



Universidad del Azuay
Departamento de Postgrados
Maestría en Diseño Multimedia

Tema:
**DISEÑO Y EJECUCIÓN DE UN PERFORMANCE DE VIDEO
PARA UNA PRESENTACIÓN MUSICAL.**

Trabajo previo a la obtención del Título de Magister en
Diseño Multimedia

Autor:
Dis. Juan Pablo Fernández de Córdova Cisneros

Director:
Daniel López Zamora M.A.

Cuenca - Ecuador
2015

DEDICATORIA

A mi madre Catalina, porque sin ella nada de esto sería posible.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo se ha podido realizar gracias a Daniel Lopez, mi director de tesis, quien con mucha paciencia y toda la buena onda supo ayudarme a enfocar las ideas plasmadas en este proyecto.

Gracias también a Ricardo de la Cuesta y la gente de Anima Inside quienes además de brindarme todo el apoyo necesario me contagiaron con su entusiasmo y confianza.

Gracias a Juan Carlos Lazo por sus valiosas enseñanzas y por haber dirigido la maestría con tan buen criterio y dedicación.

Finalmente, pero no menos importante, quiero agradecer a mi familia, especialmente a la luz de mi vida Ani Pesantez por su constante apoyo y por ayudarme a levantarme cuando me sentí derrotado y a mis hijos Juan Martín y José David por darme una razón para tratar de ser una persona mejor.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	II
Agradecimientos	III
Indice de contenidos	IV
Indice de ilustraciones y cuadros	VII
Indice de anexos	VIII
Resumen	IX
Abstract	X
Introducción	11
1.- Capítulo 1: Contextualización del uso de visuales en presentaciones musicales.	12
Introducción	
1.1.1 El Diseño Multimedia y sus códigos estéticos.	12
1.1.2 La cultura audiovisual.	15
1.1.3 Imagen, sonido y tiempo.	17
1.1.3.1 Imagen.	17
1.1.3.2 Sonido.	19
1.1.3.3 Tiempo.	21
1.2.- Referentes históricos del diseño audiovisual.	24
1.2.1 La tecnología y el diseño audiovisual.	24
1.2.2 Los pioneros de la experimentación audiovisual.	25
1.2.3 Televisión.	30
1.2.4 Video.	34
1.2.5 Digitalización.	37
1.2.6 Informática, interactividad e internet.	47
1.2.7 El diseño audiovisual.	41
1.2.8 Edición y Performance.	45
1.2.9 El espacio audiovisual.	46
1.3 Conclusiones.	48
2.- Capítulo 2: Recursos y procesos para el diseño de un performance de video.	50
Introducción	50
2.1.1 Los Vj's y el video operado en tiempo real.	50
2.1.1.1 La cultura VJ.	52
2.1.1.2 Técnicas y procesos.	55
2.2 Metodología para generar el producto	57
2.2.1 Adaptación de la metodología de JJ. Garret para el diseño y ejecución de un performance audiovisual.	59
2.3 Conclusiones	61
3. Análisis de casos.	62
3.1 Introducción	62
3.2.1 Sesiones Pumapungo.	63
3.2.1.1 Antecedentes (Descripción).	63
3.2.1.2 Tecnología.	64
3.2.1.3 Puesta en escena, escenografía e iluminación.	64
3.2.1.4 Los Visuales y su relación con la música.	64
3.2.1.5 Región.	65
3.2.1.6 Supersónicos.	66
3.2.1.7 Sinestésico.	67

3.2.1.8 Rondamón.	68
3.2.1.9 Conclusiones.	70
3.2.2.- Tributo a Radiohead.	71
3.2.2.1 Antecedentes (Descripción).	71
3.2.2.2 Tecnología.	72
3.2.2.3 Puesta en escena, escenografía e iluminación.	72
3.2.2.4 Los Visuales y su relación con la música.	75
3.2.2.5 Conclusiones.	86
3.2.3.- Kraftwerk, Minimun-Maximun.	87
3.2.3.1.- Antecedentes.	87
3.2.3.2.- La escenografía y puesta en escena.	89
3.2.3.3.- Tecnología.	89
3.2.3.4.- Los visuales y su relación con la música.	91
3.2.3.5.- Conclusiones.	96
3.3 Cuadro comparativo del análisis de casos	97
3.4 Conclusiones	98
4 El Performance	99
4.1 Introducción.	99
4.2 Proceso de diseño.	103
4.2.1 Estrategia.	103
4.2.1.1 Objetivos.	104
4.2.1.2 Objetivos de los visuales.	104
4.2.1.3 Medidas del éxito.	104
4.2.1.4 Identificación del público.	105
4.2.1.5 Los Implicados y sus responsabilidades.	105
4.2.2 Alcance.	107
4.2.2.1 Delimitación de contenidos.	107
4.2.2.2 Delimitación de requerimientos.	108
4.2.2.3 Delimitaciones técnicas y funcionales.	109
4.2.3 Estructura.	110
4.2.3.1 Arquitectura de la información.	110
4.2.3.2 Consideraciones.	110
4.2.3.3 Planteamientos estructurales.	110
4.2.3.4 Estructura secuencial (audio).	111
4.2.3.5 Estructura de Árbol (video).	112
4.2.3.6 Estructura orgánica (performance).	112
4.2.3.7 Palabras clave.	114
4.2.4 Esqueleto.	116
4.2.4.1 Concreción de elementos constituyentes.	116
4.2.5 Superficie.	148
4.2.5.1 Resolume y la interpretación audiovisual.	148
4.2.5.2 MIDI, la interfaz hombre-música.	151
4.2.5.3 Los visuales, la música y su interacción.	153
4.2.6 Conclusiones	173
4.3. Producción y montaje.	174
4.4. Registro	177
4.4.1 Teatro Sucre, Lanzamiento de Duality.	178
4.4.2 Parque de la Madre, Fiesta de la Música.	181
4.4.3 redes sociales.	187

5 Conclusiones y recomendaciones.	195
5.1 Conclusiones	195
5.2 Recomendaciones	196
Referencias	198
Bibliografía.	198
Enlaces Web	199
Imágenes	200
Anexos.	201

ÍNDICE DE IMÁGENES, CUADROS Y GRÁFICOS.

(img.1) El motor analítico de Charles Babagge	13
(img.2) Uno de los primeros Dagerrotipos.	13
(img.3) Uno de los primeros computadores personales.	14
(img.4) Imagen de un Bizonte de la Cueva de Altamira.	16
(img.5) Captura de pantalla de Youtube.	16
(img.6) Portada del disco Pet Sounds de los Beach Boys.	20
(img.7) Portada del disco Endtroducing de Dj Shadow.	21
(img.8) Serie televisiva 24 (Fox 2001), ejemplo de acción en tiempo real.	23
(img.9) Película UP (Pixar 2009), ejemplo de Elipsis Temporal.	24
(img.10) Ilustración de un praxinoscopio (1882).	26
(img.11) Galope de caballo de Eadweard Muybridge.	26
(img.12) La llegada del Tren de los hermanos Lumiere.	27
(img.13) Las sinfonías animadas de Oskar Fischinger.	29
(img.14) Philo Taylor Farnsworth con un dispositivo antepasado de la TV.	30
(img.15) Captura imagen del video Video Killed The Radio Star.	32
(img.16) Magnetoscopio Ampex (1956).	35
(img.17) Kseniya Simanova en un performance de dibujo en arena.	50
(img.18) Performance del duo británico Coldcut.	52
(img.19) Performance de Light Surgeons.	52
(img.20) Equipos del artista conocido como Video Jesus.	53
(img.21) Performance patrocinado por la marca alemana Adidas realizado por el colectivo audiovisual C-Hackerz.	53
(img.22) Performance realizado por Autómata en conjunto con la banda Pasajero.	54
(img.23) “Los elementos de la experiencia de usuario” de Jesse James Garret.	58
(img.24) Vinculación de los procesos de producción audiovisual con los planos de Garret en un performance de VJ	59
(img.25) Afiche promocional de Sesiones Pumapungo.	63
(img.26) Fotografías de Región Sesiones Pumapungo. Cortesías Jaime Ulloa	65

(img.27) Fotografías de Supersónicos en Sesiones Pumapungo. Cortesías Jaime Ulloa	66
(img.28) Fotografías de Sinestésico en Sesiones Pumapungo. Cortesías Jaime Ulloa	67
(img.29) Fotografías de Rondamon en Sesiones Pumapungo. Cortesías Jaime Ulloa	68
(img.30) Imagen promocional del evento Tributo a Radiohead.	71
(img.31) El espacio de trabajo con los dispositivos utilizados.	72
(img.32) Fotografías del evento tributo a Radiohead. Fotografía: Hernán Salcedo.	73
(img.33) Portada del disco PABLO HONEY, diseño: Stanley Donwood.	76
(img.34) Portada del disco THE BENDS, diseño: Stanley Donwood.	78
(img.35) Portada del disco OK COMPUTER, diseño: Stanley Donwood.	80
(img.36) Portada del disco KID A, diseño: Stanley Donwood.	82
(img.37) Portada del disco AMNESIAC, diseño: Stanley Donwood.	84
(img.38) Portada del disco HAIL TO THE THIEF, diseño: Stanley Donwood.	84
(img.39) Portada del disco IN RAINBOWS, diseño: Stanley Donwood.	85
(img.40)) Portada del disco KING OF LIMBS, diseño: Stanley Donwood.	86
(img.41) Minimun Maximun - Portada DVD.	87
(img.42) Musique Non Stop - Portada de LP. Diseño: Rebeca Allen.	88
(img.43) Imágenes de la exposición "Kraftwerk Retrospective" MoMA - New York, 2012.	88
(img.44) Consolas de Kraftwerk. www.kraftwerkfaq.hu .	90
(img.45) Capturas de pantalla Kraftwerk Minimun-Maximun	92
(img.46) Cuadro comparativo del análisis de casos	97
(Img.47): Anima Inside.	99
(img.48-49) Ilustración realizada para la portada de Duality.	100
(img..50) Packaging realizado para Duality, disco doble.	101
(img.51) Graficos del sitio web Reverbnation.	105
(img. 52) Lista de temas en orden secuencial.	111
(img.53) Esquema de navegación para los elementos visuales.	113
(img.54) Esquema estructural orgánico (performance).	113
(img.55) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 1.	118
(img.56) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 2.	122

(img.57) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 3.	126
(img.58) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 4.	131
(img.59) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 5.	134
(img.60) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 6.	138
(img.61) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 7.	141
(img.62) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 8.	145
(img.63) Configuración de Resolume.	150
(img.64) Configuración de MIDI.	152
(img.65-83) Capturas de pantalla del performance	154-172
(img.84) Escenario y estación de trabajo. Fiesta de la Música, Parque de la Madre.	175
(img.85) Escenario y estación de trabajo. Festival Gualaceo.	176
(img.86) Momentos de la ejecución del performance, Teatro Sucre.	176
(img.87) Anima Inside en el Teatro Sucre, Fotos: Christian Arboleda.	180
(img.88) Anima Inside en el Parque de la Madre, Fotos: Christian Arboleda, Christian Gonzales y Kriga.	186
(img.89) Capturas de pantalla obtenidas de Facebook, Twitter, Instagram y Youtube.	187

INDICE DE ANEXOS

1 Entrevista a Frank Quinde (13° / VXF).	201
2 Entrevista a Jaime Ulloa (Rotofest).	202
3 Entrevista a Eduardo Vélez Aráuz (Autómata / VAAV).	203
4 Entrevista, Gabriel Bacacela (Pumapungo sessions, sinestésico).	204
5 Anima inside - Kit de prensa.	205

RESUMEN

El presente proyecto consiste en el diseño, realización y registro de un performance multimedia ejecutado en vivo que sirve como apoyo visual para una presentación musical.

Para esto se ha partido de un estudio sobre los antecedentes tecnológicos y culturales que propiciaron la aparición de este tipo de performances, con el objetivo de contextualizar esta actividad y determinar su relevancia e implicaciones, incluyendo el análisis de casos con el objetivo de identificar procesos y técnicas que sirvan para la realización del proyecto.

Para esquematizar y analizar el proceso de diseño de manera estructurada se ha usado la metodología de los Planos de Experiencia de Usuario del autor Jesse James Garret.

Palabras Clave: Diseño, Audiovisual, multimedia, digital, performance, experiencia de usuario, Vj, escenografía, video.

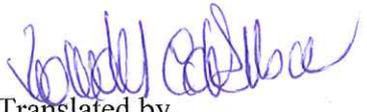
DESIGN AND IMPLEMENTATION OF VIDEO PERFORMANCE FOR A MUSICAL PRESENTATION

ABSTRACT

This project consists of the design, production and registration of a multimedia live-performance, which will serve as visual support for a musical presentation. In order to do this, the study of the technological and cultural background that led to the emergence of such practices was carried out to contextualize this activity and determine its relevance and implications. The paper includes case analysis so as to identify processes and techniques that serve to the production of the project. "The Elements of User Experience" methodology of the author Jesse James Garret was used with the aim to systematize and analyze the design process in a structured manner,

Keywords: Design, Audiovisual, Multimedia, Digital, Performance, User Experience, Vj, Scenery, Video.




Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

DISEÑO Y EJECUCIÓN DE UN PERFORMANCE DE VIDEO PARA UNA PRESENTACIÓN MUSICAL.

Introducción

El amplio campo de la multimedia junta a varias disciplinas que se encuentran en constante desarrollo, ofreciendo la posibilidad de crear nuevos paradigmas mediante la innovación técnica y la incorporación de elementos estéticos representativos de nuestro propio imaginario socio cultural.

El uso de video operado en vivo en presentaciones musicales es un medio que utiliza los criterios estéticos de las artes visuales en sincronía con la sensibilidad expresiva de los músicos, mediante el uso de sistemas de software y dispositivos de video, con el fin de potenciar la experiencia audiovisual.

Estas prácticas se enmarcan dentro de lo que el autor Lev Manovich* considera “Nuevos medios” ya que integra diferentes medios preexistentes mediante el meta-medio de la computación digital.

Esta es una actividad que ofrece amplias posibilidades expresivas, ya que permite integrar disciplinas tan diversas como la fotografía, el video, la animación, el diseño gráfico, la tipografía, la fotografía, el modelado 3d, la puesta en escena, la programación, etc. mediante la ejecución en tiempo real.

El presente proyecto consiste en el diseño y realización de un performance visual interactivo para un evento musical específico, dando cuenta de las soluciones técnicas y los procesos creativos utilizados.

Para esto se partirá de una investigación previa bibliográfica y de campo, así como de análisis de casos específicos que permita contextualizar esta actividad e identificar técnicas y procesos útiles para la realización de un performance ejecutado conjuntamente con músicos en tiempo real.

Para esquematizar y analizar el proceso de diseño se utilizará la metodología de los Planos de Experiencia de Usuario de Jesse James Garret, adaptándola a las características específicas de los performances visuales operados en vivo.

* MANOVICH, LEV. La Vanguardia Como Software, 1999.

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN DEL USO DE VISUALES EN PRESENTACIONES MUSICALES.

1.1 Introducción

Resulta necesario establecer un contexto para analizar el uso de video en presentaciones musicales para tener claro desde que perspectiva lo vamos a enfocar y poder establecer una base desde donde partir para el análisis y descripción de esta práctica creativa contemporánea, comúnmente referida por las siglas VJ Correspondientes a Video Jockey.

Es por esto que en las siguientes páginas me dispongo a crear una estructura teórica básica en la cual sentaremos premisas y conceptos relacionados con el diseño multimedia y los medios audiovisuales, así como algunos de sus más relevantes referentes históricos.

1.1.1 El Diseño Multimedia y sus códigos estéticos.

Hemos sido testigos del nacimiento de un nuevo medio, el meta-medio de la computación digital. Lo cual está impulsando una revolución cultural de grandes magnitudes, de la cual quizá no estamos del todo conscientes. El autor Lev Manovich lo compara en cierta forma con el nacimiento del lenguaje cinematográfico, en este sentido “estamos viviendo el nacimiento del lenguaje de los nuevos medios”. (Manovich, 2002).

La computarización de la cultura ha conllevado el nacimiento de nuevas manifestaciones culturales, como lo son los videojuegos, las redes sociales y los mundos virtuales. Pero además redefine los ya existentes, como el cine y la fotografía. La digitalización de la cultura ha influido en como percibimos, procesamos y entendemos a la imagen fija y en movimiento y nos abre una nueva gama de posibilidades estéticas y comunicacionales todavía por explorar. Permanentemente estamos creando una nueva cultura audiovisual en función a los nuevos medios y sus posibilidades expresivas y comunicacionales.

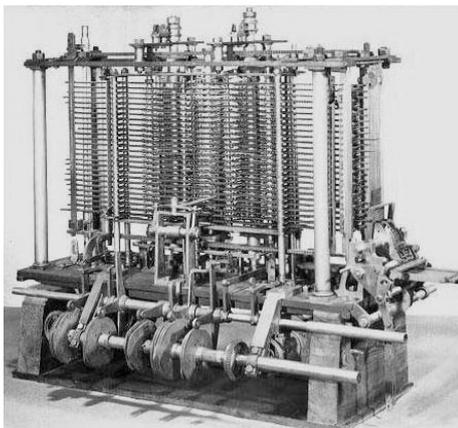
Otros referentes para entender el proceso en el que nos encontramos son el surgimiento de la imprenta en el Siglo Catorce o de la fotografía en el Diecinueve, estos fueron sucesos que tuvieron en efecto revolucionario de grandes magnitudes ya que influyeron en nuestra manera de entender la información y en como se procesa y distribuye. Con la masificación de la tecnología

computacional estamos quizá viviendo una época de mayor revolución y todavía estamos empezando a vislumbrar sus efectos en la sociedad y en la cultura.

La razón por la cual podemos creer que la revolución digital será más profunda que las anteriormente nombradas es que si bien la imprenta y la fotografía afectaron nuestra manera de distribuir el conocimiento y la imagen respectivamente, entonces la revolución de la informática va más allá influyendo en todas las etapas de la comunicación, en la manera como se adquiere, manipula, almacena y distribuye.

El fenómeno de la digitalización de contenidos afecta prácticamente a todo tipo de medios: texto, imagen fija, imagen en movimiento, sonido, entre otros, democratizando y facilitando el acceso a la información a niveles masivos.

Este proceso histórico resulta de la convergencia de dos procesos históricos iniciados por el año 1830 con la invención de la Máquina analítica de Charles Babbage (img.1) que marcó el inicio de la informática y los daguerrotipos de Daguerre (img.2) que propiciaron el inicio de la fotografía.



(img.1) El motor analítico de Charles Babagge.



(img.2) Uno de los primeros daguerrotipos.

A mediados del siglo veinte se desarrolla el computador digital moderno, con la capacidad de almacenar imágenes, secuencias de imágenes, sonidos y texto permitiendo la digitalización de la información y abriendo una inmensa gama de posibilidades, constituyendo la base de lo que entendemos como multimedia.

Dados estos antecedentes, si entendemos el diseño en su acepción más básica y general como la actividad de configurar mentalmente o "pre-figurar" en la búsqueda de soluciones a cualquier necesidad humana (Munari, 1985). Entonces, podemos afirmar que el diseño multimedia consiste en la búsqueda de soluciones a problemas, mediante el uso de una amplia gama de medios, en su mayoría digitales que interactúan y se interrelacionan entre sí produciendo objetos o procesos de diseño multimedia.

Al estar implicados una amplia gama de medios, también podríamos afirmar que los especialistas en la rama del diseño multimedia deben estar dotados de un amplio repertorio de conocimientos y aptitudes técnicas para la resolución de problemas, dentro de estas se destacan disciplinas como: el diseño gráfico, conocimientos informáticos, habilidades narrativas, etc.



(img.3) Uno de los primeros computadores personales.

Uno de los aspectos más interesantes del diseño multimedia como disciplina creativa es la posibilidad de proponer nuevos formatos, técnicas y soportes. Si bien algunos de sus productos más conocidos son *websites*, *cd-roms* interactivos, video animaciones para tv, videojuegos, aplicaciones para teléfonos móviles, diseño de interfaz para software, entre otros. La verdadera potencialidad del diseño multimedia está en la capacidad de proponer nuevas maneras de recopilar, procesar, entregar y entender la información.

La facultad de utilizar diversos medios combinados de maneras no exploradas ha creado y está creando nuevos componentes semánticos para la comunicación, siendo estos la base para el lenguaje de los nuevos medios. La riqueza comunicacional de este fenómeno se sustenta en el hecho de que la combinación de medios agrega significados y un nivel de contundencia que cada medio por sí solo no alcanzaría. "El medio es el mensaje" (MacLuhan, 1964).

Esta capacidad de proponer nuevos esquemas del diseño multimedia hace que muchos de sus productos se ubiquen en una esfera alejada de lo puramente comercial, publicitario o recreativo, acercándose más a objetivos artísticos, estéticos y experimentales, vinculándose más con disciplinas como el videoarte o el software-art.

El Diseño Multimedia y el Arte Multimedial son manifestaciones culturales que están desarrollando su propia estética y su propio lenguaje visual, El autor Lev Manovich afirma que estamos solamente en el principio de este proceso histórico.

"Parece como si el lenguaje de los nuevos medios se hubiera consolidado o codificado muy rápido. (El diseño de páginas *web*, por ejemplo, en cinco años se ha convertido en un lenguaje muy bien codificado.) Por un lado parece que este lenguaje está ya muy codificado, pero por otro no creo que ya haya sido desarrollada una estética verdadera y única de los nuevos medios. De hecho, mucho de lo que hemos podido ver en los noventa no ha sido más que una especie de recreación de las viejas formas, sólo que bajo un formato digital. Es difícil establecer estas analogías, pero se podría decir que estamos donde estaba el cine en 1905: ya había cierto len-

guaje, pero unos años después apareció algo distinto. Definitivamente, creo que estamos sólo en el principio” (Manovich, 2004).

Es así cómo establecemos los precedentes que explican como los creadores vinculados con el Diseño Multimedia nos encontramos en una encrucijada histórica en la cual nos es posible sugerir nuevas formas comunicativas y proponer códigos estéticos innovadores para la información.

1.1.2 La cultura audiovisual.

Los avances tecnológicos y el proceso de mediatización de la cultura contemporánea han propiciado un incremento en la producción y difusión de contenidos audiovisuales de muy diversa índole y en muy diversos espacios, adquiriendo un alto grado de importancia y relevancia.

Como ejemplo de esto tenemos el constante incremento de contenido audiovisual en internet, contenidos que en su mayoría son creados por los mismos usuarios como en el caso de youtube.com. Algo similar sucede con la Televisión donde esta masificación del medio se ha dado por el apogeo de los programas estilo reality, o en la música, donde cada vez son más quienes alcanzan la popularidad mediante la distribución gratuita por medios on-line sin depender de las intervención de compañías disqueras.

En palabras del Filósofo de la imagen Nicholas Mirzoeff “Surge la necesidad de interpretar la globalización postmoderna de lo visual como parte de la vida cotidiana... En esta espiral de imaginaria, ver es más importante que creer. No es una mera parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma” (Mirzoeff, 2003).

Al hablar de contenidos audiovisuales, estamos hablando de un producto compuesto, tanto por la parte visual como por la auditiva. Que a su vez conforman un tercer producto con sus propias características y connotaciones. No es lo mismo cuando se ve, que cuando se escucha, que cuando se hace las dos cosas al mismo tiempo.

Tomando en cuenta que el performance de video en presentaciones musicales se presenta fundamentalmente como un medio audiovisual, es importante para esta tesis sentar estos conceptos:

- **Medio:** Espacio físico en el que se desarrolla un fenómeno determinado.
- **Audiovisual:** Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acom-

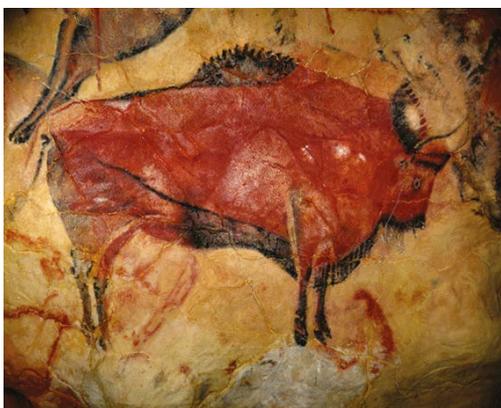
pañadas de imágenes ópticas.

(Diccionario de la RAE, 2011)

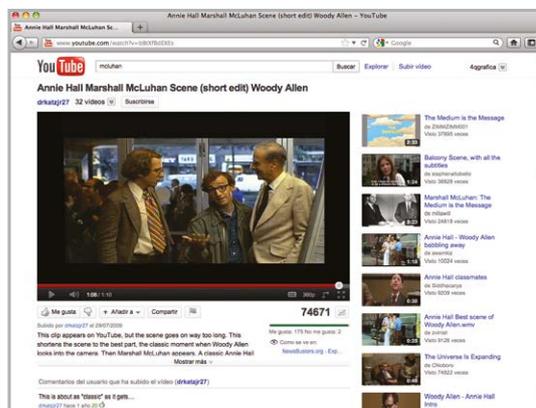
Es decir, cuando hablamos de medios audiovisuales, hablamos de los canales, los conductos por los cuales se nos transmite la información en forma de imagen (estática o en movimiento) y sonido, algunos ejemplos son: La televisión, el cine, el internet, la telefonía móvil, proyectores, reproductores de video, etc.

El trepidante desarrollo de los medios audiovisuales y su masificación como objetos de consumo se fundamenta en la necesidad intrínseca del Ser Humano de documentar, narrar, transmitir sus vivencias, sus circunstancias y su cultura. Desde sus inicios el hombre a intentado captar su entorno mediante imágenes y sonidos, es una necesidad básica del ser humano el transformar sus pensamientos en comunicación.

Los medios audiovisuales suelen tener un carácter masivo, globalizante y democrático. Sus productos suelen ser de fácil consumo y asimilación. Por medio de ellos se ha creado una nueva concepción del ocio, como parte de un sistema de comunicación y transmisión cultural que va de lo sencillo (bisontes de Altamira, img.4) a lo complejo (redes sociales en internet, img.5) caracterizando y reformulando el entorno humano y su pensamiento.



(img.4) Imagen de un bizonte de la Cueva de Altamira.



(img.5) Captura de pantalla de Youtube.

Esta invasión de medios audiovisuales ha dado origen a lo que se conoce como La Era de la Información, en la cual un complejo entramado de transmisiones y acontecimientos en tiempo real o diferido están continuamente saciando la necesidad de información de los mediatizados, llenando sus momentos de ocio y permitiendo el acceso al conocimiento mediante esfuerzos mínimos. Las mayores figuras dentro de este contexto son la televisión, el cine y el engendro de estos dos: los reproductores domésticos de video (del *Betamax* a *Netflix*). Los espectadores consiguen cierta evasión de su realidad material mediante estos medios.

Los medios audiovisuales con el pasar del tiempo han ido ganando cada vez más espacio, constituyéndose en medios de comunicación masivos y creando lo que conocemos como la cultura de masas y su consecuencia inmediata, la industrialización de la información con fines mayoritariamente consumistas y comerciales. (Eco, 1965)

Es por esto que resulta interesante y necesaria la idea de introducir un cambio de conciencia en la producción mediática masificada, no en términos de libertad de expresión, sino en emplearlos con contenidos y finalidades culturales más que consumistas, ya que caso contrario, se convierten en simples canales de consumo.

1.1.3 Imagen, sonido y tiempo.

1.1.3.1 Imagen.

- 1. f.** Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.
- 2. f.** Estatua, efigie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado.
- 3. f.** Ópt. Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él.
- 4. f.** Ret. Representación viva y eficaz de una intuición o visión poética por medio del lenguaje.

(Diccionario de la RAE 2011)

Se ha escrito y teorizado sobre la imagen desde muy diversos puntos de vista, como la historia del arte, la comunicación visual, la fotografía, la antropología. y sobre todo la estética.

Pero lo que nos interesa es entenderla y sintetizarla como un componente fundamental de la comunicación multimedial y el diseño audiovisual, con toda la complejidad que esto supone.

La imagen es engaño, es opacidad que impide el pensamiento lúcido (Platón). Por más simple que esta sea se presta para múltiples significaciones dependiendo de su contexto y de la intención con la que fue creada.

Nuestra relación con las imágenes responde a un desarrollo evolutivo que ha propiciado la aparición de los medios audiovisuales contemporáneos, Nicholas Mirzoeff (Mirzoeff, 2003) describe este proceso empezando con el arte representacional y la lógica formal de la imagen (1560-

1820), luego con la aparición de la fotografía se da paso a la lógica dialéctica de la imagen (1820-1975) para luego ingresar en el momento cultural en el que nos encontramos, frente al desafío de la imagen virtual o paradójica.

La imagen virtual es una característica fundamental de nuestro tiempo, esta carece de la credibilidad documental que alguna vez tuvo la fotografía porque es adulterable y manipulable. Esto a su vez abre una amplia gama de posibilidades para producir, crear e interpretar.

La imagen audiovisual (producida específicamente para medios audiovisuales) no es distinta a otro tipo de imágenes en cuanto a su creación y en la intencionalidad de esta, sin embargo se percibe como compleja, porque su medio de soporte es tecnológico. Por ejemplo, las imágenes que vemos a través de la pantalla de un teléfono móvil, pueden ser sencillas en sí, pero llevan implícita la tecnología compleja de comunicación satelital y telefonía móvil.

Los avances tecnológicos conllevan cambios culturales, más aún si hablamos de imágenes. Cuando la fotografía irrumpió en el mundo del arte tuvo que ser considerada como objeto de arte, alterando la escala de valores y apreciación de sus precedentes. Con la llegada del cine se introduce el elemento temporal y la posibilidad de ahondar el discurso narrativo.

La imagen digital provoca otra ruptura y posibilita la creación de una interfaz para el propio mundo, la imagen pasa de ser el soporte físico a ser principalmente luz, además se plantea la posibilidad de interactuar con esta en un periodo temporal determinado.

“Las imágenes son luz y esta luz se propaga permanentemente, exactamente como la imagen es movimiento, y el movimiento se propaga permanentemente, es decir el movimiento recibido se transforma inmediatamente en movimiento de reacción, de movimiento de acción en movimiento de reacción, sistema de acción y de reacción.” (Deleuze, 1982)

Y esta imagen tiene el poder de atrapar, cautivar, absorber, hipnotizar a través de la capacidad de transmitir experiencias vividas o reproducir situaciones lejanas, devolviendo a la conciencia una nueva interpretación del tiempo vivido. Y ofreciendo una ventana del mundo, para el mundo.

Es por esto que quienes manejan la imagen digital, son como ilusionistas que generan nuevas realidades y nuevas interpretaciones del mundo mediante máquinas simuladoras o suplantadoras de la realidad.

1.1.3.2 Sonido.

1. m. Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.

2. m. Significación y valor literal que tienen en sí las palabras.

3. m. Noticia, fama.

4. m. Fís. Vibración mecánica transmitida por un medio elástico.

5. m. Fon. Realización oral de un fonema, constituida por rasgos pertinentes y no pertinentes.

(Diccionario de la RAE 2011)

La importancia del sonido dentro de la comunicación es fundamental, este se establece como la base para la comunicación humana, el hombre mediante su capacidad de articular palabras utilizando sus cuerdas vocales posee una manera fácil y económica de transmitir ideas. Pero el sonido es mucho más, es atmósfera, es ruido, es testimonio de lo que nos rodea. “El espacio sonoro absorbe, penetra, encierra. Podemos poseer las cosas por la visión, pero el sonido nos posee.” (Abad, 2003)

La contraparte del sonido, el silencio, también tiene una gran importancia como elemento comunicacional, esto constituye una de las grandes metáforas de la sonoridad. “El silencio absoluto, no existe para el hombre, y esta realidad pone en evidencia la importancia del sonido en la vida humana, su poder y su inherencia; su fuerza presencial y su capacidad subversiva” (Longina, 2004)

Esta dicotomía sonido-silencio es importante cuando hablamos de procesos comunicativos audiovisuales, ya que en contextos en los cuales la imagen tiene protagonismo, esta se refuerza y complementa por el sonido, o por la ausencia de el, así mismo la interacción de significados sonoros y visuales suele conllevar la creación de un tercer significado y un valor añadido.

“Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que el sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo natural de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen” (Chion, 1998)

Pero la unión e interacción de imagen y sonido es más que eso ya que en si conforman la representación más auténtica de la realidad, la verdad audiovisual. El sonido impregna de valor y realismo a la imagen y la potencia a un nivel superior del puramente representacional.

El sonido se ha convertido es un elemento importante dentro de la relación hombre-máquina, de

esto podemos citar ejemplos como el sonido de un computador al iniciarse, el timbre cuando se recibe un mensaje en el teléfono móvil, el sonido de un horno microondas al terminar de calentar o ejemplos más complejos como los sistemas sonoros interactivos de los videojuegos. El sonido ha demostrado ser un importante componente de interfaz y es imperante tenerlo muy en cuenta en el desarrollo de productos multimedia.

“Antes (pensemos en un concierto en un auditorio tradicional), lo que creíamos escuchar era en realidad visto y explicado por el contexto; ahora, lo que creemos ver es en realidad lo que escuchamos. Esto es lo que ocurre con todas esas actividades que a pesar de no ser vistas identificamos por el “bip” de los gadgets que las acompañan.” (Abad, 2003)

A los sonidos se los suele vincular de manera automática con imágenes, es decir cuando escuchamos algo mentalmente podemos prefigurar el suceso que emite este sonido, por ejemplo cuando suena un teléfono nos es posible imaginar la imagen de este sonando. Al igual con la música, por lo general nos es posible diseccionar cada sonido e imaginarnos a los músicos interactuando con sus instrumentos.

La música electrónica con sus sonidos sintéticos plantean una ruptura a este fenómeno, ya que se facilita la creación de sonidos que carecen de asociaciones con elementos visuales.

“Es posible utilizar sonidos sintetizados, que el público no reconozca, que no estén relacionados con un hecho concreto y que no puedan servir como disparadores de recuerdos” (Longina, 2004)

El proceso tecnológico evolutivo relacionado con la manera de registrar, almacenar y distribuir productos sonoros ha influido en la manera de producirlos y en la estética de los mismos, no solo nos referimos a una mayor fidelidad y calidad en las grabaciones, sino a las posibilidades que se abren con cada avance tecnológico. Como ejemplo de esto, a finales de los años sesentas, cuando se popularizó el proceso de grabación multicanal, no solo se pudo ajustar y retocar cada elemento sonoro por separado, sino también se empezó a realizar maniobras como el grabar múltiples veces la voz de una misma persona para luego sobreponerlas y lograr texturas y matices nuevos, produciendo resultados como el afamado disco *Pet Sounds* de los norteamericanos *The Beach Boys* (Capitol, 1966).



(img.6) Portada del disco *Pet Sounds* de los *Beach Boys*.

Las herramientas digitales permiten la creación de una gama inmensa de sonoridades, que incluyen instrumentos tradicionales en variaciones insospechadas, como una guitarra con la resonancia de campanas de iglesia, un bajo con matices acuosos, percusiones ultra veloces, por citar algunos ejemplos, las posibilidades del sonido digital son inmensas.

Con la edición analógica y la digitalización se facilita el proceso conocido como cut/paste que consiste en elaborar nuevas piezas sonoras mediante una técnica de collage, utilizando pedazos de grabaciones previamente existentes. Herramientas como el sampler llevan estos procesos incluso al terreno de las presentaciones en vivo. Las piezas resultantes suelen ser ricas en matices y referencias culturales y son tan complejas e interesantes como lo son sus creadores y la materia prima usada para producirlas. El proceso de desensamblar el imaginario sonoro y fusionarlo en un producto con identidad propia se ha convertido en una forma de arte en si misma. Uno de los primeros discos producidos exclusivamente mediante esta técnica es *Endtroducing* del artista norteamericano *Dj Shadow* (Mo' Wax, 1996).



(img.7) Portada del disco *Endtroducing* de *Dj Shadow*.

1.1.3.3 Tiempo.

1. m. Duración de las cosas sujetas a mudanza.
2. m. Magnitud física que permite ordenar la secuencia de los sucesos, estableciendo un pasado, un presente y un futuro. Su unidad en el Sistema Internacional es el segundo.
3. m. Parte de esta secuencia.
(Diccionario de la RAE 2001)

En la comunicación audiovisual el fenómeno de la percepción temporal tiene una importancia fundamental. Sin embargo es un concepto esquivo, abstracto y difícil de delimitar.

Existen diferentes maneras de entender el tiempo. "El tiempo real es cada segundo que pasa en el reloj, el tiempo mediático es el que nos ofrecen los medios, el tiempo histórico es aquel que se vincula con un periodo temporal y hechos pasados y el tiempo íntimo es el que cada uno estima para sí mismo." (Virilio, 2006)

A pesar de que al tiempo lo entendemos como una magnitud física, este depende siempre de otra dimensión, su percepción se da en base a otro parámetro cuantificable, para existir necesita un apoyo visual o sonoro. Los productos audiovisuales responden a estos parámetros y el capturar y transmitir la sensación temporal ha sido una preocupación de siempre dentro del arte.

“Espacio y tiempo, conceptos en principio inseparables, conceden en este caso un mayor margen de maniobra. Situándonos hacia el polo espacial trabajaríamos en la tridimensión que supone una vídeo-instalación o vídeo-escultura, y situándonos hacia el polo temporal tendríamos todas aquellas obras que hacen hincapié en conceptos como: ritmo lineal o cíclico, tiempo directo y retardado, feed-back, etc. El tiempo cronométrico como medida social y el tiempo cronométrico de la misma obra electrónica (25 imágenes /s) no son más que meras aproximaciones a la temporalidad que el autor expresa y a la que el observador percibe.” (Rekalde, 2004)

El espacio y tiempo son los ejes fundamentales dentro de los cuales se produce la narrativa, para que las imágenes y el sonido interactúen es necesario que estos se den dentro de un contexto de sincronía temporal. Las imágenes presentadas una detrás de otra dentro de un marco temporal producen la ilusión del movimiento, los conceptos de secuencia, ritmo, montaje surgen en función del tiempo.

La sincronía entre imagen y sonido crean la ilusión de realidad, pero también puede usarse de manera expresiva no realista. Los creadores audiovisuales han sabido utilizar creativamente la manipulación de estos dos canales (audio y video) superponiéndolos de manera inconexa y premeditada sugiriendo nuevos significados a través del tiempo audiovisual. Por ejemplo, al inicio de la cinta *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) tenemos al capitán Willard observando el ventilador de techo con el sonido de un helicóptero, lo que transmite al espectador la obsesión del personaje con la guerra.

“Para reproducir el tiempo real es necesario proyectar las imágenes en el mismo tiempo y la misma velocidad que en el que fueron registradas. Por regla general, veinticuatro o veinticinco imágenes por segundo, para que la percepción sea inmediata, sin parpadeos” (Rekalde, 2004)

La ilusión de movimiento creada por las secuencias de imágenes son asumidas de manera fidedigna por el observador como movimiento, pero siempre habrá un espacio entre imagen e imagen que debe ser llenado por nuestro cerebro, estas secuencias de imágenes son proclives a cortarse y editarse en un determinado “momento” hablando de tiempo audiovisual. Es así como se origina el montaje.

“Movimiento significa variación de posición en el tiempo y en el espacio, y esta variación puede referirse al movimiento interno de las imágenes grabadas y también al de la manipulación de su grabación.” (Colomer, 2003)

Es necesario recalcar que hay varias maneras de representar el tiempo en productos audiovisuales, hay productos en los que el tiempo mostrado es una representación exacta del tiempo capturado, por ejemplo la serie televisiva *24* (Fox, 2001) está elaborada para que el espectador

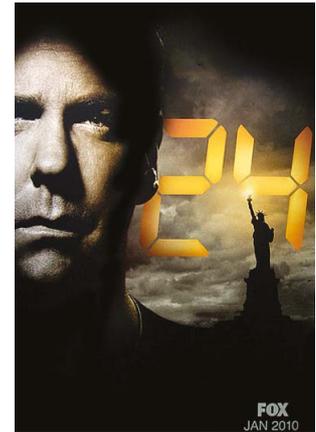
entienda la acción "en tiempo real" cada temporada consta de 24 capítulos y se corresponde a un día en la vida de los personajes.

Un ejemplo de lo contrario sería la secuencia de la vida de Carl Fredricksen en la película *Up* (Pixar, 2009) donde en una secuencia introductoria de pocos minutos se nos presentan varios años de la vida del personaje principal. Este es un recurso muy común en los productos audiovisuales y se lo conoce como elipsis temporal, el espectador dotado de recursos culturales y cognitivos es quien rellena los espacios temporales "adivinando" lo que ocurre entre cada bloque temporal.

En el caso de las performances de video en presentaciones musicales lo que se produce dentro de un lapso temporal es lo que se ve dentro de este mismo lapso y si bien las imágenes pueden sugerir elipsis temporales, la condicionante de la ejecución en vivo implica una temporalidad inmediata.

Es también motivo de análisis el tiempo que dedican los espectadores a contemplar un producto audiovisual, ya que estos "periodos de atención" son importantes para una adecuada comunicación y por lo tanto pueden ser factores determinantes de la efectividad de los productos audiovisuales y algunos productos pueden ser entendidos por determinado espectador sin ser apreciados en su totalidad. Este periodo de atención muchas veces viene dado en función del formato de la obra. Por ejemplo, una pintura puede necesitar unos pocos segundos para ser captada, pero una película necesita un periodo temporal más bien largo para ser consumida en su totalidad. Esta es la imagen cinematográfica, o lo que Gilles Deleuze denomina "imagen-tiempo"

Dentro de los medios digitales el tiempo adquiere un carácter de materia prima para la creación, abriéndose la posibilidad de modificarse, superponerse, expandirse o replegarse hasta el infinito y de manera independiente del soporte. El tiempo puede ser entendido como un elemento más dentro de los procesos creativos, un elemento que puede modificarse a conveniencia del autor y que las audiencias interpretarán según su capacidad de abstracción.



(img.8) Serie televisiva 24 (Fox 2001), ejemplo de acción en tiempo real.



(img.9) Película *UP* (Pixar 2009), ejemplo de Elipsis Temporal.

1.2 Referentes históricos del diseño audiovisual.

1.2.1 La tecnología y el diseño audiovisual.

El desarrollo y los avances tecnológicos son aspectos determinantes para la creación audiovisual. La tecnología influye tanto en la forma como en el fondo de los productos audiovisuales, así como en la manera de distribuirlos y consumirlos por parte de las audiencias. La tecnología nos brinda los canales para la distribución de la cultura (la imprenta permite la existencia de libros, el internet permite las búsquedas instantáneas, o la televisión permite la transmisión de video en tiempo real).

Las tecnologías digitales han permitido la masificación del "capturar y compartir" y con esto abren una gran gama de posibilidades creativas democratizadas por la accesibilidad masiva a estos medios y sus herramientas, un ejemplo claro de esto es el crecimiento y la popularización de sitios en internet como *Youtube* (www.youtube.com).

"La tecnología del capturar y compartir digital promete un mundo de creatividad extraordinariamente diversa que puede compartirse amplia y fácilmente. Y conforme esa creatividad sea aplicada a la democracia, permitirá que una amplia gama de ciudadanos usen la tecnología para expresarse, criticar y contribuir a la cultura que los rodee" (Lessig, 2004).

A lo largo de la historia se ha dado la pugna del ser humano por dominar las herramientas tecnológicas en función de su expresividad y una vez dominadas se busca o se crea otras más, es así como se plantea la evolución tecnológica en base a la expresividad del ser humano. La aplicación de la tecnología en el campo de la creación suele estar vinculada con el progreso y la innovación.

La creación audiovisual por su naturaleza es intrínsecamente dependiente de la tecnología y esta dependencia la limita o la potencia en términos del perfeccionamiento de la captación de imagen de fidelidad de los sonidos y de soporte para presentar los productos audiovisuales.

Este fenómeno contemporáneo de la dependencia de la información en la tecnología ha hecho que surja cierta desconfianza por parte de las audiencias, ya que su carácter masivo y alienante suele estar en muchos casos al servicio de intereses comerciales y publicitarios. Por lo que muchos creadores han establecido como su propósito y su filosofía el realizar su obra como medio de escape hacia estas corrientes masificadas de consumo cultural.

"La naturaleza ambigua de lo técnico -su ser constelación escalofriante de dos poderes de dirección contraria: lo máximamente alienador y lo máximamente emancipatorio se proyecta

dondequiera, lo técnico tiene incidencia sobre los órdenes del pensamiento: sea al nivel de su producción, sea al de su distribución, sea al de su recepción.” (Brea 2002).

Observamos con desconfianza a los productos audiovisuales debido a su complejidad, son imagen, sonido y tiempo modelados e intervenidos con una intencionalidad implícita que no siempre es clara o precisada al criterio del espectador. Pero al mismo tiempo los productos audiovisuales son fuentes de conocimiento e información.

1.2.2 Los pioneros de la experimentación audiovisual.

Establecer una retrospectiva cronológica de una disciplina tan compleja y variada como lo es la experimentación audiovisual resulta un tanto complicado, debido a la gran cantidad de personajes y sucesos que han influenciado en este proceso evolutivo, sin embargo es algo más fácil el reconocer algunos de los avances e hitos tecnológicos que han tenido mayor trascendencia en este proceso, lo que nos permite tener una mayor comprensión de la situación actual de esta disciplina.

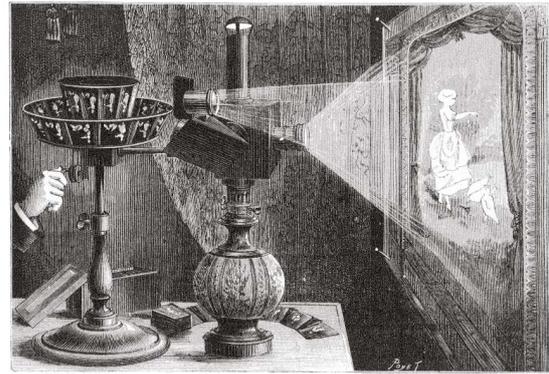
El desarrollo de los medios audiovisuales viene dado por el deseo de dotar de movimiento a la imagen, para luego aplicarle sonido, ofreciendo una experiencia que busca simular la realidad o una visión alterada de esta, teniendo en cuenta que “no se ve lo mismo cuando se oye, y no se oye lo mismo cuando se ve” (Chion, 1998)

Las técnicas cinéticas surgieron cuando se logró agilizar el proceso de captura fotográfica que en un principio dependía de largos tiempos de exposición, consiguiendo la ilusión de movimiento y dinamismo, logrando de este modo retratar el movimiento gracias al fenómeno fisiológico de la “retención retiniana”.

“Con la invención del cine la imagen móvil adquiere un soporte tecnológico, lo que propició que entorno a él floreciera una vanguardia artística. Al sucederse una imagen fija detrás de otra y añadiendo un pequeño desplazamiento entre lo representado en ellas se inventó un canal de comunicación dinámico.” (Rekalde, 2004).

El origen de la experimentación cinematográfica de la imagen se da aproximadamente por el año 1820 con la creación de objetos como zootropos y los praxinoscopios con imágenes pintadas a mano los cuales posteriormente se substituirían por fotografías con la llegada de las primeras cámaras fotográficas de Talbot (Reino Unido) y Daguerre (Francia). Un gran avance para estas técnicas llegaría por el año 1877 con la grabación de los ciclos de movimiento de Muybridge gracias al empleo de una batería de 24 cámaras.

Con la mejora del proceso químico vinculado con la fotografía (H. Goodwin y George Eastman) Tomas Alba Edison produjo en 1889 la primera imagen con sonido, creando así el kinetoscopio, un tosco dispositivo que usaba bobinas de 15 metros y se observaba a través de una lente.

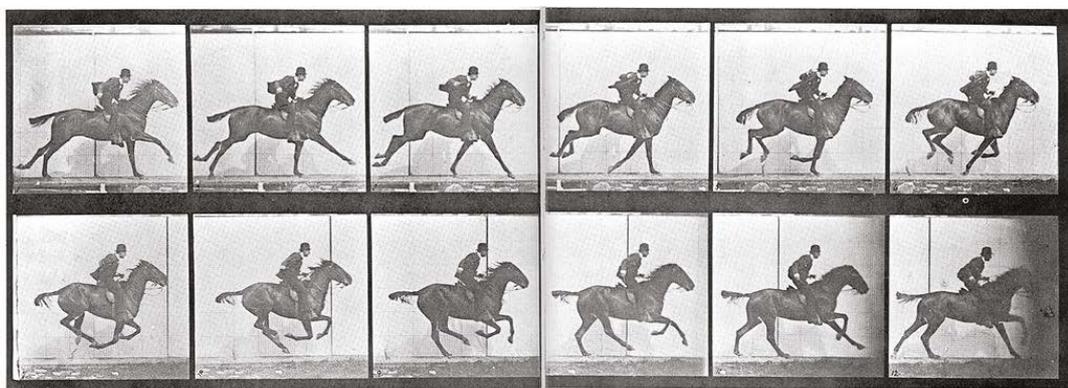


(img.10) Ilustración de un praxinoscopio (1882).

Aproximadamente en esta misma época en Francia los hermanos Lumiere desarrollaron un dispositivo similar que era cámara y proyector simultáneamente. Las primeras proyecciones cinematográficas se dieron en el año 1895 y causaron un gran impacto en la sociedad, recordemos la anécdota de la toma del tren avanzando de frente que hacía entrar en pánico a los asistentes. A partir de estos sucesos se desata una cadena de acontecimientos que generan varios avances tecnológicos, así como el nacimiento de lo que conocemos como lenguaje cinematográfico.

