

“¿EL ROCAN... QUÉ”

**Desarrollo de una propuesta de motion graphics a partir del libro “Bogotá,
Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975” de Umberto Pérez**

Juan Camilo Valencia Arias

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño

Cali

2017

“¿EL ROCAN... QUÉ?”

**Desarrollo de una propuesta de motion graphics a partir del libro “Bogotá,
Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975”**

Juan Camilo Valencia Arias

Trabajo de Grado para optar por el título de

Diseñador Gráfico

Director:

Andrés Reina

Diseñador Gráfico

Comunicador Social

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas

Departamento de Diseño

Cali - Colombia

2017



UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

El Estudiante JUAN CAMILO VALENCIA ARIAS identificado con Cédula de ciudadanía número 1144068556 de Cali y código 201126681, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado "*¿El rocan... qué? Desarrollo de una propuesta de motion graphics a partir del libro "Bogotá, Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975" de Umberto Pérez*", el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador: Miguel Alejandro Bohórquez Nates
Jurado Asesor: Iván Alberto Abadía Quintero
Jurado Experto: Edier Becerra Álvarez

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 22 de septiembre de 2017, según 012-2017 del Comité del Programa.

ANDRÉS REINA GUTIÉRREZ
Director del Proyecto

PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico

CARLOS ANDRÉS ORTEGA GARCÍA
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

-DEDICATORIA-

No creo que dude al decir que éste proyecto de grado va dedicado a mis padres, no conozco personas más dedicadas y con ganas de salir adelante que ellos. Tanta preguntadera ya tuvo frutos. A ellos, gracias por enseñarme a que la constancia es lo más importante que se debe tener. Sin ella, no creo que hubiese llegado hasta acá.

-AGRADECIMIENTOS-

En primera instancia, quiero agradecer a mis padres, hermanos y familia en general; por la preocupación constante y las buenas energías depositadas en mí para poder culminar este proyecto. Gracias a ustedes tuve la base inicial para poder empezar ésto y sobre todo, culminarlo; son ustedes mi mayor motivación.

A todos mis amigos que de alguna manera estuvieron involucrados en el proyecto; quienes leyeron, aportaron, molestaron y opinaron; mil y mil gracias, la celebración es conjunta, no creo que haya podido haber terminado ésto sin sus palabras y apoyo incondicional.

A mis compañeros de Ingenia, aquí en Colombia y México, que siempre estuvieron preocupados y pendientes por mi resultado. Gracias por preguntar a diario por el desempeño del proyecto, creanme que uno de mis motivos principales para continuar, es poder estar junto a ustedes de nuevo con total tranquilidad. Este proyecto es suyo.

A mi director, Andrés Reina, sé que fue muy particular y extraño todo este proceso, pero en serio agradezco su paciencia, y sé que fue mucha. A todos los profesores que en algún u otro momento molesté con preguntas, libros, referencias y de más; gracias y mil gracias, espero poder seguir molestandolos.

Y por último, pero no menos importante, agradezco a todas las personas que, a pesar que nunca leerán esto, están aquí incluidas en el proyecto de alguna u otra manera; a quienes crearon el arte del Rock and Roll, a quienes de manera arriesgada decidieron incluirlo en la cultura de nuestro país, a quienes fueron simples oyentes y aún mantienen vivo el legado de éste género. Gracias infinitas, porque por ustedes, esta historia aún seguirá viva.

¿EL ROCK... QUÉ?



Desarrollo de una propuesta de motion graphics
a partir del libro “Bogotá, Epicentro del Rock
Colombiano entre 1957 y 1975” de Umberto Perez



-TABLA DE CONTENIDO-

LISTA DE TABLAS -----	6
LISTA DE FIGURAS -----	7
RESUMEN -----	8
INTRODUCCIÓN -----	9

CAPÍTULO UNO: GENERALIDADES DEL PROYECTO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----	10
1.2 OBJETO DE ESTUDIO -----	11
1.3 OBJETIVOS -----	11
1.3.1 OBJETIVO GENERAL -----	11
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS -----	11
1.4 JUSTIFICACIÓN -----	12
1.5 MODELO METODOLÓGICO -----	13

CAPÍTULO DOS: ESTADO DEL ARTE

2.1 Introducción y clasificación -----	14
2.1.1 Inside CHANEL: Mademoiselle (2012) -----	14
2.1.2 S-W-I-S-S-T-E-D (2015) -----	17
2.1.3 The New Promised Land (2016) -----	19
2.1.4 Pale Blue Dot (2012) -----	21
2.2 Análisis y conclusiones -----	24

CAPÍTULO TRES: MARCO TEÓRICO

3.1 El diseño audiovisual como herramienta comunicativa -----	26
3.2 Los motion graphics y su versatilidad -----	30
3.2.1 Imagen -----	31
3.2.2 Sonido -----	34
3.2.3 Tipografía -----	36
3.3 Adaptación de textos a productos audiovisuales -----	36

CAPÍTULO CUATRO: PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 Introducción -----	39
4.2 Sección 1 (CONTEXTUALIZACIÓN) -----	39
4.2.1 Libro a trabajar -----	39
4.2.2 Contexto Histórico-Cultural de Colombia en la década de los 60s -----	41
4.3 Sección 2 (SELECCIÓN) -----	45

4.4 Sección 3 (PREPRODUCCIÓN) -----	46
4.4.1 Introducción general -----	46
4.4.2 Desarrollo conceptual -----	47
4.4.3 Previsualización -----	49
4.4.4 Construcción de elementos -----	52
4.4.5 Sinopsis del fragmento escogido -----	54
4.4.6 Guión de voz en off -----	55
4.5 Sección 4 (PRODUCCIÓN) -----	57
4.5.1 Selección de colores y estilo -----	57
4.5.2 Selección de audio -----	58
4.5.3 Selección tipográfica -----	59
4.5.4 Formato y programas a utilizar -----	60
4.5.5 Bitácora del proceso y resultado final -----	61
CONCLUSIONES GENERALES -----	62
BIBLIOGRAFÍA -----	63
ANEXOS -----	65

-LISTA DE TABLAS-

Tabla 1. Modelo Metodológico (P. 13)

Tabla 2. Niveles de iconicidad de Abraham Moles (P. 33)

-LISTA DE FIGURAS-

- Figura 1.** Título introductorio “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (P. 15)
- Figura 2.** Texto ONCE UPON A TIME “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (P. 15)
- Figura 3.** Ejemplos varios 1 “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (P. 16)
- Figura 4.** Ejemplos varios 2 “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (P. 16)
- Figura 5.** Comparativo: Imagen del poster de Pixies original del libro // Imagen tomada del video (P. 17)
- Figura 6.** Ejemplos Varios 1 “S-W-I-S-S-T-E-D” (P. 18)
- Figura 7.** Ejemplos Varios 2 “S-W-I-S-S-T-E-D” (P. 19)
- Figura 8.** Ejemplos Varios 1 “The New Promised Land” (P. 20)
- Figura 9.** Ejemplos Varios 2 “The New Promised Land” (P. 20)
- Figura 10.** Ejemplos Varios 3 “The New Promised Land” (P. 21)
- Figura 11.** Ejemplos Varios 1 “Pale Blue Dot” (P. 22)
- Figura 12.** Ejemplos Varios 2 “Pale Blue Dot” (P. 22)
- Figura 13.** Ejemplos Colores “Pale Blue Dot” (P. 23)
- Figura 14.** Ejemplo Tipografía “Pale Blue Dot” (P. 23)
- Figura 15.** Secuencia de Título película Carmen Jones (P. 27)
- Figura 16.** Conceptos desglosados y seleccionados con sus colores (P. 47)
- Figura 17.** Conceptos relacionados con posibles aplicaciones (P. 49)
- Figura 18.** Ejemplos de referentes 1 (P. 50)
- Figura 19.** Ejemplos de referente: Primavera Sound Barcelona 2016 (P. 50)
- Figura 20.** Ejemplos de referente: Disneyland Paris Motion Design (P. 51)
- Figura 21.** Ejemplos de portadas de álbumes de Rock and Roll de la época (P. 51)
- Figura 22.** Bogotá en los años 50 (P. 52)
- Figura 23.** Ejemplo de fotografías utilizadas (P. 52)
- Figura 24.** Colores encontrados (P. 53)
- Figura 25.** Fuentes seleccionadas 1 (P. 53)
- Figura 26.** Fuentes seleccionadas 2 (P. 53)
- Figura 27.** Pantallazo recurso fotográfico y vectorial (P. 57)
- Figura 28.** Colores principales encontrados (P. 57)
- Figura 29.** Colores secundarios encontrados (P. 58)
- Figura 30.** Fuentes definitivas 1 (P. 59)
- Figura 31.** Fuentes definitivas 2 (P. 59)
- Figura 32.** Formato HDTV 720p (P. 60)
- Figura 33.** Pantallazo de áreas de trabajo en Adobe Photoshop y Adobe Illustrator (P. 60)
- Figura 34.** Pantallazo área de trabajo en Adobe After Effects (P. 61)

-RESUMEN-

El presente proyecto, muestra el desarrollo y producción de un “Motion Graphics”, herramienta de los formatos audiovisuales, adaptando el libro “Bogotá: Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975” de Umberto Pérez. En él se explora de manera principal los conceptos del diseño audiovisual y así mismo el de motion graphics, con sus respectivas características. Posterior a esto, se realiza una investigación respecto al contexto socio-cultural de Colombia a finales de las décadas de los 50s y mediados de los 60s; para así tener un panorama claro respecto al contexto tratado en el libro y así poder llegar a interpretarlo de manera apropiada.

Como pieza final, se presenta la parte inicial del primer capítulo del libro, plasmando toda su información por medio de fotografías, elementos vectoriales y vídeos de la época, animados en un formato de video. De igual modo, se crea esta adaptación del texto de Pérez, con el fin de mostrar la memoria de este acontecimiento musical en el país, que a pesar de haber marcado un cambio en la cultura de los jóvenes de ese entonces, se encuentra prácticamente perdida.

Palabras claves: Diseño audiovisual, motion graphics, animación, adaptación, rock and roll, cultura.

-INTRODUCCIÓN-

Explorar y entender los medios de comunicación y las maneras de representar la información es una tarea que cada día va evolucionando; junto al desarrollo tecnológico, cada día hay nuevas y diferentes maneras de plasmar “algo” o de mostrar diferentes tipos de información. Siempre se ha tenido presente la televisión, la prensa, la radio y los libros como plataformas y medios comunes para esto; no obstante, la constante evolución informática ha logrado que nuevos medios de comunicación y plataformas informativas se encuentren al alcance de muchas personas alrededor del mundo.

En el presente proyecto, se mostrará el proceso de conceptualización y producción de un “Motion Graphics”, una versátil plataforma del diseño audiovisual utilizada para la representación de diferentes tipos de información, a partir de un apartado del libro de Umberto Pérez “Bogotá: Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975”. Para ésto, el proyecto se divide en cuatro partes, en donde la primera, se muestra de manera básica el planteamiento del problema, su justificación y objetivos a trabajar; posterior a esto, se realiza una investigación acerca de los conceptos básicos a tratar y de material audiovisual similar por parte de otras personas; luego, se plantea un plan de trabajo y metodológico para que finalmente, en la última parte, se muestre el desarrollo conceptual y de producción del proyecto audiovisual.

Adicional a esto, el presente proyecto pretende mostrar el motion graphics como una plataforma ideal para adaptar libros y sobre todo, documentar una historia; así mismo, como una herramienta didáctica para la transmisión de información, pues cuenta con características particulares para la visualización de contenido de una forma más clara e interactiva por su carácter audiovisual. La llegada del rock and roll a Colombia creó un nuevo capítulo en la historia de la música del país y del desarrollo socio-cultural de los jóvenes de la época; sin embargo, ha estado usualmente oculta y no muchas personas han documentado este suceso, su evolución y posterior desarrollo en el país. No obstante, es importante mantener esta historia viva a través de diferentes medios o plataformas; adaptar el libro de Pérez, no sólo pretende mostrar a la herramienta del diseño, motion graphics, como un medio propicio para representar algo de forma documental; sino que también pretende recuperar este suceso, que a pesar de tener pocos documentos bajo su nombre, merece seguir siendo documentado.

-CAPÍTULO UNO-

GENERALIDADES DEL PROYECTO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo de diferentes medios de comunicación ha evolucionado de manera paulatina a través de los años; existiendo cada vez más diferentes maneras de plasmar, representar y transmitir información a diferentes usuarios. El presente proyecto pretende mostrar dicha evolución a través del desarrollo de un motion graphics basado en un libro. Siendo los motion graphics, un recurso utilizado para plasmar información de manera rápida, precisa, detallada y de igual modo, de forma interactiva.

En primera instancia, se plantean los nuevos medios como, según Manovich (2001), herramientas novedosas y precisas para la distribución de información, aclarando que los medios clásicos o “antiguos” no se encuentran ya descartados; más bien dice que no poseen características y cualidades que estos nuevos medios sí; por ejemplo, habla de que los viejos medios a la hora de su copia sucesiva presentan pérdida de la calidad, a diferencia de los nuevos medios que se encuentran codificados digitalmente y su copia y distribución puede ser de manera ilimitada y sin degradación alguna. Con esto, podemos categorizar a los motion graphics como un nuevo medio de plasmar información.

Entender y explorar estos nuevos medios implica dar a conocer nuevas formas de plasmar la información documentada hacia nuevos públicos, pues de la misma forma en que la tecnología avanza, así mismo lo hacen las personas. Los jóvenes, como público consumidor por excelencia, desarrolla cada día nuevos intereses y se enfrenta a múltiples plataformas de reproducción de información, en donde cada vez más busca la interactividad o la novedad.

Ahora, en el presente proyecto se utilizará como base para la animación, un libro de Umberto Pérez, “Bogotá: Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975”. Usar este libro y sobre todo el tema del Rock and Roll, es una forma de, como lo menciona el mismo Pérez en una entrevista, dar justicia a aquella historia perdida. Si bien, el desarrollo del Rock en Colombia ha sido grande y creado grandes exponentes de talla internacional; sus inicios son poco precisos y es muy poca la información encontrada incluso en periódicos de la época; pues el país en ese entonces tenía otros intereses culturales y no veía en el Rock un futuro. Un futuro que efectivamente tuvo, y que sesenta años después de su llegada, aún hay gente interesada en contar su historia.

1.2 OBJETO DE ESTUDIO

“Motion graphics como plataforma para relatar una historia documental”

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar una propuesta de motion graphics que narre la historia del Rock en Colombia, basada en un fragmento del primer capítulo del libro “Bogotá, Epicentro del Rock Colombiano Entre 1957 y 1975”.¹

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Revisar las características de representación de los medios audiovisuales empleadas en los motion graphics
- Identificar elementos representativos de los motion graphics con propósitos didácticos
- Explorar los recursos de adaptación de un contenido textual documental en un corto didáctico de motion graphics

¹ Al momento de la entrega de éste documento, se adjunta en el CD una animática de la animación, en el momento de la sustentación se mostrará el resultado final

1.4 JUSTIFICACIÓN

El querer escuchar y entender historias del pasado ha sido una preocupación del ser humano desde siempre. La curiosidad por ésto, ha llevado a que el hombre guarde estas historias o memorias a través de diferentes plataformas. Libros, cuentos, series y películas; son algunos ejemplos en los que se es plasmada; no obstante, con el desarrollo tecnológico en constante evolución, se encuentran más herramientas a la mano para poder plasmar una historia. No hay que ser un escritor famoso, ni un productor de cine para que sea posible producir piezas documentales de todo tipo; hablando propiamente del presente proyecto, se plantean los motion graphics como una herramienta contemporánea y efectiva para plasmar estas historias.

La versatilidad de los motion graphics, hace que se puedan utilizar múltiples recursos visuales, sonoros y tipográficos, sin dejar a un lado su respectiva edición y las decenas de posibilidad existentes a la hora del montaje final. Esta misma versatilidad, hace que los motion graphics puedan presentarse en diferentes medios, por ejemplo la televisión o en la internet. Si bien, los medios clásicos como el cine o los libros son los principales en ser utilizados por el hombre; la era tecnológica ha hecho que las personas se acerquen cada vez más con plataformas novedosas, así como los motion graphics.

Con esto, el presente proyecto pretende resaltar estas características de los motion graphic, conceptualizando y produciendo uno basado en un libro que narra la historia del Rock en Colombia, y de manera más específica, en Bogotá. Se escoge esta temática pues esta historia en particular, dio mucho de qué hablar en la época en que surgió, sin embargo y de manera irónica, no existen muchos apartados que recopilen esta historia. Muchos de los acontecimientos y documentos recopilados, son en gran mayoría recopilación de experiencias de las personas que vivieron esta época. De igual modo, y a pesar de no existir mucha recopilación histórica de este suceso, sí hay evidencia de carátulas de álbumes de bandas internacionales y locales; y todo esto, presenta un contenido estético muy amplio que, a modo de referente, puede llegar a crear una adaptación interesante en un formato audiovisual.

Para finalizar, el presente proyecto busca resaltar ambos elementos, el motion graphics y la historia del Rock and Roll en Colombia; creando un producto que pueda mostrar la versatilidad de la técnica y la nostalgia de éste suceso que merece ser recordado.

1.5 MODELO METODOLÓGICO

MODELO METODOLÓGICO		
INVESTIGACIÓN		1
Recolección de documentos bibliográficos propios a la temática de la construcción de un motion graphic, y así mismo de referencias del producto formal como tal 1.1 Contrucción Estado del Arte 1.2 Construcción Marco Teórico		
2	CONTEXTUALIZACIÓN Y SELECCIÓN	
	2.1 Lectura y conceptualización del libro “Bogotá: Epicentro del Rock Colombiano Entre 1957 y 1975” 2.2 Revisión del contexto histórico y cultural en Colombia en los años 60s 2.3 Selección del capítulo y sección del libro a trabajar	
PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN		3
3.1 Desarrollo conceptual, búsqueda de referentes y construcción de bocetos 3.2 Construcción de guiones 3.3 Selección de colores, vectores, fotografías a usar 3.4 Definición del formato a trabajar 3.5 Desarrollo formal de la pieza, edición y producto final		

Tabla 1. Modelo metodológico

Fuente: Autor

Esta estructura de modelo metodológico, plantea el presente proyecto en tres fases, donde cada una se encontrará, si bien de manera independiente como un solo capítulo por su tamaño (por ejemplo estado del arte y marco teórico) o en uno más amplio con otros temas pertinentes a la hora del desarrollo del proyecto. Ahora, es importante tener en cuenta que esta estructura de tres fases, responde a la analogía de la clásica terna “Análisis, Síntesis y Evaluación” en donde se clasifican las tareas de acuerdo a su función en estas tres categorías.

-CAPÍTULO DOS- ESTADO DEL ARTE

2.1 Introducción y clasificación

El presente proyecto, pretende mostrar la adaptación de un libro a un motion graphics. El libro escogido para ello es de carácter informativo y recopilatorio de una situación como lo fue la llegada del Rock a Colombia en los años 60s, es por eso que se denomina al producto final como “motion graphics documental”, en esta parte del proyecto, se revisarán productos audiovisuales que pueden ser: **adaptaciones y/o documentales**. Para ello se debe plantear una metodología de trabajo en donde se indagarán productos amateurs o de empresas especializadas en el desarrollo de motion graphics; para así sacar de ellos herramientas metodológicas o conceptuales para el desarrollo de éste proyecto.

En primer lugar, se aclara que el desarrollo de motion graphics a manera de investigación no se ha realizado mucho en el ámbito académico, si bien, existen diferentes autores que hablen de su técnica y su teoría, así como se ve en el marco teórico; son muy pocos los referentes encontrados a la hora de hablar de un “motion graphics documental”, e incluso, es casi nulo el material profesional que se encuentra respecto a la adaptación de libros al motion graphics como tal. Es por eso que se escogieron trabajos en base al gusto personal, que evocaran de una manera particular la época o historia de su contenido; así mismo, se tuvieron en cuenta que éstos presentaran diferentes técnicas en el uso de la imagen, el sonido y, por supuesto, la tipografía, elementos claves a la hora de realizar una animación.

2.1.1 Inside CHANEL: Mademoiselle (2012)

El primer trabajo que se muestra es una pequeña parte de un gran proyecto audiovisual dividido de forma capitular, “**Inside CHANEL**” es una recopilación de diferentes vídeos en donde se muestran los elementos más representativos de la casa de modas, como así mismo, un poco de su historia, como la de su fundadora Gabrielle “Coco” Chanel; la gran mayoría de éstos son independientes y no presentan una continuidad. Este proyecto que inició en octubre del 2012 con 14 capítulos, muestra una gran variedad de herramientas y formas de crear animaciones, animación digital, vídeo, voz en off, música, etc; cada uno de estos capítulos tiene una duración promedio entre 3 minutos y 3 minutos y medio. Desde el año del lanzamiento de los capítulos iniciales, Chanel ha publicado hasta la fecha 6 capítulos más a su página web y páginas de alojamiento de vídeos.

Es de gran importancia tener en cuenta este proyecto por su carácter capitular, si bien no es una adaptación de un libro, el capitular nos genera un orden secuencial así estos no presenten una continuidad en su narrativa. El presente trabajo, muestra cómo se realiza una adaptación de un libro a un motion graphics, y claramente es vital poder entender cómo otros proyectos crean una gran historia, dividida en capítulos así como los libros.

Como se dijo anteriormente, algunos capítulos de *Inside CHANEL* no presentan continuidad y cada uno es independiente en términos de contenido; no obstante, los

capítulos 5, 6 y 7 muestran la historia de la fundadora de la casa de modas, en estos tres, las herramientas y estilos de la animación son iguales y sí presentan una continuidad en su contenido. De estos 3, se escogió el número 6 **“Mademoiselle”** (Thierry Demaizière y Alban Teurlai, 2012).

