

Índice

1. Introducción.....	2
2. Objetivos	2
3. Construcción y estructuración del proyecto	3
4. Preproducción, producción y rodaje.....	4
4.1. Conformación del equipo de trabajo	4
4.1.1. Departamento de Guión	5
4.1.2. Departamento de dirección de arte	5
4.1.3. Producción ejecutiva y dirección	5
4.2. Pre-producción.....	5
4.3. Rodaje.....	6
4.4. Post-producción	7
4.5. Restricciones del proyecto.....	7
4.6. Proceso creativo del video.....	7
4.7. Desarrollo del argumento original	7
4.8. Argumento original.....	8
5. Música y proceso de composición	9
5.1. Género y estilo.....	9
5.2. Aspectos narrativos en la música	10
6. Influencias	12
6.1. Influencias audiovisuales	12
6.2. Influencias musicales.....	13
7. Grabación, edición y mezcla	15
7.1. Equipamiento	15
7.2. Grabación	17
7.3. Mezcla.....	18
8. Presentación en vivo.....	19
8.1. Locación.....	19
8.2. Formato en vivo	19
8.3. Ensayos y preparación	19
8.4. Puesta en escena	19
8.5. Especificaciones	20
9. Conclusiones.....	20
10. Lista de Anexos.....	20
11. Bibliografía	21
12. Referencias discográficas y audiovisuales	21

“El cine y la música, ofrecen la posibilidad de una recepción inmediata, emocional, de la obra de arte.” (Tarkovsky, 2002: 204)

1. Introducción

La obra artística audiovisual ha estado presente a lo largo de la historia como una de las formas de arte más utilizadas para expresar ideas y transmitir sentimientos. Pasando por las óperas clásicas, con la aparición del cine en el siglo XX y llegando hasta la actualidad, este modo de expresión artística ha tomado diversas formas valiéndose de diferentes formatos, medios, herramientas y discursos, tanto en la parte sonora como en la visual.

Uno de los ejemplos actuales más comunes de esta colaboración entre sonido e imagen es el video musical, un filme de corta duración donde una pieza musical es acompañada por un material visual. Desde su popularización, durante la década de 1980, este medio ha evolucionado en distintos aspectos, llegando incluso a concebirse videos musicales donde la imagen no solamente acompaña a la música si no que la complementa, llevando a otro nivel las posibilidades artísticas, narrativas y perceptivas.

Esto da pie a que el video musical se convierta en un medio para contar historias que van más allá de la narrativa musical y que permiten elaborar de diferentes maneras, literales o figuradas, distintas ideas, narraciones o incluso evocar sentimientos y sensaciones particulares.

A partir de esto nace la idea de un proyecto donde la composición de la imagen y del sonido es simultánea y simbiótica; donde una historia acerca del hombre, el dios, la muerte y la nueva vida, es contada en seis capítulos que hacen parte y conforman el filme **Refracción**.

Adicional a esto, y como consolidación del proyecto, se realizará una presentación donde se proyectará el video mientras la música es interpretada en vivo, procurando generar una experiencia audiovisual más inmersiva e interesante para el público.

2. Objetivos

Este proyecto tiene como objetivo explorar y potenciar las posibilidades que ofrece la colaboración entre el sonido y la imagen. De este modo se busca crear un

proyecto interdisciplinario donde la composición musical apoye la narrativa del video y viceversa, dando como resultado una obra integral y congruente entre sus componentes.

Como objetivos específicos, se busca aplicar las diferentes áreas de conocimiento trabajadas y cultivadas a lo largo de la carrera, tales como la composición musical, producción, grabación, edición, mezcla, trabajo con medios audiovisuales e incluso interpretación en vivo.

Además, el propósito del proyecto es también poner dichos conocimientos al servicio de una historia nacida de un imaginario particular, que será moldeada a lo largo del proceso para poder expresarla en función de música e imagen.

Todo estos elementos hacen de este un proyecto ambicioso que tiene como propósito desarrollar un material audiovisual profesional de gran valor artístico, en el cual la música y el video cuenten una historia y evoquen sensaciones en el espectador.

3. Construcción y estructuración del proyecto

Una de las primeras oportunidades que se presentó para trabajar en conjunto con video fue la musicalización para un documental llamado “Del Hielo al Fuego”, el cual trataba sobre el trayecto del agua que nace desde los grandes nevados y que desemboca en el mar. Este documental estaba siendo desarrollado por Los Otros Producciones, compañía dedicada a la producción de diversos proyectos audiovisuales con gran variedad de enfoques.

Juan Sebastián Navarrete, uno de los socios y fundadores de Los Otros Producciones, sugirió la opción de trabajar en un proyecto con un enfoque particular, de carácter similar al de un medimetroraje y que a diferencia de “Del Hielo al Fuego” ofrecía una mayor libertad creativa, no sólo en la parte musical sino también en la producción visual y narrativa, al igual que en otros aspectos generales del proyecto.

Tomando como pilar el argumento original de una historia que se encontraba aún en una versión temprana, se empezó a estructurar el proyecto. Se inició determinando los elementos narrativos, las ideas y los conceptos que serían utilizados y que se convertirían en el alma del proyecto. Posteriormente, se organizó el proyecto en cinco capítulos principales (que posteriormente se convierten en seis), en donde cada capítulo se enfoca en un aspecto diferente de la historia.