Con la mejora del proceso químico vinculado con la fotografía (H. Goodwin y George Eastman) Tomas Alba Edison produjo en 1889 la primera imagen con sonido, creando así el kinetoscopio, un tosco dispositivo que usaba bobinas de 15 metros y se observaba a través de una lente.

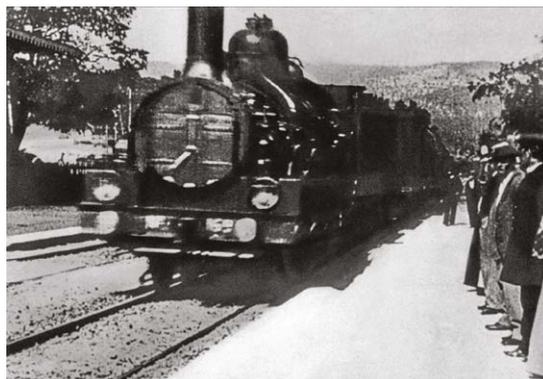
Aproximadamente en esta misma época en Francia los hermanos Lumiere desarrollaron un dispositivo similar que era cámara y proyector simultáneamente. Las primeras proyecciones cinematográficas se dieron en el año 1895 y causaron un gran impacto en la sociedad, recordemos la anécdota de la toma del tren avanzando de frente que hacía entrar en pánico a los asistentes. A partir de estos sucesos se desata una cadena de acontecimientos que generan varios avances tecnológicos, así como el nacimiento de lo que conocemos como lenguaje cinematográfico.



(img.11) Galope de caballo de Eadweard Muybridge.

Al poco tiempo se entendió al cine como algo más que un dispositivo de captura documental, con la llegada de propuestas creativas, como Viaje a la Luna (Georges Méliés, 1902) y su propuesta de cine fantástico, utilizando efectos especiales de diversa índole y una puesta en escena que trascendía el imaginario tradicional. El Cine Expresionista Alemán con títulos como El Gabinete del Dr. Caligari (Robert Wiene - 1920), El Golem (Carl Boese y Paul Wegener - 1920), Nosferatu (F.W. Murnau - 1922) o la magistral Metrópolis (Fritz Lang - 1927) fueron hitos importantes que cambiaron la manera de entender el medio.

Posteriormente y con la llegada de las guerras mundiales se dio un periodo de relativa depresión, dentro del cual conviene destacar las primeras creaciones cinematográficas surrealistas, siendo quizá la más destacada El Perro Andaluz (Buñuel, Dalí- 1928).



(img.12) La llegada del tren de los hermanos Lumiere.

En Rusia surgió el cine socialista, una herramienta de educación y propaganda al servicio

de la política y el estado, sin embargo son productos de notable calidad y complejidad. Se pueden distinguir aquí dos vertientes, por un lado el cine realista o casi documental surgido a partir de la guerra civil hasta 1922 encabezado por los collages audiovisuales de Dziga Vertov y su idea del "cine ojo": ojo que todo lo ve, el ojo del cine, ojo mecánico que muestra el mundo como sólo él lo ve (noticiero Cine-Verdad) considerando el drama cinematográfico opio para el pueblo.

Por otro lado estaban los realizadores con preocupaciones más estéticas (influidos por el laboratorio visual de Lev Vladimir Kulechov) siendo el más destacado S.M. Eisenstein introduciendo las técnicas y conceptos del montaje y formulando las primeras teorías al respecto y poniéndolas en práctica, de su filmografía se destaca El Acorazado Popemtkin (1925) y La Huelga (1924).

En un inicio el sonido en el cine consistía en proyecciones orquestadas, con ambientación musical de músicos reales, pero al poco tiempo se realizaron experimentos sonoros que desembocarían en la creación de la primeras bandas sonoras (Vitaphone - Warner Brothers, 1929) con lo que aumentó en gran medida la asistencia de público a las proyecciones, así como también se produjo un decremento en la calidad de las producciones, El Cantante de Jazz (A. Crosland - 1927) fue una de las primeras películas sonoras.

Con la llegada del Movietone (1931) invento de Lee de Forest fue posible la grabación directa de sonido durante el rodaje, dejando de lado las sonorizaciones superpuestas de épocas anteriores, remplazándose por sonido más realista y ambiental.

La llegada del sonido impactó tanto a la creación cinematográfica que se empezó a descuidar el tratamiento visual de las obras, creándose géneros como el musical y el western, impulsando a Hollywood a convertirse en la principal productora de productos cinematográficos con cineastas como John Ford o Frank Capra.

Mientras tanto en Europa, principalmente en Francia, España e Italia surge un cine de un naturalismo extremo y clima desolador, producto de la crisis de postguerra. Siendo quizá el principal exponente de esta corriente el francés Jean Renoir.

Posteriormente se dieron avances importantes como la inclusión del color y el aumento del tamaño de pantalla (Cinemascope) y la inclusión del micrófono móvil para captar el sonido con mayor libertad. Con estos avances sobrevino también una fuerte comercialización del medio acompañada de una fuerte censura que limitaba la libertad de los creadores. Sin embargo algunos supieron sobreponerse a estas dificultades mediante la brillantez y la sutileza de sus producciones, como Orson Wells (Citizen Kane - 1940) o Elia Kazan (Un Tranvía Llamado Deseo - 1952).

"El cine, arte de la imagen: ¿Una ilusión? Ciertamente, ¿Qué otra cosa puede ser en cualquier caso? (...) Una ilusión que se encuentra, para empezar, en el corazón de la más importante de las relaciones entre sonido e imagen: la del valor añadido" (Chion, 1998)

Este superficial repaso por algunos hitos conocidos de la historia del cine nos sirve para sentar bases en lo que a cultura audiovisual se refiere, pero existen otros creadores y otros sucesos que han sido tanto igual o más importantes como precedentes para los visuales usados en presentaciones musicales.

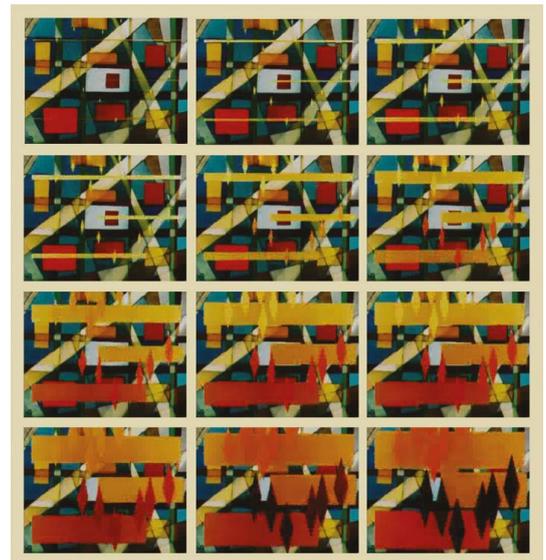
En los inicios del cine, se lo percibía como arte puro, por la constante tensión entre avances tecnológicos, descubrimientos y logros, personajes como Marcel Duchamp o Man Ray experimentaron con rotoscopias y rotorelieves (Anemic Cinema – 1926) llenos de juegos visuales surrealistas con altas intenciones estéticas y experimentales. Esto sumado a la naciente experimentación sonora electroacústica vinculada con el jazz primitivo (Hyannis kenakis, Piere Scheaffer, Bernhard Parmegianini) condujeron a creaciones que son claros referentes para lo que nos ocupa, como la inquietante Ballet Mecanique (Fernand Leager y Man Ray - 1924) o la innovadora Entreact (Rene Claire - 1924).

Creadores como Stalling (Steambord Willie, el primer Mickey Mouse), Oskar Fischinger con sus múltiples sinfonías animadas, el matrimonio de Lousi y Bebe Barron, creadores de la primera banda sonora completamente electrónica (Forbidden Planet - 1956), Len Lye quien producía material interviniendo directamente al celuloide (Free Radicals - 1956) y Norman McLaren (Nei-

ghbours - 1952) Pueden considerarse como posibles influencias para algunas de las múltiples facetas que presentan los audiovisuales animados.

Estos personajes que se consideran precedentes para lo que en la actualidad son las performances audiovisuales en vivo, si bien pueden ser bastante distintos entre sí, tienen en común ese deseo y necesidad de transgredir la pureza de los medios, en llevar al extremo o dar un uso distinto a los dispositivos y materiales de creación audiovisual o en algunos casos el integrar técnicas o procesos aparentemente disímiles o incompatibles, descubriendo nuevas técnicas y consiguiendo resultados innovadores y sorprendentes.

En cuanto a la difícil pregunta de a quien se debe considerar el primer VJ de la historia, hay quienes consideran que este honor corresponde al pintor francés Leopold Survage (1879 - 1968) gracias a sus pinturas animadas. Pero también hay otros nombres que podrían considerarse como piedras angulares del movimiento, como Fischinger, Len Lye, Wallter Ruttmann, los Hnos. Whitney o Hans Richter (*Two Pence Magic*, 1928). Es difícil llegar a un consenso en esto debido a la multiplicidad de técnicas, simultaneidad de los trabajos y escasa documentación.



(img.13) Capturas de imagen de una de las sinfonías animadas de Oskar Fischinger.

Esta naturaleza caótica de este grupo de artistas hacen que no exista un acuerdo común de cómo denominarlos, se ha usado Cine de Vanguardia, Cine Orquestado, Cine Experimental, o más actualmente lo que se entiende por Absolut Film en el cual se busca un montaje musical altamente experimental, un antecedente de esto sería la obra *Sinfonía de una Ciudad* (W. Ruttmann - 1927) y un ejemplo más contemporáneo podría ser la épica *Baraka* (Ron Fricke - 1992 "El film integral que todos soñamos componer es una sinfonía visual hecha de imágenes rítmicas, y que únicamente de la sensación de un artista que coordina y arroja sobre la pantalla" (Rekalde, 2004)

Otra categoría vinculada con estas manifestaciones es "Expanded Cinema" término acuñado por el teórico de los nuevos medios Gene Youngblood en los setentas para denominar todo lo que va más allá de la experiencia cinematográfica tradicional, como lo son las video instalaciones, múltiples proyecciones, superposición de imágenes con danza o teatro, proyecciones en conciertos, etc.

Otros referentes que conviene tomar en cuenta son Abel Gance, Wolf Vostell, Nam June Paik,

Keneth Anger y Andy Warhol. Quienes experimentaron con la integración de distintas disciplinas. Así como con el uso de distintos métodos de proyección y soportes.

Es gracias a estos pioneros que las fronteras de lo que podríamos denominar como cine narrativo tradicional se han expandido por una concepción mucho más amplia del medio cinematográfico acorde con los avances tecnológicos y al servicio de las necesidades e inquietudes expresivas de los más aventurados creadores.

1.2.3 Televisión.

(De tele y visión).

1. f. Transmisión de imágenes a distancia mediante ondas hercianas

(Diccionario de la RAE 2011)

La historia de la televisión como dispositivo electrónico doméstico, ha sido impulsada por el deseo de emitir imágenes óptimas, cuya nitidez sea cada vez más fidedigna a la realidad.

Sus inicios nos remiten al disco Nipkow, inventado y patentado por el alemán Paul Gottlieb Nipkow en 1884. Un artefacto que ofrecía muy baja definición. Con la llegada del iconoscopio en 1923, desarrollado por Vladimir Kosma Zworykin, y el tubo disertor de imágenes de Philo Taylor Farnsworth, la calidad en la emisión empezaba a ser adecuada. Al combinar estos avances con la electrónica existente en la por entonces ya perfeccionada radio, se dio origen a los primeros sistemas televisivos.



(img.14) Philo Taylor Farnsworth con un dispositivo antepasado de la TV.

La programación de emisiones como tal, comienza en Inglaterra en 1936, y en Estados Unidos el día 30 de abril de 1939, con motivo de la inauguración de la Exposición Universal de Nueva York. Al principio de la era de la televisión los canales eran estatales, lo cual condicionaba los contenidos y la programación. El estilo era, por decirlo de alguna manera realista documental: retrataba la información y los acontecimientos como si se tratara de una transmisión radial con imágenes.

A inicios de la década de los setentas y con la llegada de la televisión a color aumentó enormemente la venta de televisores, alterando la concepción de los espacios para el ocio en las sociedades y teniendo una influencia enorme en campos como el mercadeo y la publicidad, la industria cinematográfica también se vio fuertemente afectada cerrando varias localidades.

En la actualidad en todo el mundo la televisión es el medio de información más popular alternándose contenidos transmitidos en directo con material pregrabado. La gran mayoría de hogares poseen al menos un televisor segmentándose las emisiones en transmisiones aire, cable y satélite y video streaming. Siendo muy popular también el uso de reproductores de video (dvd, blu-ray).

La enorme oferta de contenidos saturados de publicidad, sumada al uso masivo del control remoto han dado origen al fenómeno del zapping (cambiar y cambiar de canal de manera casi compulsiva) lo cual ha influenciado para el desarrollo de un estilo televisivo muy dinámico, directo y de consumo rápido.

En el año 1981 inicia sus transmisiones la cadena televisiva Mtv (Music Television) lo cual impulsó de gran manera la creación de videoclips de muy diversa índole. El primer video en ser transmitido por esta cadena fue *Video Kill the Radio Star* de la banda Inglesa *The Buggles* un tema bastante sugerente para este suceso. Con esto aparecen los primeros VJ's (entiéndase por esta vez como los locutores que presentan los videos).

El impacto cultural de Mtv en sus inicios fue muy grande, llegando a convertirse en una importante referencia cultural, creando un estilo visual muy característico, poniendo en manifiesto el poder de los videoclips como entes generadores de moda, cultura y tendencias.

"La Mtv ha llevado la televisión más allá de los textos para fundamentarla en una cultura de imágenes dominada por los gráficos, el diseño y los efectos especiales. Actualmente la Mtv es casi taquigrafía pues su estilo visual comprende la rápida alternancia de fragmentos (...) imperfección, artificialidad como registro visual (...) ahora es donde se definen las imágenes, tendencias y sonidos nuevos" (Mirzoeff, Introduction To Visual Culture 2003).

Sin embargo sus contenidos y su estrategia comercial han ido variando, a tal punto que en la actualidad (2015) conserva muy poco de su espíritu original. Sin embargo podríamos afirmar que Mtv en su momento hizo que no podamos concebir la música popular sin un apoyo en imágenes. Dicho de otro modo, en la contemporaneidad para que la música sea consumida por las masas necesita de un apoyo visual.

Los contenidos televisivos por lo general están trastocados e influenciados con alguna intención, la más obvia es un afán mercantilista, los programas son productos y su emisión obedece a intereses comerciales. El público o Target no es más que cifras y porcentajes. Tenemos la idea de que la televisión está hecha a medida del espectador, pero resulta al revés, este medio es capaz de aislarnos y crear una vida paralela televisada.

“No se mueva del sillón de su casa, con todas las comodidades, usted puede tener una televisión que le permita (a usted como espectador) interactuar con ella a través de su mando a distancia. Puede hacer operaciones bursátiles, aprender diferentes idiomas o llegar a comprar los productos que jamás encontrará en las tiendas...” (Mirzoeff, *Introduction To Visual Culture*, 2003).



(img.15) Captura de imagen del video *Video Killed The Radio Star*.

Programas como *El Gran Hermano* han demostrado el poder de la Televisión para transgredir los límites entre público y privado, con consecuencias inhóspitas. Lo local se convierte en global, se crean íconos y paradigmas a velocidades vertiginosas.

Podemos decir que somos lo que miramos, la televisión alimenta nuestra mente con un continuo caudal de imágenes que configuran nuestra percepción de la realidad, condiciona nuestros anhelos e impone modelos que suelen estar desajustados con la realidad.

La televisión si bien puede contener cine, no es cine, es ante todo un electrodoméstico privilegiado en el hogar que nos ofrece una ventana hacia otro mundo ocupando considerables momentos de ocio y posibilitándonos una manera de evasión.

El filósofo de la imagen Nicholas Mirzoeff habla sobre el concepto de la “Sublimación Televisual” al hablar de acontecimientos extraordinarios de los que pocos podrían ser testigos, los fenómenos, las noticias, los hechos, los personajes que nos transmite adquieren una importancia grandilocuente. Lo sublime en televisión se caracteriza porque nos abstrae de nuestra realidad doméstica: nos presenta un hecho real con el reportero en medio de la guerra, en mitad de la catástrofe, retransmitiendo la victoria en alguna competición. Nosotros, espectadores, vemos el hecho como testigos de algo que jamás volverá a repetirse. Como ejemplo de esto podemos nombrar el ataque sorpresa del World Trade Center, el famoso 11S. Un suceso transmitido en directo que trastocó la historia.

Los gobernantes, autoridades y cadenas televisivas son conscientes del impacto de lo que transmiten por lo que “cuidan” como lo van a presentar. Los espectadores no siempre son consciente de la capacidad de manipular la información de quienes están detrás de las transmisiones televisivas.

La herramienta que usa el espectador televisivo para controlar (parcialmente) lo que ve es el control remoto mediante el zapping, en un esfuerzo por verlo todo y rechazar lo que le desagrada, pero la tendencia hacia este fenómeno es tan grande que incluso se han creado programas de zapping, como por ejemplo Talk Soup (E-entertainment) aquí podríamos hablar de un metalenguaje televisivo, televisión cambiando de canal dentro de la televisión. Pero como es sabido este aluvión de información dispersa suele estar acompañada de pocos contenidos valiosos.

El fenómeno del zapping ha influido en otros medios audiovisuales como radio, prensa o internet y en especial en las presentaciones de los VJ's donde en algunos casos es posible ver la exposición caótica de imágenes aparentemente inconexas.

Otro aspecto ineludible en los medios audiovisuales y especialmente en la televisión es la publicidad, siendo esta un espacio privilegiado para captar la atención, aludir y persuadir a los televidentes sometidos. Es importante para las cadenas el considerar la existencia de un punto de equilibrio óptimo entre contenidos y publicidad, ya que la saturación de publicidad suele producir rechazo por parte de los espectadores.

De nuevo, somos lo que vemos. La publicidad busca imponernos esos modelos, nos intenta hacer creer que Coca Cola nos hará feliz (Abre la felicidad) o que MasterCard es la llave de la realización (Para todo lo demás existe MasterCard) o que somos capaces de cualquier cosa (Nike, just do it) y así podríamos citar cientos de ejemplos.

Indudablemente detrás de estas campañas suele estar gente muy preparada y creativa que sabe tomarle el pulso a la sociedad para anticiparse a lo que vendrá en función de la consecución de objetivos: comúnmente su trabajo se materializa en ventas y posicionamiento de marcas y productos.

A la televisión se la debe considerar con respeto, debido a su poder para conjugar entretenimiento e información, pero al mismo tiempo existe la conciencia general de que dedicarle demasiado tiempo nos limita para actividades (supuestamente) más importantes, además su carácter alienante limita nuestra individualidad. De todos modos si queremos luchar contra ella, es necesario conocerla y entenderla.

1.2.4 Video.

(Del lat. vidēō, yo veo).

1. m. Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos mediante cinta magnética.

2. m. Grabación hecha en vídeo.

3. m. Aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de vídeo.

(Diccionario de la RAE 2011)

“Se habla de audio cuando se quiere hacer referencia a la señal eléctrica con información auditiva; y de vídeo, cuando se trata de la señal eléctrica con información visual. No obstante, los procesos de producción y/o registro de sonidos e imágenes en movimiento, de forma sincrónica y simultánea, sobre soportes electrónicos (analógicos o digitales), se denominan generalmente como vídeo. Este concepto abarca procedimientos y dispositivos específicos para la realización de información audiovisual; incluye la elaboración y el tratamiento electrónico, así como la producción de mensajes y la creación expresiva por este medio.” (García, 2004)

La introducción del video como soporte creativo durante los años sesenta vino acompañada de cierta controversia en el panorama artístico y audiovisual de aquella época, siendo influenciado por diversas fuentes como las técnicas cinematográficas, el arte cinético de Vasarely o las películas de Andy Warhol.

Por el año 1956 ya existía el primer magnetoscopio que registraba señales de video, pero la introducción de esta tecnología a las masas se dió por el año 1965 con la introducción del portapack de la marca Ampex, un magnetoscopio que permitía grabar y reproducir de manera fácil y rápida, el producto tuvo una aceptación inmediata en el mercado doméstico. En poco tiempo se dió un proceso de evolución que buscaba mayor duración de las grabaciones, mayor portabilidad y facilidad de manejo.

En poco tiempo los artistas empezaron a experimentar y producir material con el video como sistema de soporte, una de las novedades que introducía este medio era la posibilidad de una narrativa muerta, es decir no ejecutada en tiempo real y propensa a manipulaciones o alteraciones. Además la posibilidad de ver inmediatamente lo filmado introducía un nivel de inmediatez inexistente con las tecnologías cinematográficas.

La experimentación durante los procesos de edición aceleró el desarrollo de efectos y técnicas de postproducción, dando origen al videoarte con personajes destacados como Nam June Paik o Wolf Vostell, destacándose la labor del colectivo Fluxus. Estos creadores causaron un gran

impacto en el mundo artístico enfrentándolo a los medios de comunicación de masas y la televisión.

Cabe destacar la labor de Nam Jun Paik quien estableció a la experimentación tecnológica y a los cuestionamientos sobre los medios masivos como parte integral de su proceso creativo, además de proponer por primera vez una televisión artística mediante la manipulación de la señal de video.

Los artistas de este movimiento fueron motivados por ideologías anti-sistema y por los textos de Marshall MacLuhan o Gene Youngblood quien acuñó el término Expanded Cinema (Cine Expandido), la situación social y política de la época (protestas contra la guerra, movimientos de minorías, protestas contra grupos dominantes) sirvieron como material temático dando origen al videoactivismo.

A finales de los setenta y principios de los ochenta se populariza el ordenador personal, lo cual sumado al continuo proceso de popularización de los sistemas personales de video y sus usos creativos dan como resultado a principios de los noventa a la edición de video digital con la cual se desarrollan múltiples sistemas de software y de soporte que permiten y facilitan la manipulación de video. Democratizando y masificando definitivamente el medio, abriendo una gama inmensa de técnicas de producción y posibilidades expresivas.

“¿Qué sucederá ahora ante una pantalla pequeña en un ordenador? Están apareciendo los primeros minifilms en Internet. ¿Cómo se realizarán? ¿Se verán en un ordenador (con un teclado y un ratón delante invitándonos a tocarlos) o en un televisor?. Pero no hablamos sólo del tamaño. ¿Quién dijo 3x4 o 9x16? Ahora podemos escoger el tipo de formato que queramos. Podemos construir vídeos con pantallas verticales. ¿Habrá que desarrollar nuevas normas de composición y encuadre? ¿Seguiremos aplicando la regla de los dos tercios o la región áurea? ¿Y quien dijo algo de rectangular? Aunque el proceso actual implica una señal rectangular, el uso de fondos adecuados hace que en la práctica podemos distribuir vídeos con pantallas circulares o trapezoidales. ¿Qué hacemos ahora con las reglas de composición y encuadre?” (Bartolomé, 2003)

“Se entiende por Videoarte toda aquella obra en la que total o parcialmente se da la utilización de la tecnología vídeo, bien sea en formato electromagnético o digital, y donde la creación audiovisual presenta una intenciona-



(img.16) Magnetoscopio Ampex (1956).

lidad claramente artística. Entendiendo por intención artística toda aquella que añade un contenido experimental, formal, poético, filosófico, etc. extra a la creación audiovisual en sí, mediante la utilización de unos recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales, etc. y no meramente comunicativo, informativo.” (García, 2004)

La diversidad de manifestaciones vinculadas con este medio y estos formatos disciplinas sirven de influencia y constituyen áreas de acción para la labor de los *VJ's*, como son:

- Videoproyecciones
- Instalaciones audiovisuales
- Videoarquitectura
- Videodanza
- Videopintura
- Videopublicidad
- Videoarte digital
- Videoactivismo

Es así como la llegada del video cambia la concepción del lenguaje audiovisual y de sus posibilidades, gracias a la tecnología y al tratamiento digital de la imagen en movimiento, creándose un nuevo campo para la acción en la cual intervienen e interactúan disciplinas como la informática, el diseño, la fotografía, la publicidad, etc. Dentro de este contexto surgen los *VJ's* como un producto de esta convergencia de tecnologías y procesos culturales en un contexto profundamente relacionado al videoarte.

1.2.5 Digitalización.

1. f. Inform. Acción y efecto de digitalizar.

(Diccionario de la RAE 2011)

El proceso de digitalización, explicado de manera técnica es el acto de convertir datos al sistema binario (unos y ceros) que es la manera como se procesa la información por los ordenadores. Este proceso se realiza mediante el uso de periféricos, como por ejemplo el escáner que digitaliza imágenes que a su vez el ordenador muestra en pantalla mediante píxeles. La posibilidad de realizar estos procesos a trastocado la cultura, la sociedad y el arte.

“la imagen visual creada o manipulada en computadora (imagen digital) ha provocado recientemente cambios en la manera de hacer y pensar las cosas, como lo hicieron en su momento otros sistemas de imágenes en su fase de transformación o transición (pintura, fotografía, cine,

vídeo). La producción digital no debe verse como una mutilación sensorial afectiva sino como un conductor polisémico en el imaginario social que remite a una ausencia y a la vez a una hipersimulación pretendiendo escapar de la agonía de lo real y de las distinciones racionales que ordenan lo social.” (García, 2004)

La digitalización de imágenes y de otro tipo de contenidos es un proceso que implica poner en duda la legitimidad de la información, la cantidad de contenidos manipulados que nos invaden en todo momento hace que dudemos de su veracidad, lo que alguna vez fue la legitimidad de la fotografía, ya no lo es más. El filósofo de la imagen Nicholas Mirzoeff llegó a afirmar que el año 1982 fue el de la muerte de la fotografía ya que los procesos de digitalización y retoque fotográfico masificados ese año eliminaron la cualidad sublime de la imagen fotográfica por su fragmentación en minúsculas celdas de información (píxeles). Además debido a la fácil reproductibilidad de contenidos digitales sin pérdida de calidad se trastoca el concepto de “original”.

“la reproducibilidad y el aura del original se encuentra ahora encerrada en un bucle sin fin, el original no existe, todo es referencial, simulado o sintetizado partiendo de materiales artísticos anteriores.” (Rekalde, 2004).

Lev Manovich en su obra “La Vanguardia Como Software” (2002) opina que los productos multimediales actuales son comparables a los primeros años 20 en el cine y lo verdaderamente importante es lo que se esta desarrollando en el área de la programación informática.

La digitalización implica mucho más que imágenes, hablamos de audio, texto, video, información geográfica, etc. Con el advenimiento de internet y las redes sociales podemos hablar incluso de un universo paralelo digitalizado y con las tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada se multiplican las posibilidades de mundos tecnológicamente imaginados.

La manera como se dan los avances en este campo nos hacen pensar que lo que vemos en la actualidad es sólo el comienzo de lo que nos depara en futuro.

1.2.6 Informática, interactividad e internet.

La informática avanza a una velocidad vertiginosa (ley de moore) los sistemas son cada vez más pequeños, poderosos y sofisticados. Este proceso evolutivo viene dándose desde la antigüedad con las máquinas calculadoras análogas, de las cuales quizá la primera sea el ábaco de los orientales. Pero el verdadero momento de eclosión de lo que conocemos como computación se dio por los años cincuenta con la invención del microprocesador y los circuitos integrados por

parte de los investigadores Jack St. Claire Kilby y Robert Noyce (Intel). Este proceso ha tenido un profundo impacto en las sociedades.

“En resumen, la capa informática y la cultural se influyen mutuamente (...) podemos decir que se están integrando en una composición, el resultado de la cual es una nueva cultura del ordenador: la mezcla de significados humanos e informáticos, de modos tradicionales en que la cultura humana modeló el mundo y de los propios medios que tiene el ordenador para representarla” (Manovich, *Lenguaje of New Media*, 2002)

A los dispositivos informáticos, a pesar de su naturaleza doméstica se los percibe de manera distante por su inherente complejidad y por nuestra incapacidad de comprenderlos íntegramente. Los desarrolladores y diseñadores buscan la humanización de estos medios mediante la creación de interfaces amigables y la simplificación de procesos.

“La creatividad siempre está en la cabeza de aquellos que están detrás de las máquinas. Esto parece muy simple decirlo, pero entre los artistas jóvenes, o las personas que se están formando en este ámbito, hay una fascinación tan grande por la tecnología, que la tendencia a veces es quedarse en la herramienta” (Giannetti, 2002)

Este proceso continuo de creación de nuevas formas culturales basadas en la tecnología ha dado origen a lo que se conoce como los nuevos medios y comprende diversas manifestaciones entre las que se destacan: la Web, mundos virtuales, multimedia, videojuegos, instalaciones interactivas, animaciones, vídeo digital, y el desarrollo de interfaces para el usuario.

Autores como Marshall McLuhan o Harold Innis llevan teorizando sobre los nuevos medios desde los años sesenta, con la masificación de la información se acuñan una gran cantidad de nuevos términos, categorías estéticas y teorías, basadas en su mayoría en el software y la interfaz de usuario.

“En el libro -haciendo alusión a *The Language of New Media* - hago dos cosas: por un lado, hablo de cómo fueron desarrollados *CDRoms*, páginas web y entornos virtuales en los ochenta y noventa, y de los elementos que podemos encontrar en ellos que pertenecen al cine, al teatro o al libro. Pero por otro lado, también hablo de los elementos que genuinamente pertenecen a los ordenadores, como la variabilidad. Generalmente, uno no puede ver estos últimos en los productos acabados. Es lo que defiendo en mi artículo “La vanguardia como software”, en el cual sugiero que tal vez la verdadera vanguardia artística sea el propio software. Porque, de hecho, es allí (en los navegadores, en los lenguajes) donde se pueden ver nuevos principios trabajando. Los productos finales culturales son demasiado conservadores.” (Manovich, *Universidad Abierta de Cataluña*, 2004).

Manovich afirma que el ordenador personal es un "metamedio" y considera de suma importancia el documentar y teorizar sobre este, y de cómo influencia y altera los medios anteriormente existentes y sus formas culturales, como interviene en la cultura y en la manera de entender, consumir y procesar la información.

"El mayor desafío que las prácticas artísticas tienen en este contexto, bajo ese punto de vista, no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías; sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de incluso alterar los modos de exposición, de presentación pública de las prácticas artísticas." (Brea, 2002)

La interactividad suele considerarse una característica intrínseca de los productos multimedia, pero es necesario ser conscientes de que no todos tienen un mismo nivel de interactividad, no debemos confundir el Feed-back con la interacción que solo existe cuando las acciones son recíprocas entre dos elementos, fenómenos, factores o sistemas, esta clasificación según el catedrático de la comunicación audiovisual Emily Prado (Prado, 2005) se define de la siguiente forma:

- **Interactividad de primer nivel:** aquellos sistemas y aplicaciones en los que emisor y receptor disponen de canales de comunicación manifiestamente asimétricos pero que contemplan alguna vía de retorno.
- **Interactividad de segundo nivel:** aquellos sistemas y aplicaciones que aún manteniendo una considerable asimetría entre los canales de ida y vuelta, el usuario puede interrogar al medio con un elevado grado de precisión y obtener satisfacción individual a sus demandas con un alto grado de precisión sobre un universo preestablecido de opciones limitadas.
- **Interactividad de tercer nivel:** aquellos sistemas y aplicaciones que prevén la disponibilidad de canales altamente simétricos, en el que el emisor/receptor es capaz de satisfacer demandas altamente sofisticadas y diferentes contemporáneamente a receptores individuales.
- **Interactividad de cuarto nivel:** el sistema más evolucionado y sus aplicaciones, que integra todas las posibilidades antes descritas y ofrece posibilidades nuevas. En este nivel de interactividad el emisor se fusiona con lo que podemos llamar un metamedio.

Podemos encontrar varios ejemplos de estos niveles de interactividad en internet, siendo de primer nivel un sitio web estático, de segundo nivel alguno que integre características más avanzadas como por ejemplo un sistema de cotizaciones on-line, en el tercer nivel podríamos nom-

brar a sitios como Amazon o Google, y en el cuarto nivel las redes sociales complejas como Facebook o Twitter. (opinión de quien suscribe este documento, ya que el texto de Prado no disponía de ejemplos).

Cabe tener en cuenta que encasillar a un determinado producto dentro de una de estas categorías resulta complicado, sobre todo si tenemos en cuenta que el simple acto de la contemplación de una imagen puede implicar un proceso de interactividad.

“Probablemente, pocas obras han habido tan idiotas -y aún idiotizantes- como esas que reclaman un espectador moviendo palancas o tocando botoncitos. Aún cuando sólo fuera porque, a reverso, pretende dejar negado que la lectura -y la contemplación- siempre han sido un proceso interactivo, productivo, incluso alucinatorio, es preciso precaverse también contra esta forma de santurronería.” (Brea 2002)

Determinados productos multimediáticos, como algunos videojuegos se presentan al espectador como una especie de laberinto que absorbe al usuario, y si bien algunos pueden resultar en puro artificio visual accionado por botones y palancas como afirma Brea, otros implican procesos complejos de interactividad, siempre y cuando el o los usuarios se integren al proceso.

En este sentido, el producto cultural más complejo y extraordinario que ha propiciado la revolución informática es internet, un sistema extenso de conexiones que integra cada vez más información, procesos y actividades a disposición de todos sus usuarios desde una cantidad inmensa de dispositivos. El impacto de internet ha afectado a la cultura, la sociedad y la economía en varios niveles, por ejemplo el debate abierto existente en torno a los derechos de autor y el copyright sobre los contenidos distribuidos por este medio.

“Piensa en tus sitios favoritos en la Red, sitios asombrosos. Sitios que ofrecen resúmenes argumentales de olvidados programas de televisión; sitios que catalogan dibujos animados de los sesenta; sitios que mezclan imágenes y sonidos para criticar a los políticos o a las empresas; sitios que recopilan artículos de periódico dedicados a remotos temas científicos o culturales. Hay una inmensa cantidad de obra creativa difundida por toda la Red. Pero tal y como están diseñadas las leyes hoy día, esta obra presuntamente es ilegal.” (Lessig, 2004)

Existen varios tipos de creadores digitales, desde los que desarrollan su propio software para generar sonidos, imágenes y contenidos, hasta los que realizan mashups (técnica de copy & paste) con la intención intrínseca de plantear dudas sobre la legitimidad de los derechos de autor. A pesar de ser un debate continuamente abierto, hay una tendencia hacia la reutilización libre de contenidos, considerándola una manifestación favorable para el desarrollo cultural.

“Critical Art Ensemble cuando afirma que el plagio pertenece por derecho propio a la cultura postlibro, puesto que sólo en una sociedad semejante puede ponerse de manifiesto lo que la cultura del libro, con sus genios y autores, tiende a ocultar: que la información es más útil cuando interactúa con otra información que cuando se deifica y se presenta en un vacío.” (Pérez, 2001)

Internet es el medio natural dentro del cual la mayoría de creadores audiovisuales contemporáneos realizan varias actividades, como por ejemplo el intercambio de software, intercambio de imágenes, información sobre eventos, compra y venta de equipos, exhibición de trabajos, tutoriales, foros, entre otras.

1.2.7 El diseño audiovisual.

diseño. (Del it. disegno).

- 1. m.** Traza o delineación de un edificio o de una figura.
- 2. m.** Proyecto, plan. Diseño urbanístico.
- 3. m.** Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial.
- 4. m.** Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista.
- 5. m.** Descripción o bosquejo verbal de algo.
- 6. m.** Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

audiovisual.

- 1. adj.** Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

(Diccionario de la RAE 2011)

“El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática” (Colomer 2004)

Al tratarse de una rama del diseño, en el diseño audiovisual se utiliza en gran parte las metodologías y los procesos para la creación y ejecución heredados de otras ramas vinculadas como el diseño gráfico y el diseño industrial. Entonces, podríamos referirnos al diseño audiovisual como al conjunto de normas y preceptos que regulan la creación de los productos audiovisuales y a la planificación para lograr soluciones creativas dentro de este campo.

Entendemos que el diseño audiovisual implica la búsqueda de cierto orden, o la existencia de una planificación previa, esto determinará que se trate de diseño audiovisual y no de otra cosa, pero debemos recordar que dentro del diseño audiovisual también hay lugar para el caos.

Como ejemplo de esto podemos hablar de una ejecución de VJ, donde existe una planificación, sobre todo en las primeras instancias del proyecto, en la preparación del material gráfico y en la puesta en escena, pero lo esencial es la ejecución en vivo, en donde se puede acercarse en mayor o menor medida al caos.

Sin embargo la creación de proyectos audiovisuales en la mayoría de los casos suele ser un proceso regido por algún tipo de metodología, aunque es un aspecto muy variable dependiendo de las características de cada proyecto.

“No existe una metodología general. lo que existen son proyectos concretos en los que es necesario organizar, dentro de lo posible, todas las variables que en ellos intervienen, para aprovechar los recursos de los que se dispone y para que a medida que pasa el tiempo, se vayan superando etapas y el trabajo avance por las distintas fases creativas” (Rafols y Colomer, 2006).

Sin embargo en el mismo texto Rafols y Colomer en su texto “Diseño Audiovisual” identifican las siguientes etapas como pasos comunes a seguir para la realización de un proyecto audiovisual:

- 1. Preproducción:** Abarca todas las actividades necesarias para llevar al proyecto a las puertas de su realización. Es donde se definen las ideas, la información y los conceptos a transmitir, suele incluir la elaboración de bocetos y storyboards. También suele darse un intercambio de información entre los implicados donde se sintetizan las necesidades y las posibilidades del proyecto.
- 2. Producción:** Es la fase donde las ideas toman una forma concreta y las palabras dan paso a imágenes y sonidos. Incluye las labores de filmación, diseño y animación. La producción suele respetar los contenidos previstos, pero puede alterar los componentes semánticos y las decisiones que definen la estética del producto.
- 3. Postproducción:** Una vez que hemos obtenido la materia prima se procede a la labor de revisión, selección, adecuación y montaje del material obtenido, para luego continuar con procesos como la edición de audio y video, la corrección de color, los efectos especiales, etc. En esta etapa se toman las decisiones finales acerca de aspectos esenciales como la narrativa y el tono.

4. Presentación: Es el momento en el cual las obras son finalmente presentadas a un público.

Algunos conceptos importantes que conviene tener en cuenta en el diseño de productos audiovisuales son los siguientes:

La pantalla

Los espacios por excelencia donde se presentan diseños audiovisuales son las pantallas, en todas sus variantes, cine, televisión, monitor, proyecciones, dispositivos móviles etc.

“La pantalla de televisión es un mosaico de puntos de luz que responde a las señales electrónicas ordenadas a través de coordenadas cartesianas y a un sistema de representación tan viejo como el de la perspectiva renacentista. En definitiva un plano de dos dimensiones en el que podemos representar y crear con nuestras ideas.” (Rekalde 2004)

La pantalla es el soporte físico sobre la cual se muestran las imágenes por medio de la luz y sirve de catalizadora de la comunicación audiovisual, actúa como interfaz entre los creadores y los espectadores y se complementa con el sonido emitido desde los parlantes y amplificadores.

“La realidad virtual, la telepresencia y la interactividad se han hecho posibles gracias a la reciente tecnología del orden digital. Pero también se han vuelto reales gracias a una tecnología mucho mas antigua que es la pantalla.” (Manovich, Lenguaje of New Media 2002)

La pantalla, en su concepción más clásica es un espacio blanco, liso, rectangular y de visión frontal, con la llegada del cine llega la idea de imagen dinámica que remite a la idea de tiempo capturado del pasado.

En la contemporaneidad la idea de pantalla ha cambiado, con la llegada de la pantalla en tiempo real, que muestra lo que sucede en ese preciso momento, como ejemplo de esto tenemos la televisión en vivo, las cámaras de vigilancia, los radares, y también el video controlado en tiempo real.

“La pared de la caverna prehistórica se ha transformado en pantalla de electrones, y los pigmentos en frecuencias. Pero el impulso creativo sigue surgiendo desde esa compleja maraña de neuronas que constituye nuestro cerebro.” (Rekalde 2004)

De igual forma la imagen proyectada se libera de estar atada a una caja (Televisión) y de proyectarse sobre un soporte rectangular (cine) rompiendo los límites físicos que la limitan, abriendo una

amplia gama de posibilidades en cuanto a soportes y formas. La imagen adquiere una cualidad etérea al ser luz que se adapta a cualquier soporte.

El espacio físico en el cual se presentan los productos audiovisuales suele ser un espacio deliberadamente alterado para su mejor apreciación, sobre todo a lo que respecta a las condiciones lumínicas, la oscuridad hace posible que las proyecciones y las pantallas adquieran mayor relevancia y presencia.

La interfaz

Se conoce como interfaz a la conexión física entre dos sistemas o aparatos independientes (Diccionario de la RAE 2001)

La interfaz de usuario fue popularizada por Machintosh en 1984 con la idea de crear un entorno que sirva para la relación usuario-computador, enfocándose en la facilidad de uso y la claridad en la exposición de la información. El término interfaz implica también un código lingüístico, herramientas físicas y medios electrónicos, así como también a realidades físicas e ilusiones virtuales.

”La interfaz moldea la manera en que el usuario concibe su propio ordenador. Y determina también el modo en que piensa en cualquier objeto mediático al que accede a través del ordenador.” (Manovich, Lenguaje of New Media 2002)

La interfaz funciona como un filtro a través del cual se interpreta algo, ya sea un sistema digital, un producto audiovisual o la misma realidad. Podríamos decir que los seres humanos disponemos de una interfaz biológica constituida por nuestras capacidades sensoriales.

Las interfaces creadas por ordenador tienden a simular el mundo real mediante el uso de metáforas que facilitan su rápida y efectiva asimilación por parte de los usuarios.

La interactividad

La interactividad es una característica subyacente dentro de las interfaces, y es la manera en que los usuarios hacen contacto con la información presentada.

El diseño audiovisual utiliza herramientas tecnológicas e informáticas que implican la creación de una nueva estética y posibilidades expresivas. Los lenguajes de programación posibilitan la creación de interacciones complejas mediante la creación de acciones.

Los usuarios son quienes exploran y descubren la pieza interactiva, de manera similar a como un lector consume un texto, pero en este caso la información es hipertextual y mutable, la experiencia será planificada por el creador del sistema, y el o los usuarios crearán su camino y configurarán su experiencia dentro de estos límites.

La interactividad concretamente en las performances visuales en eventos musicales se presenta en algunas variables, como por ejemplo en ejecutar diferentes segmentos de video a distinta velocidad y con distintos efectos, en el uso de elementos reactivos al entorno sonoro, o en el uso de cámaras en tiempo real de las cuales se obtienen imágenes que a su vez son modificadas, de este modo la interacción resultante es producto de lo que capte la cámara.

Hay casos de performances más complejas en las cuales varios autores interactúan a través de internet mediante streaming.

La autoría

Los elementos que componen los productos audiovisuales suelen ser de un carácter complejo y están compuestas por múltiples variables que configuran su apariencia, en varias ocasiones estos elementos son realizados por diferentes profesionales, como: camarógrafos, editores informáticos, programadores, creadores de interfaces, actores, músicos, etc. es decir estamos hablando de una autoría colectiva. Aunque la principal responsabilidad suele recaer en quien realice las labores de edición, ya que en esta etapa es donde se toma las decisiones que marcarán definitivamente a la obra.

Este proceso se facilita con las tecnologías digitales gracias a el software de edición digital, las tecnologías de compresión de datos y procesos como el Cut & Paste, que ayudan a los autores a crear elementos propios a partir de fragmentos de distinta procedencia.

Un claro ejemplo de esto son las performances de los VJ's, que en cada presentación selecciona un banco de imágenes, clips de video, efectos, provenientes de distintas fuentes para ejecutarlos en tiempo real creando una pieza que está siendo presentada al mismo tiempo que editada.

1.2.8- Edición Y Performance.

La narración suele constituir el hilo conductor y la razón de ser de los productos audiovisuales, por lo que tiene una importancia preponderante al momento de la planificación y producción

de estos, manifestándose mediante la existencia de un guión o un concepto que plantea una historia o una trama.

Esta narración suele presentarse mediante un orden lógico de presentación de los hechos, lo que se conoce como edición narrativa y se manifiesta mediante un modo lineal de seguir un planteamiento argumental, como ejemplo de esto tenemos al cine, que suele presentarnos una presentación de personajes un planteamiento y un desenlace.

Sin embargo también existen creaciones audiovisuales que no obedecen a esta lógica temporal secuencial. Los medios digitales facilitan la introducción de variaciones en la narrativa de los productos involucrando conceptos como la interactividad, el carácter performativo o la autoría colectiva de ciertas piezas.

En el caso de los visuales usados en presentaciones musicales la planificación se da en la puesta en escena y en la creación y selección de material a ser usado, pero en el momento mismo del performance es cuando en verdad se toman las decisiones que determinaran el carácter y sentido de cada presentación.

Podemos afirmar que en los productos de diseño audiovisual más tradicionales se plantea un orden en la producción de los mismos, mientras que en las performances de VJ's este orden se lo improvisa en base a una puesta en escena, esto es lo que le otorga el carácter performático.

Sin embargo este carácter performático de la creación audiovisual a tiempo real implica ciertos problemas, como el carácter efímero de estas o la falta de difusión y valoración de estas propuestas.

Una de las razones puede ser que estas se producen la mayoría de las veces en locales como discotecas, clubes o salas de conciertos sin una debida documentación o registro, lo que dificulta un análisis crítico de estas manifestaciones. Así mismo su carácter audiovisual suele hacer que se perciban como acontecimientos mediáticos masivos, dejando de lado su valoración artística.

1.2.9- El espacio audiovisual.

El espacio audiovisual es la zona física donde se presentan los productos audiovisuales, este espacio implica cierta complejidad ya que es a la vez soporte (espacio físico) y significado (parte del mensaje). El cambiar de espacio puede alterar dramáticamente el carácter de una obra audiovisual al ser estas luz y sonido que interactúa con su entorno.

“La idea de espacio audiovisual involucra aspectos como la puesta en escena, el formato, la interfaz, la luminosidad, el volumen del audio, pudiendo ser en algunos casos limitado por un contenedor como en el caso de la tv, computadoras y teléfonos móviles (espacio audiovisual generado) y en otros casos proyectado y liberado hacia el espacio como en el caso de galerías, salas y espacio público (espacio audiovisual proyectado).” (Chion, 1998)

En los espacios audiovisuales generados las imágenes y sonidos están encapsulados herméticamente y limitados a un contenedor físico, a diferencia de los espacios audiovisuales proyectados, donde la imagen experimenta una libertad inaudita pudiendo manifestarse en cualquier zona que brinde las características lumínicas adecuadas, convirtiendo a paredes, salas, objetos y espacios públicos en entes lumínicos kinestésicos.

Si bien los espacios audiovisuales proyectados, tiene su origen en el cine, es con la llegada de los proyectores digitales y sus costos accesibles que se libera de manera masiva las posibilidades plásticas que ofrece, convirtiéndola en una nueva forma de expresión audiovisual y usándola en diversas áreas creativas entre las que destacan danza, música, teatro y video instalaciones.

Con el avance de la tecnología se van creando nuevos dispositivos y formatos para la imagen, los cuales tienden a ser cada vez más accesibles, haciendo que la imagen digital intervenga cada vez con más fuerza en nuevos espacios, hablando metafóricamente, los artistas digitales están continuamente buscando nuevos lienzos. Como manifestación de esto tenemos las instalaciones de video mapping urbano.

“Cuando nos encontramos con una pantalla en una sala, esta atrapa toda nuestra atención. Este hecho transpira cierta relevancia y los creadores han sabido aprovecharlo para dar rienda suelta a sus propuestas. Las pantallas (y cuando decimos la pantalla hablamos de la imagen proyectada e incluimos también toda la logística implícita con ella) han traspasado las fronteras de la exposición cinematográfica y están explorando y explotando nuevos formatos para ser expuestas y contempladas. Todo esto se produce con el fin de generar cierta ilusión audiovisual.” (Chion, 1998)

Al igual que sucede con la fotografía, cualquier imagen proyectada, ya sea de origen natural o sintético, adquiere un nuevo significado, redimensiona su potencial estético y establece una relación significativa con el soporte sobre el cual se proyecta y el entorno en el cual se interviene.

