

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Master en Postproducción Digital



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Un corto animado para la composición musical “Mondestrunken”. Una versión libre de la tendencia de Kandinsky.”

Tipología: Trabajo Práctico

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a: **Adriana Parco Saltos**

Tutor/a: **José Giménez López**

Cotutor/a: **Carlos García Miragall**

GANDIA, 2014

Resumen

Se hizo una libre adaptación audiovisual de la música: "Mondestrunken" (Luna hechizada), a partir de la tendencia artística de Kandinsky con el cuadro "Amarillo, rojo y azul". Al tomar la decisión de integrar estas dos artes: música y pintura, se investigó proyectos similares para compararlos entre sí, con el fin de comprender mejor este arte y desarrollar la técnica adecuada para este video clip. Como resultado de la investigación se concibió usar la técnica de "stop motion" y vectorización (para animación digital). En este proceso se usó papel y plastilina, los cuales sirvieron para crear varios gráficos de la animación, y proceder con la grabación de la secuencia, en los que usé los equipos de camarografía. Al llegar a la postproducción se integraron los recursos creados, reforzando el estilo de la música con una distorsión de las frecuencias, acentuando una atmósfera oscura. Y Finalmente hacer render del video con la música modificada y el video desarrollado.

Abstrac

It has been made a free audiovisual adaptation of the song "Mondestrunken" (Enchanted moon), based on the Kandinsky's painting "Yellow, red and blue" that belongs to Der Blaue Reiter artistic movement.

The decision of blending music and arts was derived from the research of similar pieces, which were compared among them with the intention to pursue a better understanding of this art and develop the most suitable technique for the video clip.

Digital vectorization and stop motion techniques were considered as the result obtained from the research. The process consisted in creating several graphical features for the animation with paper and play dough. Then, I recorded the scenes using film equipment. The created resources were integrated in the post-production stage. I edited the music style with a distortion of the frequencies in a way that accentuates a darker atmosphere. As a final step, I rendered the video with the modified music and the development video.

Palabras clave

Kandinsky, Schoenberg, Mondestrunken, corto animado, stop motion

Keywords

Kandinsky, Schoenberg, Mondestrunken, animated short, stop motion

1 ÍNDICE

2	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	1
2.1	INTRODUCCIÓN	1
2.2	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	2
2.3	OBJETIVOS	2
2.3.1	PRINCIPAL	2
2.3.2	SECUNDARIOS	2
2.4	METODOLOGÍA	3
3	CONTEXTUALIZACIÓN Y ANTECEDENTES	4
3.1.1	BINOMIO ENTRE MÚSICA Y PINTURA	4
3.1.2	ESTILO DEL POEMA	4
3.1.3	ANÁLISIS DE LA OBRA: “AMARILLO, ROJO Y AZUL”	5
4	PRECEDENTES	6
4.1	BIOGRAFÍA DE LA OBRA: “MONDESTRUNKEN”	6
4.1.1	HISTORIA Y ÉPOCA DE LA OBRA MUSICAL	6
4.1.2	LETRA DE LA MÚSICA, POEMA MONDESTRUNKEN	7
4.2	INSPIRACIÓN	7
4.2.1	IMÁGENES - COLORES	7
4.3	BIOGRAFÍA DE PIERROT LUNAIRE	8
4.4	BIOGRAFÍA DEL COMPOSITOR SCHOENBERG	9
4.4.1	MÚSICA INVEROSÍMIL QUE COMPOÑÍA SCHOENBERG	9
4.4.2	PIERROT Y PALABRAS CLAVE:	10
4.5	LAS FUNCIONES DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES	11
4.5.1	DESTINO- WALT DISNEY & SALVADOR DALÍ	11
4.5.2	OSKAR FISCHINGER- ALLEGRETTO (1936)	12
4.5.3	NORMAN MCLAREN - DOTS (1940), SYNTHETIC SOUND	12
4.5.4	WALTER RUTTMANN, LICHTSPIEL: OPUS IV (1925)	14
5	PROCESOS DE CREACIÓN	15
5.1	PREPRODUCCIÓN	15
5.1.1	MATERIALES	16
5.1.2	EQUIPO	17
5.1.3	DIGITALIZACIÓN:	17
5.1.4	GUIÓN LITERARIO	18
5.1.5	DISEÑO DE LOS PERSONAJES, FIGURAS ABSTRACTAS	19
5.1.6	STORY BOARD Y GUIÓN TÉCNICO	20
5.2	PRODUCCIÓN	20
5.2.1	GRABACIÓN	22
5.2.2	AUDIO DIGITAL	23
5.3	POSTPRODUCCIÓN	23
5.3.1	EDICIÓN	24
5.3.2	AUDIO DIGITAL	30
6	CONCLUSIONES Y PROBLEMAS	32
6.1	CONCLUSIONES	32
6.2	PROBLEMAS	32

7	BIBLIOGRAFÍA	34
8	ANEXO	35
8.1	STORY BOARD	35
8.2	GUIÓN TÉCNICO	36
8.3	VÍNCULO PARA VER VIDEO	37

2 Descripción del proyecto

Es un corto animado para la composición musical “Mondestruken” de Schoenberg, con libre interpretación artística y experimental.

2.1 Introducción

Este proyecto comprende dentro del Master de Postproducción Digital de UPV, con sede en Gandía. Se define como el desarrollo de una pieza audiovisual. Con el propósito de unir dos artes como es la música y la pintura.

El trabajo fue escogido para el desarrollo de algunas herramientas de trabajo adquiridas a lo largo del Master de Postproducción. Luego de recibir recursos por las materias de audio, tales como teoría, software y músicas. Con este conocimiento me interesé por la música del compositor Schoenberg, del cual escogí una de sus obras para fusionar audio y pintura. La idea fue crear este producto con elementos proporcionados por las materias impartidas y conocimientos ya obtenidos, como software, técnicas de animación, montaje, etc.

Al conocer que los artistas Schoenberg y Kandinsky plasmaban la pintura y la música de una manera mas general o total, propuse crear un producto audiovisual para unir estas dos artes, a libre interpretación. A Kandinsky se distingue por un arte de imágenes abstractas que mezclan colores y formas, pincelando todo tipo de sonidos en lienzo. (Alvaz , 2009)

En el libro de lo Espiritual en el arte (Kandinsky W. , 1996) se puede descifrar una enorme admiración por Schoenberg, el cual comentó al respecto que ..“*La música de Schoenberg nos introduce en un nuevo terreno, en el que las vivencias musicales no son ya acústicas, sino puramente anímicas*”...

Durante el tiempo de la investigación, se documentó sobre los artistas que he seleccionado para la composición. También se seleccionó las técnicas de grabación, referencias de otros artistas, etc..

Los comentarios de blogs y páginas web, hablan de la relación artística entre estos autores, así que con este antecedente se decide escoger la obra “Amarillo, rojo y azul” (Kandinsky), el cual lleva varios elementos que luego se usa en la animación para proyectar un sentido de ritmo.

Indagando en el significado de la letra de la música y al no hallarle relación con la obra de (Kandinsky) se retomó el principio inicial de este proyecto, marcar el ritmo con los elementos de la obra, con un guión narrativo. Cada elemento en el cortometraje hace un movimiento con los “keyframes” (claves de movimiento) de la música seleccionada, en el programa After Effects. Determinando que los elementos se animarían de manera rítmica durante toda la pieza audiovisual.

“Atonal”, como lo denomino al cortometraje, se hizo un procedimiento de preproducción, con la creación de un guión, story board, diseño de personajes. Para luego pasar a la producción, es decir la grabación de la misma, con fotografía y creación de elementos digitales como vectores y distorsiones de audio. Y finalmente en la postproducción se integró los elementos de las secuencias fotográficas, los vectores y el audio modificado “Mondestruken” (Lynch, 1912).

2.2 Justificación del tema

Esta temática surge después de una idea que tuve para la tesina, acerca de un producto audiovisual educativo para tv, que implicaba la tendencia artística de Kandinsky. El cual no lo pude desarrollar por una ausencia de personal entendido en el campo de la educación infantil.

Obstinada por crear un producto audiovisual con la tendencia de Kandinsky, surge la idea de la tesina de Master luego de recibir las materias de audio y escuchar el estilo de Schoenberg e investigar en su biografía, así pude descubrir una relación entre las artes con Kandinsky.

Mi gusto por la técnica "stop motion" y habiendo realizado un trabajo de este tipo al inicio de la carrera, quise retomar esta técnica para lograr un estilo más antiguo y con los vectores lograr incorporar a lo moderno, usando a su vez filtros de video para acentuar mas el ambiente añejo y nebuloso. Para llegar a cada una de esas sensaciones, se recapituló las materias de audio el cual me llevaron a crear nuevos audios con loops y señales invertidas que exportaba programas de audio generados en Max, y así lograr una proyección mas tensa y oscura.

Otro detalle que justifica el motivo de producir el cortometraje, es el reto de unir las dos artes en un mismo producto, modificando cada una de estas para una composición más fluida, trayéndolo a lo actual usando los diversos software de edición y montaje.

2.3 Objetivos

2.3.1 Principal

Integrar dos artes, tanto la tendencia artística de Kandinsky como la música de Schoenberg.

2.3.2 Secundarios

- Emplear los recursos impartidos en algunas materias del Master de postproducción digital.
- Lograr el discernimiento del significado de la música, con formas abstractas.
- Experimentar con diferentes materiales dentro de la producción.
- Encontrar una técnica de animación para transmitir la imagen en movimiento en la música.
- Llegar a un estilo, tras una fase de búsqueda de cortos influenciados por tendencias artísticas.
- Lograr el desarrollo de un proyecto audiovisual, con todos sus procesos.
- Usar los recursos impartidos dentro de una producción audiovisual.

2.4 Metodología

Luego de ser aprobado el proyecto, inició el proceso de documentación tales como: la música, la tendencia artística y la técnica audiovisual.

Al ser una libre interpretación del audiovisual, se eligió remontar la investigación de *Mondestrunken* (Lynch, 1912), para llegar al origen de la misma, como sus autores, la traducción, la composición como tal. De acuerdo a los resultados de origen de la obra musical pude concluir que se realizará con pinceladas de un ambiente teatral, evaluando más datos de interés para la creación de la obra.

Seguido a esto seleccioné videos referentes a la técnica que podría usar y la fusión que han dado entre la música y las formas o pintura, como lo muestra en *Allegretto* (Fischinger, Cortometraje "Allegretto", 1936) con técnicas experimentales, y resultados abstractos al ritmo de la música, entre otros artistas.

