

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Motion Graphics Aplicado a la Producción de un Videoclip Musical del
Género Metal

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciatura en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Kevin Ronald Campoverde Suárez

Selena Rossemary Alvarado Portilla

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2020

DEDICATORIA

Dedicado a los integrantes de Ministry of Evil por permitirnos trabajar con su obra. A la escena metalera del país y a los artistas que formaron parte en cada etapa de este audiovisual. Esto es por ustedes y para ustedes.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en demasía y dedicamos este trabajo a Dios, por darnos el empuje para cumplir esta meta en nuestra formación profesional. A nuestras familias, por el esfuerzo y apoyo incondicional brindado en cada etapa de nuestras vidas. A nuestros compañeros y amigos por hacer de esta vida universitaria una experiencia inolvidable. A los educadores que nos brindaron sus conocimientos y experiencias para formarnos como profesionales dignos de esta profesión. Y a todas las personas que aportan en nuestro diario vivir.

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Kevin Ronald Campoverde Suárez* y *Selena Rosemary Alvarado Portilla* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



Kevin Ronald
Campoverde Suárez



Selena Rossemary
Alvarado Portilla

EVALUADORES



Msg. Eva Lodeiro Señaris

PROFESOR DE LA MATERIA



Firmado electrónicamente por:
GUILLERMO
ALEJANDRO DOYLET
LARREA

Msg. Guillermo Alejandro Doylet Larrea

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

El siguiente trabajo busca incentivar a las agrupaciones musicales del género Metal de la ciudad de Guayaquil, a emplear la animación como manifestación artística, para optimizar la percepción del mensaje que se quiere transmitir en el videoclip de una pieza musical de este estilo. Se analiza la técnica apropiada, el uso de referentes pictóricos para la representación visual de la trama y el análisis de costos comparado con una producción audiovisual habitual.

El problema se plantea en la ciudad de Guayaquil, donde existe casi una centena de agrupaciones de este género que pasan desapercibidos ante un público ajeno a este estilo, ya sea por estigmas sociales, desconocimiento o por el poco profesionalismo de las agrupaciones al producir un contenido visualmente llamativo, puesto que estas optan por realizar videoclips performativos o con personajes que refuerzan los estereotipos a los que este estilo musical se lo relaciona.

Para el desarrollo del audiovisual se escogió la obra musical de una agrupación guayaquileña. Para la estética visual, se tomó como referencia la serie “Edad de la Ira” del pintor ecuatoriano Oswaldo Guayasamín, ya que su expresionismo concordó con la temática de la canción. Y en cuanto a la técnica de animación a emplear, se determinó que el Motion Graphics ofrecía las ventajas para acentuar el concepto general del videoclip.

Como resultado se obtuvo un audiovisual animado que resultó factible en el aspecto artístico, técnico y económico, ya que todo lo aplicado solo brindó ventajas al momento de realizarlo, cumpliendo con el tiempo planificado en la preproducción.

De esta manera, se plantea un referente para otras agrupaciones musicales, no solo del género musical Metal, sino para otros estilos que precisen exponer su mensaje de una manera diferente y con mejor alcance ante un público nuevo mediante una técnica alternativa de representación visual.

Palabras Clave: Videoclip, Motion Graphics, Animación, Metal, Producción.

ABSTRACT

The following work seeks to encourage Metal musical genre groups in the city of Guayaquil the use of animation as an artistic manifestation to optimize the perception of the message that wants to be transmitted in the video clip of a musical piece of this style. The appropriate technique, the use of pictorial references for the visual representation of the plot and the cost analysis compared with a usual audiovisual production are analyzed.

The problem arises in the city of Guayaquil, where there are almost a hundred groups of this genre that go unnoticed by a public unrelated to this style, either due to social stigmas, ignorance, or because of the unprofessionalism of the groups when producing a visually striking content, since they choose to make performative video clips or with characters that reinforce the stereotypes to which this musical style is associated.

For the development of the audiovisual, the musical work of a group from Guayaquil was chosen. For visual aesthetics, the series "Age of Wrath" by the Ecuadorian painter Oswaldo Guayasamín was taken as a reference, since his expressionism was consistent with the theme of the song. And as for the animation technique to be used, it was determined that motion graphics offered the advantages to accentuate the general concept of the video clip.

As a result, an animated audiovisual was obtained that was feasible in the artistic, technical, and economic aspect, since everything applied only provided advantages in its development, complying with the planned time in pre-production.

In this way, a reference is proposed for other musical groups, not only of the Metal musical genre, but for other styles that need to present their message in a different way and with a better reach before a new audience, through an alternative technique of visual representation.

Keywords: Videoclip, Motion Graphics, Animation, Metal, Production.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	4
RESUMEN.....	I
<i>ABSTRACT</i>	II
ABREVIATURAS	VI
ÍNDICE DE TABLAS	VII
CAPÍTULO 1	8
1. INTRODUCCIÓN	8
1.1 Descripción del problema	10
1.2 Justificación del problema.....	11
1.3 Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo general	13
1.3.2 Objetivos específicos	13
1.4 Estado del Arte	13
1.4.1 Relación música - imagen	13
1.4.2 "Música Visual".....	13
1.4.3 El videoclip	14
1.4.4 El videoclip en la era digital.....	14
1.4.5 De la televisión a la web.....	15
1.4.6 Tipología de videoclips en la era digital.....	16
1.4.7 Representación de la imagen en movimiento	17
1.4.8 Persistencia retiniana	18
1.4.9 Técnicas de animación.....	18
1.4.10 Motion Graphics	19
Funciones del Motion Graphics	19

Clasificación del Motion Graphics.....	20
1.4.11 El Lenguaje del grafismo visual.....	20
1.4.12 La Ilustración.....	21
1.4.13 Ilustración Digital.....	21
1.4.14 Psicología del color	21
1.4.15 Aplicación del videoclip animado en el Rock.....	22
CAPÍTULO 2.....	24
2. METODOLOGÍA	24
2.1 El Motion Graphics en el videoclip vs otras técnicas	24
2.2 Videoclip	29
2.2.1 Storytelling de Ministry of Evil	29
2.2.2 Necrópolis	30
2.2.3 Edad de la Ira y el manejo de la imagen	31
2.2.4 Trama para el videoclip.....	32
2.2.5 Técnica de animación usada.....	35
2.3 Costos de producción	36
CAPÍTULO 3.....	41
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS	41
CAPÍTULO 4.....	43
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	43
BIBLIOGRAFÍA.....	45
APÉNDICES	48
1. BOCETOS EN BLANCO Y NEGRO	48
2. ILUSTRACIONES A COLOR	51
3. ENTREVISTAS (BORRADOR DE PREGUNTAS Y LINK HACIA LOS AUDIOS Y SCREENSHOTS)	52

4.	CARTA DE PERMISO A ARMADA DEL ECUADOR	54
5.	SONDEO REALIZADO EN FACEBOOK, SOBRE LAS AGRUPACIONES MUSICALES DE GÉNERO METAL EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL	55
6.	SCREENSHOT DE MONTAJE FINAL EN ADOBE PREMIERE	56
7.	SCREENSHOT DE LA COMPOSICIÓN FINAL DE LA ANIMACIÓN EN AFTER EFFECTS	57

ABREVIATURAS

UNICEF United Nations International Children's Emergency Fund

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

BBC British Broadcasting Corporation

ABC American Broadcasting Company

MTV Music Television

CGI Common Gateway Interface

DIY Do it yourself

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1 Tabla comparativa de las técnicas de animación más conocidas.....	24
Tabla 2.2 Trama.....	32
Tabla 2.3 Análisis de costos de producción animada	37
Tabla 2.4 Análisis de costos de producción actuada	38

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

El gran impacto mediático de la música en Ecuador comenzó con MTV y la emisión de Videoclips “siendo una de las vías más importantes por la que los jóvenes ecuatorianos tuvieron acceso a la música de actualidad” (Recalde Martínez, 2015). Esto incita en la forma de identidad que les permite distinguirse como un signo que les describe, los jóvenes cobran sentido en la música y esto conlleva a la apropiación de expresiones, de estilos, de moda, de características, de íconos musicales, entre otras cosas. Esa estrecha unificación entre el imaginario de la cultura juvenil con la música es uno de los agentes atómicos donde se identifican, y más notoriamente con el rock. En las palabras de (Castaño Támara, 2015) “Es hablar de jóvenes que encontraron en el Metal un refugio donde canalizar su rebeldía”.

El Metal es un género musical que apareció en Reino Unido y Estados Unidos a mediados de los 60's y principios de los 70's, siendo un precedente del hard rock, blues rock y el rock psicodélico. Cada uno de estos grupos contribuyó a la creación del arquetipo de "banda de rock", ruidosa, impredecible, rebelde e incluso peligrosa. El Metal comenzó a tomar forma, y a su vez los actos fueron notablemente más fuertes no sólo en volumen, sino en la elaboración de contenidos sociales contundentes en sus letras. En los años 90's, tiempo en el que el Metal se reforzó internacionalmente, emergieron las bandas y grupos ecuatorianos que imitaron el estilo (Pearlin , 2014).

En el ámbito nacional, el rock ecuatoriano nació en Guayaquil, y aunque es difícil establecer una fecha concreta de su génesis, se conoce que es entre finales de los años 50's e inicios de los 60's, en que influenciados por agrupaciones de Argentina y México empiezan a surgir bandas como Los Hippies, Los Halcones y Los Dragones (Choez Cueva, 2016), quienes en el principio tocaban únicamente *covers* de grupos internacionales. Desde este punto empiezan a viajar músicos desde Guayaquil hacia Quito y otras ciudades del país en la cuales este género musical toma fuerza (Rodríguez, 2015). Es para los años 70's en donde bandas como Texaco Gulf liderada por Pancho Jaime “La mamá del rock”, da pie para el surgimiento de agrupaciones con

un sonido y estética diferente y más extrema. Es así como Abraxas y Spectrum Line se establecen como las primeras bandas de Metal de Guayaquil, para que luego Post Mortem, Moulin Rouge, Blaze, Demolición, Notoken y Profecía forjaran el terreno para el futuro de la escena Metal de la ciudad (Memorias del Rock Guayako, Documental, 2012).