1.3 Conclusiones: Contextualización del uso de visuales en presentaciones musicales.

- El Diseño Multimedia y el Arte Multimedial son manifestaciones culturales que están desarrollando su propia estética y su propio lenguaje visual. Los creadores vinculados con el Diseño Multimedia nos encontramos en una encrucijada histórica en la cual nos es posible sugerir nuevas formas comunicativas y proponer códigos estéticos innovadores para la información.
- La dicotomía sonido-silencio es importante cuando hablamos de procesos comunicativos audiovisuales, ya que en contextos en los cuales la imagen tiene protagonismo, esta se refuerza y complementa por el sonido, o por la ausencia de él, así mismo la interacción de significados sonoros y visuales suele conllevar la creación de un tercer significado y un valor añadido.
- El espacio y tiempo son los ejes fundamentales dentro de los cuales se produce la narrativa, para que las imágenes y el sonido interactúen es necesario que estos se den dentro de un contexto de sincronía temporal. Las imágenes presentadas una detrás de otra dentro de un marco temporal producen la ilusión del movimiento, los conceptos de secuencia, ritmo, montaje surgen en función del tiempo.
- Dentro de los medios digitales el tiempo adquiere un carácter de materia prima para la creación, abriéndose la posibilidad de modificarse, superponerse, expandirse o replegarse de manera independiente del soporte.
- Gracias a los pioneros de la experimentación audiovisual las fronteras de lo que podríamos denominar como cine narrativo tradicional se han expandido por una concepción mucho más amplia del medio, acorde con los avances tecnológicos y al servicio de las necesidades e inquietudes expresivas de los más aventurados creadores.
- La enorme oferta televisiva de contenidos saturados de publicidad, sumada al uso masivo del control remoto han dado origen al zapping lo cual ha influenciado para el desarrollo de un estilo televisivo dinámico, directo y de consumo rápido. Esto a influido a otros medios audiovisuales como radio, prensa o internet y en especial en las presentaciones de los VJ's donde en algunos casos es posible ver la exposición caótica de imágenes aparentemente inconexas.
- Con la llegada del video cambia la concepción del lenguaje audiovisual y de sus posibilidades, gracias a la tecnología y al tratamiento digital de la imagen en movimiento, creándose un nuevo campo para la acción en la cual intervienen e interactúan disciplinas como la informá-

tica, el diseño, la fotografía, la publicidad, etc. Dentro de este contexto surgen los VJ's como un producto de esta convergencia de tecnologías y procesos culturales en un contexto profundamente relacionado al videoarte.

- Internet es el medio natural dentro del cual la mayoría de creadores audiovisuales contemporáneos realizan sus actividades, como por ejemplo el intercambio de software, intercambio de imágenes, información sobre eventos, compra y venta de equipos, exhibición de trabajos, tutoriales, foros, entre otras.
- La creación de proyectos audiovisuales en la mayoría de los casos suele ser un proceso regido por algún tipo de metodología, aunque es un aspecto muy variable dependiendo de las características de cada proyecto.
- El espacio físico en el cual se presentan los productos audiovisuales suele ser un espacio deliberadamente alterado para su mejor apreciación, sobre todo a lo que respecta a las condiciones lumínicas, la oscuridad hace posible que las proyecciones y las pantallas adquieran mayor relevancia y presencia.
- Los elementos que componen los productos audiovisuales suelen ser de un carácter complejo y están compuestas por múltiples variables que configuran su apariencia, en varias ocasiones estos elementos son realizados por diferentes profesionales, Aunque la principal responsabilidad suele recaer en quien realice la edición final, ya que en esta etapa es donde se toma las decisiones que marcarán definitivamente a la obra.
- Al igual que sucede con la fotografía, cualquier imagen proyectada, ya sea de origen natural o sintético, adquiere un nuevo significado, redimensiona su potencial estético y establece una relación significante con el soporte sobre el cual se proyecta y el entorno en el cual se interviene.

CAPÍTULO 2

RECURSOS Y PROCESOS PARA EL DISEÑO DE UN PERFORMANCE DE VIDEO.

Introducción

Como parte de la contextualización del proyecto a realizarse se ha planteado un análisis sobre recursos y procesos comúnmente usados para las performances de video, empezando por un acercamiento hacia lo que son los VJ's y el video operado en tiempo real, sus implicaciones culturales y algunas técnicas y procesos comúnmente usados.

Posteriormente comentaremos la metodología que usaremos para generar el producto, el esquema de los planos de experiencia de usuario del autor JJ. Garret (2003), explicando en que consiste y como se la ha adaptado para su aplicación en este caso específico.

2.1.1 Los Vjs y el video operado en tiempo real.

“¿Qué es el VJing?, significa improvisar con visuales, específicamente aquellos que se producen con luz proyectada” (Spinrad, 2005)

Las sigla VJ [pronunciado: vi-shey]] correspondientes al término *Video-Jockey* o *Visual-Jockey* se usan para referirse a aquellos creadores que realizan presentaciones mediante la mezcla de video o la generación interactiva de elementos visuales en sincronía con música u otro tipo de acción performativa en tiempo real. Al acto que realiza un VJ suele llamárselo VJing [pronunciado: vi-sheyng]].

Un VJ ejecuta video en tiempo real, lo controla y lo modifica por medio de software especializado, los VJ's pueden mezclar diferentes fuentes de video, dibujar en una mesa de luz, proyectar con diapositivas, intervenir directamente en las superficies proyectadas, emplear cámaras de video, utilizar interfaces físicas, etc. Pero su ca-



(img.17) La Ucraniana Kseniya Simanova en un performance de dibujo en arena.

racterística más importante es la cualidad performativa de su acto. Cada uno es diferente y se adapta a las características del entorno, sobre todo a la música.

Según el autor Bram Crevits, en el libro *Audio Visual Art + VJ Culture* (Michael Faulkner, 2006), el término VJ fue introducido por primera vez a finales de la década de los setenta por parte del personal del Peppermint Lounge una popular discoteca de la ciudad de Nueva York para diferenciar el tipo de performance que realizaban, de la del grupo de video-artistas que habían surgido en la escena cultural y artística de aquel entonces. Sin embargo las raíces de esta actividad pueden rastrearse hasta mucho antes que el término en si mismo sea acuñado.

”El proyectar visuales para acompañar una presentación musical no es nada nuevo. Las presentaciones ”Lumia” han existido desde el siglo XVIII y desde que fue posible proyectar imágenes fijas o en movimiento, músicos y compositores han aprovechado la oportunidad de realzar sus presentaciones. Algunos importantes compositores [incluyendo a Scriabin y Rimsky-Korsakov] teorizaron sobre acompañar su música con proyecciones visuales. Así mismo en círculos artísticos vanguardistas desde la Primera Guerra Mundial en adelante, algunos cineastas norteamericanos estuvieron proyectando imágenes aleatorias y no lineares en intentos de romper la rígida narrativa del cine convencional. Ellos además proyectaban sobre el cuerpo humano u otras superficies que no eran un marco rectangular.” (Michael Faulkner, 2006)

Durante la década de los noventas, con el apogeo de la música electrónica, al término VJ se lo asocia más bien como la contraparte del DJ o Disc jockey, que en vez de trabajar con sonido, lo hace con video.

Acerca de esto el autor Timothy Jaeger comenta ”Comúnmente la gente confunde a los VJ's con sus equivalentes de MTV, o con los DJs. Con ambos de los cuales comparten varias características. Por ejemplo, como sus contrapartes de MTV los VJ's hacen un comentario social a través del video y el montaje. Como los DJs, ellos están preocupados del ritmo, y comúnmente utilizan laptops, software, herramientas y criterios similares para mezclar”. (Jaeger, 2005)

El diseñador Multimedia y autor Adrián Shaugnessy en una entrevista va más allá y afirma lo siguiente “Los VJ's de ahora piensan en si mismos como un nuevo tipo de cineastas, alquimistas de



(img.18) Performance del duo británico *Coldcut* pioneros del movimiento VJ contemporáneo.

la imagen en movimiento, mezclando visuales en vivo en frente de gente real, mezclando los signos, símbolos y el imaginario del mundo y re-imaginándolo todo para una cultura post-modernista hastiada de haberlo visto todo”.

Los límites entre el VJing y otro tipo de performances relacionadas con el Video Arte, el Software Art, o el Live Cinema no están bien definidos y son expresiones culturales en continua retroalimentación. Que se alimentan tanto de la herencia cinematográfica y de las técnicas del montaje como del desarrollo de nuevos sistemas de software y hardware así como del uso de sistemas de visualización y puesta en escena.

Así mismo, si bien a los VJ's se los tiende a asociar con la música electrónica, estos suelen intervenir en muchos otros tipos de eventos y campos de acción, como por ejemplo: conciertos y festivales de todo tipo de música, museos y galerías de arte, intervenciones urbanas, desfiles de moda, eventos publicitarios, entre otros.

Con la masificación y el abaratamiento de la computación portátil muchos artistas, diseñadores, programadores, cineastas, y creadores en general se han volcado al VJing al encontrarlo como un medio de expresión que permite la realización y exposición de contenidos visuales frente a numerosas audiencias. Ya sea con fines artísticos, recreativos o comerciales.

2.1.1.- La cultura Vj.

“Parece claro que los VJ's cumplen con un extraño pero vital papel en la cultura contemporánea, al ser la amalgama de varias evoluciones en los planos artístico, social, cultural y tecnológico... Si bien son varios los aspectos que han influido en la constitución de este movimiento, sus principales influencias han sido por un lado el movimiento clandestino de música electrónica y por otro lado el movimiento de arte vanguardista.” (Jaeger, 2005)

Acerca del impacto cultural del movimiento de música electrónica el Diseñador Gráfico y escritor Adrian Shaughnesy comenta en una entrevista “El rol de los DJs en la cultura popular está asegurado, fueron al protagonismo cuando tocaron el sonido que suplantó a gente con guitarras para una generación adicta al baile durante los 1980s. Ellos fueron los animadores shamánicos de la era



(img.19) Performance de Light Surgeons.

post-rock y crearon la banda sonora para un sueño químico que para muchos aún continúa... Quizá la cultura DJ ya no es lo que alguna vez fue [como la mayoría de los aspectos de la vida moderna, se ha infectado por el virus debilitante del comercialismo, pero sigue siendo una fuerza poderosa en la cultura popular]" (Faulkner, 2006)

Existen una división entre los que usan el término VJ . Los que lo usan para describir lo que hacen y lo que son; y los que se consideran artistas multimedia pero utilizan el prefijo para categorizar algunas de sus acciones.

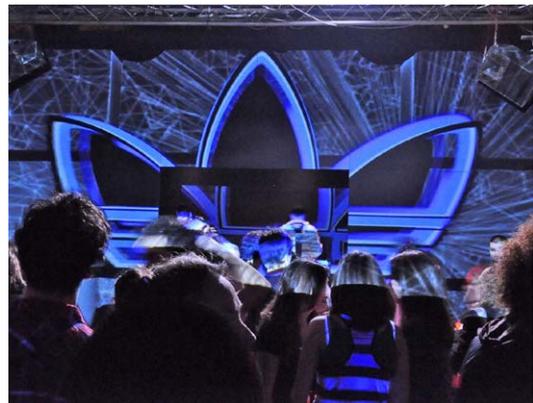
"Los mejores VJ son capaces de crear relatos improvisados, espacios arquitectónicos o una experiencia fílmica única. El peor VJ recicla material encontrado y aplica filtros de manera incesante sin añadir información adicional o la firma única de la obra" Mariuz Wats - (Eskandar, 2006)

El primero tipo de VJ está comúnmente vinculado con los escenarios de música electrónica y su principal preocupación suele ser la estética y la calidad visual de su trabajo, así como la resolución del video proyectado. El orden y el tiempo con el cual se van presentando sus imágenes son factores importantes dentro de su performance. VJ ANYONE es un buen ejemplo de este grupo y ha ganado su reputación realizando presentaciones en discotecas: "Paso bastante tiempo creando un guión para mis sets, los buenos visuales funcionan mejor en secuencia, en contexto. Las imágenes pueden perjudicarse unas a otras si se las presenta en el orden equivocado, o en conflicto con temas, colores o composiciones". (Faulkner, 2006)

El Segundo tipo de VJ suelen preferir términos como "Artista Multimedia", "Video Artista", "Artista Visual" o cualquier otra definición. Pueden hacer presentaciones en discotecas, pero no es el campo de acción con el que quieren que los identifiquen. Un buen ejemplo de esto sería Chris Allen, miembro del colectivo británico The Light Surgeons: "Nuestro trabajo es muchas cosas: Cinematografía, instalación y performance, así como impresos y fotografía. Se divide en varias cosas y difumina los límites entre diseño y arte, video y teatro. No es VJing, ese es un término que no siento que me describe. Es el buscar un acercamiento musical y expresivo hacia la cinematografía y el diseño " (Faulkner, 2006).



(img.20) Equipos del artista conocido como *Video Jesus*, muestran la dependencia de la tecnología para muchos VJ's.



(img.21) Performance patrocinada por la marca alemana *Adidas* realizado por el colectivo audiovisual *C-Hackerz*.

Este fenómeno de no querer ser identificado con una movimiento cultural específico y rechazar categorizaciones y etiquetas específicas, es algo común en quienes producen contenidos multimedia. "Con nada progresista que decir o hacer. Los estilistas de las subculturas trazan y se alimentan unos de otros en una orgía canibalística de cruce-fertilización destruyendo sus límites internos mediante el acto de la expansión" (Muggleton, 2003).

El hecho de que los performances realizados por VJ's sean la conjunción de la evolución de varios aspectos como la tecnología, el video arte, el diseño gráfico, la música, el media art, etc. Hace que su relevancia como fenómeno cultural sea evidente. Sin embargo rara vez son del todo apreciados y valorados, debido a varios factores como la naturaleza efímera de sus presentaciones, el entorno informal en el que suelen realizarse, las condiciones técnicas poco óptimas en las que suelen darse; o simplemente por el hecho de que suelen estar relegados a un segundo plano en situaciones donde la música y su interpretes son protagonistas.

Hablamos de un fenómeno global que se ha masificado de manera conjunta con la tecnología informática y la música electrónica. El VJ dentro de este contexto se muestra como un catalizador de emociones colectivas, integrador de medios y contenidos dispares en función de la creación de ambientes extremos y novedosos procesos comunicativos con posibles cualidades artísticas.

La relación de los VJ's con los productores de eventos muchas veces resulta complicada, si bien los VJ's se han ganado un lugar en sus eventos, estos suelen estar en una escala de importancia inferior a la de los DJs y su remuneración económica suele ser bastante inferior a la de estos.

Esta falta de reconocimiento hacia el trabajo de los VJ's pocas veces resulta desalentador para ellos, ya que su principal campo de acción suele ser otro y en muchos casos el público se muestra receptivo si las condiciones técnicas y el performance son de buen nivel, un buen VJ sabe crear una conjunción de sonido e imágenes que conforman un todo superior a la suma de las partes por lo que su finalidad es el potenciar aspectos como la música, el ambiente y el estado de ánimo del público.

Lo que los motiva es en gran medida lo divertido y apasionante que puede resultar el experimentar y manipular un medio tan dúctil como lo es la señal de video controlada en tiempo real, algo que puede "engancharlos" de manera similar a como lo hacen los videojuegos.



(img.22) Performance realizado por *Autómata* en conjunto con la banda *Pasajero* en la ciudad de Guayaquil.

Otra motivación para los VJ's si consideramos que la mayoría provienen de campos como el diseño gráfico, el arte o la informática es la posibilidad de llevar al límite su potencial expresivo y técnico frente a una numerosa audiencia en tiempo real. También podemos hablar de una motivación económica, aunque esta, según testimonio de los VJ's entrevistados (ver anexos) no suele ser considerable.

Esto muy posiblemente empezará a cambiar conforme el mundo de la publicidad y el mercadeo se interese en las capacidades de los VJ's para promocionar sus productos y servicios, algo que ya ha ocurrido en otros países más adelantados en este aspecto. Sin embargo algunos creadores rechazan esta comercialización porque limita la libertad y la individualidad del medio.

2.1.2.- Técnicas y procesos.

El desarrollo de la tecnología tiene una fuerte influencia en el trabajo que los VJ's realizan y estos suelen estar constantemente buscando nuevas estéticas y nuevas configuraciones para asombrar a la audiencia. Estos acercamientos a veces experimentales hacia la tecnología, el uso poco ortodoxo de dispositivos y la elaboración de software realizado específicamente para esta finalidad suele considerarse una forma de arte en sí misma.

Esta dependencia en la tecnología masificada y en su desarrollo han facilitado a muchos el involucrarse en esta actividad, así mismo el uso de contenidos descargados de internet, práctica común entre algunos VJ's a hecho que la estética y los resultados se homogenicen en cierta medida "El VJing es una forma de arte tecnológica: Sin laptop no hay VJ. La Power Book de Apple es la Fender Stratocaster de los VJ's. Al día de hoy el Samplear contenidos es una realidad mundana" (Faulkner, 2006).

El filósofo de los nuevos medios Marshall McLuhan lleva este concepto aún más lejos y afirma que "Por continuamente adoptar tecnologías, nos relacionamos con ellas como servomecanismos, Es por eso que debemos, al usarlas todas ellas, servir a estos objetos, a estas extensiones de nosotros, como dioses o entidades religiosas un indio es el servomecanismo de su canoa, como el vaquero de su caballo, como el ejecutivo de su reloj" (Macluhan, 1964).

Esta dependencia en la tecnología y la facilidad para acceder a la misma, a hecho que los VJ's estén en un constante proceso de adquirir, usar y aprender nuevas tecnologías y en algunos casos hay quienes desarrollan sus propias herramientas, o modifican las ya existentes de maneras poco usuales, tanto de dispositivos físicos como de software.

De este hecho existen muchos ejemplos, por nombrar alguno. En internet podemos encontrar instrucciones de cómo Hackear el mando de la consola para videojuegos Nintendo Wii para utilizarlo con varios sistemas de código libre que controlan música y visuales, uno de estos es el Wii Looping Machine desarrollado de manera independiente por Yann Seznec's (Kim n.d.) con el se pueden controlar elementos audiovisuales casi sin tocar el computador, resulta interesante la idea de utilizar dispositivos de electrónica doméstica para usos que van más allá de la razón para la que fueron creados, hay algo de liberador en esta idea.

Existen varias iniciativas de este tipo, utilizando dispositivos de electrónica de consumo y software como Processing, Quartz Composer, VRML, MAX-MSP entre otros, en la web www.createdigitalmotion.com existen varios ejemplos de este fenómeno.

La popularización masiva del fenómeno del VJ vino dado por la masificación de la informática de consumo, así como con la popularización de la música electrónica que tuvo lugar principalmente durante la década de los 80 y que posteriormente dio origen al movimiento rave durante los años 90, en estos eventos fue común el uso de cámaras para documentar los eventos para luego proyectar estas imágenes en las mismas fiestas.

“Con la creciente aceptación del techno y el house más allá del gueto clubber, y, claro, con la aparición de conceptos como el techno inteligente, el acid, la IMD, y más adelante el Trip-hop, el jungle, el drum'n'bass. el cut'n'paste, sus manifestaciones visuales también sufren permutas, cambios de orientación y formas de expresarse.” (Sánchez, 2005)

Con el pasar del tiempo se ha ido creando software muy especializado para los performances de VJ's, estos en su mayoría funcionan como contenedores donde se administran secuencias de video (posiblemente elaboradas por el mismo usuario) mediante una sofisticada interfaz que permite interactuar con ellas en sincronía con lo música, así como la aplicación de diversos efectos de color, movimiento, distorsión, etc. Uno de los primeros fue VJAMM (www.VJamm.com) creado en 1997. Otro software pionero fue Arkaos (www.arkaos.net) el cual fue popularizado al distribuirse como un complemento visual para un disco musical del artista Jean Miachel Jare en 1998.

En la actualidad existe una infinidad de software creado para estos fines, algunos de los más usados son Modul 8, Isadora, Resolume, Flowmotion, Grid2, Keywors, Max/MSP+ jitter, Motion dive.tokio, etc.

Existe también software como Ableton Live o Touch Mixer que permiten controlar tanto música como video al mismo tiempo por una misma persona, lo que ha difuminado en algunos casos el límite entre DJ's y VJ's, creando la figura creativa conocida como DVJ un ejemplo de esto es el artista Ingles Richie Hawtin también conocido como Plastikman (1970).

2.2 Metodología para generar el producto “Los elementos de la experiencia de usuario” de Jesse James Garret.

Como marco conceptual para esquematizar el proceso de diseño se utilizará el esquema de los planos de experiencia de usuario del autor JJ. Garret (2003) ya que resulta un planteamiento metodológico adecuado para el análisis y esquematización de productos audiovisuales y creaciones multimedia, enfocándonos principalmente en la experiencia de usuario, en este caso enfocándonos en quien ejecuta el performance audiovisual.

La experiencia de usuario es vital para todo tipo de productos y servicios. El esquema de los 5 planos de Garret ha sido creado con un tipo de producto particular en mente: Sitios web. Pero como el mismo autor lo reconoce, las lecciones aprendidas pueden ser aplicadas mucho más allá de ese campo. Parte del aporte de este trabajo de grado será el demostrar cómo a este esquema es posible adaptarlo para realizar el análisis de un performance audiovisual.

Los 5 planos según JJ. Garret son los siguientes:

- **Estrategia:** Este plano está enfocado en las necesidades del usuario, el satisfacer esas necesidades es el objetivo de los sistemas a desarrollarse, para esto es necesario el determinar con especificidad que queremos resolver y como nuestro sistema ayudará a solucionar este problema y alcanzar objetivos determinados.
- **Alcance:** Desde el punto de vista funcional la estrategia es el conjunto de especificaciones funcionales requeridas, una lista detallada de que es lo que hará el producto. Desde el punto de vista de la información, el alcance toma la forma de una lista de contenidos a incluirse en nuestro producto.
- **Estructura:** El alcance desde el punto de vista funcional se transforma en estructura mediante diseño de interacción, con el cual determinamos cómo se comporta el sistema en respuesta al usuario. Desde el punto de vista de la información, la estructura es arquitectura de la información, es el organizar bloques de contenido según una lógica determinada.
- **Esqueleto:** Lo podemos dividir en 3 componentes, en todos los casos debemos lidiar con diseño de información, el presentar contenido de una manera que facilite su comprensión. En productos orientados en la funcionalidad el esqueleto incluye el diseño de interfaz, o el organizar elementos en un espacio determinado para facilitar la interacción. La interfaz para productos enfocados en la información es el diseño de navegación: El conjunto de elementos en pantalla que permiten al usuario acceder a la información.

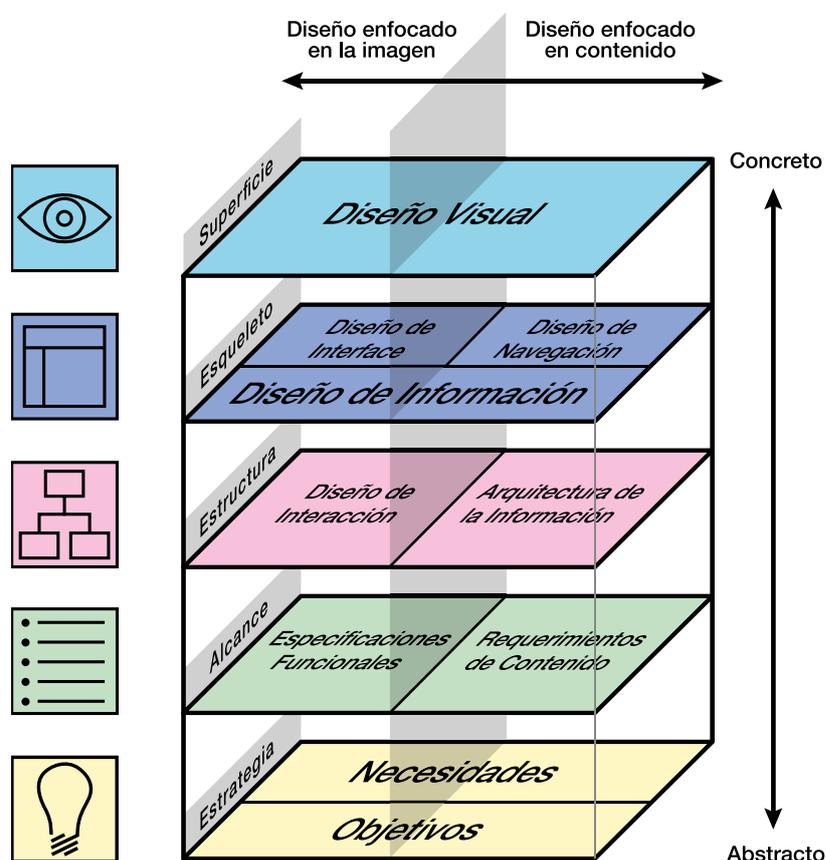
- **Superficie:** Finalmente tenemos el plano de superficie, sin importar si estamos creando un producto mayormente enfocado en la funcionalidad o en la información, nuestra preocupación aquí será la experiencia sensorial creada por el producto final.

Según J.J. Garret, todo producto que pueda ser usado, implica una experiencia de usuario, así sea un simple mecanismo mecánico o un complejo sistema informático.

Cuando un producto está siendo desarrollado se suele prestar mucha atención a lo que hace (la forma sigue a la función). La experiencia de usuario por otro lado se enfoca en el ¿cómo funciona? desde el punto de vista del usuario, aquí la forma no esta determinada por la función, sino por la psicología y el comportamiento de sus usuarios, tomando en cuenta su repertorio cultural y sus experiencias previas.

El principio del diseño centrado en el usuario es simple “Tomar en cuenta al usuario en cada paso mientras se desarrolla al producto” sin embargo las implicaciones de este simple enunciado pueden resultar increíblemente complejas.

En palabras de Garret “Al pensar en la experiencia de usuario, separándola en sus componentes y mirándola desde diferentes perspectivas, se puede asegurar que se conoce todas las ramificaciones de las decisiones tomadas”



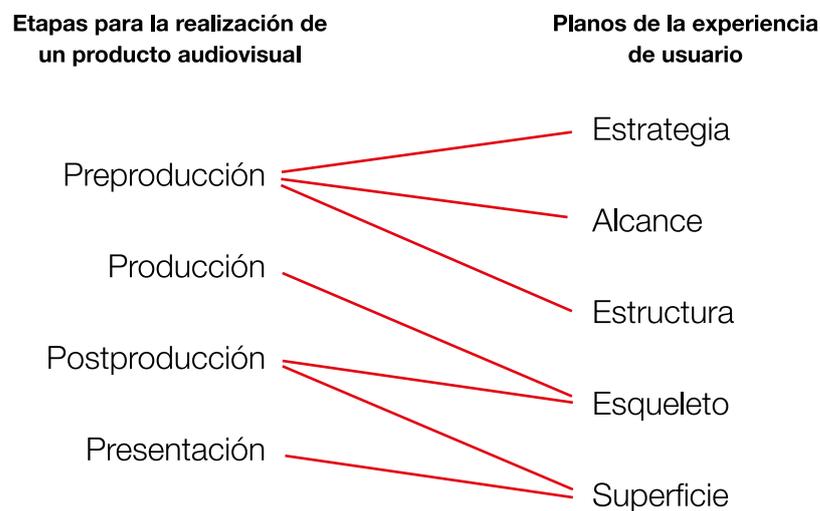
(img.23) "Los elementos de la experiencia de usuario" de Jesse James Garret.

2.2.1 Adaptación de la metodología de JJ. Garret para el diseño y ejecución de un performance audiovisual.

Según Rafols y Colomer en su texto “Diseño Audiovisual” al proceso de generar un producto audiovisual se lo puede esquematizar en las siguientes etapas:

- Preproducción
- Producción
- Postproducción
- Presentación

Dependiendo del nivel de improvisación y las características específicas de cada performance a cada una de estas etapas se las puede vincular con los planos de la experiencia de usuario descritos por JJ. Garret de distintas maneras. En nuestro caso específico esta vinculación de procesos de se ha dado de la siguiente forma:



(img.24) Vinculación de los procesos de producción audiovisual con los planos de Garret en un performance de VJ

Como se ha dicho con anterioridad el esquema propuesto por Garret esta pensado principalmente para esquematizar el proceso de creación de productos interactivos, especialmente sitios web, sin embargo es posible aplicarlo en el desarrollo de productos audiovisuales.

Para el caso específico del proyecto propuesto se han determinado los siguientes procesos correspondientes a cada uno de los planos.

Estrategia:

- Definir objetivos.
- Establecer las medidas del éxito.
- Identificar al público objetivo.
- Establecer a los implicados y sus responsabilidades.

Alcance:

- Delimitación de contenidos.
- Delimitación de requerimientos.
- Delimitaciones técnicas y funcionales.

Estructura:

- Consideraciones y planteamientos estructurales.
- Definir conceptos y palabras clave.

Esqueleto:

- Concreción de elementos constituyentes (Diseño, selección y organización de contenidos).

Superficie:

- Ejecución (Edición y postproducción a tiempo real).

2.3 Conclusiones

- Si bien a los VJ's se los tiende a asociar con la música electrónica, estos suelen intervenir en muchos otros tipos de eventos y campos de acción, como por ejemplo: conciertos y festivales de todo tipo de música, museos y galerías de arte, intervenciones urbanas, desfiles de moda, eventos publicitarios, entre otros.
- El hecho de que los performances realizados por VJ's sean la conjunción de la evolución de varios aspectos como la tecnología, el video arte, el diseño gráfico, la música, el media art, etc. hace que su relevancia como fenómeno cultural sea evidente. Sin embargo rara vez son del todo apreciados y valorados, debido a factores como la naturaleza efímera de sus presentaciones, el entorno informal en el que suelen realizarse o el hecho de que suelen estar relegados a un segundo plano en situaciones donde la música y su intérpretes son protagonistas.
- El desarrollo de la tecnología tiene una fuerte influencia en el trabajo que los VJ's realizan y estos suelen estar constantemente buscando nuevas estéticas y nuevas configuraciones para asombrar a la audiencia. Estos acercamientos a veces experimentales hacia la tecnología, el uso poco ortodoxo de dispositivos y la elaboración de software realizado específicamente para esta finalidad suele considerarse una forma de arte en sí misma.
- Como marco conceptual para esquematizar el proceso de diseño se utilizará el esquema de los planos de experiencia de usuario del autor JJ. Garret (2003) ya que resulta un planteamiento metodológico adecuado para el análisis y esquematización de productos audiovisuales y creaciones multimedia.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS DE CASOS

3.1 Introducción

Con la finalidad de determinar técnicas y procesos comunes, así como posibilidades estéticas y expresivas a usarse en el performance propuesto se ha realizado un análisis de 3 distintos casos de visuales en vivo usados en presentaciones musicales.

En un principio se considero la posibilidad de usar el esquema de los planos de experiencia de usuario de JJ. Garret para realizar este análisis, sin embargo esto no fue posible por que dicho esquema describe un proceso creativo más que un resultado.

Dicho de otro modo, al presenciar un performance audiovisual accedemos a lo que Garret llama la “capa de superficie”, mientras el proceso y los componentes que condujeron a aquel resultado son en gran parte ocultos o indefinidos para un observador que no haya participado en el proceso creativo, por lo que me resulto inaplicable el esquema de los planos de experiencia de usuario para el análisis de casos.

En su lugar he propuesto un análisis basado en la observación, investigación y descripción de los siguientes puntos relevantes para este tipo de performances:

- Antecedentes.
- Escenografía y puesta en escena.
- Tecnología.
- Los visuales y su relación con la música.
- Conclusiones.

Esto me permitirá elaborar un cuadro comparativo en base de la información obtenida y obtener información relevante para la realización del proyecto propuesto.

3.2.1 Sesiones Pumapungo.

3.2.1.1 Antecedentes (descripción).

El Jueves 11 de Junio de 2015 a las 19h00 se realizó en el Teatro Pumapungo (Auditorio del Banco Central) de la Ciudad de Cuenca “Sesiones Pumapungo, Experimental / Electrónica”, evento que contó con el aval de Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador y que se enmarca dentro de un ciclo de presentaciones musicales que buscan crear espacios para nuevas propuestas musicales dentro de la ciudad de Cuenca.

El evento fue producido por Rollocolectivo, quienes llevan algunos años produciendo eventos vinculados con la música y diseño, son especialmente conocidos por la realización del RotoFest, uno de los festivales más grande de música electrónica del país.



(img.25) Afiche promocional de Sesiones Pumapungo.

Al evento se lo promocionó como “una selección de artistas de alta gama, Desafiando lo establecido musicalmente, dentro de una noche diferente en la ciudad, explorando nuevas variantes sonoras.” Y contó con la participación de 4 diferentes exponentes:

- RÓNDAMON (Guayaquil)
- SINESTÉSICO (Cuenca)
- REGIÓN (Cuenca)
- SUPERSÓNICOS (Cuenca)

Conjuntamente con su música, cada una de las presentaciones estuvo acompañada con su propio set de visuales, estos fueron proyectados en la pantalla del teatro.

3.2.1.2 Tecnología.

Se usó el proyector disponible en el teatro, modelo Epson PowerLite Pro Z9870U, según la web del fabricante “es un impresionante y versátil proyector de instalación que cuenta con una luminosidad de 8.700 lúmenes y resolución WUXGA (1920 x1200).” Su desempeño fue, en términos generales, satisfactorio para el espectáculo en cuestión.

Cada una de las bandas se encargó de gestionar sus propios visuales, en algunos casos por cuenta propia y en otros con ayuda de un especialista.

3.2.1.3 Puesta en escena, escenografía e iluminación.

El evento se realizó en un teatro moderno y bien equipado que presta todas las facilidades para una adecuada puesta en escena para un show de estas características.

Se usó la pantalla previamente existente en el local, la misma que tiene unas dimensiones de 6,10x4,6m. Al igual que la iluminación propia del teatro. Además de colocó sobre el escenario un dispositivo de luces laser.

En términos generales se manejó adecuadamente la iluminación para dar realce a cada uno de los exponentes.

3.2.1.4 Los visuales y su relación con la música.

Como habíamos señalado anteriormente, cada una de las propuestas contó con sus propios visuales, lo que implicó cambiar de ordenador y hacer los ajustes respectivos entre cada presentación. Esto fue evidente ya que se pudo observar en la pantalla la manipulación de los sistemas operativos en la pantalla para realizar los cambios, lo cual resulta poco profesional y debe evitarse a toda costa ya que con esto se “saca de ambiente” a la audiencia.

Para evitar esto se suele usar un “switcher de video” o algún dispositivo que permita dejar la pantalla en negro durante los cambios, estos equipos suelen ser costosos por lo que no siempre están disponibles, pero con simplemente bloquear la luz del proyector entre los cambios es posible evitar el problema.

En términos generales los visuales cumplieron su objetivo de apoyar y complementar las propuestas de los diferentes músicos, a continuación un breve análisis de cada uno:

3.2.1.5 Región.

Región define su estilo como “electronica / synthpop / vaporwave”. Su creador Daniel Zamora, afirma “El proyecto Región nace como hace un año con el interés de crear música electrónica y tocarla en vivo, busco que se sienta tocada en vivo, no solo darle play sino que tenga fallas, que tenga errores, que se sienta como si fuera una banda, que tenga química entre los instrumentos que uso, que son controladores MIDI y el sonido que se produce, que se vea esa interacción Persona-audio”.

Su propuesta visual fue sumamente simple y elegante, un fondo con textura de flores vintage que cambiaba sus tonalidades con matices psicodélicos, sobre este se superpuso la palabra “región” con un efecto de animación glitch (la estética del error). El resultado visual reforzó la idea de contrastes retro-vanguardista, orgánico-digital, simple-complejo, existente en su música.



(img.26) Fotografías de Región en Sesiones Pumapungo

3.2.1.6 Supersónicos.

Supersónicos se autocalifica como “Vanguardia latina” y se autodefine como “la propuesta de música más rara de la ciudad de Cuenca, no la más rara, no la mejor. La más rara.”

Su espectáculo tiene un componente teatral humorístico y fantástico. Gero, el protagonista, lo interpreta a dúo con Dora, su computadora con supuesta inteligencia y autonomía.

Los visuales en su presentación fueron un ensamble de formas urbanas, geometrias caleidoscópicas, maquinaria industrial, fueron algunos de los elementos gráficos que se vieron en pantalla.



(img.27) Fotografías de Supersónicos en Sesiones Pumapungo

3.2.1.7 Sinestésico.

Sinestésico es una banda Cuencana conformada por 4 integrantes, su sonido lo definen como “Una propuesta innovadora encaminada hacia una fusión del Rock y la Electrónica, Mezclamos secuencias con un alto contenido de guitarras y rock alternativo dando como resultado sonidos de diversos estilos; con una perspectiva experimental entre lo mecanizado y lo humano pretendemos sumergir al espectador en un viaje mental guiado por la música”.

Su música está dirigida a un público que disfrute tanto del sonido de una guitarra como de sonidos electrónicos con influencias que fluyen entre el rock, el trip hop y el industrial.

Sus visuales reforzaron de manera efectiva las sensaciones oscuras y densas de su música, utilizando principalmente tonos grises, púrpuras y rojos; Dentro del imaginario visual mostrado se pudo ver maquinaria industrial, grúas, telarañas y visuales abstractos tipo Op-Art.



(img.28) Fotografías de Sinestésico en Sesiones Pumapungo

3.2.1.8 Rondamon.

Rondamón es un dúo guayaquileño activo desde el 2003, conformado por Alessis Dopler en Voces, teclados y secuencias y Andrés Arteaga en las Guitarras y efectos. Su performance y su sonido son de destacable calidad. Afirman que “el plus de Rondamon es que carece del mal que afecta a la mayoría de las bandas locales, esa pretensión de profundidad, esa predisposición a la oscuridad, sicodelia y virtuosismo, que de tanto repetirse ya cansa ” Su estilo se pasea entre el Drum & bass, la electrónica experimental y el dubstep aderezado con un toque tropical que los dota con carácter e identidad propia.

Sus visuales fueron muy coloridos y elaborados, complejas secuencias con dibujos animados populares y gráficas abstractas, así como tomas de un skater con traje de etiqueta y casco de astronauta paseando por la ciudad de Guayaquil.

Si bien los videos presentados fueron de destacable calidad, el performance visual no lo fue tanto, ya que por momentos estuvo descoordinado con la música y se repitieron demasiado entre canción y canción.





(img.29) Fotografías de Rondamon en Sesiones Pumapungo

3.2.1.9 Conclusiones.

- Pumapungo Sessions es un buen ejemplo de que en nuestro medio existen espacios para nuevas propuestas musicales y espectáculos audiovisuales vanguardistas.
- Si bien se ve un esfuerzo por presentar visuales de calidad relacionados con la música, en general existe una sensación de improvisación y a veces falta de aptitudes técnicas de quienes los operan.
- Se puede identificar, entre los distintos exponentes una tendencia hacia las imágenes retro y el glitch.

3.2.2 Tributo a Radiohead.

3.2.2.1 Antecedentes (descripción).

La noche del jueves 4 de agosto del año 2011 se realizó un concierto tributo a Radiohead, una conocida e influyente banda de rock británico. El evento se llevó a cabo en El Rock Garden un desaparecido bar de la ciudad de Cuenca por una banda en vivo compuesta por 6 músicos, el evento contó con una asistencia de público de aproximadamente 350 personas.

Los organizadores del evento consideraron necesario el uso de proyecciones visuales para potenciar la calidad del show y mejorar la experiencia de los asistentes. Tuve la oportunidad de participar realizando los visuales y pude registré la presentación por lo que me será posible describir en detalle las técnicas y procesos utilizados.

Considero que es un caso interesante para analizarlo, ya que me permitirá hacer reflexiones respecto a la realidad del trabajo de VJ en nuestro medio.

Se me propuso participar en este evento a 30 días de su realización. El primer paso fue asistir a uno de los ensayos de la banda para un diálogo acerca del concepto general del evento, los visuales que usaríamos y su estética, los requerimientos técnicos, además de comunicarme la lista de canciones.

El evento se realizó sin mayores contratiempos y con el local lleno, interpretando 24 canciones cada una acompañada de una composición visual distinta.

Durante la realización del performance surgieron problemas menores como la desconexión temporal del cable del proyector y la invasión molesta de público a la zona de trabajo, pero fueron controlados a tiempo permitiendo continuar con lo planificado.



(img.30) Imagen promocional del evento.

3.2.2.2 Tecnología.

El video fue manipulado en un computador portátil MacBook Pro con pantalla de 15 pulgadas, procesador Intel Core i5, 4GB de memoria Mhz Ram y sistema operativo Mac OSX 10.6. Equipado con los siguientes periféricos:

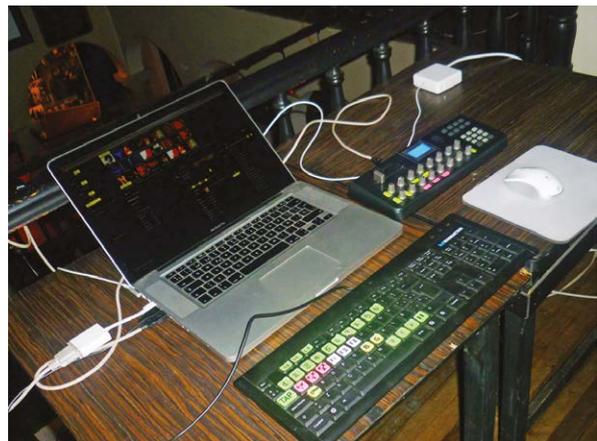
- Teclado Manhattan, Slim Keyboard Skb2:
- Controlador Midi M-Audio Evolution X-Session Uc-17
- Mouse Logitech Inalámbrico V470

El software utilizando en este caso fue Resolume Avenue en su versión 3.3.1.

Los clips de video tenían una resolución de 800x600 y estaban codificados con el códec DXV que permite una reproducción óptima con el software usado, permitiendo un performance fluido y evitando bloqueos del ordenador.

proyector marca Epson, modelo EB-S92 de 2300 Ansi Lúmenes y 800x600 pixels de resolución. Es un proyector cuyo costo es inferior a los \$400.

La superficie de proyección utilizada fue una pantalla previamente existente en el local, con una proporción de 16:9 y un tamaño diagonal de 64”.



(img.31) El espacio de trabajo con los dispositivos utilizados.

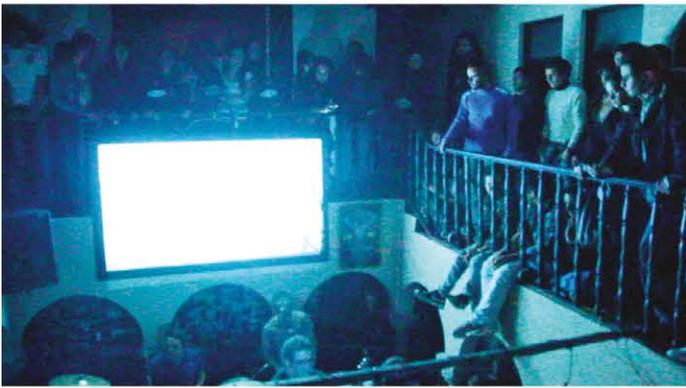
3.2.2.3 Puesta en escena, escenografía e iluminación.

La puesta en escena para este evento fue la banda tocando sobre una tarima de aproximadamente 4m de ancho por 3m largo ubicada a un poco más de medio metro de alto con las proyecciones visuales como telón de fondo.

Mi ubicación fue en el segundo piso del local y de frente al escenario, una buena ubicación ya que mi campo de visión incluía a la pantalla, la banda y al público.

La iluminación del local y las luces sobre el escenario estuvieron apagadas durante casi todo el show por lo que las proyecciones cobraron un evidente protagonismo al servir también como fuente lumínica para el escenario, esto quizá fue un error, ya que la pantalla absorbió demasiado la atención del público y el performance de los músicos por momentos pasó a segundo plano.





(img.32 Fotografías del evento tributo a Radiohead

3.2.2.4 Los visuales y su relación con la música.

Se usaron un total de 106 clips de video para la realización de este performance, de los cuales 67 fueron reutilizados de una colección previamente existente y 39 fueron elaborados específicamente para la ocasión. Estos Clips de video se cargaron en el software Resolume en una composición conformada por 7 decks (grupos de videos) y ordenados de tal manera que se los pueda utilizar secuencialmente de acuerdo a la lista de canciones programada, permitiendo algo de improvisación y libertad para ajustarse a decisiones de último momento.

El trabajar con material gráfico y secuencias de video descargados de Internet es una práctica muy común entre Vjs y creadores audiovisuales y no necesariamente implica un plagio o falta de originalidad, ya que el carácter final de la obra se da mediante el proceso de montaje, puesta en escena y ejecución del performance.

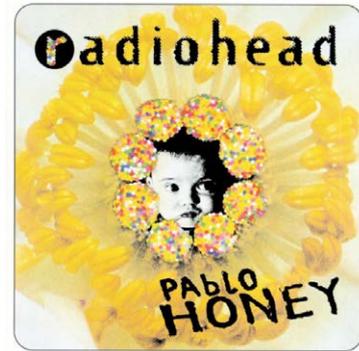
Cada uno de los 7 decks se planificó como una unidad relacionada en cierto modo con los discos de la banda, lo que permitió un manejo sistemático de elementos estéticos vinculados con la música.

Los clips de video tienen una duración que oscila entre los 1 y los 30 segundos y están hechos para reproducirse en loop (bucle) lo que combinado a un adecuado montaje produce la ilusión de un flujo continuo de video.

“Con el software, los diseñadores pueden controlar con precisión la transparencia de cada capa; pueden añadir efectos visuales. Como resultado , en lugar de crear una narrativa visual basada en el movimiento de los elementos (como era común en la animación del siglo XX), los diseñadores tienen ahora muchas nuevas maneras de crear dinamismo visual.” (Manovich, 2007)

Pablo Honey (1992).

Es el disco debut de la banda, en su momento se lo consideró como la respuesta británica al estilo Grunge que dominaba la escena alternativa norteamericana. En su sonido y temática prima el tono melancólico, que en momentos se vuelve agresivo, alternando momentos de calma, con otros de mucha intensidad y fuerza sonora.



(img.33) Portada del disco PABLO HONEY, diseño: Stanley Donwood.

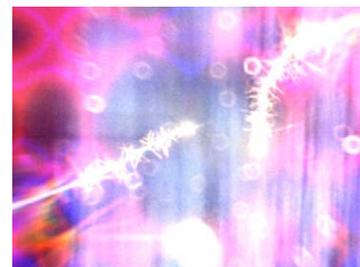
Para el set de visuales de este disco se han escogido imágenes en las que dominan las tonalidades amarillas y naranjas, relacionados con la portada del disco y el imaginario visual que caracterizaba a la banda en aquel momento, combinadas con episodios de calidez, humanismo y distorsión.

1. Anyone can Play Guitar: Imágenes de una guitarra en llamas, fotos de Jim Morrison quien es nombrado en la canción, y elementos de fuerte distorsión visual para los momentos en los que se “enciende” la canción han sido los elementos visuales seleccionados para iniciar el show.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

2. Stop Whispering: Para esta canción se han elegido imágenes y texturas menos figurativas y en tonos un tanto más fríos. secuencias de video con un marcado tono analógico que se van presentando “in crescendo” al igual que la intensidad sonora de la canción.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

3. Blow Out: Flores rotando sobre un fondo negro, acompañadas de esporádicos episodios de ruido y distorsión visual, complementan el tono melancólico de la canción. El sólo de guitarra del final es acompañado por un aceleramiento e intensificación en las imágenes.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

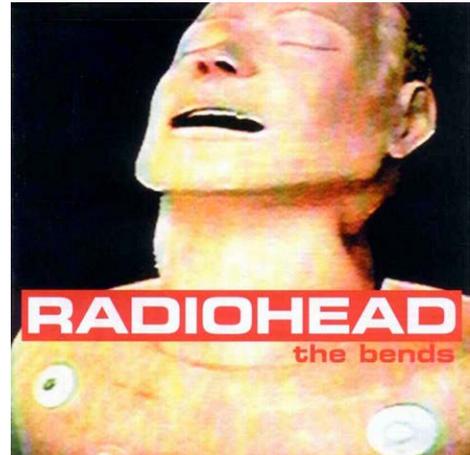
4. Creep: Es quizá la canción más popular de la banda, por lo que se la ha reservado para el "Encore" (petición de la audiencia por más canciones al final de la presentación) se usaron imágenes de flores rotando conjuntamente con imágenes de estática de televisor antiguo.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

The Bends (1995).

Es el segundo disco de la banda y uno de los preferidos por los fans, conserva el sonido guitarrero y el tono melancólico de sus inicios en composiciones más complejas y maduras, con una gran intensidad emocional y algunos detalles experimentales que pronostican la dirección que tomará su música en el futuro. Es el disco del cual se interpretó un mayor número de canciones en el performance.



(img.34) Portada del disco *THE BENDS*, diseño: Stanley Donwood.

Es un disco emocionalmente intenso y complejo en su temática, por lo que en las imágenes usadas predominan los elementos figurativos y humanistas, con una crómatica que contrasta momentos de intensidad con momentos apagados y oscuros.

4- High and Dry: La canción habla sobre un accidente de motocicleta. Se usaron imágenes de la película Antigua “The Girl and The Motorcycle - 1968” en blanco y negro y superpuestas con elementos abstractos de un rojo intenso, transmitiendo sensaciones de libertad, velocidad y tragedia.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

5- Fake Plastic Trees: Una canción muy melancólica e intensa que trata sobre personalidades falsas y comportamientos postizos, se decidió usar un clip de video con las fotos de perfil de Facebook de quienes confirmaron su asistencia al concierto, superpuesta sobre imágenes de árboles.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

6- Just: Una canción fuerte, caracterizada por un marcado tono depresivo y una atmósfera enrarecida, se usaron imágenes de una silueta cayendo al vacío, un latido de electrocardiograma y rostros en la oscuridad, reforzando el desasosiego que transmite la música.