Recapitulando las materias, tomé ciertos referentes de formato de video, color, efectos visuales, tratamiento de audio. Esto me remonta a crear una condensación de esta obra, con las siguientes fases:

Pre-producción: con el guión literario, en ajuste a lo investigado, mis conocimientos y videos ya vistos, hice un recuento y cree una historia sencilla que encerraba mi sensación de la música en conjunto con las formas creadas de la pintura, dentro de este proceso se hizo el "story board" y luego el guión técnico para marcar los tiempos de la música.

Posteriormente en el proceso de producción se hizo los elementos para animar con materiales como la plastilina, cartulina de colores, pintura, etc. Realizando fotografías en buena resolución y grabando la sombra de una cara para también integrar en la animación. A la par que se hizo pruebas con el programa "frisandumCurve5", programa desarrollado en la plataforma MAX, con el objetivo de desarrollar un fragmento sonoro con textura, con diferentes comportamientos de freeze, partir de la música escogida, y crear una sensación sombría, repetitivo (eco) y con evoluciones claras.

Consecutivamente de tener todo el material en digital ya grabado, se hizo la postproducción, con los respectivos retoques en el software "Photoshop", la unión de los vectores con las imágenes en "After Effects" y posteriormente hace un tratamiento del fragmento realizado, el "Logic Pro", para luego sincronizar con el video y renderizarlo en After Effect.

Finalmente se hizo la memoria, plasmando aquí la investigación, los procesos de producción del cortometraje y las conclusiones.

3 Contextualización y antecedentes

3.1.1 Binomio entre música y pintura

Música y pintura, consideradas artes según la RAE. Música es el arte de combinar los sonidos de la voz humana o de los instrumentos. Mientras que la pintura es el arte de pintar. Para desmenuzar mejor cada una de estas dos artes, insertaré documentación que me parece lo más relevante de la investigación. Las cuales me ayudaron a ubicarlas en el tiempo, tanto la música “Mondestrunken” (Lynch, 1912) como la obra “Amarillo, rojo y azul” (Kandinsky), se hizo un breve recuento histórico de cada obra y se escogió lo mas relevante para el video final, para luego proyectarlo.

Por ejemplo en la integración de estas dos artes, puedo expresar un dato interesante que se basa en la condición neurológica que mezcla los sentidos, que es la sinestesia por parte de Kandinsky, quien creaba formas abstractas y lo hacia con gran sensorialidad, presentándose tanto a nivel visual, como acústico y táctil.

3.1.2 Estilo del poema

Al inicio de la investigación, hallé las obras denominadas “Composición” (Kandinsky W. , 1913) Imagen 1 y Imagen 2 y Imagen 3 proyectando un estilo experimental, abstracto, colores primarios y figuras. Kandinsky desarrollaba un interés por la música de Schoenberg, tanto por su gusto por música como por la sinestesia desarrollada al pintar sus obras.

Imagen 1. Obra: “Composición VII”



Imagen 2. Obra: “Composición V”



Imagen 3. Obra: “Composición VI”



Fuente: (Kandinsky V. , cop. 1999)

Creo necesaria la exposición de estas obras, ya que estas piezas complejas de entender, solo lo puede traducir alguien con alta sensorialidad y percibiendo lo que el artista de ese momento sintió cuando lo pintó. Las tres obras se proyectan muy complejo incluso en su forma, por esta razón no fue escogida ninguna de estas pinturas.

Así que para crear el Story Board, seleccioné la tendencia artística de Kandinsky y busqué una obra que se rija a las exigencias del cuadro. Muy importante, una obra clara que se pueda manipular por ritmo, historia u otro objetivo. Para esto

tomé varios ejemplos de obras de Kandinsky en que el artista pintaba a la música, lo que se denomina como sinestesia. Varios de estos cuadros me atraían por los colores, pero la complejidad de las formas hacía que no lo proyecté como video. Y más bien busque otra obra de arte del mismo autor, “Amarillo, rojo y azul” (Kandinsky).

3.1.3 Análisis de la obra: “Amarillo, rojo y azul”

El título de esta obra Imagen 4. Obra: “Amarillo, rojo y azul”, Wassily Kandinsky, óleo sobre lienzo pintado en 1925 por el maestro del movimiento Abstracto Wassily Kandinsky.

Imagen 4. Obra: “Amarillo, rojo y azul”, Wassily Kandinsky



Fuente: (Kandinsky V. , cop. 1999)

Hasta el siglo XX la pintura siempre había estado sujeta a la representación, de manera real, simbólica o esquemática, de la figura. Sin embargo, con Kandinsky se renuncia a la figuración y se defiende la verdadera naturaleza de la pintura: la combinación de manchas de color sobre un lienzo o cualquier otra superficie.

En el cuadro de la Imagen 4 aparece dividido en dos partes sobre un fondo plano que representa un espacio impreciso definido con la ayuda de colores pálidos. En la parte izquierda, domina el amarillo, rodeado de líneas oblicuas finas y aceradas que recuerdan la forma triangular. En la derecha un círculo azul está parcialmente cubierto por una línea ondulante negra y cuadrados rojos. La disposición de los diferentes elementos no deja nada al azar, consiguiendo crear una fuerte tensión entre las diferentes formas y valores cromáticos. El ritmo, omnipresente en las obras de esta época, se consigue mediante violentos contrastes de color que otorgan vitalidad a la composición y el conjunto adquiere una dimensión cósmica y espiritual. El cuadro puede ser interpretado como el enfrentamiento entre el amarillo y el azul que, sin duda, simboliza la oposición entre el día y la noche. O el enfrentamiento entre las formas curvas y puntiagudas.

El camino iniciado por los impresionistas culmina con Kandinsky y la abstracción de manera que la pintura se reivindica como algo que no tiene que estar sujeto a la representación de la realidad, independizándose de lo tradicional y crear nueva figuración y cuyo valor está en su propia naturaleza y color.

4 Precedentes

4.1 Biografía de la Obra: “Mondestrunken”

Por medio de la búsqueda acerca de canciones y músicos que se relacionen con Pierrot encontramos temas que nos hablan de, Imagen 7. Comic de Pierrot. Recapitulando la creación de la pieza, encontramos Pierrot Lunaire, con música del alemán Arnold Schoenberg (1912) sobre letra de Albert Giraud (1884). Un conjunto de 21 poemas que fue inspirado en un viejo cabaret vienés, y habla de amor, sexo, violencia, blasfemia, una serie de temas controversiales para la época. La buena y clara expresión lírica, y temática, recuerdan las penurias que el pobre Pierrot tuvo que soportar, refugiándose en lo que más amaba, que era más externo para el mundo: la luna. Pierrot Lunaire (Pierrot lunar), nombre escogido por Giraud, (J., M., & G., 2010)

La instrumentación de cada canción es tan variada y el ensamble completo, toca a la vez sólo durante el último poema. El armado expresionista con ecos y parodias musicales hacen que el texto destaque. El "discurso hablado" en alemán, es un estilo de "canto hablado" en el que el vocalista usa los ritmos y las alturas especificadas, pero varía las alturas como en una conversación normal. El poema es una versión alemana con un antiguo estilo francés y doble refrán. Cada poema consiste de tres estrofas de 4 + 4 + 5 líneas, siendo la línea 1 el refrán (A) repetido como líneas 7 y 13, y la línea 2 un segundo refrán (B) repetido en la línea 8.

Pierrot Lunaire es una obra llena de contradicciones: los instrumentistas, por ejemplo, son solistas y parte de la orquesta a la vez; Pierrot es héroe y tonto, actúa en un drama que es también una pieza de concierto, hace parecer el cabaret como un arte elevado y viceversa; utiliza canciones que son también discursos; su rol masculino es cantado por una mujer que alterna entre la primera y tercera persona.

Otra de las observaciones es que a la música “Mondestrunken”, (Lynch, 1912), la he encasillado en el desequilibrio, desenfreno al momento de oírla, no sabes que tono puede ir después y por este motivo la he llamado “atonal”.

4.1.1 Historia y época de la obra musical

“Albert Giraud (Bélgica) - paráfrasis alemán Otto Erich Hard Life (1864-1905)”

Después de la actriz y cantante Albertina Zehme (1857-1946), Schoenberg le habían pedido que se establece en la música de este ciclo de poemas, se expresa así: "He leído el prólogo, miró a los poemas, estoy encantado. Brillante idea, sólo en mi mente. Querría hacer eso sin tener que pagar una tarifa ... "Él elige la forma de la década de 1900 se convirtió en el melodrama de moda. Esto a su vez presenta el texto literario como texto y no lo convirtió en el canto. Este es el formativo en esta pieza. El intérprete o el uso de la capacidad de modular su voz que habla por el siguiente una melodía de grabación predeterminado.

La obra fue comisionada por Albertine Zehme, quien encargó un ciclo de canciones para voz y piano, basado en la serie de poemas del escritor belga Albert Giraud. Los versos habían sido publicados en 1884, y más tarde traducidos en alemán, por Otto Erich Hartleben. Schoenberg comenzó a trabajar el 12 de marzo y completó el trabajo el 9 de julio de 1912. Luego de cuarenta ensayos, Schoenberg y

Zehme (vestida como colombina) estrenaron la obra en el Berlin Choralion-saal el 16 de octubre de 1912.

La reacción del público fue predeciblemente diversa: Anton Webern reportó que la audiencia silbó y se rio, pero que al final fue un éxito sin calificaciones. También se criticaron los textos por blasfemos, a lo que Schoenberg contestó: Si fueran musicales, a nadie le hubieran importado las palabras. En lugar de eso, se hubieran ido silbando las melodías.

Obra musical que ha sido interpretada en varias ocasiones, como una cadena hasta llegar a la obra actual "Mondestrunken" (Lynch, 1912) y posteriormente el cortometraje "Atonal".

4.1.2 Letra de la música, poema Mondestrunken

Mondestrunken ("Hechizo de luna Pierrot" o "Pierrot in the Moonlight") (Lynch, 1912), es un melodrama por Arnold Schoenberg. Se trata de un establecimiento de veintiún seleccionados poemas de Otto Erich Hartleben's German Traducción de Albert Giraud's ciclo de franceses poemas del mismo nombre. El estreno de la obra, que se encuentra entre 35 y 40 minutos de duración, estaba en el Berlín Choralion-Saal el 16 de octubre de 1912, con Albertina Zehme como vocalista.

