

AAC 1739

TESIS
COS 989
D4

UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social

EL HIPER MENSAJE MUSICAL

Descripción del proceso creativo desde la idea
de la canción hasta la realización
del video clip

Trabajo de grado presentado para optar al título de
Licenciado en Comunicación Social

Tutor: Elisa, Martínez de Roda.

José Antonio De Córdova Bendahán

Caracas, Octubre de 1989

INDICE

| | |
|--|-----------|
| Introducción | 7 |
| I. BREVE HISTORIA DEL VIDEO CLIP..... | 10 |
| I.1. Antecedentes remotos..... | 10 |
| I.1.1. La ópera..... | 12 |
| I.2. Antecedentes próximos..... | 14 |
| I.2.1. Los años 30,40,50 y 60..... | 14 |
| I.2.2. Los años 70..... | 17 |
| I.3. El video clip actual..... | 20 |
| I.3.1. Definición del video clip..... | 20 |
| I.3.2. Los años 80..... | 22 |
| II. LAS CANCIONES..... | 24 |
| II.1. La idea de las canciones..... | 24 |
| II.1.1. La letra..... | 26 |
| II.1.2. La música..... | 31 |
| III. DESARROLLO DE LAS CANCIONES..... | 35 |
| III.1. Instrumentación..... | 35 |
| III.2. Primer arreglo..... | 39 |
| III.3. Segundo arreglo..... | 41 |
| III.4. Secuenciación y grabación previa..... | 42 |
| IV. MONTAJE DE LA PIEZA..... | 45 |
| IV.1. Consecución de los instrumentistas afines..... | 45 |
| IV.2. Elaboración de papeles..... | 46 |
| IV.3. Ensayos..... | 48 |
| V. GRABACION DE LA PIEZA..... | 52 |
| V.1. Consecución del estudio..... | 52 |
| V.2. Grabación..... | 53 |
| V.3. Matrizaje..... | 58 |

| | |
|---|------------|
| V.4. Copia..... | 61 |
| VI. EL VIDEO CLIP..... | 62 |
| VI.1. La idea del video..... | 62 |
| VI.2. Definición de la estructura del video..... | 65 |
| VI.3. El Brainstorm: búsqueda de las imágenes afines..... | 66 |
| VI.4. La Sinopsis..... | 69 |
| VI.5. El Story board..... | 71 |
| VII. EL GUION..... | 82 |
| VII.1. El guión primario..... | 82 |
| VII.2. Tiempo de Juego..... | 84 |
| Aclaraciones sobre el guion de Tiempo de Juego..... | 115 |
| VII.4 Fuerzas de Paz..... | 116 |
| Aclaraciones sobre el guión de Fuerzas de Paz..... | 137 |
| VII.6 Análisis de factibilidad..... | 138 |
| VIII. LA PRODUCCION DEL VIDEO..... | 140 |
| VIII.1. Tomas referenciales..... | 140 |
| VIII.2. Grabación final..... | 141 |
| IX. LA POST PRODUCCION..... | 143 |
| IX.1. Edición..... | 143 |
| Conclusiones..... | 145 |
| Bibliografía..... | 149 |

INTRODUCCION

El presente trabajo, *La hiper-creación musical*, pretende hacer una descripción de todo el proceso creativo que opera en la mente de un compositor, desde el momento en que surge la idea de una canción, hasta que realiza el video clip. No es ni por asomo el caso más frecuente aquel en donde el compositor de la pieza musical es el mismo creador del video clip. Lo que suele ocurrir es que haya dos codificadores distintos: el autor de la pieza y el realizador del video. La meta del presente trabajo es lograr describir todo el proceso creativo, cuando éste depende íntegramente de una persona: el autor de la canción.

La posibilidad de realizar tal labor viene dada por el hecho de que el autor del presente trabajo ha venido desarrollándose como músico durante los últimos 15 años; experimentando sobre las diversas formas de codificación de mensajes musico-verbales a través del complejo lenguaje de la canción. Si bien la música es definitivamente un código suficiente en sí mismo para expresar todo un universo de emociones y pensamientos surgidos de la mente del autor, la aparición relativamente reciente del fenómeno del video clip abre nuevas posibilidades comunicativas al compositor que merecen ser estudiadas y aprovechadas como nuevas herramientas para un viejo oficio. El video clip viene a reforzar de una manera notable, a través de las imágenes visuales, el mensaje antes exclusivamente sonoro de la canción.

Pero el video clip se ha venido usando hasta ahora como medio casi exclusivo de promoción comercial de los artistas. Ya que este revolucionario concepto audiovisual

permite comercializar la imagen del cantante o del grupo, además de la pieza musical en sí, su fin ha sido hasta el presente el de asegurar el éxito de mercado de los artistas y el de elevar los niveles de ventas de las casas discográficas. Es pues evidente, después de echar un vistazo a los múltiples video clips que a diario transmiten los canales de televisión de nuestro país y del resto del mundo, que este género ha sido muy poco utilizado como medio de reforzar el mensaje de la canción. De ahí el interés del presente trabajo en describir este proceso creativo cuando el emisor del mensaje-canción es el mismo del mensaje-video. A través de esta combinación se puede lograr un hipermensaje, capaz de transmitir un cúmulo de información coherente mucho mayor, y que apele ya no sólo a las emociones del espectador, sino también a su razón.

Esta descripción se hará basándose en los conocimientos musicales adquiridos por el autor durante su trayectoria como músico, y en los conocimientos del lenguaje televisivo y fílmico, adquiridos en el transcurso de la carrera de Comunicación Social. No es tarea fácil narrar los acontecimientos mentales que preceden a la creación de una canción; sin embargo, se tratará de encaminar el trabajo a aquellas pautas aptas para ser descritas, sin omitir los cambios necesarios que sufre la idea en su evolución hacia el resultado final. Algunos de estos cambios surgen por imposiciones de orden económico -cualquier producción audiovisual es relativamente costosa- ; otros, por una mayor concreción del concepto mismo del video, por aproximaciones diversas al mismo significante, etc.

La realización del trabajo culmina con la presentación del producto semi-final: el guión del video clip. La carencia de un presupuesto holgado, la disponibilidad de tiempo, la extrema dificultad a la hora de la post-producción, etc., nos obliga a conformarnos con la presentación de la idea escrita.

De cualquier manera, el resultado ha de estar en concordancia -en mayor medida- con lo que fue el concepto original. Es esto lo importante: lograr reforzar ambos lenguajes mutuamente, incrementando su efectividad comunicacional.

II ANTECEDENTES REMOTOS

La música nunca ha existido sola. Salvo en los últimos tiempos, donde la tecnología electrónica ha permitido que el sonido de una pieza musical quede grabado y listo para ser reproducido de inmediato a través de aparatos de alta tecnología, la música siempre se ha manifestado acompañada de elementos de otro orden. Así, parece ser que ya en los cantos mágicos de los hombres primitivos, la manifestación sonora es a veces enfocada como medio idóneo de invocar a los dioses o espíritus. En otros casos de bailes y representaciones casi teatrales, dirigidas a otro de los sentidos, la vista.

Así pues, ya desde el principio, la señal sonora y la señal visual se desarrollaron paralelamente, buscando en una el refuerzo de la otra. Los cantos tribales de los indígenas a lo largo del planeta no son sino una confirmación más de esto. En todos los casos, música y baile forman un todo casi inseparable.

Para griegos y romanos, la música tampoco estuvo nunca privada de un intérprete. Aquellos que tañían la lira y entonaban en las regiones descubiertas las diatónicas, sus cantos, daban al oyente la posibilidad de verlos. Fue pues, muy obvio y quizá hasta banal; pero lo cierto es que esa inseparabilidad del lenguaje y la actuación constituía un elemento importante a nivel de información para el oyente. De esa misma forma, las interpretaciones de todos los períodos de la música occidental,

I. BREVE HISTORIA DEL VIDEO CLIP

I.1 ANTECEDENTES REMOTOS

La música nunca ha existido sola. Salvo en los últimos tiempos, donde la tecnología electrónica ha permitido que el sonido de una pieza musical quede grabado y listo para ser reproducido de inmediato a través de aparatos de alta tecnología, la música siempre se ha manifestado acompañada de elementos de otro orden. Así, parece ser que ya en los cantos místicos de los hombres primitivos, la manifestación sonora -muchas veces enfocada como medio idóneo de invocar a los dioses o espíritus- iba acompañada de bailes y representaciones casi teatrales, dirigidas a otro de los sentidos: la vista.

Así pues, ya desde el principio, la señal auditiva y la señal visual se desarrollaron paralelamente, buscando en una el refuerzo de la otra. Los cantos tribales de los indígenas a lo largo del planeta no son sino una confirmación más de esto. En todos los casos, música y baile forman un todo casi inseparable.

Para griegos y romanos, la música tampoco estuvo nunca privada de la visión del intérprete. Aquellos que tañían la lira y entonaban en las recién descubiertas escalas diatónicas sus cantos, daban al oyente la posibilidad de verlos. Esto puede parecer obvio y quizá hasta banal; pero lo cierto es que esa inseparabilidad del intérprete y su creación constituía un elemento importante a nivel de información para quien escuchara. De esa misma forma, las interpretaciones de todos los períodos de la música académica,

desde el barroco con Tellemann, Bach, etc., y pasando por la música renacentista, clásica, romántica, impresionista, expresionista y dodecafónica hasta llegar a la música contemporánea, si bien eran concebidas como piezas suficientes en sí mismas *para ser oídas*, permítan al espectador observar -bien fuese al propio autor de la pieza, al director o a los músicos- sumando esta información de carácter gestual y actitudinal a la información sonora. Stravinsky tuvo una visión muy particular de la música. Después de haberse paseado por los diferentes géneros de la música académica, concluyó que la música "no expresaba nada por sí sola", y que debía ser complementada por una especie de nota explicativa que se daba al público al entrar a la sala de concierto. Esto obligaba a los oyentes a ir leyendo el significado de la pieza a medida que la iban escuchando. Nace así la música *programática*.

Pero en tiempos modernos, con la invención del fonógrafo y su perfeccionamiento hasta niveles increíbles mediante la tecnología digital y el uso de rayos láser¹ y de los circuitos DAC², el oyente, antaño precisado a acudir al lugar donde se ejecutaría la pieza en vivo, ahora puede disfrutar de ella en cualquier lugar, a cualquier hora, mediante una grabación de altísima calidad. Pero lo que nos ofrece la grabación es solamente la información de carácter auditivo, privándonos de la información visual que antes era inseparable del hecho musical. Perdemos así la capacidad de juzgar el estado anímico y emocional del intérprete, de gran valor comunicacional, a través de los códigos gestuales; perdemos también aquellos datos

¹ LASER, por sus siglas en inglés: *Light Amplification by the Stimulated Emission of Radiations* (amplificación de luz por la emisión estimulada de radiaciones). La tecnología láser se basa en la impresión en plata de códigos digitales (binarios) y su lectura mediante un haz de luz amplificada. Esta señal binaria será transformada luego en señales análogas de tipo eléctrico y acústico, pudiendo así ser percibida por el oído.

² DAC, por sus siglas en inglés: *Digital to Analog Converter*. Componente electrónico encargado de transformar una señal digital (código binario) en una señal eléctrica análoga.

relacionados con su persona, vestimenta, modo de moverse, etc.; todos ellos capaces de aportar información y reforzar el mensaje de su obra musical.

Parece obvio entonces que esta carencia de información visual demandara ser compensada de alguna forma.

-Ópera buffa: ópera ligera, de ambiente contemporáneo.

-Ópera cómica: la ópera cómica francesa del siglo XVIII.

-Ópera seria: ópera seria del siglo XVIII, de tema heroico o mitológico; con libreto italiano. Se basa en arias ligadas con recitativos.

I.1.1 La ópera

-Ópera ballet: representaciones que combinan la ópera con el ballet.

-Ballad opera: óperas basadas en melodías populares.

-Ópera de cámara: ópera con pequeño reparto y orquesta reducida.

Se puede encontrar los orígenes de la ópera en las representaciones y entretenimientos cortesanos de la edad media, como la mascarada (una variante de los festejos carnavalescos), en la resurrección del teatro clásico durante el Renacimiento y en los dramas pastorales, como la *Aminta* de Tasso, que gozaron de gran popularidad durante el siglo XVI. Para entonces, la música ya se había convertido en un factor importante del arte escénico, aunque sólo como "arte complementario", en forma de coros, danzas y canciones que se ejecutaban en los entreactos. Poco a poco, sin embargo, estos interludios musicales empezaron a desarrollarse como formas artísticas por sí mismas. La impulsión hacia la verdadera ópera (esto es, representaciones escénicas completas con música instrumental y vocal) fue en gran parte consecuencia de las actividades de un grupo de intelectuales florentinos, conocidos como la *camerata*. Este grupo de poetas y músicos, formado en 1576, anhelaba redescubrir los ideales estéticos del antiguo teatro griego, y en especial recrear el perdido arte de la declamación musical.

Podemos clasificar a la ópera cómo sigue: **ANTECEDENTES PROXIMOS**

- Gran Ópera: ópera de gran formato, de tema heroico, de gran magnificencia en diseño, puesta en escena y vestuario.
- Ópera buffa: ópera ligera, de ambiente contemporáneo.
- Ópera comique: la ópera cómica francesa del siglo XVIII.
- Ópera seria: ópera seria del siglo XVIII, de tema heroico o mitológico, con libreto italiano. Se basa en arias ligadas con recitativos.
- Ópera ballet: representaciones que combinan la ópera con el ballet.
- Ballad opera: óperas basadas en melodías populares.
- Ópera de cámara: ópera con pequeño reparto y orquesta reducida.
- Drama musical: nombre dado por Wagner a sus óperas.
- Opereta: ópera ligera, con diálogos.
- Comedia musical: representación teatral popular, con música, diálogos y bailes.

La ópera pregonaba la necesidad de combinar imagen y sonido, como un todo, en la producción de una historia con un fin. Podemos considerar a la ópera con un ancestro de lo que hoy tenemos como video clip; y si atendemos a la clasificación de ella que damos más arriba, vemos que del drama y la comedia musical hasta ahora, sólo se tuvo que dar un pequeño salto.

Siguiendo a Enrique Hoffmann: "En los 50, Bill Haley, Dina Dabian, Gene Funicello, Elvis Presley, Jerry Lee Lewis, Little Richard y otros interpretaron..."

I.2 ANTECEDENTES PROXIMOS

La década de los sesenta estuvo signada por acontecimientos que motivaron el surgimiento de un movimiento musical muy específico. Si bien es cierto la guerra de Viet Nam, el as...

A pesar de que podríamos sentar -sin mucha dificultad- los antecedentes del video clip en épocas muy remotas, conviene que nos centremos más en el pasado próximo para dilucidar los orígenes de este género audiovisual. Hay que echar un vistazo a los acontecimientos musicales ocurridos en las décadas pasadas, y tratar de descubrir la relación existente entre ellos y la aparición del video clip en nuestra década.

movimiento trae consigo su propia música; un tipo de música especial, cargado de contenido social y muchas veces religioso, que buscaba disminuir la intranquilidad y la incomodidad de los jóvenes por la forma en que su sociedad era manejada. El fenómeno musical de esa década fue, sin duda alguna, el grupo británico The Beatles, formado por cuatro jóvenes de Liverpool, que...

I.2.1 Los años 30, 40, 50 y 60

concepto de la música joven y la forma en que se manifestaba hasta entonces en los discos. Se comenzaron a realizar producciones cinematográficas de gran éxito. Los personajes principales eran los integrantes del grupo. Aparecieron películas como *Yellow*...

En los años 30 y 40 las películas de Hollywood, en su gran mayoría, basaban sus argumentos en la música o contenían momentos claves en los que el mensaje llegaba al público a través de una canción. Era la época de Bing Crosby y Frank Sinatra.

Siguiendo a Enrique Hoffman: "En los 50, Bill Halley, Dion, Fabian, Anette Funicello, Elvis Presley, Jerry Lee Lewis, Little Richard y otros tomaron parte en

¹ Enrique Hoffman: El por qué del video clip. Seminario de Música y Cine. Los ojos. Primer Festival Seminario Latinoamericano de Cine y Música. Parque Central, Caracas, 30 de julio de 1986.

recordadas películas utilizadas como medio para promover la juventud de la época."¹

La década de los sesenta estuvo signada por acontecimientos que motivaron el surgimiento de un movimiento musical muy específico. Sucesos como la guerra de Vietnam, el asesinato de John Fitzgerald Kennedy, el asesinato de Martin Luther King Jr., la revolución cubana y tantos otros, crearon una especial reacción en la juventud que se vio manifestada, como en tantas ocasiones anteriores, en la música que ellos hacían. Surge el movimiento *hippie*, como una respuesta de la juventud al estado de cosas reinante en la sociedad occidental, y sobre todo en la sociedad norteamericana. Este movimiento trae consigo su propia música; un tipo de música especial, cargado de contenido social y muchas veces religioso, que buscaba transmitir la intranquilidad y la inconformidad de los jóvenes por la forma en que su sociedad era manejada. El fenómeno musical de esa década fue, sin duda alguna, el grupo británico The Beatles, formado por cuatro jóvenes de Liverpool, que en poco tiempo revolucionaron el concepto de la música joven, y la forma en que se manejaba hasta entonces la industria discográfica. Se comenzaron a realizar producciones cinematográficas donde los personajes principales eran los integrantes del grupo. Aparecen así películas como *Yellow Submarine*, *Help*, *A Hard Day's Night*, etc. En estas producciones aparecían los Beatles como protagonistas, pero la película giraba en torno a otro elemento: su música. Los títulos de las películas corresponden a títulos de algunas de sus canciones, y el argumento estaba siempre -sobre todo en *Help* y *A Hard Day's Night*- inspirado en las letras de las canciones homónimas.

¹ Enrique Hoffman. El por qué del video clip. Ponencia en "Música para los ojos: Primer Festival Seminario Latinoamericano del Video Clip". Parque Central. Caracas, 30 de julio de 1986.

Nos dice Hoffman: "...(estas películas) significaron el inicio de tratar a las canciones y a su contenido con imágenes alusivas a las mismas, y crearle a los temas situaciones de apoyo."¹

Otro fenómeno digno de destacar es la aparición de lo que se llamó **música psicodélica**, y cuyo principal representante fue el grupo de rock Led Zeppelin. Consistía en la presentación de una pantalla de cine enorme colocada detrás del escenario donde actuaba la banda, y sobre la cual se proyectaban imágenes en movimiento, con gran colorido y diversidad de formas -muchas veces sin sentido aparente- que iban cambiando a lo largo del concierto. Estos intentos de reunir la señal sonora con la visual comenzaban a devengar beneficios a nivel de audiencia, y las discotecas, apropiándose de la idea, comienzan a proyectar en las salas de baile, imágenes psicodélicas.

Ya para entonces era casi obvio que la reunión de ambos lenguajes (sonoro y visual) rendía dividendos a las industrias disquera y cinematográfica. Grandes músicos norteamericanos comienzan entonces a crear lo que luego acabaría convirtiéndose en un género con derecho propio: la ópera rock. Se trata de una representación argumentada cuyos diálogos son -en su inmensa mayoría- cantados por los protagonistas. Es el mismo concepto de la ópera académica, revitalizado para aquellos grupos con otras disposiciones anímicas, habitantes de otras esferas, que buscaban y esperaban un mensaje más actual, más entendible y más directo a través de la música y de la representación teatral. Son inolvidables algunos trabajos como *Viaje al centro de la tierra*, *La isla de Gulliver*, y la inolvidable pieza de Andrew Lloyd Weber *Jesuschrist Superstar*, por citar sólo algunas.

¹ Ibidem.

b) Todas estas producciones van a crear la base de lo que más tarde evolucionaría hacia el concepto del video clip.

Mientras la música folk se hacía más y más conocida a través del mundo, los antiguos roqueros de los sesenta van a experimentar con un nuevo concepto al realizar su música. A las bandas escueltas de dos guitarras, un bajo y un batería se les suman una cantidad de instrumentos que darán un colorido diferente a la música. Se comienzan a oír violines, cellos y contrabajos, así como toda una variedad de instrumentos de orquesta sinfónica, saxofones, trompetas, coros de voces, etc. Es para

1.2.2 Los años setenta

Los setentas son años de fusión: una lenta mezcla entre las reminiscencias de la década pasada, y un nuevo hálito que va a propiciar un cambio de pensamiento en la juventud. En los Estados Unidos, los jóvenes experimentan el auge de la música folk. Intérpretes como James Taylor, Simon & Garfunkel, Joan Baez, Kris Kristoferson, Kenny Rogers, Dolly Parton y otros, van a hacer que esta música de contenido folclórico recorra todos los Estados Unidos, e incluso se internacionalice, llegando a ser conocida en Europa, y sobre todo en Inglaterra. En este país se realiza un replanteamiento de la música folk procedente de norteamérica, adecuándola a la realidad de la sociedad británica. Uno de los principales exponentes de esta corriente folk inglesa fue Rod Stewart.

Pero a nivel más general, la década de los setenta puede ser dividida en tres períodos más o menos diferenciados:

a) Período del Rock sinfónico Willis Colón, Roberto Pineda y otros. b) Período del

b) Período del Disco

c) Período del Pop

Mientras la música folk se hacía más y más conocida a través del mundo, los antiguos roqueros de los sesenta van a experimentar con un nuevo concepto al realizar su música. A las bandas escuetas de dos guitarras, un bajo y una batería, se les van a sumar una cantidad de instrumentos que darán un colorido diferente a la música. Se comienzan a oír violines, cellos y contrabajos, así como toda una variedad de instrumentos de orquesta sinfónica, saxofones, trompetas, coros de voces, etc. Es para ese entonces que un fenómeno de la electrónica interviene, acelerando el cambio de la música anglosajona: el sintetizador electrónico. Este aparato podía simular el sonido de muchos instrumentos, mediante la programación de sus componentes, facilitando y abaratando la interpretación del ya bautizado **rock sinfónico**.

Del sinfonismo se pasa entonces a la comercialización extrema de la música a través del baile: nace el **Disco music** o sencillamente **Disco**. Este era un tipo de música muy rítmica y armónicamente monótona que se destinaba principalmente a ser bailada. Su aparición se vio reforzada por la película más taquillera de los setenta: *Saturday Night Fever*, o Fiebre del sábado por la noche, donde el protagonista (John Travolta) era un consumado bailarín de este tipo de música. Esta película impuso un estilo de baile, un tipo de vestimenta, y sobre todo, un tipo de música. Pero en América latina era otra la situación. Durante esa década, el mercado discográfico latino se vio inundado por producciones de otro género muy diferente: la salsa. La *Fania All Star* dominaba el mundo latino con intérpretes como Rubén Blades, Ray Barreto, Ismael Rivera, Mongo Santamaría, Pete "Conde" Rodríguez, Celia Cruz, Ismael Miranda, Charlie y Eddie Palmieri, Hector Lavoe, Willie Colón, Roberto Roena y otros. Una

vez que la salsa comienza a perder auge entre la población latina, un fenómeno muy estudiado comienza a hacerse presente en nuestra sociedad: nos vemos envueltos en una transculturación musical que nos obliga a oír los productos provenientes de Norteamérica. Así comienza en nuestro continente la masificación del Disco.

Pero el constante fluir del fenómeno musical lleva a los hacedores de música a buscar nuevas vías de expresión. Experimentos con ritmos viejos y nuevos como el **Rythm and Blues, Rock, Reggae, Jazz y Disco**, van a dar como resultado la aparición del **Pop**, verdadero género padre del video-clip. Este fenómeno se ve reforzado por la continuación de las producciones cinematográficas aparecidas en esa década, como fueron *Tommy*, *The Wall*, *The Last Rock*, *Saturday Night Fever*, *Thank God is Friday*, *Hommy*, *A Star is Born*, *You Light Up My Life*, *Sergeant Pepper's Lonely Heart Club Band*, *The Wizard*, *Hello Dolly*, *Annie The Orphan*, *Woodstock*, *The Song Remains the Same*, *Heavy Metal*, y otras, que dieron fama mundial a intérpretes como los Bee Gees, Elton John, Pink Floyd, Donna Summer, Love and Kisses, Barbara Streissand, Earth Wind and Fire, Michael Jackson, Diana Ross, etc.