En este punto, se decidió que el proyecto consistiría en una serie de videoclips, videos musicales sin diálogos. Cada video contaría con su composición musical específica y representaría un capítulo de la historia. En conclusión, seis videos musicales distintos conformarían en conjunto una historia.

Con esto en mente, se inició un proceso creativo en la parte visual y narrativa en la cual, con base en la historia original, se estructuraron los capítulos determinando elementos clave, tales como personajes, locaciones y eventos importantes que definieron cada etapa y dieron un sentido argumentativo y narrativo. A partir de a esto aparecen las primeras versiones del guión.

Musicalmente se inicia de forma paralela un proceso creativo para interiorizar elementos fundamentales hallados en algunas referencias determinantes y se procede a experimentar con diferentes armonías y melodías, creando nuevas ideas según la intención de cada canción. Esto representa un reto, ya que como explica Meghan Stevens, "...añadir imagen a la música es un arte más que una ciencia, y la forma más efectiva para determinar lo que funciona, es probablemente un enfoque de prueba y error" (Stevens, 2009: 3). Sin embargo, de este proceso surgen varias maquetas aún incompletas que se dejan abiertas a la posibilidad de cambio según las condiciones que determine el video y su narrativa.

Durante este proceso de descubrimiento y creación de las primeras maquetas, el proyecto fue asumido por Juan Navarrete con una nueva empresa llamada EPIGRAMA studios.

4. Preproducción, producción y rodaje

Una vez se tuvo claridad sobre los aspectos conceptuales del proyecto, se empezó a planear el rodaje. Con este propósito, se conformó un equipo de trabajo, con el cual se pudieron delegar algunas responsabilidades, tales como el *casting* y el manejo de la utilería. Esto permitió realizar una preparación detallada de todos los aspectos necesarios para el proceso de grabación.

4.1. Conformación del equipo de trabajo

En alianza con EPIGRAMA studios, se crean los departamentos que se encargarán de las diferentes áreas y etapas del desarrollo.

4.1.1. Departamento de Guión

Conformado por un guionista y por el director del proyecto, que en este caso es una sola persona. Su tarea es definir el estilo narrativo en consistencia con la visión del autor. En el caso especial de este proyecto, es importante anotar que el guión no es una construcción ajena a la composición musical y ésta no se limitará a servirle a la historia. Por el contrario, será una parte fundamental e indispensable del proceso creativo y, de forma conjunta con la composición musical, moldearán la forma final del proyecto.

Parte de la esencia de este proyecto es el protagonismo compartido entre música e imagen. Esto significa que, de acuerdo con las decisiones narrativas, se definirán momentos en donde el video tendrá protagonismo y la música lo potenciará, así como otros en los que la imagen será la que se encargue de apoyar al sonido.

4.1.2. Departamento de dirección de arte

Conformado por el director y su equipo de arte, este departamento tiene la tarea de llevar a una realidad visual las preocupaciones narrativas. Le corresponden, entre otras, las labores de construcción de atmósferas, mapas visuales según escenas y personajes, vestuario, utilería y definición de locaciones. La dirección de arte es responsable de dar vida a un ambiente visual propio y auténtico.

4.1.3. Producción ejecutiva y dirección

El director, junto con la productora ejecutiva, tienen la tarea de hacer viable este proyecto. Su labor principal es la de distribuir los recursos y optimizarlos para alcanzar las expectativas del proyecto.

4.2. Pre-producción

Una vez definidos los requerimientos de la historia, así como los requisitos visuales para su desarrollo, el equipo procede a:

- Conseguir los elementos definidos por el departamento de arte y los permisos para rodar en las locaciones determinadas.
- Definir los actores que participarán en el proyecto.
- Establecer fechas y plan de rodaje, optimizando los recursos disponibles.

4.3. Rodaje

Con el plan de rodaje establecido, se emprende la segunda gran etapa de desarrollo.

Durante el rodaje se contó con el siguiente equipo.

- Equipo Humano:
 - Director: **Juan Sebastián Navarrete**
 - Asistente de dirección: **Andrés González**
 - Cámara 1: **Juan Sebastián Navarrete**
 - Cámara 2: **Andrés González**
 - Asistente de fotografía: **Andrés González**
 - Directora de arte: **Nicole Ascanio**
 - Productora: **María Paula Navarrete**
 - Asistente de producción: **Nicole Ascanio**
 - Asistentes auxiliares: **Santiago González y Andrei Fuentes**
 - Actor Protagonista: **Santiago Malkuth**
 - Actriz Secundaria: **María del Rosario Barreto**
 - Personajes auxiliares (x4): **Andrés González, Helena Constaín, Santiago González y Andrei Fuentes**
- Equipo técnico
 - Cámara Canon 5D Mark III
 - Cámara Canon 7D
 - Ópticas: 24-105mm, 18-35mm, 50mm, FishEye, 70-300mm.
 - Extensiones Macro
 - GoPro Hero 4
 - Grúa 12ft
 - Set de Iluminación
 - Reflectores
 - Riel 1m
 - Trípodes
 - Follow Focus

En el rodaje no se requirió equipo de grabación de audio debido a que el interés principal del proyecto es la música y el concepto del proyecto no busca incluir ningún tipo de sonido directo o material de audio diferente a la música compuesta.