El narrador (tipo de voz no especificado en el marcador, pero tradicionalmente realizada por un soprano) entrega los poemas cantados en "voz hablada". Schoenberg había utilizado previamente una combinación de texto hablado con acompañamiento instrumental, llamado "melodrama". La obra es atonal pero no utiliza el dodecafonismo de Schoenberg técnica que sería idear ocho años después.

4.2 Inspiración

4.2.1 Imágenes - Colores

Varias son las formas a las que ha sido sometido Pierrot también en pintura. Se ha adaptado a cada movimiento, o personajes como él. En la Imagen 5 e Imagen 6. Cada uno con distintas formas, pero con un elemento en común: la música. Por lo general la guitarra (o en sus primeros siglos mandolina, laúd, vihuela, dependiendo de la representación) ha acompañado a Pierrot. Incluso en *Pauvre Pierrot* el "dibujo animado" es mostrado con un instrumento de cuerda, la música lo acompaña en su soledad. (J., M., & G., 2010)

Imagen 5. Obra de Derain



Imagen 6. Obra de Picasso



Fuente: (J., M., & G., 2010)

Fue un breve repaso por lo que ha sido Pierrot, desde la comedia teatral, y la historia del arte.

4.3 Biografía de Pierrot Lunaire

Inspirado en el ambiente de cabaret vienés, consiste en tres grupos de siete poemas: en el primer grupo Pierrot canta sobre el amor, el sexo y la religión; en el segundo, sobre la violencia, el crimen y la blasfemia; y en el tercero sobre su regreso a casa en Bérgamo, con su pasado acechándolo. Schoenberg, que estaba fascinado por la numerología, hace un uso extensivo de motivos de siete notas a lo largo de la obra. La pieza es su opus 21, contiene 21 poemas y fue comenzada el 12 de marzo de 1912. Otros números clave en la obra son el tres y el trece: cada poema consiste de trece líneas (dos versos de cuatro líneas seguidos por un verso de cinco líneas), mientras que la primera línea de cada poema aparece tres veces (siendo repetidas como las líneas siete y trece).

La obra pertenece a la etapa atonal del compositor (1908 - 1921), donde la tonalidad es usada libremente.

Intérpretes:

- Conny Herrmann - voz
- Irina Chevtchenko - Piano

Instrumentistas de "Lunaire":

- Carolin Ortwein - flauta, flautín
- John Rich - clarinete, clarinete bajo
- Michael Pöschke - Violín
- Matthias Erben - Viola
- Min Jeon Young - cello
- Gestión: KMD Gottfried Biller

4.4 Biografía del compositor Schoenberg

Arnold Schoenberg sigue siendo una de las figuras más controvertidas de la historia de la música. Desde los últimos años del siglo XIX hasta el período posterior a la II Guerra Mundial, Schoenberg produjo la música de gran diversidad estilística, inspirar devoción fanática de los estudiantes, la admiración de sus compañeros, como Mahler, Strauss y Busoni, la ira desenfadada de público vienés conservadores, y odio absoluto de sus muchos detractores. Con obras como Las Cinco piezas orquestales (1909) y la época de Pierrot Lunaire (1912), Schoenberg se embarcó en una de las fases más influyentes de su carrera. Los críticos injuriaron este "atonal" (Schoenberg prefiere "pantonal") la música cuya estructura no incluye la tonalidad tradicional. Aún así, el drama y la novela medios expresivos de la música de Schoenberg también inspiraron un público fiel y activo.

Para Schoenberg, la disolución de la tonalidad era un paso lógico e inevitable en la evolución de la música occidental. A pesar de un flujo constante de pedradas críticos a lo largo de toda su carrera, el compositor, cuya vida inspiró una de las grandes novelas del siglo XX, persistió en sus objetivos, insistiendo en que su música era el resultado de un impulso creativo abrumadora. Aunque el debate sobre el hombre y su música continúa, Schoenberg es reconocido hoy en día como una de las figuras más importantes en la historia de la música. (EPDLP, 1998-2013)

Otra fuente de aliento para la creación del cortometraje "Atonal", es que si el gran Arnold Schoenberg tuvo rechazo por una parte del público e interesado a otro grupo. Lo importante es crear un producto en el que agrade trabajar.

4.4.1 Música inverosímil que componía Schoenberg

Deberíamos partir de la base de que Arnold Schoenberg fue uno de los primeros compositores que se atrevieron a adentrarse en la provocación de la composición atonal y aceptaron el reto de crear algo tan anormal (léase fuera de las normas) como la técnica de composición basada en series de doce notas (dodecafonismo) que más adelante evolucionaría a formas aún mas raras como el serialismo.

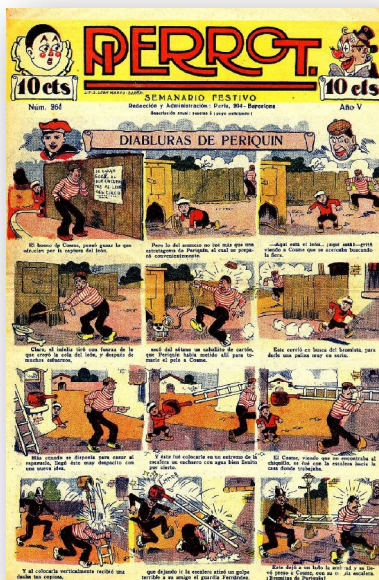
Para las mentes y los oídos que han sido educados en conceptos tradicionales, tanto en lo cultural como en lo humanístico y hasta en lo filosófico, difícilmente la música de Schoenberg se podrá considerar como algo mas allá de un conjunto de "sonidos raros y difíciles de digerir" y, lo que es peor, como un paradigma antiético de la verdadera música, solo admisible como un experimento pero nunca como un arte serio.

Sin embargo pienso que el nunca se empieza a diluir, porque cada vez lo raro atrae más y al continuar creando piezas a modo dodecafónico se logra que más gente lo conozca y logren más interesados.

4.4.2 Pierrot y palabras clave:

Pierrot Lunaire Ensemble Wien grupo de cámara austríaco dedicado a la interpretación de la música contemporánea. Pierrot el dibujo animado más antiguo.

Imagen 7. Comic de Pierrot



Fuente: (J., M., & G., 2010)

También en inglés, está Three penny Pierrot (“pequeño pobre corazón”, dice uno de sus versos) de David Bowie (1970), o el más famoso Pierrot, hecho conocido por Lacrimosa; además de una banda contemporánea japonesa de rock-pop edulcorado llamada Pierrot, con toques sobre-exagerados, en todas sus dimensiones, sin mucha sintonía y autenticidad. En América Latina: Jaime Roos, músico uruguayo que fusiona sonidos y ritmos latinoamericanos, con la canción Brindis por Pierrot (1985, dentro del disco del mismo nombre) en la que hace una alegoría de sus vivencias, con trasfondo social, a través de la figura de nuestro protagonista. Son estas sólo algunas de las expresiones musicales -de un largo catálogo- que se refieren al querido, excéntrico y desdichado personaje. (J., M., & G., 2010)

En el contenido de Pierrot el personaje, encuentro varias palabras clave a desarrollar en el video, tales como:

- Teatro del miedo
- Tensión
- Fantasía oscura
- Misterio
- Nervios
- Paranoia

4.5 Las funciones de los medios audiovisuales

Para hallar la funcionalidad del cortometraje “Atonal”, he buscado piezas audiovisuales que integren la pintura y/o música, el cual me ayudó a encontrar una mejor forma de fusionar estos aspectos en el cortometraje final.

La funcionalidad de “Atonal”, es dar otro enfoque a la pintura “Amarillo, rojo y azul” (Kandinsky), al igual que la música “Mondestrunkten” (Lynch, 1912). Proyectando como entretenimiento y de presentación de las técnicas usadas.

4.5.1 Destino- Walt Disney & Salvador Dalí

El pintor Salvador Dalí y el cineasta Walt Disney, produjeron un cortometraje “Destino” Imagen 8, el cual inició originalmente en el año 1945, y lanzado en el 2003. La música fue compuesta por el compositor mexicano Armando Domínguez e interpretada por Dora Luz. (IMDB, 2003)

Imagen 8. Capturas del video “Destino”

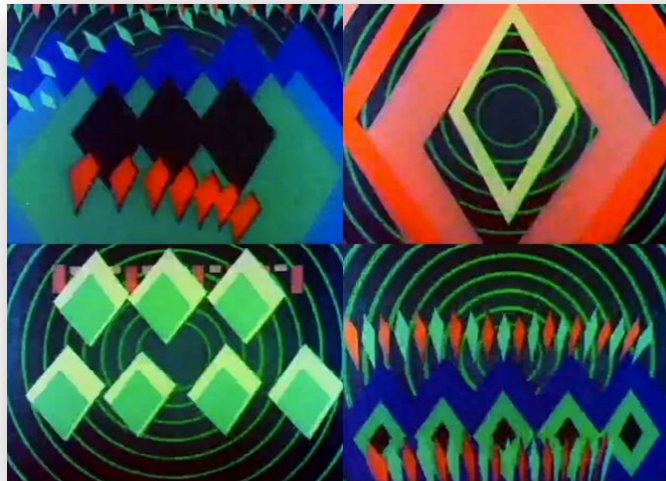


Fuente: (Disney & Dali, 2003)

4.5.2 Oskar Fischinger- Allegretto (1936)

Fue un pintor, animador y realizador de cine alemán. Sus obras se caracterizan por ser abstractas, donde combina la geometría con la música. En la Alemania de Hitler se lo consideró a su arte degenerado, y así se exilió a Estados Unidos, llegando a Hollywood en febrero de 1936. (Fischinger, Cortometraje "Allegretto", 1936).