Nos dice Hoffman:

" Comenzando la década de los setenta, algunas casas discográficas (las más grandes) realizaban también sencillos trabajos en cine que servían para ser usados como respaldo en conciertos; pero en la mitad de la década los productores discográficos comenzaron a darle mucho peso a los comerciales de televisión para vender discos de artistas consagrados y hacer grandes los números de venta de los LPs que nosotros llamamos recopilaciones de artistas varios. Paralelamente comienzan a enviar video clips de los temas que consideraban prioritarios como apoyo a su

1 Ibidem.

2 Gustavo Méndez, Ponencia "Música y Video", Seminario Latinoamericano del Video Clip, Parque Central, julio de 1986.

promoción radial, porque ya la pantalla pequeña comenzaba a dedicarle más y más tiempo a espacios concebidos para resaltar visualmente las canciones de moda."¹

representación visual de las canciones."¹ Sin embargo, diferimos de esta última definición, ya que limita al video clip a la función de representar a la canción, dejando fuera las posibilidades de expresión propia como ente integral.

¿Qué es el video clip? Comencemos diciendo que es una obra de carácter

I.3 EL VIDEO CLIP ACTUAL

audiovisual, conformada por una canción o pieza musical, que se desarrolla en un conjunto de imágenes visuales, realizadas bien sea en formato de video o de cine, que complementan la información sonora de la música. El video clip se analiza como una entidad individual y suficiente, esto es, no requiere de otra producción de algún género diferente que lo complemente. Se caracteriza por:

I.3.1 Definición del video clip

1.- Un gran volumen de imágenes que se desarrollan en un breve lapso de tiempo.

2.- La destrucción o supresión del continuo espacio-tiempo que caracteriza a la narrativa fílmica tradicional.

3.- Gran velocidad y fuerza.

4.- Utilización de variadas técnicas de producción, como el video, el cine en diversos formatos, la animación, etc.

5.- Utilización de efectos especiales, como computación, etc.

6.- Énfasis en la post-producción.

7.- Búsqueda de la originalidad.

Trabajos un poco más serios, como el de Adolfo Ardizzi y Mónica Maldonado dicen que "la interrelación existente entre la música visual y el video, es lo que ha dado como

¹ Ibidem. Ardizzi y Mónica Maldonado. Ponencia en "Música para los ojos: Primer Festival

² Gustavo Méndez. Ponencia en "Música para los ojos: Primer Festival Seminario Latinoamericano del Video Clip". Parque Central. Caracas, 31 de julio de 1986.

resultado la utilización por convención del término video clip, entendiendo éste como *la representación visual de las canciones.*"¹ Sin embargo, diferimos de esta última definición, ya que limita al video clip a la función de representar a la canción, dejando fuera las posibilidades de expresión propia como ente integral.

¿Qué es el video clip? Comencemos diciendo que es una obra de carácter audiovisual, conformada por una canción o pieza musical sobre la cual se desarrolla un conjunto de imágenes visuales, realizadas bien sea en formato de video o de cine, que complementan la información sonora de la música. El video clip se mantiene como ente individual y suficiente; esto es, no requiere de otra producción de algún género diferente que lo complementa. Se caracteriza por:

- 1.- Un gran volumen de imágenes que se desarrollan en un breve lapso de tiempo.
- 2.- La destrucción o supresión del continuo espacio-tiempo que caracteriza a la narrativa fílmica tradicional.
- 3.- Gran velocidad y fuerza.
- 4.- Utilización de variadas técnicas de producción, como el video, el cine en sus diversos formatos, la animación, etc.
- 5.- Utilización de efectos especiales, como computadoras, etc.
- 6.- Énfasis en la post-producción.
- 7.- Búsqueda de la originalidad.²

¹ Adolfo Ardizzi y Mónica Maldonado. Ponencia en "Música para los ojos: Primer Festival Seminario Latinoamericano del Video Clip". Parque Central. Caracas, 2 de agosto de 1986.

² Ibidem.

Estas características definen al video clip como un fenómeno con características propias, que ha heredado sus cimientos de las técnicas existentes, construyendo sobre ellos un nuevo lenguaje. El video clip tiene una duración que oscila entre los 2 y los 5 minutos (duración de la canción), aunque a veces excede la longitud de la pieza llegando a extremos de 15 minutos, como en el caso de video clip de Michael Jackson *Thriller*.

Ya en los Estados Unidos contaban con un canal que transmitía exclusivamente videos las 24 horas del día: MTV o Music Television, y los jóvenes acudían a él para presenciar los últimos clips y las interesantes novedades visuales.

Finalmente, ya en las postrimerías de los ochenta, el video clip es una industria paralela que genera pingües ganancias. Para muestra citamos el ejemplo del álbum L.P. de Sting, un cantante británico de Pop, donde a cada canción le acompaña un video clip, y el de Bruce Springsteen, un músico norteamericano de rock, a quien acaban de editar una antología de sus trabajos en video.

I.3.2 Los años ochenta

Es en esta década cuando el video clip cobra ya una personalidad propia. La merma en las ventas del mercado discográfico obligan a los propietarios de las disqueras a buscar una forma de incrementar las ganancias. Algunos grupos e intérpretes como Donna Summer, Earth Wind and Fire, y otros, son los primeros beneficiados con la industria de los video clips. Los primeros que se crearon eran rudimentarios, y presentaban una simple historia paralela a la pieza, o, en muchos casos, al cantante interpretando su canción. No obstante, el éxito obtenido por estos primeros videos va a motivar a los empresarios a perfeccionar el lenguaje de los clips. Comienzan a sofisticarse las técnicas, aprovechando los recursos que brindaba el cine,

para crear efectos interesantes a nivel visual. El perfeccionamiento de las computadoras va a promover un salto enorme en la popularización de este género, ya que va a permitir el desarrollo de efectos visuales realmente sorprendentes.

A mediados de los ochenta, ya era inconcebible la promoción de un cantante o agrupación sin el video clip correspondiente. El producto se lanzaba al mercado en forma de *paquete*, consistiendo éste en el L.P., las presentaciones en vivo y los video clip. Ya los Estados Unidos contaban con un canal que transmitía exclusivamente videos las 24 horas del día: MTV o Music Television, y los jóvenes acudían a él para presenciar los últimos clips y sus interesantes novedades visuales.

Finalmente, ya en las postrimerías de los ochenta, el video clip es una industria paralela que genera pingües ganancias. Para muestra citemos el ejemplo del último L.P. de Sting, un cantante británico de **Pop**, donde a cada canción del album (doble) se le ha producido un video clip; y el de Bruce Springsteen, cantante norteamericano de rock, a quien acaban de editar una antología de sus últimos 10 años en video.

para el mundo interior de las personas. Esto es, la música lleva a la música a adoptar las más diversas y contradictorias -en apariencia- manifestaciones puede así ocuparse de propagar la alegría e incitar a la diversión, o de llamar a la reflexión, a la incertidumbre, al miedo. Puede hablar del amor y del dolor, del dolor y aceptar la desesperación y la angustia. Nos atrae y nos calma, la tristeza. Nos alegra y nos sobrecoge. La razón de esta variabilidad parece estar en el hecho de que la música apela al centro de todas esas emociones, que está dentro de cada uno de nosotros. Este "centro emocional" por bautizarlo de alguna manera, ha sido desarrollado de manera diferente por cada uno de los individuos que pueblan la tierra. Si bien dentro de determinada cultura, época, etc., las emociones de un grupo pueden ser bastante homogéneas, siempre el factor individual priva en el desarrollo definitivo

de nuestra capacidad emocional y de nuestra manera de expresar
esta razón y no por otra, que para el lego en la materia hay dos clases de música: la que
le gusta y la que no. Aquella que le gusta va de acuerdo a su realidad emocional, la
complementa y la refuerza. Según Daniel Salas, no hay nada que afecte más a una
persona que verse obligado a escuchar una pieza musical cuyos ritmos no está en
condición de interpretar.

II LAS CANCIONES

II.1 LAS IDEAS DE LAS CANCIONES

Para mí -y debo hablar ahora en primera persona, por razones obvias- la música
no es diferente. El entorno cultural en el que me desenvuelvo y me autoconstruyo
forman el universo de mi experiencia.

¿Qué nos motiva a realizar una canción? Pregunta difícil. A nuestro alrededor
suceden a diario millones de acontecimientos que pueden motivarnos a realizar una
pieza musical; sucesos que de una u otra forma nos afectan y mueven nuestro interior,
obligándonos a tomar una postura que irá de acuerdo con nuestra forma de ser, nuestra
cultura, nuestros antecedentes personales. La música puede ocuparse de estos
acontecimientos y de hecho lo hace, brindando una forma de expresión insustituible
para el mundo interior de las personas implicadas. Pero esta versatilidad lleva a la
música a adoptar las más diversas y contradictorias -en apariencia- manifestaciones:
puede así ocuparse de propagar la alegría e incitar a la diversión, o de llamar a la
reflexión, a la incertidumbre, al miedo. Puede hablar del amor y ensalsarlo, o presagiar
el dolor y aceptar la desesperación y la angustia. Nos aterra y nos calma, la música.
Nos alegra y nos sobrecoge. La razón de esta variabilidad parece estar en el hecho de
que la música apela al centro de todas esas emociones, que está dentro de cada uno de
nosotros. Este "centro emocional" por bautizarlo de alguna manera, ha sido
desarrollado de manera diferente por cada uno de los individuos que pueblan la tierra.
Si bien dentro de determinada cultura, época, etc., las emociones de un grupo pueden
ser bastante homogéneas, siempre el factor individual priva en el desarrollo definitivo

de nuestra capacidad emocional y de nuestra manera de manejar las emociones. Es por esta razón y no por otra, que para el lego en la materia hay dos clases de música: la que le gusta y la que no. Aquella que le gusta va de acuerdo a su realidad emocional, la complementa y la refuerza. Según Daniel Salas, no hay nada que aterrice más a una persona que verse obligado a escuchar una pieza musical cuyos códigos no está en posibilidad de interpretar.

Para mí -y debo hablar ahora en primera persona, por razones obvias- la realidad no es diferente. El entorno cultural en el que me desenvuelvo y mis antecedentes forman el gran universo de mis emociones.

La idea de las canciones que serán desarrolladas en el presente trabajo surge a causa de acontecimientos bastante concretos: La situación de incertidumbre que vive el pueblo chileno sirvió de motivación para la pieza *Fuerzas de paz*, mientras que en *Tiempo de juego* jugó un papel importante la concepción personal de la dualidad amor-guerra como una única realidad, indistinguible.

¿Por qué surge *Fuerzas de paz*? La situación que vive Chile a raíz de la convocatoria a plebiscito me hace reflexionar y preguntarme: ¿Qué es lo que hacemos aquí? ¿Hay alguna razón para que el hombre se extermine paulatinamente? ¿Es el milagro de la vida tan carente de sentido que sólo nacemos, nos angustiamos, nos angustiamos y morimos? ¿Hay algún otro sentido? Así comienzo a sopesar posibilidades, que van desde las más desalentadoras hasta las más esperanzadoras razones para nuestra estancia en el planeta. Pero sé que mis conjeturas se quedarán en eso, y que no existe nadie capaz de aclararlas, por lo que sólo puedo resignarme a mirar el desarrollo de los acontecimientos y a desear una solución, mientras me convengo de que no estoy haciendo nada importante por ayudar.

Por otra parte, *Tiempo de juego* surge más por una introspección en busca de la naturaleza del amor. No es más que una batalla, o mejor, una guerra. Es una guerra que se juega o un juego que se pelea. Nada más que eso. Constantemente estamos a la expectativa, urdiendo planes para agradar o para ser tomados en cuenta; realizando estrategias que nos lleven a imponer un determinado punto de vista; buscando la forma de que nos complazcan. El amor lleva siempre tensión y angustia. La guerra lleva siempre tensión y angustia. En el amor buscamos ganar. En la guerra buscamos ganar. Entonces ¿de qué habla la canción? ¿de la guerra o del amor? ¿Es que acaso son la misma cosa? Y dejo allí mi proposición, para que aquellos que la escuchen puedan rechazarla o compartirla, o para que otros formen con los trozos de la pieza un significado propio, acorde a su realidad.

en cada individuo.

Sin embargo, no por esto deja la letra de una canción de ser poesía. Actualmente en el mundo estamos contemplando una hipertrofia del universo musical que llega a abasallarnos con gran cantidad de estilos, géneros, técnicas y recursos, haciendo cada vez más amplia la gama de oportunidades para escoger. No obstante, la tecnología de poezificar cada vez más las letras de las canciones -y no sólo de las canciones románticas sino también de aquellas con contenido social o comprometido- se ha hecho más y más fuerte en los países latinoamericanos y en algunos países europeos (aunque esto no

II.1.1 La letra

Quizá sea éste uno de los pasos más importantes en la elaboración de una canción, por lo menos en lo que a mí respecta. La elaboración de la letra encierra un misterio casi mágico: el descubrimiento de las palabras precisas, su conjunción y el estudio de su compatibilidad. La letra de una pieza posee gran parte del mensaje comunicacional. Es aquello que entendemos gracias a nuestra capacidad verbal o lingüística. Para comprender el mensaje que encierra la letra no precisamos poseer los códigos de interpretación sonora que exige la música en muchos casos. Acaso sí

necesitemos recurrir al entorno que forjó esa letra para extraer de allí los elementos necesarios para su comprensión. De cualquier manera, salvo en los casos en que es la idea del autor crear una confusión a nivel de letra que obligue al escucha a recurrir a su propia interioridad para crear una respuesta, la letra va diseñada para transmitir un mensaje más o menos evidente. Este mensaje es muchas veces más claro y más directo que en la poesía formal, sobre todo en la poética contemporánea, donde se recurre con frecuencia a la utilización de metáforas excesivamente arduas, y a una especie de realidades paralelas. Esto obedece a que en la canción no poseemos la oportunidad de "releer" lo escuchado, contentándonos la mayoría de las veces con oírlo una sola vez. Es por esto que el mensaje debe ser directo y claro, si busca transmitir una información, o lo suficientemente coherente, si busca despertar una respuesta personal en cada individuo.

Sin embargo, no por esto deja la letra de una canción de ser poesía. Actualmente en el mundo estamos contemplando una hipertrofia del universo musical, que llega a avasallarnos con gran cantidad de estilos, géneros, técnicas y recursos, haciendo cada vez más amplia la gama de oportunidades para escoger. No obstante, la tendencia de poetizar cada vez más las letras de las canciones -y no sólo de las canciones románticas, sino también de aquellas con contenido social o comprometido- se hace más y más fuerte en los países latinoamericanos y en algunos países europeos (aunque es cierto que los Estados Unidos constituye a las claras una excepción). En nuestro país se está abandonando, aunque con timidez, la antigua manera de realizar las letras de las canciones. Se elegía un tema pegajoso, y sobre éste, una frase más o menos ingeniosa daba origen a una canción, la mayoría de las veces repetitiva y con muy pocas variantes con respecto a sus congéneres. Ahora, la situación ha cambiado, gracias a la incorporación dentro de las nóminas de las más importantes disqueras de talentos

indiscutibles en el arte de la creación de letras. Así tenemos que Henry Martínez, por ejemplo, ha pasado a engrosar las filas de Sonográfica, del mismo modo que talentos jóvenes como Ilan Chester, Evio Di Marzo y Giordano Di Marzo. Top Hits y Sonográfica comparten al talentoso publicista y músico Ignacio Izcaray; mientras que de una u otra disquera se proyectan sus obras, bien sea en sus propias voces o en las de intérpretes de la talla de Cecilia Todd, Soledad Bravo y tantos otros.

Es indiscutible hasta para el crítico más amplio, el hecho de que la calidad literaria de las letras de las canciones venezolanas ha mejorado. Ante estos antecedentes, uno se ve comprometido a crear una letra que más o menos se ajuste a estos niveles de exigencia. Así comienza la tarea de poner en palabras aquello que nos da vueltas, insistente, en la cabeza. Surge la pregunta inevitable: ¿Cuál es la mejor manera de decirlo? A esta pregunta, como es lógico suponer, la abarcan infinidad de respuestas válidas. Lo que nos ocupa es encontrar la respuesta válida para nosotros mismos, que somos en definitiva los que vamos a intentar transmitir un mensaje. Este camino seleccionado debe, como ya dijimos, estar sujeto a ciertas reglas de, digamos, "control de calidad", impuestas por nosotros mismos en primera instancia, y luego por terceros.

Se comienza entonces a trabajar. Ponemos sobre el papel la idea madre. sobre ella vamos disparando todo aquello que se nos ocurra: frases, palabras aisladas, ideas vagas que complementan la principal. Comienza a surgir así un modelo definido, que aún no es la letra y que, de hecho, sufrirá innumerables modificaciones. Pero a esta serie de pasos debemos agregar una condición: la letra debe poseer algún tipo de rima y ritmo. El versolibrismo es difícil de traducir y de digerir en una canción. De esta forma, cuando ya tenemos algunas ideas coherentes, debemos comenzar a trabajar las *frases*, buscando una construcción que no arruine el sentido de la idea original, mientras se

mantiene dentro de la métrica escogida y de la rima (si bien estas reglas admiten con gran facilidad excepciones).

La búsqueda de las frases finales es de suma importancia. La sustitución de una palabra por otra, a causa muchas veces de necesidades de métrica o rima, puede, y de hecho influye, de forma definitiva en el significado final del verso. Es por esto que se recurre muchas veces a sinónimos que, lejos de entorpecer o llenar de ruido la interpretación, la estabilizan y a menudo la enriquecen, ofreciendo matices diferentes a frases gastadas. Si partimos, por ejemplo, de la idea: **la guerra y el amor son la misma cosa : un juego**, podemos enfocarla desde muy diversos ángulos. Cada autor la interpretaría de acuerdo a su propia realidad, a su entorno, a su formación, a sus vivencias. Es pues así que el mensaje final va a depender no sólo de la idea original, la cual muchas veces nos llega de afuera casi completamente definida, sino de nuestra interpretación del hecho. Es esta circunstancia la que lleva a muchos autores - entre los cuales me cuento- a respetar el mundo interior de sus oyentes, dejando siempre abierta en la letra de la canción, la posibilidad de que se encuentren diversas interpretaciones a un mismo significante. Cada oyente extraerá sus propias conclusiones, adecuándolas a su propia realidad. Esto lo he comprobado mediante los comentarios que, después de haber escuchado la pieza, me han hecho los músicos, y las personas en general. Cada uno de ellos reinterpreta el mensaje, dándole un significado propio que yo muchas veces no entiendo, y que muchas veces también se aleja del significado que le imprimí a la canción originalmente, mostrándome así facetas de la pieza que yo desconozco.

Lo primero que se nota al leerla es que no hay un interlocutor definido. Y no tiene haberlo, ya que cada oyente posee la capacidad y la necesidad de definir su propio interlocutor. Para unos será una mujer, mientras que para otros puede tratarse de la

vid Pero revisemos un poco la letra de la canción **Tiempo de Juego**:

Podría decirse: Ya que está pasando esto, voy a tomar tales medidas para protegerme

Per *Ahora que estamos de nuevo en tiempo de guerra*

per *permítame usted que le muestre mi bandera blanca;*

real *tal vez usted se imagine que quiero rendirme*

sol *pero en mi caso se trata sólo de precaución.*

soluciones, metáforizándolas de acuerdo a su realidad.

Ahora que va a comenzar a llovernos el fuego

tran *permítame usted que me cubra de adioses la cara;*

es *pues, a pesar de sus prisas y sus desafueros,*

rigi *si hay que morir es mejor que lo hagamos con calma.*

diverso según el caso, concuerde en las premisas básicas de significación.

Ahora que va a comenzar a reinar la esperanza

permítame usted que sospeche y que guarde mis dudas;

pues cada vez que cruzamos miradas a oscuras,

vuelvo la cara y me veo entre el arco y la lanza.

Ahora que estamos de nuevo en tiempo de juegos

permítame usted que le muestre mi cara más franca;

de *pues si las buenas noticias nos llueven del cielo,*

la *la muerte siempre nos llega por la retaguardia.*

debe reforzar el contenido de la letra, bien sea creando el estudio que el lector puede hacer

con Lo primero que se nota al leerla es que no hay un interlocutor definido. Y no debe

haberlo, ya que cada oyente posee la capacidad -y la necesidad- de definir su propio

interlocutor. Para unos será una mujer, mientras que para otros puede tratarse de la

vida, de la paz, etc. La letra nos habla de una actitud a tomar por parte del cantante. Podría decirse: *Ya que está pasando esto, voy a tomar tales medidas para protegerme*. Pero los sucesos que narra la canción como condicionantes de una actitud determinada pueden a su vez ser reinterpretados por quien escucha la pieza, dotándolos de una realidad tan válida como la original. Por esto, el oyente puede aceptar o discrepar de las soluciones aportadas; o puede, de ser el último caso, reinterpretar también esas soluciones, metaforizándolas de acuerdo a su realidad.

Está absolutamente prohibida la interpretación única. No se busca en esta pieza la transmisión de un mensaje inequívoco y único, libre de ruido. No. Lo que se pretende es que cada persona maneje la pieza de acuerdo a su propia individualidad. Nada es rígido ni definitivo, pero el todo lleva una coherencia que hace que el mensaje, si bien diverso según el caso, concuerde en las premisas mínimas de significación.

II.1.2 La música

Paralelo al desarrollo de la letra va el de la música. Es inadecuado, a mi manera de ver, crear letra y música como entes separados. Ya que ambos van a interactuar en la canción, deben ser concebidos como un todo y desarrollados de tal forma. La música debe reforzar el contenido de la letra, bien sea creando el estado emocional paralelo, o contraponiéndose a él, de forma de despertar el interés de quien la escucha.

El proceso de la composición musical obedece a ciertas reglas que pertenecen más al ámbito de la teoría musical que al campo de estudio de este trabajo. Sin embargo, en

la música popular, dichas reglas no siempre se cumplen, dejando al compositor muchísima libertad creativa. El freno a estos vuelos imaginativos lo pone la comercialización de esa música, ya que un producto sumamente elaborado, con conceptos musicales complejos, no es fácilmente aceptado por las disqueras. En nuestra sociedad latina, por ejemplo, el ritmo es un elemento esencial. Hemos recibido influencias de los negros africanos traídos por los conquistadores españoles, de los propios conquistadores y de los indios que habitaban nuestro suelo con anterioridad al descubrimiento. Todos estos elementos se han fundido para dar al pueblo latino una unidad cultural que se refleja en la música de una manera innegable¹. Pero esa personalidad se ha visto amenazada por la invasión de formas foráneas que la acorralan hasta casi hacerla desaparecer. Los ritmos anglosajones han ejercido un predominio durante mucho tiempo en nuestra juventud, sobre todo aquellos pertenecientes al Rock y al Pop. Sin embargo, actualmente los jóvenes de América latina han experimentado un vuelco paulatino hacia sus raíces musicales. La música latina ha venido ganando terreno en los últimos 10 años, hasta el punto de que comienza a ejercer influencia en los mercados anglosajones y en los propios intérpretes fuereños.

En nuestro país, factores de otra índole -específicamente de índole económico- fueron determinantes para el fenómeno del surgimiento del talento nacional. A raíz del "viernes negro", se hizo muy difícil la contratación de artistas extranjeros para presentar espectáculos en nuestro patio. Las disqueras entonces, ante la incapacidad de promover

¹ Si bien esto es cierto, el docente de la cátedra de Teoría y épocas de la música en la UCV y crítico musical Daniel Salas asegura que el entorno en donde se lleva a cabo el mestizaje influye de manera significativa en las manifestaciones musicales resultantes. No es entonces por azar que las fulías, los tamunagues y otros ritmos propios de los negros de la cuenca del Caribe sean considerados tan propios de su raza como el blues o el jazz de los negros del norte de nuestro continente. Otro ejemplo es la diferencia entre la música de los indígenas del norte y del sur, inspiradas básicamente en sus paisajes.

de esta forma a sus artistas internacionales, comienzan a promover el lanzamiento en firme de jóvenes valores nacionales que desde hacía mucho rondaban el ambiente musical. Algunos de los primeros fueron Ilan Chester, Giordano, Adrenalina Caribe, Franco De Vita, Melissa, Guillermo Dávila, Daiquirí, Colina, etc., quienes sentaron la confianza en la música nacional y la certeza de su *vendibilidad*.