En lo que a la animación se refiere, según (Castro & Sánchez, 1999) los inicios de la animación en el país se remontan al año 1964 donde el caricaturista Gonzalo Orquera empieza a realizar la animación cinematográfica del espacio televisivo “La Ventana de los Andes” de Canal 4. Posteriormente en 1967 realiza el primer corto publicitario de dibujos animados producido en cinta de 16mm para Cigarrillos Progreso junto al camarógrafo Carlos Semblantes y el técnico de sonido Rodrigo Cevallos. Este producto mostraba trazos sencillos de color negro sobre fondo blanco o viceversa, no pasando de dos personajes sobre un entorno simple. En 1985 se funda Cinearte a la mano de su director Edgar Cevallos, quien crea al icónico personaje quiteño “Evaristo” para una serie de *spots* para la municipalidad. En 1992 aparece el personaje de Disney “Máximo”. Auspiciado por UNICEF se realizaron varios cortos en los que el mencionado papagayo daba consejos de salud.

Cabe recalcar que en la actualidad existe mucho más contenido en las antes mencionadas disciplinas, la razón de esto es la accesibilidad a equipos y programas computarizados que ofrecen mejor desempeño en la realización del audiovisual, como por ejemplo la *suite* de Adobe que permite desde la ilustración de personajes hasta la postproducción de video y sonido. Estas herramientas se suman al crecimiento de las plataformas digitales y *streaming* que facilitan la exposición y consumo de dicho contenido.

1.1 Descripción del problema

Dentro del género Metal de la ciudad de Guayaquil existen aproximadamente cien agrupaciones musicales¹, algunas reconocidas nacional e internacionalmente que en la actualidad no consiguen tener la presencia suficiente en el ámbito musical del país. Ya sea por desconocimiento, estigmas sociales, o porque “El poco profesionalismo de las bandas al producir su material audiovisual repercute en que algunos de sus logros pasen desapercibidos ante la sociedad, y por ende esta expresión musical quede de lado entre otros estilos” (Calle, 2020).

La mayoría de las bandas al momento de producir su material audiovisual, se inclinan por el lado de la imagen performativa, o en algunas ocasiones exhiben pequeñas historias que intentan aportar a la temática de la canción. En palabras del periodista e historiador del rock (Rodríguez, 2020).

“...De veintiséis videoclips, veinte siguen un patrón en los que se muestran a los músicos ejecutando sus instrumentos, lo que desanima a seguir viéndolo; carecen de temas de producción a la hora de contar una historia. Estos productos logran estar presentes entre sus seguidores por poco tiempo y se quedan estancados como un videoclip más junto a decenas de productos similares. La falta de innovación en el contenido multimedia de algunas agrupaciones no permite que se exploren otras opciones visuales que puedan comunicar de manera diferente el concepto de su obra”.

El Metal, desde su llegada ha sufrido represiones por parte de algunos sectores de la sociedad que lo enlazaban con la delincuencia, drogadicción, satanismo y demás fechorías que “atentaban a la ética” regional. Ya que, ante los ojos de la postura conservadora que valoraba “lo nuestro” se lo juzgaba como una extremidad del

¹ Encuesta realizada por el autor en la red social Facebook en el año 2019, estos datos pueden haber variado con el paso del tiempo a la actualidad (<https://bit.ly/3gNCX6Q>).

capitalismo manipulado para corromper a la “sacro-cultura” nacional (Viteri Morejón, 2011).

Dichos estereotipos de la sociedad ante este género musical se ven reforzados por la misma imagen que manejan en sus videos actuados que, en varios casos, reflejan situaciones crudas o sin censura. Esto causa que gran parte de la audiencia que no está familiarizada con este género musical sienta cierto repudio ante dicho material. Debido a que existe una comunidad muy pequeña de consumidores de un género “mal visto”, y teniendo en cuenta su constante disminución, en la industria musical no se atreven a invertir en algo que no es rentable (Rodríguez, 2020).

Además, se suma la falta de conocimiento sobre el costo de las producciones, ya sean animadas, actuadas, incluso musicales (de toda esta cantidad de agrupaciones en este estilo, sólo la agrupación guayaquileña de Power Metal, Black Sun cuenta con un video animado en su tema “Robert the Doll” lanzado en abril del 2017), lo que provoca que se recurra a videos caseros hechos por “panas”. La calidad de la imagen se torna “*underground*”, por tanto, el interés de propios y extraños a este estilo musical se ve reducida. (Rodríguez, 2020) afirma: “Trabajar en un videoclip es la base más fuerte que pueden tener las bandas, para dar a conocer su trabajo”. Pero, la idiosincrasia de las agrupaciones que no quieren invertir en un buen material los limita a pasar desapercibido (Flores, 2020).

1.2 Justificación del problema

La evolución tecnológica ha desarrollado en los consumidores demandas por contenidos visualmente más elaborados, sin que pierdan su ligereza. Por ello, la percepción hacia la animación gráfica se vuelve más fácil de absorber; ya sean estas de índole, explicativo, complementario o artístico. Según (Bermúdez Montoya, 2015) “El lenguaje animado desde sus orígenes se ha caracterizado por acoplar múltiples públicos y culturas, a través de diferentes representaciones del diseño”. Ahora conforme, al tratar de vincularse con los videoclips, se crea un entretenimiento llamativo que provoca al consumo del mismo.

“La animación brinda más posibilidades para formar ideas, personajes con diferentes estéticas y escenarios” (Flores, 2020) posibilita explorar ámbitos surrealistas, imposibles, expresivos y fuera de lo común, a diferencia de un video performativo; además de que es la mejor opción en situaciones en las que no se puede trabajar presencialmente con todo un equipo, reforzando así la producción remota, la misma que nos ofrece la facilidad de crear contenidos audiovisuales usando varias plataformas de comunicación que reducen los costes en gran manera sin descuidar la calidad del contenido.

Las características que cumplen los videos animados es durar por más tiempo en la memoria de los consumidores, y además de tener “un alcance bastante amplio para un mayor número de receptores que pueden identificarse con lo que están viendo” (Nüco Communication, 2017). La imagen gráfica en efecto es más atrayente para la visualización en el medio musical, la animación es una herramienta usada habitualmente en la publicidad con alcances superiores a los videos tradicionalmente mostrados, y que también sirven como: *teasers*, *promos*, *lyrics videos*, incluso *backgrounds* durante las presentaciones en vivo de las agrupaciones, lo que genera más *engagement* del público que los ve y escucha.

Para el desarrollo de este proyecto se ha seleccionado el tema “Necrópolis” de la agrupación Ministry of Evil como un referente de la escena Metal de la ciudad de Guayaquil. Este videoclip busca usar la animación como manifestación artística que complemente de mejor manera la percepción del mensaje que se quiere transmitir en la pieza musical. Este contará con una marcada influencia en el manejo de las imágenes del pintor ecuatoriano, Oswaldo Guayasamín y sus obras de “La edad de la ira” cuyo expresionismo de la estética del pintor concuerda con el concepto de la canción de la banda. De esta manera, se busca motivar a las agrupaciones del género Metal, alternativas para la producción de su material audiovisual, en concreto el uso del Motion Graphics.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fomentar el uso de técnicas de animación digital mediante el empleo de Motion Graphics en la producción de un videoclip para el género musical Metal.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Explicar la importancia o beneficios que tiene la animación digital en videoclips mediante la comparación con otras producciones.
2. Conocer los costos de producción y trabajo relacionado a la animación a través de un desglose de valores.
3. Identificar la técnica de animación digital más apropiada para un videoclip del género musical Metal.

1.4 Estado del Arte

1.4.1 Relación música - imagen

La música y la imagen son conceptos que se han intentado aliar desde el auge de la imagen icónica en movimiento en los inicios del cine, pero no es sino hasta que compositores como Alexander Scribin y Arnold Schönberg y pintores como Kandisky y Picabia empezaron a fusionar elementos como el color, la imagen, la música y el sonido, creando experiencias sinestésicas². “Desde entonces, el cine, las vanguardias, la música popular y la tecnología electrónica proporcionaron los elementos lingüísticos, expresivos y técnicos para la construcción y evolución del lenguaje de la música visual, que culminará con el surgimiento de los videoclips o vídeos musicales a mediados de los setenta” (Sedeño, 2002).

1.4.2 "Música Visual"

El inicio del cine sonoro con la película del Alan Croslan “El cantante de Jazz” en 1927, dio la pauta para empezar a sincronizar imagen y sonido. Pero antes de

² Unión de dos imágenes o sensoriales procedentes de diferentes dominios sensoriales (dle.rae.es/sinestesia).

este acontecimiento, en el año 1921, el pintor Oskar Fischinger crea las primeras obras cinematográficas denominadas como "música visual" en la que producía pequeñas películas experimentales con el uso de la animación. Estas consistían en figuras geométricas de distintos colores de se movían e intentaban adaptarse a las variaciones rítmicas del jazz (Sedeño, 2002). Este hito hace que se lo considere como el precursor del videoclip (McHale, 2001).

1.4.3 El videoclip

Su concepto ha sido tema de debate, dado a lo complejo de sus características y lo variable de su producción y técnica desde su origen en los 70's hasta el impacto que tiene el día de hoy en las nuevas plataformas. Por lo cual, cada concepto que se le ha dado queda inadecuado con el paso de los años (Ruiz, 2017).

El doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad David Selva lo define como "un formato audiovisual empleado por el sector fonográfico como herramienta de comunicación comercial, que se basa en la adición de imágenes a una canción preexistente" (Ruiz, 2017), lo que lo diferencia de ser un género audiovisual. Este último es para "designar a los grandes grupos surgidos desde la clasificación por criterio temático" y formato para "designar todas aquellas variaciones formales — del género— producto de la mixtura, la transposición, la multicodificación, etc., propios del medio y de la actitud contemporánea" (Ruiz, 2017). Por lo cual, dentro del concepto del videoclip como formato audiovisual se pueden incluir varios géneros como la parodia, la comedia, drama, entre otros. "Este producto permite no sólo ver sino escuchar y eventualmente escuchar lo que uno quiere ver".

1.4.4 El videoclip en la era digital

Es justo mencionar que existían programas televisivos que ya transmitían este tipo de contenido, como por ejemplo "6.5 Special" producido por la BBC en 1957, o "Paul Whiteman's Teen Club de la cadena norteamericana ABC. Más tarde, The Ed Sullivan Show y el American Bandstand se mantuvieron como los más representativos e influyentes de la década de los sesenta" (Sedeño, 2002). Pero

el videoclip estuvo en su máximo apogeo en los años 80's con la aparición de MTV (*Music Television*) y una programación por cable que se dedicaba a la emisión exclusivamente de videoclip durante las 24 horas del día, donde las bandas mostraban su producto y se hacían conocer más. Este suceso dio paso a una nueva generación de jóvenes fuertemente influenciados por esta cultura audiovisual (Sedeño, 2002).