4.4. Post-producción

Esta etapa hace parte de la recta final del proyecto. Debido a algunas limitaciones relacionadas con el presupuesto y el tiempo para la etapa del rodaje, se requiere darle un especial énfasis a las tareas de colorización, estabilización y edición del video, junto con la sincronía música-imagen.

4.5. Restricciones del proyecto

Previo a la estructuración final de la narrativa, se definieron las restricciones propias del proyecto:

- Duración mínima: 25 minutos
- Narrativa episódica: seis capítulos (o seis diferentes piezas musicales)

De acuerdo con estas restricciones, se define la construcción narrativa y se esboza el primer borrador de guión.

4.6. Proceso creativo del video

Tras establecer un argumento general previamente esbozado, se realiza la transposición de éste a una narración visual que satisfaga las restricciones definidas para el proyecto (especificadas en una sección posterior), con el fin de explotar al máximo la relación simbiótica entre música e imagen.

4.7. Desarrollo del argumento original

El desarrollo del argumento inicial fue parte de un proceso creativo que no está dentro de las fronteras de este proyecto. Sin embargo vale la pena resumir la construcción narrativa y sus bases.

El tema de la historia yace en las preocupaciones intrínsecas del autor, el cuestionamiento de la relación dual entre los opuestos que suponen la columna vertebral de toda ontología. El ser, el tiempo, la vida y la muerte, el mito y la ciencia, la poesía, la ciencia ficción y el arte.

Con una previa investigación de los conceptos, desde perspectivas de diferentes autores, se crea un marco general que posteriormente es transformado en

imágenes estáticas, un marco imaginario en el que se mapea a grandes rasgos la narrativa visual de una historia.

En paralelo, se recogen diferentes referentes musicales que servirán de inspiración en este proceso. De este modo, el autor construye diferentes argumentos acompañado no sólo por una base teórica, sino por una “banda sonora emocional” y un mapa de imágenes que lo anclan a un estilo y a un estado de ánimo particular.

4.8. Argumento original

Manuela, novia de Federico, muere en un accidente. Él carga con la culpa y decide hacer lo imposible para traerla de vuelta a la vida.

Federico investiga, lee, explora y encuentra rituales de diferentes creencias para traer de vuelta a la vida a su amada. Su perro, Hiram, siempre lo acompaña.

Después de recuperar el cadáver, decide emprender un viaje al desierto. En la mitad de la nada, sólo acompañado por las estrellas e Hiram, comienza a ejecutar su ritual “multi-religioso”. Acomoda las velas, los símbolos, dibuja en la arena, reza, pero nada funciona. Entiende que hay algo que está haciendo mal y se frustra pero, de repente, el ambiente se transforma, el clima cambia y el viento sopla más fuerte. Hiram se inquieta.

Alguien vestido de arena aparece en el horizonte, un ser acompañado de siete perros dominantes. Federico corta la palma de su mano y dibuja una línea de sangre sobre la tierra entre él y el misterioso personaje, quien se agacha y toca la arena mojada de sangre. Es una línea que no pueden cruzar. Los perros ladran presintiendo algo. Las estrellas comienzan a moverse y aparece dentro de la arena un ser vestido de noche. Federico está confundido, mientras el ser noche hace un movimiento y tira por los aires al ser tierra. Hiram se esconde en la carpa.

Comienza una batalla entre los dos dioses. Federico sólo quiere proteger el cadáver de Manuela encogiéndose en el piso junto a ella. Los perros no paran de ladrar. Al final presiente que el único modo de terminar la batalla y estar junto a ella es aceptar la muerte y buscarla en el paraíso, así que se clava el cuchillo en el pecho, momento en el que a los dioses se los come la tierra. Federico está agonizando en la tierra. Hiram vuelve para consolarlo. Amanece. Abraza y besa a Manuela mientras se queda dormido. Hiram intenta despertarlo.

Manuela despierta. Arranca el collar que llevaba Federico y lo viste. Manuela se pierde en el horizonte acompañada por un perro. En los ojos del perro habita Federico. Desaparecen en el desierto.

5. Música y proceso de composición

5.1. Género y estilo

Visto desde un punto de vista técnico, la música que compone este proyecto puede incluirse en el género post-rock, aunque cabe de igual manera en otros estilos musicales relacionados a la música ambiental y otros tipos de música instrumental. El formato principal del proyecto es el de una banda de rock (guitarras, bajo, batería) con elementos electrónicos (sintetizadores, secuencias, *drum machines*, arpegiadores) y completamente instrumental.

El manejo melódico, armónico y rítmico se mueve entre lo que se considera convencional, con algunas excepciones. Los aspectos melódicos y armónicos por lo general se desarrollan dentro de un sistema modal, los cambios armónicos son muy simples y las melodías que se generan son cortas y repetitivas. Alrededor de la base armónica se producen diversas ornamentaciones y ocasionalmente se encuentran fragmentos ligeramente disonantes. La parte rítmica contiene elementos muy claros de patrones de pop, rock y diferentes géneros de música electrónica, manteniéndose principalmente en métricas simples (por lo general 4/4), con excepción de la última pieza que cuenta con variaciones evidentes de principio a fin.