Pero ¿qué tiene que ver todo eso con la composición de la música que nos ocupa? En realidad mucho. Estos precedentes condicionan el estilo, el ritmo, el *swing*, y el *feeling*, (sin que los vocablos ingleses denoten preferencia alguna, sólo que son los más usados en el medio). Al componer una canción estamos pensando en quién la va a escuchar. La selección del ritmo hace ya una discriminación del público probable de nuestra pieza. No es lo mismo que tratemos un determinado tema a ritmo de salsa, a que lo hagamos a ritmo de pop, rock, jazz, disco, reggae, soul, corrió, pasaje o joropo. Cada uno de estos ritmos posee un auditorio propio y con características comunes. Es pues de vital importancia la selección del ritmo en la pieza. Otro elemento es la *armonía*. Si bien es cierto que la mayoría de la gente no posee conocimientos al respecto, también lo es el hecho de que la armonía posee la capacidad de hacer entendible o no la melodía de una canción, de hacerla fácil y familiar o difícil de digerir. La selección de una armonía complicada (*aliñada*, en términos de los músicos nuestros) va a seccionar el público posible, reduciéndolo a aquellas personas cuyos oídos están acostumbrados a este tipo de sonoridades. Por otra parte, la melodía de la pieza puede ser el secreto de su éxito o de su fracaso. Una melodía cantable y fácil de memorizar es casi un pasaporte seguro al éxito; sin embargo, una melodía difícil o complicada no siempre es augurio de fracaso. Sobre este tema no se han hecho estudios serios en nuestro país, y es comprensible por la complejidad de los factores que influyen en los gustos de los oyentes. En cuanto a los arreglos, si han de apoyar a la

melodía, se limitarán sólo a rellenar el fondo de la pieza; por el contrario, si poseen personalidad propia y son utilizados como elemento significativo -como es el caso de los nuestros- serán desarrollados de manera cuidadosa y su interpretación se dejará a juicio del escucha.

En ambas piezas, *Tiempo de juego* y *Fuerzas de paz*, la melodía se intentó hacer de manera que fuese fácilmente cantable. El movimiento de la melodía no es muy amplio y se mantiene casi constante en la estrofas. El factor de diferencia se encuentra en la armonía y el ritmo. La primera es un poco más compleja de lo que podríamos definir como armonía *comercial*; sin embargo no llega a niveles de complejidad que la hagan inentendibles por la mayoría. En cuanto al ritmo, se buscó una fusión de ritmos que abarcara los públicos hacia los cuales va dirigida la canción con preferencia. Se utilizó una mezcla de ritmos *barrocos* (dirigidos a un público conocedor de la música académica, principalmente conformado por adultos), *Pop* (para los jóvenes entre 14 y 25 años), ritmos *afro-caribes* (para el sector de pocos recursos) y *jazz* (para los *intelectuales* de la música). Esta fusión de ritmos no implica la superposición de unos sobre otros, sino más bien la división de la pieza en fragmentos de significación rítmica específica. Por otra parte, los arreglos de las piezas fueron tratados atendiendo a cierta simbología sonora. Por ejemplo, en el puente musical intermedio de la pieza *Fuerzas de paz* existe un juego entre las cuerdas y el *fondo*. Mientras este ejecuta una cadencia de *blues*, aquellas cantan la melodía de un cántico religioso de la iglesia católica.

Es bueno aclarar que siempre existe un *nivel de incertidumbre* en la elaboración de la música, ya que nunca se sabe a ciencia cierta cuál será el resultado final hasta que la pieza está completamente terminada.

III. DESARROLLO DE LAS CANCIONES

por ejemplo, la pieza de Lennon-McCartney *Yesterday*, que es, según el *Guinness Book of Records*, la canción más versionada de la historia, contaba en su arreglo original con un cello que hacía el contrapunto a la voz de McCartney. La selección del cello obedece a que este instrumento posee características

III.1 La instrumentación

capacidad de mantener el sonido por tiempo indefinido, que lo hacen expresar una sonoridad melancólica. En los diferentes arreglos con distintos instrumentos que han

Nicolás Rimsky-Korsakov dice que la instrumentación es:

de las "...la manera de realizar un timbre querido, la homogeneidad deseable, la fuerza necesaria, y especificar también el carácter y la manera de ser de las fuguras, dibujos, ornamentos más especialmente propios a cada instrumento o a cada grupo de la orquesta."¹

La instrumentación consiste en la selección de los instrumentos que conformarán el arreglo de una pieza. Esta selección obedece a varios factores como el timbre de los instrumentos, su capacidad de producir notas sostenidas, su rango, etc. Cada instrumentación ofrecerá una personalidad distinta a la pieza. Este fenómeno lo notamos a diario con las diversas versiones de una misma canción que nos ofrecen las emisoras de radio. Existe, por ejemplo, una gran diferencia entre la versión original y las versiones instrumentales que acostumbran realizar las orquestas de música ambiental. Cada arreglo ofrece códigos distintos que se adecúan a su fin.

La instrumentación es pues un estudio selectivo de las diferentes sonoridades y capacidades de los instrumentos. Cada uno de ellos posee un timbre que le es característico y que le confiere una personalidad propia. Esta singularidad reviste a los

¹ Nicolás Rimsky-Korsakov. *Principios de orquestación*. Editorial Ricordi, Buenos Aires. 3ra. edic. 1946.

instrumentos con un *sentimiento* que lo hace adecuado para cierto tipo de fines. Así por ejemplo, la pieza de Lennon-Mc Cartney *Yesterday*, que es, según el **Guinness Book of Records**, la canción más versionada de la historia, contaba en su arreglo original con un cello que hacía el contracanto a la voz de Mc Cartney. La selección del cello obedece a que este instrumento posee características como el rango barítono y la capacidad de mantener el sonido por tiempo indefinido, que lo hacen expresar una sonoridad melancólica. En los diferentes arreglos -con distintas instrumentaciones- que han venido después, el contracanto del cello ha sido sustituido por otros instrumentos que, a gusto de cada arreglista, confieren otro sentimiento a la pieza. Esta interpretación de las emocionalidades sugeridas por cada instrumento no es una convención entre los arreglistas; esto es, no constituye un código cerrado. Por el contrario, cada instrumento ofrece un matiz emocional que despierta sentimientos propios e individuales en cada arreglista.

No obstante, a las sonoridades de cada familia de instrumentos, y de cada instrumento por separado, se les ha impuesto por el uso la capacidad de despertar ciertos estados de ánimo. Desde la concretización - en el Renacimiento- de lo que hoy llamamos Música Occidental, los compositores han expresado sus diversos sentimientos mediante el uso de determinados instrumentos. Por ejemplo, la sonata para piano y cello Op. 65 de Fryderyk Chopin, ilustra la conversación entre dos amantes. Es común interpretar que en esta partitura del maestro polaco, el piano hace el papel de la mujer, y que el cello lleva la parte del varón. El piano acude con timidez a los solos, mientras que el cello se extiende en un diálogo triste que presagia el final de una relación. Es difícil imaginarse esta obra ejecutada por un órgano y un trombón, por ejemplo, ya que los sentimientos que despertaría en nosotros serían diferentes.

Rimsky-Korsakov nos dice, a propósito de la familia de las cuerdas:

A primera vista, esta instrumentación nos ofrece la información de que la pieza será interpretada por un grupo homogéneo de instrumentos de cuerda. "La nobleza, la suavidad, el calor del timbre, la igualdad de sonido de un extremo a otro de la escala, cualidades comunes a todos los instrumentos de arco, constituyen una de las superioridades de este grupo con relación a todos los demás."¹

En la canción *Tiempo de juego* la instrumentación fue concebida tomando en cuenta estas características de los instrumentos. En nuestra época, la utilización de sintetizadores ha modificado un poco los cánones tácitos de emocionalidad en los instrumentos, propiciando una ambigüedad que nos viene expresada a través de sonidos electrónicos indefinibles. Por esta razón hemos querido utilizar con moderación la facilidad que implica el uso de tales aparatos para emular sonidos, en busca de la sonoridad original. Los sintetizadores fueron usados para originar fondos armónicos, una especie de atmósfera propia, que no es posible lograr con instrumentos orquestales. La instrumentación queda como sigue, haciendo la salvedad de que la mayoría de los instrumentos son acústicos (no electrónicos):

-Violines

-Sintetizadores

Tiempo de juego

-Violines

-Cellos

-Guitarra acústica

-Bajo

-Piano

-Sintetizadores

¹ Nicolás Rimsky-Korsakov. *Op. Cit.*

-Batería

III.2 Primer arreglo

A primera vista, esta instrumentación nos ofrece la información de que la pieza será trabajada a nivel de sonidos prolongados, con sonoridades definidas como líquidas (violines, cellos y guitarra, es decir, cuerdas), sobre un fondo armónico establecido por el piano, el bajo y los sintetizadores. El ritmo es sentado en la primera parte por los instrumentos armónicos, siendo reforzado luego por la percusión a cargo de la batería como apoyo para lograr mayor fuerza.

Fuerzas de paz

-Piano

-Flauta

-Bajo

-Batería

-Percusión latina

-Violines

-Sintetizadores

Esta instrumentación, al contrario de la anterior, es propia de las bandas Pop. Se aprecia el reforzamiento de la sección rítmica mediante la percusión latina (congas, bongós, campana y misceláneos), y la inclusión de la flauta.

³Tommy A. Bennett. *Modern Orchestration*. University of Miami. Ponencia en la cátedra de orquestación.

III.2 Primer arreglo

Se entiende por *arreglo* la distribución de las líneas melódicas o armónicas que ejecutarán los instrumentos a lo largo de la pieza.¹ Cada instrumento ha de interpretar ciertas frases en determinados momentos, mientras en otros permanecerán callados. Las diferentes *partes* de los instrumentos van aglutinadas en torno al concepto general del arreglo: una idea general que rige la interpretación, dándole uniformidad de sentido y forma.

Las canciones parten de una idea melódica; una frase que va a ser cantada. Bajo esta melodía está la armonía, o el conjunto de sonidos afines que expresan una idea o sentimiento determinados. Para realizar estos pasos basta la voz humana y un instrumento armónico como el piano, la guitarra, etc. Pero cuando la pieza va a ser interpretada por una banda o conjunto de instrumentistas, cada uno de ellos debe realizar una labor específica que no interfiera con la realizada por los demás o por la voz principal. Así tenemos que los arreglos deben reforzar a los instrumentos principales o a la voz, acentuando la fuerza en los casos que sea necesario, o dejando margen para que el solista actúe cuando se requiera. Estas frases deben obedecer al concepto armónico general, evitando que los instrumentos se aparten de la armonía y procurando que las diferentes voces propicien la riqueza armónica que un solo instrumento no podría ofrecer. Por ejemplo, la guitarra sólo nos da seis sonidos a un mismo tiempo, permitiéndonos así acordes monotímbricos de hasta seis voces. En un instrumento tal no podemos conseguir acordes con extensiones mayores de tres voces, mientras que en

¹Tommy A. Bennett. *Modern Orchestration*. University of Miami. Ponencia en la cátedra de orquestación.

un conjunto musical disponemos de muchas más, pudiendo llevar a cabo acordes muy complejos y ricos.

El concepto que rigió el primer arreglo de las piezas fue el mismo que predominó en el segundo. En el primer intento, la instrumentación fue mucho más limitada, ya que se trató de arreglos tentativos con miras a establecer la intención final de la piezas. En el caso de *Tiempo de Juego*, la estructura inicial de la instrumentación constaba sólo de piano, campanas y sintetizador; pero la versión final fue llevada a cabo por piano, guitarra, sintetizadores, batería, violines, cellos y bajo. Por otra parte, *Fuerzas de Paz* mantuvo en gran parte la instrumentación original¹, que consistía en piano, bajo, batería, violines y sintetizadores, a los cuales se le añadieron la flauta y la percusión latina.

Pero lo verdaderamente importante es hablar del espíritu de cada uno de los arreglos. Ambos están realizados con la intención de que cada uno lleve un mensaje particular, subyacente, que refuerce el mensaje de la letra. Por ejemplo, la inclusión de un *fugato* en la coda de *Tiempo de Juego*, conjuntamente con los sonidos electrónicos de los sintetizadores, pretende destemporizar la pieza y su mensaje, llevándonos a pensar (o a sentir) que tal cosa puede pasar en cualquier época de la historia humana y que de hecho pasa. En el caso de *Fuerzas de Paz* se incluyó en el puente intermedio de la pieza un cántico eclesiástico que es ejecutado por los violines, mientras en el fondo escuchamos un blues que lleva la responsabilidad armónica. El significado que puede ser atribuido a este pasaje es muy personal; cada quien decodificará el mensaje de una manera particular y válida, generándose en él una respuesta única, y nunca necesariamente igual a la del emisor.

¹ Es conveniente aclarar que cuando se habla de instrumentación original nos referimos a la instrumentación efectuada para la grabación de la pieza secuenciada. De este tema nos ocuparemos más adelante

Pero es esto precisamente lo que se busca: despertar en el público respuestas personales a través del planteamiento de una ambigüedad.

III. 3 SEGUNDO ARREGLO

El perfil definitivo de una pieza musical requiere de constantes revisiones. En esto, la música popular no difiere mucho de la música académica. En este caso, por ejemplo, la culminación del primer arreglo de la pieza no es sino un punto de apoyo que permite dar el salto hacia el arreglo definitivo. En la pieza *Tiempo de juego* el primer arreglo estuvo a mi cargo; lo que me permitió definir los caminos a seguir en el arreglo definitivo. El segundo arreglo estuvo a cargo de Antonio Fernández, guitarrista de la banda, quien por poseer mayores conocimientos acerca de la armonía específica utilizada en esta composición (armonía barroca), apareció como la persona idónea para concretar las ideas primarias del arreglo. Este nuevo arreglo agregó a la pieza un *fugato* al final, la presencia de la guitarra y del corno francés, y la batería, instrumento éste que fue el único que no estaba originalmente contemplado en el primer arreglo. Es, pues, Antonio Fernández quien sintetiza las ideas abstractas, convirtiéndolas en líneas melódicas y armónicas que se ajustan perfectamente al concepto de primario de la pieza.

En cuanto a *Fuerzas de paz* la situación es algo diferente. En esta pieza ambos arreglos fueron realizados por mí. Partiendo de una idea que se esbozó en el primero, el segundo desarrolla toda la concepción armónica, rítmica y melódica que finalmente

quedó plasmada en el producto final. La fusión de elementos afro-caribeños, el blues, el pop y la música académica hacen de este arreglo una labor difícil de realizar. Conjugar todos los componentes -muchos de ellos aparentemente incompatibles- requirió del consejo de arreglistas profesionales como el profesor Gerhard Weillheim, Rubén Castro y el musicólogo Daniel Salas. Estas opiniones sirvieron para encaminar el *voicing*¹ final de la pieza.

III. 4 SECUENCIACION Y GRABACION PREVIA

Una vez definido los arreglos finales en el papel, es muy útil realizar la secuenciación de las piezas mediante un aparato electrónico llamado *sequencer* o secuenciador. Este componente permite la grabación digital en memoria de los diferentes sonidos y sus duraciones para su posterior reproducción. A través de los varios canales o *tracks* de la máquina es posible realizar todas las líneas melódicas y armónicas de la pieza y reproducirlas juntas, permitiendo al arreglista apreciar el sonido, el color² y la armonía del arreglo. El secuenciador se convierte entonces en un

¹ Voz inglesa que denota la distribución de las diferentes voces dentro de un arreglo orquestal.

² Al hablar de color nos referimos al sonido característico que se obtiene mediante la utilización de diversos instrumentos. Así pues, el color de un arreglo puede variar al modificar la instrumentación, aun cuando las líneas melódicas y armónicas permanezcan iguales.

paso previo de mucha utilidad para la corrección y pulitura final del arreglo. Los cambios al arreglo -una vez introducido al aparato- se hacen directamente sobre la memoria, hasta que se alcance el sonido deseado.

Existe gran variedad de secuenciadores en el mercado venezolano, contándose entre los mejores aquellos producidos por la firma Roland, Casio, Ensoniq y Kawai. La desventaja reside en que el costo de estos aparatos oscila entre los 800 y los 3000 dólares. Sin embargo, algunos sintetizadores digitales poseen pequeños secuenciadores incorporados que permiten realizar la tarea de revisión y ajuste de arreglos. Es el caso del SQ1 de la Ensoniq, sintetizador politímbrico¹ de hasta 8 timbres simultáneos y una capacidad de 2000 notas aproximadamente en memoria de secuencia. Sin embargo, esta capacidad es relativamente baja y permite sólo la reproducción de la pieza por partes separadas. Esto se debe a la gran cantidad de memoria que utiliza la máquina para realizar la síntesis de sonidos y su posterior conversión a señal eléctrica análoga.

La secuenciación puede realizarse de dos maneras diferentes:

- Secuenciación *real time*
- Secuenciación *step by step*

En el primer caso la secuenciación se realiza "en vivo"; esto es, la máquina marca el tiempo de cada compás, y el ejecutante toca la pieza en vivo sobre el teclado, instrumento por instrumento, logrando así un sonido más humano. En el segundo caso, las líneas melódicas son escritas una por una en la memoria del sintetizador a

¹ Estos sintetizadores poseen la capacidad de producir más de un timbre a la vez; siendo así posible asignar a cada línea melódica o armónica el timbre del instrumento adecuado. Si dicho sonido no se encuentra en la memoria del aparato, puede ser substituido por otro sintetizador que lo posea y que esté conectado al sintetizador principal vía MIDI.

través de los botones de programación. El sonido que así se logra carece de errores, pero también de matices, por lo que la pieza cobra un sabor mecánico, muy poco humano.

Para la secuenciación de las piezas *Tiempo de juego* y *Fuerzas de paz* se utilizó el SQ1, conjuntamente con un Yamaha DX7s conectado a aquél vía MIDI¹. El proceso tomó aproximadamente 24 horas continuas y fue realizado en *real time*. Fue finalmente en base a las correcciones hechas a la secuenciación que se completó el arreglo final.

La grabación de las piezas en estudio requiere de los ejecutantes que se encarguen de tocar cada uno de los instrumentos. A pesar de que esta afirmación pudiera haber parecido obvia en otros tiempos, ya no lo es. Actualmente, muchos de los discos y grabaciones de todo tipo que se escuchan en los medios audiovisuales están realizadas mediante *samplers* y secuenciadores. Estos aparatos permiten reproducir con asombrosa fidelidad los timbres característicos de cada instrumento, así como los ritmos rítmicos más complejos e intrincados, haciendo en muchos casos inútil la presencia de los instrumentistas vivos. En nuestro caso, las piezas habían de ser grabadas por músicos en vivo para darles el error característico que diferencia la creación humana de la creación de la máquina, o lo que en términos musicales se le da en inglés al *feeling*. Pero nos encontramos de nuevo con el problema económico. Los músicos profesionales de más alta calidad cobran a razón de 700 bolivianos la pieza más los ensayos. Por tanto, si consideramos la cantidad de instrumentistas requeridos para la

¹ MIDI, por sus siglas en inglés: *Musical Instruments Digital Interface*. Se trata de un conjunto de software y hardware diseñado para posibilitar la comunicación digital de un instrumento con otro, de manera que puedan ser tocados todos a la vez. Tanto el software como el hardware necesarios para realizar estas funciones vienen incorporados en cada sintetizador MIDI.

IV. MONTAJE DE LA PIEZA

grabación sin cobrar. La ficha quedó como sigue:

Verónica Faría: Piano

Mercedes Chocrón: Voz

IV.1 CONSECUCION DE LOS INSTRUMENTISTAS AFINES

José Antonio De Córdoba: Voz, programación de RX 11 y Teclados

Mamel Miranda: Percusión latina y misceláneos

Rafael Ortiz: Bajo

La grabación de las piezas en estudio requiere de los ejecutantes que se encarguen de tocar cada uno de los instrumentos. A pesar de que esta afirmación pudiera haber parecido obvia en otros tiempos, ya no lo es. Actualmente, muchos de los discos y grabaciones de todo tipo que se escuchan en los medios audiovisuales están realizadas mediante *samplers* y secuenciadores. Estos aparatos permiten reproducir con asombrosa fidelidad los timbres característicos de cada instrumento, así como las frases rítmicas más complejas e intrincadas, haciendo en muchos casos inútil la presencia de los instrumentistas vivos. En nuestro caso, las piezas habían de ser grabadas por músicos en vivo para darles el error característico que diferencia la creación humana de la creación de la máquina, o lo que en términos musicales se ha dado en llamar *swing* o *feeling*. Pero nos encontramos de nuevo con el problema económico. Los músicos profesionales de más alta calidad cobran a razón de 700 bolívares la pieza, más los ensayos. Por tanto, si consideramos la cantidad de instrumentistas requeridos para la grabación, más las horas de grabación (a razón de 1000 bolívares las diurnas y 1200 las nocturnas), el costo total de una sola pieza escaparía de nuestras posibilidades. Por

esto se hizo vital la consecución de músicos profesionales que aceptaran realizar la grabación sin cobrar. La ficha quedó como sigue:

Verónica Faría: Piano

Mercedes Chocrón: Voz

Antonio Fernández: Guitarra

José Antonio De Córdova: Voz, programación de RX 11 y Teclados

Manuel Miranda: Percusión latina y misceláneos

Rafael Ortiz: Bajo

Cada uno de ellos aceptó colaborar gratuitamente en la grabación de las piezas.

IV.2 ELABORACION DE PAPELES

Quizá sea esta la tarea más tediosa de cuantas han de ser llevadas a cabo para la grabación de una pieza musical. El arreglo final de una canción, conteniendo la instrumentación y las partes correspondientes a cada instrumento, queda finalmente plasmado en una o varias hojas pautadas de gran formato donde es más fácil para el director visualizar el conjunto de sonidos que estarán presentes en determinado momento de la pieza, así como su relación armónica. Este papel se denomina *score*. A partir del *score* se realiza la individualización de las partes correspondientes a cada instrumento, o copia de papeles. Sobre una hoja de papel pautado de tamaño carta u

oficio, se copia la línea melódica o armónica -según sea el caso- correspondiente a un instrumento. Esta *partitura* del score es lo que el ejecutante va a leer finalmente.

En este caso, la copia de papeles fue realizada personalmente por mí, en las oportunidades en que fue necesaria. He de hacer una aclaratoria al llegar a este punto: No siempre trabajamos con papeles que determinen el curso de lo que debe tocarse en la pieza. Para algunas partes de la pieza, algunos instrumentos tienen -y deben tenerla- la libertad de improvisar sobre la base armónica existente. Es el caso claro de la percusión latina y de los misceláneos, grabados por el señor Manuel Miranda. Esta línea rítmica, por su característica ligereza y saoco¹ ha de ser apenas dirigida hacia la sonoridad general de la pieza, dejando al intérprete la libertad de crear la atmósfera adecuada mediante los instrumentos de percusión menor. Así mismo, algunos instrumentos solistas, a la hora de ejecutar improvisaciones, requieren solamente de un cifrado² que les indique la armonía sobre la cual van a crear su improvisación. No es este el caso de la pieza Tiempo de Juego, ya que en ella los arreglos están claramente definidos y no hay solos melódicos. La única parte de la pieza no restringida por los papeles fue la sección de percusión menor.

¹ SAOCO: Término un tanto ambiguo proveniente de las islas del caribe, probablemente de origen africano, que intenta definir la característica de un cantante o instrumentista para ejecutar a tiempo y contratiempo los patrones rítmicos exigidos, con un matiz de sentimiento e improvisación característicos de la música afro-caribe.

² CIFRADO: Forma de notación musical que data del barroco, donde sólo se especifica en la partitura las armonías requeridas, sin ninguna mención a líneas melódicas o rítmicas. Los norteamericanos han desarrollado el sistema, elaborando una serie de símbolos para indicar las alteraciones armónicas de cada acorde, así como las frases rítmicas (cortes) indispensables y obligatorias.