Con el paso de los años este formato dejó de servir sólo como instrumento de publicidad para las agrupaciones, para tomar parte como herramienta artística en la que directores como David Fincher y John Landis, o músicos como Michael Jackson y Madonna expresaron sus más grandes ideas mediante videoclips. “Hacia 1984 importantes ceremonias, como los premios Grammy, empiezan a conmemorar los mejores videos musicales. Asimismo, MTV crea los Video Music Awards y años más tarde reivindica el rol del director de videoclip incluyendo su nombre en los créditos de cada video” (Ruiz, 2017).

1.4.5 De la televisión a la web

Luego de varios años MTV cambia de táctica y empieza a incluir el *reallity show*, programación en vivo y series televisivas en su programación con el fin de mantener al público joven que consumía este canal. Pero, aunque otras cadenas seguían transmitiendo videoclips como parte esencial de su programación, la trascendencia y el valor cultural perdió la fuerza que había ganado. Como resultado el formato empieza a buscar nuevos soportes en los que pueda sobrevivir: la web (Ruiz, 2017).

“El video musical vive una gran revolución que lo separa de los límites que presenta el medio televisivo: el formato ya no es predominante para un soporte que sólo busca transmitir los videos más atractivos. Internet convierte a los espectadores en usuarios y el medio se vuelve interactivo: nacen nuevos estilos y métodos de consumo que a su vez desarrollan un nuevo método de producción del formato. Hoy en día el fenómeno de los videos musicales vuelve a despertar interés en la experiencia cultural de las personas” (Ruiz, 2017).

Estas páginas de *video hosting* dan la posibilidad de generar y ver contenido audiovisual de toda índole. En el caso de los videoclips, plataformas como YouTube, Vimeo, Dailymotion, les ofrecen un nuevo hogar, los cuales también funcionan como redes sociales en los que los usuarios pueden interactuar en ellos y les da el poder de elegir que ver a diferencia de la televisión. En este punto, el formato se ve afectado por el portal que lo contiene y el videoclip se ve obligado a evolucionar.

“...Los videoclips además migran eventualmente a la pantalla de los dispositivos portátiles: aplicaciones como Snapchat, Apple Music o Spotify se suman como portales de videos musicales. Las redes de video hosting permiten además de consumir videos crear contenido multimedia. En este caso los prosumer siguen el método del Do It Yourself (DIY) o el hágalo usted mismo, utilizando desde cámaras profesionales hasta teléfonos móviles y juega con programas como Garage Band o iMovie en sus computadoras para luego subir el material a Internet” (Ruiz, 2017).

1.4.6 Tipología de videoclips en la era digital

Los videos musicales en general evitan estatismos en la imagen, mediante cortes, planos y técnicas de montaje se genera dinamismo o se impone movimiento ya sea de la cámara o los personajes en la composición (Ruiz, 2017). Si bien esta gran característica sigue presente en gran parte de las producciones actuales, los videos musicales son algo más que movimiento –o no movimiento— y se los puede agrupar por tipologías: (Ruiz, 2017). El videoclip narrativo y el no –narrativo, sin olvidar los nuevos tipos de videoclips que nacen en la era digital.

El primero, el videoclip narrativo que cuenta una historia desarrolla una idea y sigue un hilo argumental. Este tipo de productos sigue a breves rasgos la línea narrativa aristotélica, por lo cual se puede separar por géneros. (Ruiz, 2017), y el videoclip no –narrativo, el cual muestra un concepto o una representación. Y

aunque “siempre existe algún tipo de narración, aunque esta no siga los parámetros tradicionales” (Ruiz, 2017).

En adición, hay videos que no están pensados para llevar un argumento, como, por ejemplo: los videos conceptuales, fotográficos y performativos, estos últimos funcionan como testigos del hecho musical, sea este un show en vivo o en estudio y dan al espectador cierta sensación de experiencia en vivo en donde la música sobresale. Kaplan sostiene que “habitualmente la canción es escrita primero, y por eso toma prioridad sobre las imágenes, limitando las posibilidades visuales” (1989).

Los tiempos actuales promueven que los usuarios quieran vivir nuevas experiencias, es por eso que el formato se adapta y surgen nuevos tipos de videoclips que complementan la obra del artista y sirven como estrategia comercial. Por lo que, se puede adicionar el *lyric video* “que se construye como la reproducción visual de la letra de la canción mediante el texto escrito” (Ruiz, 2017) y un diseño gráfico específico; el formato vertical gracias al auge de los *smartphones* y su forma de ser sostenidos por la mano del usuario; el video audio en el que se muestra únicamente una imagen estática o con leve movimiento y la canción; el *dance version*, que se centra únicamente en una coreografía de la canción; el *director’s cut* que es una versión inédita de la visión del director y por lo general se lanza en la web; y el *remix*, este nuevo fenómeno se utiliza en videos *online* para crear un efecto más pegadizo en las canciones, con la intención de generar ingresos y de este modo entrar a los *rankings* de música (Ruiz, 2017). De igual manera es apropiado mencionar que todas estas tipologías se pueden mezclar entre sí en un mismo video.

1.4.7 Representación de la imagen en movimiento

La animación se define como un proceso que permite dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos estáticos. Por ello, al lenguaje de la animación se lo diferencia de entre otras formas de narración fílmica que se desarrollan en el cine, “es un arte distinto: el cine se basa en fotografías en movimiento; la

animación en dibujos en movimiento. Este hecho diferencial genera distintas maneras de crear movimiento con imágenes y técnicas expresivas” (Brarda, 2016).

1.4.8 Persistencia retiniana

La persistencia de la visión, también conocida como persistencia óptica, es una anomalía del ojo humano que permite mantener grabada en la retina cualquier imagen vista. Esta percepción ocurre debido a que el cerebro retiene la información por un período muy corto de 0,1 segundos aproximadamente. Fue el físico belga Joseph-Antoine Ferdinand Plateau en 1829 quién definió el concepto de este fenómeno. “Esta impresión es notoria al mirar por un momento una fuente de luz como el sol y luego apartar la vista” (Rodríguez Durán, 2016).

1.4.9 Técnicas de animación

Animación tradicional o cuadro a cuadro

Esta permite al animador libertad total para la creación de la obra. Se crean dibujos bidimensionales en superficies separadas que se calibran dejándolos en la misma posición; luego se fotografían y después se reproducen en orden, hasta una sencilla secuencia animada lineal (Selby, 2009).

Animación por computadora o digital:

La animación digital se puede clasificar en dos tipos, la animación 2D y la animación 3D. Lo que los diferencia es el modo en que se realizan los elementos y personajes de la composición.

- **Pixilación**

Técnica derivada del *stop motion*, pero en vez de fotografías de muñecos, se usan actores humanos fotograma a fotograma para luego unirlos y dar la sensación de movimiento. Ambos métodos llevan mucho más tiempo de producción.

- **Stop Motion**

Proceso cinematográfico mediante el cual un muñeco articulado es animado al fragmentar el movimiento de la figura en poses consecutivas y filmar un fotograma de película por cada pose.

- **Animación 3D o CGI**

El único mundo en 3D es el real, la computadora sólo simula gráficos en 3D. En definitiva, toda imagen de computadora sólo tiene dos dimensiones, alto y ancho (resolución). Lo que se genera en el *software* es la sensación de profundidad y volumen.

1.4.10 Motion Graphics

Traducida literalmente como “Gráficos en Movimiento”, es una de las principales técnicas de animación digital que demuestra eficiencia de atrapar a los receptores con mensajes claros y llenos de movimiento, mediante la fusión con varias disciplinas como la fotografía, el video, el diseño, ilustraciones y el audio. El Motion Graphics es un video de corta duración que combina diferentes técnicas audiovisuales con el diseño gráfico que es estático a fin de crear conceptos más amplios de movimiento (Cocha, 2014). Dada la naturaleza del Motion Graphics, no tiene límites en cuanto a su elaboración, además de que su formato sirve para “transmitir imágenes en un corto espacio de tiempo”. Adaptándose en una forma visualmente ligera, según los requerimientos de las personas jóvenes en la época actual, para una mejor recepción del mensaje que se quieren dar a transmitir (Rodríguez Durán, 2016).

Funciones del Motion Graphics

Organizar:

- Ajustando la exposición de los tiempos y espacios en pantalla.
- Jerarquizando la diagramación entre tipografía e imagen.
- Facilitando la lectura de la información, en una forma ordenada.

Informar:

- Teniendo en cuenta factores como los tiempos mínimos de lectura que el espectador necesita para comprender.
- Decidiendo con cautela los diseños, como la tipografía.
- Recurriendo a la voz en off.

Seducir:

- Persuadiendo al espectador.
- Llamando la atención del espectador, para convencerlo.

Clasificación del Motion Graphics

Según la técnica

- Kinetic Motion Graphics
- Kinetic Typography
- Stop Motion

Según su aplicación

- Motion Graphics Corporativo
- Motion Graphics Educativo
- Logo Animado

No existe una clasificación definida, sin embargo, según (Rodríguez Durán, 2016) se los consideran como los más utilizados.

1.4.11 El Lenguaje del grafismo visual

Es un acuerdo que existe entre dos dimensiones, la imagen y el sonido. De aquí, parten los signos verbales, signos visuales y signos auditivos que al ser combinados en el discurso audiovisual configuran al Motion Graphics *design* en un todo coherente (Rodríguez Durán, 2016).

- Signo verbal: representación gráfica, escrita y posterior sonido (voz).
- Signo visual: imagen con distintos niveles de iconicidad o diferentes grados de realismo.

- Signo sonoro: música, efectos sonoros. Tiene como función reforzar emocionalmente el sentido de la imagen, acentuar movimientos y darle un valor expresivo natural.

1.4.12 La Ilustración

“Su significado indica que la ilustración es la pintura, dibujo, gráfico o grabado que nos hace ver lo que el texto describe”. En otras palabras, plasma las ideas en representación a un texto, de esta manera es más fácil y atractivo para el espectador. Según (Mayos, 2007), Hegel relaciona la Ilustración “al proceso moderno que prioriza la reflexión racional del sujeto pensante humano” de una manera entendible y fácil utilizando este recurso. Actualmente se puede evidenciar un sinnúmero de actividades en el proceso de ilustración; “basadas en la técnica de la representación de la imagen podemos tener algunos grupos como la ilustración tradicional, video, ilustración digital, fotografía, grabado, serigrafía, etc.” (Ordóñez & José, 2013).

1.4.13 Ilustración Digital

“Es el medio por el cual el artista genera imágenes, a través de la utilización de programas y *software* para el desarrollo de diversas obras de arte, utilización de diseño gráfico, imágenes corporativas, entre otras” (Donis, 1985). Este tipo de ilustración ofrece un amplio abanico de posibilidades para la experimentación de nuevas técnicas que surgen día a día. En base a esto, se ha creado una industria dirigida a varios segmentos de la población que usa la ilustración como un medio de expresión artístico y comercial en los medios digitales del consumismo global. “Debido a la demanda se han creado inclusive herramientas sólo para la ilustración digital e incluso software ya especializados para la creación de las mismas como son Corel Painter, Photoshop, Manga Studio, Paint to Sale, entre otros” (Rodríguez Durán, 2016).