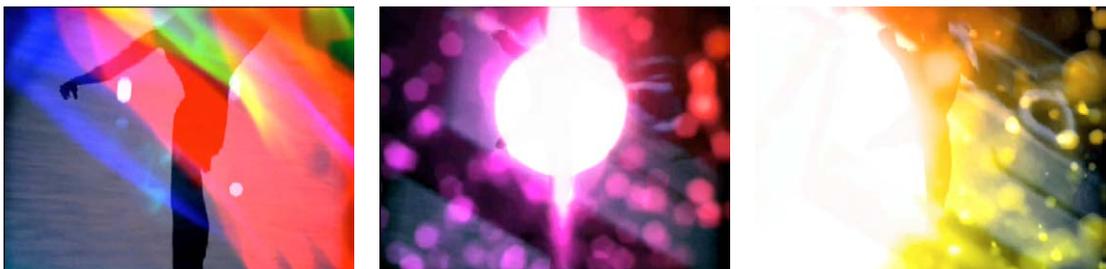
Capturas de los visuales proyectados en el performance

7- Street Spirit Fade: Luna llena, imágenes de ángeles desnudos cayendo y textura de lluvia fueron usados para ilustrar esta canción oscura y trágica pero melódicamente muy hermosa.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

8- Black Star: La canción trata sobre el ocaso de una relación de pareja, se usaron imágenes de la silueta negra de una bailarina rotundo sobre fuego, acompañada de chispas y brillos de varios colores.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

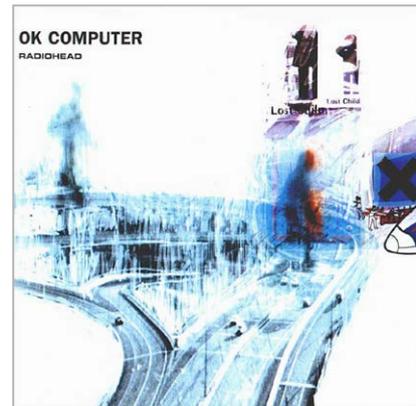
9- Nice Dream: El tono onírico y relajado de esta canción ha sido resaltado con imágenes de arboles rodeados de neblina en movimiento, acompañado de esporádicas explosiones de textura visual.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

OK Computer (1997).

El tercer disco de la banda y uno de los más importantes de la historia del rock británico, un álbum aclamado por la crítica y venerado por los fanáticos. Se caracteriza por conservar el rock guitarrero de anteriores trabajos de la banda pero con una mayor cantidad de detalles experimentales en la composición y los arreglos. Sus letras hablan sobre temas como la desconexión social, los males del consumismo y la naturaleza alienante de los medios de comunicación.



(img.35) Portada del disco *OK COMPUTER*, diseño: Stanley Donwood.

Para los visuales de este disco se usaron imágenes oscuras y misteriosas en tonos grises combinadas con agresivas texturas digitales multicolores que recuerdan a televisores antiguos y computadores averiados.

10- Paranoid Android: Se usaron varias secuencias de video extraídas de la película clásica de ciencia ficción *Metropolis* (Fritz Lang- 1927) las cuales ayudaron a intensificar el mensaje de miedo a la tecnología y angustia que transmite esta compleja y elaborada canción. También se añadieron texturas y elementos geométricos para intensificar determinados momentos.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

11- Exit music: Para esta canción suave y melancólica se usó como protagonista una textura de nubes en alta velocidad acompañada de luces de tráfico vehicular, con la idea de transmitir la sensación de paso rápido del tiempo.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

12- Karma Police: Con la idea de recordar el popular video de esta canción, se usó una secuencia de video de un automóvil avanzando en una autopista durante la noche, acompañado de texturas visuales que refuerzan algunos momentos de mayor intensidad sonora.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

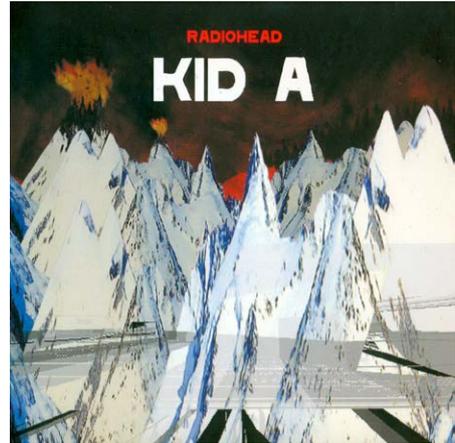
13- Climbing Up the Walls: Grandes ojos de gato que se mueven como si estuvieran espionando el escenario, imágenes de un ascenso de gradas y texturas en tonos rojos fueron los elementos seleccionados para acompañar esta oscura canción.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

Kid A (2000).

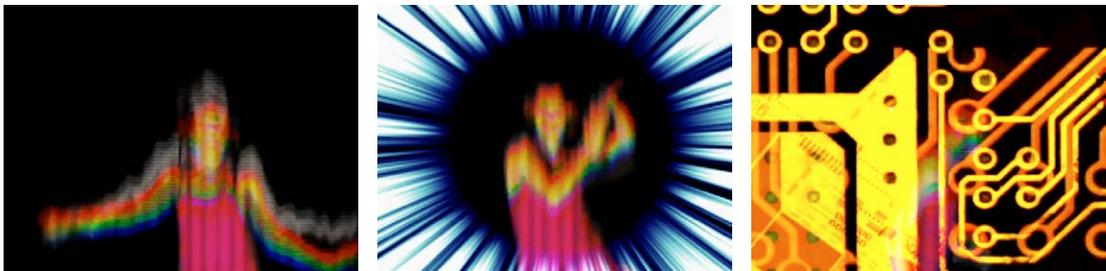
Se caracteriza por un sonido bastante electrónico y un estilo experimental alejado del rock de guitarras de sus anteriores trabajos, con detalles sonoros influenciados por el jazz, la música clásica y el Krautrock alemán. Kid A a pesar de ser un disco muy complejo y experimental es considerado como uno de los más representativos de la música contemporánea, siendo elegido como el mejor de la década de 2000 por medios como la revista Rolling Stone, Pitchfork Media y la revista Time.



(img.36) Portada del disco *KID A*, diseño: Stanley Donwood.

Para las imágenes que acompañaron a las canciones de este disco se incorporaron elementos geométricos minimalistas y gráficas relacionadas con la tecnología, además de secuencias de video vinculadas con la temática de cada una de las canciones

14- Idioteque: Una imagen de una bailarina acompañada de microcircuitos sirvió para acompañar a esta intensa canción, caracterizada por un marcado ritmo bailable y una temática que critica a la impersonalidad de la música electrónica contemporánea.



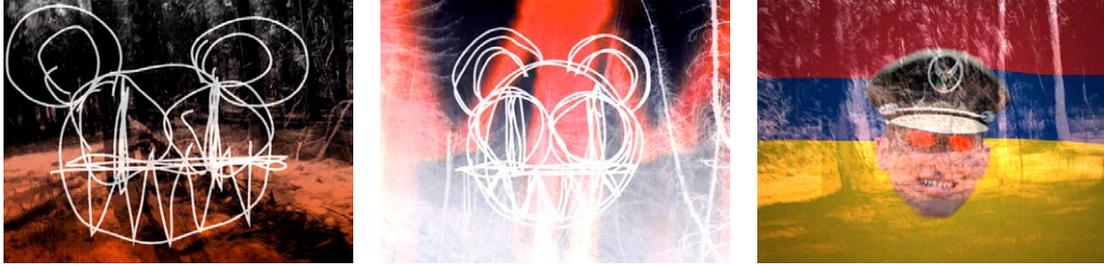
Capturas de los visuales proyectados en el performance

15- How to Disappear Completely: Se usó la silueta de un ser humano cayendo alrededor de microcircuitos y líneas en tonos grises, intensificando la sensación de soledad de la canción.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

16- The National Anthem: Una canción muy fuerte que estuvo acompañada de imágenes de un bosque moviéndose en alta velocidad, un policía, la bandera ecuatoriana y el logo que usaba la banda por aquel entonces en una rápida secuencia estroboscópica en sintonía con la música.

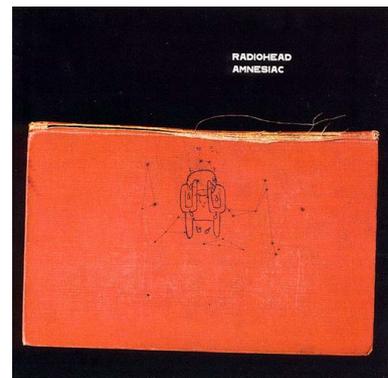


Capturas de los visuales proyectados en el performance

Amnesiac (2001).

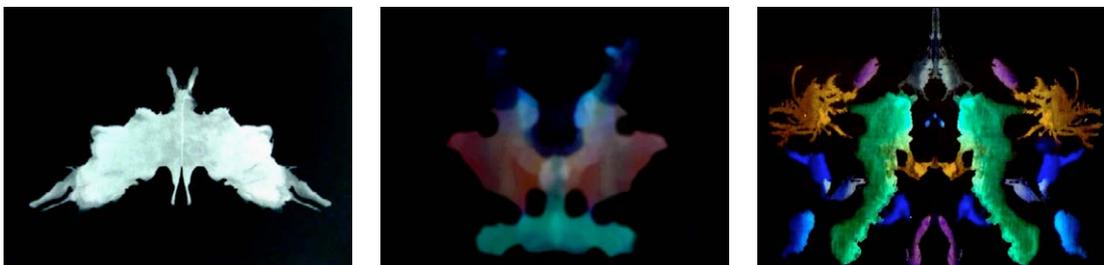
Se lo considera como el sucesor del disco Kid A o como una colección de caras B o descartes de este, ya que surgió de la mismas sesiones de grabación. Sin embargo se diferencia por tener más presencia de guitarras.

Para nuestro performance se eligió un sólo tema de este álbum, conservando el estilo visual que se usó con las canciones de Kid A.



(img.37) Portada del disco AMNESIAC, diseño: Stanley Donwood.

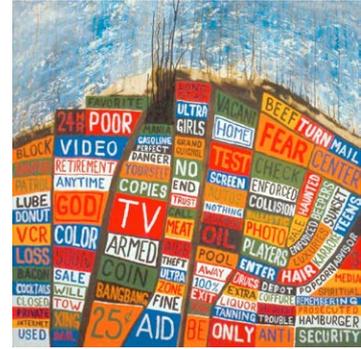
17- Knives Out: Imágenes en movimiento del conocido test psicológico de Rorschard en variables colores psicodélicos se usaron para apoyar la temática de esta canción, reforzando la sensación de “locura”.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

Hail To The Thief (2003).

Es la vuelta de la banda a un sonido más guitarrero pero conservando algunos elementos experimentales desarrollados en sus previos trabajos, el nivel de agresividad de las letras de estas canciones es más algo que la de cualquiera de sus otros trabajos. Estos temas estuvieron acompañados con elementos visuales más austeros y calmados, conservando el estilo oscuro y misterioso que se venía usando.



(img.38) Portada del disco HAIL TO THE THIEF, diseño: Stanley Donwood.

18- There There: Una secuencia de imágenes en stop motion de animales de juguete, como cerdos y venados fueron usadas para reforzar el tono infantil de esta canción.



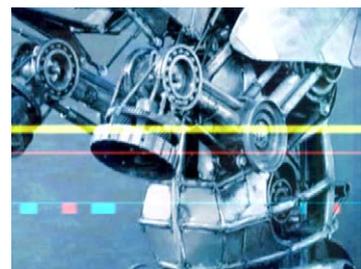
Capturas de los visuales proyectados en el performance

19- Where I End And You Begin: Se usaron siluetas de personas que se separan y se dividen, acompañadas de imágenes ornamentales decorativas y florales.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

20- A Wolf At The Door: Imágenes de maquinaria y animales robóticos en tonos azules acompañadas de líneas y elementos geométricos de marcado tono digital.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

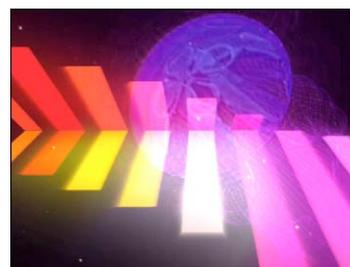
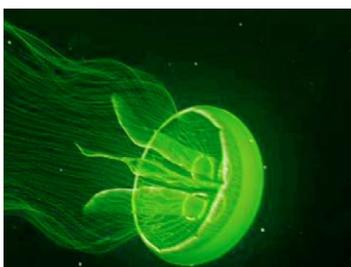
In Rainbows (2007).

Un disco menos obscuro que los anteriores, donde la banda conjuga un poco de cada una de sus anteriores épocas. igualmente para los visuales se uso colores vivos, imágenes relajantes y texturas menos agresivas.



(img.39) Portada del disco *IN RAINBOWS*, diseño: Stanley Donwood.

21- Weird Fishes: Secuencias de video de medusas en sutil y delicado movimiento que van cambiando de color en sintonía con la música, acompañadas de elementos multicolor que refuerzan el carácter lúdico de esta canción.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

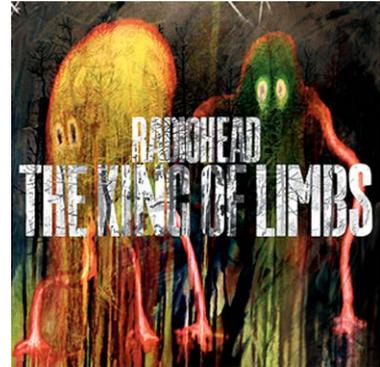
22- Jigsaw Falling Into Place: Para esta canción se usaron imágenes de un rostro humano que se divide y se vuelve a armar, con texturas florales y tonos amarillos, reforzando el mensaje de reconstrucción del individuo de la canción.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

The King of Limbs (2011).

Un disco que continua con la línea temática y la estética acústica de In Rainbows, consolidando el estilo de la banda. Los visuales siguen con el estilo y la dinámica anteriormente propuestos.



(img.40) Portada del disco *KING OF LIMBS*, diseño: Stanley Donwood.

23- Lotus Flower: Imágenes de una flor de loto que se descomponen en colores, acompañada de ondas sonoras en sintonía con los elementos rítmicos y melódicos de la canción.



Capturas de los visuales proyectados en el performance

2.2.2.5.-Conclusiones.

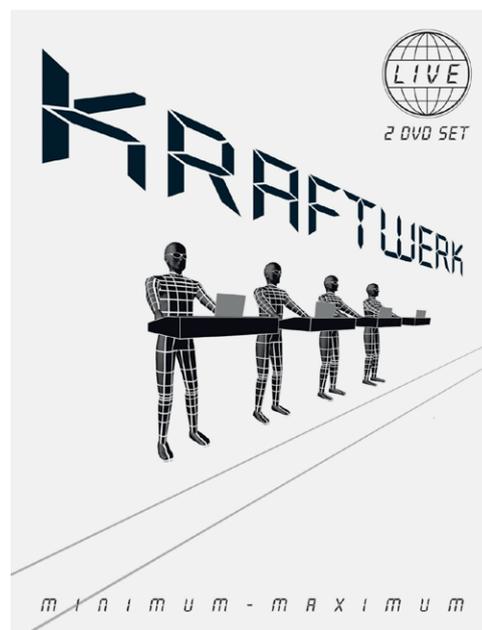
- La realización de este performance en su momento me demostró que en nuestro medio existe el interés por parte de los músicos de usar visuales para potenciar sus presentaciones musicales, y que hay un público que lo sabe apreciar.
- Es posible obtener buenos resultados con condiciones técnicas poco óptimas y presupuestos limitados, si existe una buena planificación y el criterio adecuado para sacar el mejor provecho de lo que se tiene a mano.
- El Software Resolume demostró ser ideal para este tipo de performance, es estable, versátil y si se lo utiliza conjuntamente con un controlador MIDI se puede conseguir un control óptimo de lo que se presenta en pantalla.
- El indagar sobre la temática y los sentimientos implícitos en las canciones y el generar visuales específicos para cada una de ellas es un proceso laborioso, pero que vale la pena. Lo ideal es realizar este proceso conjuntamente con los músicos.

3.2.3 Kraftwerk, Minimun-Maximun.

3.2.3.1 Antecedentes.

A la banda alemana Kraftwerk (Planta de energía) se la cita comúnmente como uno de los más representativos precursores de la música electrónica contemporánea. Durante los años 70 desarrollaron un sonido electrónico minimalista basado en sintetizadores, secuencias y loops, que ha tenido gran influencia en la música popular.

La temática de su música gira en torno a cosas cotidianas como los avances tecnológicos, el transporte, la salud, la moda, el deporte, etc. Temas que tratan con una simplicidad aséptica y un alto nivel de estilización, proponiendo una crítica y una celebración de la cultura popular.



(img.41) *Minimun Maximun* - Portada DVD.

Kraftwerk no solo han sido precursores en cuanto a lo musical, sino que fueron parte de un movimiento artístico alemán de postguerra que reinventó la cultura alemana luego del trauma y la desolación de la Segunda Guerra Mundial. Su imagen gráfica y su presencia escénica han sido aspectos cuidados al detalle para reforzar su concepto musical.

También son ampliamente reconocidos como pioneros en cuanto al uso de visuales en vivo y la sincronización con las secuencias de audio, ya por el año 1975 acompañaban sus espectáculos con pases de diapositivas y desde entonces han frecuentado la incorporación de nuevas tecnologías para su espectáculo.

Kraftwerk no han publicado material original desde el año 2003, pero continuamente están actualizando sus espectáculos con nuevas ideas y avances tecnológicos. “Kraftwerk en un organismo vivo” comenta Ralf Hutter, uno de los integrantes de la banda.

Gran parte de su imaginario visual fue creado durante los 70s y 80s por el pintor Emil Schultt, quien fue también miembro y letrista de la banda en sus inicios.

La video artista y animadora 3d Rebeca Allen también trabajó en la creación de material gráfico

para la banda, incluyendo la portada del disco Techno Pop y el video para el track Musique Non Stop, donde se usaron técnicas de modelado y animación 3d revolucionarias para la época.

Sin embargo gran parte de los visuales usados por la banda en sus presentaciones son creados por la banda, como lo describe Ralf Hutter, uno de sus miembros en una entrevista para en Nzherald “Nosotros creamos los visuales que se sincronizan con la música, aveces trabajamos con artistas o camarógrafos externos, básicamente nosotros desarrollamos todo el concepto Kraftwerk”.



(img.42) *Musique Non Stop* - Portada de LP. Diseño: Rebeca Allen.



(img.43) Imágenes de la exposición "Kraftwerk Retrospective" MoMA - New York, 2012.

Así mismo Ralf Hutter afirma que no usan secuencias de video pregrabadas “Todo esta interconectado con la ejecución de audio, todo se ejecuta en tiempo real”. Si bien su música y visuales se basan en estructuras preestablecidas, en sus espectáculos hay un amplio margen para la improvisación “tenemos un feeling de jazz libre, poca armonía, cosas atonales y frecuente improvisación”.

En el año 2012 realizaron una serie de presentaciones y una exhibición retrospectiva en el Museo MoMA de New York, avalando su importancia e influencia en la cultura contemporánea, afirmando que “Kraftwerk anticiparon el impacto de la tecnología en el arte y en nuestras vidas cotidianas, creando sonidos y visuales que capturan la condición humana en la era de la movilidad y las telecomunicaciones”.

El Dvd Minimum-Maximum es un documento audiovisual de su gira mundial del año 2004. Es básicamente un “grandes éxitos” en vivo de la banda compuesto por 22 pistas en las cuales se resume lo más representativo de su carrera.

Se ha considerado un buen caso de análisis para esta investigación por la importancia histórica de Kraftwerk en la materia, así como por la cantidad y calidad de su imaginario visual y técnicas innovadoras. El documento puede encontrarse íntegramente publicado en Youtube.

3.2.3.2 La escenografía y puesta en escena.

Se ha usado la configuración tradicional de la banda, que consiste en los cuatro integrantes ubicados de pie frente a la audiencia operando sus respectivas consolas rectangulares, con una gran pantalla de video como telón de fondo. Una puesta en escena sobria en la que se da especial atención a los visuales.

El tamaño aproximado de la pantalla es de 18x6m. Se puede observar la ligera superposición de la imagen en los puntos intermedios, lo que nos permite deducir que se han usado 3 video-proyectores ubicados en la parte trasera de la pantalla, a la técnica de dividir y juntar imagen de video mediante varios proyectores se lo conoce como multi-proyección.

Podemos observar que no se proyecta imagen de video sobre los músicos, ni se ve su sombra sobre la pantalla, lo que nos permite deducir que se ha usado la técnica conocida como retroproyección, que consiste en ubicar los proyectores detrás de una pantalla de material translúcido.

Jon Parallels, columnista del NY Times comenta sobre una de sus presentaciones “Kraftwerk se promocionan a sí mismo como “el hombre-máquina” y no muestran su lado humano muy seguido. Dicen ser operadores, no músicos. En el escenario se presentan como 4 individuos de misteriosas consolas rectangulares, uno de ellos opera los visuales”.

Resulta particularmente interesante el performance realizado para la pista “The Robots” en la cual los 4 integrantes son reemplazados por sus equivalentes en, de hecho robots. Torsos de Maniqués mecánicos que emulan la operación de sus consolas.

3.2.3.3.- Tecnología.

Las soluciones tecnológicas usadas para la puesta en escena tiene un alto protagonismo e importancia para la banda, como se evidencia en el sitio web www.kraftwerkfaq.hu, donde la banda ha publicado información sobre los equipos que ha utilizado Kraftwerk a lo largo de su trayectoria, sin embargo la mayoría son datos relacionados con el audio, en cuanto a los equipos usados para la parte visual, la información disponible en internet más bien limitada.

A continuación algunos datos en cuanto a su tecnología:

- Kraftwerk empezó a usar imágenes de diapositivas estáticas en algunos conciertos por el año 1975.
- En 1981 usaron por primera vez videoclips en sus presentaciones mediante cuatro pantallas especialmente fabricadas por Sony para su gira por Japón.
- A partir del año 2002 reemplazaron estas pantallas por una gran pantalla de fondo en la que se juntaba la imagen de 3 video proyectores NEC.
- En el año 2009 incorporaron tecnología de proyección 3d estereoscópica, la audiencia tiene que usar lentes polarizados especiales para apreciar el efecto.
- El sistema usado para controlar los visuales y dividir la imagen en varios proyectores es Watchout de Datatón. Uno de los miembros de la banda se encarga exclusivamente de los visuales mediante este.





(img.44) Consolas de Kraftwerk

Watchout es un sistema de software y hardware especializado usado para la producción de espectáculos de alto nivel, se lo describe en la web del fabricante como “un sistema profesional permiten la manipulación de contenidos en directo. Los objetos multimedia se pueden posicionar, rotar y mover en 3D en tiempo real desde sistemas de control externos, instrumentos musicales, consolas de iluminación, dispositivos móviles y sensores para el control de elementos en pantalla como imágenes, vídeos, películas 3D estereoscópicas y transmisiones en vivo para sistemas de visualización de gran formato y multipantalla”.

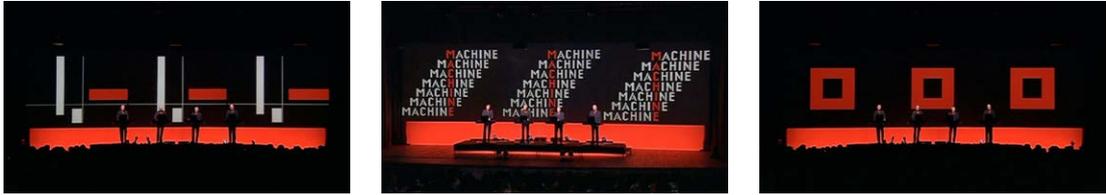
3.2.3.4 Los visuales y su relación con la música.

Las innovaciones tecnológicas y su incorporación en la vida cotidiana han sido una temática frecuente para Kraftwerk, propiciando la creación de un imaginario deliberadamente digital y sintético, que al día de hoy resulta una mezcla entre futurismo y estética retro.

La artista visual y animadora 3d Rebeca Allen a mediados de los 80s desarrolló técnicas nuevas para la creación del video *Musique Non Stop* “todo luce crudo y en boceto, eso era lo que quería, no buscaba gráficos de computadora perfectos, esto es arte digital y así es como se ve cuando trabajas en ello” “En verdad quería un look digital, usar la estructura de alambre (wireframe) y modelos con facetados poligonales, lo que yo llamo cubista”.

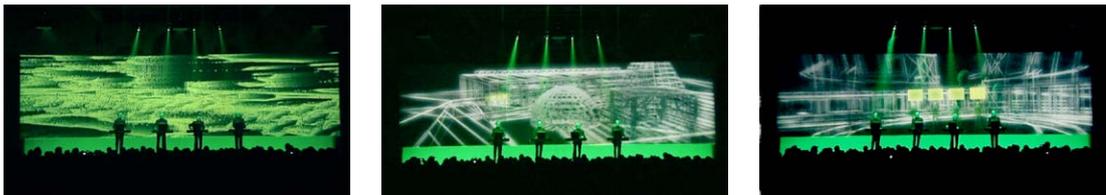
Este afán por evidenciar el proceso tecnológico justifica gran parte de la estética de Kraftwerk. También usan secuencias de video antiguas e ilustraciones en su mayoría minimalistas y con una marcada estética retro.

1. “The Man-Machine” – 7:54: El espectáculo inicia con gráficas extremadamente minimalistas, líneas y polígonos con reminiscencias a la estética Bauhaus, textos pixelados y una cromática en estricto blanco, negro y rojo con animaciones de tipo “aparece y desaparece”, marcan el carácter estoico que caracteriza a la banda.



(img.45) Capturas de pantalla Kraftwerk Minimun-Maximun

2. “Planet of Visions” – 4:46: Estructuras arquitectónicas en wireframe sobre las cuales se pasea la cámara. Imágenes que recuerdan los gráficos por computadora de los 80's y los inicios del 3d. con tonos verde, blanco y negro. También podemos ver representaciones digitales de los integrantes de la banda.



3. “Tour de France ‘03” – 10:40: Una de las pistas más icónicas de la banda, Se han usado elementos gráficos como: un ecualizador azul, ilustraciones estilo modernista e imágenes de video antiguas de ciclistas.



4. “Vitamin” – 6:42: La letra de la canción recita diferentes tipos de vitaminas y componentes químicos mientras podemos ver una lenta lluvia de pastillas, una píldora gigante en rotación y un vaso con comprimidos efervescentes.



5. “Tour de France” – 6:18: Una versión distinta de la pista anteriormente interpretada, se usan gráficas similares pero no repetidas.



6. “Autobahn” – 8:52: Una de las pistas más célebres de Kraftwerk, Autobahn celebra la movilidad y el desarrollo de la infraestructura vial. Se inicia con el ícono de “autopista” para luego mostrar ilustraciones con estilo de los años 50's y grabaciones de autopistas reales.



7. “The Model” – 3:42: The model es una pista que captura la frivolidad y el glamour del mundo de la moda, se han usado imágenes muy antiguas de modelos femeninas y desfiles de moda, todo en blanco y negro.



8. “Neon Lights” – 5:52: Lentas tomas a través letreros de neón en tonos principalmente verdes.



9. “Radioactivity” – 7:41: Un discurso sobre los peligros del uso de la energía nuclear, vibrantes iconos de radioactividad, textos colosales y primitivas representaciones gráficas de átomos, Un mensaje contundente.



10 “Trans Europe Express” – 9:38: Un imaginario visual similar al presentado en la pista “Autobahn” pero esta vez con trenes en vez de coches.



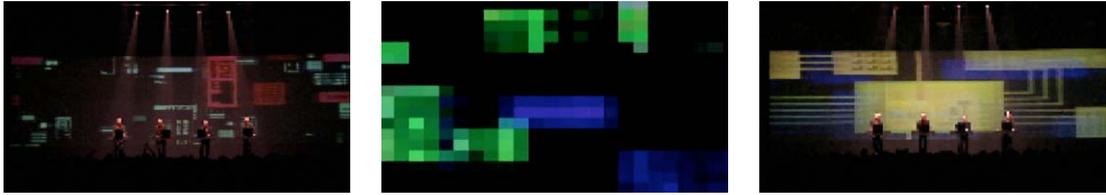
11. “Numbers” – 4:33: Inmensos números pixelados aparecen y desaparecen en sincronía con el audio. Luego se vuelven más pequeños y aparecen en mayor cantidad, mientras la letra cuenta en diferentes idiomas.



12. “Computer World” – 2:55: Grandes textos que celebran el mundo de la computación en perfecta sincronía con el audio.



13. “Home Computer” – 5:55: Coloridas gráficas muy pixeladas, se pueden reconocer estructuras visuales que recuerdan a microcircuitos.



14. “Pocket Calculator/Dentaku” – 6:14: Ilustraciones de calculadoras con textos en japonés que aparecen y desaparecen en distintos tamaños en tonos blanco negro y amarillo.



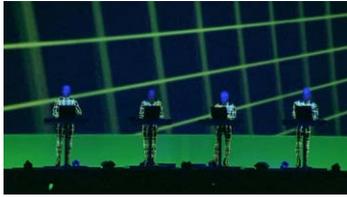
15. “The Robots” – 7:23: El momento más icónico de su presentación, los integrantes de la banda son reemplazados por robots. Las gráficas muestran textos, siluetas y diagramas en estrictos tonos blanco, negro y rojo.



16. “Elektro Kardiogramm” – 4:42: Los integrantes vuelven al escenario con trajes que recuerdan a los de la película TRON, se presentan imágenes de electrocardiograma en tonos verde y azul acompañado con textos en tipografía de pantalla LCD.



17. “Aéro Dynamik” – 7:13: Una oda a la velocidad, se muestran imágenes de tuneles de viento e ilustraciones de ciclismo y automóviles, para terminar con un retrato de los 4 integrantes de la banda.



18. “Music Non Stop” – 9:49: Inicia con imágenes de textos tipo efecto sonoro de historieta para luego presentar imágenes de modelado 3d de los miembros de la banda con cabezas rotando y rostros poligonales y en wireframe. Finalmente los miembros van abandonando el escenario uno a uno.



3.2.3.5 Conclusiones.

- Kraftwerk es uno de los referentes ineludibles para los visuales controlados en vivo, el análisis de sus presentaciones evidencia el poder de lo simple, demostrando lo que se puede lograr con una gran pantalla sobre el escenario.
- Las gráficas en su mayoría son interpretaciones bastante literales de las letras de sus canciones, llevadas a cabo con una estética muy característica de la banda. Consiguen reforzar lo que se escucha con lo que se ve de manera contundente.
- El nivel de estilización de sus imágenes es muy alto y está condicionado por limitaciones técnicas correspondientes a otras épocas, sin embargo esto no se presenta como un problema, sino como una característica propia que potencia la expresividad y refuerza el carácter de la música.
- Cabe destacar lo vinculados que están los músicos con la parte visual de la banda y la importancia que aseguran dar a la improvisación y al performance en vivo.

3.3 Cuadro comparativo del análisis de casos

	Sesions Pumapungo				Tributo a Radiohead	Kraftwerk Minimum-Maximum	
	Región	Supersónicos	Sinestésico	Rondamón			
Antecedentes	Origen	Cuenca	Cuenca	Guayaquil	Cuenca	Düsseldorf - Alemania	
	Presupuesto	Bajo				Alto	
	Tipo de documentación disponible	Asistencia al evento, fotografías, video, entrevista a realizadores				Realización del performance, fotografías, video	Video DVD, fotografías, investigación bibliográfica
	Autoría	Visuales creados por el mismo músico	Sofía Bustamante,	Gabriel Bacacela	4Q	Colectiva	
	Espacio	Teatro Pumapungo				Rock Garden (Bar)	Recopilación de varias locaciones
Escenografía y puesta en escena	Escenario	Tipo Teatro				Tarima Ubicada en patio central de un bar	Tipo Teatro
	Iluminación	Luces del teatro en varios colores, lasers				Sin iluminación especial, oscuridad	En su mayoría luz blanca sobre los músicos, luces de colores, luz negra
Tecnología	Software	Modul 8	Resolume	Resolume	Indeterminado	Watchout Datatone	
	Hardware	Macbook Pro	Macbook Pro	Macbook Pro	Indeterminado	Indeterminado	
	Pantallas	Proyector Epson PowerLite Pro Z9870U, pantalla del teatro de 6,10x4,6m				Proyector Epson EB-S92, pantalla de proyección de 64"	Pantalla de 18x6m usando 3 proyectores de gran calidad
Los visuales y su relación con la música	Tipo de música	Electrónica, Ambient, Experimental	Electrónica experimental	Rock electrónica experimental	Electrónica con fusión latina	Rock alternativo	Electrónica
	Estética predominante	Vintage, psicodelia, tecnológica, glitch	Vintage, Industrial, urbana, glitch	Tecnológica, Oscura vintage, Op-art, glitch	Tecnológica, Naif, pop, retro, urbana	Tecnológica, oscura, vintage, experimental	Minimalista, tecnológica, vintage, futurista
	Coherencia imagen-sonido	Media	Media	Media-alta	Media	Alta	Muy alta
	Nivel de Improvisación	Bajo	Indeterminado	Medio	Indeterminado	Medio	Medio
Conclusion	Evaluación personal de los resultados	Bueno	Regular	Bueno	Bueno	Bueno	Muy bueno

3.4 Conclusiones

Se ha realizado un análisis de 3 distintos casos, con la intención de poder comparar y establecer procedimientos comunes y particularidades destacables, algunas de las conclusiones obtenidas son las siguientes:

- Es posible realizar un performance audiovisual para una presentación musical con un muy bajo presupuesto, pero indudablemente equipos caros como una pantalla de gran formato y alta luminosidad agregan un considerable nivel de espectacularidad.
- Al ser un proceso que se presta para una labor colectiva y multidisciplinaria, es frecuente que los músicos se involucren en el proceso de creación de los visuales, lo que suele resultar en una alta coherencia entre lo auditivo y lo visual.
- La iluminación y la puesta en escena son aspectos importantes que influyen en como se van a percibir los visuales, es recomendable considerarlos y coordinar con los distintos involucrados.
- La combinación de un computador MacBook Pro con El software Resolume y algún controlador MIDI es común en nuestro medio y constituyen un sistema estable y potente para la ejecución de performances de visuales en vivo.
- En nuestro medio lo más común es que la parte visual de las presentaciones musicales no este muy trabajada y no haya mucho coherencia entre la parte visual y auditiva, también es común que se utilice mucho material descargado de internet lo cual puede restar solides y personalidad a las obras.
- Se ha identificado una tendencia hacia las estéticas: tecnológica, minimalista, vintage, glitch y futurista.

CAPÍTULO 4

EL PERFORMANCE.

4.1 Introducción.

La banda de rock ecuatoriana Anima Inside ha estado activa desde el año 2006, actualmente cuentan con una considerable cantidad de seguidores y han conseguido varios reconocimientos como premios SAYCE y un disco de oro, lo que los certifica como una de las bandas de rock más reconocidas de la región.

La base de su sonido en sus inicios fue el rock progresivo, pero han ido evolucionando hacia un estilo más coherente con el contexto local y los gustos populares, incorporando algunos elementos andinos y afros que le confieren identidad propia.

Se han presentado en países como: Brasil, Colombia, México y han sido invitados por sus marcas de endorsement a la Namm Show en Los Angeles, CA; además han sido teloneros de importantes bandas internacionales como: Ozzy Osbourne, Deep Purple, Mr. Big o Kiss.

Sus temas frecuentemente alcanzan altos niveles de popularidad en los charts de las radios locales, tienen un considerable número de fans y seguidores en redes sociales teniendo un buen



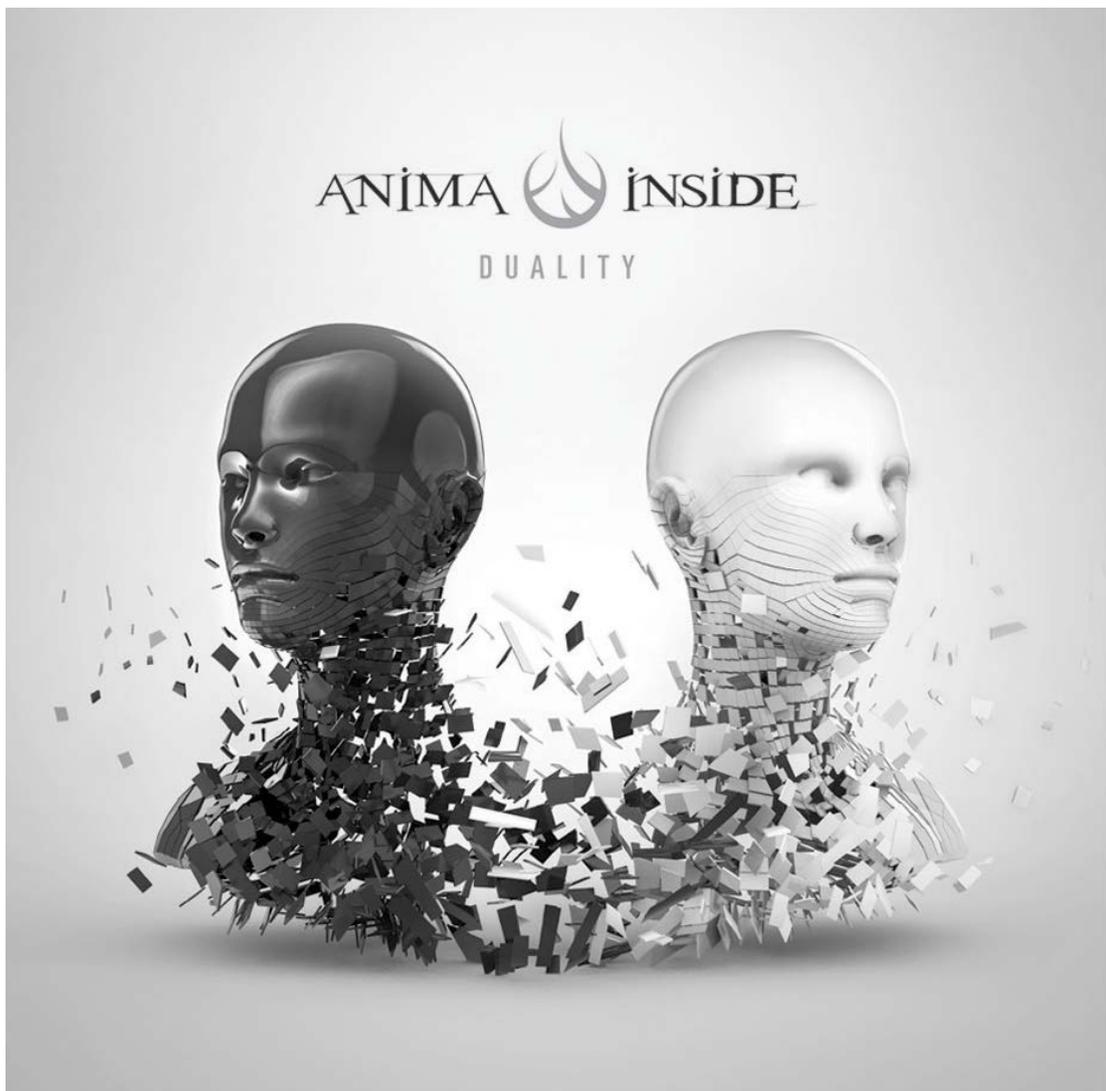
(Img.47): Anima Inside es: Riccardo De La Cuesta: Voz y guitarra • Marcos Benalcázar: Guitarra • Juan Pazmiño: Bajo • Johnny Gordon: Batería.

número de descargas y reproducciones digitales. Varias de sus canciones han sido parte de bandas sonoras en comerciales y películas.

Editaron su primer álbum con EMI Music, un éxito en ventas por lo cual consiguieron su primer disco de oro, hoy forman parte de Rockon Records, una disquera regional con la cual están trabajando para alcanzar mayor posicionamiento internacional.

Al momento de la realización de este proyecto la banda se encontraba próxima al lanzamiento de su nuevo trabajo discográfico denominado Duality, un ambicioso disco doble, el más importante de su carrera hasta la fecha, con el cual buscan un mayor posicionamiento, ventas y proyección internacional.

La elaboración del diseño de packaging e ilustraciones para el disco duality y el material promocional para su gira ha sido realizado por mi, por lo que para la realización de este proyecto de



(img.48) Ilustración realizada para la portada de Duality.

tesis se me presentó una buena oportunidad de también elaborar visuales para ejecutarlos en vivo para la banda.

Dada mi experiencia previa de haber proyectando visuales en conciertos con bandas en vivo puedo afirmar que en este tipo de eventos es frecuente que exista una mayor planificación, ya que es posible preparar el material a presentarse en base a la lista de temas a interpretarse.

Es común que las bandas ensayen temas o canciones en específico que por lo general son más cortas que un tema de electrónica, el DJ también improvisa en vivo mezclas y transiciones haciendo difícil ensayar. Estas dinámicas de rock o electrónica, público y venue inclusive, definen una estrategia para el vj.

Sin embargo, el presente trabajo para la banda Anima Inside permite un mayor grado de planificación y producción, ya que al partir de un material discográfico original, que cuenta con un concepto definido y una estética determinada, será posible elaborar visuales con alta pertenencia conceptual hacia la música.

Así mismo ha sido posible elaborar un conjunto de visuales que sirvan de soporte, ya no para un solo evento, sino para un conjunto de presentaciones para toda la gira promocional del disco Duality.



(img.49) Ilustración realizada para la contraportada.



(img..50) Packaging realizado para Duality, disco doble.

4.2 Proceso de diseño.

4.2.1 Estrategia.

Para definir la estrategia del performance a realizarse el primer paso y lo más importante es responder a dos simples cuestionamientos ha cerca de su razón de ser y sus implicaciones significantes:

- **¿Para que se realizará el performance?**

El objetivo general del performance visual es servir de complemento para potenciar las presentaciones musicales en vivo de la banda Anima Inside con su disco Duality.

Los músicos de la banda cuidan mucho la producción de su material y sus presentaciones en vivo, por lo que consideran que los visuales deben tener una calidad satisfactoria y guardar coherencia con el concepto que proponen.

En mi caso particular, como responsable de los visuales existe la motivación de crecimiento profesional, así como la de generar material que explore los campos de investigación de nuevas tecnologías y multimedia que son mi principal interes de investigación como creador y que están plasmadas en este proyecto de graduación.

- **¿Para qué asistirá el público a esté performance?**

Principalmente el público asistirá por motivos recreativos, sabiendo que se trata de una experiencia audiovisual acorde con sus gustos y preferencias musicales.

Anima Inside tiene algunos años de trayectoria, ha logrado acumular una base de seguidores que asiste regularmente a sus shows y es importante para la banda cumplir y superar las expectativas en cada presentación.

Una vez definidos estos aspectos básicos, nos es posible definir los objetivos y necesidades del performance, los mismo que apuntarán a ofrecer una experiencia audiovisual satisfactoria para los asistentes e implicados en el evento.

4.2.1.1 Objetivos.

Para satisfacer el objetivo básico que es realizar un performance visual que potencie y complemente las presentaciones en vivo de la banda Anima Inside, se consideró necesario alcanzar las siguientes metas puntuales:

- Determinar, conjuntamente con la banda y demás implicados la razón de ser del performance, alcance y expectativas.
- Elaborar, recolectar, editar y organizar los contenidos visuales necesarios en función de la lista de los temas musicales a interpretarse.
- Planificar una puesta en escena óptima para el espectáculo.
- Realizar la instalación y adecuación de los elementos necesarios para las presentaciones.

4.2.1.2 Objetivos de los visuales.

Se estableció como necesario que los visuales sean basados en la música y letras de la banda, así como en su imaginario visual. Que den dinamismo al show y que a la vez no llamen demasiada atención, ya que los músicos deben ser los protagonistas de cada espectáculo.

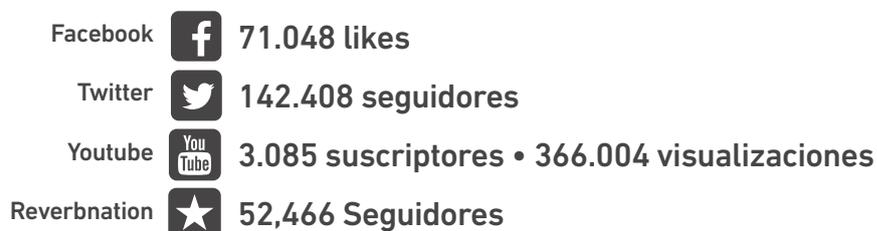
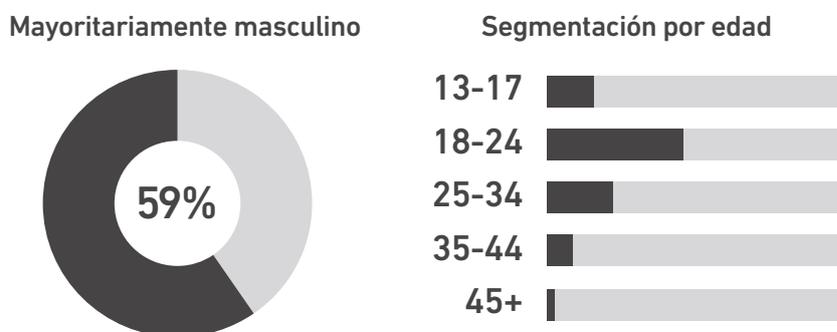
4.2.1.3 Medidas del éxito.

La principal medida de éxito será el grado de aceptación del público ante los performances: si bien esto no es del todo cuantificable, se podrá analizar mediante aspectos como su recepción al momento del acto y los comentarios luego de realizados los conciertos.

Las redes sociales también permiten evaluar el nivel de aceptación por los comentarios y las fotografías que publiquen los asistentes luego de cada show.

4.2.1.4 Identificación del público.

ReverbNation es una red social enfocada en música, nos permite obtener los siguientes datos concretos:



(img.51) Gráficos del ReverbNation.

De estos datos concretos podemos afirmar que el público que sigue Anima Inside es considerablemente numeroso y que es mayoritariamente masculino y de una edad entre los 18 y 24 años. Sin embargo por observación en sus conciertos y en redes sociales puedo afirmar que es su público femenino el que demuestra mayor fanatismo hacia la banda. Aparte de esto podemos determinar que es un público con gusto por el rock contemporáneo que pertenece a un extracto social que va de medio a medio-alto y que tiene cierto aprecio por lo hecho en Ecuador.

4.2.1.5.- Los implicados y sus responsabilidades.

En este tipo de eventos suelen haber varios implicados, desde la organización, difusión, hasta el proceso de montaje, pero los que se vinculan directamente con la labor de los visuales son los siguientes:

- **Los músicos:** Su principal labor es la de realizar la interpretación musical en vivo. Esto incluye labores como la selección de temas, asistir a los respectivos ensayos y pruebas de sonido. Además serán quienes aprueben en primera instancia las gráficas y visuales propuestos.

- **El Vj:** Se encargará de elaborar el material visual necesario en base a la lista de temas a interpretarse, así como de ejecutar el performance el día de la presentación. También estará vinculado en aspectos como la puesta en escena y documentación del performance.
- **Los organizadores de eventos:** Su principal labor es facilitar el local con las condiciones necesarias, tomando en cuenta aspectos como: Seguridad, mobiliario, instalaciones eléctricas, sonido, etc. Además son quienes se encargan de tramitar el permiso correspondiente con la municipalidad y las autoridades locales para la realización de los conciertos. En algunos casos son también encargados de comunicar y publicitar la realización del evento para asegurar una asistencia de público adecuada.
- **Proveedores de audio y video:** Son quienes proveen mediante alquiler los equipos de amplificación, luces, lasers, escenario, pantallas, proyectores y demás implementos. Se encargan de la instalación de los mismos y de asegurar que estén en óptimas condiciones de funcionamiento.

4.2.2- Alcance.

Para delimitar el alcance del proyecto es necesario partir de una estrategia previamente establecida para poder evaluar cada uno de los posibles procesos y de que manera nos ayudarán a cumplir con los objetivos planteados. Esto nos permitirá lograr resultados acordes con las expectativas. Para esto es necesario dejar claro los siguientes aspectos:

Saber lo que se va a realizar: Un conjunto de visuales que sirvan de base para realizar performances audiovisuales conjuntamente con la música del disco Duality de Anima Inside interpretada en vivo, que refuerce la puesta en escena y el concepto de cada una de las canciones.

Saber lo que NO se va a realizar: Muchas “buenas ideas” deberán ser desechadas por cuestión de tiempo y presupuesto, para asegurar el cumplimiento de los objetivos principales, algunas de estas podrían considerarse para una siguiente etapa, como por ejemplo:

- Planificar un performance para 3 pantallas
- Sincronizar el video con las luces mediante tecnología DMX
- Crear visuales para canciones de la banda que no sean parte del disco Duality.

3.2.2.1- Delimitación de contenidos.

El principal condicionante delimitador para un performance como el que estamos planteando, viene dado por lo auditivo, es decir por las canciones que se interpretarán y el orden cronológico de estas.

Esta selección de temas la realizan los músicos, consiste en una selección previa de las canciones del disco que se interpretarán en vivo, dependiendo del tiempo disponible en cada presentación. Se han planteado además la inclusión de un Intro, un outro, un interludio y solos de Batería, guitarra y bajo.

La lista de temas que se interpretarán en vivo y sus tiempos es la siguiente:

01. Intro (01:27)	11. "You"(03:02)
02. "Victory" (04:53)	12. "Maybe" (05:02)
03. "Save Me" (04:28)	13. "Summer" (05:05)
04. "Believe" (04:33)	14. Solo de guitarra (02:31)
05. "Everything" (04:30)	15. "We Belog" (04:47)
06. "Miracle" (04:04)	16. "Attached" (03:34)
07. "Saint" (04:36)	17. "Dream Enough" (03:16)
08. Solo de batería (03:39)	18. Outro / Solo de Bajo (04:37)
09. "It Ain't Over" (04:51)	21 Hypnotise Me (03:49)
10. "Breathe" (03:12)	

Tiempo total aproximado: 01:12:32

4.2.2.2- Delimitación de requerimientos.