IV.3 ENSAYOS

ejecutada *rubato* (jogado, refiriéndose al tiempo o a la métrica de

otros símbolos y términos que contribuyen a definir el sentimiento de la pieza. Pero es bueno aclarar que rara vez se encuentran esos niveles de sofisticación en las partituras de la música popular. En su lugar, es el director el que indica los

Una vez reunidos los músicos que van a participar en la grabación, y una vez hecha la copia de papeles, el paso siguiente necesario es la realización de ensayos. Si bien esto, en el caso de músicos principiantes o aficionados, es de crucial importancia, en el caso de contar con músicos profesionales no es así. La gran mayoría de los músicos de profesión están acostumbrados a la lectura a primera vista de los papeles de una canción, bastando por tanto unas pocas leídas para que el dominio de la pieza a nivel de lectura sea óptimo. El resto del tiempo de ensayo se invierte en darle a la ejecución del instrumentista los matices personales que el director requiere y que, por lo subjetivo, no pueden ser escritos de ninguna forma en los papeles. Una partitura bien realizada posee la mayoría de los elementos necesarios para que el ejecutante lleve a cabo su misión de manera eficiente y con sentimiento. Cuenta con una nomenclatura específica que controla el volumen (las iniciales que se encuentran al pie de las pautas: *ppp*, o mucho muy suave; *pp*, muy suave; *p*, suave; *mf*, medio fuerte; *f*, fuerte; *ff*, muy fuerte; *fff*, fortísimo, y los reguladores de volumen, propiamente dichos, constituidos por dos líneas rectas que se unen en el punto de menor volumen, y alcanzan su mayor apertura en el punto de mayor volumen). Así mismo, existen símbolos que permiten definir el acento en cierta nota (el símbolo de acento define cuál de las notas de una frase musical debe ser las más fuerte. Se dibuja como un pequeño regulador de volumen sobre la nota y no debajo [$>$]); si una frase debe ser tocada *legato* o *staccato* (ligada o atacada); si debe estar a tiempo o por el contrario debe ser

emotividad y le dé a la obra su matiz de su personalidad.

ejectuada *rubatto* (robado, refiriéndose al tiempo o a la métrica de la frase); y algunos otros símbolos y términos que contribuyen a definir el sentimiento de la pieza.

Pero es bueno aclarar que rara vez se encuentran esos niveles de sofisticación en las partituras de la música popular. En su lugar, es el director el que indica los diferentes estados anímicos por los que debe pasar la pieza; incluso muchas veces es el propio ejecutante quien propone algunas ideas al director que pueden, como es lógico, ser o no aceptadas.

En el caso de la pieza que nos ocupa, Tiempo de juego, los ensayos se realizaron de forma fraccionada, en el orden citado a continuación:

-Ensayos de base armónica: guitarra-teclados. La guitarra y los teclados componen -junto con el bajo- el grueso armónico de la pieza. Este grupo de instrumentos define el acompañamiento. Es por esta razón que se acostumbra el ensayo aparte de el bloque armónico. El acoplamiento de este grupo de voces es esencial para que la pieza exprese de manera eficiente aquello que el arreglista ideó. Una confusión armónica o la ejecución a destiempo de las líneas que componen la armonía puede crear sonoridades erróneas que confundan y empobrezcan la idea del emisor.

Es este el primer ensayo que se llevó a cabo. La tecladista, Verónica Faría, el guitarrista, Antonio Fernández y el bajista, Rafael Ortiz, conformaron en este caso el grupo base de armonía.

-Ensayo de voces. Es la voz la que lleva el mensaje melódico y poético de la pieza. Es por esto que el compositor debe prestar especial atención al ensayo de voces, tratando de darle al intérprete la idea base y la intención mínima que debe manejar al momento de cantar la pieza; sin por ello evitar que el propio intérprete haga fluir su emotividad y le dé a la obra un matiz de su personalidad.

La mayor parte del trabajo comunicativo está incluida en la canción. La letra y la melodía, reforzadas por el conjunto armónico, ya han enrumbado de manera virtualmente irrevocable el mensaje. Permitir, pues, que el artista dé rienda suelta a sus emociones no desvirtúa la obra, desde el punto de vista comunicacional: la impregna de un nuevo matiz interpretativo.

-Ensayo de percusión menor. La percusión menor está presente dentro del arreglo con fines específicos. El primero es darle a la pieza la inconfundible ubicación geográfica dentro del ámbito latinoamericano. El uso de tumbadoras, bongós, campanas tubulares y otros misceláneos ubica al oyente en nuestro continente, y más específicamente en la cuenca del Caribe.

La segunda razón de su inclusión es la de llenar espacios rítmicos que de otra forma no podían ser llenados. La percusión menor provee los elementos necesarios para producir sonidos prolongados y sutiles, cuyos matices distan mucho de la estridencia y de la fuerza enervante de la percusión orquestal o de la batería común. Llenan en este caso una necesidad de ambientación: producen el clima adecuado para una suave introducción.,

Este tipo de fraccionamiento no es poco común. Es recomendable que se trabajen los distintos grupos instrumentales por separado para aclarar con ellos las dudas que puedan presentarse. Una vez que se han realizado ensayos con cada uno de los grupos, se llevan a cabo los ensayos generales, en donde participa toda la banda. Quizá sea ésta una metodología más apropiada para una banda en concierto, si bien no es la más usual para efectos de grabación en estudio. Como ya dijimos, la mayoría de los músicos profesionales, se presentan al estudio de grabación sin conocimiento previo de la pieza, y realizan una primera lectura momentos antes de grabar, e, incluso, al momento

mismo de grabar. Pero esto les es posible gracias a la habilidad de leer las partes a primera vista.

Hubo en total tres ensayos generales, aparte de dos ensayos grupales (uno en el caso de la percusión menor). Una vez ensamblada la banda y dominadas las dificultades de ejecución, estuvimos listos para grabar.

VI. CONSECUENCIA DEL ESTUDIO

Encontrar un estudio para grabar que cumpla con los requerimientos mínimos (consola de 16 canales o más, equipo de manipulación de voces como compresores, cámaras de eco, etc.), y que además esté al alcance de un modesto presupuesto, es tarea árdua.

Una hora de estudio de grabación está, hasta la fecha, custando lo que sigue:

Hora diurna: 800-1000 bolívares.

Hora nocturna: 1000-1200 bolívares.

Considerando que, en promedio, la grabación de una hora consume alrededor de 10 horas, el costo promedio para las dos piezas, suponiendo que trabajáramos exclusivamente durante el día sería de 18000 bolívares. Si a eso le sumamos el hecho de que muchos de los músicos no pueden grabar en horas del día -ni siquiera el mismo, a causa de obligaciones laborales- el costo sería aún mayor.

A través de viejas amistades, con quienes había grabado en otras oportunidades, logré conseguir un precio especial de 500 bolívares por hora de estudio nocturna. No obstante, el costo final de la grabación superó los 10000 bolívares, lo cual dejó en situación crítica la producción del video.

V. GRABACION DE LA PIEZA

Rafael de la Florida.

VI. CONSECUACION DEL ESTUDIO

Encontrar un estudio para grabar que cumpla con los requerimientos mínimos (consola de 16 canales o más, equipo de manipulación de voces como compresores, cámaras de eco, etc.), y que además esté al alcance de un modesto presupuesto, es tarea árdua.

Una hora de estudio de grabación está, hasta la fecha, costando lo que sigue:

Hora diurna: 800-1000 bolívares

Hora nocturna: 1000-1200 bolívares.

Considerando que, en promedio, la grabación de una pieza consume alrededor de 10 horas, el costo promedio para las dos piezas, suponiendo que trabajáramos exclusivamente durante el día sería de 18000 bolívares. Si a eso le sumamos el hecho de que muchos de los músicos no pueden grabar en horas del día -ni siquiera yo mismo, a causa de obligaciones laborales-, el costo sería aún mayor.

A través de viejas amistades, con quienes había grabado en anteriores oportunidades, logré conseguir un precio especial de 500 bolívares por hora diurna o nocturna. No obstante, el costo final de la grabación superó los 10000 bolívares, lo cual dejó en situación crítica la producción del video.

La grabación se llevó a cabo en los estudios de Daniel Grau, ubicados en San Rafael de la Florida.

... puede almacenar hasta 100 patrones diferentes creados por el usuario, y combinarlos de cualquier manera. Estos patrones -que representan cada uno un compás de la pieza- pueden ser borrados y reescritos de acuerdo a las necesidades de cada canción.

La programación de la batería electrónica fue llevada a cabo por mí mismo, siguiendo, en el caso de *Tiempos de Juego*, los arreglos de

V.2 GRABACION

Fernández; y en el caso de *Fuerzas de Paz*, los arreglos planteados por mí. Esta fase de programación se llevó a cabo en dos horas, aproximadamente.

Una vez realizada la programación se procede a equalizar los sonidos y a

La grabación se realizó por partes. Lo primero que se grabó fue la batería. Fue utilizada una batería electrónica **RX-11** de la casa Yamaha. Esta batería permite escoger entre un buen número de voces para cada uno de los instrumentos inherentes a una batería real, permitiendo así escoger aquel que más se asemeja, a juicio personal, al sonido del instrumento real. Una vez seleccionados los sonidos para cada uno de los tambores (bombo, redoblante, toms y granadero), así como los de los platillos (hi-hat, ride y crash), lo siguiente fue programar el instrumento.

Una batería electrónica no es más que una pequeña computadora, del tamaño de una caja de bombones, que reproduce de manera digital las ondas características del sonido de cada una de las partes de una batería real. Esta onda numérica es convertida por un circuito DAC en señal análoga eléctrica que es lo que llega a la grabadora.

Con la **RX-11** se puede lograr cualquier construcción métrica que se necesite, desde los simples patrones de valse hasta los más intrincados y complejos patrones del jazz contemporáneo. La programación de este instrumento exige que el programador conozca de antemano los arreglos para la batería, así como cada uno de los patrones

fijos y sus diferentes variaciones, los cuales pueden estar escritos en notación musical formal. La máquina puede almacenar hasta 100 patrones diferentes creados por el usuario, y combinarlos de cualquier manera. Estos patrones -que representan cada uno un compás de la pieza- pueden ser borrados y reescritos de acuerdo a las necesidades de cada canción.

La programación de la batería electrónica fue llevada a cabo por mí mismo siguiendo, en el caso de *Tiempo de Juego*, los arreglos elaborados por Antonio Fernández; y en el caso de *Fuerzas de Paz*, los arreglos realizados por mí. Esta fase de programación se llevó a cabo en dos horas, aproximadamente.

Una vez realizada la programación se procede a equalizar los sonidos y a balancearlos en su conjunto, procurando que cada uno de ellos tenga el nivel de volumen adecuado en relación a los demás. Además, mediante la consola de efectos se le añaden o sustraen frecuencias sonoras, se comprime o expande el sonido, se le da eco; en fin, se hace más *real* aún. Esta operación es realizada por el ingeniero de sonido, quien, una vez finalizada, procede a enrutar cada sonido por un canal diferente hasta un máximo de 5 canales.

Cuando todo estuvo listo, simplemente hicimos funcionar la batería.

La grabación de la batería como primer elemento obedece al más estricto sentido práctico: es ella quien le va a dar a los músicos vivos el tiempo al cual deben tocar. En los segmentos de las piezas donde no se escucha la batería, ella, no obstante, estuvo tocando y fue grabada. En tales momentos se programó a la batería para que actuara como un metrónomo, utilizando el sonido de campana que posee, y haciéndola marcar cada tiempo del compás. Este sonido fue eliminado posteriormente en la mezcla.

Una vez grabada la batería, procedimos a grabar la guitarra. A este punto, cualquiera de los instrumentos armónicos pudo haber sido el seleccionado. La razón de

que fuera la guitarra es, de nuevo, la disponibilidad de los intérpretes. En el caso de *Tiempo de Juego*, la guitarra acústica lleva la responsabilidad mayor del contenido armónico de la pieza. Es la guitarra la que realiza los arpeggios que originan los acordes.

Teniendo como base a la batería, Antonio Fernández grabó su parte, repitiendo tantas veces como fuera necesario hasta obtener una ejecución limpia y con sentimiento. De la misma forma, en *Fuerzas de Paz* -aunque esta vez con la guitarra eléctrica- Antonio grabó adornos que, más que intervenir de forma definitiva en la estructura armónica, se limitaron a embellecer la pieza, produciendo sonidos apenas perceptibles que le dan al tema un matiz muy actual, al ser ejecutados mediante *staccatos* limpios.

El paso siguiente fue el bajo, que estuvo a cargo de Rafael Ortiz. La línea del bajo es relativamente sencilla; no obstante, presenta algunas complicaciones de ejecución por la dificultad de la digitación en el *punte* del blues de *Fuerza de Paz*. Teniendo ya la base rítmica y armónica proporcionadas por la batería y la guitarra, se grabó la parte del bajo.

Los teclados siguieron para completar la base armónica. Lo primero que hubo de realizarse fue la selección de los timbres de cada uno de los teclados, y su posible combinación vía MIDI. Lograr combinar de manera eficiente y novedosa los sonidos resulta en una atmósfera más adecuada a la intención de la pieza. Cada sintetizador ofrece de 128 a 384 sonidos o más, de manera que no es fácil determinar el adecuado.

Para *Tiempo de Juego* no utilicé a ningún tecladista. Quería imprimirle a la pieza el sentido original de su interpretación. Sin embargo, en *Fuerzas de Paz* conté con la invaluable ayuda y colaboración de Verónica Faría, gran tecladista, quien grabó la pieza completa, a excepción de la introducción, que fue grabada por mí.

Esto completó la base armónica.

Sobre esta base, ya púlcramente ejecutada y grabada, se procedió a grabar la percusión latina. En el caso de *Tiempo de Juego* esta percusión se limitó a misceláneos: campanas tubulares, campanillas chinas, tacos de madera, calabaza; todos ellos instrumentos que, más que una base rítmica, complementan la atmósfera de la pieza, dotándola de un halo etéreo y amplio. Manuel Miranda, percusionista reconocido, quien, entre otros, ha tocado con el famoso grupo brasileño *Café Brasil*, fue el encargado de grabar esta parte de la pieza. No hubo determinaciones por parte mía en cuanto a una línea determinada. En este tipo de grabaciones -o debería decir, con este tipo de instrumentos- no es preciso e incluso es desaconsejable marcar con demasiada severidad el curso que debe llevar la interpretación. Lo que busco es tratar de transmitir el sentimiento que poseo, la atmósfera que imagino, recurriendo a veces al relato de anécdotas, a la escenificación de la pieza, adecuándola al lenguaje que sea más apropiado para el intérprete.

Al lograr esto, dejé a Manuel solo con la pieza, enfrentándose a ella, desarrollando su propia visión -ya mediatizada en alguna medida por la mía propia- de la obra. Es él quien crea, por sí mismo, el importantísimo e imprescindible ambiente de *Tiempo de Juego*. Es quizá ésta la parte que consume menos tiempo en la grabación, ya que el trabajo arduo de internalización de la obra fue previo.

En *Fuerzas de Paz*, Manuel jugó un papel no menos importante. Esta pieza difiere en mucho del ambiente de la otra, toda vez que la percusión formal está presente aquí desde el propio inicio, evidenciada en el bombo que marca el ritmo desde la introducción, y la irrupción violenta y significativa de los platillos y redoblante en la tercera estrofa. Pero si bien la percusión latina no parece estar por ninguna parte, la oímos con claridad y fuerza en uno de los pasajes más significativos de la pieza: la *coda*.

Esta rompe con el esquema rítmico-temático de la pieza, desubicándonos del marco de caribe, es mantener cada una de las líneas instrumentales con un patrón de la clave.

5

referencia anglosajón (con ritmos de blues y rock) para traernos por la fuerza y casi con rechazo al ámbito afro-caribe.

Esta coda es un *guaguancó* que es anunciado por el sonido del repique de las tumbadoras. Aquí se comienza a trabajar por medio de la *clave*¹, por lo que la percusión latina comienza a cobrar su verdadera relevancia. Se grabaron dos canales de percusión latina para esta pieza: uno de ellos contiene la base de guaguancó, y el otro las *flores* o adornos sobre esta misma base, ejecutados sobre el *quinto*.

La percusión latina completo el bagaje instrumental de las piezas. el próximo paso fue la grabación de la voz.

Para *Tiempo de Juego* conseguí que Mercedes Chocrón realizará la grabación de la voz. Joven extremadamente talentosa, con una voz privilegiada, con muchísimo sentimiento, se presentó como la persona más idónea para llevar adelante la tarea. Como sucede muchas veces, yo mismo no me sentía con la capacidad vocal suficiente para cantar la canción solo. Decidí pues realizar un dúo, donde Mercedes cantó las primeras dos estrofas de la canción, y yo las dos últimas.

En lo referente a tiempo, la parte correspondiente a Mercedes fue grabada sólo tres veces, logrando con ellos el resultado esperado, y que está patente en el cassette que adjunto a este trabajo. La parte que me correspondió tomó algo más de tiempo, intimidado como estaba ante la comparación de mi voz con la de quien considero uno de los valores jóvenes de mayor y más promisorio futuro en nuestro país. Fueron en total tres horas, aproximadamente, de grabación.

Después de grabada la voz, se procedió a limpiar los defectos de sonido que había en la cinta. Uno de ellos fue el cambio de un *timbre* por otro, en el canal de las

¹ Uno de los más arduos cometidos dentro de todo arreglo de música afro-caribe, es mantener cada una de las líneas instrumentales dentro del patrón de la clave.

cuerdas, ya que el primero parecía estar fuera de afinación. Los demás fueron limpiezas de impuresas o ruidos ocurridos involuntariamente.

En ambas piezas, la coda fue grabada en una parte diferente de la cinta original de 1 pulgada. En *Tiempo de Juego*, la coda -perteneciente a Antonio Fernandez- es un *fugato barroco* que fue secuenciado en un Alesis, y grabado seis veces, en seis diferentes canales, poniendo en cada caso un sonido diferente de cuerdas. En *Fuerzas de Paz*, la coda es el fragmento de guaguancó del que ya hemos hablado. La unión de estos fragmentos con la pieza principal se realizaría más tarde en la copia.

V.3 MATRIZAJE

Durante el proceso de matrizado agregamos efectos de profundidad a la pista...

Para aclarar un poco más la importancia del matrizaje (en inglés *mixing*) sigo las palabras de Zachary Williams, quien fuera mi profesor de la cátedra de mixing II, en la University of Miami:

"...mixing can take mistakes away by simply putting a button down. The quality of a production is based almost 90% in the quality of the mixing, which is, in time, based 90% in the quality of the sound engineer. Many students never realize the

Apoyos de la cátedra de mixing II, tomados personalmente por el autor en enero de 1981. Z. Williams, Jennifer. *A Guide to Recording*, University of Miami, Miami, Fla. 1978.

importance of the proper equalization of different tracks in the search of the perfect sound."¹

La mezcla o matizaje, es el período posterior a la grabación en el que el director musical, conjuntamente con el ingeniero de sonido, le dan a cada canal el volumen justo para que produzca el efecto deseado, sin bloquear u obstruir la audición de los demás, añadiendo los efectos requeridos para la lograr la homogeneidad de la pieza.²

Aunque este paso puede parecer fácil, es, con mucha frecuencia, el que más tiempo requiere. Lograr darle a cada canal el volumen ideal para que no perturbe la apreciación de los demás, sin que él mismo se pierda hasta ser casi inaudible, requiere de mucha experiencia por parte del ingeniero o técnico, y de un conocimiento y seguridad por parte del productor o director musical de qué es lo que se quiere.

En este caso la mezcla la realizó Daniel Grau. Atendiendo a mis especificaciones, y con aporte de su valiosa y experimentada opinión, logramos darle a cada sonido el valor adecuado, atenuando aquellos que fungían como colchones o relleno, y acentuando a los que cargan con la responsabilidad de ser líderes.

Durante el proceso de matizado agregamos efectos de profundidad a la batería, dándole al redoblante la sensación de ser tocado en un cuarto de mucha resonancia, o en un gran espacio vacío. pudimos también quitar del canal de la batería el sonido de campana que anteriormente nos sirvió como metrónomo.

Cada sonido que oímos en la pieza está grabado por un canal diferente, a través de una consola de 16 canales, a un grabador con igual número de cabezales. La batería, como caso poco frecuente, ocupó cinco de los 16 canales disponibles. Son estos

¹Apuntes de la catedra de mixing II, tomados personalmente por el autor en enero de 1981.

² Blacthorne, Jeniffer: *A Guide to Recording*, University of Miami, Miami, Fla. 1978

canales, cada uno conteniendo un instrumento específico, los que hay que mezclar. Al comienzo, con todos los canales en silencio, se comienza a subir y a ajustar uno a uno.

Se comenzó por la batería, y más específicamente por el bombo. Se le dio la profundidad adecuada haciendo pasar la señal por la cámara de eco; posteriormente el redoblante, realizando con él el mismo procedimiento anterior. Luego los toms, la cabaza y los platillos. Una vez balanceados los sonidos de la batería comenzamos con el bajo, quien da la armonía fuerte de la pieza, hasta lograr que su presencia concordase con la frecuencia más baja de la batería, correspondiente al bombo.

El orden fue como sigue:

-Bombo

-Redoblante

-Toms

-Platillos

-Cabaza

-Bajo

-Percusión latina

-Teclados

-Guitarra

-Solos

-Voz

Para ambas piezas se siguió el mismo patrón de mezcla.

VI.1 La Idea del Video-Clip

Para finalizar el proceso de grabación es necesario copiar el material que está en la cinta de 1 pulgada a una cinta mas accesible para el público. Se realizó una copia en cinta de 1/4 de pulgada, a una velocidad de 15 r.p.m. y una copia en cassette.

En el momento del pase de 1 pulgada a 1/4, se realizó la edición de las codas finales, proceso por demás peligroso y espeluznante. Mientras se está realizando la copia, y una vez finalizada la pieza, se cuenta, al ritmo, hasta el momento en que se desea insertar el nuevo trozo de material. En mi caso fueron tres tiempos, ya que el fugato debía arrancar en la cuarta negra del compás final. Se detiene la cinta y se la hace retroceder a ojo, una longitud que ha sido registrada por los años de experiencia del técnico. Se *corta* la cinta y se le empata la nueva.

Este procedimiento, a pesar de ser aterrador, es además poco exacto, pero era lo mejor que tenía en ese momento (o quizá deba decir *a ese precio*).

Terminado esto, y utilizando un grabador de cintas casero, se hizo la copia en cassette, la cual serviría posteriormente para ser distribuida a los participantes en la grabación, y para ser incluida en el trabajo de grado.

Esta es la visión que comparto. El video clip, al ser un medio de comunicación masiva, es un medio interesantísimo y muy fuerte de transmitir el mensaje. Lo que es más el clip puede potenciar el mensaje que el texto.

Clark, Anthony: "Singin' Eyes" Songset. No. 1.7. 1985.

VI.1 La Idea del Video-Clip

Partiendo de una canción que entiendo, que siento y que traduzco con la facilidad de quien conoce el significado de una palabra en un idioma que él ha inventado, la visualización del video está hecha de antemano. Quizá no deba decir *la* visualización, sino *las* visualizaciones, ya que previo al proceso de la creación de la canción, la internalización de la idea conlleva lotes de imágenes que juegan en nuestra mente. ¿No son acaso estas imágenes las más apropiadas para complementar el mensaje sonoro?

Las respuestas son muy variadas. Anthony Clarke, productor de videos para la Columbia Records Co. asegura que:

"...I find extremely deep and well-oriented those video-clips that have been developed by the song's author. No one can express ideas related to a song better than the author himself -no one knows better the feelings that created it-. If this is not possible, and it happens all the time, I find of great help that the song's author and the video-clip producer get to be really close fiends."¹

Esta es la visión que comparto. El video clip, despojado de su sino comercial publicitario, es un medio interesantísimo y muy fuerte de transmisión de información. Lo que es más el clip puede potenciar el mensaje que transmite la canción, si bien esto

¹ Clarke, Anthony: "Singing Eyes". Songset, No. 127, febrero, 1985.

puede no gustarnos en todos los casos. El poder de la imagen incide de manera determinante en la aceptación de la canción que es transmitida por medio del video clip.