Sin embargo, los aspectos que realmente diferencian el estilo musical con respecto al de una banda de rock convencional son el manejo dinámico, tímbrico y la densidad instrumental a través del manejo de múltiples texturas. El elemento que estructura la forma de las piezas, articula sus diferentes partes y dicta la dirección en que se mueven, es la dinámica. Las partes están estructuradas con base en una densidad instrumental, mientras que los momentos de tensión y relajación vienen preparados por variaciones en la dinámica, lo cual hace que las partes de mayor relevancia e interés tengan dinámicas más fuertes, mientras que los momentos de relajación utilicen dinámicas más suaves.

Es importante mencionar que la composición musical es empática, como explica Michel Chion: “La música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento.” (Chion, 1993:15). Esto quiere decir que las canciones se compusieron con el fin de evocar una emoción determinada que apoya al resto del video y permite que el espectador se involucre en un nivel más profundo con la obra.

El timbre y la densidad instrumental son también elementos de importancia, esto se debe a que la masa sonora apoya las dinámicas mientras que los pisos armónicos, junto con algunas melodías difusas, crean una sonoridad particular que suele contrastarse con melodías en registros altos. Esto se complementa además con los efectos de tiempo presentes en varios instrumentos melódicos y rítmicos.

Para lograr este sonido en la composición, se usaron bastante guitarras distorsionadas rítmicas y melódicas, al igual que guitarras limpias y con distorsiones más ligeras, con diversos efectos de tiempo, en particular *delays* largos que permiten incrementar musicalmente la masa sonora.

Por otro lado, hubo bastante recurrencia en el uso de elementos electrónicos e instrumentos digitales que componen en gran medida la esencia melódica y armónica del proyecto. Además, el uso de *drum machines* y arpegiadores apoya rítmicamente a la batería generando mayor movimiento en algunas partes y apoyando las variaciones dinámicas en otras.

En general, el estilo y las características musicales tienen como fin crear una sensación atmosférica y ambiental en algunas partes, mientras las guitarras, bajo y batería ayudan a incrementar y apoyar drásticamente las dinámicas en otras. Finalmente, la música tiene como objetivo involucrar más al espectador, de tal forma que éste se compenetre más aún con el video y la historia de “Refracción”.

5.2. Aspectos narrativos en la música

Cada capítulo tiene una forma y un carácter particular que se ve reflejado tanto en la imagen como en la música. Este carácter determinó en gran medida el uso de los recursos musicales que se utilizaron en la composición y el tipo de *mood* y tono que debería tener el capítulo.

En el primer capítulo, “Compresión” se condensan varios años de felicidad, donde Federico y Manuela, los protagonistas de esta historia, se ven alegres, compartiendo diferentes momentos juntos, pactando y viviendo con la promesa de una eternidad juntos. Esta primera canción que viene unida al fragmento de introducción, trata de evocar esta promesa de felicidad eterna ante la inminente amenaza de la muerte. Los arpegios del inicio complementan la analogía visual de las vías del tren, donde simultáneamente se percibe la esperanza y la decepción. Sin embargo la música se mueve hacia direcciones más esperanzadoras con las armonías en tonalidades mayores y el movimiento rítmico de las guitarras y la batería que dan a la totalidad de la obra un carácter optimista.

A este capítulo le sigue “Revelación”, capítulo donde el fantasma de Manuela se despidió de Federico mientras este trata desesperadamente de traerla de vuelta desde sus recuerdos. Las melodías de la guitarra al inicio generan un ambiente melancólico que refleja aquello que siempre ha estado presente y repentinamente deja de estarlo. Sin embargo mientras Federico busca a Manuela entre sus fotos que a la vez son recuerdos, la música empieza a crecer lentamente en dinámica, pues Federico se acerca, no a Manuela, sino a una realidad que debe afrontar y que finalmente llega con la música al inevitable final, donde toda la tensión acumulada coincide con el descubrimiento de que Manuela ha muerto.

“Dilatación” es de alguna forma la cara opuesta a “Compresión”. Mientras Federico intenta lidiar con la muerte de Manuela, siente cómo el tiempo se empieza a percibir de otra forma y cómo cada instante se dilata eternamente. Esta sensación es expresada por los arpeggios y acordes que dan inicio a esta pieza y por la forma en que los efectos de tiempo afectan la manera en que son percibidos. Conforme avanza la música se ve cómo Federico cae en la desesperación y contempla su imagen desfigurada en un espejo. La música no refleja desesperación y en vez de esto expresa una especie de calma con tristeza. La desesperación no es el final de Federico, en su camino aún encontrará un gran sufrimiento.