En este, podemos encontrar diferentes elementos narrativos importantes desde los ámbitos de la imagen, sonido y tipografía. En primera instancia, el vídeo inicia con el título del proyecto global (“Inside CHANEL”) y posterior a esto, el número y título del capítulo, esto nos muestra que hay una continuidad, en un caso en donde una persona sin conocer los vídeos previos, entendería desde su inicio que éste hace parte de una serie.



Figura 1. Título introductorio “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (2012) Paris, Francia.

Fuente: <http://inside.chanel.com/es/mademoiselle/video>

Podemos ver que esta animación, a pesar de ser en gran parte vectorial, es un plano secuencia, o al menos es la intención que nos quieren mostrar los directores; pues este no presenta cortes de escenas, si no que es continuo su movimiento, esto es posible al utilizar el principio de figura fondo, en donde aquello que vemos en un principio como una imagen que bien podría ser complementaria, es utilizada después como el fondo de la siguiente escena. El uso del movimiento de cámara para generar continuidad es predominante en el vídeo, y es importante que éste se encuentre presente, Ware (como se citó en Finke y Manger, 2012) menciona que es vital mantener este principio pues ayudará a que los usuarios mantengan su atención con ayuda de las llamadas “anclas”.



Figura 2. Texto ONCE UPON A TIME “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (2012) Paris, Francia.

Fuente: <http://inside.chanel.com/es/mademoiselle/video>

La frase que más aparece en este vídeo, y así mismo en el capítulo 5 y 7, es “ONCE UPON A TIME” (*Había una vez*); esta funciona como una de las llamadas anclas mencionadas arriba, pues genera una continuidad del capítulo anterior y en el posterior; de igual modo, es una frase bien lograda a la hora de mostrar que se está contando la historia de Coco Chanel, el utilizar una frase que se encuentra de manera usual en cuentos infantiles, le da un carácter no sólo poético y romántico al vídeo, sino que también le deja claro al espectador que se está contando una historia, y es ahí donde entra en juego el contexto de dicho usuario para entender dicha frase.



Figura 3. Ejemplos varios 1 “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (2012) Paris, Francia.

Fuente: <http://inside.chanel.com/es/mademoiselle/video>

Ahora, los diferentes tipos de recursos de imágenes utilizados en el vídeo son variados y muestran cómo no necesariamente debe ser de una sola manera. En él encontramos ilustraciones, fotografías, videos, pinturas e imágenes vectoriales; que a pesar de ser utilizados todos en un mismo video, no genera ruido o ni se ve cargado, sino que por el contrario se manejan con una buena armonía, siendo coherentes con la historia a contar. Así mismo, el uso de la retórica visual es gigante, existiendo grandes ejemplos de metáforas en ella, en donde las imágenes representan, apoyándose con estos recursos, lo que la voz en off narra.

De igual modo el uso del color juega un papel importante, donde se utiliza una escala de grises, blanco y negro; es curioso pensar que estos no sólo se pueden dar en una interpretación de forma estética como hacen mención Ràfols y Colomer (2003) sino que también de una forma semántica; pues el uso de estos colores representa la esencia y estilo de quién era Coco Chanel, en el video mismo se menciona que fue ella quien empezó a usar el negro como un color elegante en sus prendas.



Figura 4. Ejemplos varios 2 “Inside CHANEL - Capítulo 6: Mademoiselle” (2012) Paris, Francia.

Fuente: <http://inside.chanel.com/es/mademoiselle/video>

El uso de la tipografía como medio para comunicar ideas es complementario, todo el video cuenta con voz en off y música de fondo, en donde la función de los textos es apoyar y resaltar los mensajes más importantes de él. Se encuentran más de 10 tipos de fuentes en el video, siendo de manera similar al uso de las imágenes, en donde a pesar de ser una gran cantidad, no genera un ruido o incoherencia respecto al tema que se desea tratar. Aunque Finke y Manger (2012) dicen que las fuentes sin serifas apoyan en mayor parte la legibilidad en una imagen en movimiento, el uso de fuentes estilizadas y con serifa también se encuentra presente siendo éstas coherentes y armoniosas con el estilo estético de la animación.

Como se mencionó previamente, el video cuenta con música de fondo y voz en off, las cuales, a manera personal, juegan el papel protagonista en el video y cumplen lo que dicen Ràfols y Colomer (2003) siendo los que acentúan la carga emotiva de la comunicación. El uso de una narradora con acento francés, a pesar de ser el audio en inglés, es porque claramente los directores quieren crear esa conexión con los orígenes de Coco Chanel y el video como tal, y refuerza la idea que ésta narración se antepone a cualquier otra forma de comunicación (Ràfols y Colomer, 2003). A pesar de que la música no posee gran capacidad icónica (Ràfols y Colomer, 2003) (p.35), esta nos crea una sensación de comodidad que se complementa perfectamente con la voz de la narradora, al ser una música suave al inicio, nos evoca tranquilidad; no obstante, a medida que pasa el video, ésta empieza a intensificarse un poco más, dándole al espectador un ambiente de incertidumbre o de mayor atención.

2.1.2 S-W-I-S-S-T-E-D (2015)

En el siguiente proyecto, **S-W-I-S-S-T-E-D** (2Factory, 2015), el equipo de 2Factory junto a su empresa hermana Sacrebleu, adaptan el libro *"Swissted: Vintage Rock Posters Remixed and Reimagined"* (2013) del diseñador gráfico Mike Joyce. En éste, el equipo de diseño toma los posters de Joyce y los anima, tomando las mismas formas y colores; cambiando un poco el formato de presentación, ligando así el libro con la animación y crear una animación fiel a éste.

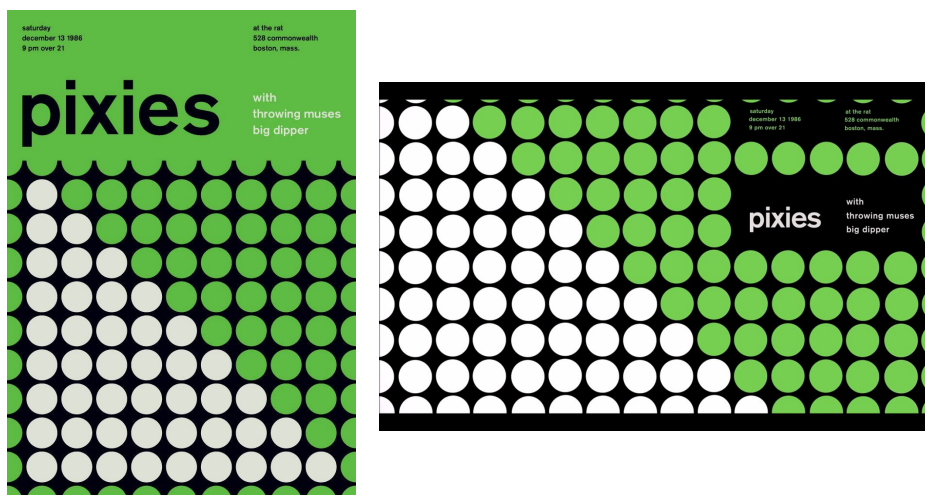


Figura 5. Comparativo: Imagen del poster de Pixies original del libro // Imagen tomada del video. "S-W-I-S-S-T-E-D" (2015) Paris, Francia. Fuente: <http://2factory.com/en/#!projects/s-w-i-s-s-t-e-d>

Si bien, la fidelidad no es completamente exacta respecto al uso de los mismos colores para las letras y formas, se encuentra un anclaje real, que para quienes conocen el libro y ven el video, pueden encontrar la similitud.

El uso de la música es de suma importancia en este video, pues al no mostrar una historia o evento como tal, éste muestra partes de algunas canciones de las bandas presentadas en él. Al no tener una voz en off o un texto informativo, es claro que la música presente un papel primordial en la animación y al ser ésta de varios artistas, deben existir transiciones de sonido para no notar un corte y así, mantener la atención del espectador; así mismo, va de la mano junto al uso y transición de las imágenes, puesto que al existir estos cambios o transiciones musicales, las imágenes deben cambiar, así como lo dicen Ràfols y Colomer (2003) “Los cambios sonoros más importantes tienen que estar asociados a algún cambio visual” (p.36) y efectivamente en este proyecto podemos ver como un “cambio sonoro importante”, el cambio de una canción a otra, y con esto, deben existir cambios exactos al momento de su corte. El uso de la imagen, las transiciones visuales y cambio de color, son importantes, pues al ser basado en un libro con imágenes y colores ya establecidos, es relevante poder quedar con esa fidelidad; todo esto con la ayuda de principios como el de figura fondo y elementos de la retórica visual.

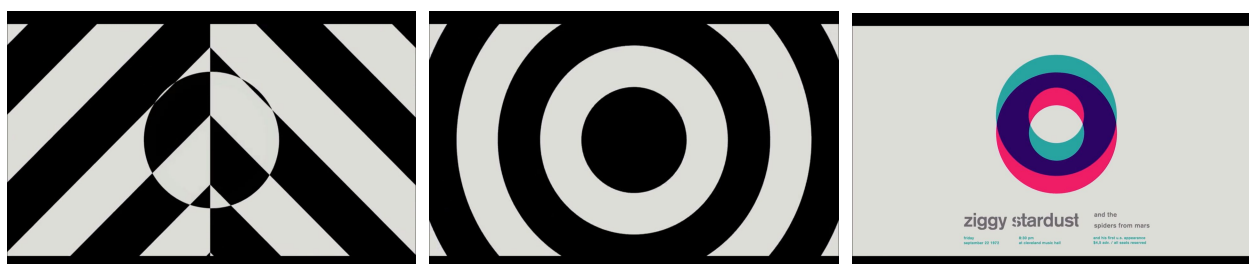


Figura 6. Ejemplos Varios 1 “S-W-I-S-S-T-E-D” (2015) París, Francia.

Fuente: <http://2factory.com/en/#!/projects/s-w-i-s-s-t-e-d>

Ampliando un poco el apartado del uso de elementos de la retórica visual, podemos encontrar en el vídeo partes en donde se ven recursos como la metáfora para representar a través de la imagen vectorial, y su respectiva animación; la interpretación de recursos musicales como por ejemplo el sonido de la guitarra, o el golpe de la batería. Con esto, podemos encontrar una relación coherente entre el uso de la música y el debido uso de las transiciones de animación. Particularmente en éste proyecto es interesante ver el uso de estos elementos, porque a pesar de tiene una corta duración, los autores utilizan los recursos de la retórica de una manera muy sutil y rápida.



Figura 7. Ejemplos Varios 2 “S-W-I-S-S-T-E-D” (2015) Paris, Francia.
Fuente: <http://2factory.com/en/#!/projects/s-w-i-s-s-t-e-d>

El uso de la tipografía en el video es de forma completamente referencial e informativa, pues los cuadros de textos presentados son propiamente los utilizados en el libro original y de igual modo, se utiliza la misma fuente. A pesar que el uso de los colores en la tipografía en algunos casos es igual a la del libro, no sobra decir que son utilizados para generar un contraste con el fondo.

Apesar de no ser la finalidad exacta, pues los productores aseguran que el video se realizó por motivación personal del equipo; se puede ver también como una pieza de promoción al libro, pues al darnos al final el nombre del diseñador y creador de éste, podemos llegar al libro. La intención del estudio, es tomar las herramientas visuales y poder transformarlas en un producto audiovisual, en donde al ponerlas en movimiento y al añadirle sonido, genera atención en el espectador y nos muestra que, como lo mencionan Ràfols y Colomer (2003), éste cuenta con un objetivo final de generar a los receptores una opinión favorable a los intereses de los autores (p.76) y así, interesarse también en la búsqueda y, probablemente, compra del libro.

2.1.3 *The New Promised Land* (2016)

Como se menciona al inicio de esta sección, el presente proyecto mostrará un producto final denominado como “motion graphics documental”; el siguiente proyecto, cuenta con características de éste tipo, **“The New Promised Land”** (Ramón Campos Iriarte, 2016) es un proyecto documental web de Univision que habla sobre la situación de la guerra en Siria. Si bien, el proyecto es un documental web interactivo en donde se encuentran, vídeos, infografías y fotografías; también tiene tres motion graphics que narran pequeños fragmentos de entrevistas realizadas a refugiados de la guerra. Para éste caso, se tomó el video de la entrevista realizada a la refugiada Nour Kelze.

En el video, podemos ver cómo Joseba Elorza, quién es el animador de estos videos, utiliza elementos de la retórica visual para poder plasmar las ideas de la entrevista de Kelze y así crear un anclaje entre lo dicho en la entrevista y lo que se muestra en la animación. Se puede ver cómo el uso de la metáforas y analogías apoya a lo que se encuentra narrando. El uso de estos elementos, hace que el espectador pueda entender

claramente la idea a representar y crea un valor emocional mucho más grande; esto, apoyado también del uso de efectos de sonido en donde se hacen representaciones de las acciones también comentadas.

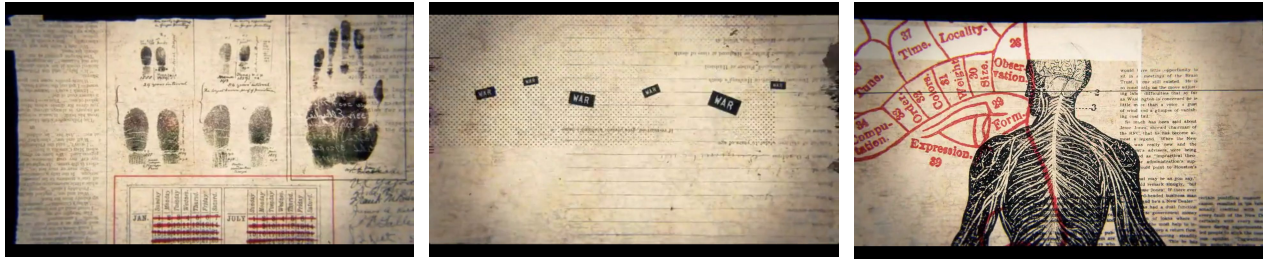


Figura 8. Ejemplos Varios 1 “The New Promised Land” (2016) Estados Unidos.

Fuente: <http://especiales.univision.com/refugiados-alemania/?lang=en#&cap=3>

Es importante rescatar la forma en que es tratada la imagen en esta animación, el autor utiliza un fondo casi constante a lo largo de la animación, haciendo alusión a páginas de libros, esto también es un recurso retórico al querer mostrar todo el papeleo que la protagonista de la entrevista cuenta que ha representado su proceso de refugio en un nuevo país. De igual modo, se apoya con el uso de fotografías y videos para reforzar la idea de su carácter documental y dar el tono de realidad. Éstas imágenes se encuentran en blanco y negro; no se sabe con exactitud la intención de los autores de utilizarlas de esta manera, pero viéndolas desde el punto de vista estético y semántico; podemos ver que hay un contraste característico que hace que se resalten de su fondo beige y tengan toda la atención del espectador, de igual modo, se puede interpretar como una forma de representar el “pasado”, pues la intención de la protagonista del vídeo es contar aquella historia que pasó con su proceso de refugio a otro país. Es importante también recalcar también un recurso del vídeo, en donde se presenta una edición en donde pareciese que éste fuera emitido a través de un proyector. El uso de elementos como éste, apoyan la idea de que se trata de un vídeo documental; de igual modo, de forma estética se puede representar como un recurso llamativo para el espectador, en donde éste puede llegar a recrear y reforzar la idea de que se encuentra viendo una proyección.



Figura 9. Ejemplos Varios 2 “The New Promised Land” (2016) Estados Unidos.

Fuente: <http://especiales.univision.com/refugiados-alemania/?lang=en#&cap=3>

Ahora, el uso del sonido en éste proyecto es posiblemente el protagonista, pues es son las declaraciones de Kelze las que deben presentar relevancia. Es claro que en el vídeo el autor se apoya de efectos de sonido y musicalización; pero es la voz en off de la entrevistada la que resalta de manera primordial, al tener un volumen alto y dejando que estos otros dos elementos se escuchen, sin dejar de ser éste el que se encuentra de

manera principal. Se puede escuchar que algunas partes de las declaraciones de Kelze han sido recortadas para poder ser usadas en el vídeo, para que estas encajen en el tiempo de duración deseado por el autor y que la idea principal sea clara. Así mismo, el uso de una musicalización suave, evita que esta resalte por encima de la voz en off, este puede ser usado como un recurso adicional, a diferencia de los efectos de sonido que se encuentran en él; estos están presentados como un apoyo a las ideas transmitidas en las declaraciones de Kelze, usar distorsiones de radio, sonidos de explosiones y demás, son también utilizados para que el receptor no sólo escuche algo dinámico en el vídeo, si no que también pueda entrar a la historia contada por la protagonista.

La tipografía es un recurso que se utiliza más que todo como apoyo al sonido; ya se dijo previamente que el uso de la voz en off es el factor primordial de este proyecto para contar las declaraciones de la protagonista; ahora, el texto que se utiliza en este video presenta frases textuales de la entrevista para marcar importancia en lo que se encuentra diciendo, el uso de algunas en rojo, hacen que tenga un contraste en donde el usuario pueda verlos de manera directa y centrar su atención en ellas. Se utiliza un sólo tipo de fuente, que es utilizado en los textos tanto en bajas como en altas, dándole versatilidad a los textos y no se tornen monótonos. Así mismo, se puede ver el uso de textos como apoyo de los fondos, como se había mencionado previamente, para dar la idea de libros o papeles.

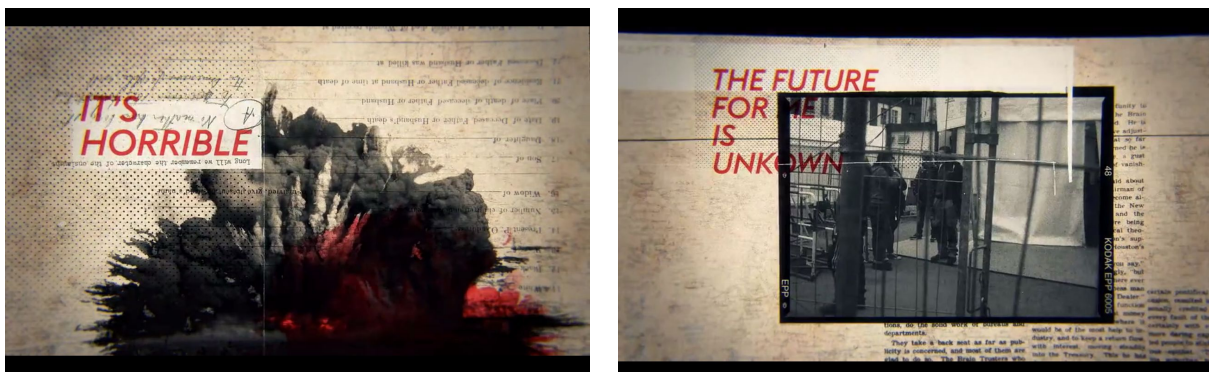


Figura 10. Ejemplos Varios 3 “The New Promised Land” (2016) Estados Unidos.
Fuente: <http://especiales.univision.com/refugiados-alemania/?lang=en#&cap=3>

2.1.4 Pale Blue Dot (2012)

Continuando con el próximo proyecto, **“Pale Blue Dot”** (Joel Somerfield, 2012) es un proyecto del estudio de animación ORDER; éste es una adaptación de un audio de un monólogo de Carl Sagan, astrónomo estadounidense en uno de sus libros. En este video, podemos ver cómo el equipo toma una parte de este monólogo y lo convierte en un motion graphics de casi dos minutos. Este proyecto, según dicen sus realizadores, fue un proyecto personal y realizado en sus tiempos libres, en homenaje a Sagan y su aclamado monólogo sobre la fotografía “Pale Blue Dot” tomada por el Voyager 1 en 1990.

Éste proyecto es considerado una adaptación, pues toma las palabras grabadas de Sagan y las usa como base para la realización de éste motion graphics. Si bien, no se es utilizado todo el monólogo de Sagan, el equipo de animación decide tomar una parte

fundamental de él, ésta, es una parte que se puede denominar emotiva, pues habla de la visión de Sagan respecto a una fotografía de la tierra. Se puede decir que esta grabación, que pasa a ser en la animación una voz en off, es la protagonista de todo el proyecto, pues es la base y el pilar del video. Es importante anotar que esta voz en off es apoyada con el uso de una música ambiental, que resulta ser parte de la banda sonora de “*Cosmos: A Personal Voyage*” una serie documental en donde Sagan era el presentador y guionista principal en 1980. Hacer uso de estos dos elementos, tanto la voz de Sagan como la banda sonora de su programa de televisión, hace que el proyecto tenga un carácter mucho más especial al utilizar dos elementos representativos de Sagan.

