videoclip, los medios de consumo del videoclip, música visual, tipos y estructuras de la narrativa, y propiedades de la animación. A partir de la recolección de información centrada en investigaciones de tesis, un artículo y un trabajo de pregrado, los cuales conducen por el camino que se requiere para desarrollar el tema del proyecto y así plantar unas bases fiables que corroboren toda la investigación.

Videoclip

Definición

El videoclip es un cortometraje realizado en video que tiene como función promocionar la canción de un artista o una banda, por supuesto que, teniendo una relación con el tema musical mismo, ya sea con la letra de la misma o la musicalización.

El videoclip musical es un producto audiovisual que toma una postura importante en la demanda del consumidor en relación a la industria musical, partiendo de diferentes tratamientos y narrativas para los distintos géneros y artistas, trabajando como medio publicitario para mostrar al artista de la canción, además de impulsar el comportamiento de varias generaciones, modificando su estilo de vida desde jóvenes, generando una identificación del génesis con estas bandas, grupos o individuos.

Con los años, se ha difundido esta técnica hasta el punto de desarrollar en sí misma diferentes tipos de videoclip, desde contar una historia, hasta ser un producto meramente publicitario. Definición propuesta por el artículo *Narración y Descripción en el Videoclip Musical* de la autora Ana María Sedeño (2007).

Tipos de videoclips

Los diferentes tipos de videoclip se pueden categorizar atendiendo a su mayor o menor interés por el desarrollo de programas narrativos. Esta categorización fue propuesta en el artículo *Narración y descripción en el videoclip musical* de la autora Ana María Sedeño (2007):

- **Narrativo:** en estos se puede notar una narrativa clara y convencional, en la mayoría de los casos el vocalista es el protagonista de la historia. Estos microrrelatos suelen contar con características propias de un film: elipsis marcadas, flujo continuo y transición transparente entre imágenes, *racord*, fundido a negro como elemento de puntuación espaciotemporal o separador de bloques. Todo esto sin olvidar la deuda del videoclip con las vanguardias artísticas, estos elementos producen la ruptura de los parámetros tradicionales espaciotemporales, para intentar negar la convencionalidad de la narración.
- **Descriptivo:** este no alberga ninguna convención narrativa en sus imágenes, sino que basan su discurso en una realización músico visual con un fin seductivo, esto da paso a una situación de actuación o performance del grupo o cantante.
- **Descriptivo narrativo:** es una mezcla de los dos anteriores, en estos se puede encontrar una parte diegética desarrollando una historia, y otro nivel en el que se encuentra el vocalista o grupo musical en una situación de actuación o performance. Este es el tipo de videoclip que suele ser elegido cuando se busca presentar un tipo de argumento con un desarrollo narrativo reducido.

- Conceptual: se apoya en la poética visual y la metáfora. No cuenta con una historia lineal y literal, lo que busca es crear un ambiente o estética de un tipo abstracto o surrealista. Puede ser con una secuencia de imágenes, con un concepto en común en formas y colores, que, unidos por la música forman un conjunto semiótico que expresa el sentimiento de la música, no precisamente la letra de la canción.

Tipos de uso

Principalmente el videoclip se tornó como medio publicitario para vender discos y temas musicales, pero a medida que transcurrían los años y gracias a otros medios como la televisión y demás plataformas, comenzó a expandirse desde la publicidad hasta narrar una historia e incluso experimentar con distintas técnicas. A continuación, observamos tres campos en donde el videoclip se desarrolla con frecuencia:

- Publicitario: su objetivo principal es la venta de un disco, una canción o tema determinado, además de la imagen pública de un grupo o artista. Los videoclips que disponen de grandes presupuestos y permiten un desarrollo enorme de este, pueden causar un consumo en masa, ya que es llamativo y de buen gusto para el consumidor. Por lo tanto, en algunas ocasiones produce ideologías o modos de vida y comportamientos que impulsan a las generaciones que lo consumen, creando estereotipos, movimientos sociales e identidades culturales.
- Narrativo: el videoclip principalmente dejaba de lado la narración de una historia, ya que al hacerse de forma literal a la letra de la composición musical no generaba mucho interés en el espectador, por lo tanto, se aplicaba el recurso de ver directamente al artista interactuando en una historia paralela a la narrada por la canción misma. Así que toma la forma de trabajar narrativamente el videoclip y contar una historia contraria a la canción, jugando en el montaje con el ritmo y la cadencia, y de paso interactuar con la emocionalidad del cantante al verlo en pantalla. Al día de hoy se trabajan estas historias por medio del uso de otras técnicas, como animación, experimental e imagen de archivo.
- Experimentación: a partir de explorar a través del videoclip varias narrativas, se comienza a experimentar el uso de distintas técnicas que sugieran propuestas interesantes al producto, la animación en este caso permite un ilimitado uso de recursos narrativos que impulsan la historia o el tema. Claro que la animación es una de muchas técnicas desarrolladas en este formato, así como efectos visuales en algunos clips de live

action, el uso de material de archivo para construir una historia o plasmar una ideología que impulse al espectador, y la narrativa experimental para marcar emociones e impactar al consumidor, siendo de interés para este y lograr vender el producto.

Estos campos de desarrollo fueron propuestos por el artículo *Narración y descripción en el videoclip musical* de la autora Ana María Sedeño (2007).

Música visual

Tomando como referencia los planteamientos de Iris Wazarus (2014), la música visual toma como punto de partida la música, de hecho, este tipo de cine se encuentra más en la animación que en el film, ya que es un medio perfecto para tratar la abstracción, pues buscaban un lenguaje universal expresado a través de las formas puras, tal como la música es abstracta y no necesita algo en concreto para poder transmitir emociones. La música visual puede existir sin sonido, varios artistas trabajaban este concepto desde la pintura. Ellos pintaban figuras abstractas basándose en sonidos generalmente orquestales, esto evolucionó en el momento en que pasaron de trabajar en el canvas a trabajar en celuloide en búsqueda del ritmo y del "movimiento orquestado".

Narrativa

Para poder desarrollar esta investigación es necesario entender y definir qué es narrativa y cuáles son sus diferencias de un medio a otro, así esto permite llegar a una conclusión clara sobre sus posibilidades en la animación. Para esto se usan planteamientos propuestos en las tesis "*Videoclip póstumo remordimiento*" *Una exploración entre lo visual y lo sonoro* de los autores Gianni Ospina Muñoz & Jhonathan Restrepo Ospina, y *Animación experimental, la no-narrativa con imágenes figurativas* de la autora Iris Wazarus.

Definición

La narrativa es una forma de expresión que sobresale de distintos modos de comunicación gracias a su modo peculiar y atractivo de transmitir mensajes a través de historias, estas pueden ser de índole muy variada y transmitir ideas muy distintas, sin embargo, siempre tienen una estructura base que hace posible presentar la anécdota de manera clara. La narrativa se puede encontrar en diversos medios como en la literatura, el teatro, el cine, el cómic, la animación, etc. Definición propuesta por la tesis *Animación experimental, la no-narrativa con imágenes figurativas* de Iris Wazarus (2014. pg. 56).

Narrativa experimental

Existen más estrategias de comunicación visual, además de la narrativa, que no son tan evidentes y se les puede agrupar como “no narrativas” o “experimentales”. Estas abarcan diferentes tipos de configuración más cercana a las artes visuales que a la literatura o al drama clásico. De manera que el espectador no solo participa como un simple observador de una acción ajena, por le contrario, este se sitúa en un rol más activo. Las estrategias “no narrativas” funcionan más como una experiencia sensorial que literaria, por ejemplo, experimentaron con el cine como un medio expresivo similar a la poesía.

Triángulo narrativo

Este determina las características de cada forma narrativa y sus diferencias en tres tipos de trama, la narrativa dispone de una gran cantidad de puntos de vista donde se puede hablar de histórico, psicológico, sociológico, etnológico, estético, etc. Aun así, en este tejido de relatos que componen la historia está estructurado en tres momentos clave, como el planteamiento o situación inicial, el desarrollo de la acción y la conclusión, o como es conocido habitualmente, inicio, nudo y desenlace.

A su vez Robert McKee (2011) en su libro *El Guion* propone tres tipos de tramas diferentes:

- Arquitrama: es un relato narrado de forma clásica que destaca elementos de su estructura, los cuales son el clímax, personajes y conflicto. Es construida a partir del protagonista, maneja un tiempo continuo, realidad ficticia y coherente, junto a un final cerrado.
- Mini trama: como lo sugiere su nombre, presenta en su estructura una reducción de elementos, y, aunque se ligue a la simplicidad sigue conteniendo elementos del estilo clásico. La reducción de elementos en este tipo de trama fue sumamente atractiva, pues no se esperaba sobrecargar con una historia muy compleja donde se tuviesen que hilar demasiadas cosas.
- Anti trama: esta es todo lo contrario, dispuesta a unas variaciones anti estructurales, contradiciendo formas tradicionales.

Estructura narrativa

La estructura narrativa es la base de toda historia, sin ella no se percibe un orden del cual disponer para construir la obra. Aunque esta estructura no se perciba a simple vista, se denota por encima en cualquier historia que disponga de una narrativa lineal. La estructura clásica se divide en tres partes: principio, medio y final.

En el principio se presentan los personajes, el universo narrativo, el contexto y la situación, así el espectador comprende cómo funciona el mundo de esta historia. En este medio se observa cómo a través de las acciones de los personajes se conduce a unos resultados que evocan a un conflicto, generando tensión emocional. A partir de ello se da paso al desarrollo de este conflicto y comienza a llegar lo que se conoce como el clímax. Y al final se resuelve el conflicto, bajando la tensión emocional y dando paso al desenlace de la historia, la cual no debe ser forzada y tampoco extensa, sino conclusiva y al punto.

Aunque se observa que el dramaturgo Victorien Sardou, referenciado en la tesis *Animación experimental, la no-narrativa con imágenes figurativas* de Iris Wazarus (2014. pp. 72-73), propone otra forma de estructurar la narrativa, claro que, basándose absolutamente en la estructura clásica, seccionando así punto por punto:

- Exposición: planteamiento de los personajes y la situación.
- Momento de estímulo: el primer punto de giro que conduce la situación y enseña el conflicto que se va a desarrollar a lo largo de la historia.
- Comienzo de la acción: la fuerza contraria al protagonista se evidencia y comienza la lucha entre ambas partes.
- Momento decisivo o punto crítico: cuando una de las partes predomina sobre la otra y aumenta la tensión emocional.
- Declinación de la acción: se sostiene el punto crítico e interfiere otro factor en la trama, dando inicio al clímax.
- Clímax: es el punto alto de toda la acción, aquí se define que parte domina sobre la otra y a partir de ello se da pie al desenlace.
- Desenlace: una de las partes triunfa, bajando la tensión emocional y retornando a la normalidad.
- Conclusión: se da la sensación al espectador de que el conflicto fue resuelto, despidiendo a este de la historia e imponiendo el final.

Como se mencionó anteriormente, esta estructura es más específica con cada punto de desarrollo de la historia, pero tiene en cuenta los mismos factores de la clásica, como lo es el planteamiento, el punto de giro, el desarrollo, el clímax y el final.

Animación

Definición

La animación se ha catalogado como un género del cine, esta es una técnica en la cual se genera un movimiento cuadro a cuadro en donde las posibilidades físicas y narrativas no tienen límites, ya que cualquier idea puede llevarse a cabo por medio de esta. La animación utiliza las manos y la creatividad humana para darle forma a sus distintas creaciones, el pensar en la forma, en la composición y en realizar los movimientos a partir de unas reglas que se establecen para tener un sentido congruente con la narrativa de esta *Animación experimental, la no-narrativa con imágenes figurativas* de Iris Wazarus (2014. pp. 42-43).

Además, se reconoce que con esta técnica no hay un límite de imaginación, pues se puede dar vida a cualquier objeto deseado, crear mundos enteros ficticios, realizar trabajos abstractos, trabajar con una mano hiperrealista o caricaturizar la vida misma. Pero para llevar a cabo toda la aventura que representa trabajar la animación, se deben tener en cuenta sus propiedades, aquellas que la definen y la caracterizan para dar pie a la creatividad humana paso a paso de su realización.