1.4.14 Psicología del color

El empleo del color para generar sensaciones deriva desde tiempos antiguos y se ha convertido en un medio muy importante para la comunicación visual; debido a

que “en cualquier lugar que exista luz podremos percibir un color, por lo tanto, son parte de nuestra vida cotidiana”. Las emociones humanas son vinculadas con los colores, debido a las fuertes sensaciones que son producidas por los colores. El ojo humano genera “prácticamente el 50% de nuestra percepción sobre el mundo”; esa influencia del color permite percibir desde “la alegría más fuerte, hasta la sensación de una muerte trágica”. Los colores se dividen en dos grupos primordiales, fríos y cálidos. Los colores fríos se relacionan con la armonía, descanso, calma y serenidad estos van desde los tonos azules hasta las tonalidades verdes, mientras tanto los colores cálidos estimulan de forma enérgica por ser impactantes, produciendo sensaciones como felicidad, ira, entre otras, este grupo se las encuentra desde las tonalidades amarillas hasta los tonos rojizos. “Al tener un conocimiento sobre el color podemos lograr expresar en la comunicación visual de una forma completa y sólida la idea que se quiera mostrar al público” (Rodríguez Durán, 2016).

1.4.15 Aplicación del videoclip animado en el Rock

Al igual que en el cine, el formato del videoclip presenta una variedad de géneros en su producción en las que la animación se presenta como una de las más destacadas. El trabajo de directores que han dirigidos videoclips animados para bandas como Gorillaz, Pearl Jam, Muse, Rob Zombie, Obituary, Megadeth, Black Sun, entre otros; sirven como ejemplos insignes de esta técnica que permite explorar conceptos e ideas más allá de lo palpable.

Jamie Hewlett – Gorillaz

Ilustrador, historietista, escritor, director de cine, compositor, diseñador gráfico y animador mejor conocido como el artista que co-creó la banda virtual Gorillaz, el mayor éxito de Hewlett. Cuatro músicos de dibujos animados que forman un grupo de rock alternativo mezclado con hip-hop, electrónica y pop, “Siempre me ha gustado la gente rara, que no encaja o a la que la sociedad considera fea. Disfruto cogiendo a esas personas y convirtiéndolas en personajes hermosos” comenta Hewlett en una entrevista. Sus personajes se han convertido en el cuarteto británico con más impacto estético desde los Beatles (Robles, 2018).

Kevin Altieri y Tood McFarlane – Pearl Jam – Do the Evolution

Do the Evolution “habla sobre aquellos que están embriagados con la tecnología, aquellos que creen ser el ser vivo que controla el planeta”, es una crítica al sistema social y económico, y muestra las consecuencias de ese consumismo desmesurado (Radiónica, 2020). En el audiovisual encontramos desde la creación de la primera célula, hasta la extinción de los dinosaurios, vemos al ser humano como un hombre primitivo y violento, y su “evolución” con el paso de la historia. Hay imágenes del Ku Klux Klan, se muestra una batalla durante las Cruzadas, un desfile militar nazi, caza de ballenas, clonación genética y una fuerte crítica a la tecnología. Al final vemos algunas imágenes del futuro con bombardeos y explosiones nucleares (Radiónica, 2020).

Inés Freitas y Miguel Mendes – Muse – Animals

En diciembre del año 2012, la banda Muse lanzó una competición para producir el video de un tema de su más reciente álbum en el cual salieron triunfantes ambos artistas portugueses. En este video se combinan tonos lúgubres con la estética de cuentos infantiles para generar una crítica sociopolítica en la que hombres altos y vestidos de negro con corbata tocan las puertas de personas normales para quitarles sus pertenencias, tanto así que cuando ya no tienen nada empiezan a arrancarles sus extremidades. Todo esto para salvar sus grandes empresas mientras ellos juegan golf.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Para el cumplimiento de los objetivos planteados, se ha recurrido al empleo de diferentes disciplinas que orientaron a este proyecto, principalmente animación, guion, sonido, técnicas pictóricas, psicología del color, edición & montaje y postproducción. El proceso de este trabajo se ha conformado en dos fases, la recopilación de información en base a la animación y al género musical, y el desarrollo de un videoclip animado con la técnica del Motion Graphics con la intención de fomentar el uso de la misma en los videos musicales de género Metal.

2.1 El Motion Graphics en el videoclip vs otras técnicas

Mediante una tabla, se identificó las ventajas y desventajas de las técnicas de animación más conocidas y los beneficios del Motion Graphics sobre otras.

Tabla 2.1 Tabla comparativa de las técnicas de animación más conocidas

Técnica	Definición	Ventajas	Desventajas
Animación tradicional o cuadro a cuadro	Es la animación clásica que consiste en dibujos cuadro a cuadro sobre acetatos transparentes. Se fotografía cuadro a cuadro, que al ser generada con cierta velocidad da lugar a una imagen continúa.	<ul style="list-style-type: none">• El límite es la imaginación• Mejor control del producto final.• Precisión de movimiento.• Reducción en el margen de error.	<ul style="list-style-type: none">• Demanda intensiva planificación.• Se debe calcular el tiempo y ajustarlo al sonido.• Requiere excesivo tiempo. Se puede demorar horas hacer sólo 1 segundo.

<p>Animación 2D</p>	<p>Genera, almacena y presenta imágenes que en sucesión rápida producen la sensación de movimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Más económico que la animación 3D. • Se trabaja en menos tiempo. • Menos complejo. • Atrae la atención. • Evolucionan los modelos a representar. • Movimiento con más fluidez. • Reducción en los costos a comparación de una animación tradicional. • Recrea con destreza y exactitud movimientos difíciles y realistas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere de un hardware con capacidad, para procesar los datos. • Necesita programas específicos. • Los costos por el equipo y personal de producción son altos. • Es necesario de personas especializadas con experiencia.
<p>Animación 3D</p>	<p>Consiste en el modelado tridimensional de personajes, escenarios y objetos a partir de objetos geométricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explora la hiperrealidad. • Es la técnica de animación más realista. • Dispone de una superior capacidad al representar los movimientos. • Modelos 3D reutilizables. • Alta calidad. • En los videojuegos es preferido el 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere de un hardware con capacidad y especificaciones mínimas para procesar los datos. • Necesita programas específicos. • Los costos por el equipo y personal de producción son altos. • Es necesario de personas

			<p>especializadas con experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se puede captar movimientos que no siguen las leyes de la física. • La captación en personajes cuatro patas resultan complicados, así mismo los dedos de una mano. • Puede presentar de fallas por las diferentes proporciones que presenta un personaje. • La versión del modelo virtual no suele ser agradable visualmente como el real o la animada en 2D. • Limitante en generación de ciertos resultados. • Es más complejo de realizar.
Stop Motion	<p>Utiliza objetos existentes (muñecos o marionetas) que al ser capturados cuadro a cuadro logran una</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capaz de crear la ilusión de movimiento con 70 frames por segundo. • Puede animar casi cualquier objeto, ya sean figuras animadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Excesivo cuidado en los movimientos. • Mayor tiempo de producción. • Presupuesto alto. • Necesita de un hardware con

	sensación de movimiento.	o inanimadas de casi cualquier material. <ul style="list-style-type: none"> • Representación simplificada. 	capacidad, para procesar los datos. <ul style="list-style-type: none"> • Necesita programas específicos para su edición.
Rotoscopia	Radica en redibujar o calcar fotograma a fotograma teniendo como referencia un video existente.	<ul style="list-style-type: none"> • Composición en los planos. • Se puede agregar de elementos en la postproducción. • Se puede corregir el maquillaje, color o iluminación. • Recrea mundos irrealistas a partir de una acción real. 	<ul style="list-style-type: none"> • Necesita programas específicos para su edición. • Es necesario de una grabación visual con actores. • Toma mucho tiempo la producción y la renderización. • Su costo varía. • Limita las acciones del personaje con lo ya establecido en el video.
Pixilación	A semeja al stop-motion, con la variante de tener personajes reales y objetos comunes.	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos surrealistas fascinantes y ocurrentes • Animación experimental • Muy utilizada en videos musicales y spots publicitarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere de un hardware con capacidad, para procesar los datos. • Necesita programas específicos para la edición. • Si se comete un error es difícil solucionarlo, por lo que probablemente que se realice desde el comienzo.

			<ul style="list-style-type: none"> • Es agotador para los actores.
Motion Graphics	Grafismos en movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia de <i>marketing</i>. • Muy usada en la publicidad. • Es llamativa y ligera. • Información precisa. • Efectos bidimensional y tridimensional. • Es reconocida mundialmente. • Permite explorar temas surrealistas. • Fácil de captar. • Es descriptiva. • Rebaja en sus costos. • Funciona como un buen recurso visual. • Promociona proyectos. • Permite una buena composición entre texto o gráficos. • Es de uso multidisciplinar. • Tiene diferentes métodos. • Incluye todas las ventajas de una animación 2D. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere de un hardware con capacidad, para procesar los datos. • Necesita de un <i>software</i> especializado. • Casi cualquier persona tiene la accesibilidad del uso de los <i>softwares</i>. • La mala calidad puede resultar como un fracaso. • Debido a la renovación de su técnica, el estilo puede desinteresar al espectador.

Debido al gran abanico de ventajas que presenta el Motion Graphics se comprobó que, de entre todas, es una de las técnicas más apropiadas que se ha podido utilizar para un videoclip adaptado al género musical Metal. Mientras, que las desventajas presentadas no perjudican de forma relevante, a diferencia de la animación 3D.

2.2 Videoclip

2.2.1 Storytelling de Ministry of Evil

Desde su creación en el año 2013, la agrupación cuenta con una línea gráfica y un *storytelling* que los caracteriza en su medio. En el mismo año, a mano del ilustrador guayaquileño Larry Flores se crea a “Erón”, un personaje con aspecto de criatura mítica que es una especie de justiciero o antihéroe que castiga la maldad y las injusticias. Este ser es la mascota de la banda, la misma que está presente en las portadas de sus dos trabajos, un demo de tres temas en 2013 y su primera placa discográfica “Necrópolis “en el 2018.

La historia y el concepto de la mascota se basa en que este no es un ser tangible, sino que es una especie de encarnación del sentir humano y su sed de justicia o de venganza ante hechos que ocurren en el diario vivir de la sociedad; es un compendio de sentimientos, deseos e incluso maldad. En ese contexto, la agrupación Ministry of Evil forma parte del ejército de lucha de Erón quienes en cada uno de sus conciertos reclutan este sentir de sus fanáticos y asistentes que cantan y *moshean* sus canciones.

