

TWO WORLDS



DISEÑO EXPERIMENTAL DE VIDEO E INTERFAZ DE UN
PROYECTO DISCOGRÁFICO EN UN ENTORNO WEB.

Proyecto de creación experimental que consiste en la elaboración de piezas audiovisuales para las canciones del disco *Two Worlds* del artista *Zifhang*, enmarcados en una interfaz web, como un sistema de experiencia visual y sonora, alternativa al modelo de reproducción de canales de *streaming* musical.

Proyecto para optar al Título de Diseñador Gráfico

Por Martín Salas Andrade

Profesor guía: Rodrigo Dueñas

(Santiago, 2019)

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas las personas que me acompañaron y me ayudaron en este proceso, sobre todo a mi familia y amigos que siempre me apoyaron. A los profesores Oyarzún y Dueñas por guiarme en este largo pero enriquecedor proceso de observación y creación.

ABSTRACT

Two Worlds es un proyecto multimedia de re-interpretación del acto de reproducción musical contemporáneo, que busca desde una perspectiva experimental, la convergencia de medios para generar nuevas experiencias y narrativas en el ámbito del *streaming* de álbumes musicales, entendiendo los medios audiovisuales utilizados por la industria musical, sus orígenes desde la experimentación entre sonido e imagen, el surgimiento del videoclip y su evolución a lo que es hoy en plataformas en la web.

Palabras claves:

Convergencia de Medios - Audiovisual - Diseño de interfaz - Experiencia web.

INDICE

09 **PRESENTACIÓN**

- 10 Área de investigación
- 11 Fundamentación
- 16 Objetivos
- 17 Metodología de investigación
- 18 Plan de trabajo

21 **MARCO TEÓRICO**

- 22 Parámetros de la Música y sus componentes como manifestación artística.
- 22 Características del sonido
- 24 La Música: definiciones y características diferenciadoras
- 26 La música como manifestación artística

- 28 La Imagen y sus elementos representativos
- 28 Definición y conformación de la imagen
- 30 La imagen en movimiento

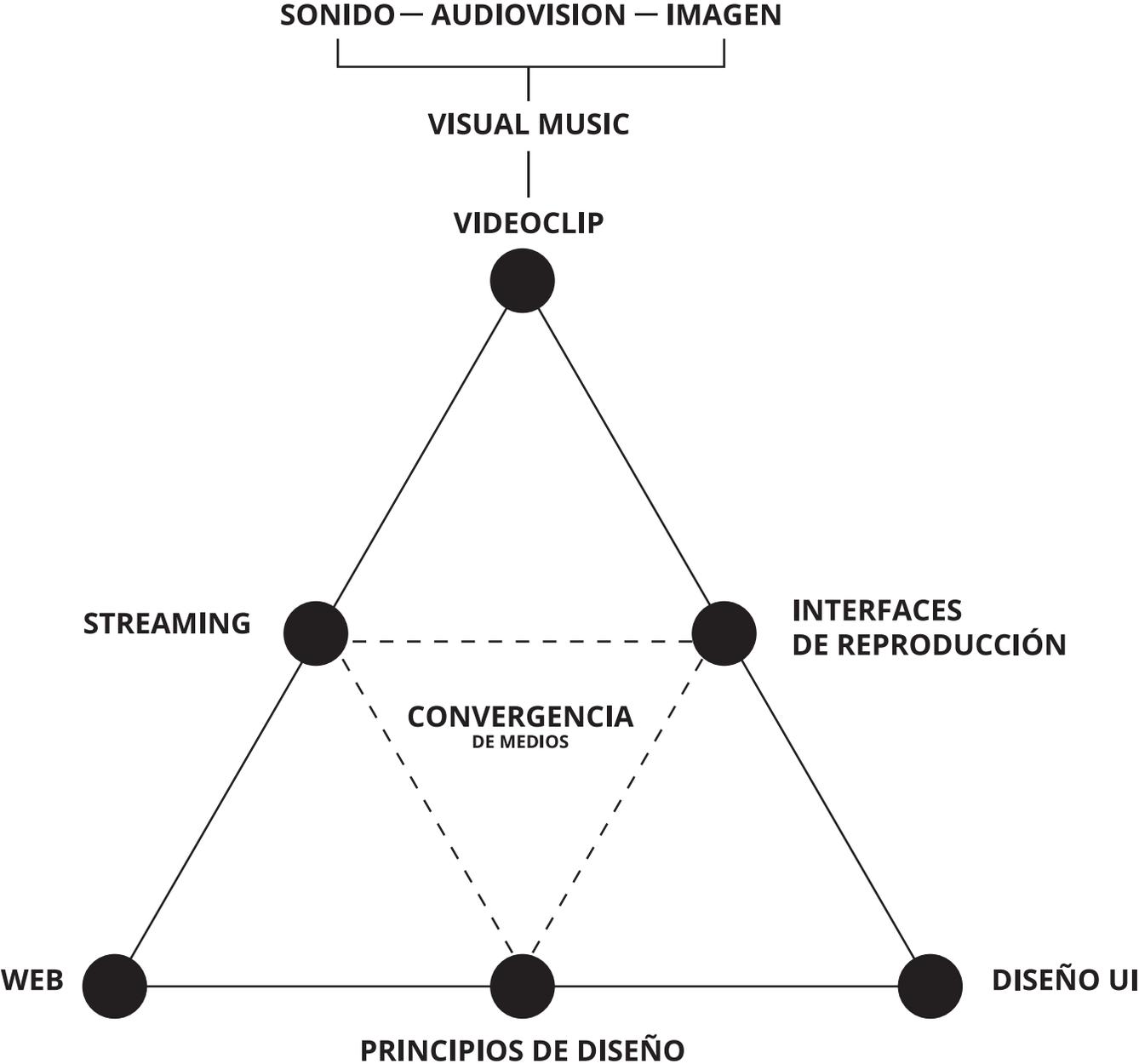
- 32 El medio audiovisual como lugar de relación
- 32 La Audiovisión
- 34 Visual Music
- 36 El Videoclip
- 38 Antecedentes del videoclip
- 44 El Presente del videoclip
- 53 La Nueva estética Audiovisual