Imagen 9. Capturas del video “Allegretto”



Fuente: (Fischinger, 1936)

En 1936 el cortometraje

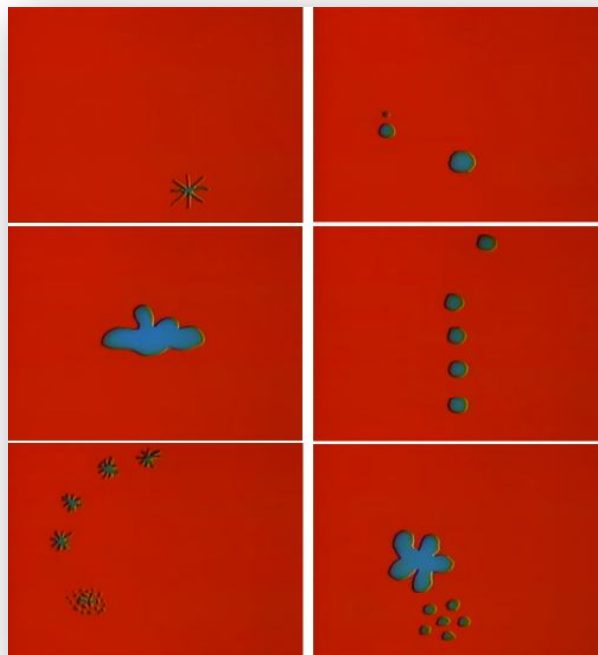
Imagen 9. Capturas del video “Allegretto”, diamante y formas ovales en colores primarios realizan un ballet optimista sensual a la música del compositor Ralph Rainger. La danza geométrica se establece en un contexto de expansión de los círculos que sugieren las ondas de radio.

4.5.3 Norman McLaren - Dots (1940), Synthetic sound

Norman McLaren (Stirling, Reino Unido, 11 de abril de 1914 - Montreal, Canadá, 27 de enero de 1987) fue un animador y director de cine británico nacionalizado canadiense reconocido por sus trabajos en el National Film Board of Canada. (IMDB, 2000)

En el cortometraje Imagen 10. Capturas del video “Dots” (Puntos), hace una esplendida combinación de imágenes y sonidos, el video tiene un fuerte mensaje social y de crítica contra la violencia y la guerra. McLaren es famoso por sus experimentos con la imagen y el sonido, al dibujar directamente sobre la película, incluso la banda sonora. (J, 2000)

Imagen 10. Capturas del video “Dots” (Puntos)



Fuente: (McLaren, 1940)

“La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, pero el arte de los movimientos que se dibujan”, pensamiento de McLaren está perfectamente ilustrado por su cortometraje Imagen 10. Los marcos individuales de la obra se comunican muy poco, pero vistos en rápida sucesión que forman una serie de movimientos animados, juguetones con música. Al liberar a sí mismo de la necesidad de elaborar un personaje u objeto, que fue capaz de crear una caricatura del movimiento. Mc Laren fue un cineasta experimental y trabajó con una amplia variedad de técnicas que incluyen pintura, dibujo, pixelación, stop-motion, la impresión óptica, y las exposiciones múltiples. "Dots" fue hecha por la pintura directamente sobre marcos claros de la película, como se muestra en las ampliaciones del marco de abajo. Curiosamente, la música se ha creado de la misma manera, la pintura directamente en la zona en la tira de película por lo general reservada para la banda sonora. (Williams, 2009)

4.5.4 Walter Ruttmann, Lichtspiel: Opus IV (1925)

Fue un director de cine alemán y junto con Hans Richter y Viking Eggeling fue uno de los primeros practicante alemán de cine experimental. Ruttmann nació en Frankfurt, estudió arquitectura y pintura y trabajó como diseñador gráfico. Su carrera cinematográfica comenzó en la década de 1920. Sus primeros cortometrajes abstractos, "Opus I" (1921) y "Opus II" (1923), se experimenta con nuevas formas de expresión cinematográfica con la influencia de las primeras películas abstractas como los trabajos de Oskar Fischinger. Ruttmann fue un destacado exponente del arte tanto Vanguardista y la música. Sus primeras abstracciones en el año 1929 en un Festival que fue un gran éxito internacional. Trabajó junto con Erwin Piscator, en la película experimental "Melodie der Welt" (1929), a pesar de esto, Walter seguía siendo el más reconocido en Berlín por la Sinfonía.

Imagen 11. Capturas del video "Lichtspiel"



Fuente: (Ruttmann, 1925)

Lichtspiel: Opus IV fue el último film totalmente abstracto Walter Ruttmann hizo Imagen 11; emplearía secuencias abstractas cortas en algunas de sus otras películas: formas abstractas simétricas como los de Opus III y IV Opus aparecen elementos gráficos cortos y transiciones.

5 Procesos de creación

5.1 PREPRODUCCIÓN

Un corto que inició ubicando el arte en el tiempo, planteando una historia con las formas abstractas del arte de Kandinsky, definiendo que técnica de animación se usará y la relación de los “personajes” con la música, en dicho video.

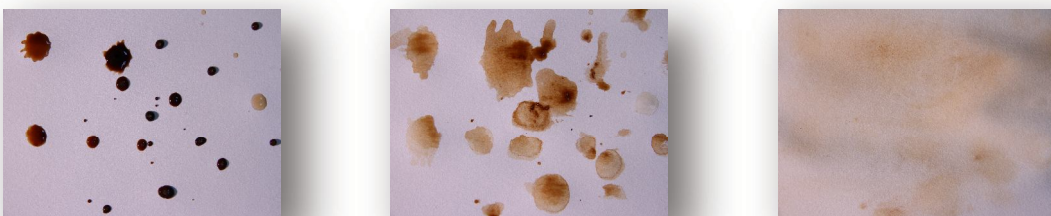
En esta etapa también se planeó con que materiales se construiría las formas abstractas, los movimientos que se podían hacer con cartulinas y plastilina. Mientras que para el fondo se creó varias pruebas con cartulina “Canson”, aquí dos de ellas Imagen 12 e Imagen 13

Imagen 12. Texturas con acuarelas



Fuente: Creación propia

Imagen 13. Texturas con café



Fuente: Creación propia

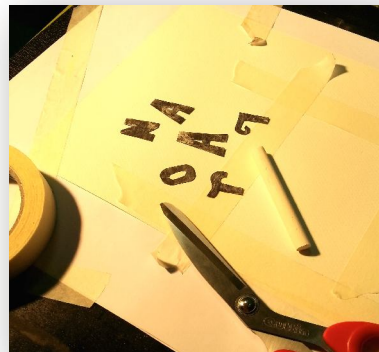
Por otro lado, también se concibió hacer el título del video (créditos iniciales), con inspiración a los créditos iniciales de “Oz el Poderoso” como lo vemos en la Imagen 14, en las que usamos materiales como: cartulina negra para la animación. Como lo vemos en la Imagen 15.

Imagen 14. Captura de los créditos de la película “Oz el poderoso”



Fuente: (Walt Disney, 2013)

Imagen 15. Letras creadas manualmente



Fuente: Creación propia

5.1.1 Materiales

- Plastilina de varios colores
- Cartulina varios colores
- Tiza de pizarra
- Tijeras
- Cinta adhesiva
- Pintura
- Cartulina “Canson”
- Acrílicos
- Pinceles

5.1.2 Equipo

En la grabación/edición se puede observar varios de los equipos que se usó para el proceso, como lo muestra en la Imagen 16

Imagen 16. Dept. de camarografía, UPV-Gandia



Fuente: Creación propia

- Cámara 7D
- Mesa de grabación
- Macbook Pro
- Luces (preferible Led)

5.1.3 Digitalización:

Hardware:

- Wacom (pen tablet)
- iMAC 27'

Software:

- Illustrator
- Photoshop
- FrisandumCurve5 (software desarrollado en la plataforma Max)
- After Effects

5.1.4 Guión literario

Se trata de un "niño", "Pierrot" "el círculo" (como se lo quiera interpretar), quiere escapar de un lugar de colores turbios (fondo), los elementos geométricos le siguen, le acosan con sus formas agudas.

Con sonidos específicos hace ver que lo mutilan lo arreglan y desarreglan (el círculo se divide, se distorsiona..) Aparece una persona que bota mas elementos contra el círculo.

Al final lo mantienen cautivo dentro de un aro verde acentuando esta acción con un halo amarillo y termina la pieza/obra de Kandinsky.

El decir que el círculo es un niño, me sirve para la narrativa, esta música tiene un aspecto sombrío y distorsionado. Y he pensado en aspecto narrativo de Tim Burton, que incorpora estos aspectos oscuros, dramatismo, el personaje solitario... Incluso en el corto "Vincent" ver en Imagen 17, que usa mucho las formas geométricas exageradas y que va variar de acuerdo a la música.

Imagen 17. Captura del cortometraje "Vincent", Tim Burton y Rick Heinrichs



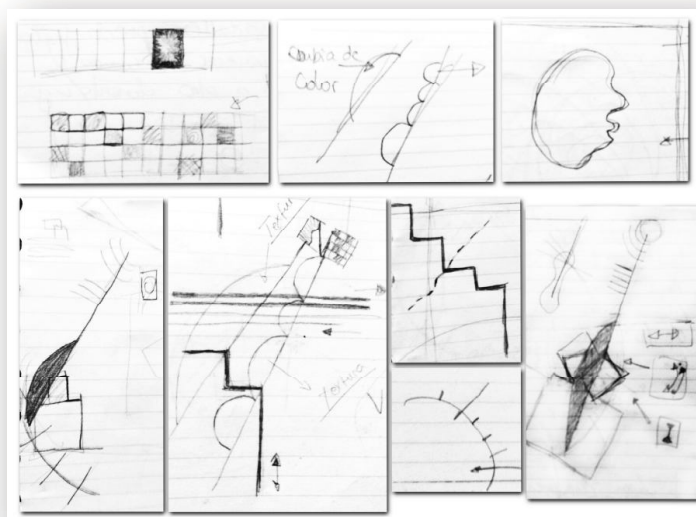
Fuente: (Burton & Heinrichs, 1982)

5.1.5 Diseño de los personajes, figuras abstractas

Se hicieron pruebas de la creación de personaje como en la Imagen 18, en el cual las formas abstractas de la obra "Amarillo, rojo y azul" (Kandinsky), cuentan como protagonistas, construyéndose a partir del ritmo e instrumentos que usaban en la música de "Mondestrunken" (Lynch, 1912), el cual permitía desarrollar algo experimental y abstracto.

Se creaba el diseño de las figuras, entre tanto se pensaba en la forma que estas se iban a animar. Cada una de las formas creadas iba con un ritmo en el tiempo de la canción.