Propiedades de la animación

Pese a su potencial, la animación se ha visto limitada en búsqueda del hiperrealismo (Esto no hace referencia a los efectos especiales, en este caso la animación se usa como potenciador de la narrativa del film), se busca una verosimilitud a lo real dejando las propiedades de la animación que tiene el potencial de alejarse de lo mundano y entrar en un mundo más fantasioso, como son:

- Coreografía: una de las formas de expresión propias de la animación es el uso del tiempo (También conocido como “timing”), la animación en sí trata de darle vida a una idea a través de dotarla de movimiento, esto es similar a la música y a la danza, donde se deja de lado una expresión más literaria para dar paso a narrar con el movimiento (En el caso de la música esto va más del lado del ritmo).
- Metamorfosis: otra de las bondades de la animación es la metamorfosis, el poder deformar un objeto o personaje a voluntad, esto no es estrictamente necesario y podría hacerse una animación sin deformar absolutamente nada, pero al hacerlo se dota de características únicas y se encuentra una nueva forma de narrar a través de la imagen.
- Redefinir: la animación no solo puede crear, si no transformar (En el caso de animar con objetos reales) y dotarlos de nuevas características que redefinen su función o propósito.

- **Transformación:** la animación también permite tomar un objeto y transformarlo en uno completamente diferente, como es el ejemplo del gato Félix que de una nube saca una bola de helado.

Con lo anteriormente tratado, se evidencia un breve resumen de la historia del videoclip, con lo cual se puede contextualizar su nacimiento y cómo se convirtió en un fenómeno, que, con unas características propias, se transformó en un género del medio audiovisual. Al recolectar toda la información que encierra el concepto del videoclip se pautan distintos requerimientos que imponen una base para la construcción de obras audiovisuales de este tipo con el uso de la técnica de animación y los cuales han sido utilizados a lo largo de los años para la realización de diversos clips video musicales. Por lo tanto, el equipo de investigación se propone a hacer uso de estas herramientas para el desarrollo de un producto propio, el cual se centra en la metodología de la narrativa visual y contar la historia de un músico por medio del reflejo de sus emociones en unos caracteres específicos, unos escenarios singulares y una trama distintiva que comparta la vida de este artista con los espectadores que visualicen el videoclip para entrar en sintonía con un nuevo universo narrativo.

Igualmente, se develan métodos que permitirán realizar el análisis de las siguientes obras video musicales: **No Sé** de Alvinch, **Summer Nights** de SIAMÉS, **Fantasía** de Consulado Popular y **The Wolf** de SIAMÉS. Respecto a la información obtenida, se analizan los aspectos que permitan identificar sus propuestas narrativas y comparar sus características con las demás obras para ver que los diferencia, y poder aplicar dichos conocimientos en la realización del videoclip **Twenty Four** de Luce MacRoberts, el cual será desarrollado por este equipo de investigación.

Capítulo II

En este capítulo se abordará el análisis de las obras planteadas anteriormente. Para ello se plantea una estructura con base a los elementos conceptuales ya investigados y utilizados en otros textos, que nos permitirán desarrollar el desglose de cada videoclip para reunir la información necesaria que da pie a la práctica en el producto audiovisual final llamado **Twenty Four** de Luke MacRoberts.

Estructura para el análisis de las obras

Para dar inicio al estudio de los videoclips se determinará una metodología basada en la información obtenida en el capítulo anterior, en el cual se hizo uso de varios referentes bibliográficos para concretar y organizar las ideas que dan paso a una estructura que facilite el descomponer las propuestas audiovisuales de cada video musical. Esto se desglosa en:

Narrativa

En este punto, se realiza un análisis al videoclip desde los distintos tipos correspondientes, como lo son narrativa clásica, experimental o performance. La estructura clásica que da forma a todas las historias, como ya se conoce y se percibe comúnmente. Además, se hace explícita la utilidad del “Triángulo Narrativo” en cada referente.

Análisis artístico

Se realizará una revisión al apartado que concierne al diseño de forma general, desde la propuesta de arte y fotografía, teniendo en cuenta la visión principal del director, pero también haciendo énfasis en:

- **Personajes:** en este apartado, se toma en cuenta ciertos aspectos de los caracteres que se visualizan en la obra, examinando la vestimenta, los colores y las formas. Todo con la finalidad de definir cada arquetipo de cada personaje.
- **Fondos:** los espacios seleccionados para el análisis, deben catalogarse como netamente funcionales, que dispongan de una carga simbólica, que la información sea relevante y que permita una construcción coherente del universo narrativo.
- **Paleta de color:** en base a la secuencia se observa el color empleado a lo largo de la obra y sus variaciones con el fin de determinar su simbolismo, o en su defecto, su funcionalidad a lo largo del videoclip.

Escenarios

En este apartado, a diferencia de los fondos, se revisa la construcción en su totalidad de cada espacio de forma global, teniendo en cuenta los sucesos que van a ocurrir, los personajes localizados en el mismo y el tiempo en el que se desarrolla la acción.

Animación

Se hará un estudio que comprenda todas las acciones de los personajes, a través de sus movimientos, tanto de los caracteres, como de los objetos que compongan el escenario. Así, se parte desde varios puntos específicos que le dan vida a la animación, teniendo en cuenta características como la coreografía, la metamorfosis, redefinir y la transformación.

Video vs Música

Se aclara la relación entre la música, tanto en el apartado sonoro como en la letra de la canción, y la imagen en movimiento mostrada en el videoclip para determinar si son complementarias o no. A la par, se realiza una revisión del montaje y su estructura para comprender el cómo se muestra el universo.

Análisis Fantasía – consulado popular

Narrativa.

La banda colombiana, Consulado Popular, retrata en su canción **Fantasía**, la historia de una persona que pasa por los efectos de distintas drogas y el cómo se desarrolla su historia a lo largo de esta.



Figura 1. Fantasía. Consulado Popular (2018).

El personaje camina a un automóvil para emprender “El Viaje”, metáfora utilizada en Colombia para señalar cuando una persona atraviesa por estos efectos, ya que a lo largo del videoclip se

observa al personaje primario desplazándose en algún tipo de vehículo. Si bien, se puede ver que el objetivo del personaje es llegar a un concierto en un parque para escuchar a la banda, aunque, este no es el punto principal del videoclip, ya que lo que buscan realmente es mostrarle al espectador la variedad de problemas o estados en los que se puede atravesar al utilizar cualquier tipo de droga.

Teniendo presente el triángulo narrativo del autor Robert McKee en su libro *El Guión* (2011) se denota que el videoclip está dividido en dos fragmentos de lo mencionado en el texto, tales como:

Mini trama.

En la cual el personaje, a quien se le muestra momentos antes de consumir varias drogas y momentos posteriores en los cuales ya se encuentra bajo sus efectos, mientras va en un coche, en estas partes no hay una estructura narrativa como tal y se conforma con mostrar distintas situaciones del personaje, sin buscar un aspecto argumentativo. Todo esto en un marco de realismo mágico.

Anti trama.

En segunda instancia están las escenas inconexas, las cuales se aprovechan para mostrar a los avatares de la banda, mientras realizan distintas acciones o cantan en forma de performance animada. A la par, se utilizan estas mismas para salirse de la historia del personaje primario y hacer diferentes alusiones a la cultura pop, sin interrumpir la secuencia principal y funcionando como un guiño para el espectador.

Además, de la misma rama de la Anti trama, se distinguen los fragmentos experimentales, en las cuales se rompe el realismo mágico con el fin de representar el estado del personaje fuera de una idea literal. Si bien algunas imágenes se pueden entender como inconexas, estas tienen la intención de denotar el estado por el cual está pasando el protagonista, sin ser una referencia y guiño para el espectador. En estas instancias de carácter experimental, se aprecia un mayor uso de múltiples colores, flashes y una sensación constante de movimiento.

Artístico.

El apartado artístico del videoclip está inspirado en videojuegos bitmap de scroll lateral, como lo pueden ser *Scott Pilgrim vs The World: the game*, o *Dragon Ball Advance Adventure* (Figura 3), lo cual hace uso de sprites de personajes construidos con pixeles notorios, a la vez que en su animación se ve el uso del idle que, en estos casos, consta en su mayoría el mismo sprite de base con diferentes alteraciones para evitar que se sienta estático y en cambio dotarlo de vida. También

cabe mencionar, que, gracias a la apariencia artística de un videojuego, se extraen diferentes elementos de este medio como, lo pueden ser los menús, interfaces y señalizaciones.



Figura 2. Fantasía. Consulado Popular (2018).



Figura 3. Dragon Ball Advance Adventure. Dimps (2004).

Fondos.

Este estilo gráfico tiene otras implicaciones que se pueden apreciar en el videoclip, como lo es su composición misma, la cual consta de muchos elementos en movimiento diferentes en la pantalla, esto logra dotar de mucha personalidad el mundo general de la obra y generar un universo narrativo conciso.



Figura 4. Habbo Hotel. Sulake (2000).



Figura 5. Fantasía. Consulado Popular (2018).

Llegando al final del videoclip la estética tiene un ligero cambio apartándose de los juegos de scroll lateral y asemejándose a juegos con una perspectiva isométrica como se observa en *Habbo Hotel* (Figura 4).

Paleta de color.

En el inicio del videoclip, se da uso de algunos colores como azules y verdes, a la par de manejar una tonalidad fría. Al visualizar el consumo de drogas, se saturan ciertos colores, además de combinarla con una paleta más cálida.

Personajes.

En este videoclip, el desarrollo del personaje principal es nulo y sin importancia, ya que más que un personaje con matices o evolución, es usado como el conducto a este universo, ya que es a través de él que podemos observar el mundo en el que se encuentra, dándonos a entender que no importa el sujeto, sino la experiencia que este tiene al estar bajo los efectos de alguna droga.

Si se observa desde una vista general, se ve que a lo largo del videoclip aparecen varios personajes que se encuentran realizando acciones secundarias en las diferentes secuencias, mayormente en la calle inicial en la que se encuentran varios bares. Aquí mismo se encuentran algunos de ellos, que hacen referencia a personas de la realidad, como es el caso de Pablo Escobar y Maradona, quienes están en forma de broma, debido a que la canción trata de drogas y alcohol.

En cuanto a los personajes secundarios, si bien tampoco aportan una gran historia, si enriquecen este universo, mostrándonos lo variado y extraño que puede ser este mundo, ya que nos enseñan de manera repetitiva o breve personalidades célebres, como kurt Cobain, Joe Arroyo, Jorge Barón y hasta la misma agrupación de Consulado Popular, incluso se enseña a Diego Maradona, junto con sus características particulares de cuando era un activo jugador de fútbol, como su corte de cabello y uniforme de la Selección de Argentina. También se visualizan personajes ficticios como los Looney Tunes, Lucifer, Popeye el marino, Pedro Picapiedra, E.T. el extraterrestre y Bob Esponja, sin dejar a un lado quien parece ser Pablo Escobar, que se resalta por elementos particulares, como su bigote, un cuerpo con un estomago pronunciado y su corte de pelo, además de ser un personaje conocido por ser uno de los narcotraficantes más importantes en el mundo. Junto con estos caracteres, podemos encontrar otros personajes que son parte de otros videoclips de la banda, como un pollo y un oso, correspondientes a la canción **Consulado Popular**, además de un personaje similar a Batman, el cual es el protagonista de la canción **Perdedor**. (Figura 6)

A través del desarrollo, el personaje principal se transporta en un Renault cuatro, este es tratado como un puente más que nos conecta con la banda, debido a que es un auto propio de ella, con unas características definidas como, autógrafos del público alrededor de él, las bocinas en la parte superior, y rines de diferentes colores.



Figura 6. Fantasía. Consulado Popular (2018).

Escenario.

En cuanto a escenarios, se refiere a que no hay lugares específicos que puedan encasillar globalmente los sucesos del videoclip en su parte más narrativa, ya que todo transcurre en calles, bares y parques comunes, además, se denotan referencias de edificios de la ciudad de Bogotá, Colombia. Por otra parte, las locaciones más experimentales son influenciadas por la estética misma de un videojuego y tienden a ser referencias a estos mismos, como lo son, *Street Fighter*, *Metal Slug* y *Super Mario*. Por último, hay escenarios que se salen de la estética y optan por la cultura Pop como base, entre estas encontramos referencias a Nyan Cat y la moda Vaporwave.

Animación.

La animación del videoclip usa las mismas técnicas que las de un videojuego bitmap, utilizando grupos sprites de entre 4 a 9 fotogramas distintos que se repiten en un bucle para generar un movimiento. A la hora de pasar de una acción a otra, solo se cambia de grupo de fotogramas, sin necesidad de una animación intermedia. Al ser una animación tan limitada, permite animar mayor cantidad de cosas en pantalla, por lo tanto, logra que todo se vea más lleno de vida, pero a su vez más caótico.

- Inicia utilizando grupos sprites de entre 4 a 9 fotogramas distintos que se repiten en un bucle para generar un movimiento.



Figura 7. Fantasía. Consulado Popular (2018).

- Los objetos importantes tienen una señalización igual a como se utilizan en los videojuegos.



Figura 8. Fantasía. Consulado Popular (2018).

- Por la composición que está a disposición de un videojuego se agregan varios personajes en pantalla con su propio movimiento Idel para generar más vida al plano.