“Su brutalidad inconmensurable y su imponente presencia hacen temblar a cualquier ejército que se le enfrente. Parte de su arma está forjada de la misma roca que implementa el trono del Príncipe de las Tinieblas, logro que es muy difícil de obtener hasta para los mismos generales infernales de más alto rango”.

Larry Flores

2.2.2 Necrópolis

Es un disco conceptual, el cuál ilustra musicalmente la visión de Erón, que observa y juzga entre las sombras las acciones de una humanidad cada vez más decadente.

Intro: Es el preludeo a la llegada de Erón. Desde las entrañas de la obscuridad se encarga de ver, juzgar y ejecutar las injusticias de los mortales; en la búsqueda de entender el porqué del declive de la raza humana, emprende su paso por este mundo en el cual podrá contemplar a la humanidad en su esencia natural y buscará respuestas que le harán tomar una decisión.

Poder y gloria: El sentido de honor y justicia es fuerte en las personas y esa voluntad de cada uno por hacer de su tierra un lugar mejor, libre de males y amenazas los impulsan a obtener un poder inconmensurable. Las intenciones son buenas y honorables; sus mentes se van forjando con las pruebas que se les presentan en el camino.

Exilio: El apetito por justicia es predominante, sus mentes se tornan grises por que la sociedad se corrompe; asesinatos, corrupción, violaciones, etc. Los humanos empiezan a tener sólo una cosa en sus cabezas: el mal debe ser juzgado fría y seriamente, con la misma malicia con la cual los crímenes son cometidos.

Sed de venganza: Los castigos hacia los que hacen el mal deben ser condenados de forma severa; llevamos esa necesidad intrínseca de ver a nuestro enemigo destruido, arruinado y totalmente devastado. La humanidad a partir de este punto deja su actitud de pensar afable y sus instintos sacan a relucir su verdadera naturaleza.

Éxodo: El anhelo de libertad, justicia y paz hacen que la humanidad busque guerras, devastación y muerte. A partir de este punto todo se contradice, ¿De verdad es capaz la humanidad de destruir todo sólo por el placer de ver sus

ideales prevalecer? ¿Acaso las muertes que resultan de tales actos valen la pena? Erón empieza a entender la paupérrima condición de esta raza.

Ira: La humanidad comienza a mostrar su verdadero rostro, no son más que primitivos seres capaces de destruir todo sólo para ver a sus enemigos arder, a sus líderes caer y a sus dioses morir; pues para ellos todo es una constante y egoísta lucha por sobresalir. Erón, asqueado de ver como se arruina un mundo que pudo tener un mejor potencial, encuentra el momento para empezar su castigo.

Necrópolis: Ha comenzado la cacería y todos los infames serán enviados a la necrópolis que después de tanto tiempo han logrado construir y forjar. Erón narra cómo lleva a cabo su castigo, cuenta como la humanidad se condenó a su extinción absoluta. Estando ya todos en el exilio absoluto, la humanidad cobra una nueva vida, se levantan como almas que resurgen de las cenizas y formarán parte del Ministerio del Mal comandado por Erón.

Epílogo: Después de ejecutar a los humanos, Erón nota que gran parte de la humanidad ha sido castigada, no eran más que básicos seres escondidos ante vestimentas de intelecto.

Pero ante toda esta barbarie ve que una pequeña, muy pequeña parte de la humanidad aún mantiene el sentimiento puro de humildad, justicia y amor que alguna vez los infractores juraron llevar como bandera. ¿Podrá la humanidad algún día, evolucionar a algo mejor?, o ¿El ciclo empezará otra vez?³

2.2.3 Edad de la Ira y el manejo de la imagen

Con líneas rectas y angulosas, trazos rígidos, cuerpos óseos y descarnados con las cuencas vacías y expresiones angustiosas, ausencia de luz y perspectiva, atmósferas vacías y carentes de un entorno, y áreas embadurnadas de color

³ Concepto de la obra musical "Necrópolis" cedido por la agrupación Ministry of Evil.

negro; esta serie del pintor se muestra como una obra anecdótica que ilustra los más grandes problemas sociales que ocurren en la realidad humana y el golpe emocional que origina la injusticia y el dolor, e imprimen de esta manera la historia en el interior del cuadro. En cierto sentido la estética de la Edad de la Ira es una estética del vacío.

“Mi pintura es para herir, para arañar y golpear en el corazón de la gente”.

Oswaldo Guayasamín

Estas características estéticas y temáticas del expresionismo del pintor coinciden fuertemente con el concepto e imagen de la agrupación escogida, ya que su obra cuenta con una lírica subjetiva que se puede vincular a la problemática social y el sentir humano. Se toman referencias de personajes de sus pinturas, para ilustrar y animar las historias que el guion requiere, así como de la paleta de colores en algunas de sus obras que refuercen la narrativa del videoclip.

2.2.4 Trama para el videoclip

Para contar gráficamente la lírica de la canción homónima del primer disco de la banda se ha tomado el concepto completo de este. El videoclip cuenta con una trama de varias historias que convergen en un momento dado en el clímax de la canción, recreando la portada de la obra que cuenta con varios personajes principales: un político, un violador, un asesino, el medio ambiente y la banda junto a Erón. Todo esto en el contexto de injusticia social y medioambiental referenciando sucesos del acontecer nacional y mundial.

Tabla 2.2 Trama

Letra	Tiempo	Acción
INSTRUMENTAL	00:00:00:00	Se abren ojos en primerísimo primer plano con mirada asustada, se abre el plano y se ven sus manos. Envía el plano hacia el lado derecho
INSTRUMENTAL	00:00:02:14	hasta donde está un cadáver con personas llorándola.

INSTRUMENTAL	00:00:05:03	Se abre a plano general donde se ve un ambiente devastado.
INSTRUMENTAL	00:00:10:01	Cuadros monocromáticos de los personajes principales de cada beat de la canción.
INSTRUMENTAL	00:00:20:06	Planos detalle de la agrupación tocando sus instrumentos hasta que empieza la letra y se pasa las historias.
Las plagas de odio y crueldad Que infectan de miedo y terror Condenan al inmundo existir En la hoguera siniestra a sufrir.	00:00:32:21 - 00:00:41:10	Se ve al hombre sonriente en una lujosa oficina bien vestido (CORRUPTO), con dinero saliendo de sus bolsillos. Se hace un traveling por encima del hombro hacia otro edificio en el que hay un hombre maltratando a una mujer (VIOLADOR).
Condenas crueles tendrán Marcadas de sangre y horror Siniestros patriarcas vendrán Buscando la aniquilación	00:00:41:10 - 00:00:50:13	En otra habitación en un primerísimo primer plano unos niños escuchan atemorizado el maltrato hacia su madre el plano se abre hasta ver que está abrazado con una manta. Transición a siguiente historia.
En la obscuridad de la destrucción Yace un mar de almas y mortandad Gritos, llantos, súplicas escucharas Fuego, sangre y muerte se esparcirán.	00:01:30:24 - 00:01:10:18	Se ve a dos personas teniendo un enfrentamiento, uno mata al otro y el (ASESINO) queda con las manos ensangrentadas y un cadáver a sus pies, con cara molesta y con dinero en sus manos, sale corriendo. Al salir corriendo se hace un plano detalle de sus pies con el que patea una botella de plástico que cae a una alcantarilla y recorre por la tubería hasta llegar a un río muy sucio, esto lleva a la otra historia.
Tierras que llenas están De caos y desolación Miles de almas que están En el eterno dolor	00:01:10:18 - 00:01:21:18	Medio Ambiente: Haciendo un till up desde la desembocadura, se ven columnas de humo saliendo de una fábrica que bota sus aguas contaminadas al mismo río.
Ya nada queda por salvar Fulminante destino fatal Dolor y desesperación	00:01:21:18 - 00:01:30:24	Se ven animales acuáticos y animales que beben agua en la orilla volverse esqueletos, plantas que se marchitan desencadenando una sequía.

Es la condena que obtendrán		
<p>En la oscuridad de la destrucción Yace un mar de almas y mortandad Gritos, llantos, súplicas escucharas Fuego, sangre y muerte se esparcirán.</p>	<p>00:01:30:24 - 00:01:41:02</p>	<p>Se hace una transición hacia una protesta de nativos amazónicos contra maquinarias y fuerza policial, haciendo referencia a las protestas por el Yasuní y Protestas por la reforma de octubre del 2019.</p> <p>En este momento se referencia al video de un protestante cubierto con un escudo de cartón que cae abatido al piso, de su sangre se hace una transición hacia tomas detalle de Erón.</p>
<p>Entre las llamas y el hedor del azufre La desolación y devastación condenaron No quedo salvación para ningún ser vivo Todas las almas condenadas caerán hacia el abismo eterno</p>	<p>00:01:41:02 - 00:02:01:07</p>	<p>La sangre del abatido se convierte en fuego ardiente y aparece Erón.</p> <p>Se hacen tomas detalle de su cuerpo, texturas, vestimentas, hasta que se lo ve completo, se descubre al personaje principal.</p> <p>Mujer intimidada por alguien, de pronto se levanta dispuesta a enfrentarlo y pelear.</p>
<p>INSTRUMENTAL</p>	<p>00:02:01:07 - 00:02:10:24</p>	<p>Junto a Erón, se levanta desde la tierra, otros personajes “zombificados”, estos son los miembros de la banda quienes usaran sus instrumentos como armas.</p>
<p>Resurge venganza llegó tu final En la necrópolis te encontrarás Resurge venganza llegó tu final En la necrópolis te encontrarás</p>	<p>00:02:10:23 - 00:02:21:10</p>	<p>Los policías que abatieron al personaje anterior ven a los entes (Eron y su ejército) y muestran cara de susto, por lo que intentan huir pero son alcanzados por el arma de Erón (se muestran tomas detalle del contacto del arma con sus cuerpos)</p>
<p>INSTRUMENTAL</p>	<p>00:02:21:10 - 00:03:17:00</p>	<p>Erón desata su ira, se ven cadáveres en piso, tomas de detalles de cómo acaba con los malos.</p> <p>En toda esta secuencia se muestran escenas de los músicos tocando y usando sus instrumentos como armas, esto en monocromía... Hasta recrear la</p>

		<p>portada del disco en cámara lenta, y seguir la acción.</p> <p>La secuencia termina con la muerte de los personajes de la portada que son los mismos de las primeras historias.</p>
<p>Resurge venganza llegó tu final En la necrópolis te encontrarás Resurge venganza llegó tu final En la necrópolis te encontrarás</p>	<p>00:03:17:00 - 00:03:46:18</p>	<p>De los cadáveres en el piso se forma un río de lava que recrea la contraportada del disco con Erón retirándose al fondo.</p> <p>De la lava surge una extremidad robótica que deja la pauta para el siguiente material discográfico de la banda que se basará en una estética “andoride”</p> <p>FUNDIDO A NEGRO.</p>

2.2.5 Técnica de animación usada

Para animar esta pieza audiovisual se utilizó la técnica del Motion Graphics, la misma que brinda múltiples beneficios al momento de generar la sensación de movimiento en imágenes 2D, a más de la facilidad que ofrece el *software* al componer cada cuadro al momento de animar por capas.