Imagen 18. Captura del diseño de personajes (elementos del video)

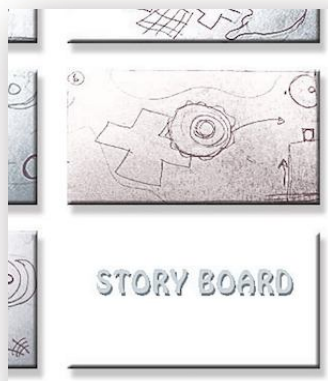


Fuente: Creación propia

5.1.6 Story board y Guión Técnico

En el Story Board se observa las acciones de los elementos en el fondo creado, hasta llegar a su fin. En la Imagen 19 se ve un extracto del Story final, pero todo el documento se puede observar en la Imagen 38

Imagen 19. Escaneado del Story Board



Fuente: Creación propia

5.2 PRODUCCIÓN

La producción de este proyecto se realizó, redibujando en vectores la obra "Amarillo, rojo y azul" en el programa Illustrator como lo muestra la Imagen 20.

Imagen 20. Making Off: Vectorizando en Illustrator



Fuente: Creación propia

La concepción del proyecto se realizó en Illustrator, vectorizando los elementos de la obra “Amarillo, rojo y azul”, para luego pasarlos al programa After Effects en el que animaba cada uno de ellos. Las mismas formas fueron modificadas para crear el diseño de los instrumentos en movimiento, en el programa After Effects, los cuales se animan al ritmo de la música.

Por consiguiente se grabó a los personajes hechos de cartulina y plastilina en secuencia de fotografías, los fondos acuarelados, texturas, entre otros recursos para la animación como vemos en la Imagen 21.

Imagen 21. Making Off: Cámara 4D, Aula de camarografía.



Fuente: Creación propia

5.2.1 Grabación

Para crear al personaje que denominó como la cantante, se hizo una grabación del personaje en contraluz como en la

Imagen 22, con un difusor (tela fina color blanco) entre la luz y el personaje para no quemar los bordes y crear contraste.

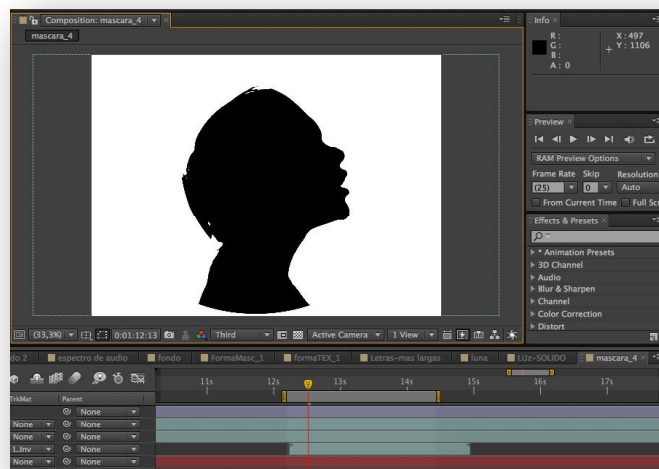
Luego de esto se hace un tratamiento de edición, extrayendo una máscara hasta quedar a blanco y negro como en la Imagen 23, creando un vector en forma de cara y para ser manipulable como morphing, el cual se transforma deforma dentro de la animación.

Imagen 22. Making Off: Captura de video en contraluz



Fuente: Creación propia

Imagen 23. Captura de máscara en After Effects



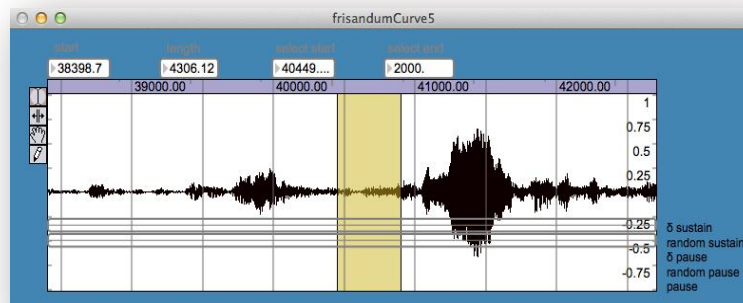
Fuente: Creación propia

5.2.2 Audio Digital

Para el audio digital del video clip, se hizo un tratamiento a la música “Mondestrunken”, (Lynch, 1912), en el programa “FrisandumCurve5” como muestra en la

Imagen 24. Captura del Software: Frisandum Curvex 5, recurso que adquirimos en una materia del máster. El objetivo de tratar la música en el programa, es para dar cambios armónicos (pitch), bucles evolutivos y así transmitir una sensación más sombría y tensa en el publico, sin perder el estilo y evolución de la misma.

Imagen 24. Captura del Software: Frisandum Curvex 5, con el audio “Mondestrunken”



Fuente: Creación propia

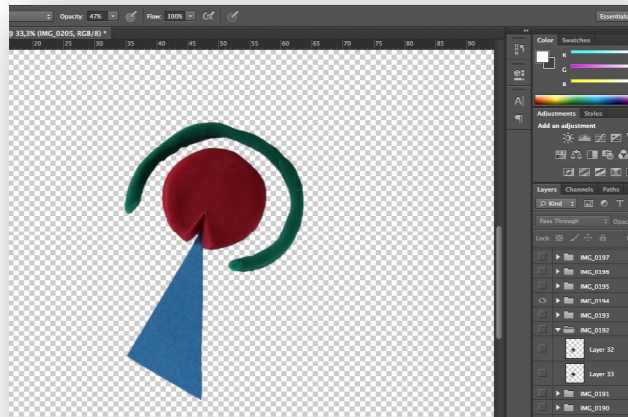
5.3 POSTPRODUCCIÓN

Aquí se indicará el paso a paso de la etapa final para terminar el video. Luego de tener las grabaciones hechas, la secuencia de fotos se hace un retoque en Photoshop, para luego llevarlas al programa After Effects y editar la secuencia con vectores creados en Illustrator, cada elemento que fue creado en los diferentes programas, se integran con filtros y efectos, siempre marcando un estilo uniforme en todo el video. Para finalmente integrar el video final con el audio, previamente preparado en Logic9 y hacer Render en After Effects.

5.3.1 Edición

Ya con las fotografías hechas, se hizo una limpieza de las secuencias fotográficas tanto de manchas de plastilina, sombras y cambios de luz, etc.. como podemos observar en la Imagen 25.

Imagen 25. Captura de la edición de fotografía en Photoshop.



Fuente: Creación propia

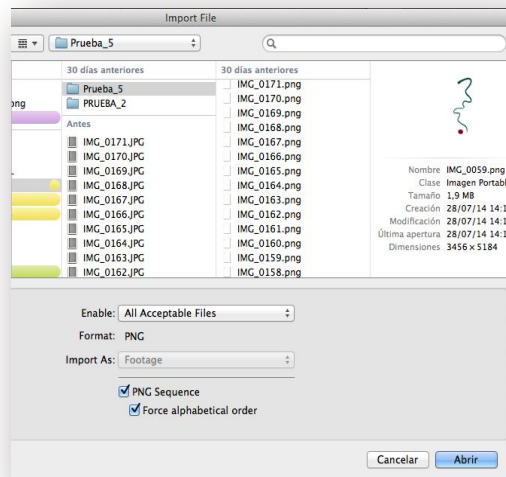
Luego de obtener las imágenes en .png bien limpias, busqué la integración de la imagen con la música, para desarrollar un trabajo mas ordenado he tenido que recurrir al guión técnico donde se buscó la sincronización de la música con los elementos.

Y se continuo con el programa "After Effects" para crear los efectos respectivos para la integración de los elementos en movimiento ya creados.

La edición de la grabación se trabajó en After effects, en una composición de formato (HDV 1080), y modificando propiedades como: Frame rate (13 fps aprox.), dependiendo de la cantidad de fotografías y de la fluidez que haya necesitado, para unir con la secuencia final. Dichas fotografías han sido importadas con la opción PNG Sequence, de esta manera el programa nos importa todas las fotografías de una carpeta en una sola capa, en el que luego ajustamos el frame rate a 13 fps aprox. (A la par que iba obteniendo resultados en la edición en after effects, lo iba incluyendo en la línea de tiempo de Premiere para poder observar mejor su estructura final, pero no fue relevante.)

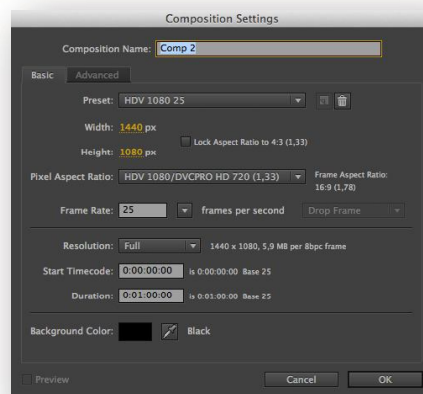
Después de importar las 252 fotografías en la secuencia, vamos a utilizar la opción de *Sequence Layers* como lo muestra en la Imagen 26 (menú *Keyframe Assistant*), lo cual agilizará nuestra tarea. Estableceremos aquí la duración de cada capa a 12 frames por segundo aproximadamente (12 fps), por defecto está en 25 Frame Rate, como lo muestra en la Imagen 27, valor que nos aparece de cada composición creada y el tamaño de la composición de cada escenario.

Imagen 26. Captura de la opción de Importar secuencias de imágenes



Fuente: Creación propia

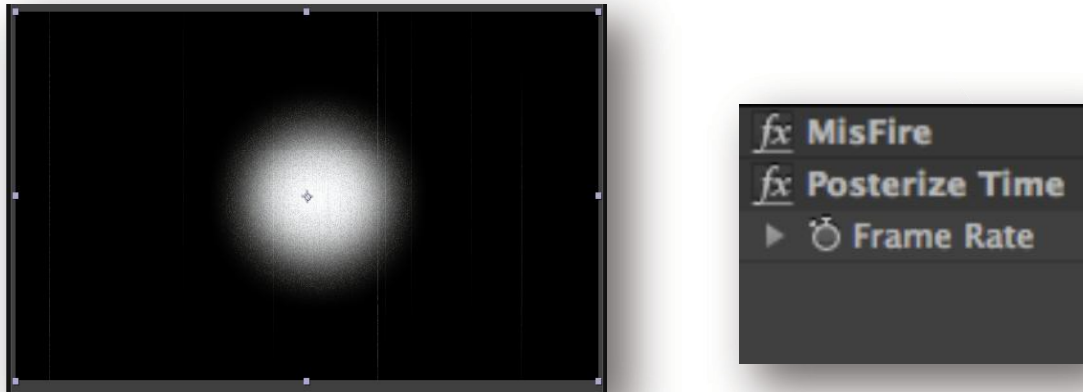
Imagen 27. Captura del Frame Rate de la composición y las medidas.