A continuación algunos de los principales aspectos que deberán cumplir los visuales:

- Las secuencias de video deberán ejecutarse en tiempo real en sincronía con la lista de canciones a interpretarse
- Las secuencias de video deberán ser relacionados estéticamente y temáticamente con cada una de las canciones
- Las secuencias de video deberán funcionar a manera de loop, para poder ajustarse mediante el performance a la duración de cada una de las canciones
- Se planificará que cada una de las canciones tenga una evolución y un desarrollo de acuerdo con la música, esta puede ser de lo simple a lo complejo, de lo sutil a lo violento, de lo abstracto a lo concreto, etc. dependiendo de las sensaciones que transmita cada canción.

- Las imágenes podrán ser extraídas del imaginario gráfico del disco, videos, fotos, logotipos, y tendrán un tratamiento gráfico uniforme y armónico.
- Los visuales en cuanto sea posible tendrán una carga emotiva, incentivando recuerdos y emociones vinculados con la música.
- Se tendrá cuidado de que los visuales no acaparen excesiva atención, ya que lo ideal es que los músicos sean los protagonistas de cada presentación.

4.2.2.3 Delimitaciones técnicas y funcionales.

- Los clips tendrán un tamaño de 1280 x 720 pixels y serán grabados en el formato Quick Time (.mov) utilizando el códec de compresión DXV, esto asegura su reproducción fluida y adecuado funcionamiento con el software Resolume.
- Las secuencias de video o loops se organizaran de forma ordenada y planificada de tal forma que se facilite su manipulación durante el performance.

4.2.3 Estructura.

Al definir la estructura, empezamos a definir cómo será la experiencia real para los asistentes al espectáculo, así como algunas de las características específicas que tendrán los visuales.

4.2.3.1 Arquitectura de la información.

Una arquitectura de la información eficiente, en el caso de un performance como el que estamos analizando, consiste en estructurar una experiencia comunicacional óptima hacia nuestro público, enfocándonos en entender y organizar de la mejor manera los contenidos de los que dispondremos, facilitando su presentación y ejecución.

El proceso más común dentro de la arquitectura de la información es la creación de esquemas organizacionales que permitan clasificar y ordenar la información de manera eficiente, esta esquematización debe responder a los objetivos del performance y a los contenidos que queremos incorporar, en nuestro caso tendrá una estructura cronológica que se definirá a tiempo real durante la presentación.

4.2.3.2 Consideraciones.

Si bien los contenidos serán previamente seleccionados y ordenados en base a un esquema definido, el performance será ejecutado en vivo, lo que implica cierto margen para la improvisación y libertad para adecuarse a una situación imprevista o capricho performático. Debido a que trabajaremos mayormente con bloques visuales tipo loop (bucle) la duración temporal de cada tema no es un determinante, ya que podemos adaptarnos en el acto a cualquier variación.

4.2.3.3 Planteamientos estructurales.

A la unidad básica de información la llamaremos nodo y corresponde a cualquier pedazo o grupo de información. En nuestro caso, por un lado, tenemos las unidades auditivas constituidas por canciones (nodos auditivos).

Por otro lado tenemos las unidades visuales, constituidas por clips de video (nodos visuales). Estos se organizarán en relación a las canciones a las que pertenecen, de este modo se facilitará la coherencia audiovisual del performance. Esto nos condiciona a plantear tres estructuras interrelacionadas entre sí. Una secuencial para la música, una de tipo árbol para la creación, selección y organización de los elementos visuales y otra de tipo orgánico para el performance en sí.

Además en esta etapa se ha planteado la selección de palabras clave, que consiste en determinar términos relevantes de las lyrics y las sensaciones que transmite la música, con el objeto de que nos sirvan como guía para poder plantear elementos gráficos coherentes a cada una de las canciones.

4.2.3.4 Estructura secuencial (audio).

La estructura secuencial es la más utilizada para organizar el contenido de productos multimedia que no son basados en internet. Tales como libros, cd's, videos, etc. Estos están diseñados para que la experiencia comunicacional se realice de una manera principalmente secuencial.

En nuestro caso, la base esquemática será la lista de temas musicales a interpretarse, organizada en bloques que se adapten al software usado y el tamaño de pantalla de la que dispondremos.

-
- 01 INTRO
 - 02 VICTORY
 - 03 SAVE ME
 - 04 BELIEVE
 - 05 EVERITHING
 - 06 MYRACLE
 - 07 SAINT
 - 08 DRUM SOLO (INTERLUDE)
 - 09 IT AIN'T OVER
 - 10 BREATHE
 - 11 YOU
 - 12 MAYBE
 - 13 SUMMER
 - 14 GUITAR SOLO
 - 15 WE BELONG
 - 16 DREAM ENOUGH
 - 17 ATTACHED
 - 18 OUTRO
 - 19 BASS SOLO
 - 20 HIPNOTISE ME

(img. 52) Lista de temas en orden secuencial.

4.2.3.5 Estructura de árbol (video).

Este tipo de estructura de datos es ampliamente usada para organizar contenidos interactivos, debido a que el concepto de árbol es muy sencillo de entender para los usuarios al relacionarla directamente con estructuras comúnmente encontradas en la naturaleza.

Esta estructura imita la forma de un árbol formado por nodos. Un nodo es la unidad sobre la que se construye el árbol y puede tener cero o más nodos hijos conectados a él. Se dice que un nodo A es padre de un nodo B si existe un enlace desde A hasta B.

Sólo puede haber un único nodo sin padres, que llamaremos raíz. Un nodo que no tiene hijos se conoce como hoja. Los demás nodos tienen padre y uno o varios hijos y se les conoce como rama.

Nuestro esquema de navegación para los elementos visuales, fue condicionado por la estructura secuencial de la música y por las características del software Resolume, que permite organizar elementos individuales mediante bloques llamados "decks", así como por "capas" que se superponen y fusionan entre sí de manera similar a las capas de Photoshop.

4.2.3.6 Estructura orgánica (performance).

Los elementos visuales, si bien guardarán estrecha relación con la música, al momento de la ejecución no estarán atados a ningún patrón organizacional rígido y demandan libertad estructural y temporal para su ejecución.

Por esto, un esquema estructural orgánico es la mejor manera de explicar su organización, ya que la relación entre los elementos visuales y auditivos no es rígida y se establecerá de manera definitiva únicamente al momento de la ejecución.

4.2.3.7 Palabras clave.

Mediante la escucha de las canciones se han determinado las palabras y sensaciones más representativas de cada una de ellas. Esto con el objetivo de extraer ideas y conceptos que sirvan de base para determinar los elementos gráficos a usarse. Cabe señalar que el material original está en idioma inglés y la palabras clave se han traducido para este documento.

01. Intro (Introducción)

- Latidos de corazón, comunicación espacial, campanas.
- Sensaciones: Espectativa, misterio

02 Victory (Victoria)

- Hace mucho tiempo llegaste a mi mundo, Victoria, batalla.
- Sensaciones: Descubrimiento, libertad, espacio.

03. Save Me (Salvame)

- Sálvame de lo que me he convertido
- Sensaciones: Urgencia, pasión, latidos de corazón, tambores étnicos.

04. Believe (Creer)

Esperanza para los creyentes, fe, palabras.

Sensaciones: Orgullo, Marcha, himno.

05. Everything (Todo)

- Dame otra oportunidad, dejar el pasado atrás, tu eres todo lo que atesoro.
- Sensaciones: Calma que se transforma en pasión.

06. Myracle (Milagro)

- Un milagro se acerca, creer, disfrutar.
- Sensaciones: Confianza, fe, esperanza: ligereza

07. Saint (Santo)

- Tocar el fuego sin volverse loco, sanar el dolor, santo.
- Sensaciones: Miedo, fuerza, intensidad, opera.

08. Solo de batería

- Sensaciones: destreza, complejidad, sincronía.

09. It Ain't Over (No se ha terminado)

- No eres el único, puedes tocar el cielo, esto no se ha acabado.
- Sensaciones: Fuerza, intensidad, complejidad.

10. Breathe (Respira)

- Respira, dame tiempo y espacio, encontrarse a sí mismo
- Sensaciones: Paz, frescura, libertad.

11. You (Tu)

- Tu me recordarás, Tu me liberarás.
- Sensaciones: Orgullo, energía.

12. Maybe (Tal vez)

- Tal vez algún día regreses a casa, ten cuidado con lo que deseas.
- Sensaciones: Nostalgia, pasión.

13. Summer (Verano)

- Aquel Verano, vivir en mis recuerdos
- Sensaciones: Calor, memoria.

14. Solo de guitarra

- Sensaciones: Rápido, afilado, complejo orgulloso.

15. We Belong (Nosotros pertenecemos)

- ¿A donde pertenecemos? que alguien me responda, el lugar que llamas hogar
- Sensaciones: Pertenencia cultural, andino, orgullo.

16. Attached (Atada)

- No puedo alejarme de tu piel estas muy atada a mi, sombras del pasado
- Sensaciones: Intensidad, sexy, pasión.

17. Dream Enough (Soñar lo suficiente)

- Sueña lo suficiente y construye los castillos donde algún día vivirás.
- Sensaciones: Paz, esperanza, ilusión.

18. Outro / Solo de Bajo

- Sensaciones: Misterio, viaje, tecnología.

19. Hypnotise Me (Hipnotisame)

- Llévame al siguiente nivel, enseñame a vivir.
- Sensaciones: Miedo, peligro.

4.2.4 Esqueleto.

Según el esquema de JJ Garret “El plano del esqueleto define la forma que adquirirá la funcionalidad, además que direcciona asuntos más concretos de la presentación, lidiando con detalles vinculados a un nivel más refinado de detalle”

Si bien el esquema de Garret está enfocado principalmente el análisis y desarrollo de “diseño de navegación”, como hemos visto, se ha podido adaptarlo para explicar el proyecto que nos compete con un enfoque más próximo al “diseño de información”.

En el caso específico del plano Esqueleto, es donde especificaremos las imágenes visuales que servirán como elementos individuales constitutivos, que combinados de diferentes formas y a distintos tiempos, darán origen a las imágenes visuales del performance.

4.2.4.1 Concreción de elementos constituyentes.

Como materia prima para la realización del performance tenemos bloques de video llamados “clips” por Resolume, el software que se ha usado para su ejecución. La mayoría de ellos tienen estructura de loop (bucle) es decir, a pesar de ser cortos en duración, sirven para reproducirse de manera infinita mediante su repetición continua.

Este tipo de estructura permite ejecutarlos en el momento preciso y con la velocidad adecuada para crear sincronidad con la música, pudiendo además combinarlos, intercalarlos, y editarlos en directo mediante las herramientas y funciones que ofrece Resolume.

Para la ejecución del presente proyecto se han usado un total de 172 clips, divididos en 8 grupos, elementos estructurales que Resolume llama Decks (tableros).

De estos clips, aproximadamente un 80% han sido creados específicamente para la ocasión, el restante 20% corresponde a material previamente existente, en algunos casos descargado de internet. La cifra exacta de estos es relativa, ya que algunos clips son material descargado y luego editado, lo cual vuelve difuso la determinación de su autoría.

La mayoría de clips descargados de internet usados en este proyecto corresponden a texturas o material gráfico abstracto, por lo que durante la ejecución se vuelven poco reconocibles. Por otro lado los gráficos creados para la ocasión corresponden a elementos gráficos figurativos fácilmente identificables, por lo tanto son los que darán carácter e identidad al producto final.

Para la creación de este material y el proceso de animación digital y programación se han usado principalmente 3 herramientas:

- Cinema 4d: Software de creación de gráficos y animación 3D.
- Adobe After Effects: Software para la creación de gráficos en movimiento.
- Quartz Composer: Un lenguaje de programación basado en nodos especializado en la creación de gráficos.

En el caso de los elementos creados con Quartz Composer no hablaremos de clips, sino de Patches (parches), estos son unidades de procesamiento o mini programas aptos para usarse en Resolume. Mediante este lenguaje de programación es factible realizar gráficas interactivas y sistemas de visualización con considerables niveles de complejidad.

El proceso de elaboración de este material se los realizó en una tiempo aproximado de 30 días, se lo pudo agilizar bastante ya que se contaba previamente con una considerable cantidad de “materia prima” correspondiente a ilustraciones, modelados 3d. e imágenes previamente creados para el disco Duality, así como una significativa colección de clips y material gráfico correspondientes a otros proyectos y aptos para su reutilización.

NOMENCLATURA

Identificación del origen de los clips

A continuación presentaremos los los clips usados para el proyecto, así como su organización, a su lado tendremos los siguientes íconos que identifican su origen y las herramientas usadas en cada uno:



After Effects



Cinema 4d



Quartz Composer



Descargado de Internet o que contiene algún componente reutilizado de material previamente existente.

T: Tiempo de duración

Deck 1: Intro / Victory / Save Me.

The screenshot displays the Resolume Arena software interface. At the top, the title bar reads 'Resolume Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)'. The main workspace is a grid of 12 columns, each representing a different layer or clip in the deck. The columns are labeled 'Column 1' through 'Column 12'. The first column contains a 'cardio_1' clip, which is currently selected and highlighted in green. The other columns contain various clips, including 'anima-iron-black', 'galacticus', 'planeta', 'big bang rojo', 'planeta b-n', 'galacticus', 'corazon white', 'corazon explotado2', 'color shines', 'corazon segunda', and 'v/zoo_textura'. Below the grid, there are several control panels. On the left, there are 'layer 1', 'layer 2', and 'layer 3' sections with 'Add', 'Mult', and 'Diff' buttons. In the center, there is a 'Composition' panel for 'Anima Inside Duality (1280 x 720)' with a 'Dashboard' and 'Video Effects (5)' section. On the right, there is a 'Clip' panel for 'cardio_1' with a 'Dashboard' and 'Transport' section. At the bottom, there is a 'Preview Monitor' showing a red planet with a white logo and a blue pulse line. The bottom status bar shows 'BPM 132.13', 'Tap Resync Pause', and '23:40 Resolume Arena 4.2.0'.

(img:55) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 1.

CAPA 3



T: imagen fija

anima-icon-black.jpeg

Imagen del isotipo de la banda en color blanco y fondo negro.



C4D

T: 07.09

starprip.mov

Loop de movimiento uniforme de estrellas acercándose a cámara, sensación de movimiento, viaje en el espacio.



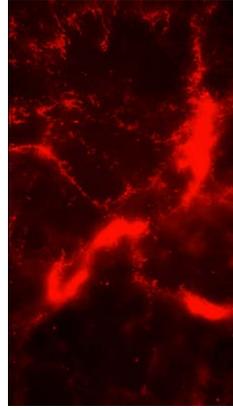
C4D

T: 20.01

estrellas_espaciales.mov

Loop de movimiento de muchas estrellas moviéndose en varias direcciones, hay cúmulos que simulan galaxias.

CAPA 2



↓

Ae

T: 25.02

galacticus (rojo).mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Loop de imágenes fijas espaciales, galaxias, planetas, asteroides, etc.con un ligero zoom y transición por desvanecimiento.*



↓

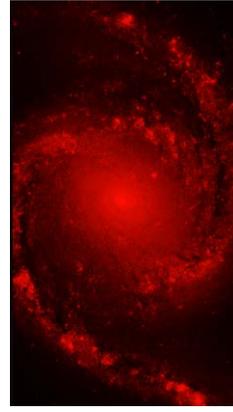
C4D

Ae

T: 18.08

planeta.mov

Planeta tierra con un acercamiento de cámara. Fuente de las texturas: www.c4dtut.net.



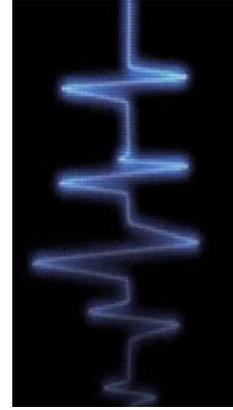
↓

Ae

T: 30.02

espiral galactico.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Loop de galaxia espiral girando lentamente.*



↓

Ae

T: 02.00

Cardio_1 .mov

Loop de electrocardiograma con latidos normales.**



Ae

T: 10.01

big bang rojo.mov

Destello que crece y emite partículas.



↓

C4D

Ae

T: 18.08

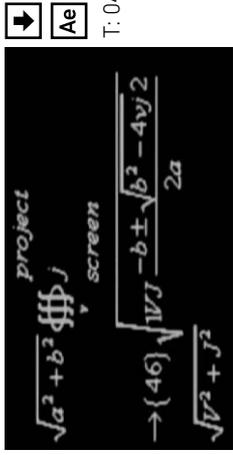
planeta b-n.mov

Efecto / Filtro: Blanco y negro
Planeta tierra girando y con acercamiento.
Fuente de las texturas: www.c4dtut.net.

CAPA 1

* Fuente imágenes: www.nasa.gov. / ** Fuente imágenes: www.vjvault.com.

CAPA 3



ecuaciones. mov

Ecuaciones y formulas matemática intercaladas rápidamente. ***

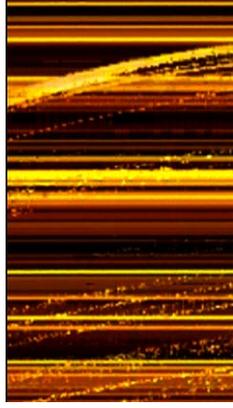
T: 04.13



vjzoo_textura.mov

Textura de interferencia en tonos celestes. **

T: 01.01



vjzoo_brownlines.mov

Textura de líneas aleatorias en tonos cafes, naranjas y amarillos. **

T: 00.23



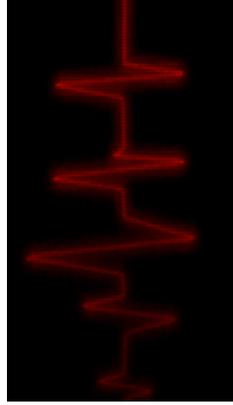
CAPA 2



planeta b-n (rojo).mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Planeta tierra con un acercamiento de cámara. Fuente de las texturas: www.c4dtut.net

T: 18.08



Cardio_1 .mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Loop de electrocardiograma con latidos normales. **



Drop liquid.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Líquido de dos diferentes densidades mezclándose lentamente. **

T: 20.01



CAPA 1



galacticus (rojo) .mov

Loop de imágenes fijas espaciales, galaxias, planetas, asteroides, etc. con un ligero zoom y transición por desvanecimiento.*

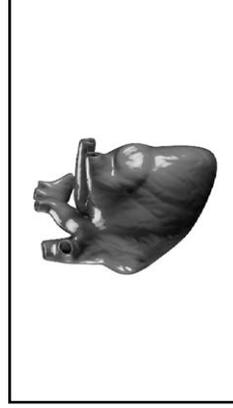
T: 25.02



corazon white.mov

Corazón blanco brillante con fondo negro latiendo energicamente.

T: 02.18



corazon alternado.mov

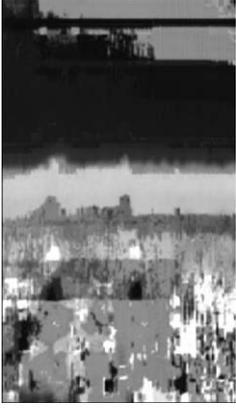
Corazón latiendo energicamente, en cada latido cambia el color de fondo de blanco a negro.

T: 05.06



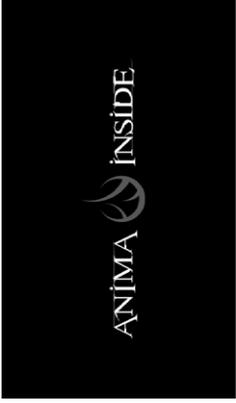
* Fuente imágenes: www.nasa.gov. / ** Fuente imágenes: www.archive.org. / *** Fuente imágenes: www.vjvault.com.

CAPA 3



T: 00.23

T: imagen fija



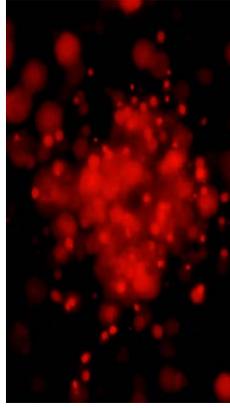
vjzoo_purple.mov

Efecto / Filtro: Escala de grises.
Textura de líneas aleatorias en tonos
purpuras y celestes.*

anima-inside.jpeg

Imagen del logotipo de la con fondo negro.

CAPA 2



T: 11.20

colos shines.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Luces y destellos que aparecen de
manera intermitente.



T: 08.17

corazon explotador.mov

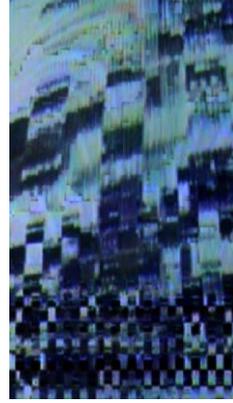
Loop de corazón negro que late, explota
y de su interior sale un corazón blanco,
que crece, explota y de su interior sale
el corazón negro.



T: 12.01

corazon secuencia.mov

Acercamiento de corazón que gira y le
salen cables, luego se ve otro corazón
que emite chorros de líquido rojo.



T: 01.01

vjzoo_textura.mov

Textura de interferencia en tonos
celestes.*

* Fuente imágenes: www.archive.org.

Deck 2: Believe / EverYthing / Myracle.

The screenshot displays the Resolume Arena software interface. At the top, the title bar reads "Resolume Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)". The main workspace is a grid of columns (1-12) and rows (A, B, X, Y, Z). Each cell contains a video clip thumbnail and its name, such as "toma religious", "manos", "miracle vj", "busto rotor 4_1", "busto rotor 2_1", "manos 2", "reinos triangulo...", "reinos triangulo...", "strobe face hands", "circular", "circular", "manos secura", "manos secura", "manos secura", "manos secura", "bustos close 2", "Salt/Drums/ItAintOver", "Believe/EverYthing/Myracle", "Breathe/You", "Maybe/Summer/Guitar5", "We Belong", "Dream Enough/Attached", "Outro", and "empty".

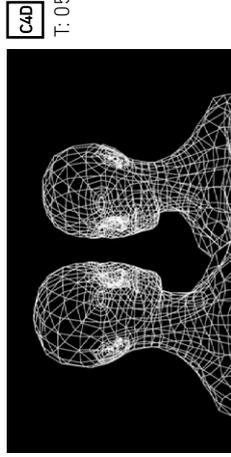
Below the main deck, there are several control panels:

- Preview Monitor:** Shows a large video preview of a 3D rendered scene with a character's head and a red crosshair.
- Composition Panel:** Shows "Anima Inside Duality (1280 x 720)" with a "Dashboard" and various video effects like "Hue rotate", "Add Subtract", "Dot Screen", "Mirror", "Levels", and "Transform".
- Layer Panel:** Shows "Anima Inside Duality (1280 x 720)" with a "Dashboard" and various video effects like "Hue rotate", "Add Subtract", "Dot Screen", "Mirror", "Levels", and "Transform".
- Clip Panel:** Shows "toma religious" with a "Dashboard" and various video effects like "Hue rotate", "Add Subtract", "Dot Screen", "Mirror", "Levels", and "Transform".
- Effects Panel:** Shows "BPM Sync" and "BPM 132.13".
- Parameter Panel:** Shows a list of parameters for the selected clip, including "andino boombox.mov", "andino fade in-out 2.mov", "andino fade in-out mov", "andino mask close.mov", "andino rotor.mov", and "andinos icons.mov".

The interface also includes a top menu bar with "Arena", "Composition", "Deck", "Layer", "Column", "Clip", "Output", "Mapping", "View", and a system tray with "Sun 11:46 PM" and "Juan Pablo".

(img.56) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 2.

CAPA 3



C4D
T: 05.01

busto rotor 4_1 wire.mov

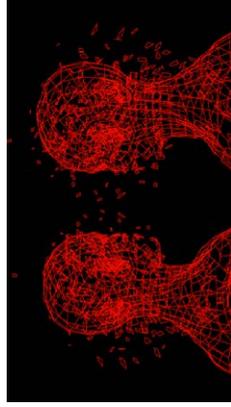
Bustos en *wireframe* girando frente a frente, se desintegran en segmentos y se vuelven a formar.



Ae
T: 08.00

toma religious.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Símbolos de distintas religiones se alternan conjuntamente con gráficas circulares



C4D
T: 05.01

busto rotor 4_1 wire.mov

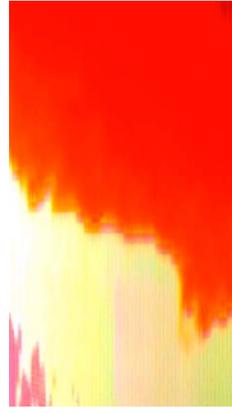
Bustos en *wireframe* girando frente a frente, se desintegran en segmentos y se vuelven a formar.



Ae
T: 00.23

vizoo_redlava.mov

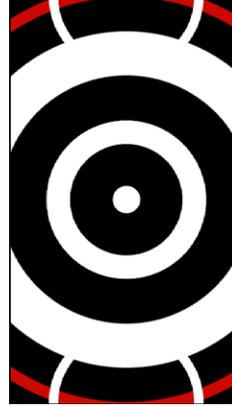
Efecto / Filtro: Escala de grises.
Vibrante textura pixelada en tonos cafés, naranjas y amarillos. **



Ae
T: 03.07

vizoo_mess.mov

Textura de líneas aleatorias en tonos cafés, naranjas y amarillos. *



Ae
T: 02.00

circular .mov

Gráficas geométricas circulares estroboscópicas.



Ae
C4D
T: 12.01

bustos close 2.mov

Loop de bustos blancos y negros de frente que se acercan a cámara, a momentos se defragmentan y luego se vuelven a unir.



Ae
C4D
T: 05.00

bustos close 2.mov

Loop de bustos blancos y negros de perfil que se acercan a cámara, a momentos se rompen y se vuelven a unir.

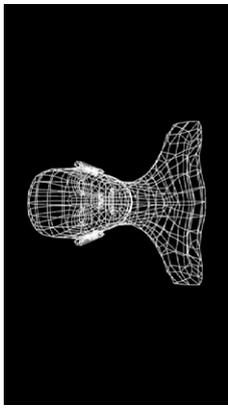


Ae
C4D
T: 06.01

bustos rotando 2_1 .mov

Loop de bustos blanco y negro rotando, a momentos se rompen y se vuelven a unir.

CAPA 3

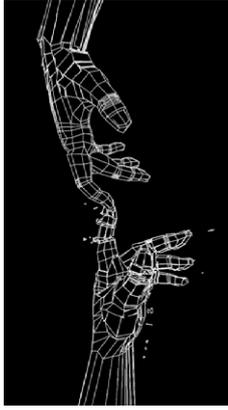


C4D

T: 05.01

busto rotor 2_1 wire.mov

Bustos en *wireframe* girando frente a frente, se defragmentan y se vuelven a unir.



C4D

T: 05.01

manos 2.mov

Manos en *wireframe* que se acercan lentamente mientras se defragmentan.



C4D

T: 05.01

manos 1.mov

Manos en *wireframe* que se acercan lentamente mientras se defragmentan mientras rotan.

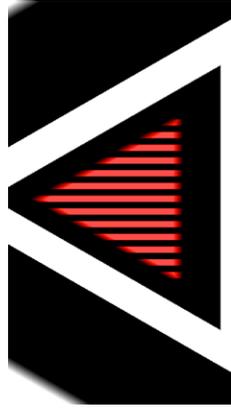


Ae

T: 02.00

circular .mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Gráficas geométricas circulares estroboscópicas.



Ae

T: 02.00

triangular .mov

Gráficas geométricas triangulares estroboscópicas.



Ae

T: 02.00

triangular .mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Gráficas geométricas triangulares estroboscópicas.



↓

C4D

Ae

T: 12.01

bustos close 2.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Loop de bustos blancos y negros de frente que se acercan a cámara, a momentos se defragmentan y luego se vuelven a unir.



↓

C4D

Ae

T: 20.11

manos secuencia .mov

Loop de bustos blanco y negro rotando, a momentos se rompen y se vuelven a unir.



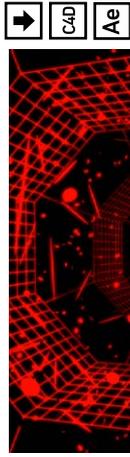
C4D

T: 05.01

manos 1.mov

Manos en *wireframe* que se acercan lentamente mientras se defragmentan mientras rotan.

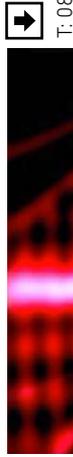
CAPA 3



miracle vj.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Pista de video que dura el tiempo de la canción, esta basado en la campaña publicitaria de Graitman, Una Nueva Dimensión

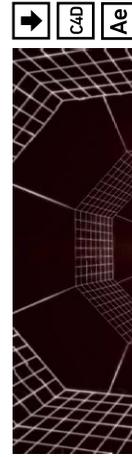
CAPA 2



strobe lights.mov

Lineas y luces y estroboscópicas.

CAPA 1



miracle vj.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Pista de video que dura el tiempo de la canción, esta basado en la campaña publicitaria de Graitman, Una Nueva Dimensión

Deck 3: Saint / Solo de Batería / It Ain't Over.

The screenshot displays the Resolume Arena software interface. At the top, the title bar reads "Resolume Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)". The main workspace is a grid of 12 columns, each containing different video clips and effects. The clips include "hipejump", "saint", "nucleos", "santos", "impacto cabezas", "frees cabezas 80s", "Vizoo_Cyber8imes", "circular", "cabeza wire rnzomb", "Oscilloscope", "crafdo_1", "We Belong", "Dream Enough/Attached", and "empty".

Below the grid, there are several control panels. The "Composition" panel shows a "Dashboard" for "Anima Inside Duality (1280 x 720)" with various effects like "Hue rotate", "Add Subtract", "Dot Screen", "Mirror", "Levels", and "Transform". The "Layer" panel shows "Link 1" through "Link 8". The "Clip" panel shows "hipejump" with a "BPM Sync" control set to 02.01. The "Effects" panel shows "Video Effects (1)" with "Video Effects (5)" and "Video Effects (1)". The "Sources" panel shows a list of video files like "andino boombox.mov", "andino fade in-out 2.mov", "andino fade in-out.mov", "andino mask 4-eyes.mov", "andino rotor.mov", and "andinos iconos.mov".

At the bottom, the "Output Monitor" shows a preview of the selected clip, "hipejump", which features a 3D character model with red particle effects. The "Preview Monitor" is currently set to "Preview Monitor".

(img.57) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 3.

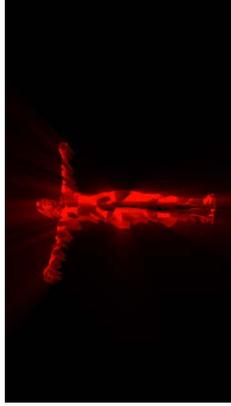
CAPA 3



C4D
Ae
T: 09.01

saint_alone.mov

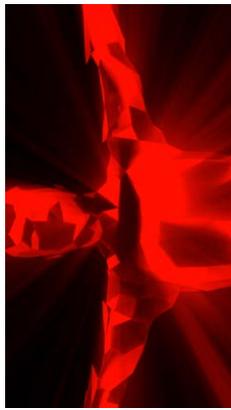
Efecto / Filtro: Escala reactiva.
Personaje erguido con brazos abiertos y textura poligonal metálica y brillante, la textura se mueve y emite destellos.



C4D
Ae
T: 06.10

saint.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Personaje erguido con brazos abiertos y textura poligonal metálica y brillante, la textura se mueve y emite destellos. La cámara esta fija frontalmente y el personaje gira rápidamente sobre su propio eje.



C4D
Ae
T: 09.01

saint_alone.mov

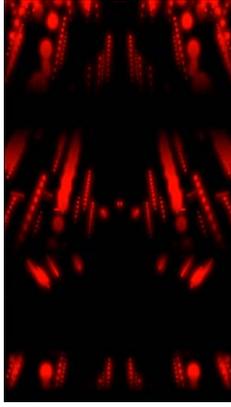
Efecto / Filtro: Escala reactiva, Canal rojo.
Personaje erguido con brazos abiertos y textura poligonal metálica y brillante, la textura se mueve y emite destellos.



C4D
Ae
T: 06.10

saint.mov

Personaje erguido con brazos abiertos y textura poligonal metálica y brillante, la textura se mueve y emite destellos. La cámara esta fija frontalmente y el personaje gira rápidamente sobre su propio eje.



Ae
T: 06.10

hiperjump.mov

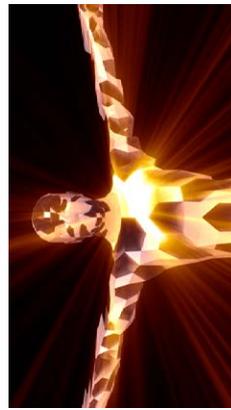
Efecto / Filtro: Stripper
Efecto / Filtro: Stripper, Canal rojo.
Partículas brillantes que se deslignan en líneas de manera aleatoria.



Ae
T: 06.10

hiperjump.mov

Efecto / Filtro: Stripper
Partículas brillantes que se deslignan en líneas de manera aleatoria.



C4D
Ae
T: 09.01

saint_alone.mov

Personaje erguido con brazos abiertos y textura poligonal metálica y brillante, la textura se mueve y emite destellos.
Cámara frontal fija



C4D
Ae
T: 10.01

saint.mov

Personaje erguido con brazos abiertos y textura poligonal metálica y brillante, la textura se mueve y emite destellos. La cámara gira, se acerca y aleja alrededor del personaje.



C4D
Ae
T: 10.01

saint.mov

Efecto / Filtro: Random play.
Personaje erguido con brazos abiertos y textura poligonal metálica y brillante, la textura se mueve y emite destellos. La cámara gira, se acerca y aleja alrededor del personaje.

CAPA 3



triangulo.mov
Efecto / Filtro: Canal rojo.
Gráficas triangulares estroboscópicas.

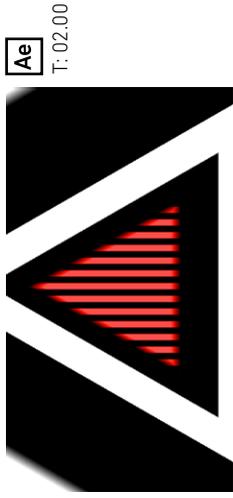


anima-icon-black.jpeg
Efecto / Filtro: Escala reactiva,
Imagen del isotipo de la banda en color
blanco y fondo negro.

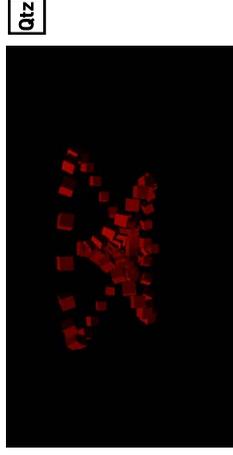


vizoo_mess.mov
Textura de líneas aleatorias en tonos cafés,
naranjas y amarillos.*

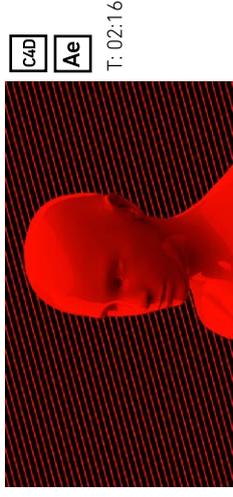
CAPA 2



triangulo.mov
Gráficas triangulares estroboscópicas.

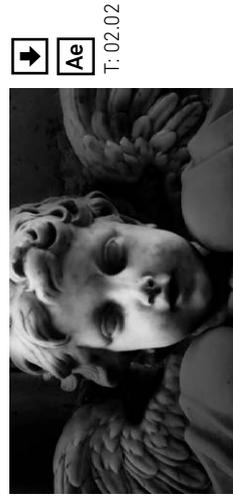


nucleos.Qtz
Efecto / Filtro: Canal rojo.
Cubos que reaccionan al sonido, desplegan-
dose en formas elípticas tridimensionales.**

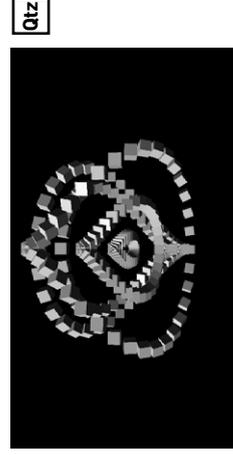


freeze cabezas 80s.mov
Efecto / Filtro: Canal rojo.
Imágenes fijas de bustos blancos y negros
con fondo de líneas paralelas que rotan.

CAPA 1



santos foto.mov
Esculturas de personajes míticos religiosos:
Querubin, San Miguel Arcangel, San Gabriel
Lucifer. Imágenes fijas con zoom rápido.



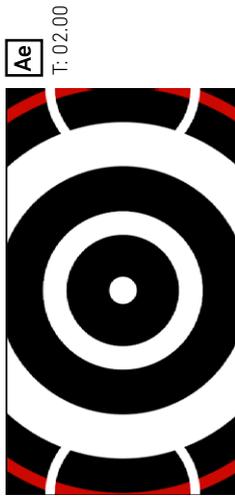
nucleos.Qtz
Cubos que reaccionan al sonido, desplegan-
dose en formas elípticas tridimensionales.**



impacto cabezas.mov
Bustos blanco y negro que se acercan
lentamente separándose en fragmentos
que se juntan.

* Fuente imágenes: www.archive.org/ / ** Fuente quartz composer: <http://kineme.net/>

CAPA 3



Ae
T: 02.00

circular .mov
Gráficas geométricas circulares estroboscópicas.



C4D
Ae
T: 06.00

cuadrados rotadores.mov
Estructura geométrica compuesta por bloques en rotación.



C4D
Ae
T: 03.19

cabeza wire rotando.mov
Efecto / Filtro: Canal rojo.
Cabeza geométrica en wireframe rotando y emitiendo destellos.

CAPA 2



↓
T: 03.07

vjzoo_mess.mov
Efecto / Filtro: Canal rojo.
Textura de líneas aleatorias en tonos cafés, naranjas y amarillos.*



Ae
T: 02.00

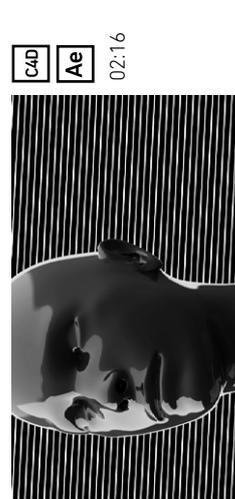
triangulo.mov
Efecto / Filtro: Canal rojo.
Gráficas triangulares estroboscópicas.



C4D
Ae
T: 03.19

cabeza wire rotando.mov
Cabeza geométrica en wireframe rotando y emitiendo destellos.

CAPA 1



C4D
Ae
02:16

freeze cabezas 80s.mov
Efecto / Filtro: Canal rojo.
Imágenes fijas de bustos blancos y negros con fondo de líneas paralelas que rotan.

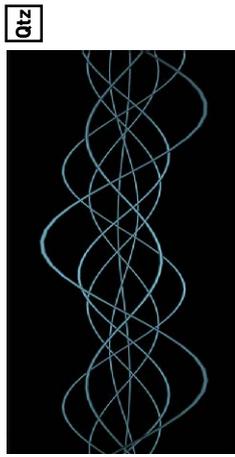


C4D
Ae
24.14

impacto cabezas.mov
Bustos blanco y negro que se acercan lentamente separándose en fragmentos que se juntan.

* Fuente imágenes: www.archive.org.

CAPA 3



nucleos.Qtz
Cuerdas que reaccionan al sonido de manera vibratoria. Vista lateral.

CAPA 2



Cardio_1 .mov
Loop de electrocardiograma con latidos normales.**

Deck 4: Breathe / You.

Resolume Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)

Mon 12:06 AM Juan Pablo

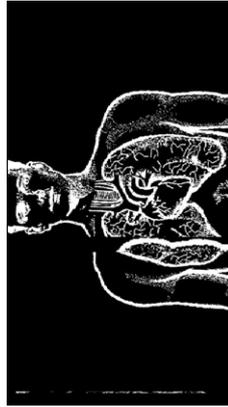
Deck Layer Column Clip Output Mapping View

	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5	Column 6	Column 7	Column 8	Column 9	Column 10	Column 11	Column 12
layer 3												
layer 2												
layer 1												
layer 0												
layer 1												
layer 2												
layer 3												
layer 4												
layer 5												
layer 6												
layer 7												
layer 8												
layer 9												
layer 10												
layer 11												
layer 12												
layer 13												
layer 14												
layer 15												
layer 16												
layer 17												
layer 18												
layer 19												
layer 20												
layer 21												
layer 22												
layer 23												
layer 24												
layer 25												
layer 26												
layer 27												
layer 28												
layer 29												
layer 30												
layer 31												
layer 32												
layer 33												
layer 34												
layer 35												
layer 36												
layer 37												
layer 38												
layer 39												
layer 40												
layer 41												
layer 42												
layer 43												
layer 44												
layer 45												
layer 46												
layer 47												

CAPA 3



pulmones 2.mov
Imagen tipo médico de pulmones que inhalan y exhalan.

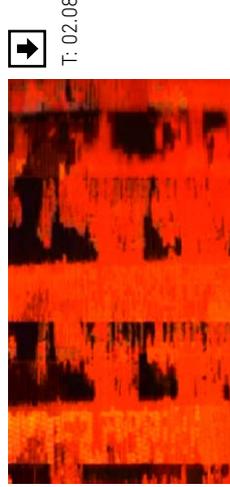


pulmones.mov
Imagen tipo médico de un torso y sus órganos internos.

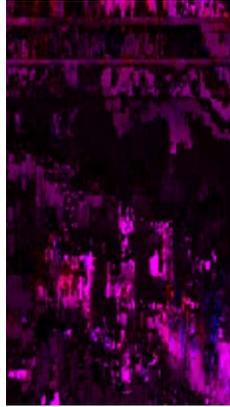


anima-icon-black.jpeg
Imagen del isotipo de la banda en color blanco y fondo negro.

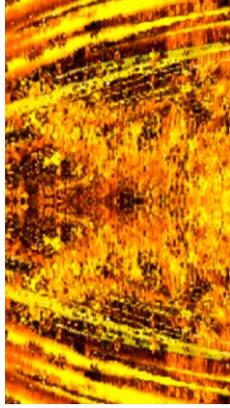
CAPA 2



Vjzoo_red.mov
Textura de interferencia y distorsión en tonos rojos. *



Vjzoo_green.mov
Textura de interferencia y distorsión en tonos verdes y púrpuras. *



Vjzoo_redlava.mov
Textura de interferencia y distorsión en tonos rojos, amarillos y dorados *

CAPA 1



cielo breathe.mov
Lapso de tiempo de cielo azul con nubes en movimiento.**



cielo con circulo breathe.mov
Lapso de tiempo de cielo azul con nubes en movimiento, enmarcado en un círculo negro.**



cielo breathe.mov
Efecto / Filtro: Canal rojo
Lapso de tiempo de cielo azul con nubes en movimiento.**

CAPA 3

C4D

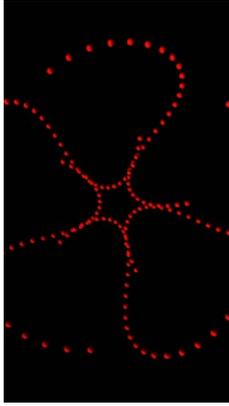
T: 07:09



startrip.mov

Loop de movimiento uniforme de estrellas acercándose a cámara, sensación de movimiento, viaje en el espacio.

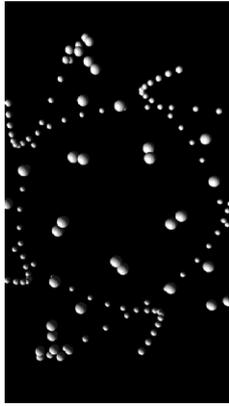
Qtz



brainsplitter.qtz

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Esferas que reaccionan al sonido, desplegándose en formas elípticas tridimensionales.**

Qtz



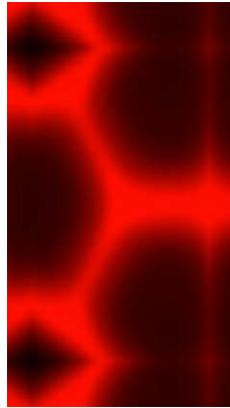
brainsplitter.qtz

Esferas que reaccionan al sonido, desplegándose en formas elípticas tridimensionales.**

CAPA 2

↓

T: 02:03



cogumelo e trombetas 04.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo
Luces y geometrías caleidoscópicas.*

C4D

Ae

T: 06:12



logo destroy-construct.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo

C4D

Ae

T: 06:12



logo rotor.mov

Loop de el logo de Anima Inside dividido en 2 mitades negro y blanco, separándose en fragmentos rotando sobre su eje.

C4D

Ae

T: 15:11



logo destroy-construct.mov

Loop de el logo de Anima Inside dividido en 2 mitades negro y blanco, separándose en fragmentos que luego se vuelven a unir.

C4D

Ae

T: 15:11



logo destroy-construct.mov

Efecto / Filtro: Random.
Loop de el logo de Anima Inside dividido en 2 mitades negro y blanco, separándose en fragmentos que luego se vuelven a unir.

Deck 5: Maybe / Summer / Solo de Guitarra.

Arena Composition Deck Layer Column Clip Output Mapping View

Resolume Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)

Layer	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5	Column 6	Column 7	Column 8	Column 9	Column 10	Column 11	Column 12
Layer 3	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando
Layer 2	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando
Layer 1	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando	rose rotando
Layer 0	intro/Victory/SaveMe	Believe/Eventing/Myracle	rose rain	birds1	birds2	birds3	birds4	birds5	birds6	birds7	birds8	birds9
Layer 1	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 3	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 4	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 5	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 6	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 7	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 8	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 9	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 10	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 11	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2
Layer 12	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2	rose wire2

Output Monitor

Preview Monitor

00:11 Resolume Arena 4.2.0

Composition Layer

Animas Inside Duality (1280 x 720)

Dashboard

Video Effects (5)

- Hue rotate
- Add Subtract
- Dot Screen
- Mirror
- Levels
- Transform

Timeline

01:16

Speed 1.00

Cue Points

Video: rosewire2.mov

DXV 2.2 Normal Quality, No Alpha

Alpha 270

40 fps 1000000.000

Transform

Opacity 1.00

Width 1280.00

Height 720.00

Scale 100.00%

Position X 0

Position Y 0

Video Opacity

Adjust the opacity of the layer. Depending on the blend mode this slider will have different visual results.

Files Compositions Effects Sources

Up /Users/j4q/clips/DXV/Animas Inside d... 00:00:02.044

audio boom boom.mov 1280x720, 23.98 FPS, No Alpha

andino fade in-out 2.mov DXV 2.2 Normal Quality, No Alpha 1280x720, 23.98 FPS

andino fade in-out.mov DXV 2.2 Normal Quality, No Alpha 1280x720, 23.98 FPS

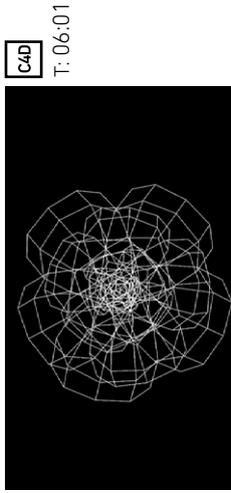
andino mask Close.mov 1280x720, 23.98 FPS

andino rotor.mov DXV 2.2 Normal Quality, No Alpha 1280x720, 23.98 FPS

andinos Iconos.mov DXV 2.2 Normal Quality, No Alpha 1280x720, 23.98 FPS

(img.59) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 5.

CAPA 3



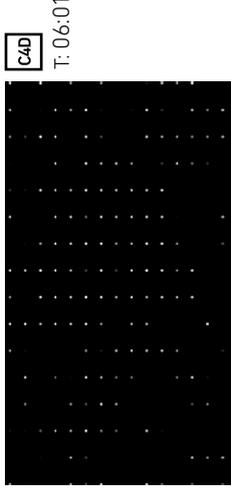
rosewire2.mov

Rosa en wireframe rotando, vista superior.



rosewire1.mov

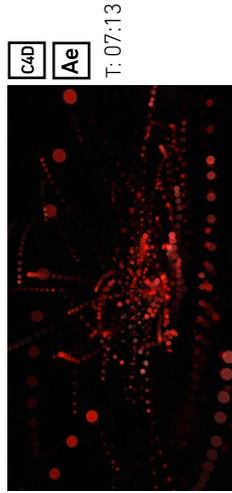
Rosa en wireframe rotando y separándose en fragmentos que se vuelven a unir, vista superior.



rosewire1.mov

Efecto / Filtro: Point Grid.
Rosa en wireframe rotando y separándose en fragmentos que se vuelven a unir, vista superior.

CAPA 2



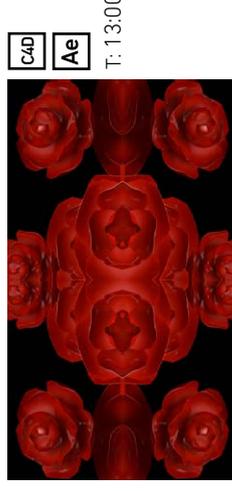
rose rotando.mov

Efecto / Filtro: Particles rotation



rose rotando.mov

Efecto / Filtro: Slide ->



roses rotando.mov

Efecto / Filtro: Mirror Black Hole.
Varias rosas rojas rotando y desplazándose, se fragmentan en sus pétalos y se vuelven a unir.
Se ha usado un efecto caleidoscópico.