Este mercado presenta un fenómeno que ha sido descrito perfectamente por Byron Sorvett:

"...no longer the song itself can produce electricity in the big mass. Songs are now judged not only by its musical and lyrical contents, but by the spectacularity or amaze of its visual message."¹

Un buen mensaje visual es ahora, pues, condición *sine qua non* para lograr la aceptación y el éxito de una pieza musical. Este nos lleva a plantearnos la seriedad con que debe ser tomada la producción del video clip.

De las varias y diversas ideas que originalmente poblaron la mente del autor, sólo una -o una aceptable combinación de ellas- debía sobrevivir para convertirse en video clip.

La primera duda que se me presenta es la dualidad reforzamiento-contraste. Me reconozco seguidor de Brecht en lo que se refiere al contraste, por lo que me es difícil evitar enfocar el video como contrastando el mensaje de la imagen, y lejos de ser un paralelo visual.

Una vez decidido esto -si bien reconozco mucho de capricho en la decisión- la tarea es la delimitación de las ideas.

Tiempo de Juego es, definitivamente, una canción ambigua, que le permite -y que busca- al que escucha sacar sus propias conclusiones. Debe entonces el video respetar esta ambigüedad, y no limitar al vidente a un solo camino de interpretación. Esto es: no contaré una historia lineal, con principio y fin. El video debe estar

¹ Sorvett, Byron: "Rounding a Disc". *Electronic Musician*, No. 45, agosto, 1987.

constituido por una serie de retazos significativos que provoquen en el vidente tanta ambigüedad como la canción misma, obligándolo con más premura a adoptar una posición frente a lo que se le dice y lo que ve.

El video que narra una historia fue común en los inicios de este género híbrido. No había intención subyacente ni meta-mensaje. Era sólo un reforzamiento de la historia oída y constituía apenas un paso adelante de lo que fueron las grabaciones de conciertos en vivo. Pero poco a poco se tornaron aburridos, lo que hizo que cada vez fueran menos los productores que realizaran este tipo de videos.

Lo que busco es contrario a este concepto. Busco crear intriga a través de los trozos de imagen; intriga que incite a la reflexión. Esto lo busco porque el objetivo de mi música es precisamente lograr la reflexión. Este tipo de construcción probablemente no sea la más adecuada para música que tenga otra intención, o para otro tipo de mensaje.

Sin embargo, tal intención no es fácil de llevar a cabo. Como dijo Gustavo Méndez: "Hay video clips que han sido censurados porque venden ideas políticas, conceptos, movimientos. Aquí, creo que el video clip es también un instrumento de promoción de conceptos."¹ Sin embargo, se oyen voces de queja entre los espectadores y conocedores del medio al respecto: "...lamentablemente, el video clip ha sido utilizado en pocas ocasiones para transmitir, llevar un mensaje más allá del mero producto."²

Es, pues, ésta la idea que mueve el video clip.

¹ Gustavo Méndez. Definición conceptual del video clip: sus elementos creativos, artísticos y narrativos. Ponencia en "Música para los ojos: Primer Festival Seminario Latinoamericano del Video Clip". Parque Central. Caracas, 31 de julio de 1986.

² Juan Simón López. Ponencia en "Música para los ojos: Primer Festival Seminario Latinoamericano del Video Clip". Parque Central. Caracas, 8 de agosto de 1986.

Entendamos por estructura del video las diferentes formas en que la idea o ideas van a estar desarrolladas. Si bien es cierto que, por acuerdo tásito entre quines se manejan en el medio de los clips, este género tiene unas características determinadas, no siempre son estas características cumplidas con rigor. Todo aquello que sea posible hacer en la técnica de la imagen será permitido. Desenvolverse en un universo en tal aparente caos, lejos de proveernos de una exquisita libertad creativa -lo cual, por supuesto, hace- nos sume en un maremagnum de alternativas para escoger aquella que, a nuestro juicio, nos luzca más apropiada para llevar a cabo la acción comunicacional.

Sin embargo, en nuestro caso, la idea del video conlleva de manera implícita su estructura. El video, de acuerdo a la idea del bombardeo de imágenes, se realizará por múltiples cortes, con tomas muy cortas, haciendo uso muy moderado de recursos de dilatación como las disolvencias, y usando éstas sólo de forma violenta, con un corto tiempo de disolución.

Asimismo, el video debe contar con uniformidad de estilo. Esta uniformidad la trataremos de lograr mediante, entre otras cosas, el uso del blanco y negro absoluto, sin la irrupción repentina de colores a la que nos tienen acostumbrados los videos comerciales.

Este concepto es difícil de manejar por una sola persona. Por lo cual se propuso a algunos compañeros compositores, poetas, conductores de Carrancas de Social, estudiantes de Arte y psicólogos, la realización de un taller para dar con las imágenes adecuadas para lograr el fin propuesto.

VI.3 El brainstorm: búsqueda de las imágenes afines

Rodríguez, sentados todos alrededor de una larga mesa, y comenzamos a disparar ideas sin censura de ningún tipo, ni aun tratándose de imágenes de desnudos que estarían de hecho censuradas por nuestra televisión.

Las imágenes que van a aperecer en pantalla son, por supuesto, la clave del éxito de la parte visual de un video clip. La otra parte es responsabilidad de la música. Pero al meternos dentro de este género ya no podemos dividir una cosa de la otra, razón por la cual ambas facetas del producto deben ser igualmente cuidadas para lograr la transmisión del mensaje.

¿Qué se busca?

Primero, la comunicación con las personas con la menor cantidad de ruido posible. Es necesario en nuestro caso que el ruido no deseado sea por completo eliminado, no dejando al azar factor alguno que permita que el video sea defectuoso. Si bien es cierto, y podría objetarse, que nuestro video está lleno de ruido, al saturarlo de imágenes cortadas y muy rápidas que no dan oportunidad al espectador a digerir bien la información visual, este ruido no es factor de perturbación para la captación del mensaje. ¿Por qué? Porque no hay tal cosa como un mensaje único que captar dentro de las marismas de la información visual que recibirá ese espectador. Lo que se anhela es que, dentro de límites establecidos por las imágenes, la estructura y el tratamiento del video clip, cada espectador desarrolle su propia respuesta, adecuada a su propia realidad y acorde a su entorno personal y a su interioridad.

Este concepto es difícil de manejar por una sola persona, razón por la cual propuse a algunos compañeros compositores, poetas, estudiantes de Comunicación Social, estudiantes de Arte y psicólogos, la realización de un brainstorm para dar con las imágenes adecuadas para lograr el fin propuesto.

En tal sentido nos reunimos en casa de uno de ellos, el señor Manuel Viso Rodríguez, sentados todos alrededor de una larga mesa, y comenzamos a disparar ideas sin censura de ningún tipo, ni aun tratándose de imágenes de desnudos que estarían de hecho censuradas por nuestra televisión.

El resultado de tal encuentro -el cual repetimos una semana después- no nos proveyó de una gran cantidad de ideas, pero sí nos ayudó a sentar los ejes dramáticos que seguiría el trabajo. Estos fueron los siguientes:

Fuerzas de Paz

Tiempo de Juego

La situación en esta pieza es dialéctica a la obra. El video clip para cada momento fue

para El video clip se desarrollará siguiendo tres ejes paralelos e independientes:

1- Eje de la Guerra. Este eje estará representado muy ambiguamente por una silueta representando a la muerte. *presentará a la banda tocando con niños como*

mano 2- Eje del juego, donde enfocaremos al ajedrez como juego-guerra por excelencia. *animado, representando un monitor casillero que dibuja y describe una*

ciudad 3- Eje del amor, realizado en animación en cine, probablemente en formato de 16 mm. Aquí aparecería la pareja, formada por personajes ajenos a la banda, durante una relación más bien extraña y forzada. *del país.*

4- Eje de relación, constituido por el artista y su banda en interpretación de la pieza.

5- Eje personal. Si bien no es muy apropiado el término, este eje busca las imágenes que, surgidas de la motivación misma de la canción, van a transmitir de forma visual la intención del compositor, jugando con códigos diferentes en forma pero similares en contenido al código de frases de la pieza musical. *no se puede decir*

Todos estos ejes se irían desarrollando paralelamente, con la inserción de imágenes correspondientes a cada uno de ellos, sin que ninguna de ellas tuviese continuidad narrativa o dramática, ni ningún tipo de reforzamiento de la letra de la canción.

A pesar de las diferencias, en ambos casos se busca la fijación de posiciones por parte de quien mira el video clip. Se busca imposibilitar una reacción indiferente ante realidades que de alguna manera inquietan al compositor.

Fuerzas de Paz

La situación en esta pieza es diferente a la otra. El video clip para este número fue pensado en base a lo siguiente:

- 1- Eje musical. Aquí se presentará a la banda tocando con niños como instrumentos.
- 2- Eje animado, representando un monitor cardíaco que dibuja y desdibuja una ciudad, así como los rostros silueteados de los músicos de la banda.
- 3- Eje real, representado por imágenes reales, tomadas de los archivos noticiosos de las diferentes estaciones de T.V. del país.
- 4- Eje personal. Nuevamente la situación descrita anteriormente.

Esta canción, por su característica de mensaje social, debe reforzar su intención disfrazada con imágenes que aclaren determinadamente su fin. No es el caso de la subjetivización que buscábamos en el video anterior; por el contrario, aquí es la canción la que nos deja un poco fallos, y es el video quien tiene que venir en nuestro auxilio.

Esta combinación de imágenes no será tratada de forma tan drástica como en el video anterior. Se hará uso de las disolvencias más suaves, de cortes menos bruscos y se seguirá un poco más la trayectoria dramática, sin que esto implique la sujeción a una historia formal.

A pesar de las diferencias, en ambos casos se busca la fijación de posiciones por parte de quien mira el video clip. Se busca imposibilitar una reacción indiferente ante realidades que de alguna manera inquietan al compositor.

Fuerzas de Paz.

Aquí la estructura es distinta. La banda aparecerá cuando haya que subrayar frases importantes dentro de la acción. La mayoría del video estará ocupada por videos de archivo de noticias en los que aparecen las secenas

VI.4 La Sinopsis

Afganistán, las hambrunas de Etiopía, y, sobre todo, los desaparecidos de Chile. Algunas tomas pueden ser re-creadas, para enfatizar puntos dramáticos de interés dentro de la línea visual. el eje personal entra como intruso, en los momentos sang

Tiempo de Juego.

el espectador presencia la crueldad de la muerte y dejando el final de cada historia a su imaginación o a su reflexión

El video comienza en fade in hasta tener en imagen a Antonio Fernández, ejecutando la guitarra. El primer eje que hará aparición será el eje del juego, con planos de tableros de ajedrez y manos moviendo las piezas. Posteriormente, se intercalarán imágenes de los demás ejes en un orden aproximado a amor, guerra, amor, juego, guerra; intercalando el eje personal como ruptura de los anteriores y como prelude al nuevo eje que vamos a ver. El eje musical entra plenamente en juego cuando se oye el ruido de la batería, mostrándonos la primera imagen de la banda tocando en el estudio de grabación.

La estructura se mantiene hasta el final, dándo cada vez más peso al eje de la muerte, hasta concluir con la confluencia de este eje con el eje del juego en la toma final: es la muerte la que juega al ajedrez.

Presentamos aquí los story boards finales para cada uno de los video clip (ver páginas siguientes). En ellos incluimos cada uno de los planos importantes y esenciales de cada video clip.

Fuerzas de Paz.

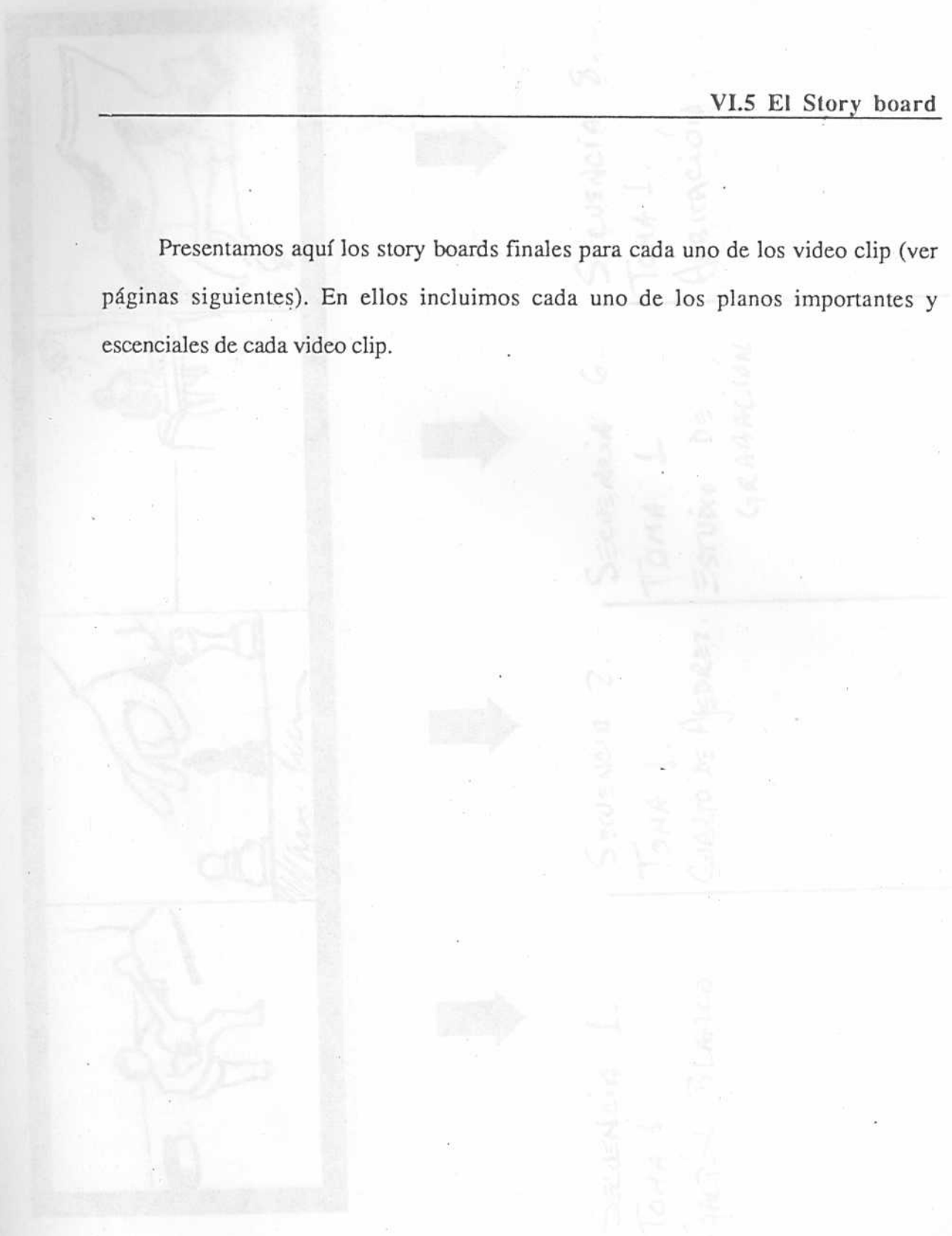
Aquí la estructura es distinta. La banda aparecerá cuando haya que subrayar frases importantes dentro de la canción. La mayoría del video estará ocupada por videos de archivo de noticieros en los que aparecen las masacres de Biafra, Viet-Nam, Afganistán, las hambrunas de Etiopía, y, sobre todo, los desaparecidos de Chile. Algunas tomas pueden ser re-creadas, para enfatizar puntos dramáticos de interés dentro de la línea visual. el eje personal entra como intruso, en los momentos sangrientos, evitándo que el espectador presencia la crueldad de la manera cruda y dejando el final de cada historia a su imaginación o a su memoria.

El eje de animación, el monitor cardíaco, marcará un ritmo dramático, acelerándose muy lentamente al principio, apareciendo cada dos o tres compases, hasta que, casi al final, llega a dominar, apareciendo en cada tiempo del compás.

El final del clip será esta línea cardíaca en estado de reposo, con su habitual sonido sostenido.

VI.5 El Story board

Presentamos aquí los story boards finales para cada uno de los video clip (ver páginas siguientes). En ellos incluimos cada uno de los planos importantes y esenciales de cada video clip.



Secuencia 8.
Toma 1.
Animación

Secuencia 6.
Toma 1.
Escena de GRACIAS

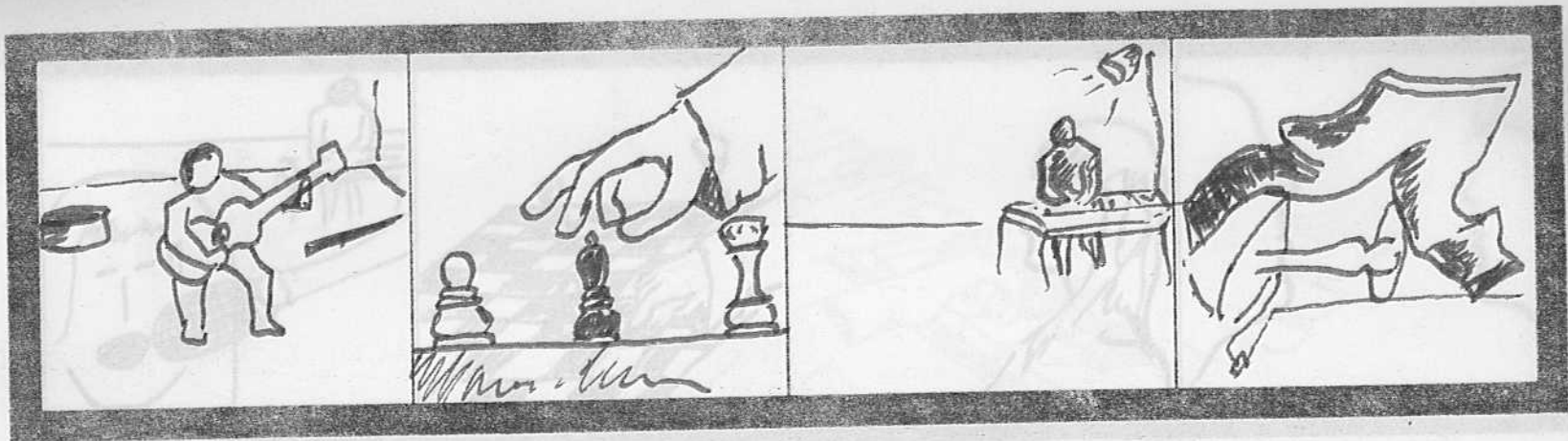
Secuencia 2.
Toma 1.
Cuadro de Afectos

Secuencia 1.
Toma 1.
Cinco Blanco

Story Board.
Tiempo de Juego

Tiempo de juego

Story Board.



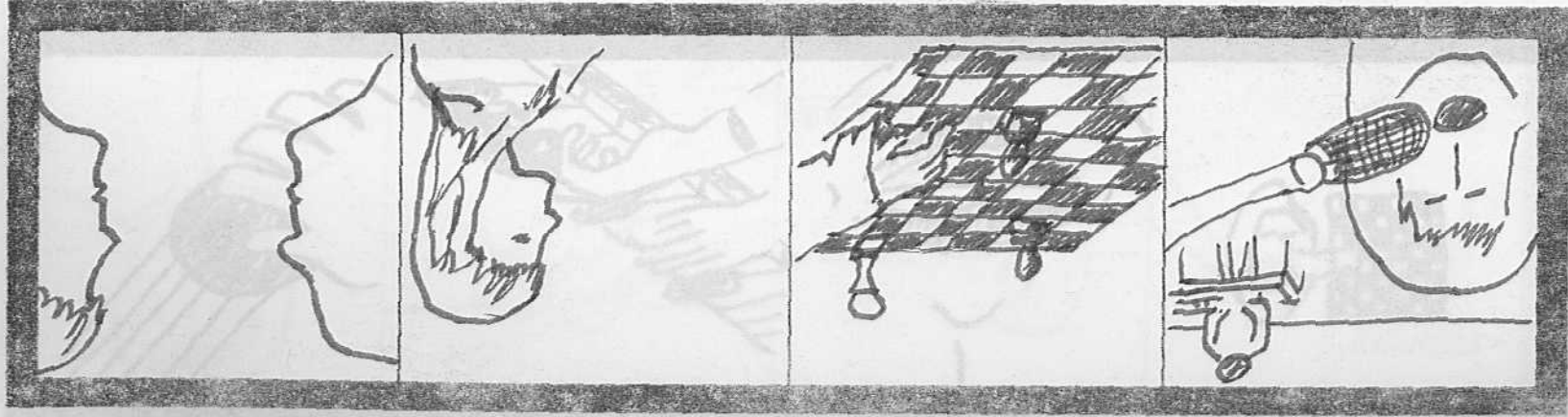
SECUENCIA 1.
TOMA 1.
GALÓN BLANCO.

SECUENCIA 2.
TOMA 1.
CUARTO DE AJEDREZ.

SECUENCIA 6.
TOMA 1
ESTUDIO DE GRABACIÓN

SECUENCIA 8.
TOMA 1.
HABITACIÓN

Página No 72



SECUENCIA 16
TOMA 1.
HABITACION



SECUENCIA 13
TOMA 1.
HABITACION



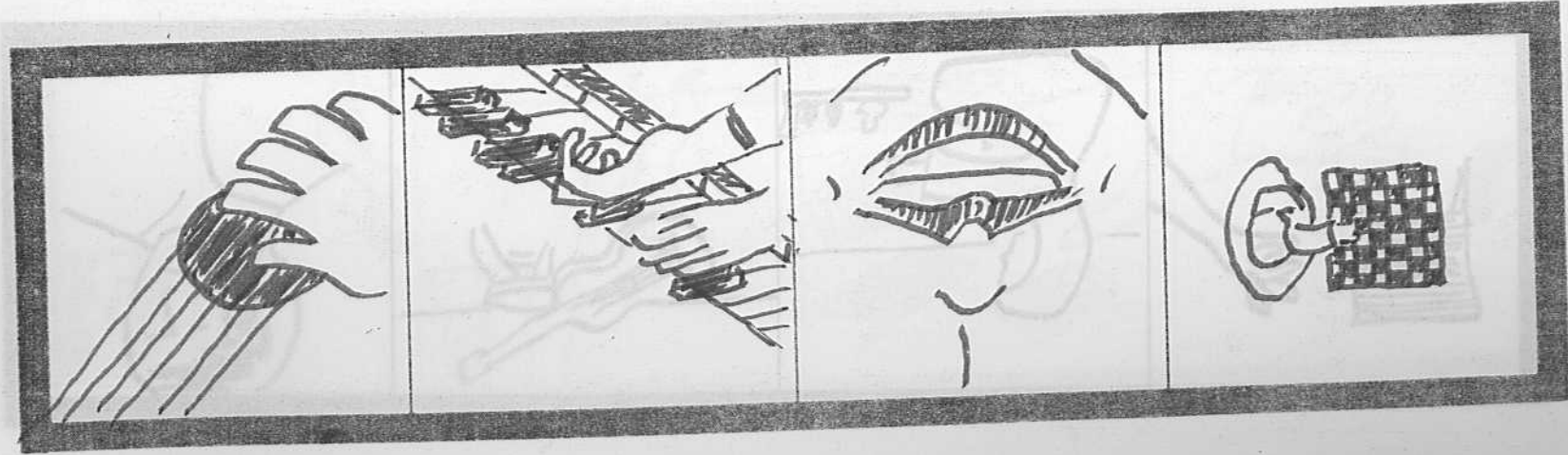
SECUENCIA 11
TOMA 1.
HABITACION DE
ALEJANDRO



SECUENCIA 10.
TOMA 3
ESTUDIO DE GRABACION
ALEJANDRO

Story Board.

Página No 73



SECUENCIA 20
TOMA 4.
HABITACION.

SECUENCIA 20
TOMA 2.