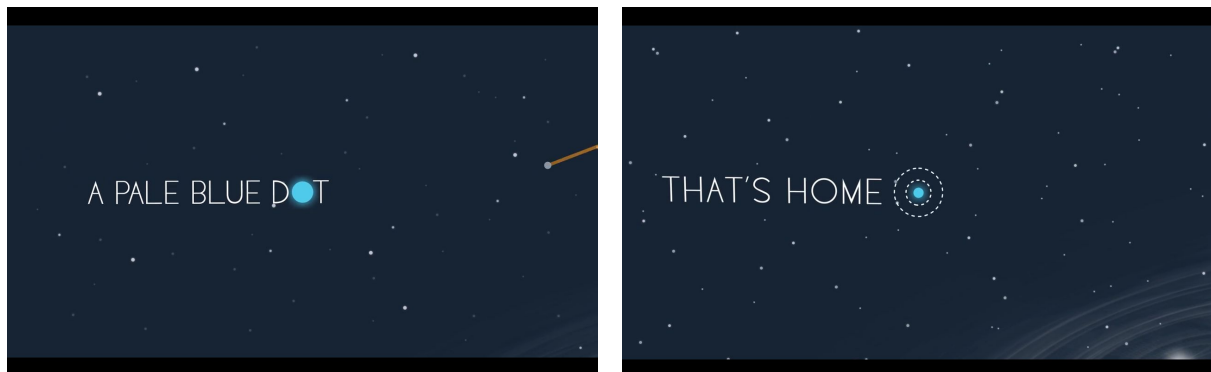


Figura 11. Ejemplos Varios 1 “Pale Blue Dot” (2012) Inglaterra.
Fuente: <http://www.thisisorder.com/work/pale-blue-dot-animation>

El eje central del video es poder resaltar el sentido emotivo y nostálgico del monólogo de Sagan, es por eso que la selección, como se había mencionado previamente, tanto de la voz en off, como de la música y los efectos de sonido; debía ser crucial. Se puede ver que la voz en off se encuentra por encima de la música y éstos efectos, dejando claro que es lo más importante para anotar; así mismo, el uso de los efectos de sonido, crea un ambiente un poco más realista, sin generar ruido y hace que se conecte perfectamente con las imágenes presentadas.

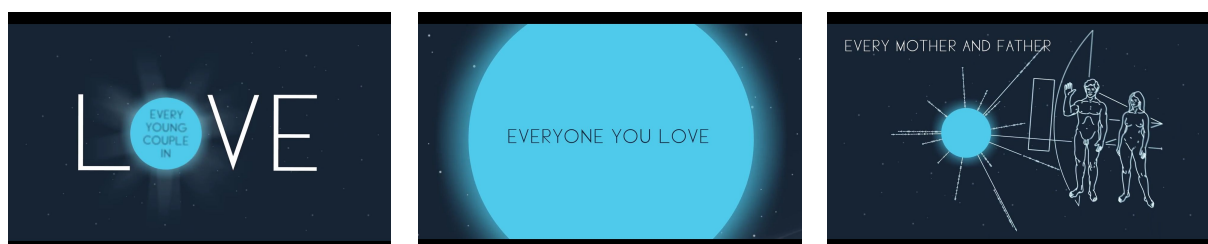


Figura 12. Ejemplos Varios 2 “Pale Blue Dot” (2012) Inglaterra.
Fuente: <http://www.thisisorder.com/work/pale-blue-dot-animation>

De acuerdo al uso del color, el equipo de animación utiliza diferentes paletas de acuerdo a la situación que se está presentando. Claramente se está presentando en la mayor parte de la animación, imágenes del espacio exterior, en donde se utiliza una paleta de azules en donde se contrasta con el uso de la tipografía tanto de color blanco como negro; y en la mitad del video, se presentan imágenes de la tierra y la civilización, donde se ven tonos ocres, cafés y azules, para así mostrar que se está cambiando de momento sin

perder la línea de lo que se está narrando, y ya al final, al utilizar los azules oscuros, empieza a cambiar poco a poco para así llegar de nuevo a los colores del espacio y así no sentir el “choque” o cambio repentino.

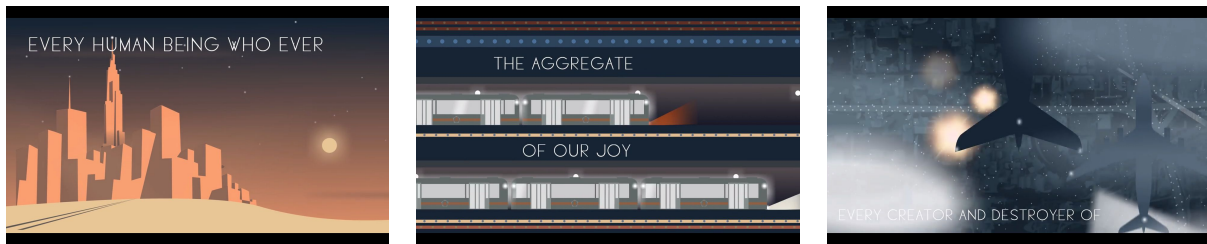


Figura 13. Ejemplos Colores “Pale Blue Dot” (2012) Inglaterra.
Fuente: <http://www.thisisorder.com/work/pale-blue-dot-animation>

Este proyecto tiene como nombre “Pale Blue Dot” que hace referencia a la fotografía más lejana de la tierra; en donde el equipo de animación lo utiliza como la pieza visual más importante de la animación, pues aparece en la mayor parte del vídeo, el punto azul. Si bien se puede ver que también el punto aparece en todo el vídeo, cambiando de color también, pues cuando se hace el cambio a las escenas de la tierra, este sigue apareciendo. Esto se presenta como un ancla principal del vídeo, dejando claro al usuario que hace referencia al título de la animación y al monólogo como tal de Sagan. Presentar recursos como éstos, hacen que el usuario se encuentre, de forma consciente o inconsciente, interesado por el vídeo y cree recordación en él.

Respecto al uso de la tipografía, en el vídeo se puede observar que se utiliza el mismo tipo de fuente, la cual es palo seco y sólo realiza cambios respecto a su color. Tener este tipo de fuentes genera mucha más ligereza hacia el usuario, y no hace que parezca cargada la animación y es mucho más fácil de leer. Todo esto anterior complementado con el hecho que el estudio de animación quería generar precisamente éste tipo de reacciones en los espectadores, un ambiente de paz y tranquilidad, todo esto por el carácter emotivo del monólogo de Sagan. Es ahí donde vemos que es importante que todos los elementos se conecten o relacionen, para darle un sentido completo a la animación.

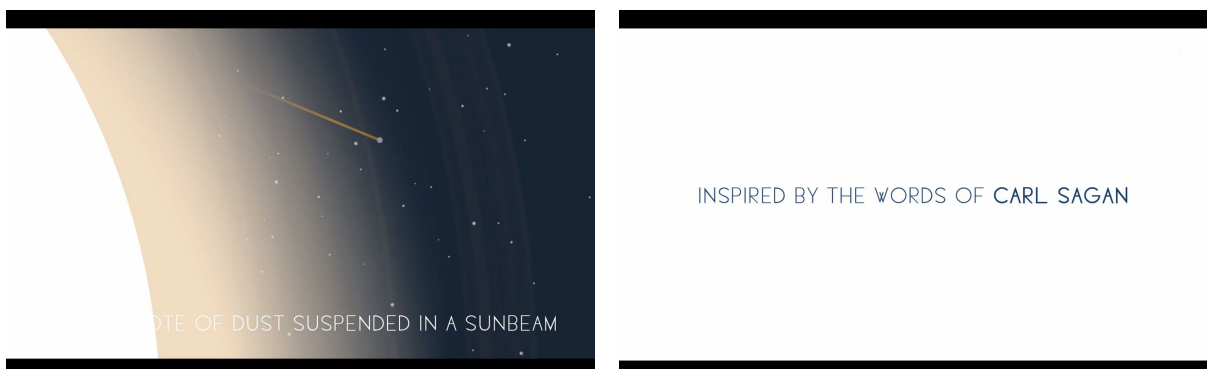


Figura 14. Ejemplo Tipografía “Pale Blue Dot” (2012) Inglaterra.
Fuente: <http://www.thisisorder.com/work/pale-blue-dot-animation>

2.2 Análisis y conclusiones

Con estos cuatro proyectos de motion graphics, se puede llegar a concluir que a pesar de que su temática son completamente diferentes, existen similitudes entre ellas respecto a la forma de ejecutar y plasmar sus ideas. Principalmente y como se había dicho en el inicio de éste apartado, se dividieron las animaciones en dos categorías: **adaptación** y **documental**; en donde se precisa que las animaciones de **adaptación** son “S-W-I-S-S-T-E-D” y “Pale Blue Dot”; y las animaciones de carácter **documental** son “Inside CHANEL (Mademoiselle)” y “The New Promised Land”. Si bien, se presentarán similitudes y relaciones entre estas subcategorías, más adelante se explicará cómo hay elementos representativos y similares entre las cuatro.

Para comenzar, se puede ver que las animaciones de **adaptación** se presentan de forma vectorial, es decir, no cuentan con recursos como fotografías y videos que apoyen el recurso visual. Se podría entender esto como una forma “sencilla” de representación de lo que se quiere mostrar al usuario; a pesar de tener un grado de iconicidad no tan alto, es crucial que el equipo de animación o el diseñador, pueda plasmar todos estos elementos en vectores de una forma en que el espectador pueda entender lo que se quiere decir. Por el lado de “S-W-I-S-S-T-E-D”, la representación vectorial ya viene de alguna u otra manera “predeterminada”, pues son las imágenes casi reales que se encuentran en el libro, no obstante, es importante ver cómo a pesar de realizar pequeños cambios, tanto en el formato o de color, el espectador podría reconocer que son del libro; así mismo, en “Pale Blue Dot” podemos ver el uso de diferentes transiciones similares a las que se utilizan en “S-W-I-S-S-T-E-D”; ejemplo, el uso de recursos como figura fondo, cambio de colores a partir de degradación, entre otros. Se puede decir entonces que usar imágenes vectoriales, podría no ser lo más pertinente si se desea que la animación tenga un grado de iconicidad alto; no obstante, no quiere decir que estos recursos no sean pertinentes.

Respecto a las animaciones de carácter **documental**, el uso de elementos vectoriales se encuentran presentes, pero así mismo se utilizan fotografías y vídeos, que pueden apoyar la idea que se está contando. Es preciso anotar que debe ser crucial el uso de éste tipo de elementos si se va a hablar o representar la idea de un acontecimiento histórico, pues es la forma de mostrar elementos visuales reales que son de la época tratada. Ahora, no quiere decir que es una obligación el utilizar siempre este tipo de elementos, no existen reglas que digan que debe ser de esa manera, pero sí es importante tener de éste tipo de elementos para reforzar la idea mucho más. Por el lado de “Inside CHANEL” podemos ver que se utiliza, tanto la voz en off, como musicalización; pero en “The New Promised Land”, contamos con lo mismo, sumado con efectos de sonido; se puede decir que en “Inside CHANEL” puede que la intención del estudio de animación, fuera resaltar el estilo emotivo y nostálgico de Coco Chanel y su historia en el vídeo, y contar con efectos de sonido puede que causara ruido; mientras que en “The New Promised Land” era crucial utilizarlos, pues era importante denotar el carácter real o incluso “crudo” de lo vivido en ese momento por la protagonista que narra la historia.

Estos cuatro proyectos se escogen de una larga lista de animaciones, y es curioso ver cómo de alguna u otra manera se pueden interconectar entre los cuatro. Por ejemplo, es

claro el uso de elementos vectoriales en todos los proyectos, unos más que otros, pero aún así se encuentran presentes; es claro que utilizar recursos vectoriales es de suma importancia para la representación de algo, pues pueden llegar a ser útiles y agradables para el espectador. De igual modo, el uso de la música en todos los proyectos, es utilizada para crear una emoción al espectador, y en todos los casos resulta ser emotivo y nostálgico; pues todos cuatro hablan de sucesos que en teoría son del pasado, la historia de Coco Chanel, música rock de los 80s, el conflicto en Siria y los refugiados y el monólogo antiguo de Carl Sagan. Es importante entonces tener en cuenta este tipo de elementos, pues el presente proyecto representará un suceso del pasado como lo es la llegada del Rock and Roll a Colombia.

Ahora, es curioso ver cómo hay una similitud entre “Inside CHANEL” y “Pale Blue Dot”, en donde en ambos existe un elemento de anclaje durante toda la animación. En “Inside CHANEL” es claramente la frase “ONCE UPON A TIME” y en “Pale Blue Dot” es de manera redundante, el punto azul. Ambos elementos se encuentran durante toda la animación y son usados como un elemento de “enganche” adicional para el espectador. Se puede decir que contar con elementos de éste estilo es crucial, pues apoya a que el usuario no pierda el hilo de la historia, claramente es necesario que existan otros elementos de apoyo, pero éste puede ser de gran ayuda.

De igual modo, en “S-W-I-S-S-T-E-D” y “The New Promised Land” podemos ver que hay un gran trabajo en el uso de la retórica visual, en donde a partir de metáforas, se apoyan ideas que se deseen transmitir al usuario; movimientos de líneas como una guitarra, vectores cayendo en forma de bombas, formas geométricas moviéndose al ritmo de la música; son pequeños ejemplos de lo que se puede ver en ambas animaciones, dejando paso a entender que el uso de elementos y recursos retóricos es crucial para la representación de ideas, siempre y cuando se encuentre trabajado de una manera que pueda entender el espectador.

Para finalizar, es importante tener en cuenta que a pesar de que los cuatro proyectos presentan diferentes formas de representación visual; todos cuentan con elementos retóricos que son cruciales a la hora de presentar una idea y sobre todo en un ámbito audiovisual. De igual modo, a pesar que se vean diferentes tipos de grado de iconicidad; todos los proyectos llegan al nivel de poder explicarle al usuario qué es lo que se quiere representar y éste poder llegar a entenderlo. Claro está, que todo esta parte semántica va acompañada de la forma estética, que claramente en los cuatro proyectos es completamente diferente, pero en ninguno de los cuatro se llega a presentar ruido y es agradable para el espectador. Con esto se puede decir que no existen reglas establecidas para la creación de un llamado motion graphics documental; pero sí existen elementos formales, estéticos y metodológicos, como los arriba mencionados, que apoyan el desarrollo de un motion graphics. Es importante tener en cuenta estos diferentes elementos para el presente proyecto y así poder llegar a desarrollar un producto que llegue a ser coherente, tanto de forma semántica, como estética y su respectivo desarrollo metodológico para que el espectador, pueda llegar a entender de forma clara la idea y de igual modo, que éste sea agradable de forma estética y así poder resaltar el carácter emotivo y nostálgico al que se quiere llegar.

-CAPÍTULO TRES- MARCO TEÓRICO

En el siguiente capítulo, se analizarán tres conceptos pertinentes a la hora del desarrollo del presente proyecto. Se ha argumentado que su propuesta definitiva, es la producción de un motion graphics adaptando un fragmento de un libro, es por esto que se seleccionan tres conceptos bases para desarrollar una conceptualización del tema a más profundidad. Es claro que se debe entender el **diseño audiovisual** como una herramienta amplia que abarca diferentes conceptos y finalidades, entre ellas el comunicar una idea. Ahora bien, es preciso entender todos los aspectos semánticos y estéticos que abarca el diseño audiovisual como concepto y con ésto, aplicarlo de manera formal al proyecto.

Posterior a esto, se revisarán las características propias de los **motion graphics** y sus diferentes formas de ser representados; en su apartado, se encontrará un desglose de conceptos que serán usados para el desarrollo del proyecto. Ahora bien, es preciso afirmar que al entender de manera general los significados de las características formales de los motion graphics, se tendrá un panorama amplio a la hora de desarrollar el producto final.

Finalizando, se presentará un apartado sobre la **adaptación** de textos a piezas audiovisuales. Es preciso tener en cuenta las herramientas que se presentan en él, para entender la relación que existirá entre texto-filme de manera asertiva. Adaptar un texto a un formato audiovisual, es una tarea que debe estructurarse, no propiamente con reglas formales, sino con características particulares que se puedan ver a través de la respectiva investigación temática y por supuesto, de referentes.

3.1 El diseño audiovisual como herramienta comunicativa

La importancia de hablar sobre el diseño audiovisual, radica en que éste es aquel que abarca diferentes categorías como la que se trata en este proyecto, los *motion graphics*. En primera instancia, Ràfols y Colomer (2003) nos hablan de la función principal del diseño, siendo ésta el resolver problemas comunicativos a través de diferentes herramientas que abarca la disciplina, existiendo múltiples formas de conceptualizar, desarrollar y plasmar ideas. Si bien, al existir amplias maneras de poder “diseñar”, podemos entender el diseño audiovisual como una de las herramientas contemporáneas más versátiles para poder representar un concepto, pues es un medio de comunicación que crea significación y se articula con el discurso que se piensa mostrar.

La historia del diseño audiovisual data desde desde inicios del siglo XX, Ràfols y Colomer (2003) quienes destacan la existencia de una evolución mencionan “Nació en el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática”. Tal aseveración permite ver que es un sistema de comunicación eficiente que va cambiando a través de los años, tanto en su desarrollo como en sus plataformas.

Un pionero importante de este medio fue Saul Bass, quien en los años 50s revolucionó la industria cinematográfica al diseñar los títulos iniciales de grandes películas y de directores reconocidos como Alfred Hitchcock (*Vertigo*, *Psycho*, *North By Northwest*,

entre otros). Bass empieza a trabajar en la industria desarrollando posters para películas; y no es si no hasta 1954 fecha en la que crea su primer secuencia de títulos para la película Carmen Jones (Otto Preminger). Después de esto, Bass empieza a entender los títulos de las películas como una extensión de ella misma; donde comienza a jugar con la tipografía y la imagen para que el espectador entienda desde el inicio el tono estético y el contexto de la película.

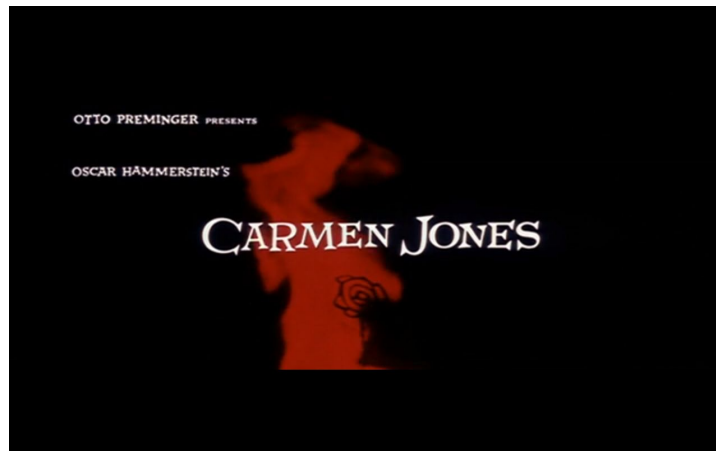


Figura 15. Secuencia de Título película Carmen Jones (1954) Diseñada por Saul Bass
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=laZEfNJAgM4>

Ràfols y Colomer (2003) afirman en su texto sobre el cómo el diseño audiovisual tiene un carácter funcional, en donde éste depende de otra cosa, a la que llamaremos “el contenido” y así dar a entender algo. El diseño audiovisual no es autónomo, a diferencia de una obra de arte que su finalidad es el entendimiento de sí mismo; éste cuenta con diferentes factores, que trataremos más adelante, que son los que generan su significado final. Ahora bien, Ràfols y Colomer (2003) presentan cuáles son las funciones genéricas del diseño, que a pesar de no ser siempre comunes en todos los tipos de diseño audiovisual, sí hacen que se demuestre su carácter funcional, es decir, nos dan entender el porqué precisamente el diseño audiovisual genera un significado.

Las funciones que se presentan y que se explican de la siguiente manera son:

- **Organización:** Básicamente habla de que el diseño audiovisual cuenta con una secuencia y linealidad que permite dar a entender a los espectadores “de qué se está hablando”, “qué está sucediendo”. Éste debe tener una sensación de orden y de coherencia, y así mismo, éste nos debe dar linealidad durante toda la secuencia.
- **Información:** El diseño audiovisual debe tener la capacidad de proporcionar la información de cualquier tema de manera detallada y concisa. La información en términos cuantitativos es limitada.
- **Persuasión:** “Lo bonito atrae la mirada” dice el texto de Ràfols y Colomer (2003) y es precisamente eso lo que se debe tener en cuenta en el diseño audiovisual, atraer la atención del espectador y hacer que éste se encuentre conectado con toda la secuencia de principio a fin. Éste es uno de los puntos más relevantes de la creación

de un diseño audiovisual, por ellos es importante resaltar las cualidades del tema a tocar y que el espectador se sienta parte de él.

- **Simbolización:** El diseño audiovisual nos ayuda a crear símbolos para conceptos abstractos; es decir, cuando se va a crear una secuencia y queremos hablar de que un producto es, por ejemplo, nuevo o divertido, el diseño se apoya de diferentes herramientas, para que este concepto sea representado de tal forma que el espectador lo pueda entender e interiorizar, y así generar recordación.

A partir de estas cuatro funciones, podemos empezar a crear un modelo conceptual de qué elementos y herramientas deben de estar presentes en la creación de un diseño audiovisual, que en el caso del presente proyecto, es un motion graphics. En ese orden de ideas, es importante entender que el diseño audiovisual, tiene como finalidad el comunicar una idea a través de signos; los signos son según Peirce, un concepto que para alguien representa y se refiere a algún aspecto o carácter. Es decir, el signo es cualquier cosa que para alguien represente algo; ya cada espectador lo percibe de diferentes formas de acuerdo a su propia experiencia y contexto.

Así las cosas, los signos representativos y que se interrelacionan en el diseño audiovisual, según Ràfols y Colomer (2003); son tres: los *signos verbales*, los *signos auditivos* y los *signos visuales*. Estos tres signos se utilizan para dar comienzo a formar ideas y conceptos, y así como se explica previamente, el espectador es aquel que da su interpretación; Hervás (2002) menciona que “El telespectador percibe el estímulo y el estereotipo” es decir, y teniendo en cuenta que cuando habla del “telespectador” se refiere al receptor de la información, éste percibe el estímulo de los signos creados por el diseñador y así mismo el estereotipo implantado por su propio contexto, él habla de un proceso de “contaminación” en donde el grafista o diseñador no tiene control de ello, pues dicho estereotipo es personal y puede que al recibir el mensaje, el espectador ratifique sus ideas respecto al tema tratado o así mismo las refute.