Otro de los aspectos importantes al decidir este procedimiento fue la ventaja de poder mover figuras de un punto A hacia un punto B, sin necesidad de realizar un “esqueleto” en los personajes. Así, por ejemplo, el brazo de una persona que en una animación 3D debe tener articulaciones en sus extremidades para generar un movimiento realista; en el Motion Graphics se crean puntos de ancla que generan rigidez en el movimiento de las ilustraciones, esto ayuda a reafirmar el concepto expresionista de la obra musical.

Entornos, personajes y escenas surrealistas son posibles en esta técnica ya que al fusionarse con la ilustración se puede dar vida a seres que en la realidad no existen, o elementos que son muy complicados de realizar en un entorno natural,

a más de recrear acciones que en circunstancias del mundo real serían muy arriesgadas y requerirían de muchos más recursos.

Por otro lado, en el aspecto de producción, este método puede llevarse a cabo con mucho menos personal técnico y humano a diferencia de una producción con actores y locaciones reales, lo que genera otra ventaja muy importante, el costo de producción sin dejar de lado la calidad del resultado.

2.3 Costos de producción

En la actualidad hay varias alternativas para la producción de material audiovisual, así mismo existen rangos de precios que van desde grandes productoras hasta artistas freelances, y de esto va a resultar la calidad del producto final. El valor de una producción se condicionará a los requerimientos necesarios de pre, pro y postproducción para que el videoclip se lleve a cabo. Ambos pueden tener la misma o distinta magnitud dependiendo la duración, guion y tipo de video.

A continuación, se muestra un desglose de valores para comparar el costo de la producción animada del video Necrópolis de Ministry of Evil, y el de una producción actuada con similares características de guion.

Tabla 2.3 Análisis de costos de producción animada

PRESUPUESTO PARA VIDEOCLIP ANIMADO	
Fecha	29-jul-20
Ciente	Ministry of Evil
Descripción del Proyecto	Videoclip animado en Motion Graphics con duración de 4.15min
	Costo
Pre-Producción	
Guion	\$ 250
Storyboard - B/N hasta - 35C	\$ 180
Storyboard - Color - Hasta 35C	\$ 230
Animatic	\$ 150
Markup Valores Pre-Producción	\$ 810
Producción - Equipo Humano	
Director	\$ 800
Director de Arte (Sr)	\$ 1.500
Ilustrador	\$ 400
Animador 2D #1	\$ 750
Animador 2D #2	\$ 750
Edición	\$ 600
Animador 2D #2	\$ 750
Sonorizador	\$ 300
Markup Valores Equipo Humano	\$ 5.850
TOTAL	\$ 6.660

Tabla 2.4 Análisis de costos de producción actuada

PRESUPUESTO PARA VIDEOCLIP ACTUADO

Fecha 29-jul-20
Cliente Ministry of Evil

Descripción del Proyecto Producción de un videoclip actuado con duración de 4.15min. Filmado en la ciudad de Guayaquil durante 2 días.

	Costo Por 1 Día	Dia(s) Requerido(s)	Total
Pre-Producción			
Guion	\$ 250	1	\$ 250
Storyboard - B/N hasta - 35C	\$ 180	1	\$ 180
Storyboard - Color - Hasta 35C	\$ 230	1	\$ 230
Casting	\$ 300	1	\$ 300
Markup Valores Pre-Producción			\$ 960
Producción - Equipo Humano			
Camarógrafo #1	\$ 100	2	\$ 200
Camarógrafo #2	\$ 100	2	\$ 200
1st AC	\$ 80	2	\$ 160
2nd AC	\$ 80	2	\$ 160
Director de Fotografía	\$ 500	2	\$ 1.000
Director	\$ 1.000	2	\$ 2.000
1st AD	\$ 200	2	\$ 400
Director de Arte (Sr)	\$ 400	2	\$ 800
1st Asistente de Arte	\$ 80	2	\$ 160
2nd Asistente de Arte	\$ 80	2	\$ 160
Vestuario	\$ 350	2	\$ 700
1st Asistente de Vestuario	\$ 80	2	\$ 160
2nd Asistente de Vestuario	\$ 80	2	\$ 160
Gaffer	\$ 120	2	\$ 240
Técnico	\$ 80	2	\$ 160
Técnico	\$ 80	2	\$ 160
Técnico	\$ 80	2	\$ 160
Técnico	\$ 80	2	\$ 160
Custodio	\$ 60	2	\$ 120
Coordinadora de Producción	\$ 250	2	\$ 500
Runner	\$ 100	2	\$ 200
Markup Valores Equipo Humano			\$ 7.960

Equipo Técnico
CAMARA
Paquete Cámara Alexa HD + Lentes Arri Ultra Prime + Trípode Sacthler
Accesorios
Mini-jib
Dolly
Dolly Riel
Steadycam Glidecam HD4000
MicroShoulder Mount
Follow Focus Movcam
Mattebox Movcam
Máquina de humo
Monitor Panasonic HD 17"
Monitor Panasonic HD 21,5"
Easy Rig
Porta-Jib Traveller
Grúa Cammate 2043
Audio
Boom 416
Zoom Digital Recorder
Luces
Kinos - 4 tubos, 4 pies (2)
Mini-Kinos - (2)
Fresnel - 2X300, 2X650
HMI - 4.0
Generador 60 KVA con bajante y técnico
Steadycam grande
Andamino
Otros
Movilización (Camión)

\$ 2.500	2	\$ 5.000
\$ 155	2	\$ 310
\$ 90	2	\$ 180
\$ 30	2	\$ 60
\$ 60	2	\$ 120
\$ 25	2	\$ 50
\$ 40	2	\$ 80
\$ 45	2	\$ 90
\$ 40	2	\$ 80
\$ 90	2	\$ 180
\$ 125	2	\$ 250
\$ 200	2	\$ 400
\$ 155	2	\$ 310
\$ 925	2	\$ 1.850
\$ 45	1	\$ 45
\$ 45	1	\$ 45
\$ 100	2	\$ 200
\$ 60	2	\$ 120
\$ 90	2	\$ 180
\$ 250	2	\$ 500
\$ 480	2	\$ 960
\$ 100	2	\$ 200
\$ 40	2	\$ 80
\$ 40	2	\$ 80
\$ 175	2	\$ 350

Mark Up Valores Equipo Técnico

\$ 11.720

Honorarios de Talentos
Talento #1
Talento #2
Talento #3
Talento #4
Talento #5
Extras

\$ 300	1	\$ 300
\$ 300	1	\$ 300
\$ 300	1	\$ 300
\$ 300	1	\$ 300
\$ 300	1	\$ 300
\$ 80	1	\$ 80

Mark Up Valores Talentos

\$ 1.580

Producción			
Locaciones			
Locación #1	\$ 500	1	\$ 500
Locación #2	\$ 500	1	\$ 500
Utilería/Backings/Muebles/Ropa			
Utilería	\$ 300	1	\$ 300
Comida			
Catering - Servicio de Catering	\$ 80,00	2	\$ 160
Movilización			
Movilización - Bus #1 - gente	\$ 350	2	\$ 700
Mark Up Valores Producción			\$ 2.160
Postproducción			
Edición	\$ 600	1	\$ 600
Colorización	\$ 400	1	\$ 400
Dirección de Postproducción	\$ 500	1	\$ 500
Dirección de Postproducción	\$ 500	1	\$ 500
Animación 2D	\$ 250	1	\$ 250
Ilustraciones	\$ 400	1	\$ 400
Sonorización	\$ 600	1	\$ 600
Mark Up Valores Postproducción			\$ 3.250
TOTAL			\$ 27.630

Se puede observar que en la comparación de cada producción los valores varían con una gran diferencia. En una producción con actores se requiere de locaciones, utilería, extras, equipo técnico y humano, lo que se resume en un mayor presupuesto. A diferencia del video animado en el cual se necesitan de ilustradores, guionistas, animadores, equipo técnico; es decir mucho menos personal y equipo técnico. Es por esto que, en aspectos económicos, técnicos y de producción resulta más factible recurrir al Motion Graphics⁴.

⁴ Presupuestos consultados a la productora audiovisual Levector (levector.com) y a la empresa de alquiler de equipos de producción, Acolite (acolite.tv).

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

3.1 Elección de la Técnica

Para la obtención de la técnica apropiada para el proyecto, se consiguió como resultado que la animación digital era más conveniente a diferencia de una producción con personajes reales, ya que esta proporcionó la exploración de una amplia variedad de ideas ilimitadas que van de lo surrealista a lo hiperrealista. Y de esta, se realizó una tabla comparativa de las ventajas y desventajas entre sus principales métodos, en la cual se comprobó que el Motion Graphics brindaba atributos que convenían al proyecto, en concepto y funcionalidad con la lírica y música de la obra de la agrupación escogida.

En ventajas visuales y conceptuales, el Motion Graphics brindó la posibilidad de realizar movimientos rígidos que permitieron acentuar el expresionismo y la tensión en imágenes ilustradas que la pieza audiovisual requería, valiéndose de las cualidades de abstracción de ideas y conceptos que generan un proceso simplificado, esto permitió la recepción de mejor manera por parte del espectador.

3.2 Producto audiovisual

El proyecto obtuvo como resultado un videoclip animado de cuatro minutos de duración, el mismo que se llevó a cabo en un tiempo de producción de cuatro meses en las tres etapas habituales en el proceso audiovisual; un mes para la preproducción y tres meses para la producción y postproducción.

En la etapa de preproducción, se realizó la ubicación de una agrupación musical que cuente con las características artísticas requeridas por el proyecto. De ello, se eligió la canción con más impacto en su lírica para que concuerde con la técnica y línea gráfica elegida, y de ello se realizó el guion basado en la letra de la canción. Durante la producción del audiovisual, se realizaron las ilustraciones, mismas que contaron con la influencia pictórica de la “Edad de la Ira”, para luego ser animadas en Motion

Graphics; y en la postproducción se hizo uso de recursos gráficos y sonoros para intensificar el contenido de la pieza audiovisual.