CAPA 1



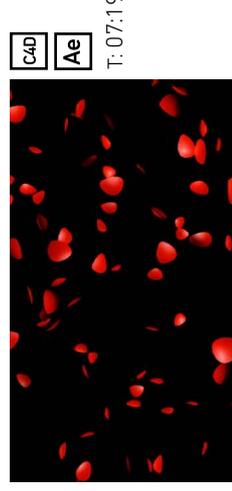
rose rotando.mov

Rosa roja rotando, en cada giro sus pétalos se cierran y se vuelven a abrir



roses rotando.mov

Varias rosas rojas rotando y desplazándose, se fragmentan en sus pétalos y se vuelven a unir.



rose rain.mov

Lenta y continua lluvia de pétalos.

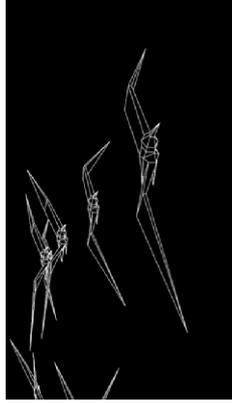
CAPA 3



Ae

T: 30:01

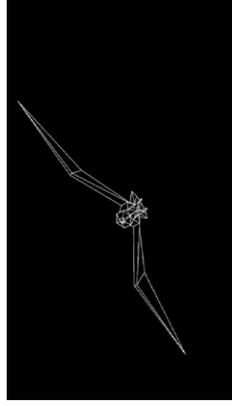
Sol en llamas.mov
Gran esfera en llamas.



C4D

T: 28:00

birds1wire.mov
Bandada de pájaros en *wireframe* volando en formación mientras la cámara rota en torno a ellos.

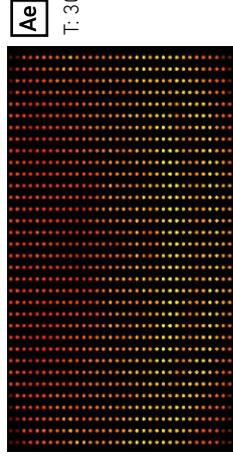


C4D

T: 28:00

birds2wire.mov
Pájaro en *wireframe* volando mientras la cámara se mueve en torno a él.

CAPA 2



Ae

T: 30:01

Sol en llamas.mov
Efecto / Filtro: Point Grid.
Gran esfera en llamas con efecto de puntos y cubriendo toda la pantalla.



Ae

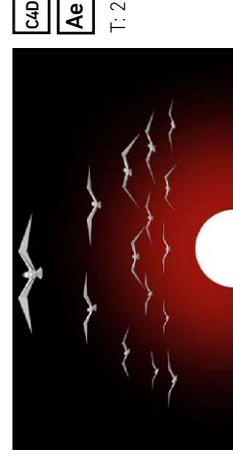
T: 30:01

Sol en llamas.mov
Gran esfera en llamas.



Qtz

nucleos.qtz
Cuerdas que reaccionan al sonido de manera vibratoria. Vista Frontal.*

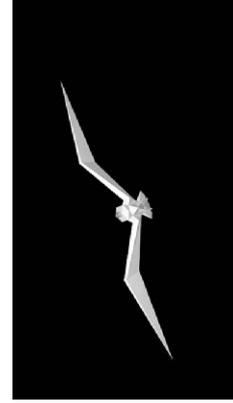


C4D

Ae

T: 28:04

birds1.mov
Bandada de pájaros poligonales que vuelan hacia la cámara y pasan sobre ella, con fondo de sol al atardecer.

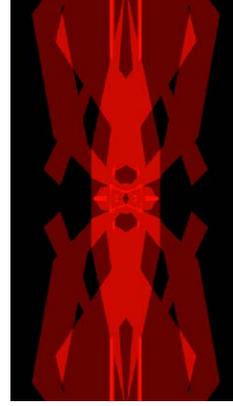


C4D

Ae

T: 28:04

birds2.mov
Pájaro poligonal que vuelas mientras la cámara se mueve en torno a él.



Qtz

audioribbons.qtz
Efecto / Filtro: Mirror flip / Canal Rojo
Lineas geométricas que se mueven reaccionando al audio superponiéndose entre ellas.*

CAPA 1

CAPA 3

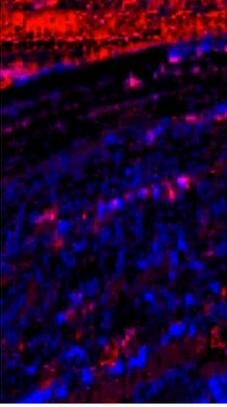


T: imagen fija

anima-icon-black.jpeg

Efecto / Filtro: Escala reactiva.

Imagen del isotipo de la banda en color blanco y fondo negro.

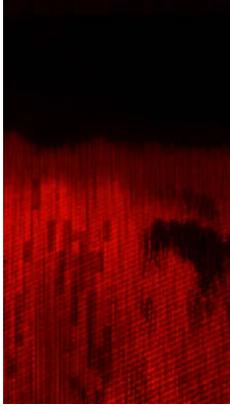


T: 02.08

Vjzoo_awfullmess.mov

Distorsión y ruido digital en tonos azules y rojos.*

CAPA 2



T: 03.07

Vjzoo_purple.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.

Textura de distorsión aleatoria en tonos purpuras y azules.*

CAPA 1

Deck 6: We Belong.

The screenshot displays the Adobe After Effects interface for a video composition titled "Resolune Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)". The main workspace shows a multi-layered composition with a grid of 12 columns and 12 rows. The layers are organized into three main sections: "Anima Inside Duality (1280 x 720)", "Vizoo_CVip030mess", and "andino fade in-out 2".

The "Anima Inside Duality (1280 x 720)" section includes layers for "we belong text", "patron-andino", "andinos iconos", "andino fade in-out", "andino mask close", "Believe/Everything/Myracle", "Intro/Victory/SaveMe", and "andino mask close". The "Vizoo_CVip030mess" section includes "Vizoo_CVip030mess" and "andino fade in-out 2". The "andino fade in-out 2" section includes "andino fade in-out 2", "andino mask close", "andino rotor", "andinos iconos", "andino mask close", "Believe/Everything/Myracle", "Intro/Victory/SaveMe", and "andino mask close".

The interface also shows the "Output Monitor" displaying a preview of the video content, which features a stylized face with glowing green and yellow elements. The "Properties" panel on the right shows the "Transform" properties for the selected layer, including "Hue rotate", "Add Subtract", "Dot Screen", "Mirror", "Levels", "Transform", "Fade Out", "Scale", "Rotate X", "Rotate Y", and "Rotate Z". The "Timeline" panel shows the current time at 01:23 and the speed set to 100%.

The "Composition" panel shows the "Anima Inside Duality (1280 x 720)" composition with a "Dashboard" layer. The "Layer" panel shows the "Vizoo_CVip030mess" layer with a "Dashboard" layer. The "Clip" panel shows the "Vizoo_CVip030mess" clip with a "Dashboard" layer. The "Effects" panel shows the "andino boombox.mov" effect. The "Sources" panel shows the "andino boombox.mov" source.

(img.60) Captura de pantalla de Resolune con el Deck 6.

CAPA 3



T: 19:15

we belong text.mov

El coro de la canción en texto de gran tamaño.

Tipografía: Univers, Ultra Condensed

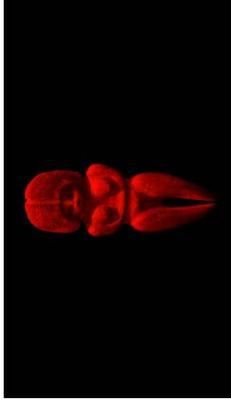


T: 05:13

andino mask close.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.

Loop de pieza arqueológica de una cabeza perteneciente a la cultura Tolita en un continuo acercamiento.*



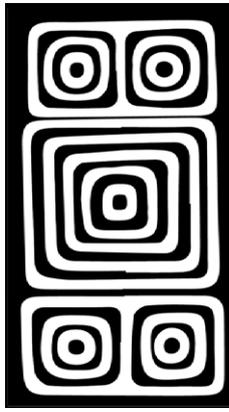
T: 08:01

andino fade in-out.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.

Imágenes de piezas arqueológicas andinas precolombinas de culturas Valdivia, Tolita, Pansaleo y Jama-Coaque.*

CAPA 2



T: 00:08

patron-andino.mov

Efecto / Filtro: Escala reactiva a audio.

Secuencia de gráficas andinas precolombinas.



T: 00:08

andinos iconos.mov

Efecto / Filtro: Random play.

Secuencia de gráficas andinas precolombinas.



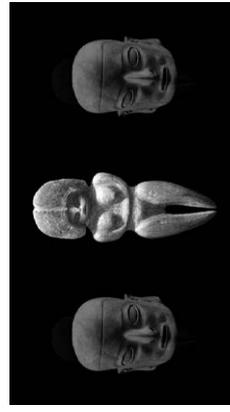
T: 00:08

andinos iconos.mov

Efecto / Filtro: Escala reactiva a audio / Canal rojo

Secuencia de gráficas andinas precolombinas.

CAPA 1



T: 08:01

andino fade in-out 2.mov

Imágenes de piezas arqueológicas andinas precolombinas de culturas Valdivia, Tolita, Pansaleo y Jama-Coaque.*



T: 08:01

andino fade in-out.mov

Imágenes de piezas arqueológicas andinas precolombinas de culturas Valdivia, Tolita, Pansaleo y Jama-Coaque.*



T: 05:13

andino mask close.mov

Loop de pieza arqueológica de una cabeza perteneciente a la cultura Tolita en un continuo acercamiento.*

* Fuente imágenes: www.archive.org.

CAPA 3



T: 08:01

andino fade in-out 2.mov

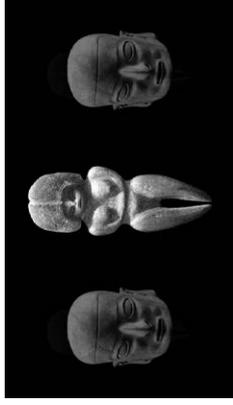
Imágenes de piezas arqueológicas andinas precolombinas de culturas Valdivia, Tolita, Pansaleo y Jama-Coaque.*



T: 05:13

andino mask close.mov

Loop de pieza arqueológica de una cabeza perteneciente a la cultura Tolita en un continuo acercamiento.*



T: 08:01

andino fade in-out 2.mov

Imágenes de piezas arqueológicas andinas precolombinas de culturas Valdivia, Tolita, Pansaleo y Jama-Coaque.*

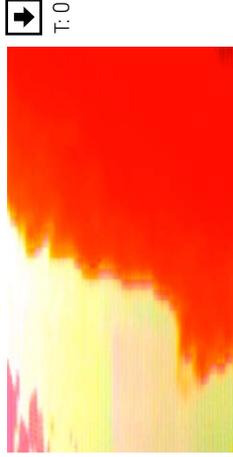
CAPA 2



T: 10:01

andino rotor.mov

Gráfica andina en círculos rotando.



T: 03:07

vizoo_mess.mov

Textura de líneas aleatorias en tonos cafés, naranjas y amarillos.*

CAPA 1



T: 00:08

patron-andino.mov

Efecto / Filtro: Escala reactiva a audio. Secuencia de gráficas andinas precolombinas.

* Fuente imágenes: www.archive.org.

Deck 7: Dream Enough / Attached.

The screenshot displays the Resolume Arena software interface. At the top, the title bar reads "Resolume Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)". The main workspace is a grid of 12 columns (labeled Column 1 to Column 12) and 3 rows (labeled Layer 1, Layer 2, Layer 3). Each cell in the grid contains a different video clip, such as "diamond b-n 2", "girls edges 1", "girls edges 2", "girls edges 3", "girls edges 5", "girls 1", "girls 2", "girls 3", "girls 5", "Vjoo_Ojlo24...", "Vjoo_Ojlo25...", "Vjoo_Ojlo26...", and "Vjoo_Ojlo28...".

On the left side, there are controls for "BPM 132.13", "Tap", "Resync", and "Pause". Below the grid, there are "Add", "Malt", and "Dif" buttons for each layer. The bottom of the interface features a "Preview Monitor" showing a large, detailed view of the selected clip, "diamond b-n 2", which depicts a scene with red and white diamond-like shapes. To the right of the preview monitor is a "Properties" panel with various settings like "Opacity", "Width", "Height", "Scale", "Position X", and "Position Y".

At the top of the interface, there are tabs for "Composition", "Deck", "Layer", "Column", "Clip", "Output", "Mapping", and "View". The "Composition" tab is active, showing a "Timeline" with a playhead at 05:22 and a "Transport" section with buttons for "Play", "Stop", "Previous", "Next", "Home", and "End". Below the timeline is a "Cue Points" section with a list of cues and their durations. The "Properties" panel on the right includes a "Transform" section with "Opacity", "Width", "Height", "Scale", "Position X", and "Position Y" sliders. A "Help" button is located at the bottom right of the interface.

(img.6.1) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 7.

CAPA 3



T: 12:13

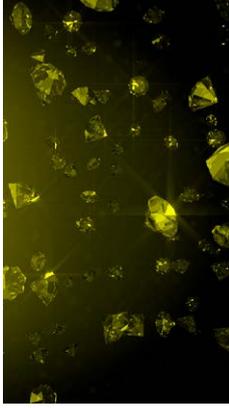


diamond b-n 2.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo y azul.
Diamante girando y emitiendo destellos.



T: 08:12

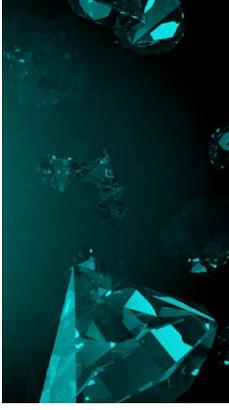


diamond rain 2.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo y verde.
Lluvia de diamantes, tamaño pequeño.



T: 04:17



diamond rain.mov

Efecto / Filtro: Canal verde y azul.
Lluvia de diamantes, tamaño grande.



T: 12:13

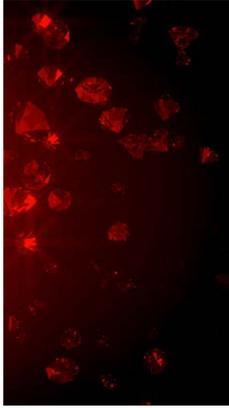


diamond 1.mov

Diamante suspendido en el aire girando en sus 3 ejes y emitiendo destellos.



T: 08:12



diamond rain 2.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Lluvia de diamantes, tamaño pequeño.



T: 12:13



diamond b-n 2.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Diamante girando y emitiendo destellos.



T: 12:13



diamond b-n 2.mov

Diamante girando y emitiendo destellos.



T: 08:12



diamond rain 2.mov

Lluvia de diamantes, tamaño pequeño.



T: 04:17



diamond rain.mov

Lluvia de diamantes, tamaño grande.

CAPA 3



T: 07:13



diamond b-n 2.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Diamante girando, tamaño medio.

CAPA 2



T:12:13



diamond 1.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo y azul.
Diamante suspendido en el aire girando en sus 3 ejes y emitiendo destellos.

CAPA 1



T: 07:13

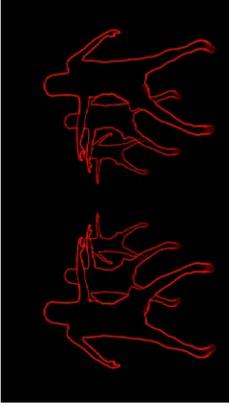


diamond b-n 2.mov

Diamante girando, tamaño medio.



T: 12:21

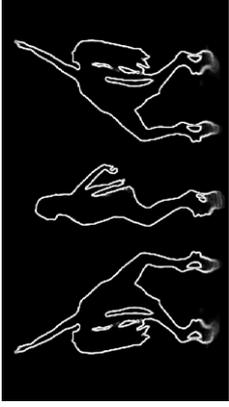


girls edges 1

Archivo: .mov
Efecto / Filtro: Canal rojo
Contornos de siluetas femeninas bailando reflejadas en el eje vertical.*



T: 12:21



girls edges 3.mov

2 contornos de siluetas femeninas bailando reflejadas en el eje vertical y una en el centro.*



T:12:13

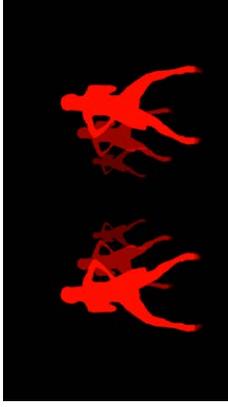


diamonds.mov

Varios diamantes pequeños suspendidos en el aire, girando en sus 3 ejes y emitiendo destellos.



T: 12:21



girls 1.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo
Siluetas femeninas bailando reflejadas en el eje vertical.*



T: 12:21



girls 1 .mov

Siluetas femeninas bailando reflejadas en el eje vertical.*



T: 10:09



girls edges.mov

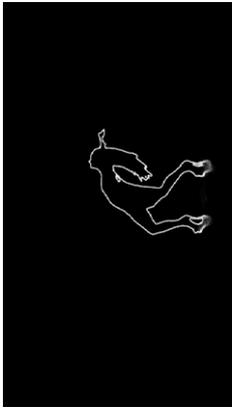
Silueta femenina con líneas en 45°.*

* Fuente imágenes: www.pond5.com.

CAPA 3



T: 09:13

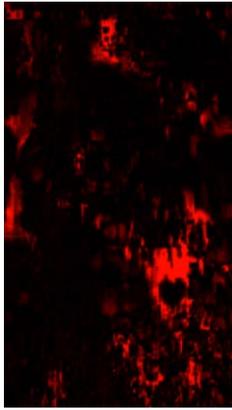


girls_edges 5.mov

Contorno de silueta femenina bailando.*



T: 04.20

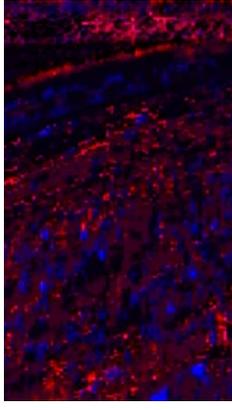


vizoo_green.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Textura de líneas aleatorias en tonos verdes.*



T: 02.06



vizoo_awfulness.mov

Textura de líneas aleatorias en tonos azules y rojos.*



T: 10:09



girls_edges.mov

Dos siluetas femeninas reflejadas con líneas en 45°.*



T: 09:13



girls 5.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo
Silueta femenina bailando.*



T: 13:08



girls 3.mov

Dos siluetas femeninas bailando reflejadas en el eje vertical y una en el centro.*



T: 09:13



girls 5.mov

Silueta femenina bailando.*



T: 02.08



vizoo_purple.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo.
Textura de líneas aleatorias en tonos púrpuras.*

CAPA 2

CAPA 1

Deck 8: Outro / Solo de Bajo.

The screenshot displays the Resolume Arena software interface. At the top, the title bar reads "Resolume Arena - Anima Inside Duality (1280 x 720)". The main workspace is a grid of 12 columns, each containing video clips. The clips include "busto rotor 3_1", "busto rotor 4_1", "landscape 2", "landscape 1", "tv distortion", "audioribbons", "hipsjump", "dropliquid", "manos", and "anima-kon-black".

Below the grid is the "Output Monitor" showing a preview of the selected clip, "Anima Inside Duality (1280 x 720)". The monitor includes a "Preview Monitor" label and a "Timeline" showing the current time at 08:21. The "Decks" list at the bottom right contains several decks, including "andino boombox.mov", "andino fade in-out 2.mov", "andino fade in-out.mov", "andino mask close.mov", "andino rotor.mov", and "andinos_icons.mov".

The bottom control panel includes a BPM display of 132.13, a "Tap" button, a "Resync" button, and a "Pause" button. The "Decks" list also shows the file path for each deck, such as "/Users/4q/dips/DW/Anima Inside d...".

(img.62) Captura de pantalla de Resolume con el Deck 8.

CAPA 3



T: imagen fija

anima-icon-white.jpeg

Imagen del isotipo de la banda en color negro y fondo blanco.

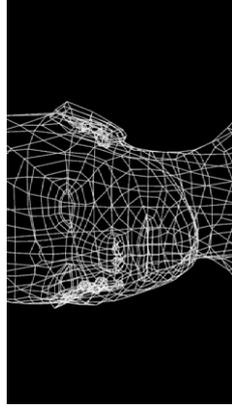


CAD

T: 06.28

landscape 1.mov

Cámara avanzado por un paisaje montañoso en *wireframe*



CAD

T: 05.01

busto rotor 3_1.mov

Cabeza en *wireframe* rotando, defragmentándose y reconstruyéndose.



T: imagen fija

anima-icon-black.jpeg

Imagen del isotipo de la banda en color blanco y fondo negro.

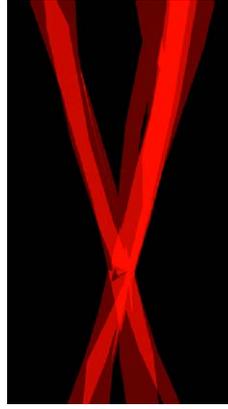


Qtz

T: 16.25

tv distortion.mov

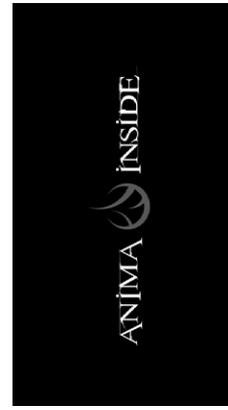
Distorsión de TV antigua.*



Qtz

audioribbons.qtz

Efecto / Filtro: *Mirror flip / Canal Rojo*
Lineas geométricas que se mueven reaccionando al audio superponiéndose entre ellas.**



T: imagen fija

anima-inside.jpeg

Imagen del isotipo de la banda en color blanco y fondo negro.

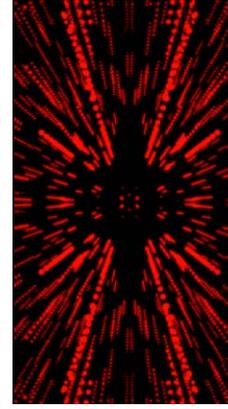


Qtz

T: 10.05

V/zoo_squibk.mov

Textura de líneas y distorsión digital.*



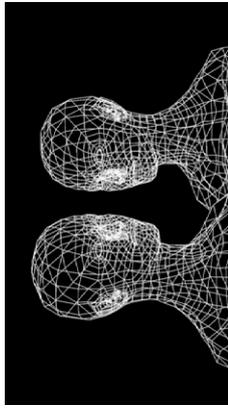
Ae

T: 07.09

hiperjump.mov

Puntos y líneas simulando el movimiento de estrellas a alta velocidad

CAPA 3

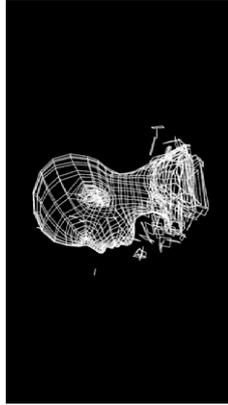


C4D

T: 05:01

busto rotor 4_1 wire.mov

Bustos en *wireframe* girando frente a frente, se desintegran en segmentos y se vuelven a formar.

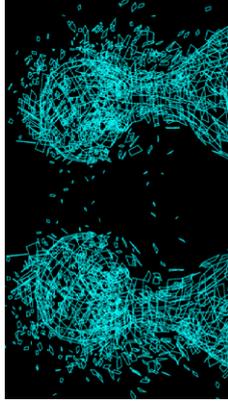


C4D

T: 05:01

busto rotor 2_1

Busto en *wireframe* girando, se desintegra en segmentos y se vuelven a formar.

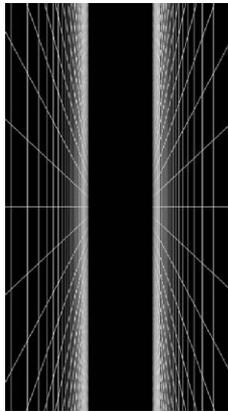


C4D

T: 05:01

busto rotor 4_1 wire.mov

Efecto / Filtro: canal verde y azul. Bustos en *wireframe* girando frente a frente, se desintegran en segmentos y se vuelven a formar.



C4D

T: 07:11

landscape arriba y abajo.mov

Cámara avanzado por un paisaje montañoso en *wireframe*

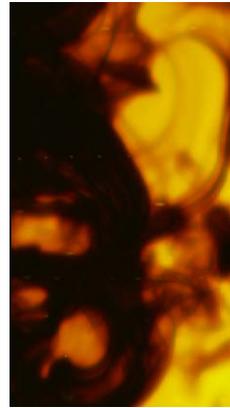


Ae

T: 20:01

drop liquid.mov

Efecto / Filtro: Canal rojo y azul. Líquido de dos diferentes densidades mezclándose lentamente.*



Ae

T: 20:01

drop liquid.mov

Líquido de dos diferentes densidades mezclándose lentamente.*



T: imagen fija

anima-icon-black.jpeg

Imagen del isotipo de la banda en color blanco y fondo negro.



Ae

T: 10:02

manos.mov

Varias manos reflejadas por el eje vertical.*

* Fuente imágenes: www.archive.org.

4.2.5 Superficie.

En la capa de superficie, tanto funcionalidad como contenido se manifiestan mediante el uso de una estética acorde a nuestros objetivos. En el caso de los performances de video en presentaciones musicales, se crea la capa de superficie, en tiempo real.

Las decisiones operativas que generan la estética y funcionalidad comunicacional del performance se realizan principalmente en base a la música, pero también influyen otros aspectos como el público asistente y su estado de ánimo, el espacio a intervenir y las condiciones lumínicas específicas de cada caso.

Estas imágenes generadas en tiempo real y constituidas por los elementos constituyentes antes mencionados tienen implícita una jerarquía comunicacional que se va determinando por el tamaño de cada elemento gráfico, su intensidad visual y por su tiempo de aparición en pantalla.

El sistema con el cual se han operado estas imágenes se ha establecido por medio del software Resolume y un controlador MIDI, dispositivos cuya configuración específica la veremos a continuación.

4.2.5.1 Resolume y la interpretación audiovisual.

La herramienta escogida para llevar a cabo las presentaciones ha sido Resolume en su versión 4.2, un sistema que permite lanzar clips de vídeo, mezclarlos, manipularlos, aplicar efectos y mostrar el resultado para una actuación en directo o para grabarlo.

Según se explica en su manual “Los artistas emplean Resolume para performance audiovisuales, aprovechando las opciones de sincronización BPM (beats per minute / golpes por minuto) para lanzar clips a la vez, a tiempo o en secuencias y dividiéndolos por capas para crear así una pieza completa.”

Este sistema permite además aplicar una considerable cantidad de efectos sobre los visuales. Para los performances en cuestión se ha hecho uso principalmente de las herramientas de manipulación de color y de las capacidades de crear acciones reactivas, es decir que permiten alterar algún parámetro por medio de un input en directo. Por ejemplo; se ha configurado para que un clip reaccione en su tamaño al rango sonoro al que corresponden los sonidos del bombo de la batería.

Según mi experiencia una de las labores más importantes del trabajo con Resolume se da previamente a la ejecución en vivo, en el proceso de configuración de la herramienta, donde conjuntamente con la música y los clips de video ya elaborados, se selecciona cada uno de los elementos, definiendo los parámetros que luego modificaremos en directo.

Se han usado como mecanismos de control o input el teclado del ordenador y su touchpad integrado y un MIDI, dispositivo que comentaré en detalle más adelante.

A continuación una imagen de la interfaz del programa que ilustra algunos aspectos importantes de cómo se ha usado Resolume en los performances en cuestión.

Columnas:
Se han usado 9 columnas y se ha configurado para que los números del teclado activen cada una de las columnas, haciendo fácil disparar los clips mediante el teclado.

Composiciones:
Permiten organizar los clips en grupos determinados por una temática o orden específico mediante Decks (tableros) para los performances en cuestión se han creado 8 decks.

Capas
Para todas las composiciones se han usado 3 capas, fusionándolas mediante las opciones "Añadir, sustraer y diferencia". Se ha configurado el teclado para activar cada capa mediante las teclas F1, F2 y F3.

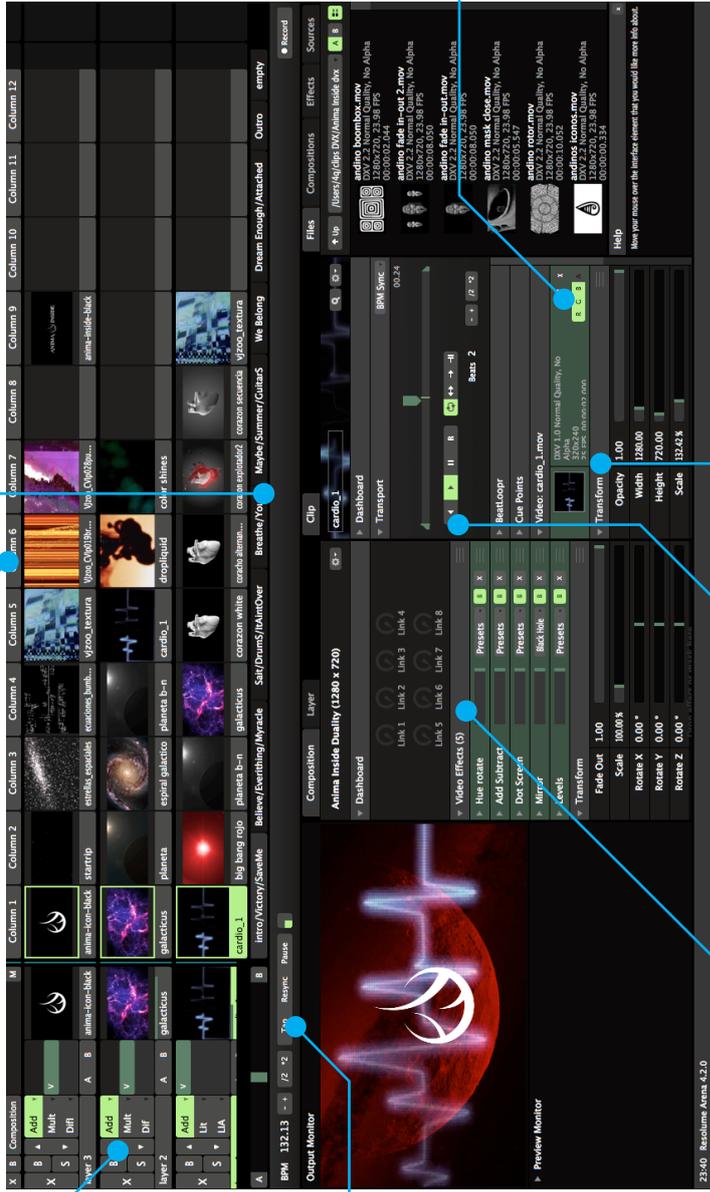
Tab / BPM
Permite marcar el ritmo de la música, dato que se ha usado para sincronizarlo con la velocidad de reproducción de algunos clips, la escala, la posición, parámetros de efectos, etc. Se ha configurado para pulsarlo mediante la barra espaciadora del teclado.

4 Efectos:
Resolume ofrece una considerable cantidad de efectos, sin embargo por los performances en cuestión se han aplicado un número muy reducido de ellos, los más usados han sido "Hue rotate" y "Add Subtract", efectos de manipulación de color.

Transport
Permite reproducir los videos al derecho, al revés o en modo randómico, así como controlar su velocidad o sincronizarlo con el BPM especificado. También permite hacer que se reproduzcan un sola vez o en modo continuo mediante la opción Loop. Se ha configurado para manipularlo mediante las teclas "<->-R"

Transform:
Permite manipular la opacidad, el tamaño, la posición, la rotación y la escala de los clips. En algunos casos se ha configurado para manipular estos valores mediante los BPM o mediante un input de audio en directo.

Canales:
Las imágenes de video están compuestas por la información de 3 canales: Rojo (R), Verde (G) y azul (B). Mediante estos botones podemos activar y desactivar cada uno de los canales. Para los performances en cuestión se han usado varios clips únicamente en canal rojo.



4.2.5.2 MIDI, la interfaz hombre-música.

Las siglas MIDI correspondientes a (Musical Instrument Digital Interface) se usan para referirse al estándar tecnológico más comúnmente usado en aplicaciones musicales digitales. El conjunto de protocolos que lo rige fue establecido en 1983 por un consorcio llamado MIDI Manufacturers Association (MMA).

La tecnología MIDI y sus aplicaciones se popularizaron en la década de los 80's permitiendo que los instrumentos musicales se puedan comunicar con las computadoras, permitiendo la interacción con secuenciadores, samplers, sintetizadores y otros dispositivos digitales.

Las siglas MIDI también se usan para denominar a un conjunto de dispositivos de hardware que hacen uso del protocolo y que brindan una interfaz de interacción configurable y amigable para músicos y creadores audiovisuales.

El uso de dispositivos de control con tecnología MIDI es común en el campo de la manipulación de video en vivo. Resolume presenta un alto nivel de compatibilidad con el protocolo, permitiendo configurarlo para las necesidades del usuario para su manipulación mediante perillas, teclas, botones y otros mecanismos.

Para los performances realizados se ha usado un sencillo dispositivo MIDI M-Audio Evolution, se trata de una pequeña consola con conexión USB que ofrece 16 perillas, un crossfader y 10 botones, permitiendo un alto nivel de compatibilidad para asignar el control de funciones de Resolume.

Con la ayuda de este dispositivo es posible realizar transiciones, movimientos y operaciones de manera mucho más intuitiva y natural que si lo hiciéramos por medio de un teclado y mouse normal de computadora.

A continuación una imagen del dispositivo donde se detalla algunos aspectos de cómo se lo ha configurado y usado.

Perillas C11 y C12

Se han configurado para controlar la velocidad y duración del efecto "strobe" o estroboscopia, lo que permite hacer que determinada capa aparezca y desaparezca a la velocidad deseada.

Perillas C9, C1 y C2

Se han usado para manipular la opacidad de las tres capas disponibles, facilitando el realizar transiciones y la manipulación precisa de su nivel de luminosidad



Perillas C3, C4, C5.

Están sincronizadas con los canales R,G,B, respectivamente del efecto "Add-Subtract", lo que permite alterar el tono y la luminosidad por canales, brindando la posibilidad de "colorear" las imágenes.

Perilla C8

Controla el parámetro "fade out" general, lo que permite controlar la opacidad de toda la composición, apagando o bajando la opacidad total en un simple movimiento.

4.2.5.3 Los visuales, la música y su interacción.

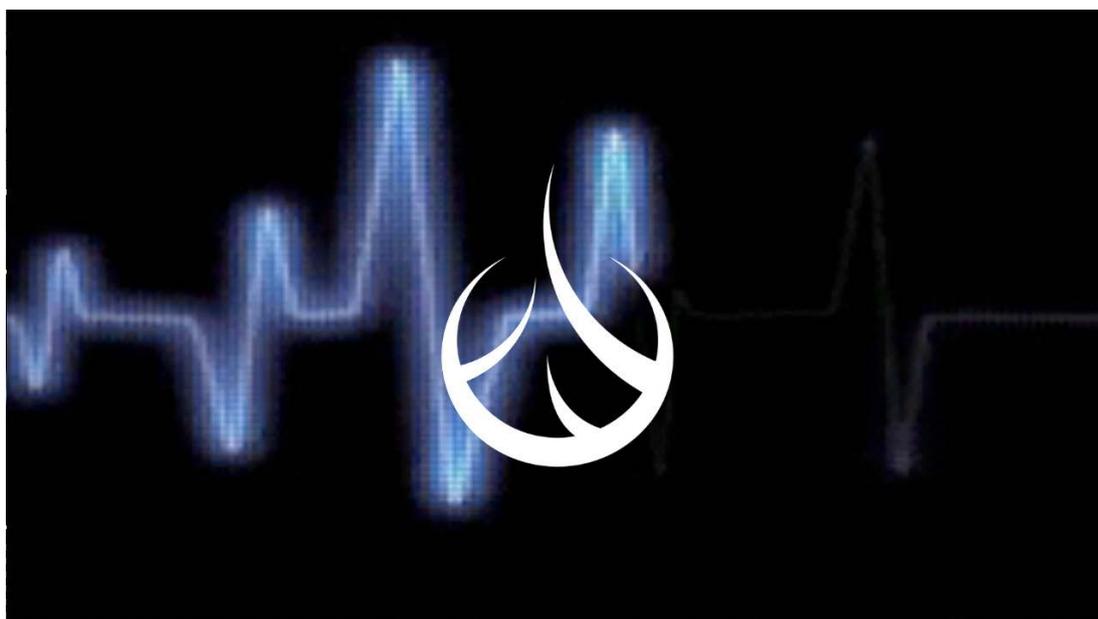
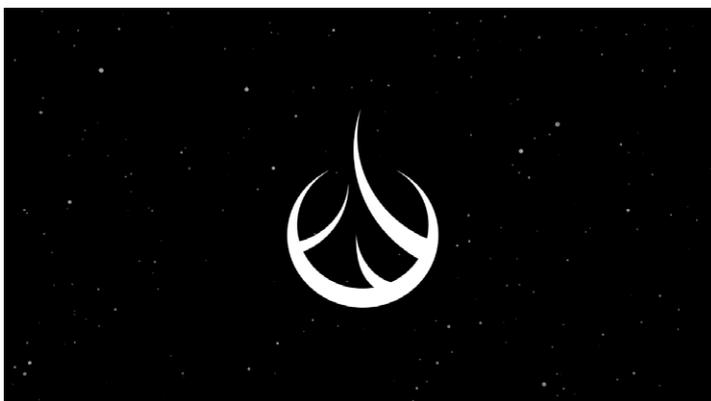
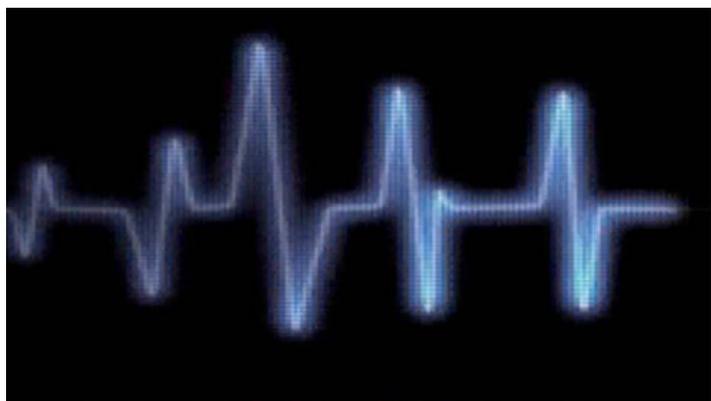
Como señalamos anteriormente, el resultado final del performance se definió en tiempo real, en base a una secuencia musical previamente establecida y a un conjunto de elementos visuales previamente planificados para interactuar entre si de manera efectiva.

A continuación analizamos cada uno de los temas que fueron interpretados conjuntamente con imágenes de capturas de pantalla del performance, junto con algunos comentarios sobre qué motivo su realización.

01. intro.

Las luces se apagan. Se genera expectativa. Escuchamos sonidos de latidos de corazón acompañados de imágenes de electrocardiograma, suavemente aparece el logo de la banda, escuchamos sonidos de radio dando indicaciones de vuelo, vemos estrellas que se mueven a nuestro alrededor, sensación de movimiento, el viaje a empezado...

- **Palabras clave:** Latidos de corazón, Comunicación espacial, Campanas.
- **Sensaciones:** Expectativa, Misterio

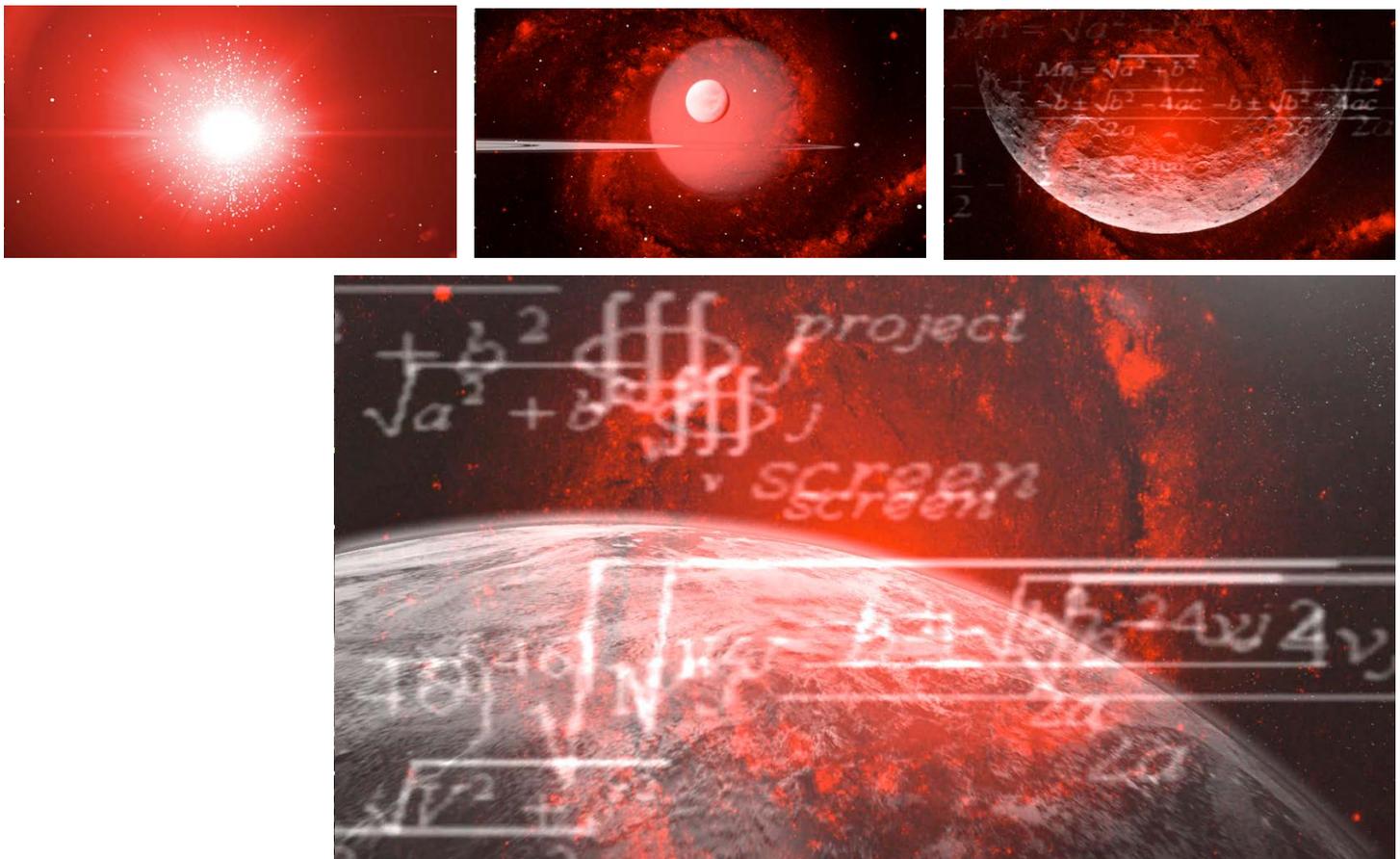


(img.65) Capturas de pantalla del performance

02. "Victory".

La pantalla se torna negra por un momento y con el primer acorde de guitarra surge un gran destello en pantalla, es nuestro Big Bang. Aparecen imágenes espaciales (estrellas, galaxias, planetas) en tonos rojos y grises. Durante el coro aparecen gráficos de ecuaciones en pantalla, es la ciencia que está detrás del cosmos. finalmente vemos imágenes del planeta tierra al cual nos vamos acercando.

- **Palabras Clave:** Hace mucho tiempo llegaste a mi mundo, Victoria, Batalla.
- **Sensaciones:** Descubrimiento, Libertad, Espacio.

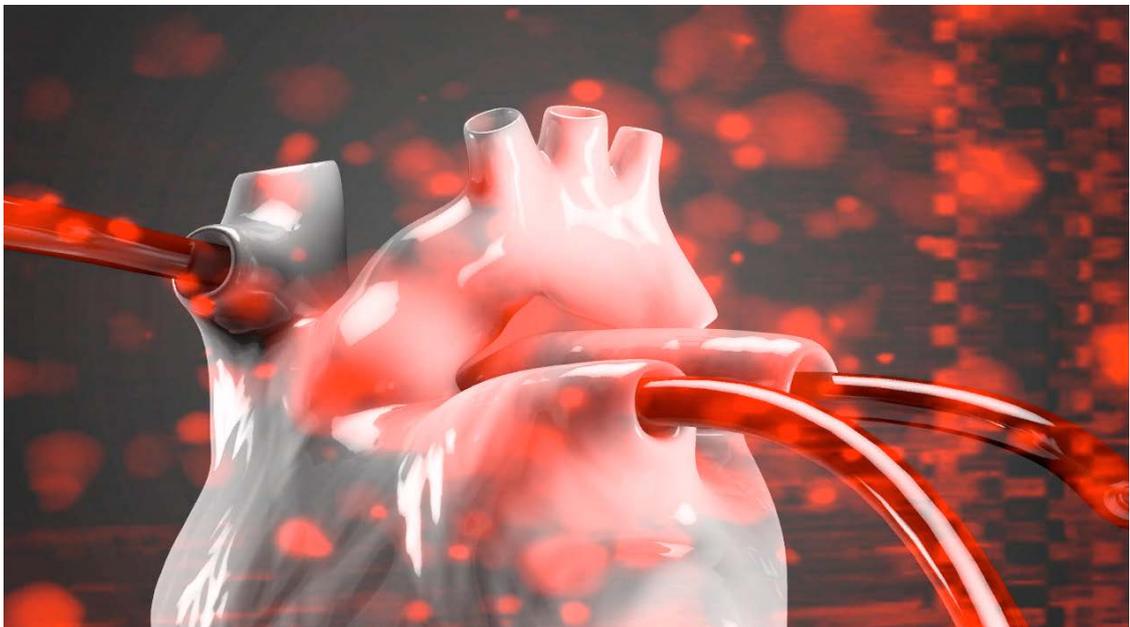


(img.66)

03. "Save Me".

La canción inicia con una fuerte percusión, vemos un corazón blanco latiendo en sincronía, cuando la música se intensifica el corazón explota y en su interior aparece otro corazón negro, vemos destellos y formas líquidas en rojo y durante el solo de guitarra texturas de ruido y distorsión, finalmente vemos tomas más cercanas del corazón conectado con arterias rojas y bombeando sangre.

- **Palabras Clave:** Sálvame de lo que me he convertido.
- **Sensaciones:** Urgencia, Pasión, Latidos de corazón, Tambores étnicos.

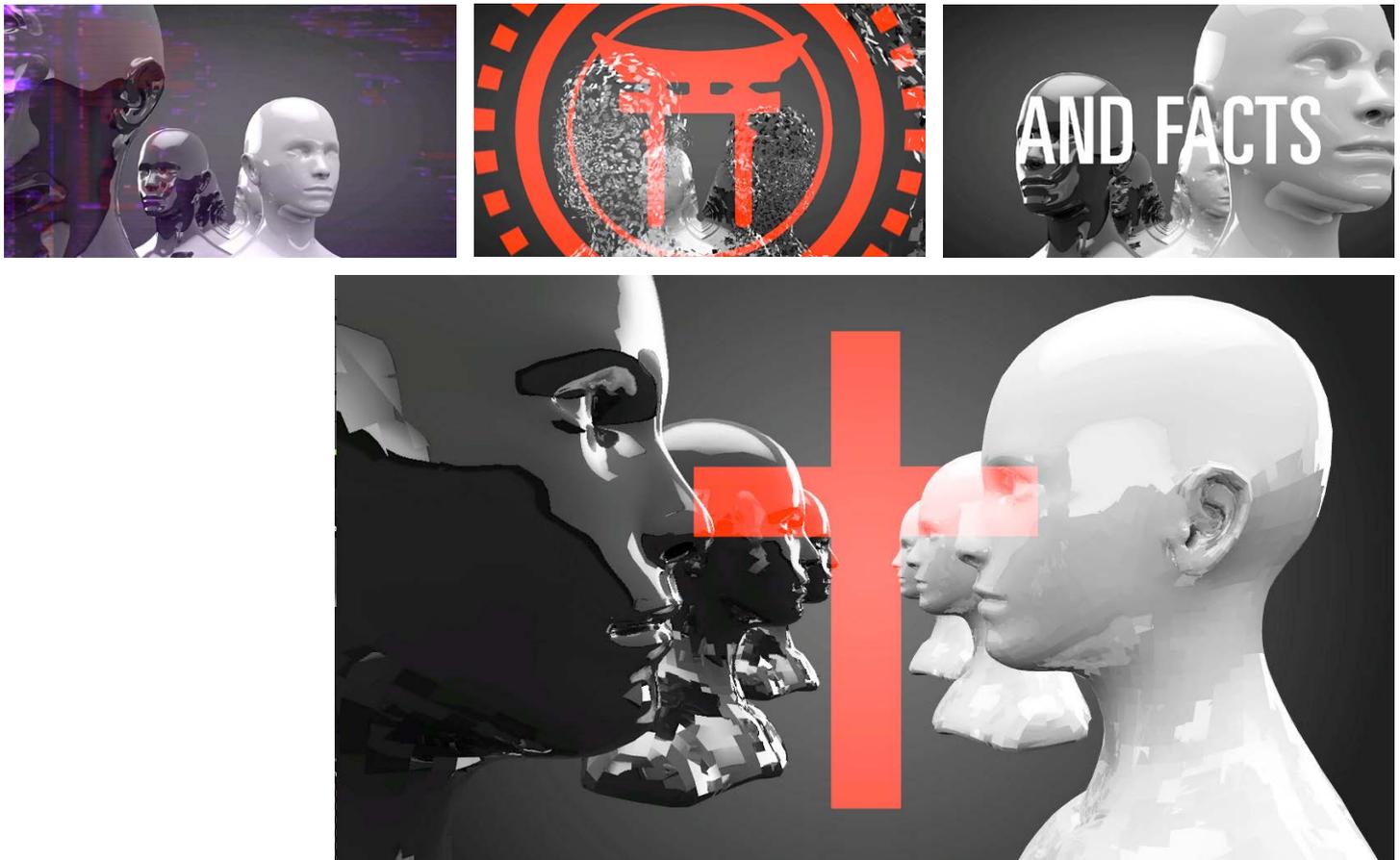


(img.67)

04. "Believe".

