

## Capítulo

### 5. Proyecto Audiovisual

Considerando la importancia que va adquiriendo el uso de pantallas y de audiovisuales plasmados en ellas, sobre todo en conciertos, resulta pertinente el mostrar el imaginario de Los Santísimos Snorkels a través de un medio no incursionado como lo son las proyecciones visuales en sus conciertos. Chango Snorkel al respecto comenta: *“Se llega a un punto como banda que es difícil proponer o hacer más que cualquiera de las demás bandas, siento que sobre todo en masivos, los visuales le dan mas vida al show. Desde que nosotros nos cambiamos la ropa de a diario por uniformes, y Chucho se pone una máscara, estamos utilizando el principio de los visuales, ofrecer al publico algo más que buena música.”* (Carlos Gazal, 2008. Ver Anexo 2. Pág. Blah). Sobre la aplicación de audiovisuales en sus tocadas, y el estilo a manejar dice: *“Sería una fusión de lo que hacemos en el escenario con cosas relacionadas con el género, y más que el género, con lo que estamos escribiendo. No me gustaría que si se hiciera un visual lo viéramos hasta la primera vez que vamos a subir al escenario. En nuestro caso siento que es sencillo. A pesar de ser instrumental, nuestro género tiene una cara: las olas, las máscaras, la música en general, se pueden hacer miles de cosas con ese tema”.* (Carlos Gazal, 2008. Ver Anexo 2. Pág. Blah).

Surge la conceptualización de un audiovisual para Los Santísimos Snorkels, tomando en cuenta su imaginario y respondiendo a las necesidades de la banda así como la de los usuarios: un elemento integral que mejore aún la experiencia visual y auditiva de los conciertos de la banda, dejando en el espectador una vivencia memorable.

#### 5.1 Propuesta del Audiovisual

Considerando a las canciones más representativas del sonido de Los Santísimos, se llegó a la decisión de usar los temas *Morongá Ago-go (2:56)*, *Longboard Extravaganza (3:19)*, y *Laberinto's (2:02)* para la realización de los audiovisuales respectivos. Se propuso la realización de los audiovisuales como parte integral, no sustituto, de la presentación en vivo, ya que aunado al escenario, iluminación, vestuario así como coreografía, formará parte de una unidad auditiva y visual en la presentación de la banda.

##### 5.1.1 Concepto

Los Santísimos Snorkels cuentan con un gran imaginario visual, con el cual, en la realización de los audiovisuales, se pretende seguir, y aportar sobre la misma línea visual. El uso de imágenes vectoriales de palmeras, tablas de surf, etc. ha sido parte de la gráfica de Los Snorkels (tanto en publicidad, como en portadas de discos), y se incluyó en los audiovisuales, sobre todo en Longboard Extravaganza (haciendo alusión también al título del tema).

Para la canción Laberinto's se ilustra el sentido de encierro de un laberinto (tanto figurativamente como a nivel mental), representándolo de manera visual a través de figuras geométricas que siguen un mismo patrón, que cambian de colores pero siguen atadas al ritmo de la canción. En un punto de la canción se muestra a través de líneas encontradas el cruce de caminos dentro del laberinto (así como dentro de la canción), para culminar con un efecto de círculos en movimiento que revelan la máscara de luchadores distintiva de Los Snorkels. La paleta de colores utilizada está en los verdes y azules, respondiendo al color más utilizado de un laberinto, así como mostrando colores fríos como forma de representar el bloqueo y la sensación de precisión del mismo.

En el tema Longboard Extravaganza se puede ver la influencia western en el sonido de la canción, es por eso la representación visual en la introducción resuelta a manera de trazos de un escenario western, fusionado con uno playero. Se muestran tablas de surf, ilustrando literalmente el sentido de la canción, y se muestran figuras geométricas para ilustrar los beats y diferentes instrumentos del tema de manera más abstracta. La paleta de colores utilizado es más cálida, en tonos naranjas, rojos, incluso morados, ya que la canción connota un ambiente más caluroso, llegando al clímax con el sonido de trompetas que cohesionan el tema.

Para la canción Moronga Ago-go, quizás la más icónica de la banda, se utilizaron elementos como flores de playa, y colores llamativos como complemento, y como elemento central la animación de una chica ago-go bailando al ritmo de la canción. En este tema, se pueden escuchar voces femeninas que cantan el coro: "Moronga...Ago-go!". Es por eso que se pensó en ilustrar este tema con una figura femenina, que vaya de acuerdo al estilo ago-go así como a la gráfica de los Snorkels. Siendo la única canción con letra, también se explotó este elemento representando visualmente. La tipografía utilizada fue Hobo Std. Ésta responde al estilo sesentero del concepto ago-go, y se utilizó con diferentes efectos que causen impacto y editados al beat de la canción.

### 5.1.2 Narrativa

Si bien la mayoría de los audiovisuales carecen de una narrativa lineal, incluso figurativa, sí poseen una narrativa en cuando al hilo de la canción junto con la cual se presentan. En el caso de *Moronga Ago-go*, se presenta una narrativa visual, mostrando al inicio del tema la imagen de la mujer bailando sobre fondo contrastante, y conforme va avanzando la canción, también avanza la complejidad de los efectos, y el número de mujeres que se ven en pantalla, pasando de 1, a 3 (utilizando también el concepto de pantallas fragmentadas dentro de una misma pantalla), a 5 o más al final de la canción, mostrándola en diferentes colores: magenta, azul, amarillo, y verde. Asimismo, se editó al beat de la canción (siguiendo el ritmo de la batería), mostrando cambios de fondo, de posición e incluso de imagen al mismo tiempo que cambia el ritmo en la canción.