El siguiente capítulo, “Iluminación”, es el más largo y el que musicalmente tiene una mayor cantidad de partes y cambios. Federico tiene al fin un momento de claridad en el que toma la determinación de no dejar ir a Manuela. Este capítulo se caracteriza por tener mucho movimiento, representado musicalmente con un característico *riff* de guitarra que establece el carácter dinámico de la canción y que acompaña el momento en que Federico toma su decisión y empieza a moverse, inicialmente desorientado en busca de respuestas, profundizando en una investigación que eventualmente lo llevará a culminar su destino. La música tiene diversos cambios, enfatizando ciertos momentos de introspección que contrastan con la agitación y movimiento de otros fragmentos. De la misma forma, fragmentos con guitarras limpias y *delays* contrastan con las partes donde las guitarras rítmicas distorsionadas dan un carácter más enérgico a la pieza. En los momentos finales, tras desenterrar el cuerpo sin vida de Manuela, Federico escapa del cementerio mientras la música retoma el tema inicial, perpetuando la sensación de movimiento y abriendo las posibilidades, generando expectativas de aquello que vendrá después.

“Éxodo” contrasta con “Iluminación”, siendo el capítulo más corto y con menos partes o variaciones en la música. “Éxodo” relata la llegada de Federico al desierto, donde planea llevar a cabo el ritual que traerá a Manuela de regreso a la

vida. El título y la ambientación desértica evocan lejanamente al segundo libro de la biblia. La música tiene pocas secciones contrastantes y va creciendo, variando conforme avanza la labor de Federico, preparando el momento decisivo, siendo de alguna forma “la calma que precede a la tormenta”.

Finalmente en “Redención” se llega al momento decisivo, cuando Federico inicia el ritual que lo lleva a encontrarse con su destino, representado en dos entidades astrales que colisionan en el punto en que se encuentran la vida y la muerte. La música inicia con guitarras eléctricas que generan tensión mientras Federico inicia el ritual, pero se pasa a un breve periodo de incertidumbre al ver este que sus intentos no parecen haber dado frutos. Sin embargo, esta frustración lo lleva a liberar una furia ciega que se ve reflejada en los *riffs* con métrica de 11/8 y en un gran número de disonancias armónicas, que reflejan el caos y la desesperación de Federico. Repentinamente aparecen las extrañas figuras que Federico ha invocado y empiezan a combatir entre sí, dejándole una sola opción para detener el caos que ha generado.

En la última escena, se ve a Manuela contemplando lo que ha ocurrido a su alrededor: la batalla ha acabado, Federico ha muerto, pero ella ha regresado de nuevo a la vida. La música complementa la escena con fondos armónicos e instrumentos melódicos que generan un ambiente de calma, dejando una vez más una sensación esperanzadora.

6. Influencias

6.1. Influencias audiovisuales

Para este proyecto se utilizaron diversas referencias audiovisuales que permitieron enfocar este proyecto de la manera adecuada, estableciendo algunos elementos que fueron determinantes a lo largo del proceso.

Uno de los elementos más importantes para el proyecto, es la conexión entre videoclips, siendo *Interstella 5555* (2003) de la agrupación electrónica Daft Punk un ejemplo claro de esto. Esta producción consiste en una serie de videoclips dividido por canciones que funcionan individualmente, pero cuyos videos en conjunto componen una gran obra audiovisual. Otro ejemplo de esto, aunque menos claro, se encuentra en algunos de los videos del cantante de *hip-hop* Childish Gambino, en el que las relaciones entre videos son tan sutiles que se requiere una gran atención a los detalles de cada uno para encontrar estas conexiones, pero que sin embargo enlazan de forma global varios de sus temas.

Otros elementos determinantes fueron la originalidad del guión y la capacidad de apoyar musicalmente la historia. Esto se puede ver en videos como “Crystal Ball” (2006) de Keane, o en algunos participantes del proyecto “*Valtari Mistery film experiment*” (2012), en el que aficionados realizaron videos, con el fin de acompañar algunas canciones de Sigur Rós. En estos ejemplos se puede ver cómo los videos utilizan una narrativa inteligente con un guión bien elaborado que permite que la música se apoye con la imagen para coincidir en puntos de tensión y dramatismo, al igual que en puntos de tranquilidad y pasividad.

En otros casos, se puede observar el proceso contrario, en el que se crea música con el propósito de acompañar al video. Este es el caso de la agrupación Chroma Key que realizó una musicalización de la película “*Age 13*” en el álbum titulado *Graveyard Mountain Home* (2004). En este álbum, Chroma Key experimentó con sonidos que pueden o no ajustarse a la imagen, explorando diferentes posibilidades y teniendo siempre el video como inspiración.

A continuación se nombran algunos videos o materiales audiovisuales que influyeron en la concepción de este proyecto:

- Childish Gambino - *3005* (2013) - conexión narrativa entre videos.
- Mogwai - *How to Be a Werewolf* (2010) - locaciones.
- Unkle - *Heaven Video Skate Lakai* (2009) - sincronización entre video y música.
- Tame Impala - *The Less I Know the Better* (2015) - posibilidades creativas del video.
- Tame Impala - *Mind Mischief* (2012) - apoyo visual a la música.

6.2. Influencias musicales

En cuanto a la música, hubo una gran cantidad de influencias determinantes. Sin embargo, hay ciertos aspectos característicos que marcan la pauta sobre la que se realizó la composición. No se puede encasillar la influencia musical en un género específico, pero las influencias predominantes están categorizadas como *Post-Rock*, *Ambient*, *Math Rock*, Minimalismo, Neoclásico, *DarkGaze*, *ShoeGaze*, entre otros.