El tema inicia con un ritmo marchante, vemos los bustos usados en la portada del disco avanzando hacia cámara y fragmentándose para luego volver a construirse, con las guitarras aparece distorsión y ruido visual, y con el canto íconos religiosos en rojo. Durante el coro aparece la letra de la canción.

- **Palabras Clave:** Esperanza para los creyentes, Fe, Palabras.
- **Sensaciones:** Orgullo, Marcha, Himno.



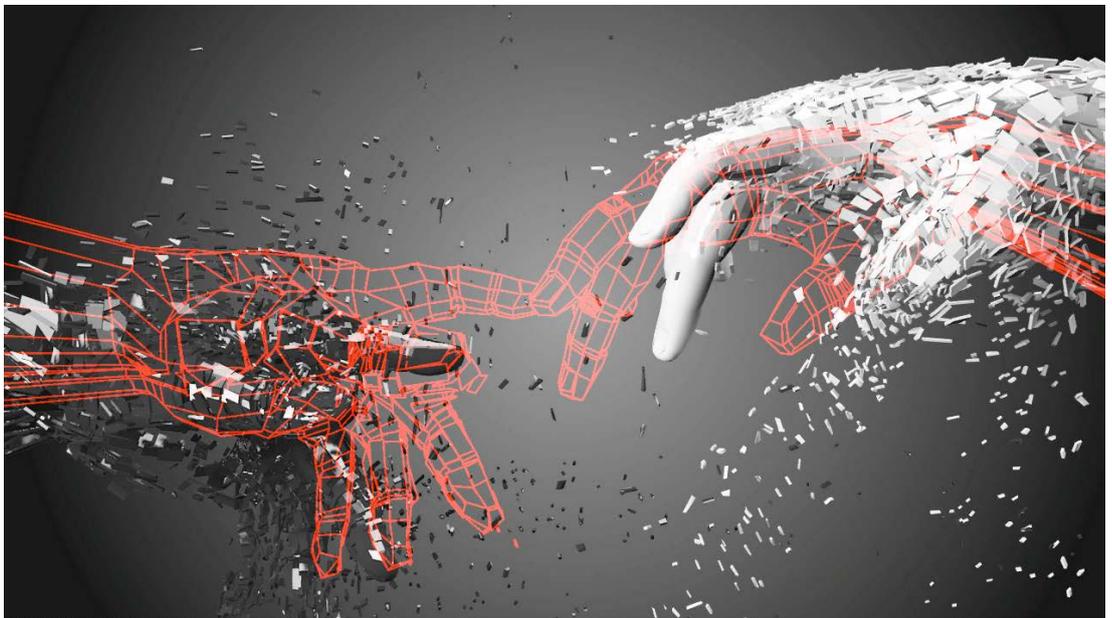
(img.68)

05. "Everything".

Aquí el protagonismo lo tienen las manos que aparecen en la contraportada del disco, su posición está basada en "El Toque Divino de Miguel Angel", aparecen en wireframe y fragmentándose en pedazos, rotando en el espacio y moviéndose lentamente, también se han usado gráficas geométricas triangulares en sincronía con el ritmo.

PALABRAS CLAVE: Dame otra oportunidad, Dejar el pasado atrás, Tu eres todo lo que atesoro.

SENSACIONES: Pasión, Contacto.

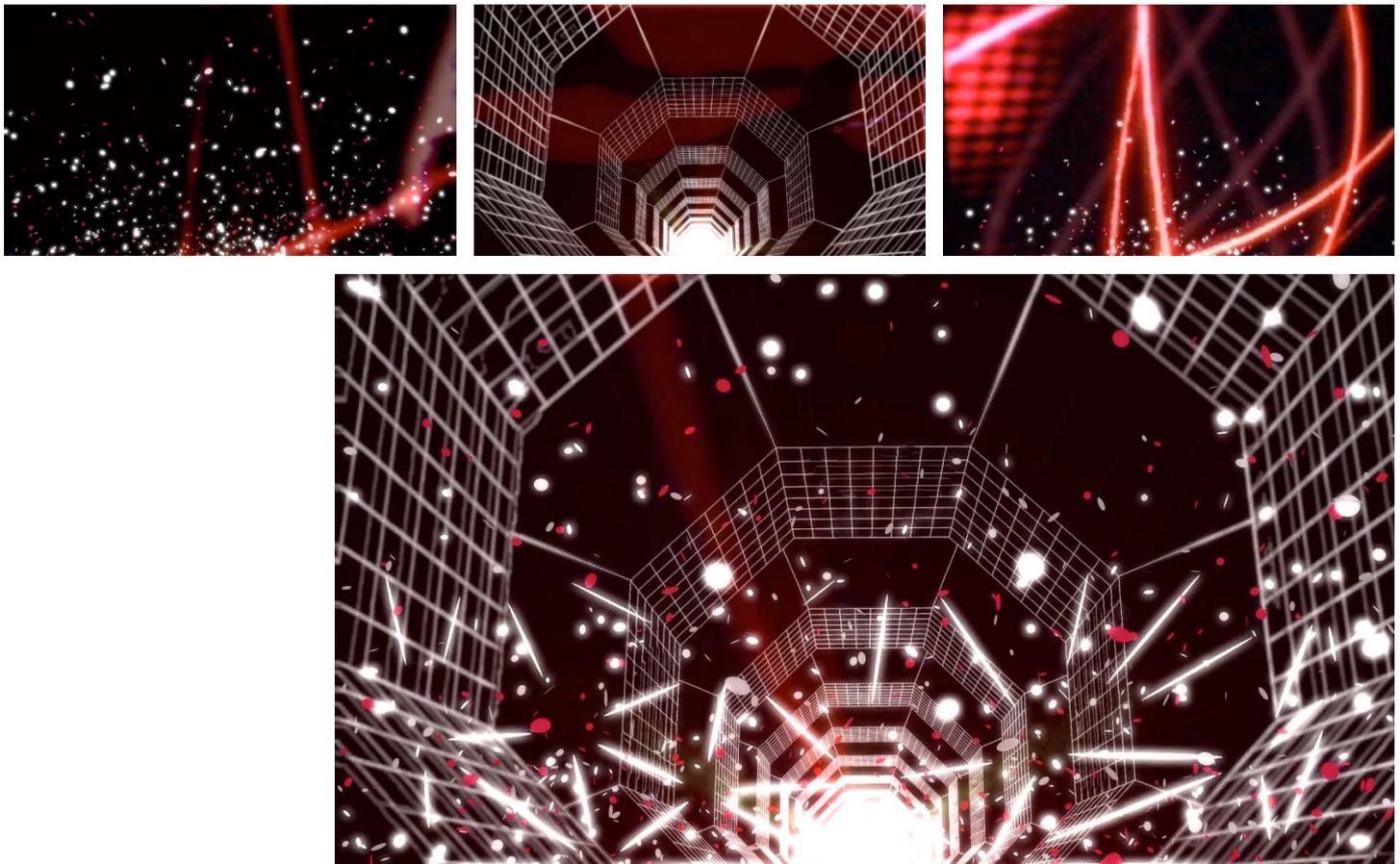


(img.69)

06. "Miracle".

Este tema se ha popularizado por ser usado en la campaña publicitaria de Graitman (Cerámicas y porcelanatos) cuyas imágenes se sustentan en una visión sobre el futuro y la innovación en torno a los temas: Tiempo, Gravedad, Espacio y Magnetismo. Los visuales son interpretaciones simplificadas de los visuales de la campaña.

- **PALABRAS CLAVE:** Un milagro se acerca, Creer, Disfrutar.
- **SENSACIONES:** Confianza, Fe, Esperanza: Ligereza.



(img.70)

07. "Saint".

Un personaje geométrico poligonal cuya posición recuerda a la crucifixión se acerca y se aleja, rota y se deforma mientras destellos estroboscópicos se mueven en sincronía con la fuerte música. Luego suenan coros de iglesia y vemos imágenes de esculturas en piedra de un ángel, Belcebú y San Miguel Arcángel.

- **PALABRAS CLAVE:** Tocar el fuego sin volverse loco, Sanar el dolor, Santo.
- **SENSACIONES:** Miedo, Fuerza, Intensidad, Opera.

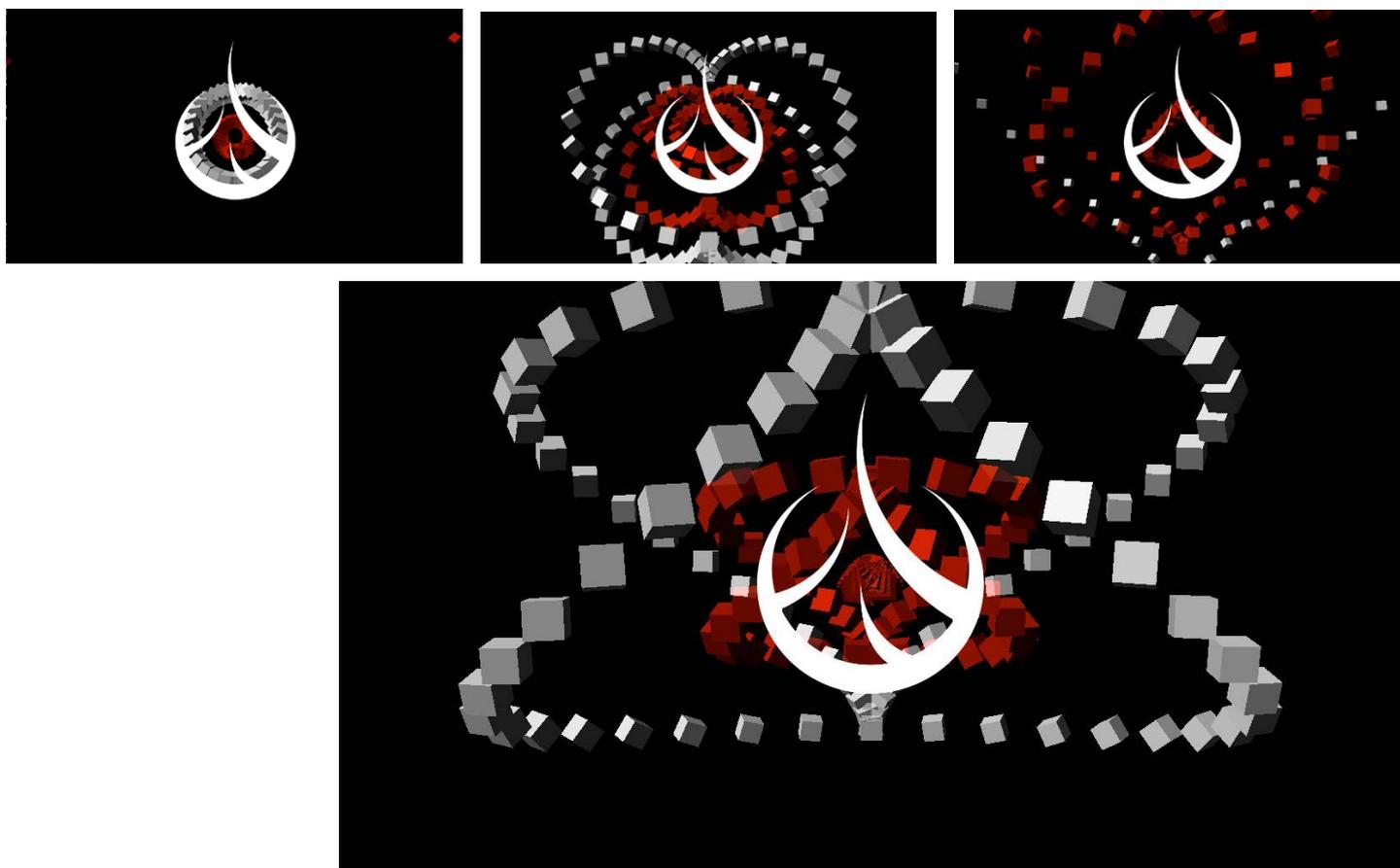


(img.71)

08. Solo de batería.

Visuales reactivos de cubos tridimensionales que se mueven automáticamente en perfecta sincronía con lo que haga el baterista. El logo de la banda ubicado al centro de la composición crece y decrece de acuerdo a los golpes del bombo.

- **SENSACIONES:** Complejidad, Sincronía.



(img.72)

09. "It Ain't Over".

La pantalla y las luces se apagan por un momento y escuchamos nuevamente latidos de corazón, aparecen imágenes de electrocardiograma, luego vemos bustos que se desfragmentan para unirse y empieza la música con imágenes de cabezas vistas desde diferentes ángulos, es un tema fuerte, se usa mucha textura y distorsión. La idea es, volvemos a empezar con más fuerza.

- **PALABRAS CLAVE:** No eres el único, Esto no se ha acabado.
- **SENSACIONES:** Fuerza, Intensidad, Complejidad.



(img.73)

10. "Breathe".

Es momento para un tema un poco más calmado, empezamos con un timelapse de cielo azul con nubes en movimiento, con el canto aparecen ilustraciones de pulmones con movimiento de respiración que luego se transforman en imágenes de la biología del ser humano con efecto de glitch. Cuando las guitarras se tornan algo fuertes vemos ruido y distorsión.

- **PALABRAS CLAVE:** Respira, dame tiempo y espacio, Encontrarse a sí mismo
- **SENSACIONES:** Paz, Libertad.



(img.74)

11. "You".

Vemos al logo de la banda girando en 3d dividido en una mitad negra y otra blanca, luego cuando la música se torna intensa se destruye en fragmentos que luego se vuelven a unir, cuando la música se vuelve más compleja se usan capas superpuestas de la misma imagen en diferentes tonos.

- **PALABRAS CLAVE:** Tu me recordarás, Tu me liberarás, No me cambiaras por nadie.
- **SENSACIONES:** Orgullo, Energía.

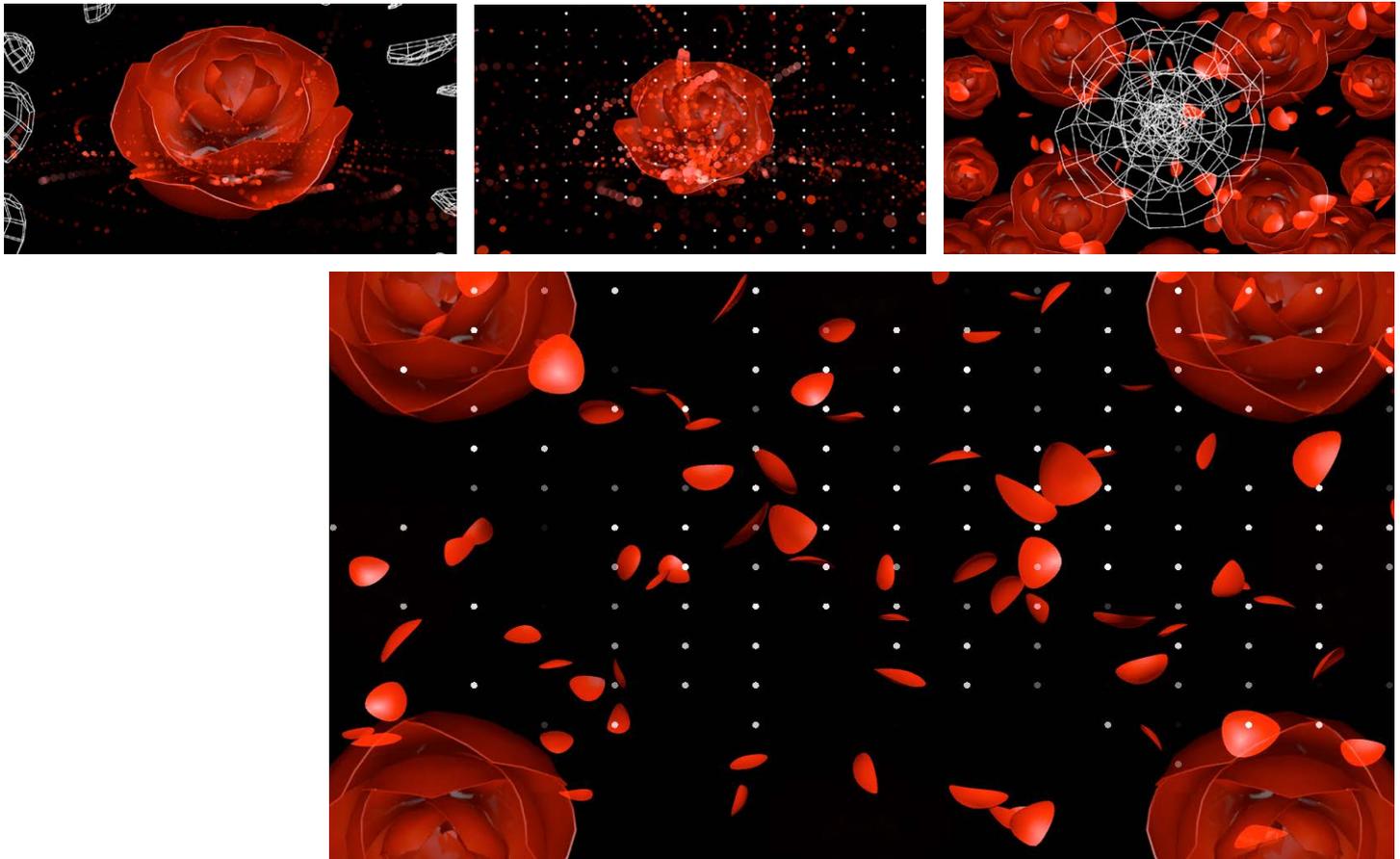


(img.75)

12. "Maybe".

Una canción musicalmente calmada pero emocionalmente intensa, habla sobre la muerte de un ser querido. Para los visuales se han usado flores en 3d que giran, se mueve y luego se desintegran transformándose en una lenta lluvia de pétalos.

- **PALABRAS CLAVE:** Tal vez algún día regreses a casa, Ten cuidado con lo que deseas.
- **SENSACIONES:** Nostalgia, Pérdida de un ser querido.

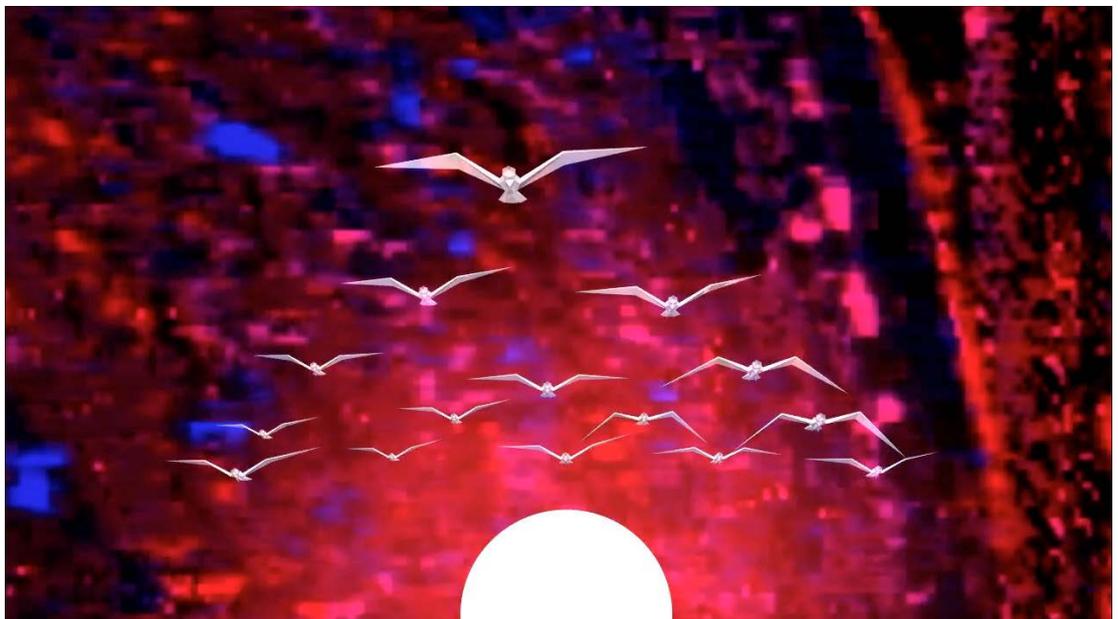
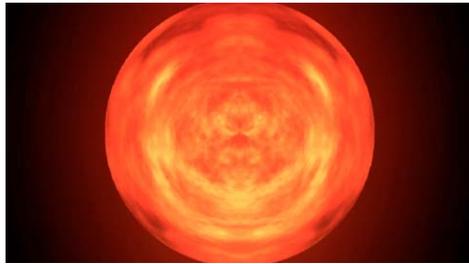
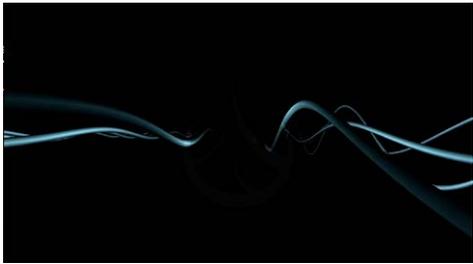


(img.76)

13. "Summer".

Un intro de sonidos acuosos da paso a una canción calmada que poco a poco se va encendiendo en guitarras elaboradas. Visualmente iniciamos con un horizonte de agua que se convierte en un gran sol, luego vemos pájaros que vuelan en formación hacia la cámara, todo en tonos muy cálidos. Con el solo final de guitarra todo se inunda de distorsión.

- **PALABRAS CLAVE:** Aquel verano, Vivir en mis recuerdos
- **SENSACIONES:** Calor, Nostalgia.

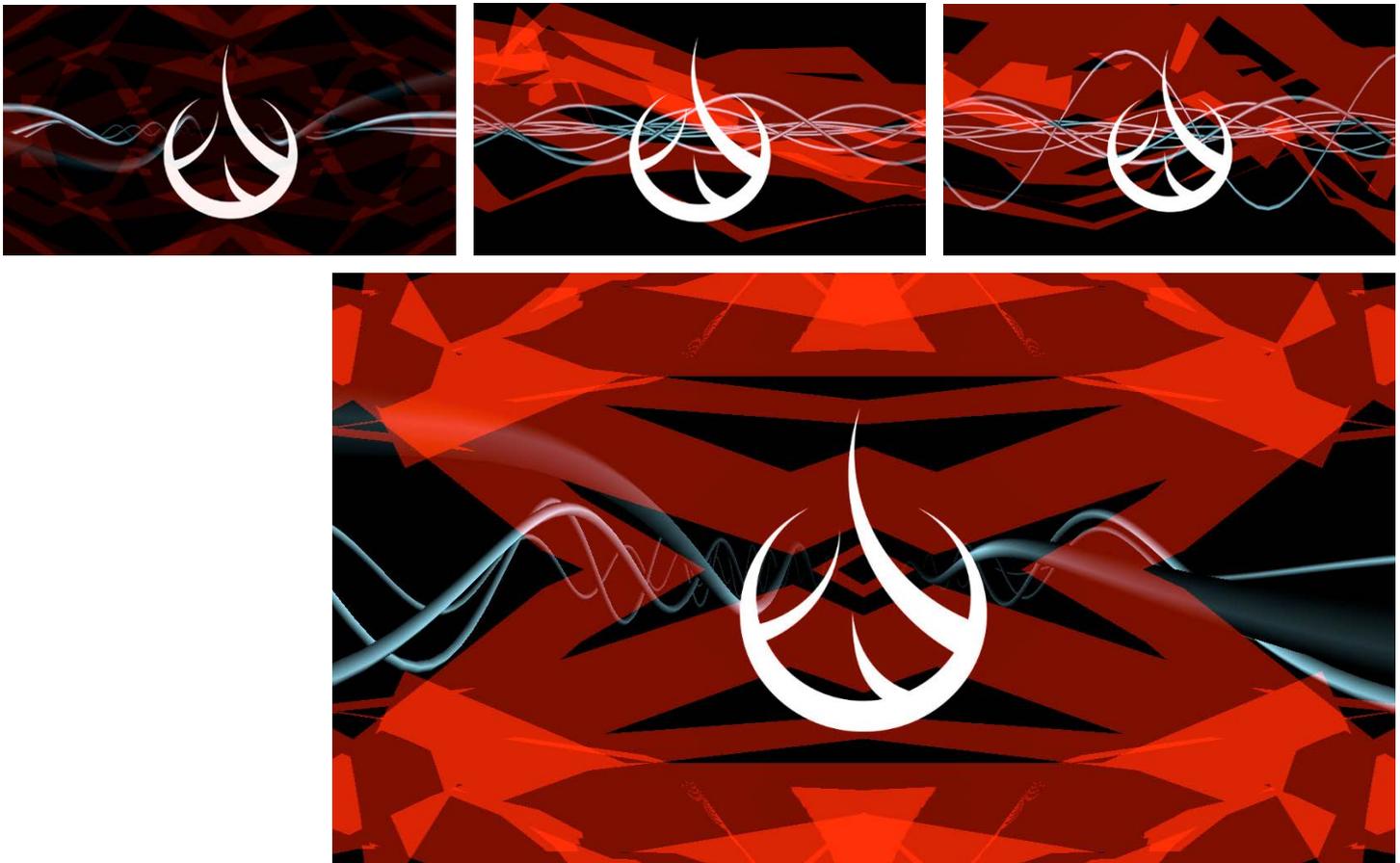


(img.77)

14. Solo de guitarra.

Visuales reactivos de líneas y polígonos que vibran en sincronía con los sonidos de guitarra. El logo de la banda ubicado al centro de la composición crece y decrece de acuerdo a sonidos graves.

- **SENSACIONES:** Rápido, Afilado, Complejidad, Orgullosos.

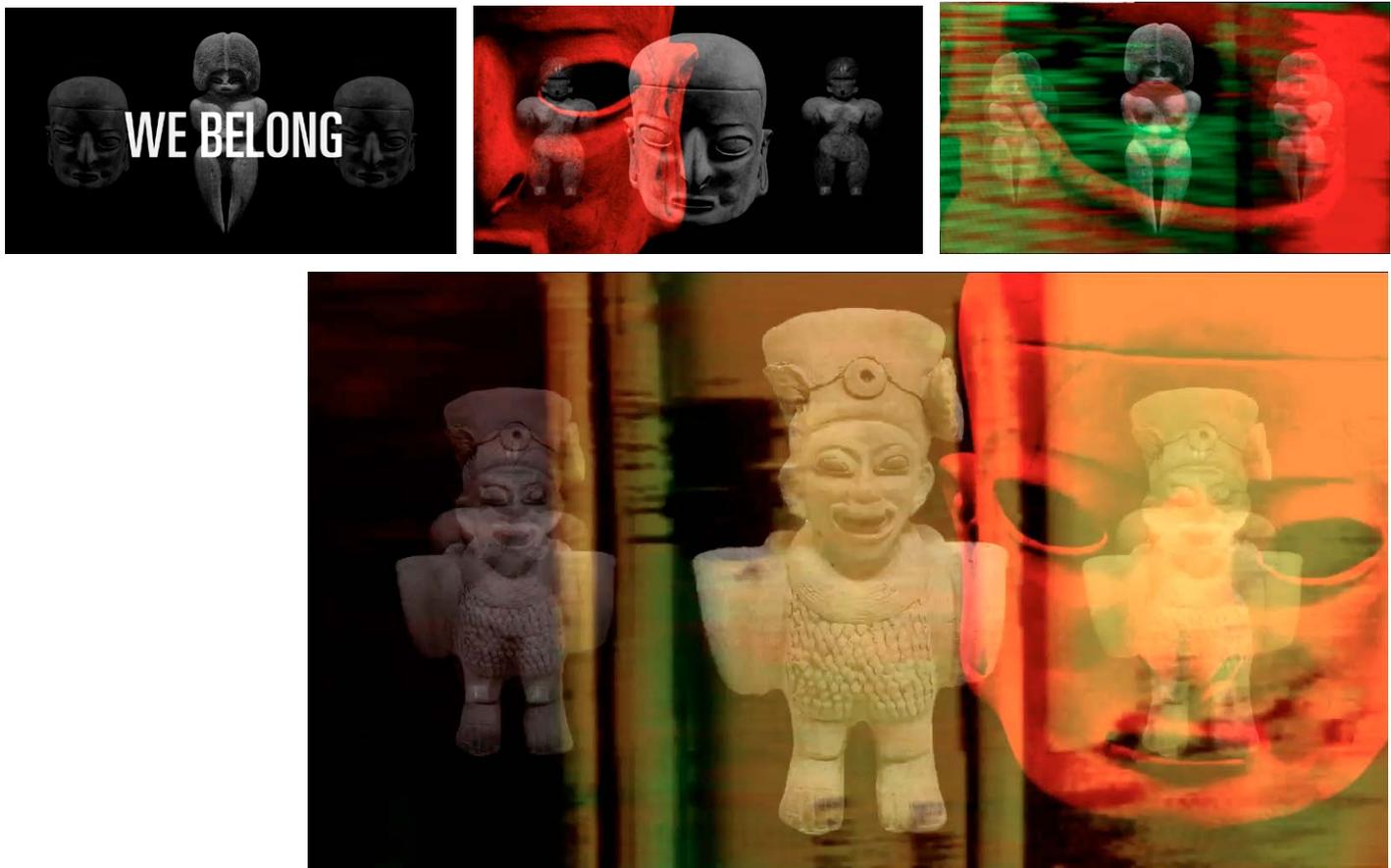


(img.78)

15. "We Belong".

Empieza con música andina de rondador y charango acompañado de imágenes intercaladas de artesanías arqueológicas y la letra de la canción en texto de gran tamaño, luego la música se torna fuerte e introducimos elementos gráficos andinos y rostros que se acercan a cámara.

- **PALABRAS CLAVE:** ¿A dónde pertenecemos? que alguien me responda, El lugar que llamas hogar
- **SENSACIONES:** Pertenencia cultural, Andino, Orgullo.

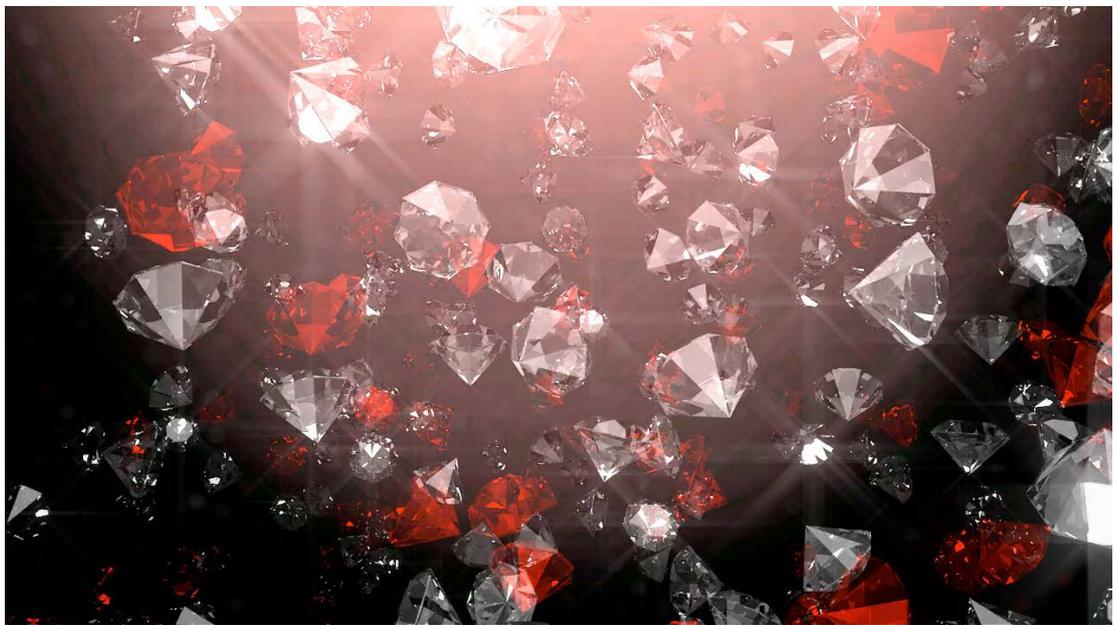


(img.79)

16. "Dream Enough".

Para esta suave melodía se han usado resplandecientes diamantes como símbolo de la ilusión, el porvenir y de los sueños de un futuro próspero. En un inicio tenemos una lluvia de diamantes y luego un gran diamante que rota lentamente frente a cámara emitiendo brillantes destellos.

- **PALABRAS CLAVE:** Sueña lo suficiente y construye los castillos donde algún día vivirás.
- **SENSACIONES:** Paz, Esperanza, Ilusión.



(img.80)

17. "Attached".

Attached es un tema rockero con tono festivo, para este se han usado siluetas femeninas danzantes, y mucha textura y color. algunas de las siluetas reaccionan al sonido alterando su escala y posición, el resultado es muy colorido y vibrante.

- **PALABRAS CLAVE:** No puedo alejarme de tu piel estas muy atada a mi, Sombras del pasado.
- **SENSACIONES:** Intensidad, Sexy, Pasión.

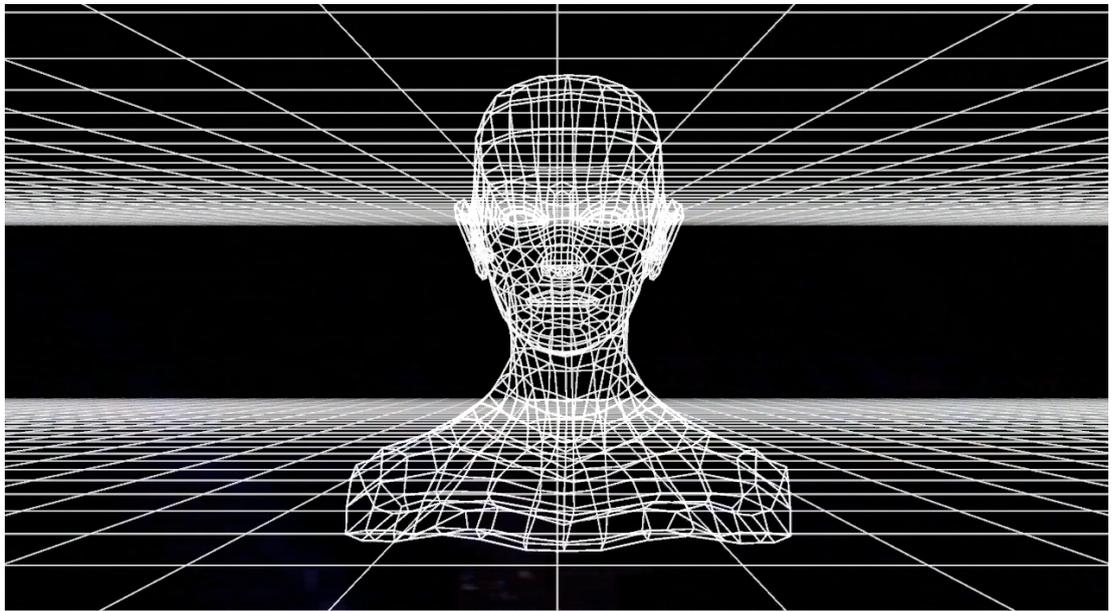
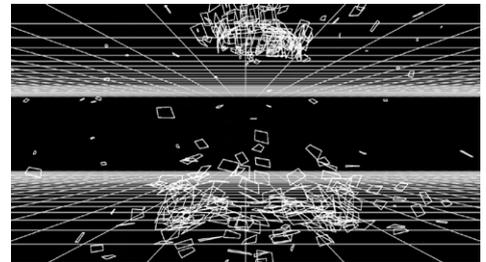
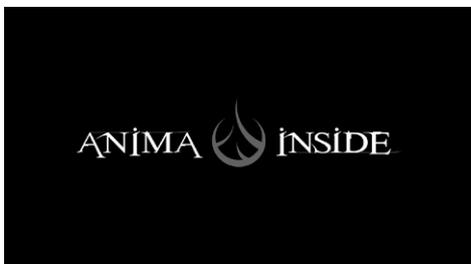


(img.81)

18. "Outro".

Se apagan las luces y la pantalla queda por un momento con el logo de la banda, es un cierre falso, luego se muestran fragmentos cortos de imágenes en wireframe de los personajes y de un horizonte con montañas en movimiento, empieza un solo de bajo con visuales reactivos al audio, líneas horizontales que vibran junto con los sonidos del bajo.

- **SENSACIONES:** Misterio, Movimiento, Tecnología.



(img.82)

19. "Hypnotise me".

El cierre real del concierto, una canción fuerte de esas que quedan dando vueltas en la cabeza. se han usado gráficos coloridos de manos "hipnotizando" al logo ubicado al centro e imágenes de líquido denso en colores intensos.

Palabras Clave: Llévame al siguiente nivel, Enseñame a vivir.

Sensaciones: Riesgo, Emoción, Alegría.



(img.83)

4.2.6 Conclusiones

- En el plano de estrategia se definió como objetivo básico el realizar un performance visual que potencie y complemente las presentaciones en vivo de la banda Anima Inside. En base a esto fue posible definir los objetivos de los visuales, las medidas de éxito, la identificación del público objetivo y los implicados y sus responsabilidades.
- En el plano de alcance lo más importante fue la delimitación de contenidos realizada en base a la lista de canciones a interpretarse. Además se delimitaron otros aspectos técnicos y funcionales.
- En el plano de estructura se analizó la arquitectura de la información vinculada con el performance y los diferentes planteamientos estructurales aplicables a su realización. También se determinaron ideas y conceptos relevantes a cada pieza musical mediante la selección de palabras clave.
- En el plano de esqueleto se explicó el diseño y selección de las imágenes gráficas y los clips de video que servirán como elementos constituyentes para la realización del performance, además se explicó la manera como se los organizó para facilitar su ejecución.
- En el plano de superficie se muestra el resultado final del performance, este fue generado en tiempo real frente a una audiencia por lo que se hace una explicación de la tecnología utilizada y la lógica aplicada para crearlas.

4.3 Producción y montaje.

El presente proyecto en un inicio contemplaba la realización de un solo performance, pero dadas las circunstancias se ha realizado un sistema visual que acompañará a la banda en la mayoría de las presentaciones de la gira promocional de su nuevo material discográfico, es decir varias performances.

Al momento de la realización de este documento se han realizado 3 presentaciones utilizando los visuales:

- Teatro Sucre, Lanzamiento de Duality, 30 de Mayo 2015
- Parque de la Madre, Fiesta de la Música, 20 de Junio 2015
- Festival Gualaceo 2015, Plaza Guayaquil, 27 de Junio 2015

En un principio pensé que esto me permitiría realizar algunos ajustes y mejoras a los visuales y al performance en base a las experiencias previas, pero afortunadamente se cumplieron las expectativas desde un inicio y no fue necesario realizar ajustes mayores para las siguientes presentaciones.

Sin embargo, dadas las características performativas del sistema, cada presentación es distinta, con algunas variaciones que obedecen principalmente al componente humano que lo opera, y también a factores como: Cambios en la selección y orden de las canciones, condiciones acústicas, características del espacio físico, estado de ánimo del público y los músicos, imprevistos, etc.

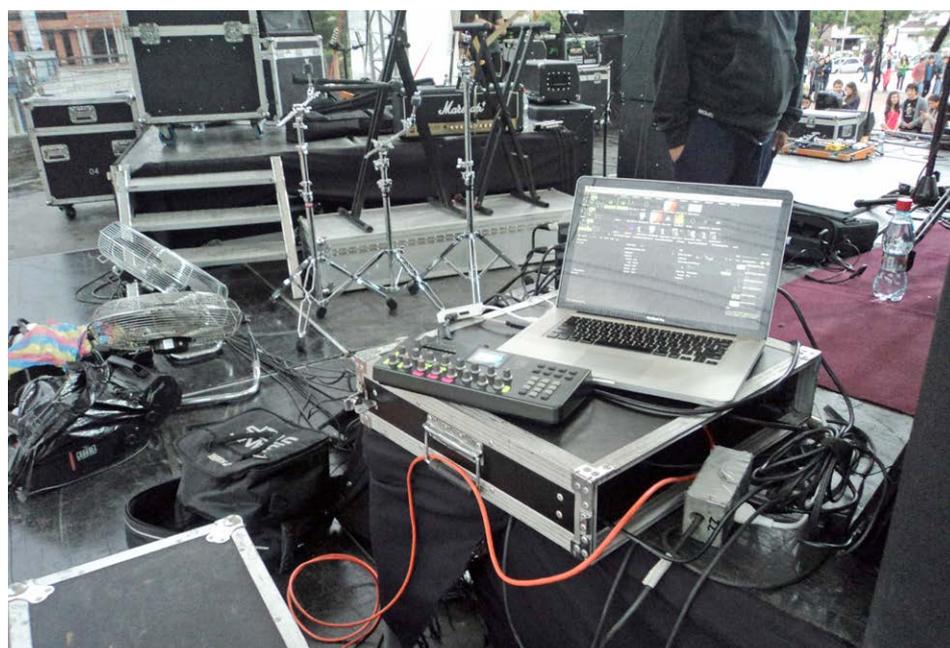
Los visuales y el software utilizado permiten adaptarse a diferentes tipos de pantallas y sistemas de proyección, sin embargo en todos los shows en cuestión se contó con pantallas LED de similares características de un tamaño aproximado de 4x3m.

Las pantallas LED actualmente son una opción óptima para este tipo de conciertos dado su alto grado de luminosidad que permite usarlas incluso con la luz del día, a diferencia de los videoproyectores, con los que unas malas condiciones lumínicas o una superficie de proyección inadecuada hacen que se pierda la imagen.

Otra característica interesante de las pantallas LED es su modularidad, están compuestas por un conjunto de bloques que permiten organizarlas y configurarlas de diferentes formas, permitiendo un aprovechamiento creativo de los espacios. Sin embargo para los shows en cuestión se ha planteado el uso más tradicional de estas pantallas, ubicándolas en un solo bloque horizontal detrás de los músicos.

La razón por la cual se optó por esta configuración de pantalla es que la naturaleza de las imágenes elaboradas lucen mejor en este formato que se adapta bien a la mayoría de escenarios (tipo teatro) sirviendo de fondo visual para los músicos, además cabe tener en cuenta que muchas presentaciones se darán en el contexto de festivales, en los cuales se tiene un escenario predefinido con una de estas pantallas y no se cuenta con el tiempo y la libertad de realizar modificaciones complejas.

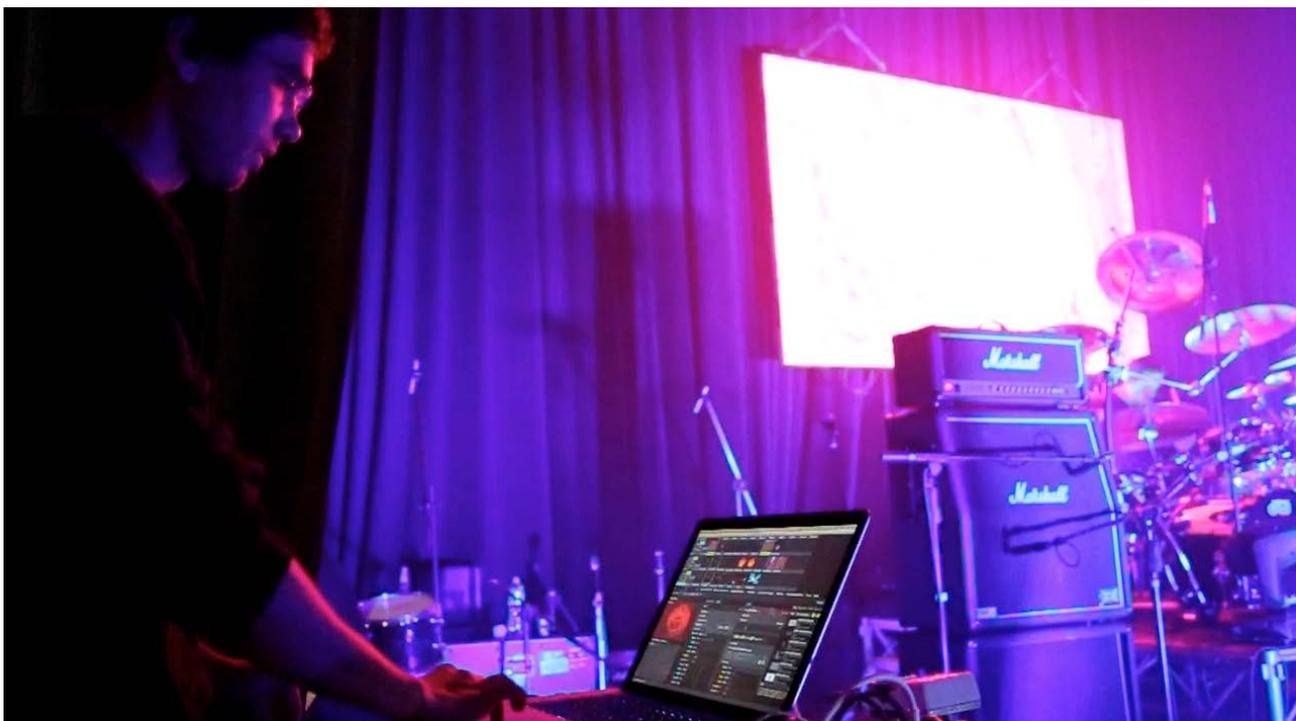
La instalación, montaje y cableado de estas pantallas fue realizada por técnicos empleados de las compañías proveedoras de audio, video, iluminación y estructuras para espectáculos, estos ofrecen sus servicios bajo un esquema de alquiler y es su responsabilidad el asegurar el correcto funcionamiento de los dispositivos, así como de auxiliar en caso de que se presente algún imprevisto durante la presentación.



(img.84) Escenario y estación de trabajo. Fiesta de la Música, Parque de la Madre.



(img.85) Escenario y estación de trabajo, Festival Gualaceo.



(img.86) Momentos de la ejecución del performance, Teatro Sucre.

4.4 Registro.

La banda Anima Inside acostumbra registrar todas sus presentaciones mediante video y fotografía. Esta labor la coordina y realiza personalmente el manager de la banda con ayuda de miembros de su staff técnico. Para el caso específico de las presentaciones en cuestión solicité que se preste especial atención a los visuales, así como que se realicen algunas tomas de mi ejecutando el performance.

Además de esto es frecuente que a sus conciertos asistan fotógrafos profesionales y agentes de prensa, o en el caso de festivales, que se realice una cobertura oficial del evento, obteniendo una considerable cantidad de imágenes de buena calidad.

También cabe mencionar el registro realizado por los asistentes a los eventos, quienes capturaron imágenes con sus dispositivos móviles para luego, publicarlas en redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram y Youtube.

Este fenómeno contemporáneo resulta ser un excelente indicador del nivel de aceptación que ha tenido un espectáculo, ya que la cantidad de gente compartiendo imágenes de un concierto, el número de likes y los comentarios hechos en estas publicaciones son sumamente reveladores.

En términos generales he logrado acumular una cantidad significativa de imágenes aceptables de las presentaciones, aunque en muchos casos los visuales se pierden por motivo de la extrema luminosidad de las pantallas LED, que suele hacer que las imágenes se “quemem”.

A continuación, una selección de algunas fotografías correspondientes a las presentaciones realizadas, así como algunas capturas de pantalla de redes sociales, con sus respectivos comentarios.

3.4.1.- Teatro Sucre, Lanzamiento de Duality.

30 de Mayo 2015

Los visuales realizados como parte de este proyecto se presentaron por primera vez en el Teatro Sucre de la ciudad de Cuenca, una entrañable locación que albergó un aproximado de 350 personas.

El show se realizó de acuerdo a lo planificado y sin mayores contratiempos, obteniendo resultados favorables.







(img.87) Anima Inside en el Teatro Sucre, Fotos: Christian Arboleda.