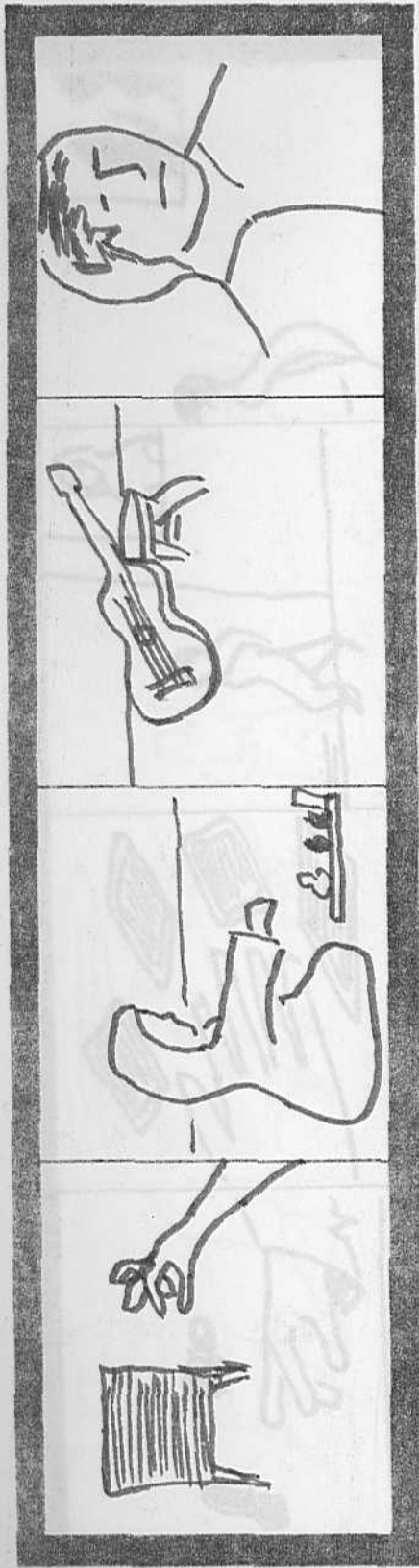
SECUENCIA 20
TOMA 1.
ESTUDIO DE
GRABACION.

SECUENCIA 17.
TOMA 1.
HABITACION DE
ALEJANDRE.

Story Board.

Página No 741

Story Board.



SECUENCIA 21.
TOMA 1.
HABITACIÓN.
AJEDREZ



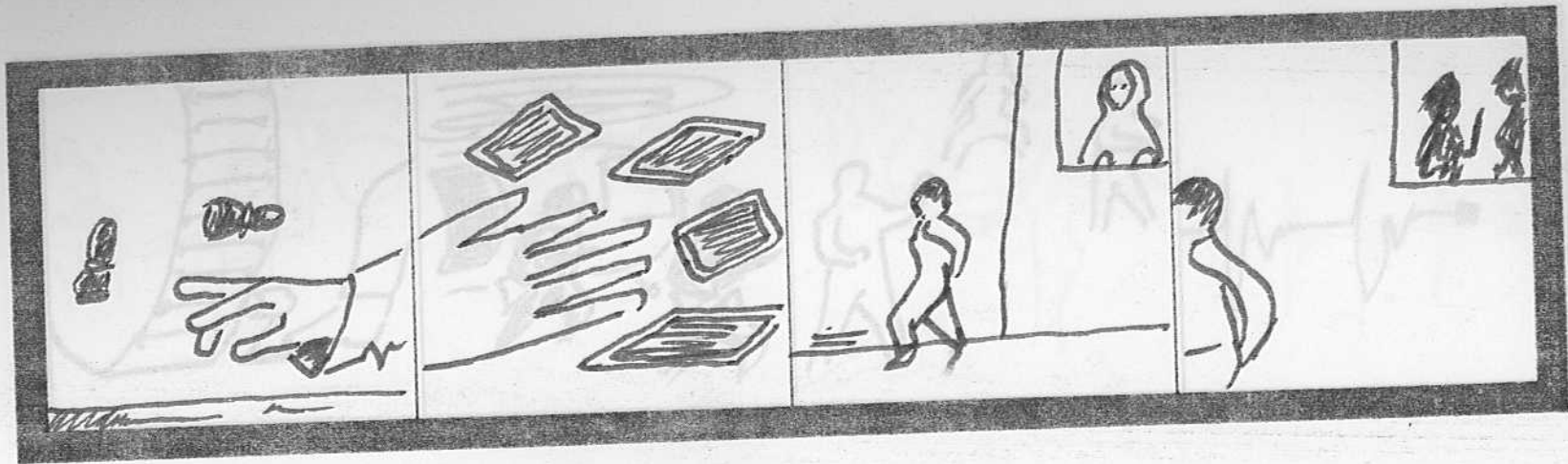
SECUENCIA 22
TOMA 1.
HABITACIÓN
DE
AJEDREZ.



SECUENCIA 23.
TOMA 3.
ESTUDIO DE
GRABACIÓN.



SECUENCIA 24.
TOMA 1.
HABITACIÓN.



SECUENCIA 25
TOMA 2.
HABITACION DE
AJEDREZ.



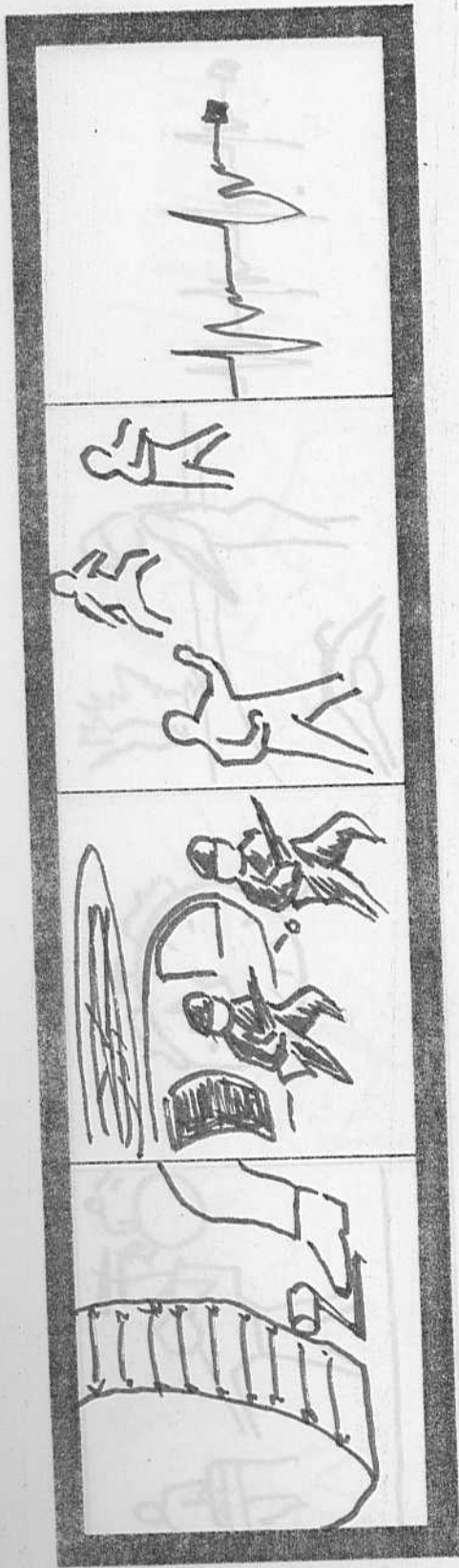
SECUENCIA 26.
TOMA 1.
ESTUDIO DE
GRABACION.



SECUENCIA 30.
TOMA 1.
CALLEJÓN.
BLANCO.



SECUENCIA 30.
TOMA 2.
CALLEJÓN.



Story Board.

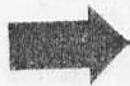
FUERZAS DE PAZ.



SECUENCIA 1
TOMA 2
ESCENARIO.



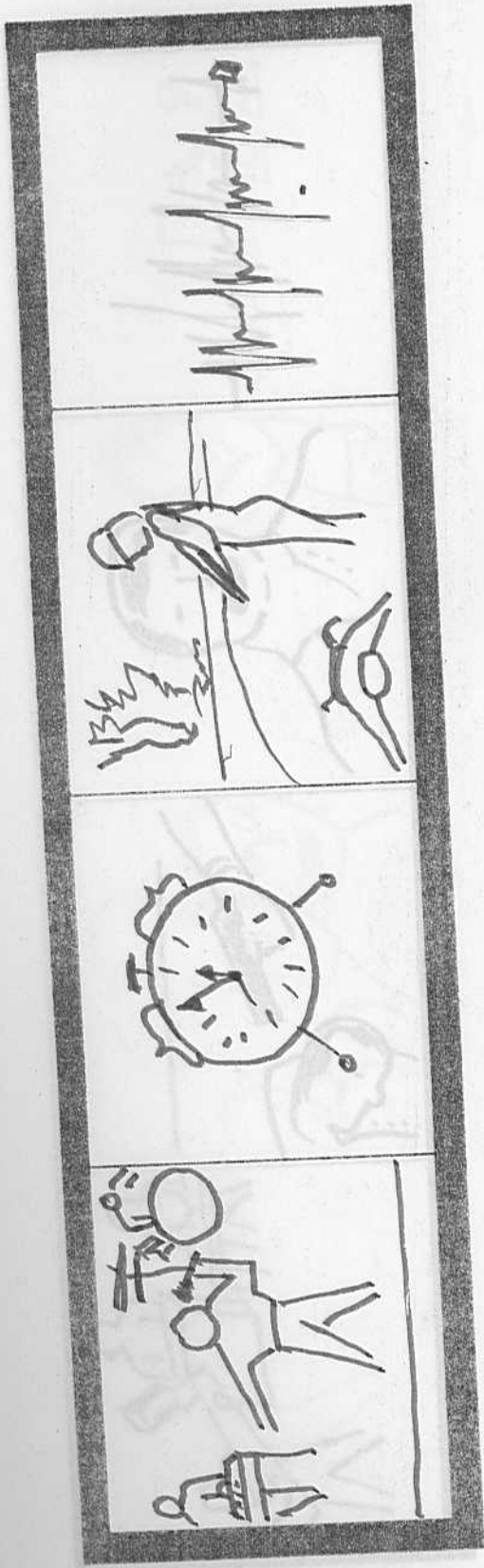
SECUENCIA 2.
TOMA 1.
DECORADO NEGRO



SECUENCIA 3.
TOMA 1.
ESCENARIO
BLANCO.



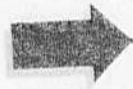
SECUENCIA 4.
TOMA 1.



Story Board.



SECUENCIA 5.
TOMA 1.
ESCENARIO. BLANCO.



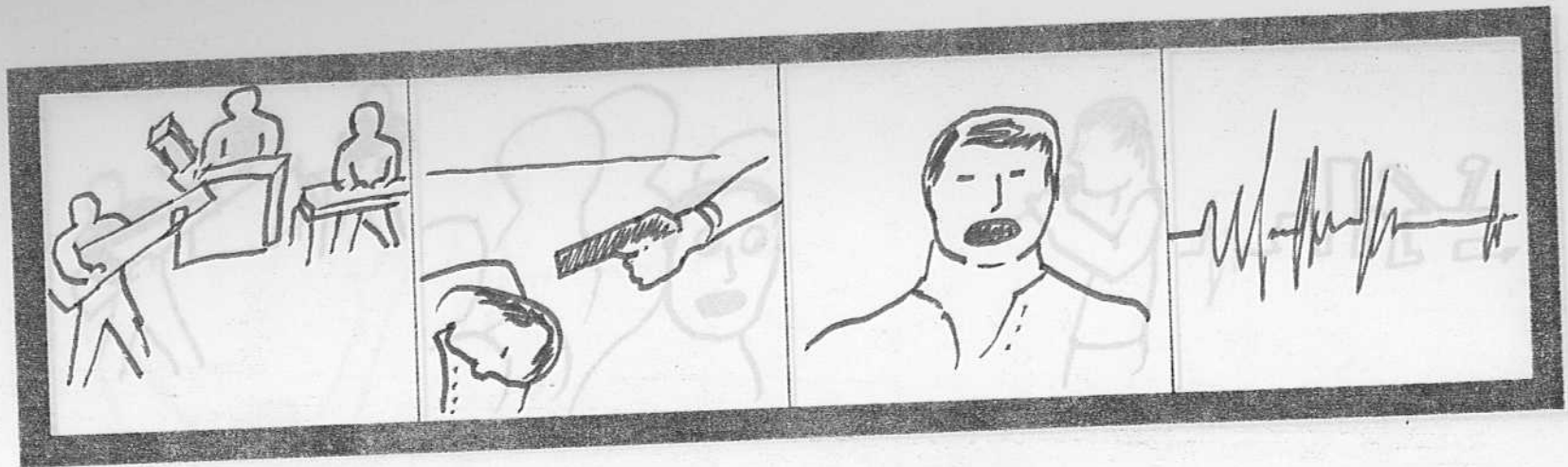
SECUENCIA 6.
TOMA 1.
DECORADO NEGRO.



SECUENCIA 7.
TOMA 6.
ESCENARIO.



SECUENCIA 8.
TOMA 1.



SECUENCIA 9.
TOMA 1.
ESCENARIO BLANCO.
BLANCO.



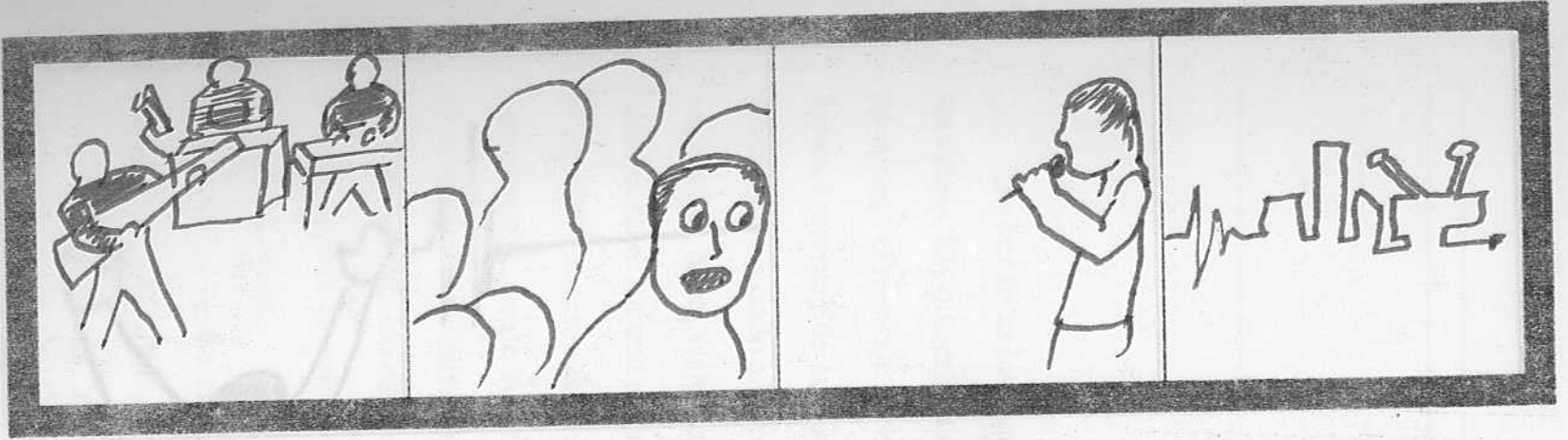
SECUENCIA 10.



SECUENCIA 11.
TOMA 6.
ESCENARIO.



SECUENCIA 12.
TOMA 1.



SECUENCIA 13.
TOMA 1.
ESCENARIO
BLANCO.



SECUENCIA 14.



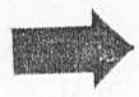
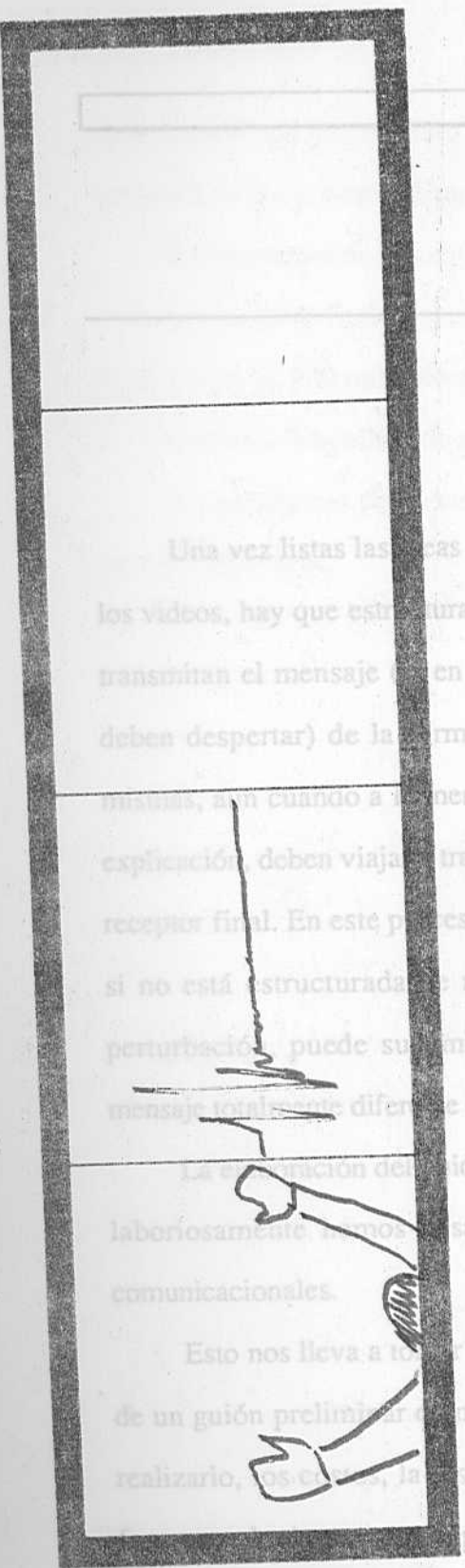
SECUENCIA 15.
TOMA 3.
ESCENARIO



SECUENCIA 16.

VII. EL GUION

VII.1 El guión primario



Secuencia 20.

18

Secuencia

TOMA 1.

SCENARIO

Story Board.

Página No 81

Una vez listas las ideas que haremos a través de la elaboración de los videos, hay que estructurarlas de forma coherente, significativa, buscando que transmitan el mensaje (en este caso, que despierten el mensaje que se supone deben despertar) de la forma más certera y eficiente posible. Las ideas por sí mismas, aun cuando a veces el creador parece que son ideas que no necesitan explicación, deben viajar a través de los medios de comunicación para alcanzar a su receptor final. En este proceso, abundando en las distorsiones, la idea original, si no está estructurada de manera adecuada para resistir los embates de esta perturbación, puede sufrir: deformándose hasta el límite de transmitir un mensaje totalmente diferente e incluso contradictorio al que pretendía.

La función del guión es, pues, el seguro patente de que esas ideas que tan laboriosamente se han desarrollado, van a poder sobrevivir a los obstáculos comunicacionales.

Esto nos lleva a tener el guión con suma atención. Desde la elaboración de un guión preliminar de manera de poder medir de alguna manera la factibilidad de realizarlo, los costos, la disponibilidad de equipos y personal, etc. De esta manera se prevé lo que se previsto surgiría antes de comenzar la grabación final, ahorrándonos así mucho tiempo, dinero y dolores de cabeza.

Realizamos estos guiones y los discutimos, lo cual nos permite saber que muchas de nuestras ideas eran imposibles de realizar con un presupuesto limitado.

VII. EL GUIÓN

VII.1 El guión primario.

Una vez listas las ideas que habrán de guiarnos a través de la elaboración de los videos, hay que estructurarlas de forma coherente, significativa, buscando que transmitan el mensaje (o, en este caso, que despierten el mensaje que se supone deben despertar) de la forma más certera y eficiente posible. Las ideas por sí mismas, aun cuando a la mente del creador parezcan tan obvias que no necesitan explicación, deben viajar a través de los medios de comunicación para alcanzar a su receptor final. En este proceso, abundante en ruido y distorsiones, la idea original, si no está estructurada de manera adecuada para resistir los embates de esta perturbación, puede sucumbir: deformándose hasta el límite de transmitir un mensaje totalmente diferente e incluso contradictorio de aquel que pretendía.

La elaboración del guión es, pues, el seguro patente de que esas ideas que tan laboriosamente hemos desarrollado, van a poder sobrevivir a los obstáculos comunicacionales.

Esto nos lleva a tomar el guión con suma atención. Decidimos la elaboración de un guión preliminar de manera de poder medir de antemano la factibilidad de realizarlo, los costos, la disponibilidad de equipos y colaboradores, etc. De esta forma, cualquier error o imprevisto surgiría antes de comenzar la grabación final, *ahorrándonos así mucho tiempo, dinero y dolores de cabeza.*

Realizamos estos guiones y los discutimos, lo cual nos permitió comprobar que muchas de nuestras ideas eran imposibles de realizar con un presupuesto medio

(aun cuando ese presupuesto fuera el mismo con el que cuentan los productores nacionales a la hora de realizar un video)¹

En las reuniones siguientes tratamos de hallar alternativas que cupieran dentro de un presupuesto ficticio (basado en las actuales ventas de los cantantes de éxito) de alrededor de 100 mil bolívares.

Creemos haber llegado a tal fin con el resultado final de los guiones.

En las páginas siguientes aparecen transcripciones de estos guiones finales para ambos videos.

Galpón. Interior. Noche.

T1: P.G. de una persona sentada en una posición que se ve a través de una guitarra. Se encuentra en el interior de un gran galpón vacío, con signos de haber sido abandonado hace mucho tiempo, parcialmente vacío, con restos de artefactos metálicos que parecen armas en desuso. El guitarrista, vestido de blanco, es visto por la cámara en un picado pronunciado. Posteriormente, la toma se va cerrando hasta que culmina en un P.P. de los dedos de la mano derecha del guitarrista mientras pulsa las cuerdas de su instrumento.

¹ Los productores nacionales reciben 1 (uno) bolívar por cada disco que haya vendido el artista para la realización del video. Entrevista con Enrique Lazo, productor de videos musicales

VIDEO CLIP: TIEMPO DE JUEGO**IMAGEN****SECUENCIA 1**

Galpón. Interior. Noche.

T1: P.G. de una persona sentada en una pequeña silla, tocando una guitarra. Se encuentra en el interior de un gran galpón blanco, con aspecto de haber sido abandonado hace mucho tiempo, parcialmente vacío, con restos de artefactos metálicos que semejan armas en desuso. El guitarrista, vestido de blanco, es visto por la cámara en un picado pronunciado. Posteriormente, la toma se va cerrando hasta que culmina en un P.P. de los dedos de la mano derecha del guitarrista mientras pulsan las cuerdas de su instrumento.

SECUENCIA 2

Cuarto. Interior. Noche.

(Realizada en película de 16 mm. Posterior pase a telecine)

T1: P.P. de un tablero de ajedrez, clásico, en blanco y negro. Las fichas son las convencionales. Sus formas, simples: sin adornos. El cuarto está sumido en la más absoluta penumbra, dejándonos ver solamente el tablero de ajedrez, con una partida a medio terminar. No podemos ver bien la posición de las fichas ya que la cámara está al mismo nivel del tablero. Una mano pálida entra en cuadro y mueve una de las fichas para luego salir de cuadro.

Secuencia 3

ANIMACION *erior. Noche.*

(Realizada en película de 16 mm.. Posterior pase a telecine)

Sobre un fondo negro comienza a dibujarse por sí mismo el rostro de un hombre. Una línea blanca realiza el contorno completo de la cara. Posteriormente, comienza a rellenarse el dibujo con color amarillo, acentuando la intensidad en las zonas donde se requiera para comenzar a dar volumen a la cara.

TZ: P.P. del rostro del hombre que previamente viene dibujarse por sí mismo. La toma cerrada nos muestra una mucca de extrñeza, mas no de asombro. Cierre los ojos con ternid.

Secuencia 4

Habitación. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 75%)

T1: P.M. de una hermosa joven vestida con un sweater de color claro y una bufanda. Se quita el sweater, pero en lugar de depositarlo en la cama con cuidado, lo lanza con furia sobre los objetos que hay en la habitación y sobre las paredes.