A pesar de lo anterior, la labor del diseñador es crear una relación muy fuerte entre estos tres tipos de signos, pues los tres deben tener una coherencia conjunta respecto al mensaje que se quiera presentar, independientemente de la interpretación final del receptor; ahora, de acuerdo a este anterior, se formula la pregunta de cómo se generará esta coherencia tanto conceptual como a nivel de la forma que tendrá el producto de éste proyecto. Es importante entonces poder entender estos conceptos; Ràfols y Colomer (2003) argumentan que estos signos se transmiten a partir de su carácter semántico (su significado) y estético (su significante) (p.14). Teniendo en cuenta esto, se muestra que estos signos se complementan el uno al otro, pues no sólo deben tener una interpretación de carácter semántico sino estético; en resumen, debe ser coherente con la construcción del conjunto de ideas a presentar y la construcción formal de la imagen (p.15)

Es importante entonces entender las características de las formas en que son interpretados los productos de diseño audiovisual; tanto la *forma semántica* como la *forma estética*. Empezando por la *forma semántica* Ràfols y Colomer (2003) dividen las tres categorías de signos de la siguiente manera:

- **SIGNOS VERBALES:** De manera concreta, habla que el signo verbal tiene un grado de codificación mucho más amplio y grande que el lenguaje visual. Es decir, éste semánticamente tiene una capacidad muy amplia de dar a entender un mensaje, pues cuenta con códigos lingüísticos que son primordiales para poder establecer una comunicación concreta. Ràfols y Colomer (2003) nos plantean que a pesar de tener un carácter comunicativo, los signos verbales pueden ser una amplia herramienta creativa. Esto, porque a pesar de que el lenguaje se puede representar también de manera auditiva, a través de la tipografía se puede representar como una forma sin dejar a un lado que son signos lingüísticos.

- **SIGNOS AUDITIVOS:** A pesar de que el uso de la tipografía en los signos verbales para la comunicación lingüística es contundente, Ràfols y Colomer (2003) describen el uso de la voz como un elemento primordial a la hora de transmitir algo; de hecho lo comentan como el protagonista si este se va a usar en un diseño audiovisual y dicen que nada puede competir con él (p.16). Además de esto, argumentan que la forma en que se maneja la voz, puede cambiar el significado de la información que se desea transmitir. De igual modo y además de la voz, se encuentran recursos como los efectos sonoros y la música, en donde semánticamente se representan por sí solos y también dan un tono mayormente emotivo respectivamente (p.16)

- **SIGNOS VISUALES:** Ràfols y Colomer (2003) dicen que estos signos visuales se dividen a su vez en tres diferentes tipos de signos para su interpretación semántica:
 - **ÍCONO:** El ícono en teoría habla de un elemento donde su forma va directamente ligada con su significado, en donde el receptor no debe hacer algún tipo de interpretación para su mera existencia. Este se lee tal y como se presenta.
 - **SÍMBOLO:** El símbolo, a diferencia del ícono, sí tiene una interpretación del receptor, en donde es necesario conocer el código para poder darle una interpretación. Así mismo, el símbolo cambia de acuerdo también a la convención cultural de él. Probablemente la interpretación de un símbolo puede variar respecto al receptor de éste.
 - **METÁFORA:** La metáfora es un recurso expresivo, en donde Ràfols y Colomer lo denotan como el más importante presente en el diseño audiovisual. Éste se encuentra en la parte lingüística dándole interpretaciones a un concepto de una manera diferente, pero que el espectador pueda entender, y de esa misma manera funciona en el diseño audiovisual. “Cuando leemos, oímos o vemos una metáfora estamos haciendo asociaciones para interpretar el contenido” (Ràfols y Colomer, 2003: p.17).

Siguiendo con la *forma estética*, Ràfols y Colomer (2003) aseguran que la estética también hace parte del proceso comunicativo, pues éste además de informar debe atraer la atención del espectador de manera contemplativa. Es decir, el proyecto deberá cumplir con dos funciones importantes frente al espectador, que éste *capte y entienda* el mensaje y adicional a esto, que se sienta *atraído* por lo que ve, hablando desde la forma estética.

El desarrollo de la parte estética en un elemento comunicativo es un fenómeno muy complejo, asegura Ràfols y Colomer (2003). Pues a pesar de que los signos postulados anteriormente deben representar semánticamente, estos deben tener factores estéticos en donde el receptor debe sentirse atraído, y como se mencionó anteriormente, cada receptor percibe de una manera diferente y esto también se desarrolla desde la forma estética. Por ejemplo, hay personas que se deben sentir atraídas por colores fuertes, no obstante, para otras personas esto puede presentar un desinterés. Es por esto que todos los factores en conjunto deben tener un significado específico y así poder llegar a un sitio común en donde el diseñador pueda presentar una idea estéticamente agradable para el público al que se desea llegar.

Ràfols y Colomer (2003) también hablan de que la contemplación estética se encuentra mediatizada por la capacidad que tiene el sonido como factor emotivo. Y éste de manera específica se interpreta como la música utilizada, porque precisamente la música hace que el espectador sienta de alguna u otra manera, y no va a ser el mismo tipo de contemplación con cualquier tipo de música, es decir, es importante saber qué tipo de sonidos usar para que el receptor se sienta atraído.

A pesar de que es complejo el desarrollo estético de una pieza, Ràfols y Colomer (2003) también hablan de que es predominante que exista el recurso de la “estética fácil” en donde se interpreta como el aumento de la apreciación y fascinación, mas no de la reflexión y contenido. Y precisamente esto es a lo que no se puede llegar, a no crear una relación en donde ambas formas, tanto la semántica como la estética, tengan peso de manera equitativa, y así darle un sentido. Es común caer en el error de satisfacer al receptor sólo desde la forma estética, dejando a un lado la parte semántica.

3.2 Los motion graphics y su versatilidad

Su traducción literal es “gráficos en movimiento” y no se tiene un concepto universalmente aceptado sobre qué es; si bien, no se tiene certeza desde cuándo se empezó a usar este término, el diseñador John Whitney lo utilizó para bautizar su empresa “*Motion Graphics Inc.*” en el año de 1960, en ella, Whitney trabajó para diferentes shows de televisión en donde se encargó de realizar los créditos iniciales de ellos. Previo a esto, trabajó de la mano de Saul Bass para la creación de títulos de diferentes películas, como lo fue *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958). Los motion graphics, así como cualquier herramienta del diseño, evolucionan paulatinamente gracias a la tecnología; Jon Krasner (2008) dice que el origen de ellos remontan desde la animación experimental a inicios del siglo XX y denomina el contexto de la época como un impulso para el rechazo de la representación tradicional. A medida que el tiempo pasa, la forma de representar también y nos encontramos con herramientas diferentes para apoyarnos; Manovich (2001) los denomina como “Nuevos Medios” y son aquellos que necesitan el uso de un computador para su desarrollo o distribución.

Para dar inicio a la parte conceptual, es importante tener en cuenta cuál es la función formal que cumplen los motion graphics. A pesar de su constante evolución, los motion graphics siempre tendrán dicha misma función, que Bohórquez (2015) denomina primordialmente como “icónica”, es decir, todos sus elementos representan “algo”; muy similar a los signos representativos mencionados anteriormente por Ràfols y Colomer (2003), Bohórquez (2015) cuenta las modalidades del lenguaje descritas por Lucía Santaella (2003) que son:

- LENGUAJE VERBAL
- LENGUAJE VISUAL
- LENGUAJE VERBAL

Estas tres modalidades se interrelacionan en el producto audiovisual para poder llegar a ese nivel de representación en donde el uno se complementa del otro, es decir, el lenguaje visual no tendrá suficientes elementos para poder representar una idea que podría darse desde el lenguaje verbal. Con esto, se puede encontrar una triada interesante en donde se identifican los elementos más representativos de los motion graphics, de hecho, Bohórquez (2015) nos menciona que estos son (p.16):

- IMAGEN
- SONIDO
- TIPOGRAFÍA

Los tres elementos abarcan diferentes características para lograr darle la respectiva *forma semántica* y *forma estética* que mencionan Ràfols y Colomer (2003). Ahora, Bohórquez (2015) comenta que estos tres elementos son los utilizados en las tareas cotidianas del diseñador; no obstante, señala que éstos son recursos no sólo para el proceso creativo, sino que también son producto de dicho proceso, hablando específicamente de los motion graphics. Es decir, éstos elementos no sólo se quedan como apoyos para desarrollar el producto, sino que ellos mismos son el producto final, interconectados de una manera lógica para representar algo.

3.2.1 Imagen

Entender y definir el concepto de “imagen” desde el ámbito de los motion graphics o desde el mismo diseño audiovisual en general es muy amplio, pues sus formas de representación son diversas a la hora de presentar un mensaje desde éste tipo de plataformas. En primera instancia, es preciso entender de manera general el concepto de “imagen” para así llegar a desglosar sus aplicaciones o significados desde la plataforma audiovisual.

En el diccionario podemos ver que el significado de “Imagen” es “Figura, representación, semejanza y apariencia de algo”; es decir, es todo aquello que pueda ser mostrado en cualquier formato para poder dar a entender un significado o idea. Desde el ámbito del diseño, “‘Imagen’ hace referencia a los elementos gráficos que pueden dar vida a un diseño”, es una pequeña definición que nos dan Ambrose y Harris (2005) para éste

concepto, es decir, toda la parte gráfica sea expresada de la técnica o herramienta que sea, es considerado “imagen”.

La imagen juega un papel importante cuando se habla desde el punto de vista del diseño, pues es la representación visual de los objetos de nuestra realidad y cómo esta se comunica hacia el espectador. Y es ahí donde empieza la tarea del presente proyecto, donde el autor pueda presentar un producto donde su receptor, pueda entender la idea a representar, pues ambos comparten códigos similares a partir de su contexto respecto a la idea de un “algo” o de una “idea”. Es ahí donde entra la iconicidad, que se refiere a cómo una imagen representada se asimila a su respectivo objeto en la realidad, y puede darse desde diferentes técnicas, o plasmada a partir de diferentes herramientas y con diversos elementos de representación. Dichas técnicas o herramientas, por más realistas o no que sean, son a la final representaciones de la realidad misma. Según Abraham Moles, existen doce tipos de niveles de iconicidad

NIVEL	DEFINICIÓN	CRITERIO	EJEMPLOS
12	El referente físico mismo		Objeto en vitrina
11	Modelo bi- o tridimensional a escala	Colores y materiales arbitrarios	Reconstrucción ficticia, maqueta
10	Esquema bi- o tridimensional reducido o aumentado	Colores y materiales escogidos según criterios lógicos	Mapas en 3 dimensiones, globo terráqueo
9	Fotografía o proyección realista en un plano	Proyección perspectiva rigurosa, medios tonos y sombras	Catálogos ilustrados, posters
8	Dibujo, fotografía de alto contraste	Continuidad del contorno y cierre de la forma	Afiches, catálogos, fotografías técnicas
7	Esquema anatómico	Corte en la carrocería o envoltorio; respeto por la topografía; cuantificación de elementos y simplificación	Corte anatómico, corte de un motor, plano de conexiones eléctricas, mapa geográfico
6	Representación "estallada"	Disposición perspectiva artificial de piezas según sus relaciones de vecindad topográfica	Objetos técnicos en manuales de ensamble o reparación
5	Esquema de principio	Substitución de los componentes por símbolos normalizados; paso de la topografía a la topología; geometrización	Mapa de conexiones de un receptor de TV, mapa esquematizado del Metro
4	Organigrama o esquema de bloque	Los elementos son cajas negras funcionales, conectadas lógicamente;	Organigrama de una empresa, flujograma de un programa

		presentación de funciones lógicas	computacional
3	Esquema de formulación	Relación lógica, no topológica, en un espacio no geométrico, entre elementos abstractos. Los lazos son simbólicos y todos los componentes, visibles	Fórmulas químicas desarrolladas, sociogramas
2	Esquema en espacios complejos	Combinación en un mismo espacio de representación de elementos esquemáticos pertenecientes a sistemas diferentes	Fuerzas y posiciones geométricas en una estructura metálica; esquema de estática
1	Esquema de vectores en espacios puramente abstractos	Representación gráfica en un espacio métrico abstracto, de relaciones entre tamaños vectoriales	Gráficos vectoriales en electrotécnica
0	Descripción en palabras normalizadas o fórmulas algebraicas	Signos abstractos sin conexión imaginable con el significado	Ecuaciones y textos.

Tabla 2. Niveles de iconicidad de Abraham Moles

Fuente:

<http://tdgc-dgpasiclaudia.yolasite.com/resources/06%20Escala%20de%20Iconicidad%20Decreciente%20de%20Abraham%20Moles.pdf>

A partir de esto, se puede entender que la imagen tiene múltiples de formas de ser representada y con ella, trae elementos característicos de carácter morfológicos como lo son el color y la textura. Bohórquez (2015) habla de dichos elementos como una significación de la imagen de manera abstracta, es decir y según él citando a Pierce (2015) son “íconos puros” y que se representan así mismos. Quiere decir que estos elementos categorizados como significación, no requieren apoyo de un objeto como tal para ser interpretados, sino que son signos que de por sí, ya tienen su significado demarcado.

Ahora, es importante entender la forma en que la imagen es entendida desde el campo audiovisual. Ràfols y Colomer (2003) expresan que el concepto de imagen en el diseño audiovisual es muy amplio y complejo, y que existen tres formas de acepción:

1. La imagen como forma reconocible a lo que quiere representar y cuenta con cualidades icónicas, donde es denotada como la *imagen grabada*.
2. La imagen como todo lo que se percibe por la vista. Es decir, se entiende como todo elemento que pueda ser captado con la vista, dejando a un lado sus elementos como los son el tiempo y el espacio que junto a la imagen le dan la característica de forma.
3. La imagen como un conjunto de autorrepresentación de un producto o una empresa.

Continuando con lo anterior, Ràfols y Colomer (2003) nos dan a entender que el concepto de imagen en el diseño audiovisual, se encuentra asociada con su relación entre

el contenido y la forma, no obstante, dicen que la forma debe de comunicar por sí sola, es decir, al momento que el espectador ve una imagen, más allá de su significado semántico, su carácter formal se debe entender. Es por esto que el diseñador, debe saber interpretar bien su idea a través de la forma a representar, pues éste debe ser atractivo y llamativo para su espectador. Costa (2003) apoya esta idea argumentando que una imagen entre más figurativa o icónica sea, es mucho más agradable o fácil de captar para el espectador (p. 22). Es importante tener en cuenta la forma en que el espectador tiene una relación de placer con la imagen representada, puesto que, según Costa, existe un “disfrute estético” al momento de ver imágenes (p.21). Ahora, Costa presenta que ésta relación de placer se basa en los siguientes componentes que se presentan de manera simultánea:

1. La percepción icónica. Que denota la forma en que observamos las imágenes, la cual es muy diferente a la percepción textual.
2. El reconocimiento de las formas. Donde ya después de ser percibidas, se reconocen de acuerdo a nuestro contexto, y es ahí donde el usuario experimenta:
 - A. La libertad del ojo. Que es básicamente cómo se puede recorrer toda la imagen al antojo del espectador.
 - B. El goce estético. Cómo disfrutamos una imagen si nos parece “bonita” o no.
 - C. El discurso y la retórica visual. Es donde da cuenta el significado de la imagen como tal o qué es lo que quiere representar, y es ahí donde se da el lugar de la interpretación del mensaje gráfico.

Con todo esto expuesto, es importante tener en cuenta todas estas características a la hora de crear imagen en un producto audiovisual; y a pesar que existan diferentes formas de representarla, debe cumplir con lo mencionado para que el espectador pueda encontrar su significado formal y semántico. Ràfols y Colomer (2003) exponen que estas formas de representación de imagen o fuentes en el diseño audiovisual son:

- La forma gráfica
- La imagen grabada
- La animación
- La imagen sintética 3D

3.2.2 Sonido

El sonido, según Bohórquez (2015) es el elemento que marca la trayectoria de una secuencia de motion graphics, pues ésta es lineal e irreversible; cuando se está escuchando el sonido, éste está dando también al paso del tiempo; de igual modo, es éste el que genera una base estructural para la imagen y la tipografía. Así mismo, el sonido en el diseño audiovisual de manera general es el que le pone la carga emotiva cuando de la comunicación de información se está hablando. Ràfols y Colomer (2003) argumentan que el uso de éste en un producto audiovisual, apoya al valor expresivo de la imagen presentada, es decir, con el ella el espectador tendrá una experiencia envolvente y se sentirá dentro del proyecto. De igual modo, el sonido apoya a palabras o imágenes que se quieran destacar en el vídeo, todo esto con la ayuda de características propias de éste; entonación, volumen, ritmo y de más.

Ràfols y Colomer (2003) y Bohórquez (2015) coinciden al enunciar las formas en que el sonido es representado de tres maneras diferentes en el diseño audiovisual. Para Ràfols y Colomer son “La palabra, la música y los efectos sonoros”; mientras que para Bohórquez son “la música, el ruido y la voz”. En donde “La palabra” y “la voz”; “los efectos sonoros” y “el ruido”, tienen el mismo significado. Ahora, es importante tener en cuenta las funciones estéticas y semánticas de estos tres elementos cuando se encuentran presentes en un audiovisual: si bien no es obligatorio el utilizar los tres elementos siempre que se vaya a realizar un proyecto de este tipo, es importante tener en cuenta que cada uno de ellos posee características especiales que los otros dos podría no cumplir de la misma manera.

La Música

El elemento de la música, según Ràfols y Colomer (2003), no tiene mucha capacidad icónica, por el contrario, Bohórquez (2015) argumenta que ésta tiene una significación abstracta. Ésta es utilizada para crear un ambiente envolvente en el espectador y, sobre todo, crear una atmósfera de sensaciones, la música puede hacer, si se logra utilizar de manera correcta, que el receptor se predisponga antes los sentimientos que ésta, junto a las imágenes y textos que apoyan el vídeo, quiere representar.

Efectos de Sonido

Los efectos de sonidos, son según Bohórquez (2015) “los íconos sonoros más concretos de los motion graphics”; es decir, su carácter preciso hace que el efecto de realidad respecto a la imagen que se está presentando en las imágenes, aumente mucho más. Es interesante notar que los efectos de sonido cuenta con tres factores para Bohórquez (2015), uno: su similitud con un sonido real, dos: la sincronización de éste con la imagen presentada, tres: la representación de las características físicas del movimiento (p.41). Él argumenta que no es necesario que estas tres características se encuentren siempre de manera simultánea; no obstante, aclara que sí es necesario que por lo menos una de ellas se encuentre presente para que su grado de realismo sea mucho mayor.

La Voz

La función de la voz en un motion graphics es usualmente informativa; el utilizar el recurso de la voz *en off* en un proyecto audiovisual es de suma importancia, pues, según Finke y Manger (2012) una animación puede contener mucha información visual y de texto, en donde el espectador puede confrontarse. Es decir, el uso de la voz en estas plataformas, hace que sea mucho más digerible la información presentada al espectador; además de esto, Ràfols y Colomer (2003) aseguran que si en un proyecto audiovisual se encuentra un elemento de voz, ésta cuenta con tanta fuerza que se convierte en la protagonista del video, anteponiéndose ante cualquier otro elemento utilizado para comunicar algo.

3.2.3. Tipografía

Bohórquez (2015) afirma que la tipografía es el actor principal en una secuencia de motion graphics, y dice que podría existir una animación sin imagen y sin sonido, pero nunca sin tipografía; de igual modo, argumenta que ésta es un estado medio entre el verbo y la imagen; se podría interpretar como una característica que cuenta con un poco de los dos previamente mencionados, pues cuenta con la información lingüística que también posee la voz, y así mismo cuenta con información estética que posee la imagen. En teoría, la tipografía es un recurso formal visible y es por eso considerado también una imagen; no obstante, presenta un grado de iconicidad más grande respecto a lo que se quiere decir, por su carácter textual.

El uso de tipografía en un proyecto audiovisual, cambia la percepción de una manera completa a cuando se utiliza en un medio rígido, pues hay un factor adicional que hace que ésta se deba manejar con mucho más cuidado, el movimiento. Para Finke y Manger (2012) la existencia de movimiento hace que los tipos de letra más recomendados para ello sea una tipografía sin serifa; pues argumenta que las serifas pueden presentar dificultades para los usuarios a la hora de leer, por ejemplo si fuesen a estar comprimidas o en tamaños pequeños. No obstante, Thissen citado en Finke y Manger (2012) asegura que es posible utilizar sin ningún problema fuentes con serifa, siempre y cuando su tamaño sea grande (16 puntos o más). Es importante tener en cuenta las características propias de la tipografía, Bohórquez (2015) afirma que son dos y forman un “objeto completo”: Lo plástico y lo lingüístico.

Por plástico se puede entender el cómo se ve la tipografía, si tiene serifas, si es decorativa, su forma como tal, el color; entre muchas otras. Mientras que lo lingüístico se interpreta si ésta puede representar de manera correcta lo que se está tratando de decir, y es ahí donde entra un factor importante y es “la legibilidad”. Según Bohórquez (2015) siempre ha existido esa confrontación entre personas que argumentan que es preferible que una tipografía sea legible y no tan desarrollada con detalles mínimos o que sea muy decorativa; así mismo, existen personas que piensa lo contrario. No obstante, se podría decir que no hay una verdad absoluta o una regla que diga cuál de estas dos características es mejor a la hora de buscar una tipografía, simplemente es necesario poder entender la intención del animador y la idea que quiere hacer llegar con su público.