Figura 9. Fantasía. Consulado Popular (2018).

- Interface propia de un videojuego.



Figura 10. Fantasía. Consulado Popular (2018).

- Colores invertidos para generar algunos fotogramas de impacto.



Figura 11. Fantasía. Consulado Popular (2018).

- Los movimientos de cámara son reencuadres sobre una composición ya hecha.



Figura 12. Fantasía. Consulado Popular (2018).

- Cambio a una perspectiva isométrica.



Figura 13. Fantasía. Consulado Popular (2018).

Video vs música.

A la hora de contrastar la canción con el videoclip, se observa cómo se sincronizan en cuanto a la cadencia que se refiere, por lo que siempre que la canción pasa a otra sección de la misma, como puede pasar de la estrofa al estribillo, también cambia el ritmo del video. El montaje va muy de la mano con la cadencia general del tema musical, usando un ritmo normal en la estrofa del título y pasando a un ritmo de corte más acelerado al momento de estar en el estribillo, el cual se anticipa con alguna inversión de color en la imagen. En cuanto a la lírica del video, si bien el videoclip no muestra literalmente las cosas que dice la letra, si muestra imágenes en referencia a esta, aunque de igual modo, hay ocasiones en las que la imagen si enseña lo que dice el tema musical y otros en los que no tiene nada que ver con lo que dice la composición. Igualmente, con base al texto *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales* de Sergio Roncallo (2017), podemos clasificar el videoclip **Fantasía** de Consulado Popular en distintos elementos, entre ellos Audio visualidad, como “Armónico, dramático-Interpretativo”, ya que se enseña al grupo artístico, mientras interpreta el tema musical y a la par, la interacción de los avatares de la banda en relación a la historia; Ritmo, como “Armónico-rítmico”, en el que se aprecia tanto imagen como sonido, ya que se complementan en su totalidad.

Análisis no sé – Alvinsh

Narrativa.

El artista Alvinsh, en el videoclip de su tema musical “No Sé”, narra la historia de un personaje que puede interpretarse de distintas formas, tanto desde un dilema existencial y personal, a un tema de carácter social con efecto procedente de un alucinógeno.



Figura 14. No Sé. Alvinsh (2020).

En la canción se observa la confusión interna de dos formas: racional e irracional, demostrando la esencia individual de una persona. En primera medida, se puede observar cómo varios Zeppelines blancos suben por medio de las calles, entre los edificios de una ciudad sin colores y muy simétrica, que al pasar por la habitación del protagonista oscurece todo el cuarto al obstruir la luz del sol, es ahí donde se puede destacar que en el momento de este suceso, el personaje principal es el único que no se ve afectado por la transición, dando a entender que no pertenece a este universo o que al menos, las leyes físicas de este no lo afectan a él. A la par, visualizamos que él denota haber llegado a la cima, ya que se observa a una persona que vive en un pent-house, con piscina, balcón y todo completamente muy ordenado, pero, aun así, no es feliz con lo que ha obtenido, por lo tanto, se encuentra desanimado, físicamente agotado y estéticamente un poco descuidado, al distinguir su barba pronunciada, las bolsas en sus ojos y su cabello despeinado. Además, uno de los globos, que se encuentra en frente de la ventana, enciende una pantalla y se denotan las palabras “hora de despertar” y “éxito”, seguido de esto, se ve al mismo personaje bajando de un avión, nadando junto a un yate, conduciendo un auto deportivo, mientras desborda una sonrisa, pero en el mundo real, él sonrío de forma falsa por solo un instante.

Pero todo este bucle aparentemente sin retorno, se rompe de forma repentina en el momento en el que el personaje abre una caja, saca un dispositivo extraño que parece una consola de videojuegos, la conecta al televisor, se enciende y se conecta físicamente a él, generando que este

caiga en un mundo alterno, fuera de su realidad, mientras experimenta varias emociones que dan forma a lo que podría ser su “yo” interior, igualmente, se podría interpretar como el efecto que genera el consumo del alucinógeno llamado LSD, debido a la cantidad de colores y fractales, adicional se distingue la representación de las moléculas del ácido lisérgico. Cuando él se sumerge en aquella realidad distorsionada, se visualizan muchas figuras de diferentes formas, tamaños y colores, que cambian rápidamente, mientras las atraviesa, él se rejuvenece hasta ser un bebe y vuelve a crecer, esto puede inferirse como la alusión a “volver a nacer”.

En este nuevo mundo, el personaje principal se encuentra con un ser peculiar, que se puede comparar con un personaje mítico llamado Caronte, el barquero del hades, perteneciente a la mitología griega. Este lo observa de arriba abajo para luego guiarlo por medio de un pasillo con varios espejos, los cuales enseñan distintas versiones del protagonista.

De esta manera, se distingue la posibilidad de varios universos conectados a través de estos objetos, también se pueden denominar como portales a otras dimensiones, e incluso como si fuese el reflejo de distintas personalidades ligadas a su subconsciente. Después de cruzar por el pasillo, ambos se detienen ante una gran puerta, la cual es resguardada por un ser enorme con dos soles como cabezas, que también podría relacionarse con un carácter de la religión judeocristiana, llamado San Pedro, quien se alegra por un momento al verlos, hasta que su expresión cambia al descubrir que el protagonista no posee ningún color, por lo que se enoja y lo expulsa del lugar. De cierta forma, se puede interpretar el momento en el que el personaje vuelve a su realidad, como un despertar interno que lo convierte en un ser consciente, por lo tanto, los regentes intentan detenerlo al notar su irracionalidad, ya que rompe la sincronía del mundo y puede transcurrir al caos en la sociedad.

Después de cruzar por un fractal, el protagonista despierta nuevamente en su apartamento y observa que lo están esperando un grupo de militares, quienes buscan someterlo a la fuerza, justo en este enfrentamiento, el dispositivo se activa y hace desaparecer a los agentes, por lo tanto, el personaje principal decide escapar con la máquina y emprende una persecución a través de algunos edificios, mientras se visualiza esto, se puede denotar que el este carácter se encuentra en medio de un régimen dictatorial, ya que se le prohíben muchas cosas y sus causas son directamente castigadas por sus líderes.

Finalmente, este dispositivo cae desde un rascacielos, a la par de que el protagonista es arrinconado por el líder de la milicia, que es casi idéntico a él, por lo tanto, el personaje principal

toma la decisión de saltar con la máquina, y como resultado toda la ciudad desaparece, dando a pensar que es una alusión a que todo transcurre dentro de su cabeza, en la cual tiene una lucha interna sobre cómo debe ser realmente, y en contra punto con lo que la sociedad plantea que es lo que se debe conseguir.

Teniendo presente el triángulo narrativo del autor Robert McKee en su libro *El Guión* (2011) se denota que el videoclip está dividido en dos fragmentos de lo mencionado en el texto, tales como:

Mini trama.

Como se pudo evidenciar, la trama de la historia tiene una continuación literal, aunque se distinguen fragmentos como cuando el personaje principal entra en el mundo ilusivo, que, aunque se torna experimental en su estética, es en realidad, narrativamente lineal.

Artístico.

El ambiente de la realidad utópica, se visualiza limpio, blanco y negro para que una cosa no resalte sobre otra, además se observa que algunos objetos están contruidos con modelado 3D, así como otros están hechos en 2D, como todos los personajes. A la par, en el mundo experimental, se rompe la infraestructura lineal mencionada anteriormente y se da paso una explosión de colores que predomina, ante todo, los objetos resaltan entre sí y generan una sintonía que eleva al personaje.

Fondos.

Como se indicó anteriormente, la historia tiene lugar en dos espacios, la realidad utópica y el mundo experimental del personaje principal. En el primero, se distingue una ciudad pulcra en la cual se denota mayormente edificios simétricos.

En el pent-house se puede observar que contiene esculturas, libros, una tv, una piscina y plantas, revelando que se encuentra socialmente en una buena posición, y después de este primer tramo se ve que los fondos se vuelven netamente funcionales, situando al carácter principal en el mismo entorno. En este mundo los objetos se encuentran realizados en modelado 3D, a excepción de los que interactúen directamente con los personajes. En el mundo experimental se puede encontrar que priman los fractales y colores vivos que refuerzan el viaje producido por una droga o un viaje interno del protagonista. En el momento en que ya se encuentra un espacio estructurado, se sitúa en un entorno místico o sagrado, con un suelo que posee una perspectiva forzada, los espejos que muestran diferentes versiones del personaje y esa gran puerta que aparenta ser la gran entrada a un sitio especial en ese entorno.

Paleta de colores.

En este videoclip es reforzado el sentido de una sociedad organizada y pulcra gracias al uso del blanco y negro, donde predomina sobre todo los tonos claros, que demarcan una tranquilidad en el entorno. Esto cambia hacia el final del videoclip cuando inicia la persecución, pues los tonos son mayormente oscuros, ya que logran un ambiente opresivo del cual el protagonista desea escapar.

Personajes.

Protagonista: para este personaje se abarcará cada una de sus versiones ya que podemos ver que el mayor conflicto es enfrentarse a él mismo, tal cual menciona la letra de la canción, ya que no sabe cuál es el mejor camino que puede elegir, causando así una crisis de identidad en el personaje, el cual tendrá que cruzar por muchos obstáculos para determinar sus decisiones, pues no es hasta el final del video que se observa la toma de una decisión propia del protagonista, la cual es lanzarse del edificio. Además, el personaje principal tiene un desarrollo muy importante, pues aquí se deslumbra la clásica idea de vivir en la ignorancia y por medio de un evento alcanzar la consciencia que genere que el mundo de este carácter cambie para siempre.

Justo eso ocurre cuando cae en este mundo fantasioso que interioriza su ser mismo, por lo que, al salir de este, su percepción de ver la sociedad utópica es distinta y decide ir en contra de ella para alcanzar su libertad.

El dispositivo extraño / guía del mundo fantasioso: si bien no lo parece, la máquina tiene por si misma voluntades y es la que genera el mayor cambio al videoclip ya que es cuando se ve a esta que vemos un ligero esbozo de color y envía al protagonista a un universo alterno, pues aquí es cuando se podría decir que tanto la consola, como el mensajero que guía al protagonista en el otro mundo funcionan como uno solo, ya que ambas guían o transportan a otra parte y son los únicos personajes con un solo ojo de color azul.

Personificación de san pedro: como se mencionó anteriormente, además de tener características de un ser superior, también cumple el deber de proteger las puertas que se muestra en el mundo alterno, pues es aquí donde se podría indicar que el protagonista sí es en realidad quien estaba esperando, pero no se encontraba listo al no ser él quien tomara la decisión de cambiar.

La chica: con una breve aparición al final del videoclip se puede obtener gran información de este, ya que es a través de este personaje que nos podemos dar cuenta que el protagonista no se

encuentra en el mismo mundo, además que se podría intuir que fue ella quien envió el dispositivo extraño.



Figura 15. No Sé. Alvinsh (2020).

Escenario.

La historia transcurre en un ambiente donde todo es blanco y se denota limpieza, implicando esta sociedad expuesta. En primera instancia, se da la sensación de vivir en una utopía planteada, sin embargo, en este universo se observa un régimen autoritario, lo que denota pureza y minimalismo, lo que logra transmitir una sensación de tranquilidad, a la par, igual que se comentó en el apartado de Fondos, se identifica que es una ciudad con un liderazgo autoritario, todo debe ser relativamente perfecto, por lo tanto, los personajes no revelan emociones que resalten sobre otros, al igual sucede con la infraestructura arquitectónica de los edificios visibles, todos son cuadrados y sin formas irregulares.

A diferencia del mundo alterno, que alberga distintas figuras extrañas, una enorme maraña de colores, unos personajes fuera de sus casillas y una composición descomunal que genera un desorden con la intención de deslumbrar al protagonista.

Animación.

El videoclip utiliza animación tradicional como se puede evidenciar en algunos movimientos de los personajes, incluyendo algunos elementos de los escenarios que se hace uso de la técnica de animación en 2D, pero en un principio, en el mundo real, se distingue entre los edificios, los dirigibles y el apartamento del protagonista, el cómo se utiliza la animación 3D. Incluso se denota el uso de fractales en el momento en que el carácter primario entra en la ilusión, lo cual genera un efecto hipnótico en el espectador y lo induce en la odisea por la que pasa el protagonista.

- Los globos aerostáticos ascienden en una en una línea recta, todos a la misma altura y con una velocidad constante, lo que denota la rigidez de este mundo.