En primer lugar, llamó la atención un cierto tipo de música emotiva que tuviera grandes crecimientos en dinámica y variaciones en textura, lo que en la gran mayoría de los casos funciona para apoyar la intención del video. Muchas de las bandas que tienen estas características entran en el género del *post-rock*, un

nombre genérico dado a un cierto tipo de música realizada con la instrumentación clásica del rock. Acerca de este género se ha hablado mucho, sin embargo una cita en particular llama la atención:

“In fact, post-rock was something of a reaction against rock, particularly the mainstream’s co-opting of alternative rock; much post-rock was united by a sense that rock & roll had lost its capacity for real rebellion, that it would never break away from tired formulas or empty, macho posturing...” (Consequence of Sound, 2012)

Según esto, se puede entender que este género es más una separación del carácter *pop* y que el enfoque principal es la música y sus cualidades expresivas.

Otras características musicales determinantes fueron el énfasis en el timbre, la dinámica y la textura sobre la aproximación clásica de melodía, armonía y ritmo. Con una relativa simplicidad armónica y rítmica, la música se enfoca más en otros aspectos que permiten alcanzar una sonoridad diferente. Una secuencia simple de una batería electrónica, acompañada por un *pad* o una melodía repetitiva, lograda de la manera adecuada, puede mover la música en una dirección más interesante sin la necesidad de utilizar *tempos* rápidos, armonías complejas o muestras de gran virtuosismo interpretativo.

Precisamente, el uso de motivos melódicos y repetitivos sobre los cuales se construye la música, es otro elemento importante para la composición. Ya sea una melodía determinada, una secuencia o arpeggio, un elemento simple es en ocasiones la columna vertebral sobre la que se estructura toda la obra.

Como ya se ha mencionado, el formato característico del rock es fundamental en casi todas las referencias. Sin embargo, la música electrónica tiene una fuerte presencia en diferentes formas, ya sea por medio de *drum machines*, arpegiadores, sintetizadores o instrumentos digitales. La posibilidad de modificar una gran cantidad de parámetros en este tipo de instrumentos, hace que sean ideales para experimentar con el timbre, y abren la posibilidad de generar nuevos ambientes y espacios interesantes que enriquecen de gran manera a la música. Esta característica se encuentra muy presente en el *post-rock*, ya que como dice Nitsuh Abebe, *“If there’s anything the post-rock set learned from other genres, it was how to manipulate the arrangement of texture and space in a piece of music”* (Abebe, 2005: 2).

A continuación se nombran algunas bandas y álbumes que referencian claramente las influencias musicales:

- Caspian - *Dust and Disquiet* (2015) - manejo dinámicas como elemento formal.
- Mogwai - *Les Revenants* (2013) - formato y sintetizadores.
- Alcest - *Shelter* (2014) - desarrollo de texturas.
- Helios - *Yume* (2015) - armonías, timbres y sensación de ambiente.
- Tycho - *Dive* (2011) - sintetizadores y efectos de tiempo.
- Russian Circles - *Station* (2008) - desarrollo estructural.
- Nils Frahm - *Loon* (2015) - arpegiadores, manejo de secuencias, efectos y filtros.

7. Grabación, edición y mezcla

7.1. Equipamiento

Lista de Instrumentos:

1. Guitarra Robot Gibson Les Paul Studio.
2. Guitarra Epiphone Casino.
3. Bajo Fender Precision.
4. Batería Mapex M, redoblante Gretsch.
5. Platillos Istanbul Traditional, Zildjian K Hybrid.

Amplificadores:

1. MAGMA Custom - Fender Bassman, Peavey 5150
2. Ampeg BA-115

Pedales de Efectos:

1. TC Electronic Flashback Delay
2. Suhr Riot Distortion
3. Pro Co Rat Distortion

Equipos de Grabación:

1. Interfaz:
 - a. Apogee Ensemble Firewire
2. Micrófonos:

- a. Audix D6
 - b. Telefunken M80, AR-51
 - c. Mojave MA 101FET
 - d. Shure SM57
 - e. ADK Hamburg, S7B
 - f. Golden Age project FC4
 - g. Royer R-121
 - h. Gauge Microphones RED12
3. Preamplificadores:
- a. Neve Shelford 5052
 - b. BAE 1073 MP
 - c. Universal Audio 4-710D
 - d. Apogee Ensemble
 - e. Black Lion Auteur
 - f. Empirical Labs Mike-E
4. Cajas Directas:
- a. Radial PRO DI

Equipos de Mezcla:

1. Plug-ins:
- a. Suite UAD
 - b. Suite Avid
2. Hardware externo:
- a. RETRO 176
 - b. RETRO STA-Level
 - c. UBK Kush Audio Tweaker
 - d. Universal Audio 1176LN
 - e. Rupert Neve Master Buss Processor
 - f. Rupert Neve Center Piece 5060
 - g. Anthony Demaria Labs 1000

DAW:

1. Pro Tools 10
2. Pro Tools 11
3. Logic X (Maquetas)

Instrumentos Virtuales

1. Absynt 4 - Native Instruments
2. FM8 - Native Instruments
3. Kontakt 5 - Native Instruments
4. iMini - Arturia
5. iSem - Arturia

Lugar de Grabación:

1. Epia Estudios

Monitoreo:

1. Monitores ProAc Studio 100 (Mezcla)
2. Subwoofer Chris Pelonis 42LF (Mezcla)
3. Focal cms 65 (Grabación)
4. Audífonos Beyerdynamic DT990

7.2. Grabación

El proceso de grabación se llevó a cabo en diferentes sesiones para las baterías, los bajos, las guitarras distorsionadas y las guitarras limpias. Todas las grabaciones se realizaron en Epia Estudios.