2.3 Adaptación de textos a productos audiovisuales

Adaptar textos a diferentes formatos audiovisuales como novelas, series, películas, videos musicales y muchos otros, ha sido algo que se ha desarrollado desde el inicio de la era audiovisual. William Shakespeare ha sido uno de los autores con más adaptaciones en la pantalla grande; si bien, sus obras han sido adaptadas mayormente en el teatro, no deja de ser un autor utilizado por la industria del cine, a pesar de tener siempre detractores. Van Vugt (2011) llama de manera simple a la adaptación como la transferencia de un texto a un filme (p.1). Y comenta que es posible que estos filmes se adhieran estrictamente a la obra literaria o tomen interpretaciones de la historia original; una adaptación necesariamente

debe ser o una extensión o interpretación del texto trabajado (p.1) Wagner citado por Cartmell y Whelehan (1999) comenta que existen tres categorías de adaptaciones:

- TRANSPOSICIÓN: Es donde el filme es adaptado de manera casi literal al texto original, donde no hay mucha interferencia.
- COMENTARIO: Es aquella adaptación donde se altera el texto debido a las intenciones del cineasta.
- ANALOGÍA: Es aquel que toma el texto como un punto de partida como referencia, pero el resultado en el filme es completamente diferente.

Con esto anterior, Cartmell y Whelhan (1999) aclaran que a pesar que existan estas tres categorías de clasificación de adaptaciones por parte de Geoffrey Wagner; hay más autores que han nombrado otras categorías diferentes. Así mismo, afirman que existen adaptaciones que no entran a las categorías mencionadas; cada vez que se estudia más y más las adaptaciones, se encuentran infinitas categorías.

A pesar de esto, se puede decir que las tres categorías utilizadas por Wagner son las más amplias a la hora de categorizar un filme de adaptación. Para Van Vugt (2011) los cineastas utilizan mayormente la *transposición* a la hora de realizar un filme, no obstante, se puede ver que no es necesario estar ligado a literalidad para mostrar un idea; da como ejemplo la franquicia de Harry Potter, en donde los directores manejan la *transposición* y *comentarios* a lo largo de las secuelas para poder dar a entender ideas o incluso, corregir errores. Comenta que David Yates, director de los últimos cuatro filmes de Harry Potter, omitió un pequeño detalle en *Harry Potter y La Orden del Fénix (2007)*, en donde no utiliza un “espejo doble” que se encuentra en el libro y no lo ve con un rol importante, y para sorpresa de él, en el último libro, J.K. Rowling lo utiliza de una manera crucial para el desarrollo de la historia; es ahí donde Yates debe forzar la inclusión de éste espejo en *Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte - Parte 1 (2010)* para poder explicar a los espectadores su uso. Con esto, Van Vugt clasifica ésta última película en la categoría de *comentario*, pues a pesar de ser un pequeño detalle añadido, ya la literalidad de la película se pierde respecto al libro, debido a las intenciones del director de seguir la historia de una manera congruente al texto (p. 3).

Respecto al uso de las adaptaciones en la animación, Wells en Cartmell y Whelhan (1999) afirma que la animación es un recurso distintivo que puede adaptar textos de una manera única a diferencia de las películas *live-action* (p. 199). Comenta que la animación es el lenguaje más apropiado a la hora de expresar de visualizaciones mentales que tienen los textos, pues presenta cualidades que pueden hacer alusión a los textos de una manera que condense todo los simbolismos, metáforas y de más, de una manera casi literal. El término *metamorfosis* es, según comenta Wells, la forma en que un personaje o evento de un texto literario, es transformado del texto a la pantalla sin importar su “carácter mágico” o dejando a un lado las normas fisiológicas, gravitacionales en el mundo real (p. 201). Con esto, se puede entender que la animación apoya a que los textos puedan tener una adaptación un poco más fiel a diferencia si se realizara en un film o de *live-action*, todo esto va de la mano del uso de la tecnología y sus múltiples formas de poder interpretar una acción; cada vez

que la tecnología avanza, la variedad de herramientas para poder crear un producto audiovisual también avanza.

Wells en Cartmell y Whelhan (1999) comenta que realizar una animación adaptada, puede ser tan fácil como difícil; pues una sola persona puede realizar toda una película, como realizarse con un equipo de animación completo (p. 202). Es ahí donde denota el inicio de la producción de animaciones, en donde muchos roles eran desarrollados por la misma personas, donde muchas veces el ilustrador hacía tareas de animador, cinematógrafo, director, entre otros; así mismo, comenta que la grabación de la voz de fondo o guión, en muchas ocasiones debe realizarse primero antes de la realización de bocetos o de *storyboard*.

Cuando se habla de animación, muchas veces el referente de Disney es el principal que se tiene en cuenta; de igual modo, son ellos quienes han realizado numerosas adaptaciones de cuentos infantiles, como de Los Hermanos Grimm, Hans Christian Andersen, entre otros. Teniendo en cuenta las categorías de adaptaciones presentadas previamente, se podría decir que las películas de Disney son *comentarios* pues no toman de forma literal los cuentos a adaptar; Brunette mencionado por Wells en Cartmell y Whelhan (1999) comenta que *Blancanieves y los Siete Enanitos (1937)* es una adaptación un poco “desinfectada” del cuento original, donde deja a un lado su mensaje edípico; así mismo y referente a la misma película, Karen Merritt es mencionada en el texto comentando que es probable que Disney haya tomado, no propiamente el cuento de los Grimm, sino más bien una versión mucho más educativa y con mensaje moral del libro *The Children's Educational Theatre* de Alice Minnie Herts Heniger (p. 207) y así mismo, de una adaptación en *live action* que el mismo Disney vio cuando era un niño. No obstante, Wells comenta que el “lado oscuro” del cuento original, se encuentra en la película; a pesar de tener tres referentes de adaptación, la idea original del cuento se centra ahí. A partir de esto, se entiende que al momento de la adaptación, se busca éste sentimiento principal, en este caso representado en el miedo y el horror, bien sea de la Reina hacia Blancanieves, o de los siete enanos hacia la muerte de la protagonista.

Gracias a lo anterior, se puede entender que una adaptación puede contener el detalle o “sentimiento” principal del texto, sin realizarlo de forma literal, y es así como Disney adapta cuentos que, originalmente, son de horror, en historias aptas para todo el público. Y así como la animación vuelve a ser la forma más adecuada para la adaptación de historia. Wells en Cartmell y Whelhan (1999) afirma que la animación acentúa este “sentimiento” principal a través de la abstracción en los colores, formas y movimiento; y comenta que esto no se presenta en las películas *live actions* pues éstas sólo vuelven literal la historia, mientras que en la animación logra esto y simultáneamente, la abstrae (p. 208).

Uno de los aspectos más importantes que se pueden concluir es afirmar que las adaptaciones no tienen unas reglas preestablecidas a la hora de crearlas; más bien, es importante tener en cuenta las diferentes categorías existentes y revisar diferentes referentes de éstos para poder llegar un producto congruente con el texto base a trabajar. No obstante, es claro que se debe tener en cuenta la idea o “sentimiento” principal del texto, pues este es el punto de partida a la hora de realizar dicha adaptación.

-CAPÍTULO CUATRO- PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 Introducción

Como primera medida, es importante tener en cuenta el carácter del presente proyecto; este, al ser un proyecto de creación, cuenta con la elaboración de una bitácora de bocetos, en donde se encuentra todo el desarrollo conceptual de la propuesta. Posterior a esto, al ser un proyecto de carácter audiovisual, se desglosan los programas y tipos de archivos a utilizar. De igual modo, en la presente propuesta se muestra el proceso de conceptualización del libro a tratar, en donde se desglosa de manera capitular y se escoge la sección a trabajar. Así mismo, se entiende este proyecto como un trabajo exploratorio, pues los motion graphics tienen diferentes formas de ser expresado, así como se pudo observar en el estado del arte; y también múltiples plataformas en las que se puede desarrollar. Ahora bien, el carácter documental del producto final, hace que también se haga una pequeña exploración respecto al contexto cultural y social del país en ese entonces, para así apoyar de manera conceptual, el contenido de la animación.

4.2 Sección 1 (CONTEXTUALIZACIÓN)

4.2.1 Libro a trabajar

Antes de empezar, se debe aclarar el porqué de la selección del libro que se va a trabajar. Si bien, existen un par de libros que hablan sobre el fenómeno de la llegada del Rock and Roll al país, a manera personal, se encuentra el libro **“Bogotá: Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975 - Una Manifestación Social, Cultural, Nacional y Juvenil”** de Umberto Pérez, como un relato preciso y directo sobre este acontecimiento. Es claro que estos otros libros también se tuvieron en cuenta, no obstante, se utilizaron más de manera informativa, para así tener un panorama mucho más amplio del contexto del país y de aquel acontecimiento. De igual modo, el libro de Pérez cuenta con una distribución particular de capítulos, que para el desarrollo de la propuesta del presente proyecto, es interesante, pues éste se plantea como una serie de capítulos animados sobre ésta historia. Ahora, se desglosará el libro en sus respectivas partes:

TÍTULO

“Bogotá, Epicentro del Rock Colombiano entre 1957 y 1975. Una Manifestación Social, Cultural, Nacional y Juvenil”.

AUTOR

Umberto Pérez

FECHA DE PUBLICACIÓN

Octubre de 2007

EDITORIAL

D’Vinni S.A.

PÁGINAS TOTALES

144

CAPÍTULOS

4

DISTRIBUCIÓN CAPITULAR:

CAPÍTULO 1:

LA CASA DEL SOL NACIENTE. APARICIÓN DEL ROCK EN COLOMBIA

SUBCAPÍTULOS:

Rock, Cine, Radio

A 1020 Revoluciones

Barras y rock alrededor del Teatro Colombia

Operación a gogó

CAPÍTULO 2:

*ELLOS ESTÁN CAMBIANDO LOS TIEMPOS. ASIMILACIÓN Y AFIANZAMIENTO
DEL ROCK EN EL PAÍS*

SUBCAPÍTULOS:

Radio en platillos voladores

Infierno a gogó

“Llegaron los peluqueros”

CAPÍTULO 3:

*PRONTO VIVIREMOS EN UN MUNDO MEJOR. BOGOTÁ COMO EJE DE
CREACIÓN DEL ROCK COLOMBIANO*

SUBCAPÍTULOS:

La máquina del tiempo sincronizada

Chapinero ácido 1

Chapinero ácido 2

El rock sale de la ciudad

Rock en Medellín hecho en Bogotá

CAPÍTULO 4:

GENE-SIS A-DIOS. LETARGO Y DECLIVE DEL ROCK NACIONAL

SUBCAPÍTULOS:

“Ni chicha ni limoná”

“Campanas de libertad”

“Mundo de imágenes”

La despedida

Pérez, realiza un recorrido histórico desde 1957 hasta 1975 sobre todo el acontecimiento que fue la llegada del Rock and Roll al país. En donde los divide de manera capitular, estos nombrados como álbumes de exponentes del rock and roll colombiano de la época. En éste, pretende recordar y mostrar esta historia que muchos ya han mencionado como perdida y pocos han documentado. En el libro, podemos ver como Pérez aborda diferentes temáticas y acontecimientos de ésta historia, siendo apoyado por entrevistas a personas que vivieron en ésta época, documentales y documentación de todos estos acontecimientos en revistas y periódicos.

El libro de Pérez se encuentra disponible en formato digital y físico, en donde hace parte de los libros de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte de la Alcaldía mayor de Bogotá.

4.2.2 Contexto Histórico-Cultural de Colombia en la década de los 60s

Para muchas personas, la década de los años sesenta representó un antes y un después en la historia del país; los cambios que se vieron en esta época fueron desde el desarrollo político, cultural y económico, dando pie a que diferentes ideologías empezaran a plasmarse en la población colombiana de ese entonces. La influencia de países extranjeros fue inminente, diferentes formas de pensar, música, moda e incluso modelos económicos; empezaron a instaurarse en el país, dando pie a que se crearan diferentes cambios representativos que posteriormente fueron icónicos para el desarrollo del país.

Cambios y acontecimientos de países extranjeros fueron influyentes en los cambios del país, dos décadas después de la Segunda Guerra Mundial, se empezó a ver un mundo dirigido de manera bipolar liderado por Estados Unidos y la antes llamada Unión Soviética; y es ahí donde fue creado por el economista Alfred Sauvy en 1952 el término “Tercer Mundo”, es decir, países no alineados a los bloques liderados por estos dos países, entre ellos, Colombia. En países anglosajones se empezó a vivir lo denominado el *Baby Boom*, que representó un alto grado de natalidad, generando un nuevo mercado de consumo masivo. Este ideal de consumo masivo empezó a expandirse paulatinamente por los rincones del mundo hasta llegar a nuestro país.

Con esto, los jóvenes empezaron a considerarse en un mercado importante, y las grandes industrias dejaron de verlo simplemente como un paso transitorio entre la niñez y la edad adulta. Los jóvenes empiezan a cambiar sus ideales y deciden dar a conocer su voz ante su gobierno, en contra de sus políticas y a cuestionarse las prácticas conservadoras que se presentaban en la época.

Con este gran cambio en los pensamientos y paradigmas de la sociedad, se empiezan a dar evidencias de esto en nuestro país; se dice que la primera evidencia de este cambio revolucionario al país se dio con el inicio del Nadaísmo a cargo del escritor y poeta antioqueño Gonzalo Arango a finales de la década de los 50 y posterior a esto, la quema de libros en el atrio de la Iglesia de San Ignacio. Esto marcaba el inicio de una era considerada por muchos como “rebelde”. Este término no resulta gratuito, pues además del

ámbito literario, se generaron otros cambios que para la sociedad conservadora y católica colombiana eran vistos como incorrectos.

Desde la mirada política, el país se encontraba en un momento de transición, en donde se encontraba el Frente Nacional que estaba establecido para reorganizar el país después del mandato del general Gustavo Rojas Pinilla. En el gobierno de Guillermo León Valencia en 1962, se empiezan a implementar políticas de erradicación de la violencia rural, es así como los denominados bandoleros ubicados en la llamada República de Marquetalia empiezan a unirse y conformar las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC) y tiempo después el Ejército de Liberación Nacional (ELN). Los ideales de los jóvenes empiezan a cambiar, y se evidencia con la fundación a cargo del Padre Camilo Torres Restrepo de la primera facultad de Sociología en Colombia en la Universidad Nacional y así, diferentes universidades del país empiezan a generar dichos departamentos para el estudio de esta ciencia; Tirado Mejía comenta que se denomina a esta época como “La edad dorada de la Sociología”.

Con esto anterior, los movimientos estudiantiles empezaron a crecer cada vez más, desde estudiantes de bachillerato hasta universitarios empezaron a inquietarse y a debatir por la situación de su país, dando pie a la creación de agrupaciones como la Juventud Comunista (JUCO) y la Juventud Patriota (JUPA) y basándose del ejemplo de la Revolución Cubana, hizo que muchos de estos jóvenes consideraran la lucha armada era una salida útil y es por esto que deciden unirse a los grupos armados; entre ellos, el maestro y padre Camilo Torres.

De esta misma forma, en el país se empezó a surgir algo que se denominaba la “Liberación Sexual”, donde llega la píldora anticonceptiva al país, que generó una gran polémica por parte de la Iglesia Católica y varios grupos de izquierda radical.

Ahora, desde otros puntos de vista culturales, la música es considerada una protagonista del cambio que se generó en dicha época, el Rock sirvió como un medio para que los jóvenes pudiesen expresar todo aquello que les inquietaba o preocupaba. El Rock And Roll nace en la mitad de la década de los 50 en Estados Unidos, y su expansión se da de manera masiva a través de todo el mundo gracias a diferentes medios de comunicación; es por eso que en Colombia llega hacia 1957 por medio de la radio gracias al disc-jockey Jimmy Reisback; quien en su programa radial nocturno en la emisora Nuevo Mundo, transmitía las canciones de Rock and Roll más difundidas en los Estados Unidos. En ese entonces al Rock and Roll se le llamó “música moderna”, pues la audiencia sólo se acostumbraba a géneros musicales locales o música mexicana. La emisora estaba dirigida básicamente para un público adulto, pues su contenido era contenido de noticias; con esto, Caracol empezó a interesarse en el formato propuesto por Reisback, pues veían que la música era diferente a la propuesta en otras estaciones, además de que empezó a interesarle a un público con el que no se contaba normalmente, los jóvenes.

De igual modo, la radio no fue el único medio por el que el Rock and Roll fue difundido y aceptado; el cine fue una herramienta crucial para la expansión de éste. Películas como Rebelde Sin Causa (1955) y ¡Salvaje! (1953), llegaron a Colombia para

impactar en la vida de los jóvenes; porque no sólo se apropiaron de diferentes formas de vestir como la de los protagonistas, sino que también empezaron a tomar actitudes similares, ayudando a formar la personalidad de cada uno de ellos. Para ese entonces, se presentó la película *Rock Around the Clock* (1956) en el teatro El Cid en el centro de Bogotá. La campaña de expectativa fue enorme, pues la canción de la película, interpretada por Bill Haley & His Comets y que lleva el mismo nombre del filme, causó un furor enorme en los jóvenes que la escuchaban en la radio; concluyendo en una asistencia masiva de ella en el teatro, donde dicen, hubo un alboroto enorme por parte de los jóvenes. □

Las estaciones de radio se valieron del éxito de la película, organizando diferentes eventos, fiestas y concursos, basados en ella; en donde así su música sería escuchada por los jóvenes en la radio; y el filme permaneciera muchas más semanas en cartelera. Así mismo, la película empezó a propagarse por todo Colombia, garantizando así el éxito de ella y la difusión del Rock and Roll en el público joven. Es así como muchas más estaciones de radio fueron creciendo, y exponentes como Carlos Pinzón, quien precisamente fue el encargado de promocionar la película de *Rock Around the Clock*. Y así, siendo director de la emisora “1.020” empezó a programar más Rock and Roll con música nacional; manejando una versatilidad atractiva para los oyentes, y donde incluso empezó a introducir Rock and Roll en español de Argentina o México.

Es importante mencionar que la generación de jóvenes que escuchaban y producían Rock And Roll en el país, empezaron imitando las actitudes de otros jóvenes alrededor del mundo. Bien cuenta Hernando Cepeda, historiador de la Universidad Nacional, que los jóvenes de Colombia dieron este cambio por imitar a jóvenes de países centrales; en donde tenían comportamientos similares, pero imaginarios diferentes. Es por esto que la primera “generación rockera” en el país se dedicaba a realizar covers de canciones de agrupaciones internacionales como The Beatles, The Rolling Stones, Bill Haley & His Comets, por nombrar algunos; paulatinamente fueron encontrando y explorando sonidos propios y decidieron apropiarse de situaciones del contexto colombiano y poderlas plasmar en sus letras.

Muchos hablan de la llegada del Rock And Roll al país y el surgimiento del frente nacional como coincidencias; de hecho Cepeda comenta que no hay una relación recíproca entre ambos sucesos, pero aclara que “Sin embargo, las primeras vibraciones del rock empezaron a transmitirse cuando los gobernantes colombianos hablaban de política en Benidorm.” (p. 315). Puede que todo esto se trate de una simple coincidencia, pero cabe recalcar que la llegada del género se dio a través de la radio y otros medios de comunicación y que en Colombia, a diferencia de otros países, estos medios eran propios de la entidad pública y no privada, en donde se entendería también el porqué no hubo ningún conflicto, según comenta Cepeda “no se observó ningún choque relevante entre las políticas culturales del gobierno y los productores de rock” (p. 313); tratándose de algo que sí generó conflictos con otras instituciones como la iglesia o productores de géneros musicales tradicionales en el país.

Se puede evidenciar que el Rock And Roll llegó en primera instancia a jóvenes de clase alta, ya que las letras de las canciones de este género eran en inglés, y la cantidad de jóvenes de ese entonces que hablaran una segunda lengua era reducida. Es por eso que colegios y establecimientos de educación bilingües eran espacios importantes de socialización, y esto es evidencia para apoyar al Rock como un medio para la socialización juvenil. Para apoyar esta teoría, Cepeda muestra una línea de tiempo en donde compara el precio de una guitarra eléctrica y el salario mínimo de ese entonces; en donde siempre el valor de una guitarra triplicaba a un salario mínimo. Para seguir apoyando esta teoría, es importante destacar los bares y discotecas en donde se socializaba este género. Cepeda dice “Las principales discotecas destinadas de rock estaban ubicadas en Chapinero, un sector que para los años sesenta pertenecía a las elites capitalinas” (p. 318).

El desarrollo de un sonido propio de Rock Colombiano se empezó a dar paulatinamente a inicios de la década de los 60, en donde diferentes agrupaciones dejaron de realizar covers o traducciones de canciones de agrupaciones internacionales; y por el contrario, empezaron a componer sus propias letras y a hablar de lo que podía estar llegando a pasar en el país en ese entonces. No obstante, hubo sectores que empezaron a cuestionar este cambio, ya que muchas de las canciones presentaban letras que cuestionaban las creencias religiosas. Un ejemplo de esto es el álbum realizado por la agrupación Bogotana, Los Speakers “En El Maravilloso Mundo de Ingesón” (1968); Ospina (citado en Wilson, 2013) comenta acerca de éste álbum “Es el primer disco donde se puede percibir la importancia de un estudio para realizar un producto, ya que antes este se usaba únicamente para registrar” (p. 31). A medida que fue pasando el tiempo, trabajos de agrupaciones como Génesis, Banda Nueva, Los Speakers, Los Flippers; entre otros, muestran un cambio significativo en el sonido de un género anglo y apropiarlo como propio. Es interesante ver agrupaciones como Los Dinámicos, generaban este cambio mencionado no sólo a través de sus letras, sino también en la incorporación del acordeón en sus temas, y esto, por supuesto, ayudando a generar más adeptos por ese sonido un poco más alternativos.