T2: P.P. del rostro del hombre que previamente vimos dibujarse por sí mismo. La toma cerrada nos muestra una mueca de extrañeza, mas no de asombro. Cierra los ojos con lentitud.

Secuencia 5

Habitación de ajedrez. Interior. Noche.

T1: P.P.. La cámara, aún en toma cerrada, no nos permite ver quién está jugando. Una mano muy parecida a la anterior recoge una de las fichas contrarias a la que movió la primera mano en la secuencia anterior, y hace la jugada. La cámara ya no está a nivel del tablero de ajedrez, sino un poco más arriba, en ligero picado. Muy lentamente comienza a abrir el cuadro, hasta incluir en él algo del antebrazo del jugador. arriba y al lado del sujeto, lo cual produce sombra en la mitad de su rostro.

Secuencia 6

Estudio de grabación. Interior. Noche.

T1: P.S. del estudio (más específicamente: el lugar donde se ejecutan los instrumentos; no la cabina de control). Al fondo está una persona sentada tras un sintetizador electrónico, ejecutando la pieza. El estudio está a media luz y lleno de humo proveniente de los cigarrillos que llenan un cenicero. Apenas si podemos distinguir el rostro del pianista. La iluminación proviene de una fuente única, ubicada arriba y al lado del sujeto, lo cual produce sombra en la mitad de su rostro.

T3: P.P.P. de los ojos del intérprete.

T4: P.G. donde observamos la espalda del guitarrista. Zeeus back y dolly back (muy rápidos) hasta que la imagen casi se pierde en un fondo negro.

Secuencia 7

Galpón. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 75%)

T1: P.G. Picado severo del guitarrista que continúa tocando la canción. Comienza un zoom in nuevamente, pero ahora la cámara se detiene en P.M. del intérprete. Vemos parte del mango de la guitarra y su cara, que refleja una pasividad e inexpresividad sin límites.

T2: P.P. de los dedos deslizándose por sobre los trastes de la guitarra.

camisa. Está mordiendo el labio inferior y tiene los ojos muy apretados

T3: P.P.P. de los ojos del intérprete.

T3: P.P. de la cara del hombre con los ojos cerrados. Comienza a dolly

T4: P.G. donde observamos la espalda del guitarrista. Zoom back y dolly back (muy rápidos) hasta que la imagen casi se pierde en un fondo negro.

Secuencia 8

Habitación. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 75%)

T1: P.P. de un pantalón en el momento en que choca contra la pared, llevándose por delante varios objetos colocados sobre una mesa que se interpuso en su camino.

T2: P.P. del rostro de la muchacha que lucha con furia por despojarse de su camisa. Está mordiéndose el labio inferior y tiene los ojos muy apretados.

T3: P.P. de la cara del hombre con los ojos cerrados. Comienza a abrirlos.

Secuencia 9

ANIMACION

T1: Sobre un fondo negro comienza a dibujarse la silueta del rostro de la muchacha que vimos en la toma anterior, abarcando todo el cuadro, hasta completarse. Posteriormente comienza a colorearse de amarillo, resaltando los lugares en donde sea necesario para dar volumen al rostro.

Secuencia 10

Estudio de grabación. Interior. Noche.

T1: P.P. del tablero de ajedrez. Picado algo más profundizado que la última vez. Quedan pocas piezas: ambos reyes, ambas reinas, un peón por lado y una torre por lado. El rey blanco amenaza al negro. La mano entra en cuadro y mueve al rey negro.

T1: P.A. de la cantante interpretando el tema en medio del estudio. Tiene puestos los audífonos y canta frente al micrófono. Detrás está el pianista, sin foco definido, acompañándola.

T2: P.P. del rostro de la cantante frente al micrófono.

T3: P.P. de las manos del pianista mientras ejecuta. Picado 45°.

Secuencia 11

Habitación de ajedrez. Interior. Noche.

T1: P.P. del tablero de ajedrez. Picado algo más pronunciado que la última vez. Quedan pocas piezas: ambos reyes, ambas reinas, un peón por lado y una torre por lado. El rey blanco amenaza al negro. La mano entra en cuadro y mueve al rey negro. Luego sale de cuadro. *interpretando la pieza frente al micrófono. Esta vez lleva los ojos vendados.*

T2: P.P. de los pies del pianista que la acompaña. La cámara está a ras del suelo y se observan los movimientos de los pedales.

T3: P.P. del rostro de la muchacha, quien trata de liberarse de la venda de sus ojos sin lograrlo, mientras continúa cantando.

Secuencia 12

Estudio de grabación. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 80%)

T1: T.H. La muchacha ha terminado de desdondarse y vemos sus hombros al desplazarse mientras cruza el cuadro de derecha a izquierda, con la mirada fija en un punto.

T1: P.M. de la cantante, interpretando la pieza frente al micrófono. Esta vez lleva los ojos vendados.

T2: T.H. del hombre de perfil, al lado izquierdo del cuadro, mirando hacia el suelo.
T2: P.P. de los pies del pianista que la acompaña. La cámara está a ras del suelo y se observan los movimientos de los pedales.

T3: P.P. del rostro de la muchacha, quien trata de liberarse de la venda de sus ojos sin lograrlo, mientras continúa cantando.

Secuencia 13

Habitación. Interior. Noche

(Cámara lenta: 80%)

T1: T.H.. La muchacha ha terminado de desnudarse y vemos sus hombros al descubierto mientras cruza el cuadro de derecha a izquierda, con la mirada fija en un punto más allá del límite del cuadro. Hay rabia en su cara.

T2: T.H. del hombre de perfil, al lado izquierdo del cuadro, mirando hacia el lado derecho.

Secuencia 15
Secuencia 14

Escena de grabación. Interior. Noche.
ANIMACION

T1: El rostro del hombre comienza a adquirir diferentes tonalidades por la añadidura del color rojo. La idea es completar la gama de colores del rostro del personaje utilizando la técnica de los colores primarios mezclados. Así pues, el rojo será utilizado en aquellas zonas que así lo ameriten.

Secuencia 15

Estudio de grabación. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 80%)

T1: P.S. La cámara comienza a rotar describiendo una órbita que tiene como centro a la cantante. Ella está interpretando la pieza con los ojos vendados y las manos atadas detrás de la espalda. La cámara aumenta la velocidad de rotación.

la mujer en el derecho. Ella continúa caminando hacia él con furia contenida hasta que casi hace chocar su cara con la de él.

Secuencia 16

Habitación. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 80%) Interior. Noche.

T1: P.S. en picado total de la figura que juega al ajedrez. Está envuelta en una especie de manto raído de color oscuro, que sólo nos permite ver la cabeza. Está desolada y luce cansado. Levanta una mano con parsimonia y mueve una de las

fichas. T1: P.M.. Ambos sujetos, el hombre y la mujer, están en cuadro. Cada uno aparece en el borde correspondiente del cuadro: el hombre en el lado y izquierdo y la mujer en el derecho. Ella continúa caminando hacia él con furia contenida, hasta que casi hace chocar su cara con la de él.

Secuencia 17

Habitación de ajedrez. Interior. Noche.

Habitación. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 85%)

T1: P.S. en picado total de la figura que juega al ajedrez. Está envuelta en una especie de manto raído de color oscuro, que sólo nos permite ver la cabeza. Está despeinado y luce cansado. Levanta una mano con parsimonia y mueve una de las fichas de su lado del tablero.

*los ojos, esperando la colisión. El peso del
bazo, lo que vemos es el choque entre ambas cabezas, en la regu- de la boca
Ambas cabezas rebotan por el impacto, obligando a sus propietarios a salir del
cuadro al caer hacia atrás.*

Secuencia 18

(ANIMACION)

Habitación. Interior. Noche.

(Cámara lenta: 85%)

T1: T.H. En el cuadro, frente a frente y de perfil a la cámara, vemos al hombre y a la mujer. Ella acerca la cabeza a la de él, con violencia, y a una velocidad inusual. Él cierra los ojos, esperando la colisión. En el momento del beso, lo que vemos es el choque entre ambas cabezas, en la región de la boca. Ambas cabezas rebotan por el impacto, obligando a sus propietarios a salir de cuadro al caer hacia atrás.

Secuencia 19**(ANIMACION)**

Estudio de grabación. Interior. Noche.

T1: P.P. La cabeza del hombre ha terminado su proceso de construcción. Ya tiene forma y volúmen. A pesar de no ver los colores, podemos notar la diferencia de matices de gris en el rostro. *verso.*

T2: P.P. La cabeza de la mujer completa su proceso de construcción. *ambas manos están muy cerca una de la otra. Cámara: picado leve. a cámara de las telas.*

T3: P.P. de las mano izquierda del guitarrista. *Aspirándose por los uñetas al ritmo de la canción.*

T4: P.P. de la mano derecha del guitarrista mientras digita un pasaje de la canción.

T5: P.P. de los ojos vendados de la cantante, frente al micrófono. *Cámara: contrapicado severo.*

Secuencia 20

Estudio de grabación. Interior. Noche.

T1 : P.P. La boca de la cantante frasea una de las líneas de la canción. La cámara está en contrapicado severo.

T2: P.P. de las manos del pianista mientras ejecuta un pasaje en el cual ambas manos están muy cerca una de la otra. Cámara en picado leve, a nivel de las teclas.

T3: P.P. de la mano izquierda del guitarrista, desplazándose por los trastes al ritmo de la canción.

T4: P.P. de la mano derecha del guitarrista mientras digita un pasaje de la canción.

T5: P.P. de los ojos vendados de la cantante, frente al micrófono. Cámara en contrapicado severo.

Secuencia 21

(Cámara lenta 90%)

Habitación. Interior. Noche.

T1: P.P. el rostro de la mujer comienza a desfigurarse, mediante la adición de colores (matrices de gris) en lugares poco usuales. Poco a poco se va convirtiendo

en una T1: P.P. de la mano de la mujer y parte de su antebrazo, mientras cae de espaldas. La toma sólo nos muestra la mano en su proceso de caída, hasta que desaparece del cuadro.

T2: P.P. de la mano del hombre, en posición contraria a la de la mujer, mientras cae y sale de cuadro.

Secuencia 21(ANIMACION)

Habitación de ajedrez interior. Noche.

T1: P.P. el rostro de la mujer comienza a desfigurarse, mediante la adición de colores (matices de gris) en lugares poco usuales. Poco a poco se va convirtiendo en una mancha de sombras.

envuelta en mantos. Ahora la vemos en el lado contrario del tablero, a punto de realizar un movimiento. Nos damos cuenta de que está jugando un solitario.

Secuencia 22

Habitación de ajedrez. Interior. Noche.

T1: P.S. de la figura envuelta en mantos. Ahora la vemos en el lado contrario del tablero, a punto de realizar un movimiento. Nos damos cuenta de que está jugando un solitario.

del piano y han sacado un mazo de cartas. El partido es a repartido y todos se disponen a jugar

T2: P.P. La cámara a ras del suelo capta el perfume que entra arriba los ojos de la cámara.

T3: P.P. de la guitarra, apoyada contra la silla que antes ocupara el guitarrista

Secuencia 23

Estudio de grabación. Interior. Noche.

T1: P.S. La situación en el estudio ha cambiado. La cantante ya no está cantando la pieza ni tampoco los músicos están tocando. Todos están reunidos en torno a la cubierta del piano y han sacado un mazo de cartas. El pianista está repartiendo y todos se disponen a jugar.

T2: P.P. de la cara del hombre que se voltea hacia donde está la muchacha.

T2: P.P. La cámara a ras del suelo capta el pañuelo que antes cubría los ojos de la cantante. P. de los ojos de la muchacha que miran al hombre.

T3: P.P. de la guitarra, apoyada contra la silla que antes ocupara el guitarrista.

Secuencia 24

Habitación. Interior. Noche.

T1: P.M. La cámara a ras del suelo, en ligero contrapicado, toma a la figura.
T1: P.S. La mujer se incorpora del piso y queda sentada en él. Un poco más atrás, y parcialmente fuera de foco, vemos al hombre que ya está levantado.

T2: P.P. de la cara del hombre que se voltea hacia donde está la muchacha.

T3: P.P.P. de los ojos de la muchacha que miran al hombre.

Secuencia 25

Habitación de ajedrez. Interior. Noche.

T1: P.M. La cámara a ras del suelo, en ligero contrapicado, toma a la figura, quien una vez más está cambiada de posición con respecto al tablero de ajedrez. Mueve le brazo para realizar una jugada.

T2: P.P. de la mano a punto de tomar una pieza. Se detiene en el aire y repentinamente esparce las piezas, destruyendo el juego.

Secuencia 26

Estudio de grabación. Interior. Noche.

T1: P.P. de la mano de uno de los jugadores que pone sus cartas sobre la mesa, esparciéndolas boca abajo, en indicación de que abandona el juego.

T2: T.L. de el hombre que, luego de echar un último vistazo a la habitación y al rostro de la mujer, se vuelve y comienza a caminar hasta salir de cuadro.

Secuencia 27

Habitación. Interior. Noche.

T1: P.P.P. de los ojos de la muchacha que miran hacia donde está el hombre.

T2: T.H. de el hombre que, luego de echar un último vistazo a la habitación y al rostro de la mujer, se voltea y comienza a caminar hasta salir de cuadro.

Secuencia 28

Callejón. Exterior. Noche. *or. Noche.*

T1: P.G. del hombre que sale de un edificio y comienza a caminar hasta salir
de cuadro. *mina hacia la ventana que está justo detrás de ella. Se asoma.*

Secuencia 29

Habitación de ajedrez. Interior. Noche.

T1: P.S. de la figura quien, luego de haber desecho el juego de ajedrez, se levanta y camina hacia la ventana que está justo detrás de ella. Se asoma. y que ahora se asoma por la ventana. Repentinamente, la figura del hombre entra en cuadro, caminando hasta salir de él. Vemos luego que la figura en la ventana sigue con la mirada la trayectoria del hombre.

T2: P.G. La cámara está ubicada de la misma forma que en la toma anterior pero del lado contrario del callejón. El hombre entra en cuadro y la cámara lo sigue en travelling hasta llegar a un punto en el que se detiene. El hombre sale de cuadro y la cámara se queda enfocando a un cuadro de cámara que estaba en uno de los pisos del edificio de enfrente, a quienes vemos silueteados a través de la ventana. (Comienza a oírse la coda de la canción).

FIN

Secuencia 30 ACCIONES SOBRE EL GUION DE TIEMPO DE JUEGO.

La realización de la parte de animación en colores obedeció que, de otro modo Callejón. Exterior. Noche. Esta sería demasiado definida. La realización en colores y su posterior pase a blanco y negro hacen posible la técnica de dibujo en base a los tres colores primarios, que consiste en la superposición paulatina del

T1: P.G. La cámara está ubicada a ras del suelo y realiza un contrapicado medio (60º) para captar la figura del sujeto que estaba jugando ajedrez y que ahora se asoma por la ventana. Repentinamente, la figura del hombre entra en cuadro, caminando hasta salir de él. Vemos luego que la figura en la ventana sigue con la mirada la trayectoria del hombre.

T2: P.G. La cámara está ubicada de la misma forma que en la toma anterior, pero del lado contrario del callejón. El hombre entra en cuadro y la cámara lo sigue en traveling hasta llegar a un punto en el que se detiene. El hombre sale de cuadro y la cámara se queda enfocando a un cuarteto de cámara que ensaya en uno de los pisos del edificio de enfrente, a quienes vemos silueteados a través de la ventana. (Comienza a oírse la coda de la canción)

FIN

VII.3 ACLARACIONES SOBRE EL GUION DE TIEMPO DE JUEGO.

VIDEO CLIP: FUERZAS DE FAZ

La realización de la parte de animación en colores obedece a que, de otro modo, la gama de grises requerida sería demasiado definida. La realización en colores y su posterior pase a blanco y negro hacen posible la técnica de dibujo en base a los tres colores primarios, que consiste en la superposición paulatina del amarillo, azul y rojo para lograr crear la infinita gama de matices de una figura. Particularmente, la técnica me gusta mucho y me parece apropiada para resaltar la indefinición de los rostros de ambos personajes.

Escenario: Interior Noche

T1: P.G. La banda aparece sobre la tarima de una sala de cine vacía. La cámara nos muestra a los músicos en escena, preparados para ejecutar un tema.

T2: P.P. del bombo de la batería. Comienza a sonar al ritmo de los golpes de la canción. La cámara está a ras del suelo y nos muestra el pie del músico accionando el tambor.

T3: P.M. del bajista que acompaña el sonido de la batería.

T4: P.P. de la mano derecha del bajista, pulsando las cuerdas.

T5: P.M. del pianista que comienza a tocar. Leve piano.

GUION FINAL

VIDEO CLIP: FUERZAS DE PAZ

T6: P.P. de las manos del pianista mientras se mueven sobre las teclas.

(DISELVENCIA)

IMAGEN

T7: T.H. del cantante que comienza a cantar la canción. Zoom in hasta llegar

a P.P. *Secuencia 1*

Escenario. Interior. Noche.

T1: P.G. La banda aparece sobre la tarima de una sala de espectáculos. La cámara nos muestra a los músicos en escena, preparados para ejecutar la pieza.

T2: P.P. del bombo de la batería. Comienza a sonar, al ritmo de los golpes de la canción. La cámara está a ras del suelo y nos muestra al pie del baterista accionando el tambor.

T3: P.M. del bajista que acompaña al sonido de la batería.

T4: P.P. de la mano derecha del bajista, pulsando las cuerdas.

T5: P.M. del pianista que comienza a tocar. Leve picado.

(cont. secuencia 1)

(CONTINUA DE ARCHIVO)

T6: P.P. de las manos del pianista mientras se mueven sobre las teclas.

(DISOLVENCIA)

T7: T.H. del cantante que comienza a cantar la canción. Zoom in hasta llegar a P.P. de la cara.

(CONTINUA DE DESEMBARCAR DE HELICOPTEROS PARA
DESCENDIRSE EN LA SELVA)

Secuencia 2(TOMAS DE ARCHIVO)

(Cámara lenta: 60%)

Escenario blanco, interior

ESCENAS DE VIET-NAM, MUY RAPIDAS, MOSTRANDO SOLDADOS EN EL MOMENTO DE DESEMBARCAR DE HELICOPTEROS PARA INTRODUCIRSE EN LA SELVA.

hayx sombras detrás de los músicos. La banda está ubicada en la misma forma que en el escenario de conciertos. Todos están vestidos de blanco y están tocando la pira sin instrumentos, actuando como si los tocaran. La cámara comienza a realizar un movimiento de derecha a izquierda

Secuencia 3

Escenario blanco. Interior.

T1: P.G. El escenario consta de un sinfón blanco, muy amplio y uniformemente iluminado, sin que haya sombras detrás de los músicos. La banda está ubicada en la misma forma que en el escenario de conciertos. Todos están vestidos de blanco y están tocando la pieza sin instrumentos, actuando como si los tuvieran. La cámara comienza a realizar un *side* de derecha a izquierda.

¹ Pequeña luz, generalmente cuadrangular, que aparece en la pantalla del computador, o de otros aparatos electrónicos, indicando el lugar en el que se llevará a cabo la próxima acción que se le ordene.

Secuencia 4

(ANIMACION)

Escenario. Interior. Noche.

T1: Vemos un fondo negro. Repentinamente aparece el cursor¹ de un monitor cardíaco, indicando un ritmo normal. *pieza en el escenario. La cámara está ubicada frente al cantante. Más atrás vemos al baterista y al tecladista. La cámara hace un giro semicircular hacia la derecha hasta quedar de frente al público y mostrando la espalda del cantante.*

¹ Pequeña luz, generalmente cuadrangular, que aparece en la pantalla del computador o de otros aparatos electrónicos, indicando el lugar en el que se llevará a cabo la próxima acción que se le ordene.

Secuencia 5

Escenario. Interior. Noche.

T1: P.G. de la banda tocando la pieza en el escenario. La cámara está ubicada frente al cantante. Más atrás vemos al baterista y al tecladista. La cámara hace un side semicircular hacia la derecha hasta quedar de frente al público y mostrando la espalda del cantante.

Secuencia 6

(ARCHIVO)

(Cámara lenta: 90%)

Decorado negro. Interior.

APARECEN ESCENAS DEL AJUSTICIAMIENTO DEL PERIODISTA
T1: P.P. de un reloj despertador tradicional, redondo, con las dos campanillas a cada lado, a punto de dar las doce. El decorado consta de un sinfín negro, iluminado de forma pareja.

LA BALA

Secuencia 7

(ARCHIVO)

(Cámara lenta: 90%)

T1: Sobre el fondo negro, el monitor cardíaco nos muestra una aceleración
del APARECEN ESCENAS DEL AJUSTICIAMIENTO DEL PERIODISTA
NORTEAMERICANO EN NICARAGUA, VICTIMA DEL REGIMEN DE
SOMOZA, EN EL MOMENTO EN QUE LE SOLDADO SE PREPARA A
DISPARARLE, SIN QUE SE MUESTRE EL MOMENTO DEL IMPACTO DE
LA BALA.

Secuencia 8

(ANIMACION)

Escenario blanco. Interior.

T1: Sobre el fondo negro, el monitor cardíaco nos muestra una aceleración del ritmo que vimos anteriormente.

T1: P.G. Los músicos ahora están tocando con figuras geométricas que asemejan la forma básica de cada uno de sus instrumentos. El piano es un gran cubo; la guitarra, un poliedro irregular, etc. La posición que ocupan es la misma que en la toma anterior en este mismo decorado.

T2: P.G. La misma situación de arriba. La única diferencia es que uno de los músicos tiene ahora una camisa negra, desentonando con el resto del vestuario de los demás músicos, completamente blanco. Para pasar de la toma anterior a esta, los músicos se quedarán inmóviles a la voz de corte, y reanudarán el movimiento una vez hecho el cambio de camisa. El pase se realizará posteriormente en edición.

Secuencia 9

(ARCHIVO)

Escenario blanco. Interior.

TOMAS DEL AJUSTICIAMIENTO CALLEJERO DE BIAFRA, CUANDO
EL S T1: P.G. Los músicos ahora están tocando con figuras geométricas que asemejan la forma básica de cada uno de sus instrumentos. El piano es un gran cubo; la guitarra, un poliedro irregular, etc. La posición que ocupan es la misma que en la toma anterior en este mismo decorado.

T2: P.G. La misma situación de arriba. La única diferencia es que uno de los músicos tiene ahora una camisa negra, desentonando con el resto del vestuario de los demás músicos, completamente blanco. Para pasar de la toma anterior a esta, los músicos se quedarán inmóviles a la voz de corte, y reanudarán el movimiento una vez hecho el cambio de camisa. El pase se realizará posteriormente en edición.

Secuencia 10(ARCHIVO)

Escenario. Interior. Noche.

TOMAS DEL AJUSTICIAMIENTO CALLEJERO DE BIAFRA, CUANDO EL SOLDADO ESTA A PUNTO DE MATAR A UN TRANSEUNTE A QUIEN APRESO Y QUE SE ENCUENTRA AMARRADO EN PLENA CALLE. LA TOMA SALE HASTA EL MOMENTO EN QUE EL GUARDIA LO APUNTA, SIN MOSTRAR EL DISPARO.

T3: P.P. de la mano derecha del barista. Frontal.

T4: P.P. de la mano izquierda del guitarrista. Frontal.

T5: T.H. de la cara del guitarrista. Frontal.

(DISOLVENCIA)

T6: T.H. de la cara del cantante. Frontal.

Secuencia 11

(ANIMACION)

Escenario. Interior. Noche.

T1: El monitor cardíaco está más acelerado, y ahora presenta saltos irregulares.
T1: P.M. del pianista ejecutando la canción en su instrumento. La cámara nos muestra al personaje de perfil.

T2: P.P. del rostro del bajista. Frontal. Leve contrapicado.

T3: P.P. de la mano derecha del bajista. Frontal.

T4: P.P. de la mano izquierda del guitarrista. Frontal.

T5: T.H. de la cara del guitarrista. Frontal.

(DISOLVENCIA)

T6: T.H. de la cara del cantante. Frontal.

Secuencia 12**(ANIMACION)**

Escenario blanco Interior.