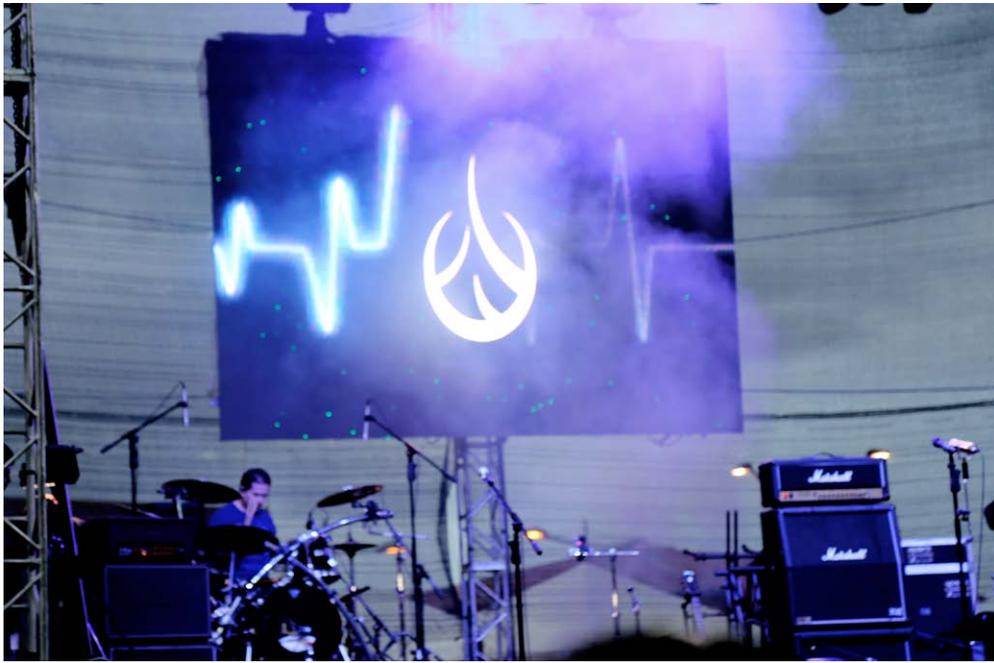
4.4.2 Parque de la Madre, Fiesta de la Música.

20 de Junio 2015

La fiesta de la música es un evento internacional organizado por la Alianza Francesa, en Cuenca es un suceso muy esperado en el cual se presentan varios géneros musicales. Según datos de los organizadores en el 2015 se presentaron 52 bandas y recibieron a más de 25.000 asistentes en torno a varios escenarios a lo largo del río Tomebamba y en numerosos espacios públicos y privados.

Dentro de este contexto se presentó Anima Inside conjuntamente con los visuales que son parte de este proyecto en el escenario ubicado en el Parque de la Madre, uno de los principales del festival. La presentación se realizó satisfactoriamente y fue muy bien acogida por un buen número de público (alrededor de 400 personas) a pesar de la lluvia que se produjo durante gran parte del show.













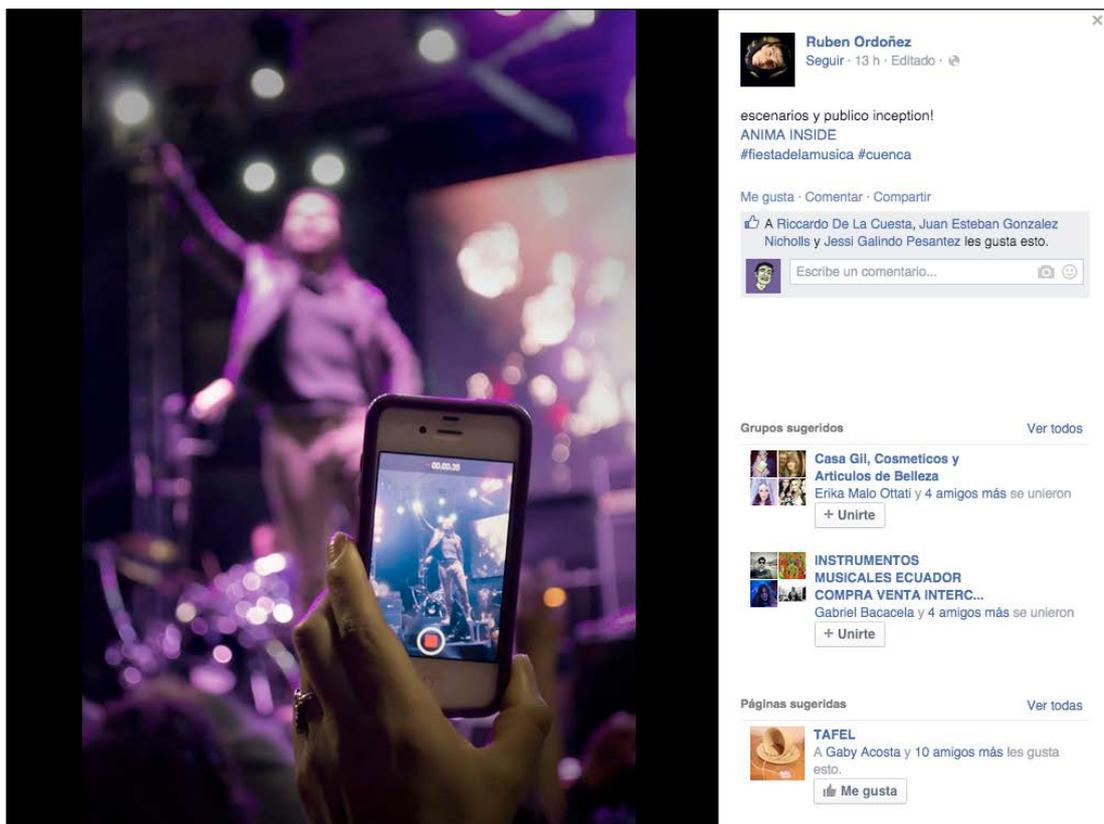
(img.88) Anima Inside en el Parque de la Madre.
Fotos: Christian Arboleda, Christian Gonzales y Kriga.

4.4.3 Redes sociales.

Luego de cada concierto se pudo ver una cantidad de publicaciones de seguidores de la banda que compartían imágenes y videos de la presentación con comentarios generalmente favorables, así como una interesante cantidad de Likes y compartidos.

Cabe destacar que en casi todas las imágenes publicadas en redes sociales se muestran la pantalla como parte de la composición. Es notable también la calidad de algunas imágenes lograda por algunos fans mediante sus teléfonos celulares.

A continuación algunas capturas de pantalla de fotos, videos y comentarios en relación a las presentaciones.





 **Bryan Herrera** @bryanherr898 · 11 h
@Animalside @GualaceoCiudad @panconnata949 @JuanDiego_B gracias a ustedes esperamos verles pronto X acá Éxitos



 **Francisca Maricela Seminario S**
15 h · 🌐

Con ANIMA INSIDE, Lorena Seminario y Riccardo De La Cuesta.

Me gusta · Comentar · Compartir

👍 A Riccardo De La Cuesta, Juan Esteban Gonzalez Nicholls y 27 personas más les gusta esto.

 Denis Surov 100% +++++5
Me gusta · Responder · 7 h

Anuncios  [Crear un anuncio](#)



Comercial Salvador Pacheco Mora S.A.
NOCHE SETENTERA
Preparamos una gran fiesta por nuestros 70 años y los regalos te los llevas tú.
Miércoles a las 19:00
Participar del evento · 72 personas participaron



 **Gatto Pazmino Oficial**
8 h · 🌐

Gracias Gualaceo !
Increible público !

#Animalside #Lakiand #Miraclecoming

Photo by: Juan Esteban N©

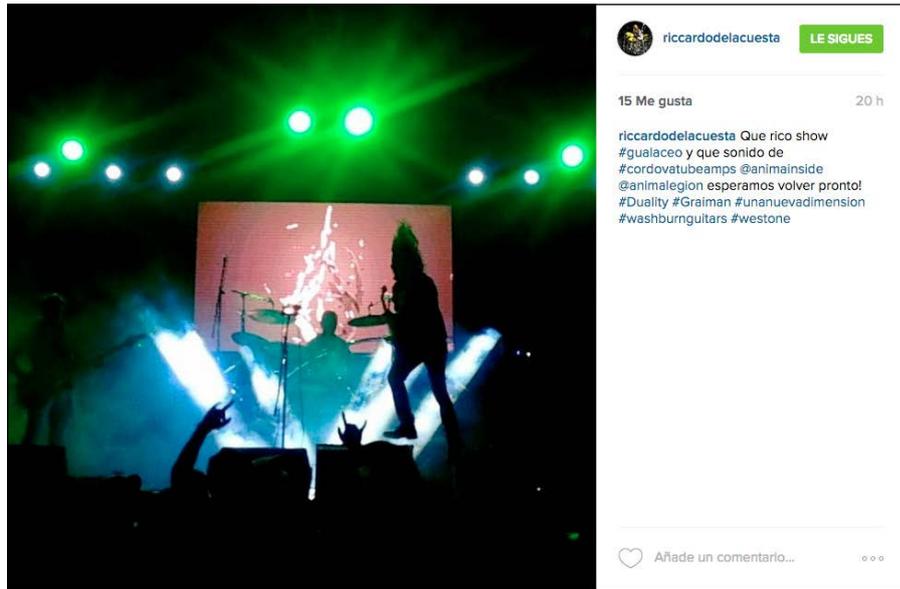
Ya no me gusta · Comentar · Compartir

👍 A ti, Juan Esteban Gonzalez Nicholls y 6 personas más les gusta esto.

Anuncios  [Crear un anuncio](#)



InSights Magazine
El mayor congreso de Ideas, innovación y creatividad de Ecuador trae las mentes más brillantes.
👍 Me gusta esta página



 riccardodelacuesta [LE SIGUES](#)

15 Me gusta · 20 h

riccardodelacuesta Que rico show #gualaceo y que sonido de #cordovatableamps @animainside @animalegion esperamos volver pronto! #Duality #Graiman #unanuevadimension #washburnguitars #westone

 Añade un comentario... 

 **ANIMA INSIDE** compartió la publicación de Cordova Amplificadores.

27 de junio a las 23:55 · 

#CordovaTubeAmps!



Cordova Amplificadores agregó 5 fotos nuevas.

#Animalinside #CordovaTubeAmps juntos en Gualaceo. Gran fiesta!!! Excelente #Ecuador

Me gusta · Comentar · Compartir 

 A 99 personas les gusta esto. Lo más relevante -

 Escribe un comentario... 

 **Kely S. Guerrero** Banda de lujo && un concierto inolvidable
Me gusta · Responder ·  1 · 11 h

 **Lorena Seminario** Se pasaron muchachos. No he visto nunca a su banda en vivo. Mis respetos.
Me gusta · Responder ·  1 · 17 h

 **Laurita Elizabeth Morocho** Excelente!!!
Me gusta · Responder ·  1 · Ayer a las 5:05

Escribe un comentario...



ANIMA INSIDE
27 de junio · 🌐

#onstage #Gualafest #Gualaceo #Azuay #Ecuador

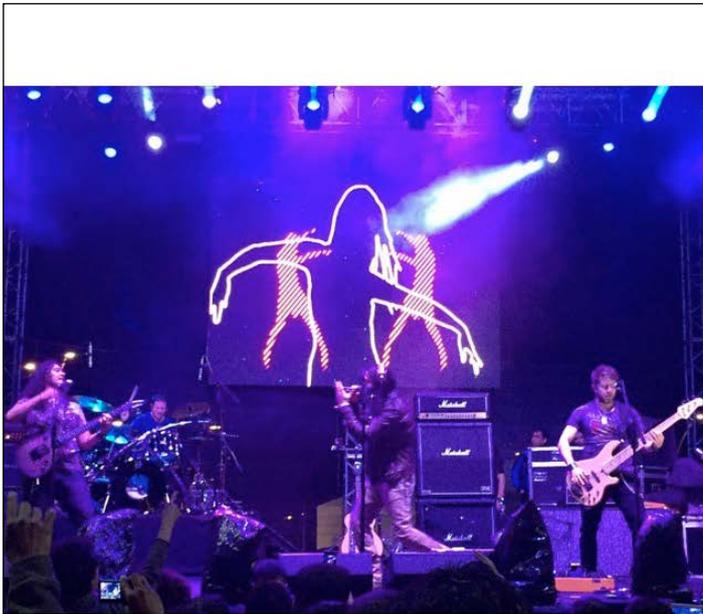
Ya no me gusta · Comentar · Compartir

👍 A ti, Christian Arboleda Grijalva y 192 personas más les gusta esto.

🔄 Compartida 2 veces

🗨️ Escribe un comentario...

Anuncios 📄 [Crear un anuncio](#)



ANIMA INSIDE
20 de junio · 🌐

Gracias Cuenca! Son los mejores
#fiestadelamusicacuena

Ya no me gusta · Comentar · Compartir

👍 A ti, Christian Arboleda Grijalva y 243 personas más les gusta esto. Lo más relevante

🔄 Compartida 4 veces

👤 ANIMA INSIDE Gracias a todos por sus comentarios!!
Me gusta · Responder · 👍 1 · 8 h

👤 Pao Valeria a ustedes chicooooo ustedes son los mejores que hermosaaa tard nos dieron !!
Me gusta · Responder · 👍 1 · 20 h

👤 Miguel Auquilla Plaza !!!Espectacular!!! Música para crear...para vivir...gracias se convertirán en la mejor banda de Rock a nivel mundial, éxitos.
Me gusta · Responder · 👍 2 · 13 h

👤 Belén Merchán Musicasos!!!! 🤔🤔🤔
Me gusta · Responder · 👍 2 · 20 de junio a las 21:54

👤 Rominna Micaela Geniales!!

🗨️ Escribe un comentario...



Sandy Lopez
20 de junio · 🌐

Ya no me gusta · Comentar

👍 A ANIMA INSIDE y a ti les gusta esto.

🗨️ Escribe un comentario...

Anuncios 📄 [Crear un anuncio](#)



Gana 25% más de millas!
www.lifemiles.com
Transfiere tus puntos y recibe desde el 25% adicional de millas. Tienes hasta el 3 de julio.

Ruben Ordoñez
Seguir · 27 de junio · 🌐

ANIMA INSIDE
#FiestadelaMusica #Cuenca

Me gusta · Comentar · Compartir

👍 A 2 personas les gusta esto.

🔄 Compartido una vez

🗨️ Escribe un comentario...

Grupos sugeridos Ver todos

INSTRUMENTOS MUSICALES ECUADOR COMPRA VENTA INTERC...
Gabriel Zamora y 4 amigos más se unieron
[+ Unirte](#)

Anuncios 📄 Crear un anuncio

Ideas & Marcas IDEMARCAS.COM
Ofrecemos una alternativa diferente y de alta calidad en el mercado de la publicidad.

Rolando Cortez @RolandoCortezFM · 18 h
@Animalside descargando todo el buen ruido sobre el escenario del #GualacoFest. brutal!

👍 4 ⭐ 5 🗨️ ⋮



ANIMA INSIDE
10 h · 🌐

Gracias Cuenca, nos vemos muy muy pronto!

Ya no me gusta · Comentar · Compartir

👍 A ti y 149 personas más les gusta esto. Lo más relevante

Tany Peñaloza El concierto fue lo máximo!! Insuperable... Muchas gracias chicos
Me gusta · Responder · 👍 3 · 9 h

Pao Valeria waaaaaaa fue el mejor día de mi vidaaa gracia spor venir chicos los amo enserio fue un conciertozooo increiblee lo maximo vuelvan prontooo
Me gusta · Responder · 👍 1 · 2 h

Wilo JM concierto de lujo...
Me gusta · Responder · 👍 1 · 8 h

Escribe un comentario...

Anima Inside ha retwitteado

Radio Súper 9'49 @super949 · 21 de jun.

La banda @AnimaInside en el escenario del parque de La Madre, #Cuenca #FiestaDeLaMúsica (foto: @jodude16)

← 5 ★ 7 + ... Ver foto

Anima Inside ha retwitteado

Joe Rodas @jodude16 · 20 de jun.

@AnimaInside una bestia de banda!! Rock de calidad en #Cuenca #lafiestadelamusic @super949

← 2 ★ 2 + ...

Anima Inside ha retwitteado

Juan Pablo Mendieta @JuanPabloMen250 · 20 de jun.

@AnimaInside

← 1 ★ 4 + ... Ver foto

Anima Inside ha retwitteado
Bernardo Medina @bernardomedinaa · 21 de jun.
[@AnimalInside](#) que

[@AnimalInside](#) que gran espectáculo, no se sintió ni la lluvia ni el frío
[@super949](#)



RETWEETS 2 FAVORITOS 2

Anima Inside ha retwitteado
Victor Hugo Vélez @VHUGOVPE · 21 de jun.
[@AnimalInside](#) Bestiaaaaaaa!!!!



RETWEETS 3 FAVORITOS 2

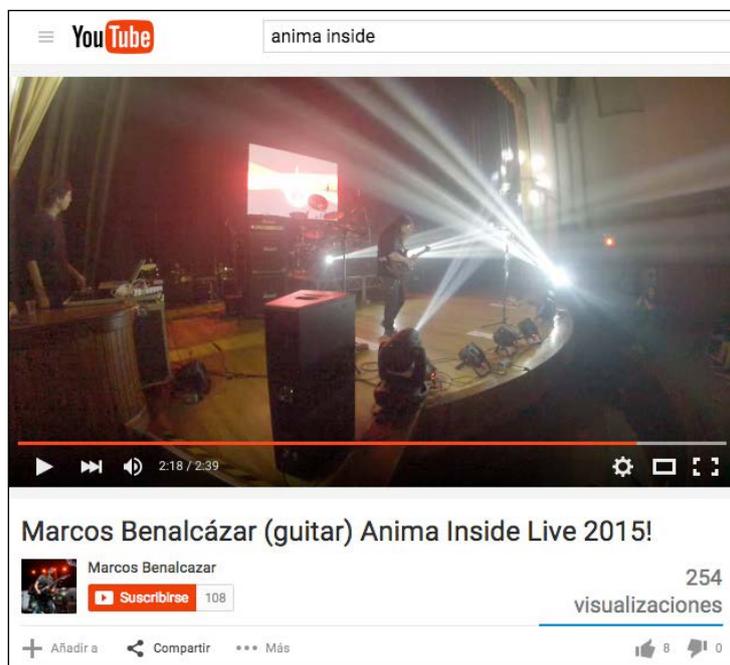
19:09 - 20 de jun. de 2015 · Detalles

Anima Inside ha retwitteado
Cathy Sacta @katakasc · 1 de jun.
Lo maximo el concierto de [@AnimalInside](#) en Cuenca..[@RiccardoAI](#)



0:20

2 4



(img.89) Capturas de pantalla obtenidas de Facebook, Twitter, Instagram y Youtube.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La realización de este trabajo ha sido un proceso que ha permitido establecer las siguientes conclusiones:

1. Los visuales operados en vivo en presentaciones musicales son el resultado de la convergencia de varias disciplinas como: La informática, el diseño gráfico, la fotografía, el videoarte y las artes escénicas. Actividades que se integran gracias al tratamiento digital de la información y a las tecnologías de los nuevos medios. Este es un campo de acción que ofrece un alto grado de libertad creativa y amplias posibilidades estéticas.
2. La información y documentación sobre estas actividades en Ecuador es incipiente, por el momento no existen publicaciones especializadas ni documentación significativa. La información sobre el contexto local aquí presentada se ha obtenido de investigación de campo y entrevistas, lo que nos ha permitido establecer una perspectiva del estado de desarrollo en el que se encuentra esta actividad en nuestro entorno en el presente (2015).
3. Internet nos permite observar como se ha desarrollado esta actividad en el extranjero, especialmente en Estados Unidos, Japón y Europa, exponiéndonos el gran potencial que ofrecen estas prácticas para los creadores audiovisuales y dándonos una pauta de lo que podríamos ver en el futuro en nuestro país .
4. He analizado diferentes recursos y procesos comúnmente usados para la realización de visuales para presentaciones musicales, lo que me ha permitido esquematizar generalidades técnicas y expresivas, identificando las más adecuadas para el presente proyecto.
5. El uso de videoproyecciones y pantallas led de gran formato es muy común en las presentaciones musicales de nuestro medio, sin embargo pocas veces hay un trabajo adecuado de diseño y ejecución de visuales que permita sacar provecho a estos dispositivos. Es común que un mal uso de visuales, con imágenes fuera de tono, improvisadas y poco pertinentes perjudique la calidad de una presentación musical.

6. Se consiguió exitosamente producir un performance de video utilizando recursos multimedia, este sirvió como complemento para las presentaciones en vivo de la banda Anima Inside, potenciando la experiencia audiovisual del público asistente y cumpliendo satisfactoriamente con las expectativas de los implicados.
7. Se demostró que es factible usar el esquema de los planos de la experiencia de usuario de JJ. Garret para esquematizar el proceso de creación de este tipo de performances, si bien este esquema según el autor ha sido ideado especialmente para el desarrollo de sitios web interactivos, resulta lo suficientemente versátil como para aplicarse a performances visuales en presentaciones musicales.
8. Se ha realizado un proyecto que posiblemente servirá como referencia para futuras investigaciones en el campo de los visuales operados en vivo en presentaciones musicales, ya que hay muy poca información de esta actividad en nuestro contexto y es una area de acción en constante desarrollo que ofrece múltiples posibilidades expresivas y de innovación.
9. La realización de este proyecto me ha permitido explorar multiples posibilidades creativas y aumentar mi conocimiento sobre técnicas y procesos tecnológicos aplicables a los campos de las artes visuales y el diseño multimedia.

5. 2 Recomendaciones.

1. El incursionar en la elaboración de visuales operados en vivo para presentaciones musicales puede ser una actividad muy productiva para diseñadores gráficos, video artistas y creadores multimedia, ya que es un campo de acción que ofrece gran libertad creativa y la posibilidad de aprender nuevas técnicas y herramientas. Además de ser un interesante espacio para la autopromoción.
2. Al ser un campo de acción profundamente relacionado con la tecnología, es recomendable para los involucrados en esta actividad estar continuamente investigando e informándose sobre nuevas tecnologías y herramientas, sobre todo lo que sucede en el exterior.
3. Si bien es posible realizar performances audiovisuales para presentaciones musicales con material de video reciclado de otros creadores o descargado de internet. Se recomienda para proyectos importantes la elaboración de material gráfico propio, esto contribuye a crear una identidad visual con identidad diferenciada y a lograr una mejor pertenencia de la parte visual con la auditiva.
4. El esquema de los planos de la experiencia de usuario de JJ Garret es un sistema potente y versátil para esquematizar procesos creativos de diversa índole, se recomienda considerar su uso cuando se necesita planificar un proyecto audiovisual importante o como marco teórico con fines académicos.
5. El desarrollo y programación de sistemas de software para ejecutar visuales en vivo para presentaciones musicales es una área de acción dentro de la cual se pueden realizar proyectos interesantes, se recomienda a diseñadores multimedia, programadores y video artistas considerar su intervención en esta área.
6. Los sistemas de software para controlar visuales en vivo ofrecen una amplia gama de efectos y filtros preestablecidos, Con el fin de lograr una identidad visual propia y diferenciada recomiendo no abusar de ellos y en especial no usar el túnel.

REFERENCIAS

Bibliografía.

- BERGUER, JHON. Modos de ver. 2010.
- BREA, JOSÉ LUIZ. La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. 2002.
- COLOMER, RAFOLS. Diseño Audiovisual. 2004.
- CHION, MICHAEL. La audiovision: introduccion a un analisis conjunto de la imagen y el sonido. 1998.
- DELEUZE, GILLES. La Imagen en Movimiento. 1982.
- Diccionario de la RAE. Espasa - Calpe, 2001.
- ECO, UMBERTO. Apocalípticos e Integrados. 1965.
- ESKANDAR, XARENE. vE-jA: Art + Technology of Live Audio-Video. 2006.
- FAULKNER MICHAEL, D- Fuse. VJ: audio-visual art + VJ culture. Inglaterra 2006.
- JESSE JAMES GARRETT, The Elements of User Experience : User-Centered Design for the Web and Beyond. 2011.
- JAEGER, TIMOTHY. Live Cinema Unraveled. 2005.
- LAZAR, ZIV. VJ a Pseudo Subculture. 2007.
- MUGGLETON, DAVID. The Post Sub-culture Reader. 2003.
- MACLUHAN, MARSHALL. Understanding Media. 1964.
- MANOVICH, LEV. La Vanguardia Como Software, 1999.
- MANOVICH, LEV. Understanding Hybrid Media, 2007.
- MANOVICH, LEV. El Software Toma el Mando, 2012.
- MIRZOEFF, NICHOLAS. Introduction To Visual Culture. 2003.
- MUNARI, BRUNO. Diseño y Comunicación Visual. 1985.
- LESSIG, LAWRENCE. Free Culture. 2004.
- WEIBEL, PETER. Conocimiento y Visión. Catálogo Cibervisión, 1999.
- SPINRAD, PAUL. The VJ book. 2005.
- SÁNCHEZ, PABLO G. POLITE Y SERGI. El sonido de la Velocidad. Cine y música electrónica. 2005.

Enlaces Web.

- ABAD, BEGOÑA. Tecno-perceptivas de la sonoridad electrónica en la cibercultura. 2003. <http://www.uoc.edu/humfil/articulos/esp/abad0403/abad0403.html>.
- ANIMA INSIDE, REVERBNATION <https://www.reverbnation.com/animainside>
- BARTOLOMÉ, ANTONIO. Video Digital. 2003. http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/03_video_digital.pdf.
- DATATON <http://www.dataton.com/watchout>
- GARCIA, ROSA DIAZ. El Videoarte en el País Vasco. 2004. <http://odongarcia.blogspot.com/2008/06/que-es-el-videoarte.html>.
- GIANNETTI, CLAUDIA. «La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión.» Universidad Abierta de Cataluña. 2002. <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/giannetti0602/giannetti0602.html>.
- MANOVICH, LEV. Lenguaje of New Media. 2002. — . Universidad Abierta de Cataluña. 2004. <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/698>.
- KIRN, PETER. Free Mac Looper for Wii Controller, Wii MIDI Hacking Round-up. <http://createdigitalmusic.com/2007/03/free-mac-looper-for-wii-controller-wii-midi-hacking-round-up/>.
- LONGINA, CHIU. Binomio Artista-Ciencia . 2004. <http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/longina/binomio.htm>.
- VIRILIO, PAUL. Velocidad e información . 2006. <http://hipercroquis.net/2006/10/24/paul-virilio-velocidad-e-informacion/>.
- REKALDE, JOSU. De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. 2004. <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>.
- PIÑA, ANTONIO BARTOLOMÉ. Laboratori de Mitjans Interactius. http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/03_video_digital.pdf.
- PRADO, EMILI. «Herramientas digitales y lenguaje multimedia: retos a la creación.» Poligrafía Binaria. 2005. <http://poligrafiabinaria.blogia.com/2005/040803-herramientas-digitales-y-lenguaje-multimedia-retos-a-la-creacion.php>.
- PÉREZ, SALVADOR DIÁNEZ. «La desacralización de las obras.» www.0100101110101101.org. 2001. http://www.0100101110101101.org/texts/ceade_hell-tele-life-sp.html.
- GEETA DAYAL. GEETA DAYAL «Meet Kraftwerk's Original 3-D Animator, Rebecca Allen» <http://www.wired.com/2012/04/kraftwerk-rebecca-allen/>

- MOMA MUSEUM OF MODERN ART
<http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1257>
- EL MERCURIO, BSG «Cuatro bandas comparten sus experimentos sonoros»
<http://www.elmercurio.com.ec/482842-cuatro-bandas-comparten-sus-experimentos-sonoros>
- LEV MANOVICH (The Poetics of Augmented Space), 2006
<http://www.alice.id.tue.nl/references/manovich-2006.pdf>

IMÁGENES

- (img.1) El motor analítico de Charles Babagge. www.archive.org (Licencia Creative Commons).
- (img.2) Uno de los primeros Daguerrotipos. www.archive.org (Licencia Creative Commons).
- (img.3) Uno de los primeros computadores personales. www.archive.org (Licencia Creative Commons).
- (img.4) Imagen de un Bizonte de la Cueva de Altamira. www.archive.org (Licencia Creative Commons).
- (img.5) Captura de pantalla de Youtube. Fuente: www.youtube.com.
- (img.6) Portada del disco Pet Sounds de los Beach Boys. Fuente: www.allcdcovers.com.
- (img.7) Portada del disco Endtroducing de Dj Shadow. Fuente: www.allcdcovers.com.
- (img.8) Serie televisiva 24 (Fox 2001), ejemplo de acción en tiempo real. www.moviedatabase.com.
- (img.9) Película UP (Pixar 2009), ejemplo de Elipsis Temporal. www.moviedatabase.com.
- (img.10) Ilustración de un praxinoscopio (1882). www.archive.org, licencia Creative Commons.
- (img.11) Galope de caballo de Eadweard Muybridge. www.archive.org, licencia Creative Commons.
- (img.12) La llegada del Tren de los hermanos Lumiere. www.archive.org, licencia Creative Commons.
- (img.13) Las sinfonías animadas de Oskar Fischinger. www.archive.org, licencia Creative Commons.
- (img.14) Philo Taylor Farnsworth con un dispositivo antepasado de la TV. www.archive.org, licencia Creative Commons.
- (img.15) Captura imagen del video Video Killed The Radio Star.
- (img.16) Magnetoscopio Ampex (1956).
- (img.17) Kseniya Simanova en un performance de dibujo en arena. www.kseniasimanova.com.
- (img.18) Performance del duo británico Coldcut. www.coldcut.com
- (img.19) Performance de Light Surgeons. Fuente: www.lightsurgeons.com.
- (img.20) Equipos del artista conocido como Video Jesus. www.vjdiary.org.

(img.21) Performance patrocinado por la marca alemana Adidas realizado por el colectivo audiovisual C-Hackerz. Fuente: www.c-hackerz.org.

(img.22) Performance realizado por Autómata en conjunto con la banda Pasajero. Fuente: Autómata

(img.23) “Los elementos de la experiencia de usuario” de Jesse James Garret.

(img.23) Afiche promocional de Sesiones Pumapungo. Autor: Jaime Ulloa.

(img.25) Afiche promocional de Sesiones Pumapungo.

(img.26) Fotografías de Sesiones Pumapungo. Cortesías Jaime Ulloa

(img.32) Fotografías del evento tributo a Radiohead. Fotografía: Hernán Salcedo.

(img.33) Portada del disco PABLO HONEY, diseño: Stanley Donwood.

(img.34) Portada del disco THE BENDS, diseño: Stanley Donwood.

(img.35) Portada del disco OK COMPUTER, diseño: Stanley Donwood.

(img.36) Portada del disco KID A, diseño: Stanley Donwood.

(img.37) Portada del disco AMNESIAC, diseño: Stanley Donwood.

(img.38) Portada del disco HAIL TO THE THIEF, diseño: Stanley Donwood.

(img.39) Portada del disco IN RAINBOWS, diseño: Stanley Donwood.

(img.40)) Portada del disco KING OF LIMBS, diseño: Stanley Donwood.

(img.41) Minimum Maximum - Portada DVD.

(img.42) Musique Non Stop - Portada de LP. Diseño: Rebeca Allen.

(img.43) Imágenes de la exposición “Kraftwerk Retrospective” MoMA - New York, 2012.

(img.44) Consolas de Kraftwerk. www.kraftwerkfaq.hu.

(img.45) Capturas de pantalla Kraftwerk Minimum-Maximum

(img.47): Anima Inside, foto: Marko Bizarro

(img.48-49) Ilustración realizada para la portada de Duality.

(img.50) Packaging realizado para Duality, disco doble.

(img.51) Graficos del sitio web Reverbnation.

(img.87) Anima Inside en el Teatro Sucre, Fotos: Christian Arboleda.

(img.88) Anima Inside en el Parque de la Madre, Fotos: Christian Arboleda, Christian Gonzales y Kriga.

(img.89) Capturas de pantalla obtenidas de Facebook, Twitter, Instagram y Youtube.

ANEXOS.

1 Entrevista a Frank Quinde (13° / VXF).

1) *Para empezar, danos una breve reseña de tu persona.*

Bueno, q puedo decir, soy de Cuenca, desde pequeño he pasado dibujando mucho, luego en la facultad, incursioné en el diseño, para posteriormente hacer una maestría en diseño industrial, siempre he sido muy versátil en cuanto al diseño, ya que nunca he seguido al 100% lo q el profesor diga u opine respecto a un arte, siempre he sido mi propio crítico respecto a eso, aunque a veces demasiado duro conmigo mismo respecto a mis artes, pero eso ha servido para obtener buenos resultados en cuanto a mi carrera profesional, después de estar haciendo diseño y varios trabajos, se fue formando la necesidad de “hacer algo mas”, llevar a otro nivel mis ilustraciones, dibujos o diseños; es cuando empecé a fusionar lo que sabía de otros programas, que no tenían nada que ver con el diseño o ilustración artística y bueno, empezaron a salir formas y figuras; se podría decir que empecé a ilustrar, pero con profundidad.

2) *¿Cuáles han sido los precedentes de tu trayectoria creativa. (Artistas, obras, textos que te han influenciado)?*

Siempre me ha gustado ser o tratar de ser un analista de lo que ocurre, lo q vemos, lo q nos rodea, nuestro entorno, pero desde un punto de vista conceptual, por ejemplo: por q una silla tiene 4 patas? funciona igual con tres o con 9, da igual; la función es la misma, pero ahí entran factores impalpables pero muy presentes como el porque deseo un objeto? por que me gusta mirar ciertas cosas o ciertas figuras? que forma tiene un olor?? por que nos gusta ciertos aromas?? cosas como esas. Por otra parte me gusta mucho los libros q analizan el arte y o diseño, ahí uno adquiere una visión mas concreta de lo que es en realidad la percepción artística y saber como funciona todo esto, dejando muy atrás el planteamiento de: “me gusta algo por que es lindo, o se ve bien”. los libros de arquitectura hablan mucho de esto también. entre mis artistas preferidos, bueno, son muchos, pero enunciando algunos podrian ser: M.C. Escher, Gaudi, Miró, Baskiat, y un agrado especial por las obras de Bacon.

3) *¿Cuándo y por qué te involucras con la creación de performances audiovisuales?*

Todo esto nace de algo que me sucedió en Buenos Aires (Argentina), mientras realizaba mi maestría. Alguna ves un amigo, me había comentado que estaban preparando una exposición de arte y diseño en Buenos Aires y estaban recibiendo trabajos para la preselección, después de empaparme un poco mas del tema, envié mis trabajos que quería exponer, entre estos estaban unas artes tipo afiche y unas ilustraciones que se veían formas y personajes en movimiento; después de algunos días me llega un mail diciéndome que estaba seleccionado para la exposición, yo súper contento. Bueno, después no supe mas, hasta días antes del evento que vi el afiche promocional de esta exposición donde no se por que pero los organizadores me habían puesto en la lista de los artistas visuales!, lo primero que pensé fue en llamar y decir que se habían equivocado, pero me detuve a pensar y dije: por que no. obviamente me prepare de lleno para esto, tomando lo que ya sabía y enfocándolo mas hacia dar movimiento a mis artes y diseños. aquella noche todo salió muy bien y desde ahí no he dejado de hacer visuales de ese tipo, paralelamente a lo que es mi trabajo de animador 3d y efectos para televisión.

4) *¿Por qué has escogido la pantalla como medio de expresión y no algún soporte más tradicional?*

No necesariamente es una pantalla, se podría decir q puede ser cualquier superficie en donde se pueda mostrar algo sin importar las dimensiones, la pantalla o superficie es muy versátil ya que se puede llegar a muchas personas al mismo tiempo.

5) *Como es tu relación con la tecnología ¿Que tan importante es el software para tu labor creativa?*

Es muy importante, en este campo de crear animaciones o pequeñas películas, es muy impor-

tante los detalles q “no se ven” tales como usar el software correcto para cada fin, el hardware también es muy importante, llegar a un equilibrio en donde todo funcione en armonía para evitar problemas técnicos q pueden ser terribles cuando se trabaja en vivo, y paralelamente uno se ve en la obligación de siempre estar buscando nuevas opciones y alternativas, ya que es una rama que cambia o evoluciona muy rápidamente.

6) *Que tanta importancia crees que tiene el espacio físico en el que se realiza un performance, ¿qué opinas de un acto realizado en una galería de arte o en un museo VS uno realizado en una discoteca?*

Personalmente prefiero una performance en una galería, ya que siempre me gusta crear piezas conceptuales, crear una historia, en las discotecas es muy emocionante presentarse pero el fin es el mismo, hacer q la gente se emocione, se exalte, baile, disfrute, darle un plus a la experiencia sonora.

5.2.- Entrevista a Jaime Ulloa (Rotofest).

1) *Para empezar, danos una breve reseña de tu persona.*

Diseñador Gráfico experimental vinculado con Multimedia y Motion Graphics desde temprana edad, cuando inicia sus estudios Universitarios en la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay en 1997. Ingresa al mundo de la electrónica en el año 2006 con su proyecto de visualización de la música. Su excelente técnica, alto grado de sincronización y lo freak de sus visuales, hicieron que participe en los Festivales y eventos más importantes de su país y de Sudamérica, compartiendo escena con los mejores Djs Nacionales e Internacionales tales como:

THE VJs FEST (Lima - Perú), UNFAMOUS FEST (Medellín - Colombia), LAPAZTOK (La Paz - Bolivia) SAMC 2008, Chongon Parade 2007, Piraña Parade 2007, Sun Set Parade 2008, Rotofest 1-2-3, ARMIN VAN BUUREN (HOLANDA), David Guetta (FRANCIA), Eric Morillo (USA), Marco Carola (ITA), Ivano Bellini (USA), Monica X (España) Willy San Juan (ESPAÑA), DFUSE (USA), Marco Lenzi (ITA), Nando Discontrol (España), Apendics Shuffle (USA), Andy Dàbula (ARG-ESP), Dorian Isaac (USA), Vinny Arbucci (USA), Zeta Bosio (Argentina) Godwin Pereira (SINGAPUR), Danny Howells (UK), James Zabiela (UK), Cristian Berger (PERU), Maysa Lozano (PERU), Delete (VENEZUELA) Carlos Benitez (COLOMBIA), Israel Sunshine (VENEZUELA), Orieta Chrem (PERU) Juan Pablo de la Quintana (PERU), Dj Kam (USA) Lizzy (COLOMBIA), Minimonomi (PERU) Gabriel Sordo (MEXICO), Rolling/Cash (CANADA), Dj Lexx (COLOMBIA), Dj Villa (COLOMBIA), Diego Vega (URUGUAY).

En poco tiempo se consolida como uno de los mejores diseñadores del país, pionero y máximo exponente del VJing en el Ecuador, catalogado a finales del 2007, por el portal argentino DLA www.dancelatinoamerica.com , el mejor VJ del Ecuador, potencializando así su imagen a nivel internacional. así como obtiene reconocimientos y varias publicaciones que lo nombraban como el VJ pionero en nuestro medio.

Director y Mentalizador del Rotofest, Festival de cultura electrónica que se realiza año a año, un espectáculo sin precedentes en la escena electrónica ecuatoriana, que en su tercera edición llevó a más de 10000 personas al valle de Yunguilla a unirse por el PLUR.

Ha llegado a hacer de los visuales un ingrediente imprescindible dentro de un evento electrónico completo, creando el ambiente propicio para el máximo disfrute de la música, reinterpretando el cúmulo de sensaciones que nacen en las perillas del mixer y terminan en la retina del ojo.

2) *¿Cuáles han sido los precedentes de tu trayectoria creativa. (Artistas, obras, textos que te han influenciado?)*

Todo comenzó luego de un Festival de Diseño y Música experimental que se realizo en Cuenca en junio del 2011, INFUSION FEST. Fue la primera vez que estuvimos en contacto con colectivos experimentales de varias partes del mundo y que ya habían dado el paso al diseño en movimiento y su vinculación con la música. Luego de eso toda la capacitación e instrucción se ha desarrollado de manera independiente y principalmente en internet, perfeccionando el manejo de software, investigación sobre técnicas y tendencias.

3) *¿Cuándo y por qué te involucras con la creación de performances audiovisuales?*

Empezamos hace poco mas de 6 años con la creación de nuestro Festival Rotofest en donde nos pareció muy interesante la fusión de la grafica con la música, presentada en conjunto como una obra completa. se logra generar en el publico sensaciones únicas y transportarlos a otro nivel de percepción.

4) *¿Por qué has escogido la pantalla como medio de expresión y no algún soporte más tradicional?*

Bueno, como Diseñador gráfico, manejo varios tipos de soportes, pero en lo que a eventos se refiere la pantalla es el soporte mas versátil y de mayor alcance, además el hecho de tener la línea de tiempo a nuestro favor multiplica por mil las posibilidades expresivas.

5) *Como es tu relación con la tecnología ¿Que tan importante es el software para tu labor creativa?*

El Software en la parte audiovisual se divide en 2 grupos: La parte creativa o de creación que es en la que se trabaja generando y preparando el material a presentar y ahí tenemos varios como Flash, After Effects, Premier, Final Cut, etc y el otro grupo es el software que te permite poner en escena todo el material preparado, el cual tendría que tener mucha versatilidad para ir creando un live set en conjunción con la música, y también la precisión para sincronizarlos al máximo con el audio.

6) *Que tanta importancia crees que tiene el espacio físico en el que se realiza un performance, ¿qué opinas de un acto realizado en una galería de arte o en un museo VS uno realizado en una discoteca?*

Cada vez vamos desarrollando mas el tema, y eso es muy interesante, el hecho de romper el 4x3 de una pantalla tradicional y empezar a jugar con múltiples pantallas, mapping, etc hace que convirtamos nuestro trabajo en una instalación visual que se acopla y funciona en relación al espacio, pienso que es mucho mas enriquecedor trabajar en instalaciones ya sea en un museo, exteriores o un club.

7) *¿Como percibes al entorno Ecuatoriano para la los artistas audiovisuales? Crees que se pueda hablar de que existe una identidad nacional en este campo*

Pienso que como todo, se mueve en base a una moda, luego de que con algunos diseñadores empezamos a experimentar el tema visual hace varios años, han ido apareciendo varias gentes a nivel país que sin ninguna instrucción formal y ningún conocimiento estético ni de producción grafica, sino mas bien con un programa básico de mezcla de imágenes han salido al mercado por así decirlo. Entonces esto no nos permite hablar de una identidad todavía falta mucho por caminar en este tema en nuestro país hay buenos elementos que van apareciendo también pero falta mucho.

8) *Como es la relación de el VJ con otras figuras como los DJs los productores de eventos, los dueños de locales, etc. ¿Crees que hay una comprensión y aprecio de estos hacia la labor del VJ?*

Es otro tema que es muy difícil, ósea al menos luego de este camino que he andado ya los promotores de eventos y dueños de clubs, ya se han dado cuenta de la necesidad de tener un visualista en vivo. (antes solo compraban un disco de fractales en movimiento y ya) pero salvo ciertas excepciones el trato no es el debido y así mismo el tema económico pesa muchísimo. Falta mas reconocimiento hacia una labor que es sumamente importante dentro del show.

9) *¿Cómo vez el futuro de esta disciplina en nuestro entorno (Ecuador)?*

Pienso que tiene muy buenas perspectivas hay mucha gente que se ve atraída y le interesa mucho esta labor, pero a su vez deberíamos ir guiando un poco, no se en la universidades debería ya tocarse el tema y trabajar en eso. Además en nuestra intención como colectivo abrir espacios como workshops, también para aportar poco a poco con el desarrollo de esta labor en nuestra ciudad y país.

5.4.- ENTREVISTA, GABRIEL BACACELA (Pumapungo sessions, sinestésico).

1) *Para empezar, danos una breve reseña de tu persona.*

bueno mis nombres son gabriel francisco Bacacela Arevalo . también conocido como numakine tengo 28 años, vivo y soy de cuenca,

2) *Cuéntanos un poco sobre tu formación y trayectoria creativa*

Tengo una formación de estudios en artes por 4 años, vengo de una familia donde el arte esta todo el tiempo la creatividad y sus formas de expresar están presentes en el día a día, bueno en esto del vídeo y lo que tiene que ver con el mapping comencé por pura casualidad de la vida, entre mis panas conocí a la persona que ya sabia de esto ya trabajaba en vídeo , en producción todo lo que es cine cortos etc. y en la u. yo estaba siguiendo arte plásticas pero yo andaba en esos momentos pintando murales, full street art. viviendo el arte de otra forma jajajaj.. y pues alguna vez con este pana que te menciono (por cierto su nombres carlos bernal el pro de los pro) empece a ver más de sus trabajos me hablaba de sus ideas en el video, en el mapping y pues poco a poco me fui llenando de imágenes, vídeos en mi cabeza descubrí otro lenguaje artístico consigue cámara y empece ahí a soñar con los lentes con lo que se puede crear con los softwares y pues me enamore jajajaja. En la escena under. llevo 2 años, que han sido los mejores de mi vida ajajaj he tenido el gusto de compartir escenario con talentos increíbles nacionales y extranjeros. con bandas locales y nacionales. Para más info. me encuentras en facebook como numakine. (puedes bajarte videos, fotos hay material para que puedas usarlo)

3) *Describenos el proceso creativo para el performance realizado en Pumapungo Sessions.*

Bueno en sesiones pumapungo fue mi primera vez en un teatro no sabia que me iba a encontrar mas que nada en el espacio físico para la proyección y con sinestecico los vídeos y los clips se trabajaron según el ritmo y la letras de las canciones con los que se iban a tocar esa noche fue una experiencia increíble ya que mas he trabajado para djs. y los ritmos y la temática es muy diferente, pero con senestecico hubo conexión todo salio muy bakan y flujo toda la creatividad ... lo que se buscaba con sinestecico en escena fue algo totalmente introspectivo que la gente pudiera ver los estados mentales de los músicos que se pudiera ver y apreciar la filosofía moderna que expresa su música. se uso lo básico compu, proyector las ganas de crear jajaja...

6) *Cuéntanos sobre el espacio físico, la puesta en escena y la tecnología usada en este performance.*

bueno en mi caso cuando empece el video y hacer mapping usaba clips y vídeos de otros para las proyecciones pero poco a poco fui creando mi estilo y mi forma de trabajar se ve reflejado en mis presentaciones, creo que todos hemos comenzado asi pero ya depende de que tan ético eres con vos mismo para seguir haciendo lo que se hace y no caer en una mediocridad.

7) *Es común que los vj's reutilicen imágenes de otros autores obtenidas de internet, de películas, etc. ¿qué opinas de esto?*

El entorno es prometedor, es una constante de lucha para salir, y que tu camello sea apreciado y valorado de verdad el camino ya no es tan largo... hay gente en el ecuador con un talento increíble y se puede hacer cosas de verdad locas .buscando buscando se llega a "roma"....

7) *¿Como percibes al entorno Ecuatoriano para la los artistas audiovisuales? Crees que se pueda hablar de que existe una identidad nacional en este campo.*

La relación con djs en mi caso es muy buena he conocido y hecho amistades que valen la pena, se ha trabajado y se armado buenos proyectos, he participado en eventos con dj s internacionales que han ayudado a levantar la escena electrónica en nuestra ciudad, con bandas se han trabajado poco y han sido buenos camellos pero falta más tenemos que hacer esta movida crezca más y que los músicos paren bola un poco más. espero en algún momento toparme con algún productor bueno que valore de verdad esto, con los pocos productores que he hablado me ha ido mal jajajaja porque no valoran el trabajo las horas que uno invierte para producir . en cuestiones de dinero al menos.

8) *Como es la relación del VJ con otras figuras como los DJs, los productores de eventos, los músicos, los dueños de locales, etc. ¿Crees que hay una comprensión y aprecio hacia la labor del VJ? piensan que uno esta loco en dar una cifra ...y eso hay que cambiar, soy artista y valoro el acole que*

se me brinda en las tocaditas pero yo también vivo de esto es así de simple. el vj. pienso que esencial en todo sentido es el que le da otro sentido a la música, alegría, tristezas, risas, llantos etc. eso también se transmite, la gente salta baila hace mosh. de eso se debe tratar la vida... .

9) *¿Cómo vez el futuro de esta disciplina en nuestro entorno (Ecuador)?*

El futuro del vj, o del que hace y produce vídeo eso ya depende de que tan loco estés para surgir en este camino.. es así de simple solo depende en querer y hacer un buen trabajo.

5.5.- Anima inside - Kit de prensa.

De: Quito, Ecuador

Genero: Rock, ,

Miembros: Riccardo De La Cuesta - Vocales, Marcos Benalcázar - Guitarra, Juan Pazmiño - Bajo, Johnny Gordon - Batería

Banda de rock de Ecuador.

Inicia su carrera a finales de 2006 con una influencia de rock progresivo que evoluciona hacia un sonido actual, mucho más mainstream con una identidad propia, sus canciones describen una madurez fusionando algunos de sus singles con elementos andinos y afros.

Ganadora de múltiples premios, disco de oro y más reconocimientos lo que ha convertido a Anima Inside como una de las bandas de rock más reconocidas de la región.

Han visitado varios países: Brasil, Colombia, México y constantemente invitados por sus marcas de endorsement a la Namm Show en Los Angeles, CA; además de compartir escenario con grandes artistas como: Ozzy Osbourne, Deep Purple, Mr. Big o Kiss.

Sus singles siempre son parte del top de las radios locales, con una base de fans en redes sociales muy importante, descargas digitales y ventas la posicionan de manera muy atractiva para productores de shows y marcas. Varias de sus canciones han sido parte de soundtracks en comerciales y películas.

Editaron su primer álbum con EMI Music, toda una revelación para el mercado ecuatoriano, un éxito en ventas por lo cual consiguieron su primer disco de oro, hoy forman parte de Rock On Records, label regional (Panamá, Colombia, Ecuador, Perú) con lo cual su posicionamiento internacional cada vez es más fuerte.