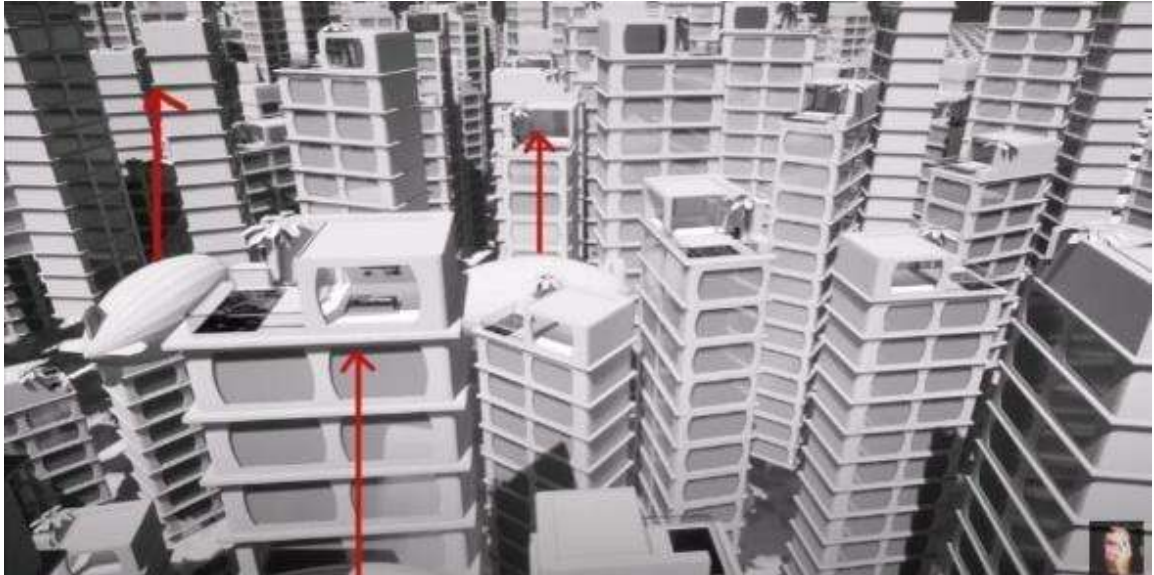


Figura 16. No Sé. Alvinsh (2020).

- Las líneas de exageración están torcidas y son asimétricas, lo que expone que aquello que llama a la puerta es algo fuera de aquel mundo ya expuesto, además, también se ve en un plano el cuadro con una representación del árbol de la vida.

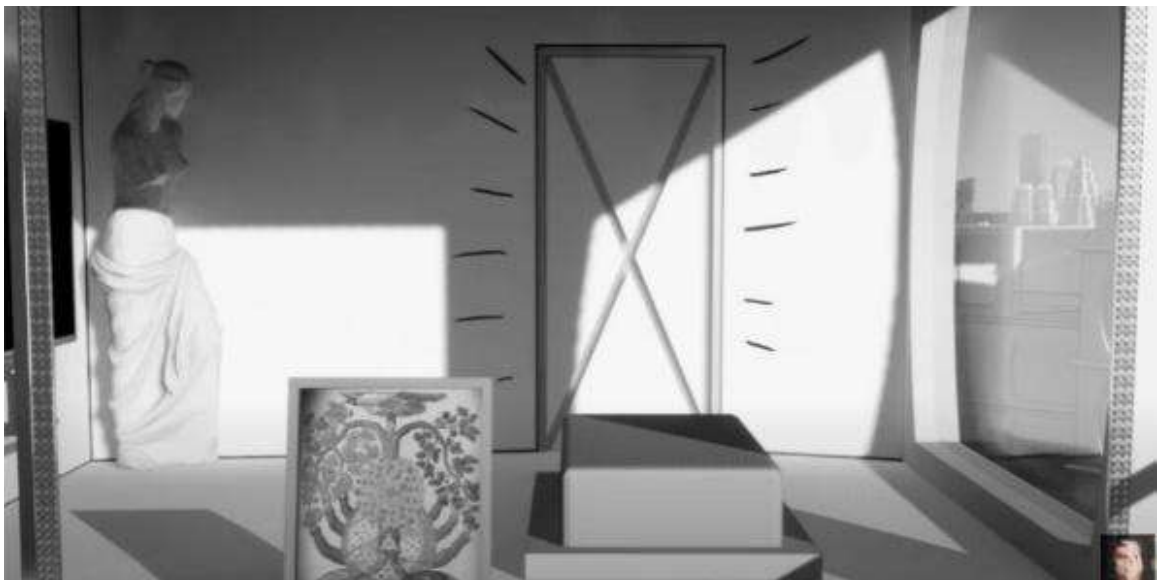


Figura 17. No Sé. Alvinsh (2020).

- El ojo de la consola de videojuegos hace el mismo movimiento de ojo que posteriormente hace el bufón al despertar, lo que da a entender que hay una relación entre estos dos personajes.



Figura 18. No Sé. Alvinsh (2020).

- En el momento en el que la consola se enciende, se deforma, con esto se separa completamente del mundo inicialmente planteado como rígido y añade simbolismo como puente a otro mundo distinto.

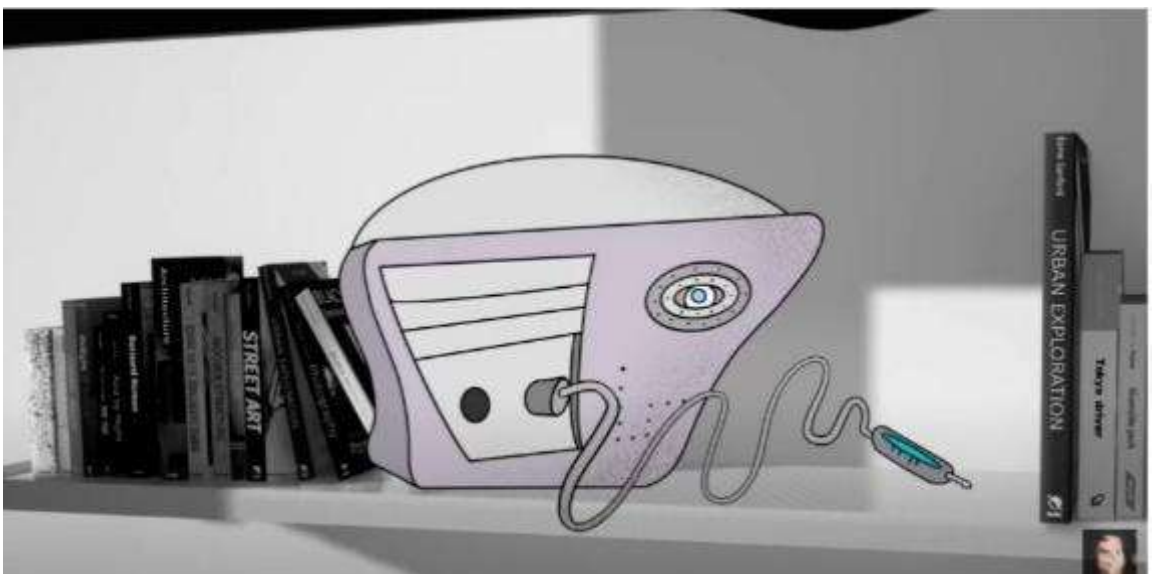


Figura 19. No Sé. Alvinsh (2020).

- La cámara gira 180 grados, lo que representa el cambio que está a punto de suceder.

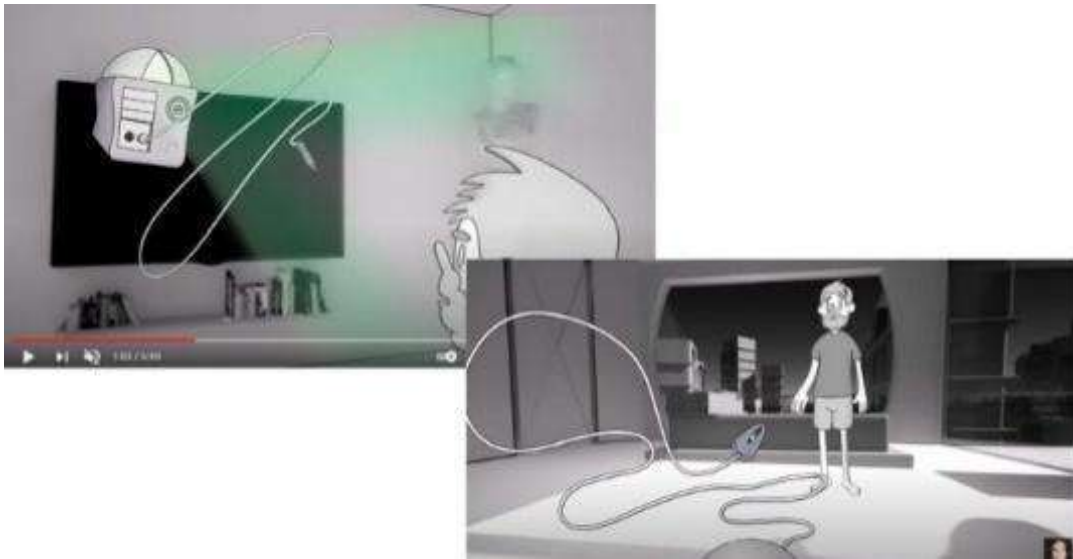


Figura 20. No Sé. Alvinsh (2020).

- El personaje se transforma primero a su forma básica y luego a una versión más colorida de él mismo, lo que simboliza su renacimiento.

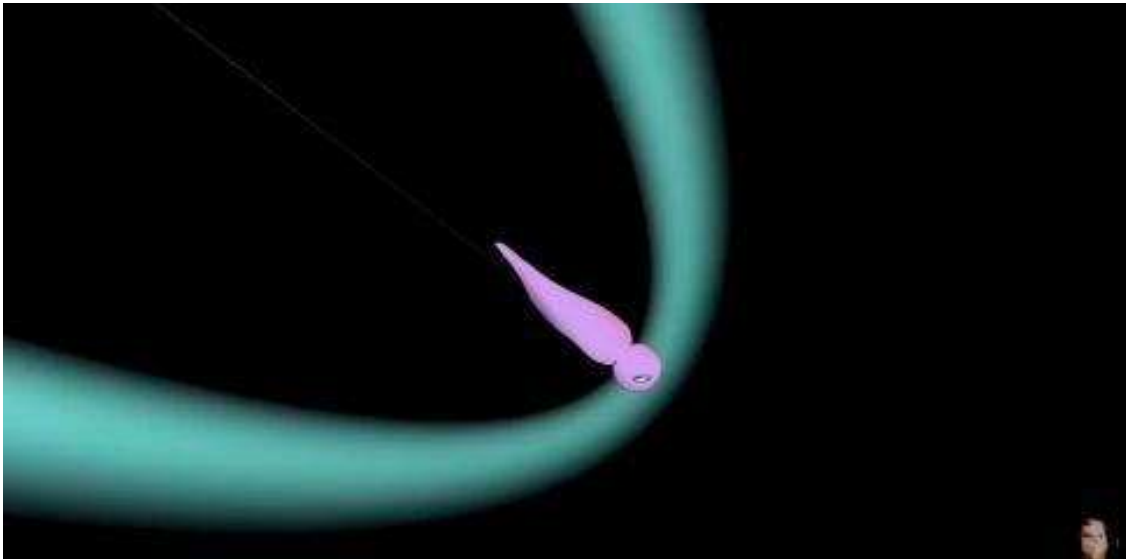


Figura 21. No Sé. Alvinsh (2020).

- Por los movimientos céntricos de los fractales, se entiende que el protagonista se encuentra en una caída o descenso.

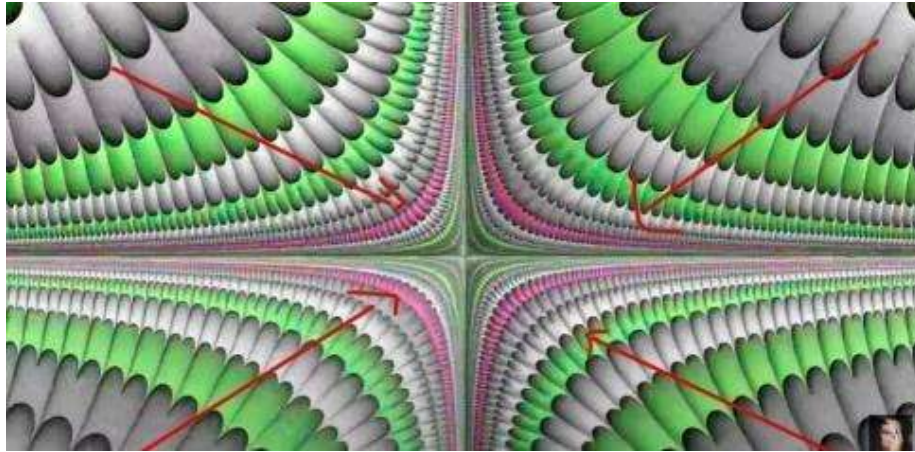


Figura 22. No Sé. Alvinsh (2020).