Para la primera sesión de baterías se utilizó una batería Mapex M con un redoblante Gretsch, un bombo adicional Pdp, *hi hats* y *ride* Istanbul Traditional y un *crash* Zildjian K Hybrid de 19". A continuación se muestra el *input list* utilizado durante esta grabación, especificando instrumento, micrófono y preamplificador:

Instrumento	Micrófono	Preamplificador
Bombo In	Audix D6	BAE 1073 MP
Bombo Out	ADK Hamburg	Universal Audio 4-710D

Redoblante Up	Royer R-121	BAE 1073 MP
Redoblante Up 2	Shure SM57	Apogee Ensemble
Redoblante Down	Telefunken M80	Universal Audio 4-710D
Hi Hat	Golden Age Project FC4	Black Lion Auteur
Overheads	Mojave MA 101FET	Neve Shelford 5052
Ride	ADK S7B	Black Lion Auteur
Tom 1	Telefunken M80	Apogee Ensemble
Tom 2	Telefunken M80	Universal Audio 4-710D
Tom 3	Telefunken M80	Universal Audio 4-710D
Room	Gauge Microphones RED12	Apogee Ensemble
Front of Drums	Telefunken AR-51	Empirical Labs Mike-E

Las guitarras eléctricas fueron grabadas con una Gibson Les Paul Studio y una Epiphone Casino, a través del TC Electronics Flashback Delay y las distorsiones Pro Co Rat y Suhr Riot. El amplificador utilizado fue un MAGMA Custom - Fender Bassman, Peavey 5150. Para esta grabación se utilizaron cuatro micrófonos: Telefunken AR-51, Shure SM57, Royer R-121 y Telefunken M80.

El bajo fue grabado con un bajo Fender Precision por línea directa y re-amplificado utilizando un amplificador Ampeg BA 115, capturado con un micrófono Audix D6 y un Telefunken AR-51.

7.3. Mezcla

Al igual que la grabación, la mezcla se realizó en Epia Estudios utilizando Pro Tools 11 y ocasionalmente Pro Tools 10. Los sistemas de monitoreo utilizados fueron un par ProAc Studio 100, un par de Auratone 5C y un Subwoofer Chris Pelonis 42LF. Se utilizó como control de monitoreo un Desktop Mixer 5060 CenterPiece 24x2 de Rupert Neve Designs, el cual a la vez se usó como sumador y se hizo uso de la etapa de *Texture* en el modo *Red Silk* que permite reducir la retroalimentación negativa en la salida del transformador y agrega distorsión armónica leve en frecuencias medias altas y altas. Un Master Buss Processor de Rupert Neve Designs se utilizó con la opción *Blue Silk* para agregar el mismo tipo de distorsión armónica en frecuencias medias y bajas.

La compresión de los bombos se realizó con un Retro 176, mientras los redoblantes fueron procesados con un compresor Kush Audio Tweaker. Por otro lado, en el bajo se utilizó un ADL 1000 Tube Compressor.

8. Presentación en vivo

La sustentación de este proyecto consiste en realizar una presentación en vivo, en donde simultáneamente se proyectará el video y se interpretará la música en vivo. A continuación se explicarán brevemente algunos aspectos importantes acerca de la presentación en vivo.

8.1. Locación

El espacio seleccionado para la sustentación del proyecto es el Aula Múltiple de la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Javeriana, por las facilidades que ofrece en cuanto a herramientas para audio y video. Además, cuenta con el espacio necesario para realizar el montaje requerido para este proyecto.

8.2. Formato en vivo

El formato en vivo se manejará como el de banda de rock convencional, es decir bajo, batería, guitarras eléctricas y teclados. Debido a que es necesario tener una referencia con la cual sincronizar imagen y sonido, se tomó la decisión de manejar gran parte de los instrumentos electrónicos mediante secuencias enviadas desde el *DAW Ableton Live*.

8.3. Ensayos y preparación

Con el fin prever posibles inconvenientes y contratiempos, se programarán dos ensayos previos en el lugar de la presentación, de manera que se pueda trabajar con las herramientas exactas que se utilizarán el día de la sustentación.

8.4. Puesta en escena

Debido a que se debe sentir la presentación del producto audiovisual como algo conjunto, se buscará que la atención se centre en la proyección del video y, asimismo, los músicos sean lo menos visibles para la audiencia. La ubicación de los músicos se hará de manera circular, de manera que pueda haber buena visual entre ellos.