Fuente: Creación propia

Para crear el ambiente teatral, solo me enfoqué en añadir un círculo blanco a forma de luz en un fondo totalmente negro como lo muestro en la Imagen 28. He usado los pluguins: MisFire para dar la sensación de película vieja y Postreize Time, para cambiar el Frame Rate aproximadamente a 12 f/s.

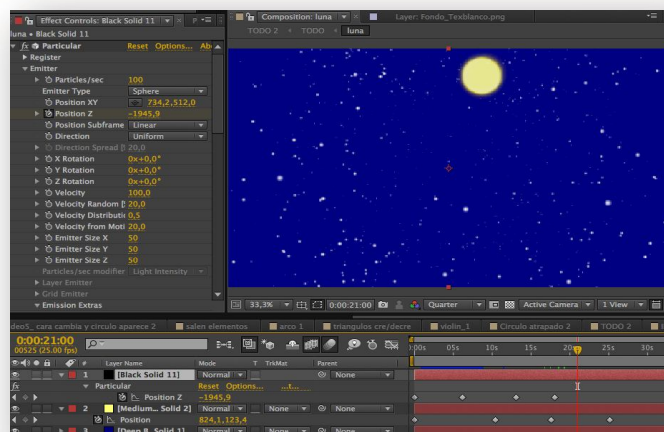
Imagen 28. Captura del foco de atención y pluguins usados



Fuente: Creación propia

Otro de los elementos importantes es la luna, ya que aparece durante todo el video, por esto se ha tratado con el pluquin “Particular”, como lo muestra en la Imagen 29, creando las estrellas con dicho pluquin. El movimiento que mantiene la luna actúa como reloj dentro de la animación, y cuando para el movimiento de la luna, los elementos se detienen y forman la obra “Amarillo, rojo y azul” (Kandinsky)

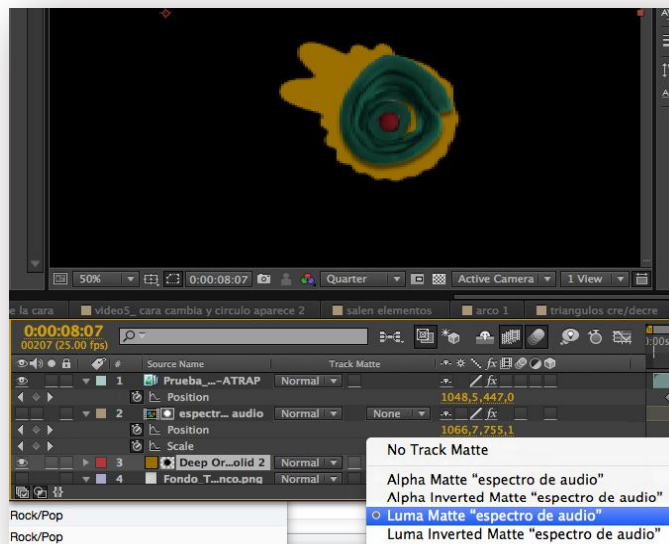
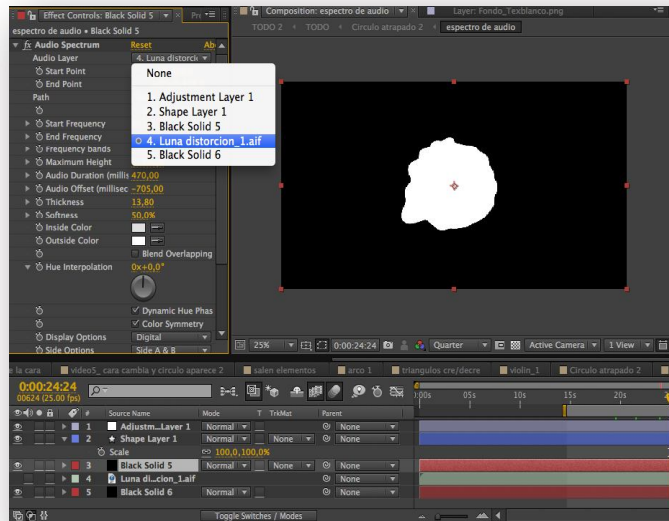
Imagen 29. Captura en After Effects de la creación de Luna y estrellas



Fuente: Creación propia

Para crear el halo color amarillo, he tenido que crear una onda con el plugin "Audio Spectrum" escogiendo el audio de "Mondestrunken" modificado, como lo indica en la Imagen 30. Y luego con esa misma mascara generada se usó las opciones de Luma. El cual lo uso para dar mas énfasis en la acción de encerrar al círculo rojo.

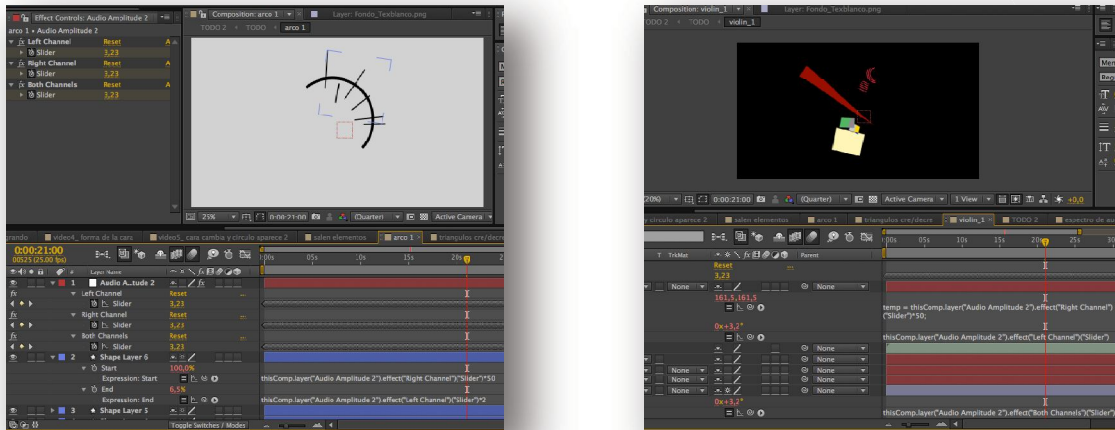
Imagen 30. Captura de la creación de máscara y elemento con espectro de audio.



Fuente: Creación propia

Los elementos diseñados, se los anima individualmente con las expresiones (programación) como se ve en la Imagen 31, se generan a partir de convertir el audio interesado “Mondestrunkn” modificado, a Keyframe, lo que se genera una nueva capa con información de Keyframes. En las opciones de movimiento (escala, posición, opacidad..) del elemento se los vincula con la nueva capa llamada Amplitud de Audio, arrastrar el icono espiral o programando.

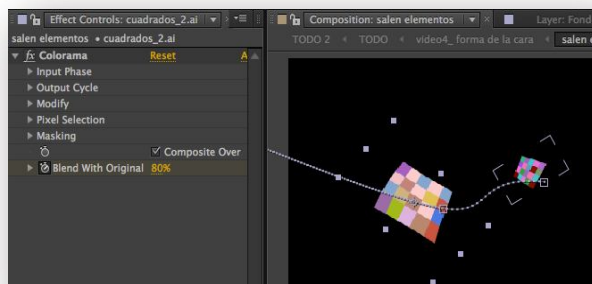
Imagen 31. Captura de After Effects: Elementos se mueven con expresiones

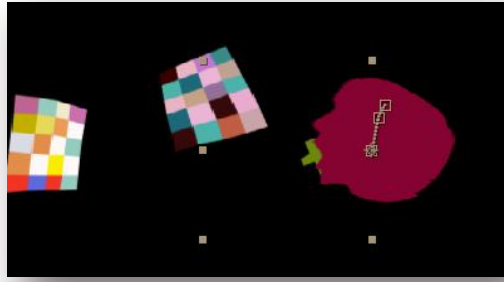


Fuente: Creación propia

Estos cuadrados de la Imagen 32, hacen un recorrido por la pantalla modificando su color con el pluguin “Colorama”. Para crear mas dinamismo en el video.

Imagen 32. Captura de After Effects: Elementos cambian de color

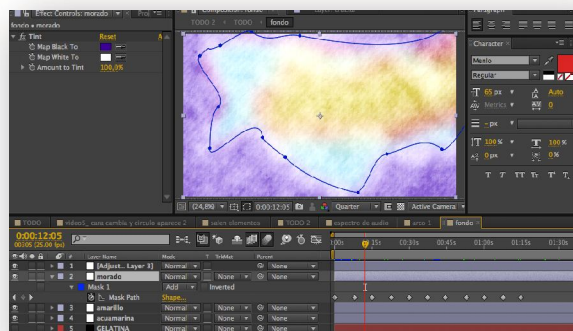




Fuente: Creación propia

Para el lienzo o fondo de nuestra animación, se usó máscaras de color sobre la fotografía de una cartulina Canson como en la Imagen 33. Para crear ilusión de pintura sobre cartulina en movimiento, creando keyframes en el path (camino) mientras la máscara va tomando formas distintas. se mezclan los colores.

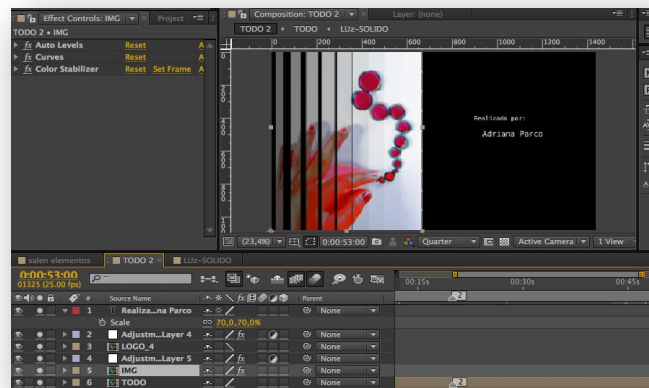
Imagen 33. Capa de ajuste con máscara y fusionada con una Canson



Fuente: Creación propia

Finalmente en los créditos finales usé otra secuencia de imágenes de las animaciones cortas que hice durante la grabación, modificando los pluguins: Curves (Curvas), (Estabilizador de color) Color Stabilize, (Niveles automático) auto Levels como se puede observar en la Imagen 34. Para luego agregar el producto ya terminado, los créditos iniciales y finales para hacer render con el audio.

Imagen 34. Captura de After Effects: Pluguins créditos finales.