3.3 Análisis de costos

En cada etapa se realizaron gastos específicos que se detallaron en dos tablas; la una obtuvo valores para una producción actuada, y la otra se basaba en una animación. Con respecto a la animación el costo por etapa de preproducción fue \$810, la producción y postproducción \$5.850, lo que dio un total de \$6.660. En contraste con el presupuesto de la producción animada, que tiene un total en sus tres fases de \$27.630. Evidentemente se ahorra una gran diferencia de dinero en una producción animada, aunque el tiempo de realización suele ser más extenso a comparación de una con actores, en las que el tiempo de producción puede llevarse a cabo en un par de días y la postproducción en un mes, dependiendo de la complejidad que tenga el guion.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este proyecto resultó viable, tanto económica como conceptualmente, lo que favorece al cumplimiento de los objetivos planteados al inicio de este trabajo, de esta manera se demuestra que este tipo de proyecto es factible para las agrupaciones musicales de la ciudad, y no sólo del género Metal, sino que es aplicable para otros estilos musicales que requieran llevar su mensaje y contenido mediante técnicas alternativas de representación visual que se ajusten al concepto de la obra musical.

Ciertamente un videoclip creado por una grabación con personajes reales cumple con una gran funcionalidad de promover mensajes que crearán una conexión emocional con el fin de humanizar al espectador. No desvanece el hecho que el Motion Graphics posee el asombroso poder de la síntesis, lo que se convierte en un medio ligero de consumir. Debido a esto, se concluye que la importancia de la animación como recurso no sólo se respalda por su característica de ser entretenida, sino también por la de establecer una información comunicativa, a través de objetos sin vida de una forma visualmente agradable.

Si bien, la realización de una animación dura más tiempo en su producción; las obras audiovisuales que cumplen con el proceso habitual realizado por especialistas (*live action*) comprende un presupuesto mayor al de un Motion Graphics. Los altos costos de este tipo de producción se deben a que se limitan a la buena preparación del equipo humano, valor de adquisición o alquiler de equipo técnico, búsqueda de locaciones, entre otros factores que elevan su costo de producción en gran medida. Dichas características sugieren vías alternativas para el audiovisual de una agrupación musical, en este caso, la animación, que como se evidenció en la comparación, es 76% más barata que un videoclip habitual; esto permite que los productores y agrupaciones tengan mayores oportunidades de producir mas contenido audiovisual y generar más plazas de trabajo.

En el inicio de la búsqueda de información, se pudo comprobar que no hay datos estadísticos acerca del consumo de música ni de audiovisual de la población del país, y mucho menos del estilo musical escogido; lo que resultó en la falta de cifras porcentuales basadas en una fuente veraz para nutrir la problemática a resolver. Por ello, se recomienda la realización de estudios o investigaciones que ofrezcan datos específicos, como, por ejemplo: el tipo de música, edades, lugares, tiempo empleado en la escucha, y demás. Esto contribuirá a futuros trabajos que busquen segmentar de mejor manera el público al cual va dirigido el producto.

En cuanto a las agrupaciones musicales de Metal, se les sugiere la inversión para la innovación en el manejo de su obra; no sólo es lo que transmiten, sino como lo transmiten. Como se puede evidenciar en este proyecto, la realización de un videoclip diferente al típico performance funciona de mejor manera ante el espectador, ya que se le muestra algo inusual en su estilo musical, y más aún, de poca presencia en su localidad.

BIBLIOGRAFÍA

Bermúdez Montoya, D. A. (2015). Obtenido de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1785/1/Animacion_grafica_digital_sitio_web_elcolombiano.pdf

Brarda, M. C. (2016). *Motion Graphics Design La dirección creativa en branding de TV*. Barcelona: Gustavo Gili.

Calle, G. (23 de Junio de 2020). El Audiovisual en el Metal Nacional. (K. Campoverde, Entrevistador)

Castaño Támara, R. (9 de Diciembre de 2015). *Revista Educación y Ciudad*. Obtenido de Revista Educación y Ciudad: <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/172/161>

Castro, K., & Sánchez, R. J. (1999). *Dibujos Animados - Historia y Compilación de Técnicas de Producción*. Quito, Pichincha, Ecuador: CIESPAL.

Choez Cueva, D. G. (Agosto de 2016). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13369/1/UPS-QT10567.pdf>

Cocha. (2014). Obtenido de <http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/>

Donis, D. (1985). *Sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Flores, L. (23 de Junio de 2020). El Audiovisual en el Metal Nacional. (K. Campoverde, Entrevistador)

Mayos, G. (2007). Obtenido de http://www.ub.edu/histofilosofia/gmayos_old/PDF/Ilustraci%F3n45.pdf

McHale, J. (2001). Obtenido de http://people.wcsu.edu/mccarneyh/fva/F/OFischinger_bio.html#:~:text=Oskar%20Fischinger%20was%20an%20abstract,with%20the%20use%20of%20animation.

Memorias del Rock Guayako, Documental (2012). [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=f9tVwtcU34>

Montes, J. L. (2017). *EL VIDEOCLIP COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN COMERCIAL EN EL SIGLO XXI*. Obtenido de EL VIDEOCLIP COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN COMERCIAL EN EL SIGLO XXI: https://www.academia.edu/40365962/El_videoclip_como_herramienta_de_comunicación_comercial_en_el_siglo_XXI

Nüco Communication. (5 de Diciembre de 2017). *NÜKO COMMUNICATION*. Obtenido de NÜKO COMMUNICATION: <http://nuko.com.mx/blog-nuko/conoce-las-ventajas-de-los-videos-animados-en-el-marketing-digital/>

O. Z., & J. A. (10 de Octubre de 2013). *Diseño e ilustración digital de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de corpus christi en Cuenca*. Cuenca.

Pearlin , J. (2014). *My Heavy Metal 101*. Obtenido de My Heavy Metal 101: <https://metal.mit.edu/brief-history-metal>

Radiónica. (11 de Junio de 2020). *Radiónica RTVC*. Obtenido de Radiónica RTVC: <https://www.radionica.rocks/musica-internacional/pearl-jam-libro-do-evolution>

Recalde Martínez, D. E. (Junio de 2015). *Repositorio UIDE*. Obtenido de Repositorio UIDE: <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/2159/1/T-UIDE-1236.pdf>

Robles, J. (27 de Febrero de 2018). *El Mundo*. Obtenido de El Mundo: <https://www.elmundo.es/papel/lideres/2018/02/27/5a94479846163fd01f8b459e.html>

Rodríguez Durán, D. O. (2016). Obtenido de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/6265/1/UDLA-EC-TTADT-2016-12.pdf>

Rodriguez, K. (21 de Enero de 2015). Historia de la música - Rock en el Ecuador.

Rodríguez, P. (24 de Junio de 2020). El Audiovisual en el Metal Nacional. (K. Campoverde, Entrevistador)

Ruiz, J. L. (2017). Obtenido de [https://www.academia.edu/40365962/El videoclip como herramienta de comunicación comercial en el siglo XXI](https://www.academia.edu/40365962/El_videoclip_como_herramienta_de_comunicacion_comercial_en_el_siglo_XXI)

Sedeño, A. (Julio de 2002). Obtenido de Musical, Música e Imagen: Aproximación a la Historia del Vídeo: [https://www.researchgate.net/publication/27590727 Musica e imagen aproximacion a la historia del video musical](https://www.researchgate.net/publication/27590727_Musica_e_imagen_aproximacion_a_la_historia_del_video_musical)

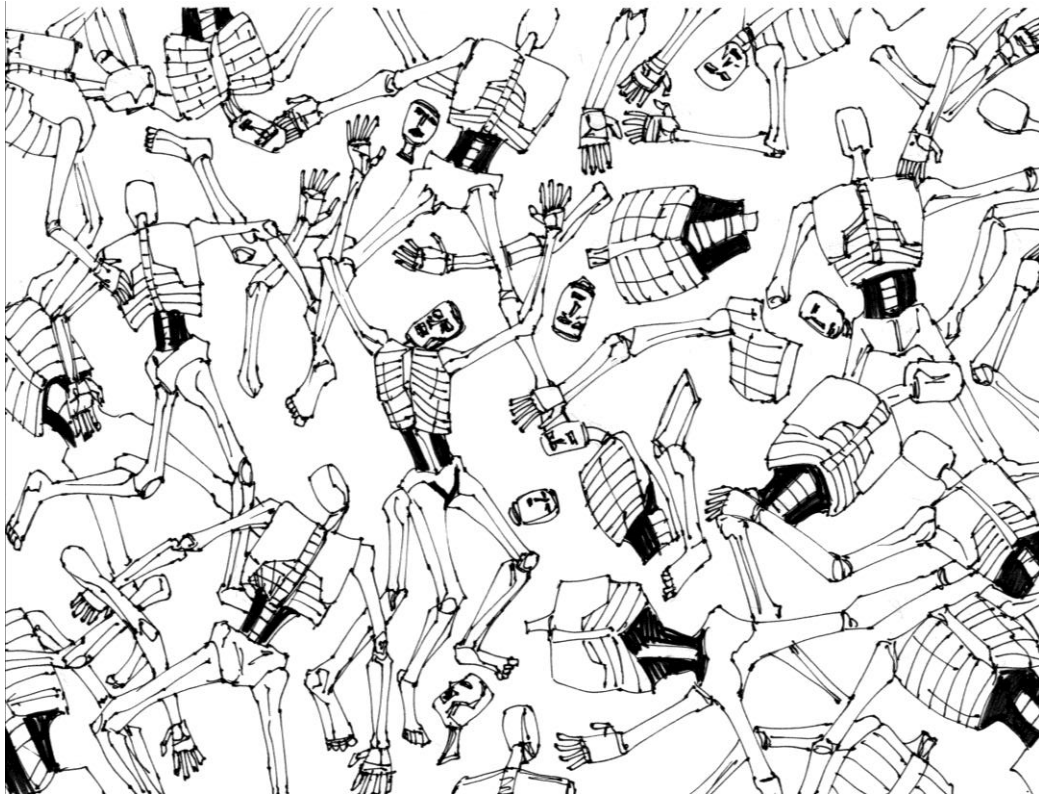
Selby, A. (2009). *Animación, Nuevos Proyectos y Procesos Creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones.