- De igual modo, hay movimientos en círculo para generar una introducción del espectador en el interior del personaje.

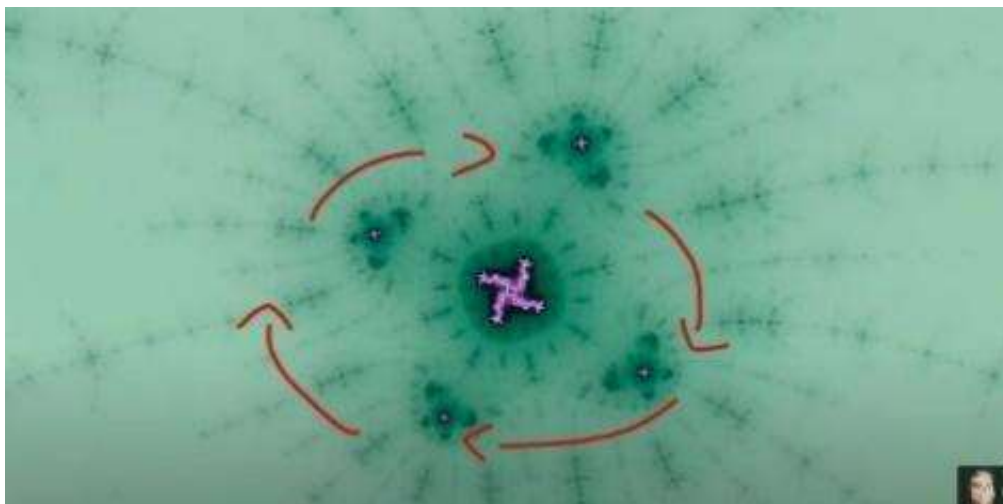


Figura 23. No Sé. Alvinsh (2020).

- Por último, los guardias que desaparecieron por la consola, se relacionan con la ciudad, ya que al final desaparecen del mismo modo, lo que refiere a que ambos se desvanecieron por la misma razón o fuerza.



Figura 24. No Sé. Alvinsh (2020).

Video vs música.

Se puede percibir una buena conexión entre el video y la música ya que el movimiento de la animación cambia el ritmo de la música con base al texto *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales* de Sergio Roncallo (2017), por lo tanto, podemos clasificar el videoclip “No Sé” de Alvinsh en distintos elementos, entre ellos está la narrativa, como “Armónico, narrativo”, ya que se enseña una historia que acompaña el ritmo y la letra de la canción; la audio visualidad, como “Contrapuntístico dramático-interpretativo”, esto ya que en ningún momento vemos a ningún miembro de la banda en el videoclip; en Ritmo, como “Armónico-rítmico”, en el que se aprecia tanto imagen como sonido, ya que se complementan en su totalidad.

En la comparación de la música con el videoclip, se puede observar que ambas tienen una clara relación, pues la letra da indicios de lo que sucede en la psique del personaje, el cómo el mismo se encerró en una realidad y no lo recuerda, siendo este ahora su mundo real. También se evidencia una relación de montaje con el coro, el cual plantea una pregunta y los instrumentos opacan un poco dicha pregunta, mientras que la imagen, junto con la narrativa, dan inicio a plantar distintas preguntas también, por lo tanto, causa que el espectador se deje llevar por su estética experimental, además, da como resultado que sean tan ambiguas como el mismo enunciado "No Sé Por Qué",

afirmación que se puede aplicar a muchos verbos/acciones, que vemos que el protagonista hace, pero no disfruta.

Análisis Summer Nights – SIAMÉS

Narrativa.

El dúo musical SIAMÉS, en el videoclip de su tema musical “Summer Nights”, cuenta la historia emotiva de un grupo de amigos que se reencuentran con uno de sus miembros y proceden a recordar su nostálgica infancia.



Figura 25. Summer Nights. SIAMÉS (2020).

En la canción se observa una historia casi lineal en la que se visualiza a cuatro jóvenes que llegan a un edificio aparentemente abandonado, en el cual, por todos los detalles visibles en las paredes, puertas y demás superficies, se denota que está ocupado por ellos desde hace tiempo. A lo largo del videoclip, se percibe que uno de los personajes, la niña rubia, se alejó de ellos hace un tiempo, hasta regresar y ser recibida nuevamente por medio de un ritual, el cual reaviva su amistad de niños, además, los chicos juegan, pintan y se divierten en aquel lugar. A continuación, uno de los miembros del equipo agarra un palo de madera con el que renombra de forma simbólica a la chica, lo que genera que todo el ambiente se torne cálido y que los personajes tomen la forma de sus versiones más jóvenes, mientras las estrellas, característica de todo el grupo, resaltan y los sumerge en su nostálgica infancia.

El video musical tiene como tema principal la amistad. Como se pudo observar, las estrellas en cada uno de los personajes, tienen el papel representativo de su vínculo, a la par, se denota que la chica rubia, en un principio, no posee una, porque se "olvidó" de ellos en cuanto se fue de pequeña.

Pero una vez que comienza a salir con sus viejos amigos nuevamente, recupera los recuerdos "perdidos", así como su estrella. Se puede entender como moraleja que pase lo que pase, nunca se olvidan los lazos que se crea con amigos de la infancia y el cómo afecta su comportamiento y personalidad en su adultez.

Mini trama.

Como se puede observar en anteriores ejemplos, aquí también se percibe que esta historia es una mini trama, debido a que se desarrolla un argumento de estructura clásica, que da forma a este un relato sobre el reencuentro de cuatro amigos.

En esencia, se observa que los personajes tienen una marca personal de su grupo, la cual se ve reflejada en distintas superficies del edificio y en sus mismos cuerpos, como lo es la estrella amarilla, además, se denota un simbolismo notorio de este dibujo, el cual representa las siguientes características.

- El cuello, el apoyo de la cabeza. La parte superior de la columna vertebral, donde siempre se encuentra el equilibrio.
- La mano, que da paso a la acción. La creación y el afecto humano al abrazar a los seres queridos.
- Las piernas, que potencia los músculos y el resto del cuerpo. Siempre en movimiento y nunca detenidas.
- La mejilla, debajo del ojo. Donde las lágrimas pueden derramarse, pero donde una sonrisa siempre puede llegar.

Artístico.

Esta video musical está realizado por una animación tradicional 2D, la cual toma como referencia movimientos muy reales, pensando así, que se podría hacer uso de la rotoscopia.

Fondos.

En este apartado se evidencia que los fondos están cargados de índices narrativos que relatan y revelan más cosas de la narrativa, su mundo y gustos personales, algunos de estos son referentes de la cultura popular. Podemos ver que las estrellas es algo propio de este grupo de amigos, encontrándose en los interiores del edificio abandonado y en la casa del árbol, a la par que nos muestran que siempre son cuatro integrantes.



Figura 26. No Sé. Alvinsh (2020).

Paleta de color.

La paleta de color inicia con tonos fríos, tales como azules, morados y grises, esto también siendo parte de que es de noche, pero también demuestra que es un momento de incertidumbre, hasta el punto en que la chica rubia es reintegrada como miembro del grupo, es en dado momento donde la paleta de color se torna cálida haciendo uso del amarillo, también es parte del color de las estrellas, resultando en ambiente familiar y acogedor.



Figura 27. No Sé. Alvinsh (2020).



Figura 28. No Sé. Alvinsh (2020).

Personajes.

Líder: Se le puede dotar del arquetipo del líder debido a que se denota como una persona seria con autoridad y determinación, su vestimenta es oscura. La posición de su estrella en la nuca, resalta su liderazgo, dado que es la única que posee dicho símbolo en una parte simétrica del cuerpo.

Chica rubia: Es la representación de la ternura e inocencia, ya que es junto al espectador, la que pasa de la ignorancia al conocimiento de la situación. Además, desde el principio es el único personaje que no cuenta con una estrella en su cuerpo, debido a que ella está reencontrándose con su pasado. Ella tiene su estrella en el rostro debido a que es el lugar en el que se reflejan los sentimientos.

Chicos del grupo: Los chicos son la representación del entusiasmo y emoción, ya que son ellos los que siempre están felices y dispuestos a obedecer las órdenes de la líder por el bien del grupo, también se distingue que sus estrellas están ubicadas en su brazo y su pierna, simbolizando el espíritu rebelde e inquieto del grupo.



Figura 29. No Sé. Alvinsh (2020).

Escenario.

La historia se desarrolla en un edificio abandonado que ha sido tomado por los personajes principales, quienes lo utilizan como una especie de fuerte o guarida y como se aclaró en Fondos, estos escenarios están llenos de indicios narrativos que construyen el pasado de todo el grupo. A la par, se visualiza un cambio de atmosfera con el transcurso del videoclip, como cuando comienzan a sentirse como niño nuevamente, tornando el ambiente de tonos cálidos que narran una clara emotividad de la narrativa del videoclip.



Figura 30. No Sé. Alvinsh (2020).

Animación.

En la animación se resalta que las acciones son muy similares a la realidad, ya que se puede evidenciar la implementación de la técnica denominada rotoscopia, la cual resulta en movimientos muy fluidos, a la par, no hace un uso marcado de la exageración y deformación en los movimientos de los personajes.

- Inicia con una cámara lenta posiblemente hecha con rotoscopia, esta tiene el fin de exponer las distintas estrellas que tienen los personajes.

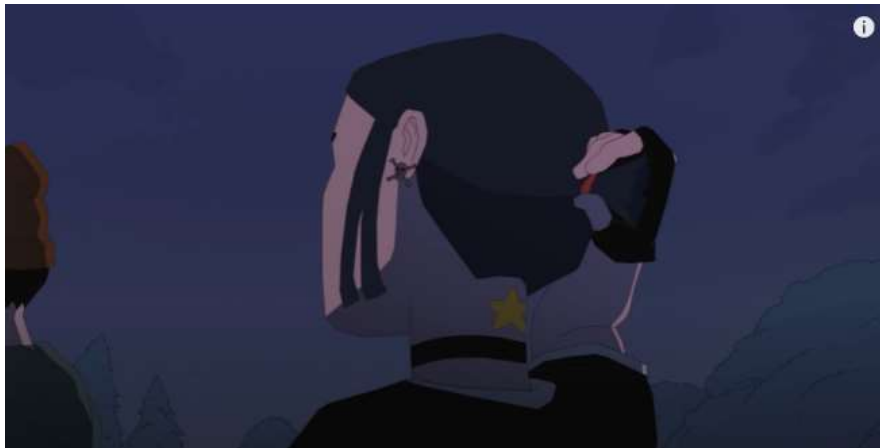


Figura 31. No Sé. Alvinsh (2020).

- Se utiliza la disposición de personajes en el plano para denotar la posición de liderazgo de la chica de negro, y como el grupo se conforma solo por los 3 primeros personajes, dejando de lado a la chica de pelo blanco.

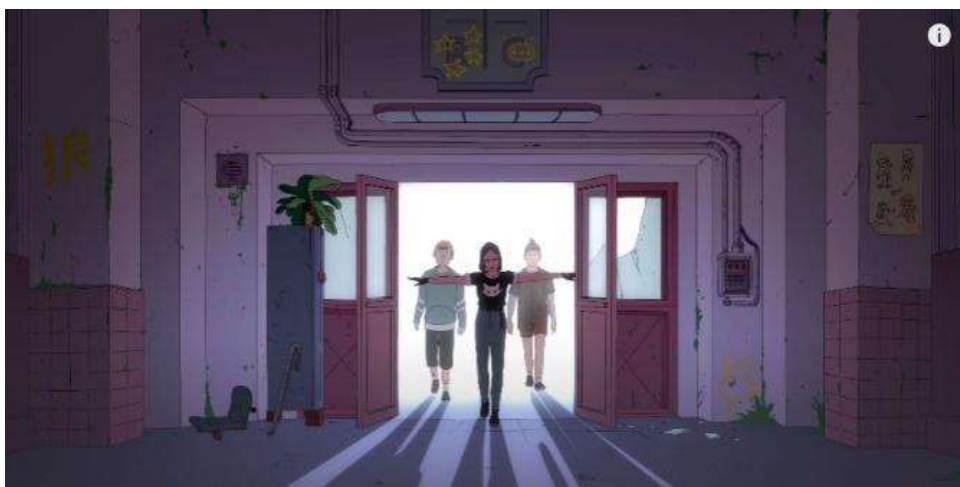


Figura 32. No Sé. Alvinsh (2020).

- Se vuelve a utilizar la cámara lenta para enfatizar las expresiones y acciones de los personajes.