Con la llegada del Rock and Roll al país se presentaron diferentes cambios culturales en los jóvenes, éstos al querer imitar los ideales de los jóvenes de los países anglos, de la misma manera querían imitar su manera de vestir, es por esto que se encuentran también cambios significativos en el vestuario, en donde llega el bluejean y la minifalda para las mujeres; y los hombre empiezan a utilizar su pelo cada vez más largo. El uso de colores fuertes en las prendas de vestir, era reprochado, al igual que no afeitarse o dejarse crecer el pelo.

Así mismo, el hippismo llega a Colombia a finales de época y empieza a mezclarse poco a poco con elementos representativos del país, en donde la tendencia americana encuentra una yuxtaposición con las culturas indígenas y el folclor nacional.

Con esto, se puede identificar un pequeño panorama de lo que era el país en la época de los sesenta y los diferentes cambios ideológicos y culturales que se presentaron, dando pie a que diferentes acontecimientos se llevaran a cabo y se marcaran momentos representativos de la historia y la cultura de nuestro país

4.3 Sección 2 (SELECCIÓN)

Después de realizar una lectura del libro de Pérez, se realiza la siguiente pregunta “¿Qué intención se quiere mostrar en el motion graphics?”, basándose en lo comentado en el marco teórico en la sección (3.3) de adaptación, se entiende que la idea básica de la adaptación de textos hacia una plataforma audiovisual, es resaltar el “sentimiento” principal de éste. Ya bien se ha comentado, que la intención de Pérez es rescatar la memoria de la historia del Rock and Roll y lograr plasmar la nostalgia que muchos tendrán al leer el libro.

Ahora, en el presente proyecto, se pretende que esta nostalgia siga igual representada en el motion graphics, claro está, apoyada con otros conceptos trabajados y de referencia. Si bien todo el texto recupera esta nostalgia, es importante tener en cuenta que por cuestiones del tiempo que toma la realización de este proyecto; es importante tomar una sección de él para su respectiva producción. No obstante, se deja claro que la intención a profundidad de éste proyecto es presentar un proyecto de una serie de videos acerca del libro. Claro está, que se presentará toda la propuesta visual de la serie completa, pero la producción del motion graphic será solamente de una sección.

Como se vio previamente, el libro se encuentra dividido en cuatro grandes capítulos, cada uno de ellos presenta entre tres a cinco subcapítulos. Para la producción de este proyecto, se ha escogido el primer capítulo y la primera sección, es decir **“LA CASA DEL SOL NACIENTE. APARICIÓN Y DIFUSIÓN DEL ROCK EN COLOMBIA - Rock, cine, radio”**. (Anexo) Se escoge este capítulo y sección pues es la introducción a toda la historia, y es interesante poder mostrar desde un inicio, no sólo cómo se estaba gestando este fenómeno, sino que también a nivel formal de la animación; mostrará al público el tono estético de toda la serie.

4.4 Sección 3 (PREPRODUCCIÓN)

4.4.1 Introducción general

Como punto de partida, se comenta que gran parte del proceso de preproducción fue construido con apoyo del texto de Liz Blazer ***“Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics”*** en él, Blazer muestra la estructura básica al momento de la producción de una animación o un motion graphics, dando recomendaciones a los lectores a la hora de hacer su proceso creativo. De igual modo, se utiliza como apoyo técnico y secundario el libro de Tim Finke y Sebastian Manger ***“INFORMOTION: Animated Infographics”***, en donde se encuentran estructuras técnicas y teóricas respecto al uso de los elementos encontrados en infografías animadas. Blazer (2015) argumenta que para contar historias a través de una animación se debe planear todo, y para empezar a planear todo esto, afirma que muchos proyectos de animación fallan porque no se contestan tres preguntas principales:

- ¿QUÉ ES ESTO?
- ¿CÓMO SE VA A VER?
- ¿DE QUÉ ESTÁ HECHO?

Estas tres preguntas nos llevan a generar tres secciones de producción, en donde se darán las respectivas respuestas:

- **Desarrollo Conceptual** (*¿Qué es esto?*)
- **Previsualización** (*¿Cómo se va a ver?*)
- **Construcción de elementos** (*¿De qué está hecho?*)

Ahora, en base a estas tres secciones, se empezará a desarrollar de manera formal el motion graphics, tomando las respectivas características y recomendaciones que menciona Blazer.

4.4.2 Desarrollo conceptual

En el desarrollo conceptual, se plantea como el primer paso para crear todo el concepto general de la animación, Blazer (2015) sugiere a la hora de iniciar este punto, crear un *Creative Brief*, que es básicamente todo lo que debe contener de manera formal la animación, y para comenzar con él, recomienda contestar las siguientes cinco preguntas:

- **¿QUÉ VA A SER?** Corto animado de motion graphics
- **¿PARA QUIÉN ES?** Jóvenes - adultos (20-28 años)
- **¿CUÁNTO VA A DURAR?** Entre 3-5 minutos
- **¿CUÁL ES EL OBJETIVO DE LA PIEZA?** Adaptar el libro de Pérez y mostrar la historia del Rock and Roll en Colombia
- **¿PARA CUÁNDO ES?** (2 de agosto)

Después de contestar estas preguntas, Blazer recomienda tomar la idea grande de lo que será la animación y escribir un párrafo al respecto. Para el presente proyecto, se utilizaron las palabras **Bogotá** y **Rock and Roll**; pues son los conceptos principales del texto y de lo que se va a animar. Posterior a esto, se realiza la escritura del párrafo general (**Encontrado en bitácora anexa**). De este párrafo, se sacaron diferentes conceptos relevantes para su posterior selección; como se muestra en la figura XX, de estos conceptos se seleccionan cinco principales, que a modo personal, representan la esencia del motion graphics y su temática. Y finalmente, de estos cinco conceptos principales, se hace la siguiente pregunta: ¿qué colores representan estas palabras?. Posterior a la selección de colores, se guardarán y tendrán en cuenta para una parte próxima del proyecto; como se puede plasmar, hay colores que se repiten y son ellos los que se utilizarán de manera principal más adelante.

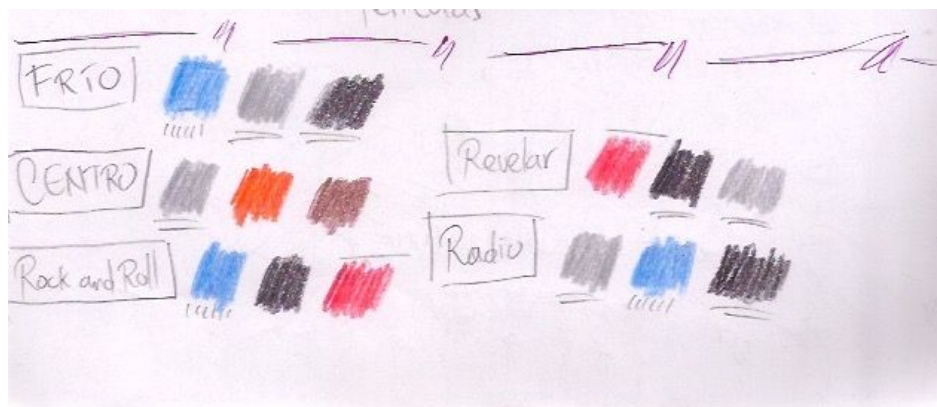


Figura 16. Conceptos desglosados y seleccionados con sus colores.

Fuente: Autor

Ahora, después de ésto, Blazer recomienda crear un “*tagline*”, la cual es una pequeña frase que, no es utilizada propiamente para vender el producto, sino que es utilizada por el autor para que este entienda su propia animación. Blazer argumenta que para llegar a este tagline, es necesario tener claro el tema del proyecto, su respectiva trama y el responderse la pregunta “¿Qué tono o emoción quiero que refleje la animación?” con esto, se puede retomar de nuevo a la sección (3.3) donde se habla del sentimiento que se desea expresar y poder entender así su importancia a la hora de la creación de la animación. El tagline llega a partir de juntar estos dos conceptos en una frase. Así las cosas, se crea la trama y el tema del presente proyecto así:

TRAMA: “Bogotá, epicentro del rock” es una animación que muestra la llegada del Rock and Roll a Bogotá y Colombia en general.

TEMA: Informar lo desinformado o desconocido

TONO: Informativo - Nostálgico - Histórico

Respecto al tema de la animación se trabaja ese concepto, pues ya se ha comentado previamente que la historia del rock and roll no ha sido contada o documentada en grandes cantidades; es por eso que se entiende este tema como algo “desinformado” o “desconocido” para muchas personas. Posterior a esto, se construye una frase a partir de estos tres conceptos

“Bogotá Epicentro del Rock es una animación informativa que narra la llegada del Rock and Roll a Colombia con el fin de rescatar la nostalgia de la época y mostrar la historia de este fenómeno, siendo para muchas personas prácticamente desconocido”

Finalmente y después de haber generado esta frase, se llega a la generación del tagline. Para efectos de este proyecto, se pretende rescatar y mostrar esta historia desconocida por muchas personas. Este desconocimiento actual de muchas personas sobre este fenómeno, es particularmente similar al que muchas personas de la época tuvieron cuando escucharon el género musical, es por eso que se crea el tagline en forma de pregunta, pues pretende entrever qué es lo que se estarían preguntando las personas de ese entonces cuando escucharon el género; así mismo, se maneja una escritura coloquial mostrando una escritura literal de la palabra rock and roll.

“¿EL ROCAN... QUÉ?”

Esta pregunta es probable que muchas personas de la época se la hayan hecho al escuchar el género, de igual modo, en la actualidad es probable poder llegar a escucharla; en teoría, el tagline de ésta animación es una pregunta a la que se le dará respuesta a través del proyecto. Como se menciona arriba, el tagline no se debe usar obligatoriamente en la animación propiamente, o para promocionarla; sino que es una herramienta personal de entendimiento; no obstante, se utiliza este tagline como el título del presente proyecto, pues es acorde en definitiva lo que se desea presentar en su totalidad.

4.4.3 Previsualización

En esta parte, Blazer afirma que es donde se busca el tono estético de la animación y además de eso el cómo se va a sentir la animación. Se entiende esto como bocetos principales o referentes estéticos a trabajar. Bajo esta premisa, se formula la siguiente pregunta: “¿Cómo quieres que tu proyecto se sienta y se vea?”. Dando respuesta a esto, se desarrolla a modo personal, una búsqueda de conceptos que puedan llegar a ser coherentes con el trabajo, y posterior a esto, relacionarlos y sacar características o herramientas que se trabajarán en el motion graphics.

- LIMPIO
- MINIMAL
- CLÁSICO
- VECTORIAL
- POCA TEXTURA
- COLOR PLANO
- ELEGANTE
- ROCK AND ROLL

Estos conceptos arriba mencionados, son aquellos a los que en primera instancia se desea sean manejados en el motion graphics; si bien, estos pueden llegar a ser conceptos sacados a partir del gusto personal del autor, es probable que muchos de ellos sean descartados, pues a la hora de la realización del producto final, es posible que existan otras maneras diferentes a los conceptos mencionados. No obstante, es un punto de partida interesante, pues empieza a darle estructura a cómo se podría ver el proyecto.

Posterior a esto, se realiza una relación entre diferentes conceptos para poder llegar a identificar características que se plasmarán en el motion graphics. Estas características pueden ser de carácter formal y estético, como semántico.

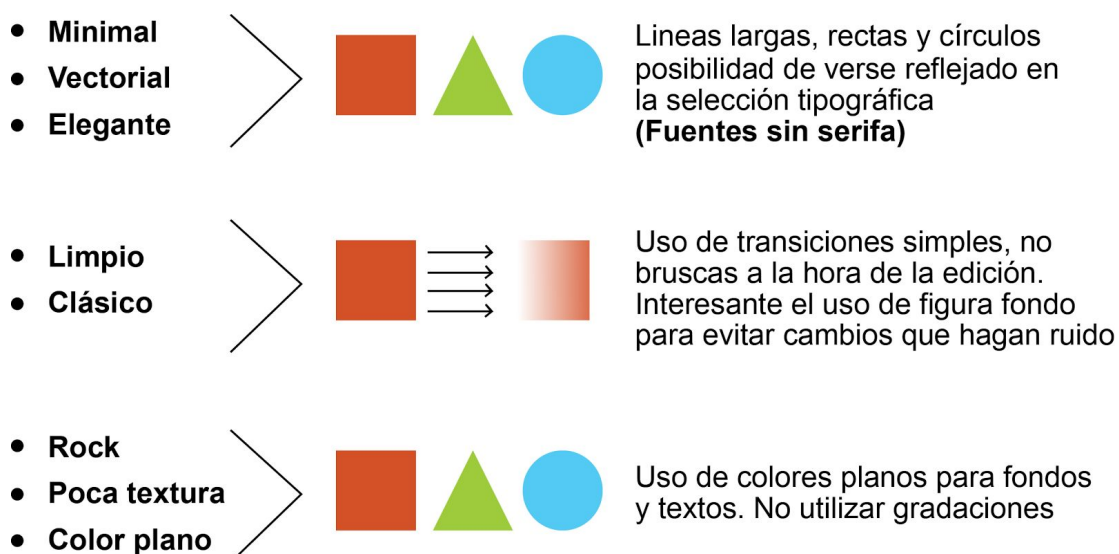


Figura 17. Conceptos relacionados con posibles aplicaciones

Fuente: Autor

Posterior a esto, Blazer sugiere en esta sección crear una lista de referentes estéticos, para que el autor tenga presente cómo es el tono gráfico que se va a dar. Para el presente proyecto, es claro que las animaciones utilizadas en el capítulo del estado del arte, además de contar con una gran base semántica, son grandes y claros referentes estéticos a tratar; no obstante, se tendrán en cuenta como referentes principales el proyecto **Inside CHANEL: Mademoiselle (Ver 2.1.1)** y **The New Promised Land (Ver 2.1.3)**.

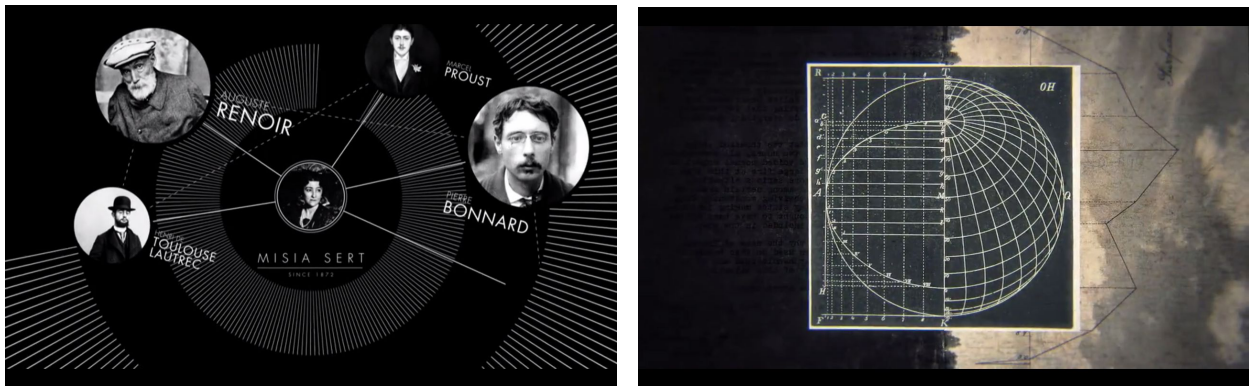


Figura 18. Ejemplos de referentes 1

Fuente 1: <http://inside.chanel.com/es/mademoiselle/video>

Fuente 2: <http://especiales.univision.com/refugiados-alemania/?lang=en#&cap=3>

De estos dos referentes principales, se destaca el uso de múltiples formas de exponer la imagen, en ambos, se utiliza el recurso de la fotografía junto a vectores e incluso videos. En ambos hay un manejo impecable de estos recursos, dando certeza que es posible utilizar diferentes herramientas para plasmar un concepto; de igual modo, es curioso que ambos proyectos fueran de carácter documental, con esto, se refuerza la idea de que se es necesario utilizar en ocasiones fotografías para documentar un hecho histórico. Ahora, se aclara que se utilizaron muchos más referentes a la hora de la realización del motion graphics.

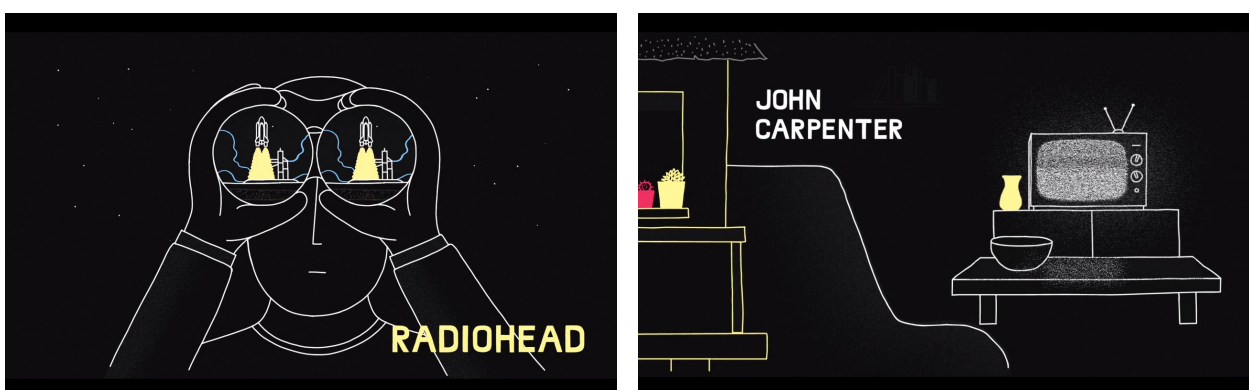


Figura 19. Ejemplos de referente: Primavera Sound Barcelona 2016

Fuente: <https://vimeo.com/152540352>

En animaciones como el anuncio del line up del **Primavera Sound Barcelona 2016**, se puede ver el uso de diferentes técnicas para la representación de la imagen; el uso de líneas para dibujar las imágenes, hacen un juego interesante en el contraste con el fondo, al igual que en los proyectos previamente presentados, el vídeo cuenta con diferentes formas

de representación de la imagen. El uso de fuentes sin serifa es un recurso que en este vídeo se logra destacar, pues no es molesta al momento de ser animada y es legible; caso similar a este es el de **Disneyland Paris Motion Design**, en donde se utiliza al parecer una sóla familia tipográfica y se exploran sus diferentes versiones; de éste proyecto también es importante destacar el uso de imágenes vectoriales y colores planos, haciendo que la animación tenga un carácter mucho más limpio y sencillo.

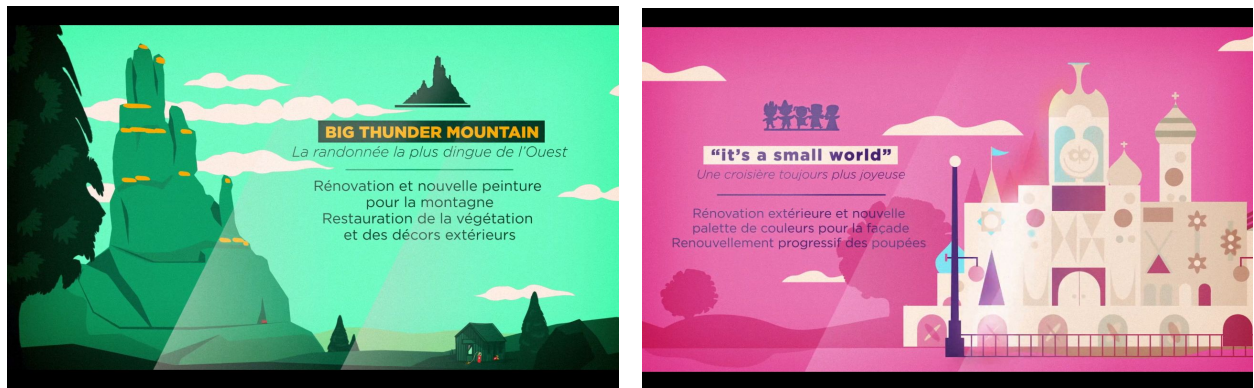


Figura 20. Ejemplos de referente: Disneyland Paris Motion Design

Fuente: <http://2factory.com/#!projects/disneyland-paris-re-inventer-la-magie-2-2-2>

En el anterior referente, se puede observar cómo a pesar de manejar una variedad amplia de colores, el vídeo sigue siendo llamativo y cumple su función de promocionar el parque. Desde el punto de vista semántico, se puede anotar que el uso de diferentes colores, puede que sea una forma de mostrar la variedad temática que se puede encontrar en el parque; es así como se puede entender que a través de colores, formas y transiciones, también es posible la interpretación de conceptos. La anterior, es una pequeña muestra de vídeos que fueron tomados como referentes estéticos para la realización del presente proyecto; claramente, se revisaron muchos otros que a lo largo del documento se expondrán junto su debida argumentación.

De igual modo, se toman de referencia no sólo animaciones, sino que también se tienen en cuenta carátulas de bandas de Rock and Roll de la época, con el fin de tener un acercamiento a la estética de aquella época y propiamente de elementos que representan propiamente al género musical.