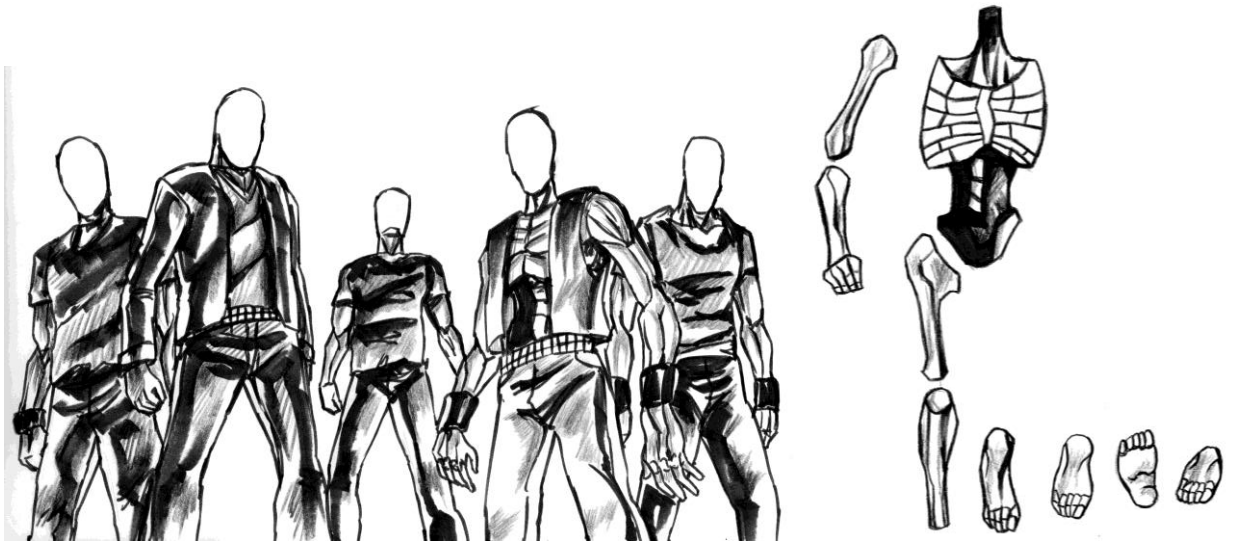
Viteri Morejón, J. (2011). *Hardcore y Metal en el Quito del Siglo XXI*. Quito: Abya-Yala.

APÉNDICES

1. BOCETOS EN BLANCO Y NEGRO







2. ILUSTRACIONES A COLOR



3. ENTREVISTAS (BORRADOR DE PREGUNTAS Y LINK HACIA LOS AUDIOS Y SCREENSHOTS)

Anthony Lozada – Productor audiovisual, Quito

¿Como es el ámbito audiovisual en el rock ecuatoriano, sabes algo del VIDEOCLIP roquero en Guayaquil?

¿Como aporta un videoclip a una agrupación?

¿Has dirigido videoclips de bandas ecuatorianas?

Apreciación del manejo en el producto audiovisual de las agrupaciones en el país / Guayaquil? ¿Qué se podría mejorar?

¿Qué factores inciden en que una agrupación prefiera hacer un video performativo a uno animado?

¿Crees que un videoclip NARRATIVO ANIMADO comunique mejor que un PERFORMATIVO el mensaje de una canción metal?

¿Qué recomendaciones darías a las agrupaciones en el manejo de su producto visual?

Larry Flores – Ilustrador y animador, Guayaquil

¿Cuánta importancia le dan las agrupaciones guayaquileñas a su material visual o videoclip?

¿Qué temáticas suelen tomar para la ilustración de su material?

¿En videoclips, cuál es tu opinión en cuanto a la calidad del producto?

¿A qué factores crees que se deba esta calidad?

¿Crees que un videoclip NARRATIVO ANIMADO comunique mejor que un PERFORMATIVO el mensaje de una canción metal?

¿Qué recomendaciones darías a las agrupaciones en el manejo de su producto visual?

¿Cuál es el proceso de animación de un videoclip?

Pablo Rodríguez – Periodista, Quito

¿Como es el ámbito audiovisual en el rock ecuatoriano, sabes algo del audiovisual roquero en Guayaquil?

¿Como es el consumo audiovisual del publico roquero? ¿Que prefieren ver?

¿Como aporta un videoclip a una agrupación?

Cuál es tu apreciación del manejo en el producto audiovisual de las agrupaciones en el país / Guayaquil?

¿Crees que un videoclip animado comunique mejor el mensaje de una canción metal?

¿Qué opinas de los videoclips animados en el rock? ¿Cuántos conoces?

¿Qué recomendaciones darías a las agrupaciones en el manejo de su producto visual?

¿Hay investigaciones de este tema en el país?

German G. Calle – Empresario ecuatoriano en New York

Tú como organizador de unos de concierto en EE. UU. ¿Qué buscas en una banda nacional para llevarla unos de tus eventos?

En el manejo digital de las agrupaciones, ¿por qué contar con un videoclip como parte fundamental del *presskit* de una banda?

¿Como es el ámbito audiovisual en el rock ecuatoriano, sabes algo del audiovisual roquero en Guayaquil?

Cuál es tu apreciación del manejo en el producto audiovisual de las agrupaciones en el país / Guayaquil?

¿Qué opinas de los videoclips animados en el rock? ¿Cuántos conoces?

¿Crees que un videoclip animado comunique mejor el mensaje de una canción metal?

¿Como crees que sería recibido un videoclip animado de metal con influencias de la pintura de Guayasamín en EE. UU., siendo este, un referente icónico del país?

¿Como es visto el rock ecuatoriano en EE. UU.?

¿Qué recomendaciones darías a las agrupaciones en el manejo de su producto visual?

<https://espolec->

my.sharepoint.com/:f/g/personal/kcampove_espolec/EdA1qq4skwFEvPXAvpBqQawBlnHGqCI9DVPzInn5_Yf6GQ

4. CARTA DE PERMISO A ARMADA DEL ECUADOR

Guayaquil 12 de agosto del 2020

Daniel Ginez Villacís
Contralmirante
Comandante de Operaciones Navales
Guayaquil - Ecuador

Asunto: Colaboración con proyecto integrador

Estimado

A través de la presente certifico que el estudiante **Kevin Ronald Campoverde Suárez**, con matrícula **201506327**, es estudiante de la carrera de Producción para Medios de Comunicación de la **Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual** de la ESPOL.

El estudiante se encuentra cursando la materia integradora de la carrera, última instancia previa a la obtención de su título de pregrado, por lo que se agradece la cooperación y apoyo que puedan brindarles para la realización de su proyecto titulado: ***Motion graphics aplicado a la producción de un videoclip musical del género metal***. El mismo, tiene un carácter estrictamente académico sin fines de lucro.

Agradezco de antemano el apoyo a este proyecto académico.



.....
Víctor Manuel Cantos Luces, MSc.
Coordinador de la carrera
Producción para Medios de Comunicación
FADCOM - ESPOL



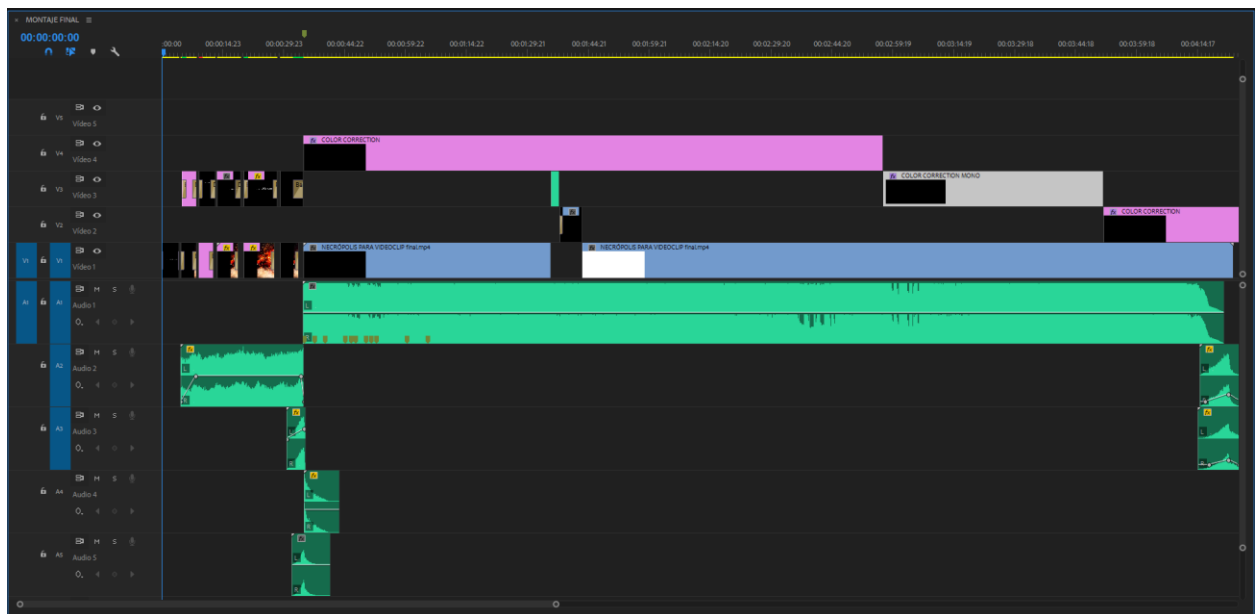
5. SONDEO REALIZADO EN FACEBOOK, SOBRE LAS AGRUPACIONES MUSICALES DE GÉNERO METAL EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL



Resultado obtenido		
Abraxas	Al infierno	Allforce
Ancalagon	Ancient death	Arius
Arpón	Arrechos	Bastardos con gloria
Black dust	Black sun	Blafemia
Blaze	Cábala	Catástrofe
Cevilan	Cortopunzante	Cuestión de actitud
Dádiva	Demolición	Desertor
Dragon Night	El amo de las putas	Entidad Mecánica
Exilio	Fábrica de Caníbales	Falling out
Fist of Hate	Garkus	Hangar
Hinoken	Igor	Incarnatus
Indomitor	Infexion	Inminencia de una alexitimia
Jukebox	K.I.R	Kaos
Kill	Kill machine	Letanias

Magma	Magog	Mantra
Maztiler	Metal brain	Metal factor
Metakill	Ministry of Evil	Misterio
Moulin Rouge	Muralla Verde	Nervio
Noise	Ormen	Post Mortem
Profecía	Professus abominary	Ravenous
Reencarnación	Repress	Right
Sak	Scar heavy	Skalibur
Spectrum	Speed Harmony	Steelwolf
Taller	Thrasher invasion	Toni Montana
Toxic soul	Tribu	Warhead
We are fire	Wild sex	Yigael
Zafio		

6. SCREENSHOT DE MONTAJE FINAL EN ADOBE PREMIERE



7. SCREENSHOT DE LA COMPOSICIÓN FINAL DE LA ANIMACIÓN EN AFTER EFFECTS