Figura 33. No Sé. Alvinsh (2020).

- Una luz amarilla ilumina a los personajes anticipando el cambio de la paleta de colores y de tiempo.



Figura 34. No Sé. Alvinsh (2020).

- Se vuelven a exponer las estrellas de todos los personajes, esta vez incluyendo a la chica del cabello largo.



Figura 35. No Sé. Alvinsh (2020).

- La cuarta estrella se encuentra con un amarillo más intenso, simbolizando la estrella que recupero la chica de cabello blanco.



Figura 36. No Sé. Alvinsh (2020).

Video vs música.

La canción y el video retratan una misma temática, pero de formas diferentes, el video se centra en una historia específica sobre un grupo de amigos en el cual un integrante se separa por un tiempo, mientras que la canción retrata la misma separación de forma más global y hace un énfasis en el momento de regresar, a su vez los personajes manejan una coreografía en sus movimientos al momento del estribillo, y por último, en el coro, el tiempo se ralentiza, separando así las dos instancias del videoclip.

Análisis The Wolf – SIAMÉS

Narrativa.

El dúo musical SIAMÉS, en el videoclip de su tema musical “The Wolf”, enseña una historia de persecución y suspense en el que los personajes deben afrontar sus diversos problemas.

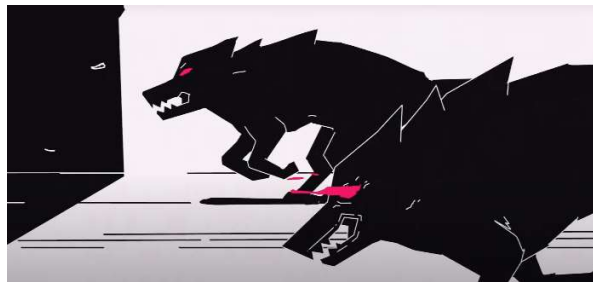


Figura 37. The Wolf. SIAMÉS (2017).

La banda SIAMÉS busca representar por medio de su videoclip una metáfora a los conflictos internos y como se enfrentan las personas con ellos. Por una parte, el personaje del chico que está escapando de los lobos en una motocicleta, esto representa el huir de los contratiempos. Luego está el hombre mayor, quien se encuentra tomando en un bar y de repente se encuentra a un lobo que lo ataca sin piedad, esta referencia al cómo se evaden los problemas. Por último, el personaje de la chica que se encuentra jugando con su celular, en el momento en que el lobo aparece ante ella, lo primero que hace es atacarlo, siendo esta su forma de afrontar estas situaciones. Posteriormente de las introducciones cada personaje se plantea un cambio de vista a la del lobo, donde ocurre una introspección de cómo los personajes actúan ante sus miedos, como la cuestión de dichas situaciones, la confrontación, la perseverancia y la resolución.

Para finalizar, los personajes se encuentran arrinconados ante la manada de lobos, por lo tanto, el chico, quien es el más consciente de todos, busca el valor para enfrentar a sus miedos y apoyar a los demás, puesto que de forma poética al ayudar a otros te ayudas a ti mismo.

Artístico.

El apartado artístico parte del anime, si bien no cumple con el arquetipo típico de anime, usa sus bases estructurales para crear a sus personajes, una proporción de nueve cabezas, ojos grandes, una nariz casi inexistente y una clara diferenciación de cada uno por su cabello.

Fondos.

Todos los fondos están contruidos teniendo en cuenta su punto de fuga, el cual está constantemente enfatizando el objeto de interés, ya sean los personajes o el lobo que los persigue, y a la par, utiliza la paleta de color a su favor para resaltar a los personajes, ya sea separándolos del fondo o camuflándolos con este.



Figura 38. The Wolf. SIAMÉS (2017).

Paleta de color.

El videoclip cuenta con una paleta de color monocromática, la cual alterna entre el blanco y el negro, utilizando bordes blancos para separar ciertos objetos como lo pueden ser los lobos, a la par, se utiliza un único color extra el cual es el rojo, que representa una vista externa a los personajes y sus situaciones.

Personajes.

El chico: como se mencionó anteriormente, representa huir de los problemas, es la única persona al cual se le pueden ver los dos ojos, representando que es el único capaz de ver el panorama completo, también cuenta con un peinado y una vestimenta más desarreglada, que aportan a su construcción como un personaje joven.

El hombre mayor: quien es la representación de la evasión, cuenta con un par de lentes que tapan sus ojos, representando así la poca visión que tiene ante las situaciones, también destaca con un peinado y una vestimenta más pulcra, denotando ser más organizado y responsable.

La chica: quien representa atacar los problemas, se le muestra con un solo ojo, representado que, si bien puede ver la situación, esta es apenas en la mitad de todo lo que está pasando, por su ropa y acciones se le puede ver una actitud bastante despreocupada, pero capaz.

El lobo: es en sí la representación de los problemas, el cual tiene la habilidad de transformarse en distintas formas, también es el único personaje con color en su diseño, contando con unos ojos rojos que buscan realzar el simbolismo planteado para este color.



Figura 39. The Wolf. SIAMÉS (2017).

Escenarios.

Los escenarios no representan ninguna parte en específico, algunas veces son solo espacios cerrados o con obstáculos. También se utiliza mucho como espacio la carretera, simbolizando el camino correcto que deben tomar por los protagonistas.



Figura 40. The Wolf. SIAMÉS (2017).

Animación.

- El video clip empieza con mucha deformación en las formas para denotar la velocidad.

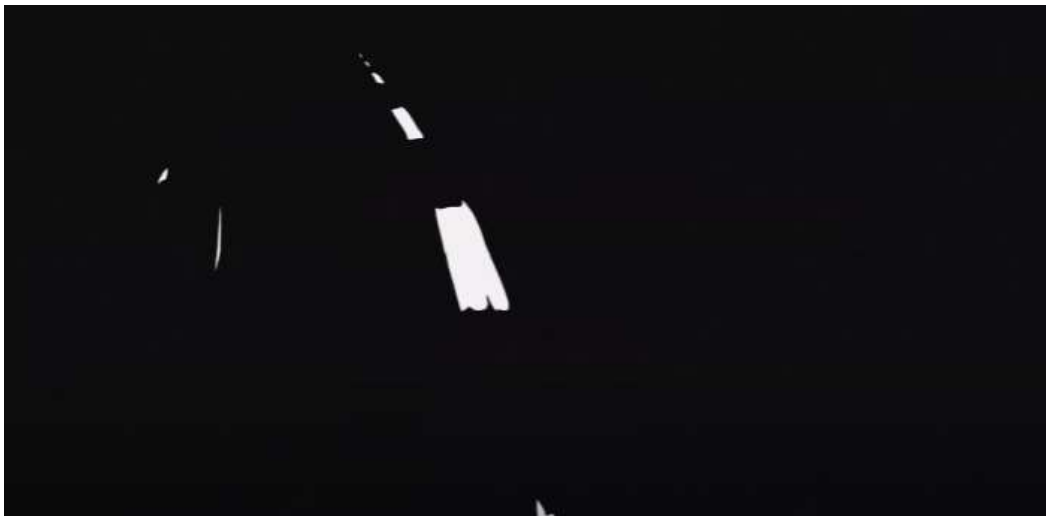


Figura 41. The Wolf. SIAMÉS (2017).

- El lobo se transforma representando las múltiples formas que puede tener un problema y dependiendo del personaje, se multiplica, y, además, su tamaño crece a medida que se enfrenta a cada carácter.



Figura 42. The Wolf. SIAMÉS (2017).

- Todos los personajes se encuentran con un gato negro, esto es un guiño a la banda y funciona como anticipo al ataque del lobo.



Figura 43. The Wolf. SIAMÉS (2017).

- El videoclip parte en una escena representativa de las 3 formas expuestas para enfrentar los problemas, con un movimiento constante que representa la huida, y distintas formas que aluden al alcohol que, a su vez, cuentan con rupturas representando el ataque.

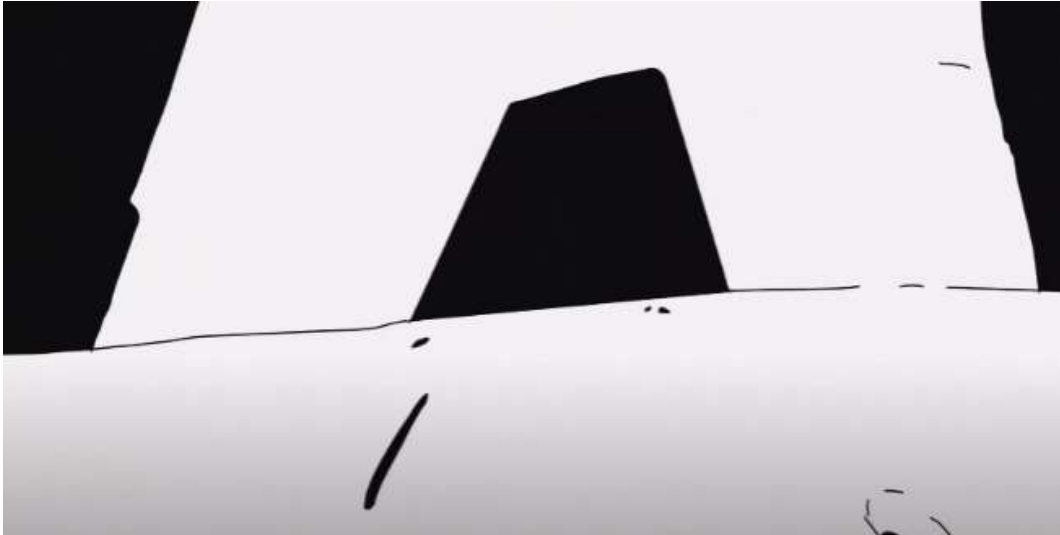


Figura 44. The Wolf. SIAMÉS (2017).

- La chica abre el ojo, representando que puede ser consciente de la situación.



Figura 45. The Wolf. SIAMÉS (2017).

- Se hace un zoom-in al ojo del lobo para dar a entender que la siguiente escena será desde su perspectiva.



Figura 46. The Wolf. SIAMÉS (2017).

- En esta escena se visualiza claramente como cada personaje asume sus problemas.



Figura 47. The Wolf. SIAMÉS (2017).

- La cámara pasa entre todos los personajes aludiendo a que el chico se decide a ayudarlos en el momento en que corre en dirección del lobo



Figura 48. The Wolf. SIAMÉS (2017).

Música vs video.

La lírica de The Wolf maneja mucho la metáfora con lo cual se podría afirmar que narra la misma idea que el videoclip, tratándose esta de los problemas, a su vez se puede observar un muy buen uso del timing, no solo en los cortes que van a ritmo con el tempo de la canción, sino también en las curvas de velocidad de los objetos en movimiento, los cuales parecen ser una extensión visual del instrumento.

Como se puede observar en el capítulo dos, se destaca que la animación es un factor importante que ayuda a fortalecer una pieza artística como lo es el videoclip, ya que además de poder mostrar una representación de la realidad, permite incorporar componentes fantásticos que aportan a la narrativa, a la par de expresar o contar las emociones deseadas a través de la imagen, y en el caso del videoclip, la música puede llegar a ser un detonante de estos componentes por medio de la energía que transmite. Con esto se resalta la presente investigación que tiene como objetivo identificar las posibilidades narrativas en un videoclip animado, además, se reflejan varios aspectos en cada video musical analizado previamente, como la presentación del crescendo en un tema musical y la imagen que lo refuerza, como, por ejemplo, el grito del vocalista de la banda de Consulado Popular con la frase “Y se quieren vomitar” en la canción **Fantasía**, la cual provoca

que el tempo de la canción se torne caótica y como resultado intensificar la representación del pixel art; se destaca la desorientación provocada por una secuencia compuesta de fractales y colores vibrantes acompañado por una instrumentación electrónica y la distorsión leve de la voz tras el impulso de la frase “no sé por qué” en el videoclip **No sé**; al igual que las vertiginosas escenas de SIAMÉS que suceden en el título **The Wolf** al alternar las historias de los tres personajes perseguidos por la criatura que genera una cadena de emociones en el espectador debido a la propia persecución.

También se puede apreciar en estos videoclips que sus narrativas apuntan a una mini trama, siendo esto un motivo más por el cual el espectador queda inmerso en la visualización de la obra con el deseo de poder conocer el desenlace de los acontecimientos.

Se destaca que en los videoclips que hacen uso de la animación buscan tener una armonía con la música, encontrando el punto clave donde los dos apartados combinen y resalten. Los personajes de estos títulos se separan del clásico video musical que decide representar a la banda o el artista, por el contrario, objeta por crear un entorno con sus propios caracteres. Aunque esto no quiere decir que no se le pueda dar cabida a los artistas como en **Fantasía** de Consulado Popular, no obstante estos pasan a ser un complemento y no los personajes por los cuales se desarrolla la trama.