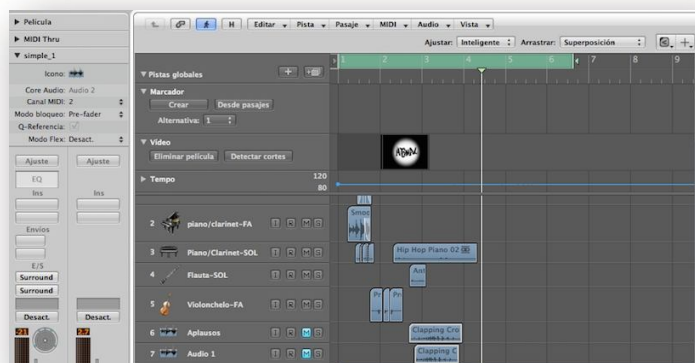


Fuente: Creación propia

5.3.2 Audio Digital

Para el título del video animado, se creó una edición de audio en el programa Logic Pro, en las cuales se usaron varias herramientas tales como: automatización, fundidos entre pistas, volumen. Se mezclaron instrumentos que se usaron en la música "Mondestrunken" sacados de la librería de Logic Pro como vemos en la Imagen 35, la ambientación de teatro con la orquesta en el escenario y ruido del público.

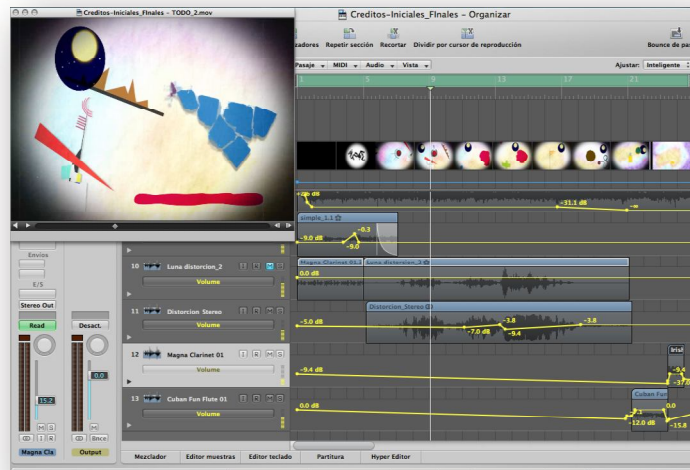
Imagen 35. Captura de la edición del audio de los créditos



Fuente: Creación propia

Seguido a esto se integró la música modificada de “Mondestrunken”, al que añadí un compresor para tratar de nivelar un poco las dinámicas del audio (la señal de amplitud). Una vez obtenido el audio de los créditos y el audio del cortometraje, ya se puede exportar la mezcla (Bounce) como podemos ver la selección en verde de la Imagen 36. Luego de obtener la mezcla final se llevar al programa After Effects y hacer render con todo el video. Y al trabajar con un video de ultra alta calidad, lo puse en un compresor para reducir el peso del archivo pero sin notar que ha bajado de resolución.

Imagen 36. Captura de la mezcla (bounce) final



Fuente: Creación propia

6 Conclusiones y problemas

6.1 Conclusiones

Al conseguir resultados de las investigaciones del poema, la música y la pintura, se relacionó y se pudo llegar a una fusión de las artes, algo experimental y/o no convencional.

Como objetivos de este proyecto se llega la conclusión que varios ítems se han cumplido a cabalidad y otros ha faltado desempeñarse, como el discernimiento del significado de la música con formas abstractas, lo que quería lograr un entendimiento de la historia generada con la investigación.

Sin embargo el aprendizaje del proceso de la creación audiovisual, puedo decir que he empleado algunos de los recursos impartidos en el Master de Postproducción, lo que me llena de satisfacción poder manejarlos a mi manera con el propósito de comunicar y hacer arte.

Por otro lado al adquirir conocimientos en un taller de animación que tomé por mi cuenta, pude retomar la técnica de animación “stop motion” en el cortometraje y así mismo considerar unir con la técnica de animación 2d, para hacerlo más artesanal y experimental con materiales plásticos. Con el propósito de llegar a resultados originales con la manipulación de los elementos a mi gusto, desarrollando un estilo de animación mixto y de mucho color.

Pese a las dificultades que se han presentado, he podido desarrollar el proyecto en todas sus fases, en una buena extensión de cada parte, modificando ciertos aspectos para la construcción del producto y siempre cuidando tener una estética. Otro de los aspectos característicos de la animación, es la fusión música y pintura que se va a llevar a la pantalla, algo artístico y experimental.

Por último, he obtenido los resultados deseados y fijados al inicio del proyecto, y mantengo mi deseo de seguir perfeccionando el campo de la animación hallando una forma de incluir esta técnica en trabajos futuros.

6.2 Problemas

Durante el tiempo de creación del producto audiovisual se propuso llegar a una interpretación de la letra musical de “Mondestrunken” en el producto audiovisual, caso que por escoger imágenes abstractas no todos pueden interpretar de la manera en que fue creada. Además la traducción de la letra musical era muy extravagante para los colores tan vivos que tenía la obra “Amarillo, rojo y azul” (Kandinsky)

Se recomienda guiarse por una sola premisa, para que sirva de guía en el desarrollo del producto y no forzar la fusión de las artes en toda su magnitud, ejemplo: letra, ritmo, técnica artística, etc.. En futuros trabajos se escogerá una de las premisas mas fuertes para desarrollar con eso el guión, ejemplo: Letra de “Mondestrunken” y producir elementos de que proyecten el significado de dicha poesía.

Se ha realizado el producto audiovisual durante más de tres meses, y se han presentado conflictos en lo investigativo y la relación entre las interpretaciones de las artes y las raíces de la canción. El poema o la letra de la canción, fueron hechos en

idiomas ajenos a mi entendimiento y al buscar la traducción me di cuenta que no se vinculaba a los colores llamativos de la obra “Amarillo, rojo y azul” (Kandinsky), obra que escogí para desarrollar la historia del producto audiovisual

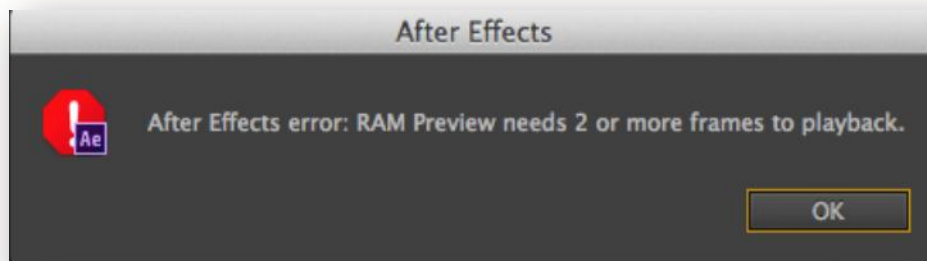
Pese que en la grabación se pensó hacer con más elementos artesanales, se tuvo que olvidar esta propuesta, por el tiempo y una complejidad de involucrar estas imágenes con la música propuesta. Sin embargo una dificultad latente en la creación de los elementos, al grabar con mala iluminación, lo que me hizo triplicar el trabajo de la edición de imagen.

Al asumir la responsabilidad de crear sola cada paso para llegar al producto final, se me acumulo el trabajo e hizo falta apoyo en supervisar los equipos que usaba en cada grabación mientras que yo animaba los elementos, opinión a la hora de crear los personajes, entre otras cosas. Por otro lado, he debido ser mas cuidadosa en las tomas que hacia, pero muchas de las fotografías no salieron con iluminación constante y tuve que hacer más trabajo, como lo comentaba anteriormente. Se tuvo que limpiar cada fotografía para manipular mejor las sombras de los elementos.

Para crear los elementos vectoriales, fue fácil hacerlos con el trackpad o mouse, sin embargo al momento de animar cuadro a cuadro tardaba mucho, al igual que tratar las fotografías de una secuencia en photoshop, así que decidí comprar un wacom para ilustrar, editar y hacer mejor los movimientos.

Dentro del programa After Effects, por falta de RAM en mi disco me salía esta advertencia Imagen 37, a lo cual he solucionado, cerrando los programas abiertos y búsquedas de exploradores.

Imagen 37. Mensaje de After Effects por error en la RAM



Fuente: Creación propia

He aprendido a seguir el cronograma de un producto audiovisual en el proceso de crear un producto. Dentro de los problemas de computo que tuve, se pudo cumplir con la idea propuesta a inicios del TFM.

7 Bibliografía

Alvaz , L. (12 de 01 de 2009). *Kandinsky y Schoenberg*. Retrieved 06 de 2014 from luisinmusica Web Site: <http://luisinmusica.blogspot.com.es/2009/01/kandinsky-y-schoenberg.html>

Burton, T., & Heinrichs, R. (Directors). (1982). *Vincent* [Motion Picture].

Disney, W., & Dali, S. (2003). *Youtube*. Retrieved 06 de 2014 from Ivan Wenger : <https://vimeo.com/39728682>

EPDLP. (1998-2013). *Arnold Schoenberg*. Retrieved 7 de 2014 from epdlp Web Site: <http://www.epdlp.com/compclasico.php?id=1125>

Fernandez, G. (1913 (pinturas)). *Composición_Wassily Kandinsky*. Retrieved 07 de 2014 from The art wolf Web Site: <http://www.theartwolf.com/masterworks/kandinsky-composicion-vii.htm>

Fischinger, O. (Director). (1936). *Cortometraje "Allegretto"* [Motion Picture].

Fischinger, O. (1936). *Total Short Films*. (Joan, Ed.) Retrieved 07 de 2014 from <http://www.totalshortfilms.com/ver/pelicula/178>

IMDB. (2 de 6 de 2003). *cortometraje "Destino"*. (R. Jon, Producer) Retrieved 6 de 2014 from IMDB Web Site: <http://www.imdb.com/title/tt0377770/>

IMDB. (2000). *Norman McLaren*. Retrieved 07 de 2014 from IMDB Web Site: <http://www.imdb.com/name/nm0572235/>

J, H. (2000). *Internet Movie Database*. Retrieved 07 de 2014 from IMDB Web Site: http://www.imdb.com/title/tt0032408/?ref_=fn_al_tt_1

J., O., M., L., & G., L. (28 de 6 de 2010). *blogspot*. Retrieved junio de 2014 from La Luna de Pierrot - Web Site: <http://lalunadepierrot.blogspot.com.es/2010/06/je-suis-pierrot-fanzine-la-luna-de.html>

Kandinsky. *Amarillo, rojo y azul*. Centre National d'Art Moderne, París.