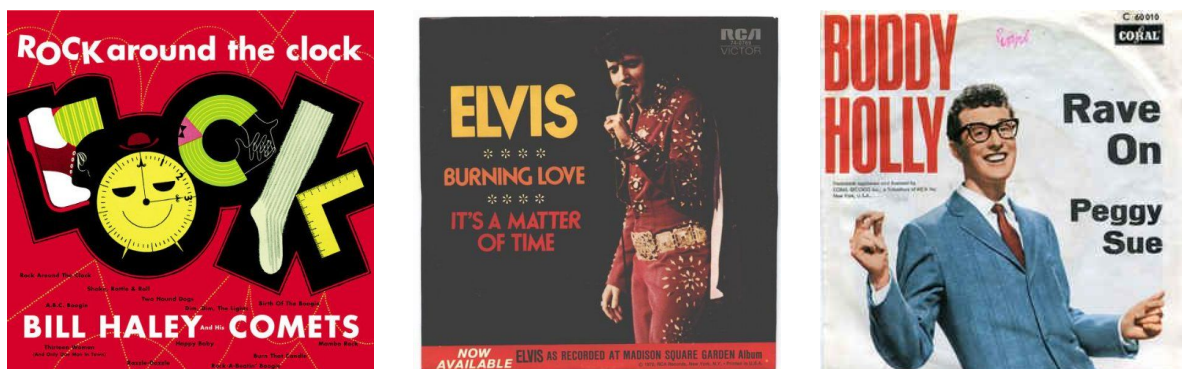


Figura 21. Ejemplos de portadas de álbumes de Rock and Roll de la época

Fuente 1: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61n3Kiu1sIL.jpg>

4.4.4 Construcción de elementos

Para Blazer, la construcción de elementos, son todos aquellos elementos gráficos, sonoros y tipográficos que serán utilizados en el proyecto. A continuación, se presentarán algunos elementos y bocetos creados para el desarrollo del motion graphic. Cabe aclarar que esta sección de construcción de elementos, son acercamientos a elementos primarios que se utilizarán en la animación; el resultado final puede variar, pero este es el punto de inicio de cómo serán los elementos utilizados.

FOTOGRAFÍAS

Es claro que para el desarrollo de este proyecto, deban utilizarse fotografías. El carácter documental de la animación y la exploración de referentes de motion graphics documental, dan a entender la importancia que debe tener el uso de fotografías; cabe aclarar que no es obligatorio usarlo, pero para la producción del proyecto, se ha escogido utilizarlo. Para esto, se han escogido fotografías de la ciudad de Bogotá además de algunos elementos y acontecimientos que son nombrados en el texto de Pérez, todo para reforzar la idea documental del presente proyecto.



Figura 22. Bogotá en los años 50

Fuente: <https://www.civico.com/bogota/noticias/anos-50-la-decada-que-cambio-bogota-para-siempre>

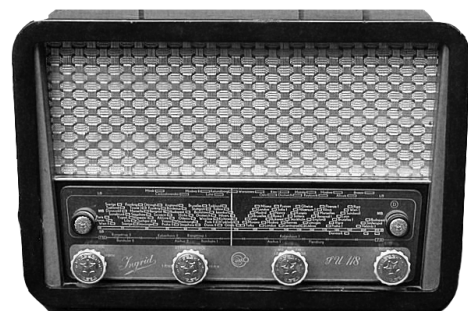


Figura 23. Ejemplo de fotografías utilizadas

Fuente 1: <https://www.britannica.com/event/Pearl-Harbor-attack>

Fuente 2: <https://antiqueradio.org/ArakoSU118.htm>

COLORES

Después de hacer una revisión a los conceptos presentados en la etapa de desarrollo conceptual (4.4.2) y su respectiva representación con colores, se encuentra de la siguiente manera una relación con colores encontrados en las carátulas de los álbumes de Rock de la época, para así tener claro cuáles son los que se van a utilizar en el motion graphics.

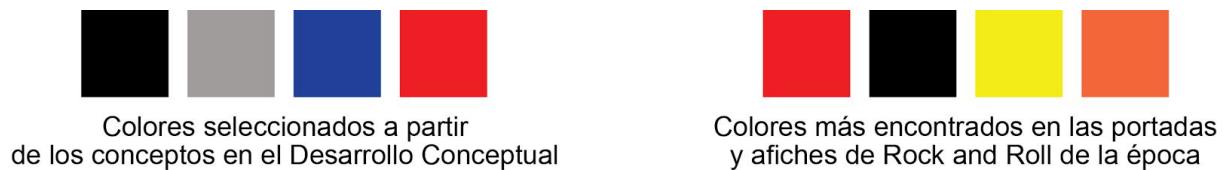


Figura 24. Colores encontrados
Fuente: Autor

TIPOGRAFÍA

Para esta etapa, se hace una preselección de distintas fuentes para ser usadas en el video. En su mayoría, se seleccionan fuentes sin serifa, pues además de estas ser propicias para la lectura mientras se están generando transiciones en la animación, se han encontrada éste tipo de fuentes en las carátulas de los álbumes de la época. No obstante, se deja abierta la posibilidad y selección de fuentes con serifa, para ser utilizadas como apoyo a las demás.

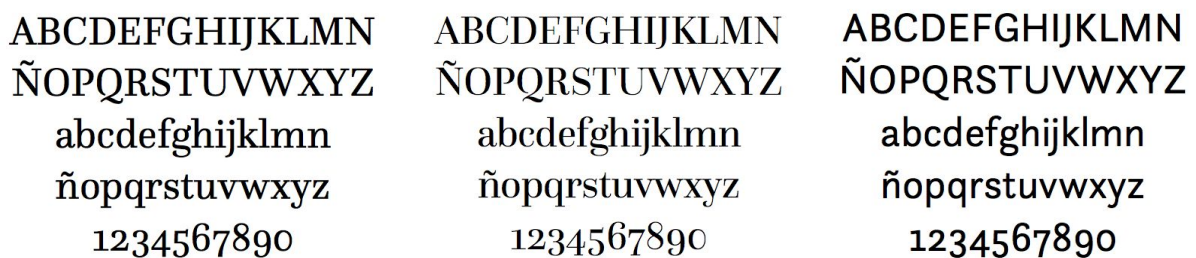


Figura 25. Fuentes seleccionadas 1
Questa Normal - Questa Grande - Questa Sans Normal



Figura 26. Fuentes seleccionadas 2 BoldPact- Ibiza - Intro

4.4.5 Sinopsis del fragmento escogido

LA CASA DEL SOL NACIENTE. APARICIÓN Y DIFUSIÓN DEL ROCK EN COLOMBIA - Rock, cine, radio -

La radio es el medio de comunicación por excelencia en Colombia a finales de la década de los 50s; gracias a él, todo rincón de Colombia se encontraba informado de todos los acontecimientos locales e internacionales del momento. En el año 1957, la música tropical, los boleros y las rancheras sonaban en todas las emisoras del país; pero Jimmy Reisback, un locutor de la emisora Nuevo Mundo, decide cambiar eso, al traer de Estados Unidos discos de Elvis Presley, Buddy Holly y muchos otros cantantes y agrupaciones de Rock and Roll. Era una movida arriesgada, pues la gente no estaba acostumbrada a éste tipo de música y además de esto, el programa de Reisback era transmitido a las once de la noche, cuando ya muchas personas se encontraban dormidas, al inicio de su programa no tuvo el éxito que esperaba, pero Caracol veía en el futuro y decidió seguir apoyando su idea, porque además se encontraba dirigido a un público que nunca se había tenido en cuenta, los jóvenes.

Posterior a esto, fueron llegando al país películas que ayudaron a que el Rock and Roll siguiera sonando cada vez más. Rebel Without a Cause y The Blackboard Jungle, son algunos de los títulos que habían llegado al país; los jóvenes empezaron a ver el espíritu rebelde de los protagonistas y así los hicieron sus nuevos ídolos, fue ahí cuando eligieron empezar a imitar su vestimenta y actitudes. Las películas fueron un éxito no sólo por su carácter innovador, sino que en ella sonaba Rock and Roll y los jóvenes relacionaban directamente el programa de Reisback, pues era ahí donde las habían escuchado.

Con el paso del tiempo y viendo que el Rock and Roll tuvo una acogida gigante por parte de los jóvenes, más locutores empezaron a tocar los discos de éste género en sus respectivos programas. Uno de éstos fue Carlos Pinzón, quien era locutor del programa “El Monitor”, también de la emisora Nuevo Mundo. Pinzón, empieza a promocionar en su programa lo que sería un cambio cultural para los jóvenes de la época, la llegada de la película Rock Around The Clock, protagonizada por Bill Haley and His Comets, quienes tienen una canción con el mismo nombre de la película. Días previos al estreno de ella, se hizo una promoción masiva por las radios; en donde sonaba la canción y se anunciaba la fecha en que iba a llegar a los teatros. El día del estreno fue un éxito, tanto así, que los asistentes al Teatro el Cid, formaron un alboroto gigante y esto mismo sucedió con muchas otras películas de temática de Rock and Roll

Después de este acontecimiento, la película fue enviada a ser proyectada a otras regiones del país, obteniendo su esperado éxito en taquillas, apoyando a que “El Monitor” se posicionara más que otros programas y sus oyentes aumentaran de manera exponencial; pero sobre todo, comenzó a expandirse el fenómeno del Rock and Roll, aquel que a principio no gustó, pero estaba preparado para quedarse.

4.4.6 Guión de voz en off

Para comenzar, se remonta al análisis en el estado del arte del proyecto ***Inside CHANEL: Mademoiselle (2.1.1)*** donde en él se comenta respecto al “ancla” que va durante toda la animación. Para el presente guión, se pretende crear un “ancla” a partir de una frase, en éste caso se escoge “Y es así...” para dar a entender que se está contando una historia y sigue en constante evolución.

GUIÓN VOZ EN OFF

VOZ: ALEJO PEZ

Y ES ASÍ...

COMO TODO COMENZÓ...

EL AÑO, **1957**, **JIMMY REISBACK** ES EL NOMBRE DE QUIÉN SERÁ EL PUNTO DE PARTIDA DE UN CAMBIO EN LA HISTORIA, DE UN PUNTO DE QUIEBRE, DE UNA REVOLUCIÓN MUSICAL...

Y ES ASÍ...

COMO LA RADIO, MEDIO DE COMUNICACIÓN POR EXCELENCIA DE LA ÉPOCA, MANTIENE INFORMADO A LOS COLOMBIANOS DE ACONTECIMIENTOS TALES COMO **SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, MUERTE DE JORGE ELIÉCER GAITÁN, ENTRE MUCHOS MÁS...** DESDE EL PUNTO MÁS LEJANO EN EL CAMPO, HASTA EL MÁS CENTRAL EN LA CIUDAD, GRACIAS A LA RADIO SE SABÍA QUÉ ESTABA PASANDO EN EL MUNDO ENTERO... PERO LO QUE NO SABÍAN, ERA LO QUE ESTABA APUNTO DE LLEGAR...

Y ES ASÍ...

COMO **LA MÚSICA TROPICAL, LAS RANCHERAS Y LOS BOLEROS**, ABUNDABA POR DOQUIER EN LAS RADIOS DE COLOMBIA, PERO ESO ESTABA A PUNTO DE CAMBIAR... REISBACK, LLEGA DE ESTADOS UNIDOS, BAJO SU BRAZO, PROTEGE DISCOS DE TOTALES DESCONOCIDOS PARA ESTE PAÍS COMO **ELVIS PRESLEY, BUDDY HOLLY, LITTLE RICHARD, CHUCK BERRY...** ESTABA DECIDIDO A CAMBIAR EL CONTEXTO MUSICAL DEL PAÍS... COMIENZA A LLEGAR, EL **ROCK AND ROLL**

Y ES ASÍ...

COMO EN UNA EMISORA, **NUEVO MUNDO**, REISBACK COMIENZA A TOCAR SUS NUEVAS ADQUISICIONES, “MÚSICA MODERNA”, TAMBIÉN SE LE LLAMABA... ERA ALGO ARRIESGADO, PUES EL PÚBLICO DE NUEVO MUNDO ERA GENTE MAYOR, TRADICIONAL Y ADEMÁS, TENÍA QUE ESPERAR HASTA LAS 11:00 DE LA NOCHE, CUANDO LA CIUDAD CAÍA, CUANDO LAS NOTICIAS ACABABAN, CUANDO LA GENTE DORMÍA... AL INICIO, SU PROGRAMACIÓN... **NO GUSTÓ...** PERO PARA CARACOL ESTO ERA ALGO INNOVADOR, REISBACK APUNTABA A UN PÚBLICO QUE NADIE HABÍA EXPLORADO, AL QUE NADIE QUERÍA LLEGAR, UN PÚBLICO IGNORADO... **LOS JÓVENES**

Y ES ASÍ...

COMO COMIENZA LA REVOLUCIÓN, EL ROCK AND ROLL SIGUE SONANDO EN NUEVO MUNDO Y LLEGA SU ALIADO, QUIEN AYUDARÁ A QUE LA EXPANSIÓN SIGA CRECIENDO... **EL CINE**. PELÍCULAS COMO **THE BLACKBOARD JUNGLE, REBEL WITHOUT A CASE Y THE WILD ONE**, COMIENZAN A INUNDAR LAS CARTELERAS DEL PAÍS Y LOS JÓVENES EMPIEZAN A TOMAR DE ELLAS A SUS NUEVOS ÍDOLOS, COMO **MARLON BRANDO Y JAMES DEAN**, Y DE ELLOS,

COPIABAN SUS ATUENDOS, SUS ROLES RETADORES, SU REBELDÍA. PERO ADEMÁS DE ESO, LA MÚSICA DE ESTAS PELÍCULAS, ERA LA MISMA QUE SE ESCUCHABA EN EL PROGRAMA DE REISBACK. **EL ROCK AND ROLL CRECÍA CADA VEZ MÁS...**

Y ES ASÍ...

COMO EMPIEZA A PROPAGARSE LA REVOLUCIÓN, MUCHAS MÁS PERSONAS DE LA RADIO SE CONTAGIAN DEL REBELDE Y NUEVO SONIDO QUE ES EL ROCK AND ROLL Y SOBRE TODO, DE SU FUROR EN LOS JÓVENES... **CARLOS PINZÓN**, LOCUTOR DEL PROGRAMA DE NUEVO MUNDO **"EL MONITOR"**, COMIENZA A TOCAR DISCOS DE ÉSTE GÉNERO Y A CREAR POPULARIDAD PARA SU PROGRAMA. EL ÉXITO ESTABA ASEGURADO...

Y ES ASÍ...

COMO LLEGA UN MOMENTO CRUCIAL PARA EL GÉNERO EN EL PAÍS, UN ACONTECIMIENTO QUE CAMBIARÍA, NO SÓLO LA VIDA DE LOS JÓVENES, SINO LA ESCENA MUSICAL DEL PAÍS POR COMPLETO Y SU CONTEXTO CULTURAL, LLEGA A COLOMBIA... **ROCK AROUND THE CLOCK**. EL MÍTICO FILME DE FRED SEARS QUE PROTAGONIZABAN LOS MISMÍSIMOS BILL HALEY AND HIS COMETS, ATRAJO A DECENAS DE JÓVENES EN EL TEATRO EL CID EN BOGOTÁ, LA RADIO SE HABÍA ENCARGADO DE PROMOCIONAR LA CANCIÓN QUE LLEVA POR NOMBRE LA PELÍCULA SEMANAS ANTES DE ESE DÍA... EL ALBOROTO FUE ENORME DENTRO DE LA SALA... TAL COMO SE ESPERABA...

Y ES ASÍ...

COMO **"EL MONITOR"** EMPIEZA A GANAR MÁS Y MÁS SEGUIDORES Y CON ELLO, LA PELÍCULA EMPIEZA A CRECER CADA DÍA MÁS, CONCURSOS DE BAILES, DE IMITACIÓN DE LA VESTIMENTA DE LOS PROTAGONISTAS; TODO CON EL PROPÓSITO QUE ÉSTA SIGA MÁS TIEMPO EN LAS SALAS DE BOGOTÁ Y ASÍ MISMO, PARA EMPEZAR A EXPANDIRSE POR TODO EL PAÍS...

Y ES ASÍ...

COMO NACE UNA NUEVA ÉPOCA PARA LOS JÓVENES, PARA COLOMBIA; GRACIAS A LA RADIO, EL CINE, EL **ROCK AND ROLL HABÍA LLEGADO**, LENTO, PERO PRECISO; LISTO PARA QUEDARSE AQUÍ Y ESCRIBIR UNA NUEVA PÁGINA EN LA HISTORIA MUSICAL DEL PAÍS...

Y POR SUPUESTO QUE ASÍ FUE...

4.5 Sección 4 (PRODUCCIÓN)

4.5.1 Selección de colores y estilo gráfico

Existen diferentes formas de narrar una historia y así mismo, de plasmarla. En esta sección, se expondrá el estilo gráfico a utilizar y los colores seleccionados para usar en él. Es claro que es necesario el usar fotografías de la época para poder reforzar el carácter documental de la pieza final; sin embargo, se pretende seguir usando en el proyecto imágenes vectoriales y sencillas, para darle un contraste interesante entre la dos formas de expresión de la imagen.

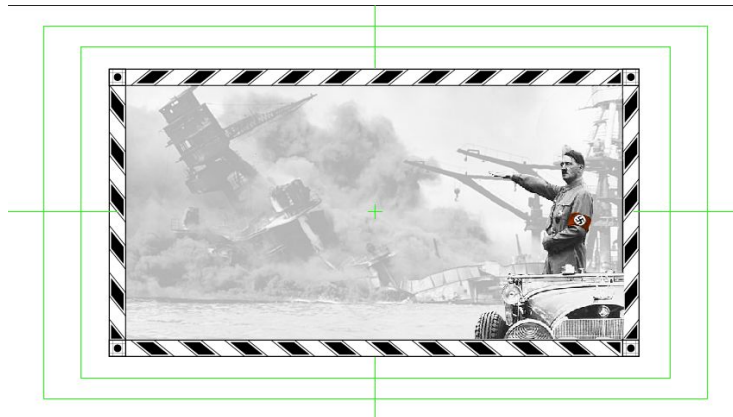


Figura 27. Pantallazo recurso fotográfico y vectorial
Fuente: Autor

Los colores a utilizar en el proyecto, se seleccionan encontrando las similitudes entre los que se pueden ver en la sección (4.4.4) en primera medida se seleccionan tres colores que serán considerados como los “primarios” a la hora del desarrollo de la gran parte de la animación y posterior a eso, se seleccionarán colores de apoyo para elementos pequeños o que se mostrarán en un sólo momento.

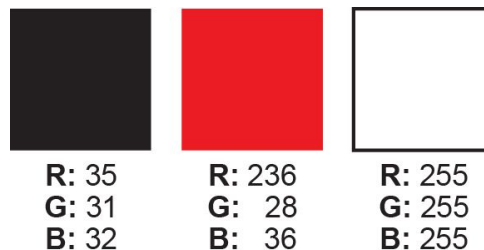


Figura 28. Colores principales encontrados
Fuente: Autor

Posterior a encontrar la similitud en los colores, se encontró que los principales eran el negro y rojo; a modo de elección personal, se seleccionó el color blanco como color principal así como los dos previamente mencionados, pues genera contraste y es un buen

complemento, pues el contraste que se generaría al sólo usar negro y rojo, podría contener mucho ruido. Claro está que estos no son los únicos colores a utilizar, posterior a esto, se selecciona una paleta de colores secundarios, que serán utilizados como colores de apoyo para la animación; el carácter de su selección se dio igual que los primeros, siendo encontrados en los conceptos de desarrollo conceptual y en las portadas de los álbumes, pero sin tanta frecuencia.

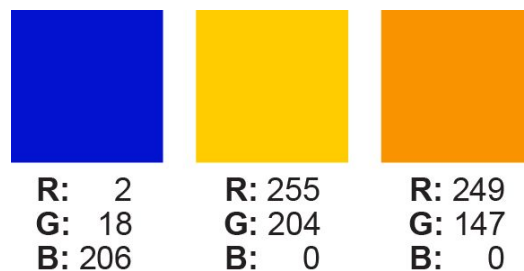


Figura 29. Colores secundarios encontrados
Fuente: Autor

4.5.2 Selección de audio

Para la parte de sonido que contendrá el proyecto, se elige utilizar los tres elementos representativos del sonido para un motion graphics como se ve en la sección (3.2.2) la música, efectos de sonido y la voz; se encontrarán en el producto final. Ahora, es importante aclarar que para la música se utilizarán canciones de la época de fondo y música de ambientación; éste al ser un proyecto académico, no cuenta con restricciones máximas con respecto a los derechos de autor de estas canciones. No obstante, para un próximo desarrollo formal de toda la serie de animaciones, se pretende componer música propia para los vídeos.

Por el lado de los efectos sonoros, se utilizan sonidos descargados de bancos de sonido gratuitos, éstos con el fin de apoyar la idea realista de la animación.

Respecto a la voz en off, para el presente proyecto se hace una grabación de voz en un estudio profesional al cantante y compositor local Alejo Pez; es particular la selección de esta persona para ser la protagonista, pues es un cantante de rock que se encuentra en la producción de su primer álbum de estudio. Este apoya la intención personal del autor, de poder utilizar una voz fresca y de alguien que se encuentre en el medio, además de esto, hace la analogía con los jóvenes músicos de la época que empezaban a crear este tipo de música y probar suerte en el mercado.