Capítulo III

Los capítulos anteriores permitieron recolectar, investigar y analizar las características que componen a un videoclip, e igualmente, el cómo emplea en su desarrollo la técnica de animación y tras esto cómo contempla las particularidades que comparte con otros tipos de piezas audiovisuales. Esto evoca a un panorama más amplio a la hora de realizar un video musical, dado que cuenta con referentes teóricos y prácticos que tras analizarlos permiten revelar guías que ayudan a la construcción de una historia, como la simbiosis entre un apartado visual y una composición musical, por lo que estos dos apartados se potencian entre sí, pero siendo la imagen la que juega con elementos ya planteados por parte de la música y que construye un universo narrativo que representa diversas emociones del artista al crear la canción **Twenty Four**.

Por otro lado, no se debe dejar de lado la aplicación de la técnica de animación, debido a que potencia la construcción de este audiovisual, gracias a sus propiedades innatas evidenciadas en el análisis anterior y que, gracias a su implementación, da lugar a una pieza que visualmente conlleva una carga dramática importante. Por lo tanto, entra en juego la línea gráfica ya utilizada en el álbum de la canción seleccionada. Por esto para la realización de la obra visual de **Twenty Four** se extraen los puntos clave en el tempo de su tema musical, se lleva a cabo una charla con el creador y se da cuenta de su inspiración a la hora de componerla, para así dejar de lado la letra de la misma, partiendo desde el ritmo y la musicalización.

Planteamiento de la idea

Para desarrollar de manera profunda este proyecto e interiorizar a los espectadores en este universo, el equipo de producción se ve en la tarea de escuchar la canción **Twenty Four** para identificar lo que evoca el ritmo, la letra e intención del artista en relación a sus emociones, resaltando la melancolía, la soledad y el deseo de superación de algunos sucesos de su pasado, por lo mismo, se decidió incluir este fragmento de la vida del compositor y reflejarlo en el producto audiovisual final. A partir de esto, todos los miembros de la producción destacan su labor y su emoción en el desarrollo del proyecto en varios puntos que se van a contemplar a continuación.

Construcción de la idea

La canción “**Twenty Four**” explora sentimientos sobre el viaje y un cambio en la vida del artista por medio la música, desde la dirección general del proyecto se busca explorar estos conceptos

propuestos por el artista y agregar algunos nuevos que puedan potenciar los sentimientos y generar diferentes interpretaciones para quienes la escuchen. El equipo de producción genera varias ideas del espacio y el mar por los significados que comparten, ya que son lugares desconocidos en su totalidad para el ser humano, pero a su vez son fascinantes y ocultan eventos maravillosos y únicos. También se revisan los conceptos publicitarios del artista Luke MacRoberts, destacando a los peces como un reflejo del mismo ser humano. Visualmente se busca generar un ambiente de soledad al manejar pocos elementos en pantalla que denotan el vacío del espacio, como se evidencia en el videoclip “**Let's Go**” del grupo Stuck In the Sound, además de una mezcla de animación híbrida similar a la que utiliza el grupo Gorillaz, pero siguiendo el estilo gráfico impuesto por la dirección, por lo que hace uso del cel shading, ya que es un estilo visual que no envejece y le otorga la correcta relevancia emocional al producto.

Guión

1. EXT.ESPACIO EXTERIOR

Daniela (24 años) colores grises, se encuentra flotando en el espacio en posición fetal con sus ojos cerrados, lentamente abre sus ojos (Azul oscuro) los cuales reflejan a lo lejos un planeta lleno de color, a su alrededor se logran ver planetas cubiertos por la oscuridad en un universo gris en el cual hay diversos animales marinos que nadan en él. Daniela cierra sus ojos.

2. EXT.ESPACIO EXTERIOR Flashback

Daniela (22 años) abre sus ojos (Azules claros) mostrando temor en su rostro, va flotando en el espacio alrededor de diversos peces que le obstruyen el paso, frente a ella hay una luz que llama su atención, Daniela se dirige a ella con un gesto de agrado, la luz brilla mostrando tras de ella la figura de un pez “Diablo Negro” de color morado “miedo” Daniela asustada se devuelve mientras el “Diablo Negro” de color morado la persigue abriendo sus fauces.

3. EXT.ESPACIO EXTERIOR

Daniela se encuentra sentada en un asteroide que hace parte del anillo de un planeta en penumbra. Daniela se coloca de pie y un destello de luz da a sus ojos, dirigiendo su mirada a una pequeña estrella a lo lejos de la cual proviene el destello, con un pequeño brinco Daniela flota en dirección a la estrella, estirando su brazo tocando la estrella la cual implosiona, dejando de sus residuos una semilla que Daniela toma junto a partículas de polvo provenientes de la estrella. Daniela mira a su alrededor encontrando un pequeño planeta árido al cual se dirige. Aterrizando en

él, se arrodilla y planta la semilla con cuidado mientras deja caer de su mano polvo estelar, Daniela se coloca de pie y mira frente a ella la tierra, salta alejándose del planeta mientras cierra los ojos.

4. EXT.ESPACIO EXTERIOR FLASHBACK

Daniela (23 años) Abre los ojos, (Azules) frunce el ceño y aterriza en un asteroide, saltando a más asteroides frente a ella en dirección a la tierra, Daniela en medio de uno de los saltos a otro asteroide es sorprendida por una gigantesca Ballena de color Rojo “ira” la cual choca contra ella desviándola de su rumbo. Daniela cae a lo profundo del espacio apretando sus puños.

5. EXT.ESPACIO EXTERIOR

Daniela abre sus manos y mira la tierra dejando a tras aquel pequeño planeta árido, Daniela detiene su andar al ver a lo lejos la Ballena Roja “ira” asechándola, la cual al pasar por detrás de un planeta se convierte en el Diablo Negro Morado “miedo” el cual la mira y velozmente nada en dirección a ella, Daniela respira y ve sin miedo al Diablo Negro morado acercándose a ella mientras abre sus fauces. El Diablo Negro morado se acerca a Daniela y de él sale un destello blanco que inunda todo el espacio justo antes de tocar a Daniela.

Daniela se encuentra sobre el pez que ahora es una Mantarraya de color Azul “esperanza” la cual la lleva a la tierra dejando a su paso un rastro de colores Rojo, Morado y Azul. Daniela extiende los brazos mientras sonríe.

6. EXT. DIA/PLAYA

Daniela y la Mantarraya surcan los cielos y pasan muy cerca al mar llegando a una playa solitaria, Daniela baja de la mantarraya azul y la ve realizar maniobras en el cielo, la Mantarraya Azul da un giro y se dirige a Daniela velozmente, entrando en ella atravesando su pecho, Daniela se llena de color y emite una ola que se despliega por todas partes llenando el universo de color, Daniela sonríe mientras ve al cielo.

Como se hace mención anteriormente, la historia refleja la situación emocional de Daniela, quien se encuentra en un lugar al que ya no pertenece, esto resalta la evolución de ella a través de sus ojos, único elemento del personaje con color y que pasarán de claros a oscuros demostrando así el esfuerzo realizado junto a todo lo que deja en el camino. Igualmente, se distingue un ente místico que es representado a través de tres animales marinos capaces de cambiar de forma ante las emociones de Daniela. Para resaltar esta habilidad se otorga a esta criatura un color por cada forma que tome, visualizando así una emoción diferente que confronta Daniela para llegar a un

mundo colorido, el cual tiene las características del planeta Tierra, pero destacando una pequeña isla que genera un ambiente cálido que contrasta con el frío universo.

Personajes

Daniela es un personaje que deja ver sus inseguridades al estar en un lugar que no resalta sus cualidades, por lo tanto, tiene como objetivo alcanzar la Tierra debido a sus características únicas y coloridas que reflejan su auténtico ser. Esto representa la esencia del viaje para encontrar su confianza en el mundo, por esto, ella está en un espacio ficticio en escala de grises, donde los retos que afronta y su objetivo a alcanzar es la realidad que la simboliza, por lo cual, al final encuentra una tonalidad cálida y hogareña en su alrededor.

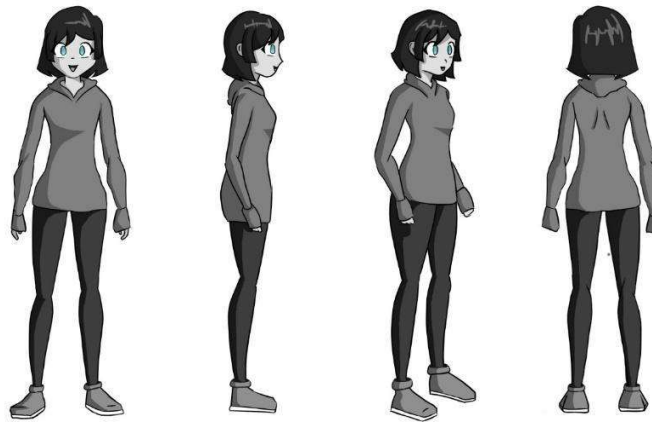


Figura 49. Daniela, personaje principal. Autoría propia (2022).

El ser místico va a ser un personaje crucial en la historia debido a su relación empática con Daniela, ya que tienen una conexión emocional que brinda un giro importante en la trama. Estas emociones se resaltan en tres formas distintas, como el Pez Diablo Negro, el cual es un depredador marino mayormente reconocido por su aspecto aterrador y manera de cazar, vive en las profundidades del océano, aprovechando la oscuridad de este para cautivar a otros peces con su luz y atrapándolos con sus grandes dientes, por ello, representa el miedo de Daniela por encontrarse en un lugar oscuro y frío; la Ballena Azul es reconocida por ser uno de los animales más grande del mar con una enorme fuerza e imponente a la vista, aunque no es un animal peligroso destaca muy bien la ira que siente Daniela al no poder llegar al planeta que desea; la Mantarraya, única en su especie en no poseer aguijón venenoso tiene una figura amigable y única entre otros animales

marinos, se desplaza con movimientos elegantes por el agua y por ello puede representar la esperanza de Daniela al encontrar un mundo en el que pueda sentirse mejor.

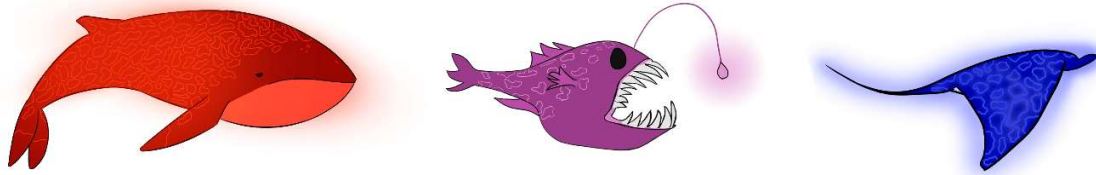


Figura 50. Criatura, personaje secundario. Autoría propia (2022).

Escenarios

Debido a las características del espacio, este se usará como el entorno principal de la historia, ya que es un ambiente frío y solitario, con el cual se busca dar un mayor significado al estado anímico del personaje. Además de convertirse en un lugar misterioso acompañado de varios elementos fantásticos como las criaturas que lo habitan.

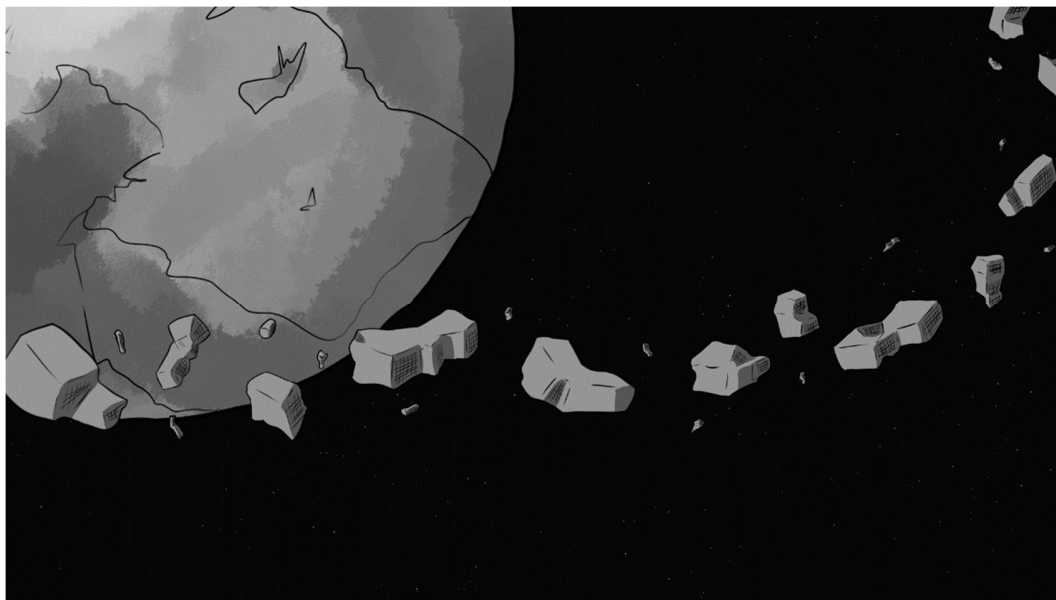


Figura 51. Planeta y asteroides. Autoría propia (2022).