Kandinsky, V. (cop. 1999). *Kandinski : los colores del entusiasmo, del expresionismo a la abstracción*. Madrid : Electa .

Kandinsky, W. *Composición*. Galería Tretyakov, Moscú.

Kandinsky, W. (1996). *De lo espiritual en el arte*. Moscú: Paidós, 1996.

McLaren, N. (1940). *Youtube*. (thecipo, Ed.) Retrieved 07 de 2014 from <https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>

Ruttman, W. (1925). *Vimeo*. Retrieved 07 de 2014 from Lichtspiel: Opus IV (1925): <https://vimeo.com/42685882>

Schoenberg, A. (Composer). (1912). *Mondestrunken*. On *Pierrot Lunaire*.

Walt Disney, S. (2013). *Youtube*. Retrieved 06 de 2014 from Oz, El Poderoso: Créditos Iniciales: <https://www.youtube.com/watch?v=cLF936lcfFo>

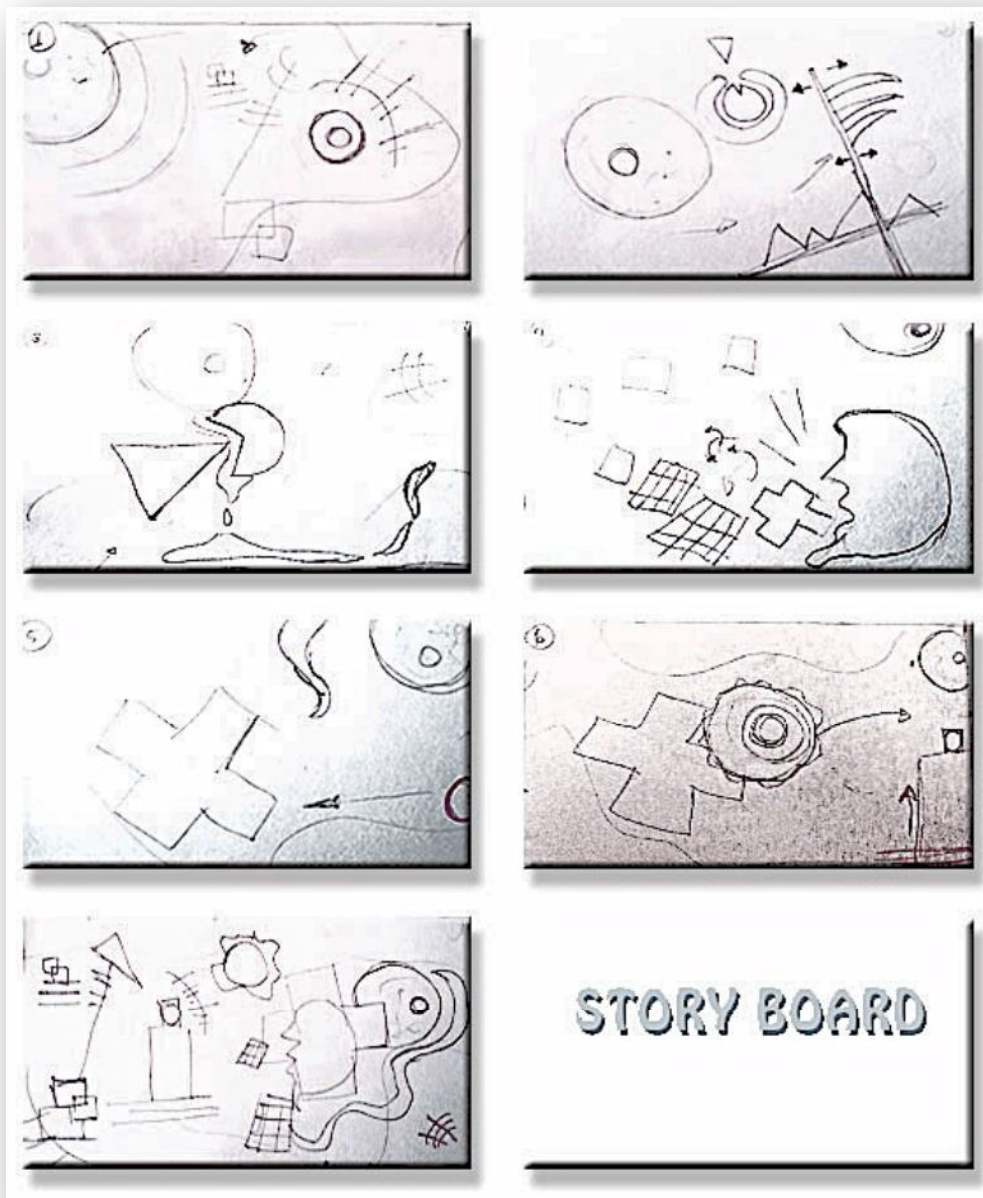
Williams, D. (24 de 09 de 2009). *Animatorsbuffet*. Retrieved 07 de 2014 from Animatorsbuffet Blogspot: <http://animatorsbuffet.blogspot.com.es/2009/09/dots-norman-mclaren-1940.html>

8 Anexo

En este apartado se encontrará el Story Board completo, el Guión técnico del cortometraje, y un vínculo para abrir el producto final en la red.

8.1 Story Board

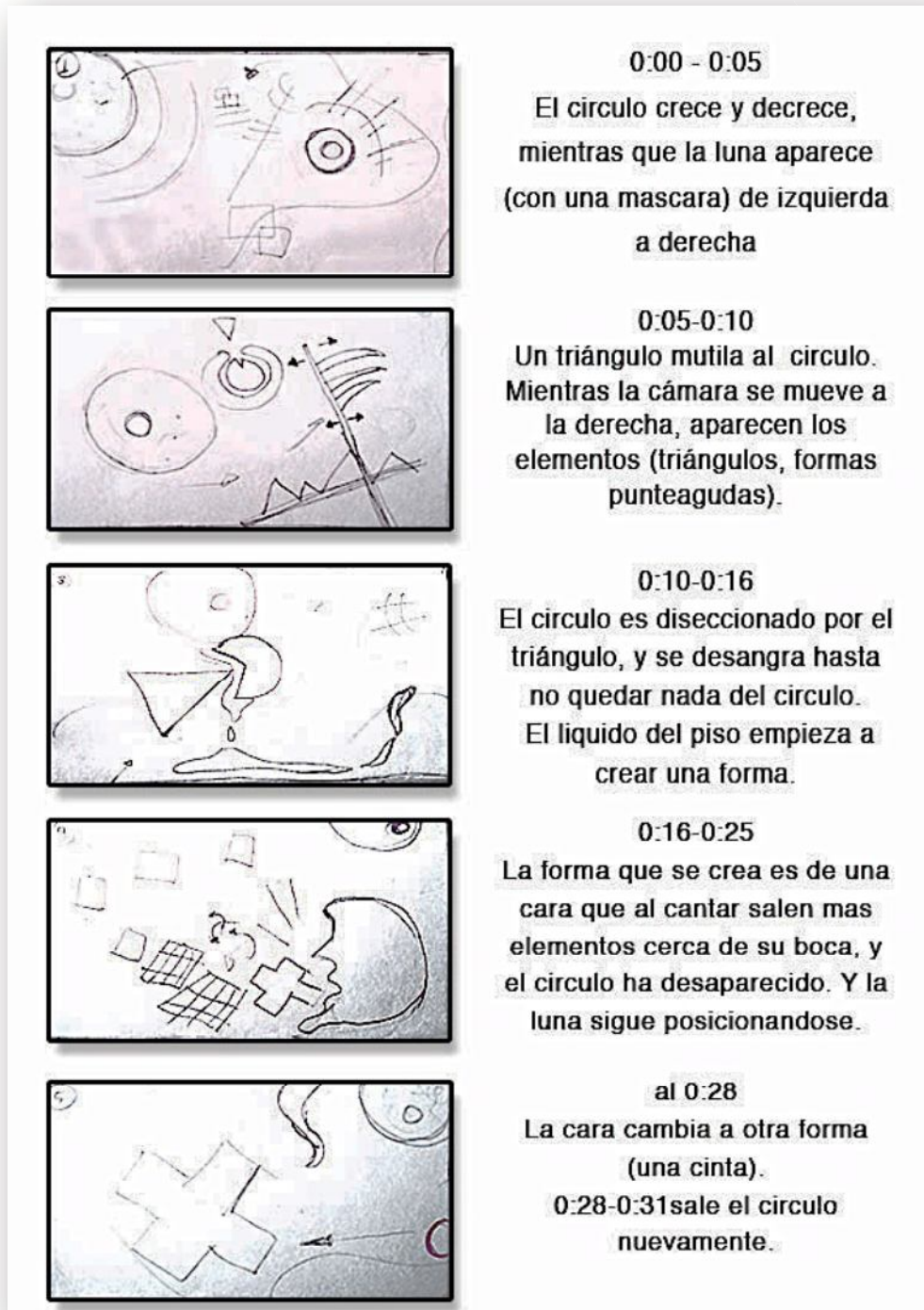
Imagen 38. Story Board de “Atonal”

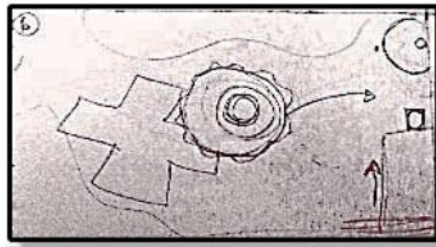


Fuente: Creación propia

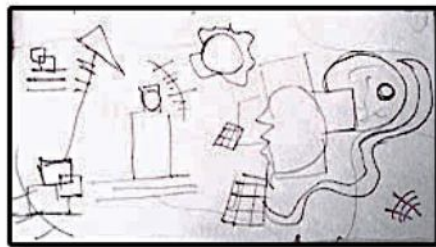
8.2 Guión Técnico

Imagen 39. Guión técnico de “Atonal”





0:31-0:34
Aparece una estructura solida,
para luego ubicar el circulo
atrapado el circulo (con un halo)
sobre la estructura. Mientras los
elementos siguen moviendose.



0:34-0:40
Mientras se ubican los
elementos en movimiento, la
cámara hace zoom out y
presenta toda la obra.

Fuente: Creación propia

8.3 Vínculo para ver video

Video “Atonal”: <https://vimeo.com/105812440>

Imagen 40. Captura del video “Atonal”.



Fuente: Creación propia