4.5.3 Selección tipográfica

Las fuentes seleccionadas para el presente proyecto se seleccionaron de acuerdo a conceptos previamente mencionados en la sección (4.4.3); en su mayoría, se seleccionaron fuentes sin serifa, pues su fácil visibilidad al momento de realizar transiciones o movimientos, hacen que sean perfectas para ser utilizadas en el presente proyecto. Ahora, se aclara que se usan fuentes alargadas, rectas y algunas gruesas; pues son encontradas en las portadas de álbumes y afiches de la época. Evocar este tipo de forma estética, hace que el proyecto pueda tener un carácter un poco más realista con relación a la forma estética de la época y propiamente de la temática del Rock and Roll. De igual modo, es importante anotar que se seleccionó también una fuente con serifa para dar apoyo a la animación; de ella, se busca que rompa con la monotonía que pudiese llegar a existir con la cantidad de fuentes sin serifa.



Figura 30. Fuentes definitivas 1
BOLDPACT - IBIZA

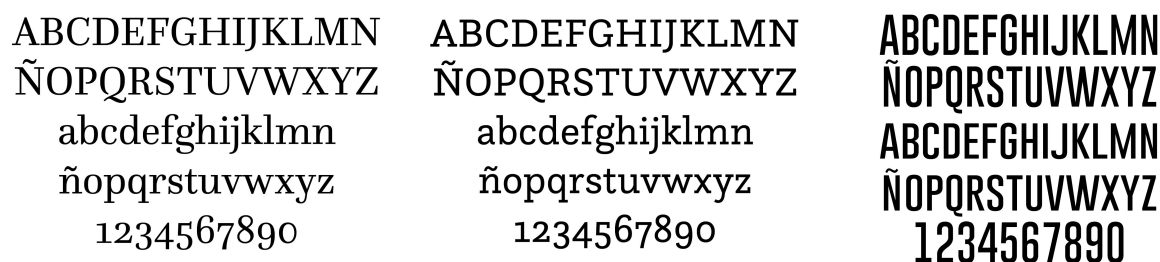


Figura 31. Fuentes definitivas 2
QUESTA - QUESTA SLAB - GOBOLD THIN

4.5.4 Formato y programas a utilizar

Como primera instancia, se delimita el espacio de trabajo en el que se trabajará el motion graphics. Este, es el de *HDTV 720p (HD Ready)* y cuenta con unas medidas en pixeles de *1280 x 720 px*. Este formato es ideal para el desarrollo de animaciones, pues puede ser presentado en diferentes pantallas sin que pierda su proporción, además de esto, es un área amplia para plasmar la información.

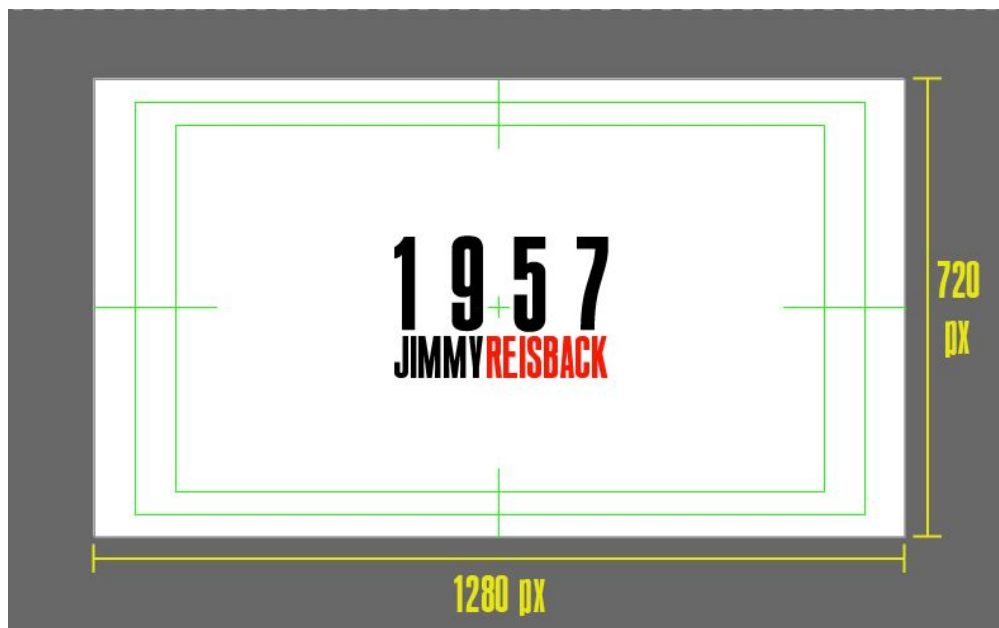


Figura 32. Formato HDTV 720p
Fuente: Autor

Ahora, los programas utilizados para la realización del motion graphics fueron **Adobe Photoshop**, para la edición de algunas imágenes tomadas; **Adobe Illustrator**, para la creación de vectores, como de las escenas a animar; **Adobe Audition**, para la edición de sonido; y finalmente **Adobe After Effects** para la animación y edición final formal del proyecto.

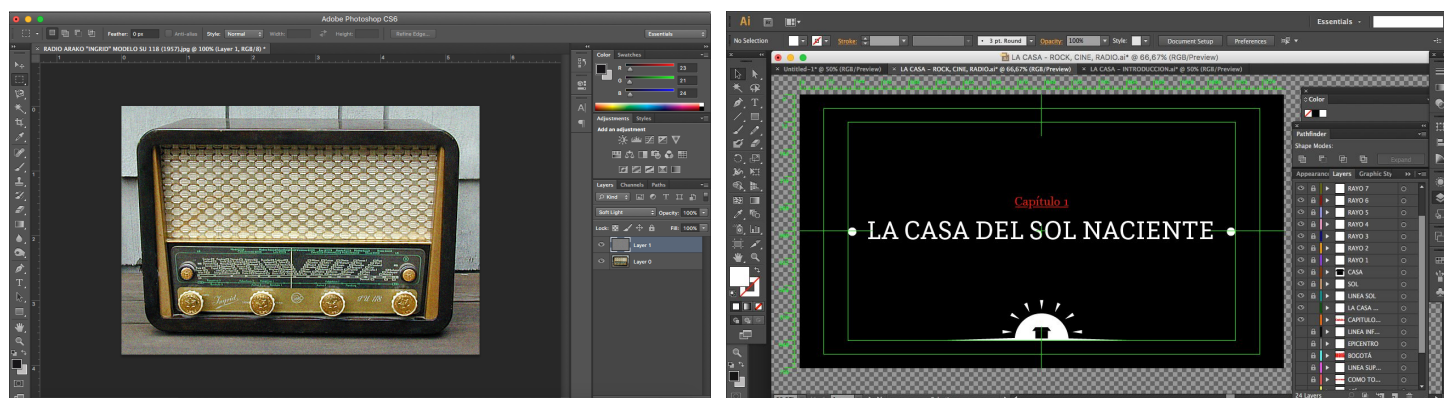


Figura 33. Pantallazo de áreas de trabajo en Adobe Photoshop y Adobe Illustrator
Fuente: Autor

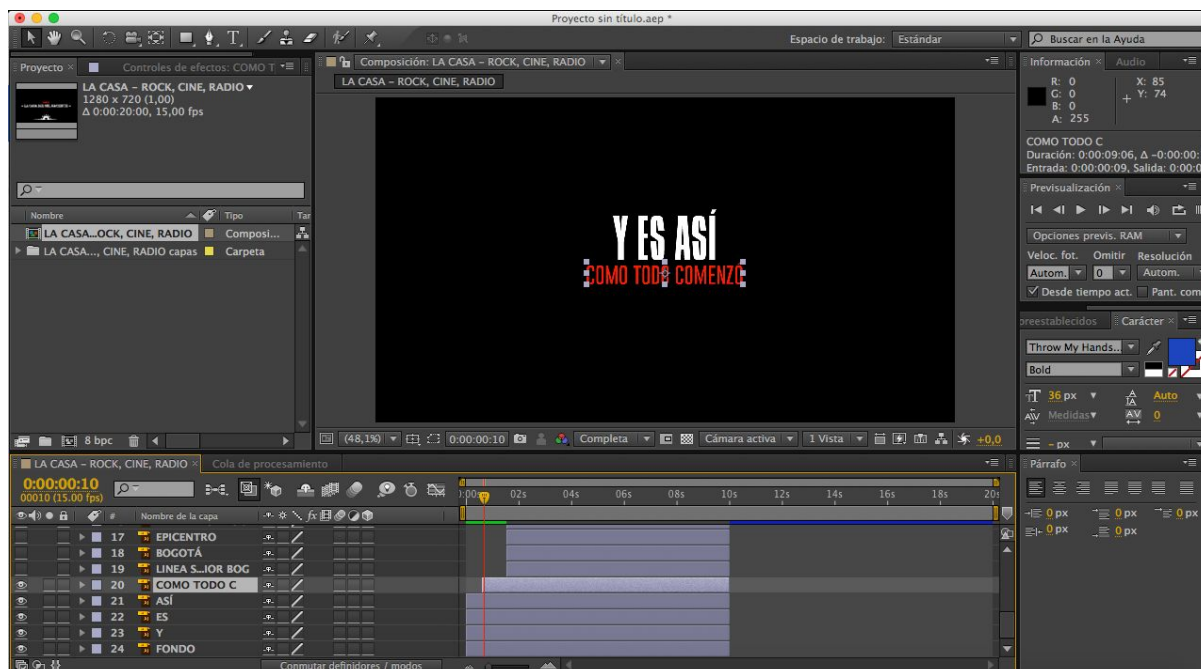


Figura 34. Pantallazo área de trabajo en Adobe After Effects
Fuente: Autor

4.5.5 Bitácora del proceso y resultado final

Por decisión del autor, la bitácora del proceso y su resultado final, se encuentran anexas en el CD (**Anexo**) presentado junto a este documento, esto, con el fin de poder mostrar todo el proceso creativo, bocetación y planeación que tuvo el proceso durante su realización. De igual modo, en el CD se encuentra el archivo de la animación final.²

² Durante este punto de entrega de documento, se recuerda que se entrega una animática de lo que será el motion graphics. En el momento de la respectiva sustentación, se hará entrega del resultado.

-CONCLUSIONES GENERALES-

Iniciando el presente proyecto, se plantea un objeto de estudio que cita “Motion graphics como plataforma para relatar una historia documental”; es preciso afirmar, que estudiar los motion graphics como herramienta comunicativa e informativa, permite entender que los medios de comunicación se encuentran en constante evolución. Dicha herramienta, empezó a ser utilizada para fines estéticos y formales; paulatinamente fue evolucionando hasta consolidarse como una herramienta propicia para la distribución de información.

En este proyecto, se concluye que este medio de distribución de información, como los son los motion graphics, permite ser desarrollado de igual forma con un carácter documental. Si bien, en la respectiva investigación del estado del arte y referentes, se pudo dar cuenta que existen diferentes proyectos que dan muestra de ello; es preciso afirmar que todo esto se puede lograr con una debida investigación sobre el tema a tratar; bien sea para desarrollar un proceso documental propio o adaptado.

De igual modo, este proyecto no pretende hacer un análisis profundo sobre el fenómeno de la llegada del Rock and Roll a Colombia, sino que muestra cómo se puede explorar la herramienta audiovisual para poder representar un suceso histórico del país a través de la adaptación de un libro. No obstante, es claro afirmar que el resultado, a nivel temático, podría llegar a alcanzar un resultado mucho más estructurado si se realizaran otros métodos de recolección de información adicional, y no sólo una adaptación formal de un libro.

A pesar de lo anterior, se concluye que es pertinente seguir abriendo espacios como los de este proyecto; no sólo para la estudio de la adaptación de textos a otros formatos, sino para la exploración de herramientas para contar una historia de nuestro país; a lo largo de todo el documento se ha argumentado que una motivación adicional, además de la exploración de las diferentes técnicas de representación de la imagen a través del motion graphics, era poder mostrar esta historia perdida de la llegada del Rock and Roll al país, que a pesar de ser un momento crucial para el desarrollo de los jóvenes de la época, se tiene prácticamente olvidado, bien sea por poca documentación, recolección de información o incluso posiblemente, por falta de interés a estudiar el tema.

Es así como este proyecto concluye, que gracias a la debida exploración formal de los motion graphics y el respectivo estudio temático del Rock and Roll en el país; es posible seguir transmitiendo la historia y sucesos a través de nuevos formatos, que ahora pueden estar al alcance de la mano de centenares de personas. La tradición oral, puede que sea la forma más antigua y por excelencia de transmitir una historia; pero son los nuevos medios, aquellos que se encuentran creciendo de manera exponencial en el ser humano actual gracias al desarrollo tecnológico, y es tarea de nosotros seguir siendo quienes reproduzcan estas ideas, estas historias, estos relatos a futuras generaciones; así como Jimmy Reisback hizo alguna vez con unos discos de Rock and Roll.

-BIBLIOGRAFÍA-

(En primer lugar, se presentan los archivos audiovisuales que se tuvieron en cuenta en el proyecto)

- 2FACTORY (Productor). (2015). S-W-I-S-S-T-E-D [WEB]. De <http://2factory.com/en/#!/projects/s-w-i-s-s-t-e-d>
- 2FACTORY (Productor). (2016). Disneyland Paris Motion Design [WEB]. De <http://2factory.com/#!/projects/disneyland-paris-re-inventer-la-magie-2-2-2>
- CHANEL (Productor). (2012). Inside CHANEL [WEB]. De <http://inside.chanel.com/es/mademoiselle/video>
- DEVICE (Productor) (2016). Primavera Sound Line Up 2016 [WEB]. De <http://www.devicers.com/project/primavera-sound-line-2016/>
- ORDER (Productor). (2012). Pale Blue Dot [WEB]. De <http://www.thisisorder.com/work/pale-blue-dot-animation>
- UNIVISION. (Productor). (2016). The New Promised Land [WEB]. De <http://especiales.univision.com/refugiados-alemania/?lang=en#&cap=3>

(Por último, presenta el material de lectura utilizado)

- Ambrose, G. Harris P. (2005) *IMAGE*. Suiza: AVA Publishing.
“IMAGEN” (traducción por Emma Estivill, 2005) Parramón Ediciones, S.A.
- Bohórquez, M. Reina, A. Duque, P. (2015) *DISEÑO E IMAGEN*. Cali, Colombia: Universidad del Valle.
- Blazer, L. (2015) *ANIMATED STORYTELLING: SIMPLE STEPS FOR CREATING ANIMATION AND MOTION GRAPHICS*. San Francisco, Estados Unidos: Peachpit Press.
- Cartmell, D. Whelehan, I. (1999) *ADAPTATIONS: FROM TEXT TO SCREEN, SCREEN TO TEXT*. Abingdon, Inglaterra: Routledge.
- Cepeda, H. (2008) *COMBATES POR EL ROCK. UNA HISTORIA SOCIO-CULTURAL DE LA JUVENTUD COLOMBIANA DESDE SUS INICIOS. 1965-1995 (Tesis de Maestría)*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Costa, J. (2003) *DISEÑAR PARA LOS OJOS*. La Paz, Bolivia: Grupo Editorial Design.

- Finke, T. Manger, S. (2012) *INFORMOTION: ANIMATED INFOGRAPHICS*. Berlín, Alemania: Gestalten.
- Hervás Ivars, C. (2002) *EL DISEÑO GRÁFICO EN TELEVISIÓN*. Ediciones Cátedra.
- Krasner, J. S. (2008) *MOTION GRAPHIC DESIGN: APPLIED HISTORY AND AESTHETICS*. Taylor & Francis Group.
- Manovich, L. (2001) *THE LANGUAGE OF NEW MEDIA*. USA: The MIT Press, Mass. “*EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS*” (traducción por Òscar Fontrodona, 2005) Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Ràfols, R. Colomer, A. (2003) *DISEÑO AUDIOVISUAL*. Editorial Gustavo Gili.
- Van Vugt, N. (2011) *FILM ADAPTATION, ALTERNATIVE CINEMA AND LYNCHIAN MOMENTS OF TRANSPOSITION*. Tesis de Master of Arts in Communication and New Media, McMaster University, Hamilton, Ontario, Canadá.

-ANEXOS-

- CD con bitácora del proceso, guiones y resultado final (entregado junto a este documento)
- (CAPÍTULO 1 - PRIMERA SECCIÓN DEL LIBRO “BOGOTÁ, EPICENTRO DEL ROCK EN COLOMBIANO ENTRE 1957 Y 1975)

Capítulo I
*LA CASA DEL SOL NACIENTE*¹
Aparición y difusión del rock en Colombia

¹ Título del segundo álbum de la agrupación bogotana Los Speakers, grabado por Discos Bambuco en 1966.

ROCK, CINE, RADIO²

De la misma forma que los colombianos se habían enterado de todas las vicisitudes de la Segunda Guerra Mundial, de lo que aconteció inmediatamente después del asesinato del caudillo Jorge Eliécer Gaitán y de las atrocidades cometidas durante el periodo de la Violencia, se enteraron de la existencia de un nuevo ritmo musical que escandalizaba a la sociedad norteamericana: el rock and roll.³ La radio fue el medio de comunicación por excelencia en Colombia hasta bien entrados los años sesenta. Era a través de ella que los colombianos, tanto en el campo como en la ciudad, se enteraban de lo que acontecía en el mundo entero.

Fue de esta forma que el rock hizo presencia en Colombia. La música emitida por la radio nacional iba desde el repertorio clásico hasta la música tropical, pasando por los boleros y las rancheras, y el rock encontró un pequeño espacio en la radio bogotana gracias al joven Jimmy Reisback, quien en 1957 inició las trasmisiones de un programa de música moderna —como también se le llamó al rock en un principio—. Dicho programa se realizó bajo el formato de *disc-jockey* entre las once y las once y media de la noche, y allí se transmitían las canciones de rock más difundidas en los Estados Unidos. Reisback recién había llegado a Bogotá de estudiar en los Estados Unidos y bajo el brazo traía discos de Elvis Presley, Buddy Holly, Chuck Berry y Little Richard, entre otros; también lo guiaban una profunda inquietud e influencia generada por la

² Referencia al nombre de la revista especializada *Rock Cine Mundo*, editada en Bogotá a comienzos de la década de los setenta.

³ Por economía usaré la palabra *rock* de manera generalizada para referirme a las diversas formas que el rock and roll adoptó a lo largo de los años sesenta y setenta, entre ellas el pop, el surf, el twist y el beat.

música que se estaba gestando en aquel país.⁴ El programa que Reisback transmitía contaba inicialmente con algunos obstáculos; se emitía por Nuevo Mundo, una emisora principalmente noticiosa y enfocada a un público mayoritariamente adulto. Así, Reisback tenía que esperar a que todas las noticias fueran difundidas para luego transmitir su programa; además, su espacio inicialmente no gustó, ya que la audiencia adulta de Nuevo Mundo estaba acostumbrada a la música caribeña y mexicana, y el hecho de escuchar a Elvis Presley generaba cierto trastorno en ella. Aun así, para la dirección de Caracol resultaba innovador el nuevo formato, y más aún la música que en el programa se emitía, sobre todo dirigida a un público con el que aún no se contaba: los jóvenes.⁵

Como ya se mencionó, en Colombia el rock hizo su aparición gracias a la radio; sin embargo, el cine también colaboró en la difusión de esta nueva música. Películas como *Semilla de maldad* (*The Blackboard Jungle*), *Rebelde sin causa* (*Rebel Without a Cause*) y *¡Salvaje!* (*The Wild One*), se presentaron en los cines de la ciudad entre 1955 y 1957. Estas películas, de marcado enfoque juvenil, impactaron directamente en las pupilas de los muchachos bogotanos de tal forma que el modo de vestir de los protagonistas y, aún más, su rol de retadores de todo lo establecido, se convirtieron en elementos del comportamiento de los jóvenes bogotanos. Además hay que tener en cuenta que la música que se escuchaba en esas películas era la misma que ellos oían en el programa de Jimmy Reisback. Entonces, cuando los muchachos sintonizaban sus radios con el programa de Reisback, se remitían también a las películas

⁴ Riaño, 1992. (El texto carece de paginación).

⁵ *Ibid.*

y a sus nuevos héroes, como James Dean o Marlon Brando y a su nuevo estilo de vida de blue jeans, gomina y desafío.

Junto a Reisback aparecieron otros locutores y *disc-jockeys* dispuestos a promover el nuevo ritmo musical en la ciudad. Entre ellos surgió Carlos Pinzón como la figura principal, quien además de sentirse atraído por el rock trabajaba en un programa semanal de la emisora Nuevo Mundo llamado "Monitor". A través de éste, Pinzón empezó a presentar y a promocionar discos y películas de cine, la más importante en ese momento *Al compás del reloj* (*Rock Around the Clock*). Este filme se estrenó en el teatro El Cid, en el centro de la ciudad, pero previamente se organizó toda una campaña de expectativa que incluía la rotación de la canción de Bill Haley and His Comets que tenía el mismo nombre de la película.

Tal fue el furor por el rock y la película que el día del estreno, el alboroto dentro del teatro fue incesante; este comportamiento no dejaría de presentarse en el futuro durante la proyección de películas de rock.⁶ Posteriormente a su estreno, se organizaron concursos de baile en los que los chicos debían bailar de manera similar y creativa el ritmo del rock con la música de la película y el vestuario, todo esto con el fin de que el filme permaneciera varias semanas en cartelera.⁷ La posterior proyección de la película en el resto del país aseguró de alguna manera la difusión del rock; para ello, las emisoras se valieron de promociones como la rifa de boletas, concursos de baile y fiestas, garantizando además el éxito taquillero esperado y el posicionamiento del programa "Monitor".⁸

⁶ Moreno y Cortés, 1988: 8.

⁷ Entrevista a Álvaro Díaz, marzo de 2006.

⁸ Riaño, 1992.