A la par, como segundo escenario está el planeta Tierra resaltado por sus colores, representando el faro de esperanza de Daniela, como un náufrago perdido en el océano que observa a lo lejos una playa. En este caso el mundo colorido se convierte en la oportunidad de Daniela para regresar a su hogar y volver a sentirse feliz, debido a que es un ambiente cálido, fresco y tranquilo.



Figura 52. Planeta tierra, playa. Autoría propia (2022).

Desarrollo del producto visual

Al partir de la construcción de la idea, el equipo plantea un plan de trabajo que sigue estrictamente una línea de producción realizada especialmente para este proyecto.

Preproducción

La preproducción es una de las etapas que se maneja de forma paralela debido a la gran cantidad de actividades y tareas de las que dispone el equipo de producción en el tiempo dispuesto en el diseño del mismo. En primer lugar, por parte del departamento de dirección, se establece un trabajo lineal para las instancias del guión literario y el guión técnico. A partir de este punto se propone realizar un trabajo paralelo que empieza desde la realización de bocetos, el arte conceptual y el storyboard, el cual es trabajado de manera detallada para aclarar la intención y el cómo se plantea la planimetría. De la mano de la dirección, se encontrarán color script y arte generando la proyección de las ideas visuales y la estética por medio de sus propuestas. Adicionalmente, el departamento de producción trabajará sobre un cronograma, un diseño de producción y un

presupuesto que contemple el desarrollo del proyecto. A la par, se organizaron reuniones constantes con el artista Lucke MacRobert, quien es el autor del tema musical **Twenty Four**, para concretar ciertas propuestas por parte del equipo de trabajo. A continuación, comienza la etapa de las pruebas de animación, donde entran en práctica los movimientos coherentes con los personajes, además de plasmar el estilo y el diseño visual ya definido anteriormente. Finalmente se desarrollará un animatic generado de la mano del director, el cual especificará cada momento de toda la historia, junto a los movimientos de cámara y composición, a través de esto se concreta con el artista un bosquejo del resultado del videoclip, donde él tendría una mejor percepción de la propuesta en general para así retroalimentar el producto y continuar con el proceso.

Producción

La producción tiene una base de trabajo paralelo, debido a que el desarrollo de la animación 2D y 3D requiere una mejor distribución de tiempo, aquí se inicia desde el punto en el que ambas partes tienen sus trabajos y actividades distintivas.

Por el lado del 2D, se emplea la construcción de los escenarios y los personajes, al mismo tiempo de generar el color y los acabados. Tras tener una primera instancia de este material, se procede con la animación de escena por escena, las cuales se distribuirán por realizar primero las que están ambientadas en el pasado y luego las del presente, además se tiene en cuenta que los animadores tendrían un tiempo previo para familiarizarse con los personajes y el estilo del proyecto.

Por otra parte, la realización 3D, de modo paralelo al 2D, se encargará de trabajar en el modelado de unos personajes específicos, en este caso “El ser místico”. A continuación, se da inicio a la etapa de texturizado, donde se desarrollan unos materiales que mantengan el estilo propuesto, complementándose con el 2D al estar en el mismo plano. Al igual que en la preproducción, se harán reuniones constantemente, donde nuestro cliente pueda cerciorarse de que el trabajo se esté llevando a cabo, pero lo más importante es que pueda supervisar que las etapas del proyecto están siendo trabajadas de forma congruente a lo planeado en el cronograma.

Posproducción

La posproducción de cierta forma se mezcla un poco con la producción, ya que al ser una animación se trabaja paralelamente entre el modelaje, el diseño, la animación, el montaje y la corrección de color, por lo tanto, cada etapa realizada debe ser revisada por estos medios para garantizar que cumpla con las necesidades del proyecto. Por último, se planea enviar el videoclip

a festivales audiovisuales, antes de ser lanzado por el artista en sus redes sociales o plataformas de uso.

Dificultades

En medio del desarrollo del videoclip *Twenty Four*, nacieron varias complicaciones en relación a la integración de los objetos 2D y 3D, debido a sus características intrínsecas de la forma en la que se realiza. En el campo 3D se implementó un shader que buscaba generar una imagen similar a un dibujo, ya que permitía fusionar ambas técnicas con facilidad, aunque se encontraron algunos inconvenientes en el momento de tratar los movimientos, la perspectiva y la continuación de varios planos mezclados en las dos técnicas.

La dirección general presentó algunas irregularidades al plasmar su idea estética y narrativa a causa de diversas charlas y revisiones con el artista Luke MacRoberts en torno al desarrollo visual del videoclip, por lo que ambas visiones luchaban por la construcción de una historia que plasmase las emociones del tema musical, además de las diversas correcciones que tenían lugar a medida que se avanzaba en la producción y que afectaban el tiempo de trabajo del material restante.

Conclusión

A partir del tratamiento de las bases de la investigación, se mencionan los aportes que proporciona la animación en un videoclip, ya que además de poder mostrar una representación de la realidad, permite a través de las diversas técnicas de animación incorporar componentes fantásticos y exagerados de los cuales se hace uso según lo que se desea narrar, expresar o contar a través de la imagen, generando un estilo propio en el videoclip en base a la melodía o la imagen del artista.

Se identifica que los videoclips nacionales frente a los internacionales no tienen una diferencia mayormente importante en las estructuras que los componen, las singularidades encontradas en estas obras son parte de la representación de la cultura propia de la región, que si bien transmite una esencia reconocible visualmente, no llega a transformar la propia estructura que compone el videoclip, ya que buscan relatar una historia, una simbiosis entre imagen y sonido, no se limitan a hacer uso de los integrantes de las agrupaciones como los únicos personajes y premian la atención del espectador con detalles ocultos que aportan a la narrativa o a los fanáticos de los artistas.

Con lo analizado en los referentes del segundo capítulo, el equipo de investigación procede a destacar dichas características en la producción del videoclip **Twenty Four** del artista Luke MacRoberts enseñado previamente.

Durante la producción del videoclip fue muy importante la investigación realizada previamente, ya que éstas construyen las bases para ejecutar el plan de trabajo, tanto en la animación como en el documento escrito del proyecto, en el cual se consigue la representación de una pieza de corte contemporáneo, por lo que se toman las características de los videos musicales que circularon a partir del año 2017 hasta el 2020 y en los cuales se pueden encontrar productos audiovisuales considerados como obras artísticas y no solo como un elemento promocional de la canción o el artista.

Durante la realización de este proyecto, el equipo de producción no se ha podido reunir en un espacio determinado y físico a causa de la pandemia por el Covid-19. Por ello, la organización y comunicación entre los miembros del grupo ha sido muy importante para ver en qué fase se encuentra cada uno, qué dificultades e inconvenientes tienen a la hora de trabajar en cada etapa, sus implicaciones con otros planos y la corrección de estos para una uniformidad en la animación por parte de todo el grupo.

De este modo se logra crear una pieza que congenie de manera adecuada con la canción, aportando los elementos de la narrativa evidenciados en este documento y construir una historia original para así cumplir con cada uno de los objetivos propuestos en esta investigación.

Referencias

- Wazarus, I., (2014). *Animación experimental, la no-narrativa con imágenes figurativas* (Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ospina, G. y Restrepo, J., (2015). “*Videoclip póstumo remordimiento*” *Una exploración entre lo visual y lo sonoro* (Licenciatura). Universidad Tecnológica de Pereira.
- María, A., (2007). Narración y descripción en el videoclip musical. *Razón y palabra*, 56(1). Recuperado de: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html>.
- McKee, R., (2011). El guión. 9th ed. *Alba Editorial*. Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55557587/El-guion-robert-mckee-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1643597377&Signature=G-2PmgAxY-kHr3N2mUy1YagRmYvTtcBDktKH2Ssm6Oic75~HIFdzK5LzIWtp3761QTyH2IQWoEAKabq5MxolS66~3CbXIVS8SK3JLpagP~rOiOUtymg~gTaQfu8UBepq55nYoRtM3KHU55WHzxcVqLYwbMGbe1RpBkflfv5QL2LLu6rYkER3~CfI5I88L1PMupoHLcZUNoITpnqFZQ-AVz73~BbdqIYtAG7Zjip39BzC9UjV1n04EhwSbnnmEOxpuGAH5iVpkkICIP7mQhzRYmQq95EQXJDeV11CqS1AhPKp~4lXdXVVB0c~K771DuFHQf8z0f4zVMBogThKrqERA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Ospina, G; Restrepo, J (2015). “*Videoclip póstumo remordimiento*” *Una exploración entre lo visual y lo sonoro*.
- Fernández., D. (2018). *El análisis del videoclip o vídeo musical como texto audiovisual*. (Trabajo de grado inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Roncallo, S. (2017). *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales*. Universidad de La Sabana & Enrique Uribe Externado Universidad de Colombia.
- López, F. (2017). Animación y música en los videoclips del Studio Ghibli. *Mediterránea de comunicación*, [online] (1). Recuperado de: <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2017-v8-n2-animacion-y-musica-en-los-videoclips-del-studio-ghibli> [Accessed 18 November 2020].
- Murillo, J. and Llano, C., (2020). *La metáfora como instrumento visual expresada en el videoclip “Mariposa” del grupo Belembé*. (Trabajo de grado). Universidad de La Sabana.

- Gifreu, A. (2009). Seminario historia del videoclip. Recuperada de: http://www.agifreu.com/docencia/seminario_videoclip.pdf
- Dondé, E., (2020). Historia de la animación en Colombia. Industria animación. Recuperado de: <https://www.industriaanimacion.com/2020/04/historia-animacion-en-colombia/>
- Sedeño, A. (marzo, 2006) *Videoclip musical: desarrollo industrial y últimas tendencias internacionales*. Recuperado de: <http://www.uvm.cl/csonline>
- Crilator (06 de octubre de 2019). El primer videoclip de la historia [Archivo de Video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=KMkpM6IVU_U
- Buch, A. (S.F.) Videoclips animados [Entrada de Blog]. Recuperado de: <https://3dcube.es/blog/videoclips-animados/>
- Leguizamón, J. (junio de 1998). Plano teórico-metodológico [Archivo semiótica]. Recuperado de: <http://www.archivo-semiotica.com.ar/Leguiz.html>
- López, P. (2016) *Historia de los efectos especiales en el siglo XX* (Trabajo de grado, Universidad Politécnica de Madrid, España) Recuperado de: https://oa.upm.es/48961/1/TFC_PATRICIA_LOPEZ_DE_ANDRES.pdf - <https://oa.upm.es/48961/>
- Araujo, A. (2018) *El videoclip y los nuevos formatos audiovisuales de promoción musical* (Tesis de grado). Universidad de Sevilla, Facultad de Comunicación, Sevilla, España.
- Jensen, N, Ferrer, A & Ferrer, C. (2006). *Animación historia y actualidad*. Universidad Nacional del Nordeste, Corrientes, Argentina.
- Donet, D. (2019) “*Videoclips interactivos: características y tendencias*” (Trabajo final de grado, Universidad Politécnica de Valencia, Ganidia, España). Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/128873/Donet%20-%20El%20videoclip%20interactivo%3a%20caracter%20adsticas%20y%20tendencias..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Consulado Popular (15 de junio de 2018). Consulado Popular - Fantasía (video oficial). [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=QYqZNCCb9VI>
- AlvinschMusica (06 de noviembre de 2020). Alvinsch - No sé (Video Oficial). [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=YqsGAwzAasI>
- SIAMES (17 de septiembre 2019). SIAMÉS - Summer nights [Official Animated Video]. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hM7Eh0gGNKA>

SIAMES (21 de abril 2017). SIAMÉS - The wolf [Video Animado Oficial]. [Archivo de video].

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IX44CAz-JhU>

Stoner, J., Freeman, R. y Gilbert, D. (1996). Administración Sexta Edición (Traducción de: Mascaró Sacristán, P). *Naucalpan de Juárez, México: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.*

Recuperado

de:

https://alvarezrubenantonio.milaulas.com/pluginfile.php/76/mod_resource/content/1/LIBRO%20DE%20ADMINISTRACION.pdf