T1: El monitor cardíaco está más acelerado, y ahora presenta saltos irregulares en su trazo. físicos continúan tocando como la última toma de este episodio. Por el procedimiento del rito anteriormente, cambiarán una por una todas las camisas de blanco a negro.

Secuencia 13.

ARCHIVO

Escenario blanco. Interior.

ESCENAS DE NIÑOS HAMBRIENTOS EN BLAFRA Y ETIOPIA. NIÑOS
FLACOS CON INMENSAS BARRIGAS, FLAGOS, DEMACRADOS, CON

T1: P.G. Los músicos continúan tocando como la última toma de este decorado. Por el procedimiento descrito anteriormente, cambiarán una por una todas las camisas de blanco a negro.

Secuencia 14

(ARCHIVO)

Escenario. Interior. Noche.

ESCENAS DE NIÑOS HAMBRIENTOS EN BIAFRA Y ETIOPIA. NIÑOS PEQUEÑOS CON INMENSAS BARRIGAS, FLACOS, DEMACRADOS, CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS PIDIENDO AYUDA.

T2: P.P. de la cara del cantante

T3: P.M. de perfil del cantante

T4: P.M.C. del teclado del piano mientras es recorrido por las manos de la pianista.

Secuencia 15

Escenario. Interior. Noche.

T1: P.G. de la banda. Severo contrapicado. Frontal.

T2: P.P. de la cara del cantante.

T3: P.M. de perfil del cantante.

T4: P.M.C. del teclado del piano mientras es recorrido por las manos del
tecladista.

Secuencia 16(ANIMACION)

Escenario blanco. Interior.

T1: El monitor cardíaco comienza a dibujar siluetas de edificios, caras, fábricas, objetos como televisores, neveras y ventiladores. *vestidos de negro. Las formas geométricas que utilizaban como instrumentos comienzan a ser cambiadas por niños. Donde estaba el piano está ahora un niño acostado, etc.*

Secuencia 17

Escenario blanco. Interior.

T1: P.G. Los músicos están ahora completamente vestidos de negro. Las formas geométricas que utilizaban como instrumentos comienzan a ser cambiadas por niños. Donde estaba el piano está ahora un niño acostado, etc..

T3: P.P de las manos del percussionista mientras comienzan a golpear el interior de las nimbadoras. Zoom back hasta mostramos la figura completa del circutano.

Secuencia 18

(ARCHIVO)

Escenario. Interior. Noche.

TOMAS DE SOLDADOS DISPARANDO. POSTERIX...
LOS MANIFESTANTES POR EL NO DE CHILE UN TOMA...
PUNO

T1: P.P. de las manos del cantante, mientras se proyectan hacia arriba. ELITA
ALGO Y CAE AL SUELO.

T2: P.P. de la cara del cantante.

T3: P.P de las manos del percusionista mientras comienzan a golpear el cuero
de las tumbadoras. Zoom back hasta mostrarnos la figura completa del ejecutante.

Secuencia 19(ARCHIVO)

TOMAS DE SOLDADOS DISPARANDO. POSTERIORMENTE VEMOS A
LOS MANIFESTANTES POR EL NO DE CHILE. UN TOMA MUESTRA A
PINOCHET DANDO DECLARACIONES AL PUEBLO. UNA MADRE GRITA
ALGO Y CAE AL SUELO.

Secuencia 20 **UNAS SOBRE EL GUIÓN DE FUERZAS DE PAZ**

(ANIMACION)

T1: El monitor está ahora más acelerado, mostrando un punto crítico. De repente, cesa el movimiento vertical, quedándolo sólo el movimiento horizontal. El cursor atraviesa la pantalla dos veces.

FADE OUT.

FIN

ACLARACIONES SOBRE EL GUIÓN DE FUERZAS DE PAZ

Lo que presentamos aquí es un resumen. Debo ser responsable aquí y exponer que la elaboración de un video clip como éste, no obedece de forma cabal a las normativas para realizar una producción audiovisual convencional. Se trata de definir intenciones más que de sentar los lineamientos específicos para la producción del video. Este guión, tal como está planteado, no abarcaría el espacio de tiempo requerido por la canción. Sin embargo, la idea es definir estilos; realizar el lineamiento central a partir del cual podemos dejar a nuestra creatividad fluir en el momento de la elaboración del clip. Este género audiovisual no permite encasillamientos; no obstante, el guión sigue siendo imprescindible como arma de organización, si bien ya no como directriz severa. Así pues, lo que intenta definir el guión que presentamos es el orden de las ideas, más que el orden de las tomas; el ritmo, más que la construcción en sí misma. Cualquier creador que llegara hasta aquí y decidiera intentar la realización de este clip, se vería forzado a incluir tomas que no describimos en detalle; aun tomas que ni siquiera pensamos. Esta es también la idea. Entiéndase que lo que se busca, por sobre todo, es la participación creadora del receptor. El producto final, entonces, sería lo que arriba hemos expuesto como guión más todo aquello que precisemos para completar el mensaje (quizá debería comenzar a denominar al mensaje como "despertador de reacciones"), siguiendo los lineamientos que el guión impone, pero siendo libres de introducir en él elementos enriquecedores.

músicos se ubiquen con comodidad y dos sinfines solucionar los problemas de escenarios de la banda; el estudio de grabación pueda ser el que está ubicado en la Biblioteca Nacional, en La Trinidad, el cual está siempre disponible por 500 bolívares la hora. La habitación, el callejón y el cuarto de ajedrez se pueden

VII.3 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

Consideramos que la primera tarea después de realizar un guión (no antes) es ver cuán factible es llevarlo a cabo. Si realizáramos esta labor previa a la elaboración de un guión, nos veríamos con las manos atadas en cuanto a muchos recursos de los que no disponemos. Por el contrario, la presencia del guión obliga a la búsqueda de soluciones que de otro modo se habrían evitado.

Realizar ambos videos, con nuestro presupuesto (aun si destináramos todo nuestro sueldo para hacerlo) resulta virtualmente imposible. Con el presupuesto asignado a los productores profesionales por parte de las disqueras, quizá sea posible, dependiendo de la cantidad de discos que haya vendido un artista.

A pesar de que no son extremadamente costosos, los videos tienen elementos que han de ser elaborados por terceros:

Animación: Una buena manera de resolverlo es mediante la utilización del formato de 16 mm., ya que el de 35 mm. es demasiado costoso. Para el momento en que averiguamos una lata de película de 16 mm. suficiente para realizar estas animaciones, estaba por el orden de los 3.000 bolívares.

Locaciones: Las locaciones son bastante sencillas de conseguir. No se precisa más que de un escenario de conciertos, que puede ser cualquiera (incluso escenarios de la UCV u otras universidades, con lo que se conseguiría también aprovechar a los estudiantes como extras para las tomas); cualquier sitio que permita que los músicos se ubiquen con comodidad y dos sinfines solucionarán los problemas de escenarios de la banda; el estudio de grabación puede ser el que está ubicado en la Biblioteca Nacional, en La Trinidad, el cual estaba siendo alquilado por 500 bolívares la hora. La habitación, el callejón y el cuarto de ajedrez se pueden

alquilar por un precio razonable, en caso de no contar con algún amigo que pueda facilitar algunos de esos lugares.

El verdadero problema viene a la hora de alquilar los equipos de 3/4 de pulgadas para realizar las grabaciones. El precio que conseguimos por un equipo sencillo fue de 3.000 bolívares por día de 8 horas, en la Biblioteca Nacional, incluida la paga del operador. Siendo sumamente optimistas, ambos videos deben rodarse en 100 horas de trabajo, lo que daría un total de 37.500 bolívares en alquiler de equipos de grabación. Otro problema lo constituyen las horas de edición. Para realizar las cámaras lentas, los efectos de cambio de vestuario y de instrumentos, y en general, para realizar la edición, hay que trasladar ese material bruto grabado en 3/4 de pulgada a máquinas de una pulgada, para obtener la calidad adecuada. Estos equipo se alquilan a razón de 7.000 bolívares la hora. Siendo de nuevo sumamente optimistas, y teniendo pautados todos los puntos de edición (cues), tal labor no requerirá menos de 15 horas de sala, sin utilizar ADO¹, lo cual nos da un total de 105 mil bolívares. el pago a actores podría evitarse con una buena política de promoción, pero ubiquemos una cifra tentativa de 20.000 bolívares.

Esto arroja una cifra por el orden de los 180.000 bolívares, como vemos, sin ninguna sofisticación ni alarde técnico.

¹ Instrumento computarizado capaz de digitalizar las señales análogas de video y manipularlas, girando, comprimiendo, reubicando una imagen, etc.

VIII. LA PRODUCCION DEL VIDEO

VIII.1 TOMAS REFERENCIALES

Lejanos están ya aquellos días en los que el presupuesto requerido escapaba de nuestras manos aun desde el principio.

Esta sección, pues, está prácticamente desierta, a no ser por ciertas

Es bueno sugerir aquí la realización de tomas que nos sirvan para medir la belleza de una imagen, y ver si es o no adecuada para nuestros fines. Una vez elegida la locación, se deben realizar tomas a diferentes horas del día, con diferentes ángulos y puntos de vista, con actores referenciales para estudiar la calidad de cada una de ellas. Esto permite descubrir de antemano qué efectos obtendremos al realizar la toma, quitándonos el tiempo de monitoreo necesario cuando no se realizan tales tomas. Un estudio de los movimientos de la cámara también es conveniente, lo cual también nos permitirá solucionar por adelantado los problemas técnicos que pudieran presentarse (camino de la cámara, ejes de rotación, idoneidad del terreno para el desplazamiento, etc.). Otra buena medida es la adopción de los focos y fueros de foco en este punto, dando a la script las indicaciones pertinentes para que luego ella las transmita al foquista en el momento adecuado.

Propongo estas tomas, pues, como una manera de ahorrar tiempo -y por ende dinero- a la hora de realizar la grabación final. La idea es similar a las voces de referencia que se graban en el momento de realizar la pieza musical. Uno de los músicos, generalmente uno de los que tienen el peso armónico de la pieza, graba una versión que podríamos calificar de borrador, para facilitar a los demás la grabación de cada una de sus partes.

VIII.2 GRABACION FINAL

Lejanos están ya aquellos días en que pensábamos realizar la producción de facto de los videos, o por lo menos de uno de ellos. Sueños de tonto, ya que el presupuesto requerido escapaba de nuestras manos aun desde el principio.

Esta sección, pues, está prácticamente desierta, a no ser por ciertas consideraciones que deben hacerse para que aquel aventurero que imaginariamente vaya a realizar la grabación, tenga parámetros por los que guiarse.

¿Qué es lo más importante a la hora de realizar el video? Captar la atención del televidente para que despierte en él una interpretación personal de lo que está viendo. Una buena forma de captar esta atención de antemano es con una buena fotografía. Es crucial que las imágenes estén tratadas bajo un patrón estético de alto contenido. Una mala fotografía arruinaría por completo cualquier oportunidad de atrapar al televidente. Ha de cuidarse especialmente la iluminación, ya que mucho del contenido está pensado para interactuar de manera con ella. Se incluyen en los apéndices los planos de las plantas de iluminación respectivas para cada uno de los escenarios.

La grabación debe pautarse para aprovechar al máximo los recursos disponibles. Una buena pauta de grabación permitirá el menor desperdicio de dinero, y el aprovechamiento máximo de las oportunidades. Debe procurarse grabarse todas las tomas que correspondan a un decorado de una sola vez; tratando también de que aquellas en donde se requieran exteriores queden pautadas de forma secuencial, atendiendo al horario, y dependiendo del momento del día en que deben ser grabadas.

Por último, la parte más importante es la dirección de los actores. Son ellos quienes finalmente van a comunicarse con el espectador. El trabajo con ellos no puede ser satisfactorio hasta que cada uno tenga un mensaje propio que transmitir, hasta que hallan descubierto la realidad que busca la pieza dentro de ellos mismos.

IX.1 EDICION

La edición es el alma del video clip. Un gran porcentaje de la responsabilidad del éxito o del fracaso del video está colocada en este paso de su elaboración. Hay que realizarla con mucho esmero, intentando dar con la forma adecuada para cada necesidad.

La edición del video de *Tiempo de Juego* es relativamente sencilla, ya que se hará por cortes de una toma a otra. Sin embargo, habrá que manipularse la imagen para darle el carácter del blanco y negro, y se utilizará la cámara lenta. Los porcentajes de la cámara lenta indicados en el guión se refieren al porcentaje con respecto a la velocidad normal de la cinta. Podríamos haber señalado 130%, en cuyo caso estaríamos hablando de cámara rápida, ya que la cinta se movería a una velocidad mayor que la normal.

La cinta de 16 mm. debe ser convertida a formato de video de una pulgada, a través de un procedimiento llamado telecine, para su posterior montaje.

En el clip de *Fuerzas de paz*, además de los efectos mencionados anteriormente, está presente la disolución e mezcla. El director se ha limitado a esta librería de determinarse a gusto, dependiendo de las exigencias del clip. Podría experimentar también con algo de efecto estroboscópico, así como con la manipulación digital de la imagen, permitiendo que se eliminara todo tipo de ruido

IX. LA POST PRODUCCION

IX.1 EDICION

La edición es el alma del video clip. Un gran porcentaje de la responsabilidad del éxito o del fracaso del video está colocada en este paso de su elaboración. Así pues, debe realizarse con mucho esmero, intentando dar con la forma adecuada para cada necesidad.

La edición del video de *Tiempo de Juego* es relativamente sencilla, ya que se hará por cortes de una toma a otra. Sin embargo, habrá que manipularse la imagen para darle el carácter del blanco y negro, y se utilizará la cámara lenta. Los porcentajes de la cámara lenta indicados en el guión se refieren al porcentaje con respecto a la velocidad normal de la cinta. Podríamos haber señalado 130%, en cuyo caso estaríamos hablando de cámara rápida, ya que la cinta se movería a una velocidad mayor que la normal.

La cinta de 16 mm. debe ser convertida a formato de video de una pulgada, a través de un procedimiento llamado telecine, para su posterior manipulación.

En el clip de *Fuerzas de paz*, además de los recursos mencionados anteriormente, está presente la disolvencia o mezcla. El tiempo de duración de esta habrá de determinarse a gusto, dependiendo de las exigencias del clip. Podría experimentarse también con algo de efecto estroboscópico, que consiste en la manipulación digital de la imagen, permitiendo que a determinado lapso de tiempo

CONCLUSIONES

Si algo podemos concluir es que la realización de un video clip no es, obviamente, una tarea fácil. Contrario a lo que se piensa, un clip no es un bombardeo de imágenes carentes de sentido que pretenden únicamente captar la atención.

En nuestro caso, por ejemplo, la intención es mover la conciencia del espectador hacia un razonamiento con respecto a un problema. En los clips comerciales se buscan fines un tanto más oscuros. Motivaciones insospechadas hacen que las imágenes que veamos sean esas y no otras. Toda una serie de lineamientos de conducta y estímulos para realizar acciones pueden ser, y de hecho son enviados a través de este género televisivo y fílmico.

Describir el proceso creativo desde que surge la idea de una canción, es una tarea aún más difícil. No podemos explicarnos a nosotros mismo por qué una idea surge en determinado momento y no en otro, ni por qué precisamente esa idea y no otras miles que podrían haber explicado el contenido de lo que queremos decir mejor que ella. El proceso de la creación humana es misterioso, y surge generalmente del descanso tras un agotamiento mental. No hay tal cosa como una musa inspiradora, mágica. Hay, sin embargo, realidades que tienen ya de por sí el hecho creador implícito. La poesía escapa a la normatización; aún más la música. Son formas de expresión que están más allá de cualquier intento de analizarlas. ¿Por qué nos sentimos conmovidos por una serie de notas musicales que no son más que cambios en la frecuencia del aire que vibra a nuestro alrededor? El hecho es, sin embargo, que así es. Nos sentimos conmovidos, la amamos, la odiamos, la evitamos y buscamos como si fuera un tirano necesario.

Sin embargo, el proceso creador requiere de pautas y pasos, como todo proceso. No basta imaginar para poder contemplarla: hay que trabajar para lograr realizar algo que sea lo más próximo a aquello que imaginamos, de manera que los demás puedan disfrutar de ella, u odiarnos por eso. Es este proceso lo que hemos intentado describir, sin la pretensión de que este trabajo sirva como una guía de *Cómo-hacer-una-canción-sin-que-le-duela-la-cabeza*, sino simplemente un esbozo de ese mundo de complejidades que nos abrumba a la hora de crear, y que hace del resto del mundo un punto sin mucha importancia. No obstante, el lector interesado puede encontrar pautas que dirijan su trabajo (asumiendo que ha oído la música que incluimos y que le gustó).

No pudimos, por razones que ya hemos expuesto, realizar el video. El presupuesto se acabó poco después de realizar las grabaciones musicales. Sin embargo, los guiones deben presentar algunas directrices para realizarlo posteriormente. La música se logró de manera satisfactoria. Con ella expresamos exactamente lo que nos proponíamos, y sugerimos que sea escuchada para que se entienda un poco mejor el motivo de realizar este intento.

Durante el proceso de realizar este trabajo leímos libros que intentan abordar el tema de cómo componer canciones. Sin embargo, esta especie de manuales abordan la producción de canciones desde un punto de vista meramente comercial, con el único fin de vender esas canciones a productoras de discos. Por otra parte, los libros abordaban el tema desde el punto de vista del mercado de los Estados Unidos, que, como perfectamente sabemos, difiere mucho del nuestro. No es esa, repetimos, la intención. Pretendemos, como un maestro Zen, despertar al lector a su propia realidad, sin llevarlo de la mano en el camino. Cada creador o interesado debe buscar su propia forma de expresión, aquella que se ajuste a él de manera perfecta, sin importar que sea motivado a adoptar alguna otra económicamente más rentable.

El desarrollo del video por la misma persona que realiza la canción posee ventajas enormes, por lo menos para el realizador. No existe la pérdida de la perspectiva que ocurre cuando el productor del video clip no entiende el mensaje que hay dentro de una canción, o cuando el significado que éste le da difiere completamente del original. El autor de la canción sabe perfectamente qué intentó decir, por lo que el clip debe seguir esas mismas pautas comunicacionales. Revisando nuestros guiones descubrimos que, en efecto, se ajustan perfectamente a lo que queríamos decir. Pero esto es redundar, es como hablarnos a nosotros mismos para intentar convencernos de algo. El objetivo se logra por la eliminación de un factor (o varios) de ruido comunicacional. No hay tantos intermediarios entre el autor y el público.

Pero, ¿es este resultado lo que podríamos llamar un hiper mensaje musical? Sin lugar a dudas. La música, como dijimos al comienzo, no ha estado nunca separada de la imagen. El escucha necesita ver la procedencia del sonido, como una forma de integrarse a ese hecho creativo. Así pues, el video viene a reforzar este mensaje, dejando cautivas a personas que de otra forma lo habrían ignorado. Cuando el video se transforma en un fin por sí mismo, la situación es otra. Ya no hay una canción que respaldar: ésta cumple las veces de respaldo del video. Pero estos casos son perfectamente reconocibles, y son producidos con la intención de entretener visulamente a un público específico. El video clip original, no es más que un apoyo para la venta de los discos, por lo que debe buscar captar la atención de los posibles compradores. Esta característica debe ser, y es, aprovechada para transmitir aquel mensaje que consideramos importante. Un hiper mensaje no es más que un mensaje repotenciado, articulado nuevamente para que sea más efectivo. Estamos codificando nuevamente el mensaje de la canción en un lenguaje diferente, pero no incompatible con el original.

Estamos convencidos de que el objetivo se logra con mayor efectividad cuando ambos creadores son uno solo.

Como en el principio. *Masters of the keyboard*, Cambridge,

1948.

ADORNO, Thomas., *Philosophie de la nouvelle musique*,

1962.

BALDELLI, Pio., *Comunicación audiovisual y educación*,

Ediciones de la Biblioteca de José Antonio De Córdova Bendahán

Venezuela, Caracas, 1970.

1989

BALLET, Walter., *The sound of surprise*, Nueva York,

1979.

BENNETT, Tommy A., *Modern Orchestration*, Ponencia en la

conferencia de orquestación. Universidad de Miami, 1981.

BELLO, David K., *El proceso de la comunicación humana*,

Editorial de Ateneo, Buenos Aires, 1973.

BLACKTHORNE, Jennifer., *A Guide to recording*, Universidad

de Florida, Florida, 1981.

CEBRAN HERREROS, M., *Introducción al lenguaje de la*

comunicación. *Una perspectiva semiótica*, Ediciones Pirámide

Madrid, 1978.

Bibliografía

APEL, William., *Masters of the keyboard*, Cambridge, 1948.

ADORNO, Thomas., *Philosophie de la nouvelle musique*, 1962.

BALDELLI, Pio., *Comunicación audiovisual y educación*, Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela, Caracas, 1970.

BALLIET, Walter., *The sound of surprise*, Nueva York, 1959.

BENNETT, Tommy A., Modern Orchestration, Ponencia en la cátedra de orquestación. Universidad de Miami, 1981.

BERLO, David K., *El proceso de la comunicación humana*, Editorial El Ateneo, Buenos Aires, 1973.

BLACKTHORNE, Jeniffer., *A Guide to recording*, Universidad de Miami, Florida, 1981.

CEBRIAN HERREROS, M., *Introducción al lenguaje de la televisión. Una perspectiva semiótica*, Ediciones Pirámide, Madrid, 1978.

MORENO-URIBE, E.A., *El video clip surgió para incrementar*
 CLARKE, Anthony., Singing eyes, en "Songset", No. 127,
 febrero de 1985.

ECO, Umberto., *La estructura ausente*, Editorial Lumen,
 Barcelona, 1975.

FEATHER, L., *The Encyclopedia of jazz*, Nueva York, 1955.

MORENO-URIBE, E.A., *Los video clips están cambiando los*
 FERNANDEZ COLLADO, Carlos y Gordon L. Dahnke., *La*
comunicación humana, Editorial McGraw-Hill, México, 1986.

GARCIA DEL CASTILLO, Julian., *El audiovisual*, Dominicos
 de Venezuela, Caracas, 1988.

HOFFMAN, Enrique., El por qué del video clip, ponencia en
 el Primer Festival Seminario Latinoamericano del video clip.
 Caracas, 1986.

LOPEZ, Juan Simón., Ponencia en el Primer Festival
 Seminario Latinoamericano del video clip. Caracas, 1986.

MENDEZ, Gustavo., Ponencia en el Primer Festival
 Seminario Latinoamericano del video clip. Caracas, 1986.

MORENO-URIBE, E.A., El video clip surgió para incrementar las ventas de los discos, artículo aparecido en "El Diario de Caracas", 7 de agosto de 1986.

MORENO-URIBE, E.A., El ritmo rock fue la "madre" del fenómeno del video clip, artículo aparecido en "El Diario de Caracas", 8 de agosto de 1986.

MORENO-URIBE, E.A., Los video clips están cambiando los hábitos sociales, artículo aparecido en "El Diario de Caracas", 10 de agosto de 1986.

MORENO-URIBE, El video clip nacional debe mostrar cosas de aquí, artículo aparecido en "El Diario de Caracas", 16 de agosto de 1986.

McQUAIL, Denis., *Sociología de los medios masivos de comunicación*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1979.

MARTINEZ POZUETA, Juan., *Medios audiovisuales y sus praxis*, Ediciones de la Biblioteca Central de Venezuela, Caracas, 1974.

PUIG, Jaime J., *Cómo ser guinista de cine, radio y T.V.*, Editorial Mitre, Barcelona, 1986.

RIMSKY-KORSAKOV, Nicolás., *Principios de orquestación*, Editorial Ricordi, Buenos Aires, 1946.

SAMUEL, C., *Panorama del arte musical contemporáneo*, París, 1962.

SORVETT, Byron., Rounding a disc, en "Electronic Musician", No. 45, agosto de 1987.

VARIOS. *El libro de la música*. Instituto Parramón de Ediciones S.A., Barcelona, 3ra edic. 1982.

VARIOS. Primer festival seminario latinoamericano del video clip. Transcripciones. Caracas, 1986.