En la canción de *Longboard Extravaganza* la solución gráfica del inicio se aplica de igual manera al final, generando así un hilo conductor con inicio y final. La narrativa visual responde a los instrumentos que se van tocando, al clímax de la canción así como al ritmo de la misma.

En el caso de *Laberinto's*, la narrativa muestra en un comienzo la entrada de un laberinto, y todo el viaje visual dentro de éste a lo largo del tema.

### 5.1.3 Realización

Los audiovisuales se generaron usando diferentes medios y programas. Se analizaron las canciones y lo que connotan, el feel que cada una de ellas tiene. Posteriormente, se dividieron las canciones por segmentos, siguiendo riffs, ritmos y coros, anotando el minuto y segundo de la transición entre una parte y otra. Se prosiguió a la realización de un storyboard con las diferentes representaciones visuales de cada segmento, todas dentro de una misma línea que es la que comunica la canción.

Después de plasmar gráficamente las ideas, se trazaron las imágenes de manera vectorial, para importarse después en los programas de edición. En el caso de la canción *Moronga*

Ago-go, se filmó a una mujer bailando, con el vestuario correspondiente. Dichos videos se pasaron a filmstrip, a fotogramas, y cada uno de ellos (30 por cada segundo) se editaron, retocaron y saturaron para poder cambiar el color y aplicar efectos en los programas de edición. Con cada una de las canciones, se editó a beat, al ritmo de la misma, lo que implicó escuchar la canción decenas de veces para una edición precisa y certera. Se aplicaron efectos como Shine (haz de luz), pantallas fragmentadas, transparencias, máscaras, transiciones, cambios de color, movimientos de cámara, rotación en capas 3D así como acercamientos para crear un ritmo visual dinámico.

Al generar el audiovisual final, el formato elegido fue NTSC de 640 x 480 pixeles (proporción 4:3) que responde a la transmisión en pantallas (las cuales se utilizarán en el proyecto real, así como en las presentaciones de la banda).

## 5.2 Prueba de usabilidad

Se realizó una prueba de usabilidad con un grupo focal, y se realizó una prueba de usabilidad con la banda, para ajustes y correcciones. En el caso del grupo focal, se mostró el demo de audiovisual a personas representativas del público meta, o el usuario final: gente que conoce la música de la banda y asiste regularmente a sus presentaciones, así como gente que gusta de asistir a conciertos en general. Se percibió que podría ser pertinente el ajuste de unos colores en ciertos segmentos de un tema, para que respondan a la gráfica de toda la canción.

En el caso de la banda, se mencionaron ajustes en edición a beat, sobre todo en la canción Laberinto's, mostrando ciertos momentos de la canción que son de transición, o loops que se repiten, que no se habían percibido antes. Para las presentaciones en vivo, el baterista utiliza un clicker (instrumento de precisión a manera de metrónomo electrónico) para llevar el tiempo. Se habló de la posibilidad de editar el audiovisual al tiempo del clicker, para que de manera simultánea, en un concierto se escuche la banda y se aprecie el audiovisual de una manera sincronizada.

Gracias a las pruebas de usabilidad, se pudieron detectar áreas de mejoramiento en el demo del audiovisual, y se realizaron los ajustes pertinentes para obtener un resultado final

preciso y que responda a las necesidades tanto de la banda como de la audiencia.

### 5.3 Conclusiones

El diseño de información es tan amplio que deja abiertas opciones para desarrollarse en varias disciplinas, aportando también un enfoque específico. El campo del diseño de experiencias se ha ido expandiendo, gracias a los avances tecnológicos en lo que concierne a nuevos medios, así como al uso cada vez más común de pantallas para transmitir mensajes. El diseño de audiovisuales para conciertos es, pues, un área en desarrollo, que llega a impactar a muchos usuarios y es por eso que escogí este tema para mi proyecto de tesis: en éste se refleja la multidisciplinariedad del diseño de información, conjuntando el diseño visual (a manera de video y animaciones) con auditivo, así como con el de espacios al mostrar lo que sucede en el escenario.

Quise hacer un proyecto dentro del área de video porque en la carrera, ha sido lo que más me ha llamado la atención: muestra visualmente y en movimiento diseño que aunado al sonido presenta una gran influencia en la participación afectiva en los usuarios. También considero que es un área en crecimiento, lo cual deja margen para experimentar y explotar el medio, además de ser cada vez más notorio en la sociedad el uso de pantallas, para transmitir mensajes.

He podido convivir con los integrantes de Los Santísimos Snorkels durante varios años, y he visto el proceso creativo a lo largo de su trayectoria. En específico, Charly Gazal ha sido de mis mejores amigos por mucho tiempo y es por eso que conozco un poco más de cerca el estilo y el discurso de la banda. Pensé que era pertinente hacer un proyecto real, con gente que conozco, ya que así se puede materializar y aplicar el proyecto con mayor facilidad.

En el proceso proyectual me di cuenta de el esfuerzo y los tiempos que tarda la realización de un video o un audiovisual, así como también llegar a ideas y a moldear un concepto en conjunto con alguien más, en este caso, la banda de Los Santísimos Snorkels. El hecho de materializar el proyecto, y que se presente en vivo regularmente es un gran incentivo para seguir en esta área, y el ver el trabajo plasmado en una actuación en vivo hace que todas las horas de esfuerzo valgan la pena.

El desarrollo proyectual del audiovisual me permitió conocer un área de interés para mí en el diseño, así de trabajar con más gente para la creación de un producto final. El diseño audiovisual cada vez toma más fuerza, y es por eso que aunado al imaginario de la banda, (y basado también en las pruebas de usabilidad) éste funciona como un mejorador de la experiencia visual y auditiva en el momento de presentarse en vivo.