8.5. Especificaciones

Se añadirá un anexo al escrito, en el que se incluirá el *rider* técnico, *stage plot* y algunas otras especificaciones acerca del montaje.

9. Conclusiones

A lo largo de este proyecto se han puesto a prueba muchas de las habilidades aprendidas a lo largo de la carrera. Desde la composición musical, en la cual influyó determinadamente la educación musical teórica que se recibió a lo largo de toda la carrera, hasta los procesos de producción, grabación, edición y mezcla, aprendidos en el énfasis en ingeniería de sonido. Además de esto, la posibilidad de trabajar con video y la interpretación en vivo, hacen de este un proyecto interdisciplinar que integra diferentes habilidades.

Ha sido un reto componer música para un proyecto que se nutre de igual manera en la parte de imagen como en la parte de sonido, un proyecto en el que ajustar la música a la imagen y la imagen a la música no siempre fue sencillo. En el proceso de creación, tuvimos el reto constante de componer música que trabajará de forma simbiótica con la imagen, con el fin de que no se percibieran como dos entes separados reproduciéndose simultáneamente, sino que pudieran percibirse como una obra integral.

Estamos seguros de que el resultado es una obra audiovisual de gran valor artístico que tiene la capacidad de atraer al espectador y sumergirlo en la historia; una obra donde sonido e imagen trabajan de la mano para contarla y llevar a culminación el trabajo de un año.

10. Lista de Anexos

Adicionalmente, se incluirá un CD de datos donde están contenidos los siguientes anexos que complementan el presente escrito:

- Guión
- *Storyboard*
- Imágenes de la grabación de la batería
- *Stage plot*
- *Rider* técnico
- Maquetas diferentes etapas

11. Bibliografía

- Abebe, Nitsuh. 2005. "The Lost Generation: How UK post-rock fell in love with the moon, and a bunch of bands nobody listened to defined the 1990s ". *Artículo escrito para la revista online Pitchfork Media Inc.* <<http://samizdat.cc/shelf/documents/2005/07.11-lostGeneration/lostGeneration.pdf>> [Consulta: 17 de mayo de 2016]
- Chion, Michel. 1993. *La Audiovision: Introduccion a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Consequence of Sound. 2012. Dreamlab: "The Semantics of Post-Rock". *Artículo tomado de la revista online Consequence of Sound* <<http://consequenceofsound.net/aux-out/dreamlab-the-semantics-of-post-rock/>> [Consulta: 15 de mayo de 2016].
- Stevens, Meghan. 2009. *Music and Image in Concert*. Sydney. Music and Media.
- Tarkovsky, Andrei. 1986. *Esculpir en el Tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.

12. Referencias discográficas y audiovisuales

- Alcest. 2014. *Shelter*. CD. Alemania: Prophecy Productions.
- Caspian. 2015. *Dust and Disquiet*. CD. Australia: Hobbledehoy Records.
- Childish Gambino - 3005*. 2013. Hiro Murai, dir. Donald Glover. Video musical. Los Angeles: Doomsday Entertainment.
- Chroma Key. 2004. *Graveyard Mountain Home*. CD/DVD. Alemania: Inside Out Music.
- Daft Punk - Interstella 5555*. 2003. Kazuhisa Takenouchi, dir. Filme musical. Tokio: Toei Animation.
- Helios. 2015. *Yume*. CD. EEUU: Unseen.

Keane - Crystal Ball. 2006. Giuseppe Capotondi, dir. Giovanni Ribisi. Video musical. Londres: New Musical Express.

Mogwai - How to Be a Werewolf. 2010. Antony Crook, dir. Video musical. Internacional: The Rig Out Magazine.

Mogwai. 2011. *Hardcore Will Never Die, But You Will*. CD. Escocia: Rock Action Records.

Mogwai. 2013. *Les Revenants*. CD. Escocia: Rock Action Records.

Nils Frahm. 2015. *Loon*. CD. Inglaterra: Erased Tapes Records.

Philip Glass. 2007. *The Book of Longing*. CD. EEUU: Orange Mountain Music.

Russian Circles. 2008. *Station*. CD. EEUU: Suicide Squeeze Records.

Sigur Rós. 2012. *Valtari/Valtari Mystery Film Experiment*. CD/Video musical. Reino Unido: Parlophone.

Tame Impala - The Less I Know The Better. 2015. Colectivo de directores Canada. Laia Manzanares, Albert Baró, Sergio Pérez. Video musical. Barcelona: Canada.

Tame Impala - Mind Mischief. 2012. David Wilson, dir. Bill Milner, Liza Callinicos, Andrew Docker. Video musical. Londres: Colonel Blimp.

Tycho. 2011. *Dive*. CD. EEUU: Ghostly International.

UNKLE - Heaven. 2009. Spike Jonze, Ty Evans, dir. Lakai skateboarding team. Video musical. Londres: Future Shorts.

REFRACCIÓN

Composición audiovisual basada en la simbiosis
entre música e imagen

Sierdtze Andrei Fuentes Ospina
Santiago Andrés González Penagos

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARTES
CARRERA DE ESTUDIOS MUSICALES
ÉNFASIS EN INGENIERÍA DE SONIDO
PROYECTO DE GRADO
BOGOTÁ D.C.
2016