- 54 Diseño de Interfaz de usuario (UI) en el entorno Web
- 54 Definición y características del interfaz
- 57 Principios del diseño de interfaz

59	Estado del arte
59	Referentes de Experiencia web
64	Análisis de referentes de experiencia web
67	PROYECTO
68	Conceptualización
68	Planteamiento del problema de diseño
69	Perfil de usuario
71	Estrategia
72	Definición de contenido y conceptos
74	Lluvia de ideas
75	Abstract de la experiencia
76	Redacción de guion
80	Estructura de la página
80	Análisis de referentes
91	Layout principal
104	Creación
104	Diseño de contenido audiovisual
116	Diseño de interfaz web
122	Implementación
124	Presupuesto
125	Conclusión
126	Bibliografía
130	Anexo

PRESENTACIÓN

ÁREA DE INVESTIGACIÓN



FUNDAMENTACIÓN

El surgimiento del *streaming* como cambio cultural en la imagen de la música y su consumo

La manera en que escuchamos música hoy en día se ha diversificado, donde nuevos medios se han ido sumando y han tenido que convivir con los medios tradicionales. Uno de los cambios más grandes que hemos vivido últimamente al respecto, es la llegada y prevalencia de los servicios de streaming¹ de música. Según el IFPI Global Music Report (2018) hubo un crecimiento de un 41,1% en los servicios de *streaming*, impulsado por los más de 176 millones de usuarios con suscripciones pagadas. Estos servicios como Spotify, Apple music, Tidal, Soundcloud o Bandcamp entre muchos otros, son una manera fácil de escuchar lo que queremos, con extensas bibliotecas de música, y de muy fácil acceso.

Existen también servicios mixtos de *streaming*, que por popularidad y fácil acceso, se ocupan para escuchar música, como Youtube, donde se consume música a través de videos oficiales en canales como VEVO, o subidos de forma *amateur* por personas de todo el mundo. En base a esa demanda, para crear una mejor experiencia en la reproducción de música, Youtube creo Youtube Music, con características similares a Spotify, pero con la posibilidad de reproducir videos oficiales al mismo tiempo.

1. El "streaming" o re-transmisión es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. (fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Streaming>)

La prevalencia del *streaming* ha significado un cambio cultural en el consumo de música, y en cómo el usuario y espectador ve al artista y su trabajo. La mayor parte del contenido que se sube de un músico se aloja en estas páginas de *streaming*, donde el artista tiene la posibilidad de tener una imagen, que generalmente consiste en una foto de perfil, un “header”, y la portada del álbum.



Fig.1: Kay Kysers Campus Cowboys and Orchestra, Columbia Records, 1940.

Antecediendo la presencia de música en la web, la forma en que el artista presentaba su trabajo discográfico ante el público fue el vinilo, donde el standard en cuanto a imagen, consistía en un sobre blanco o café sin diseño (fig.1). Así es como, desde finales de los años 30, uno de los exponentes en replantear la portada a través del diseño gráfico, fue Alex Steinweiss, que logró entregar una identidad y diferenciación con cada trabajo discográfico (fig.2).

Durante los años siguientes, los artistas visuales participaron cada vez más en la creación de portadas, transformando el álbum en una potente herramienta de discurso artístico. Como ejemplo, podemos mencionar a artistas como Martin Sharp (fig.3), Andy Warhol (fig.4), colectivo Hipgnosis (fig.5), Peter Saville (fig.6) entre otros.

En 1982 con la llegada del CD, las portadas de los álbumes se redujeron a casi tres veces el tamaño que tenían en vinilo. A pesar de esta desventaja, artistas como Stefan sagmeister aprovecharon la posibilidad que otorgaba para guardar más paneles y páginas internas, como su trabajo con la recopilación de Talking heads Once in a lifetime (2003)(fig.7).

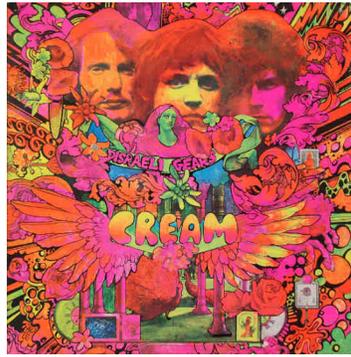


Fig.3: Cream, Disraeli gears, 1967.

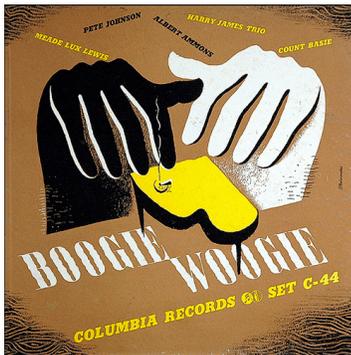


Fig.2: Various Artists, Boogie-Woogie, Columbia-Records, 1941.

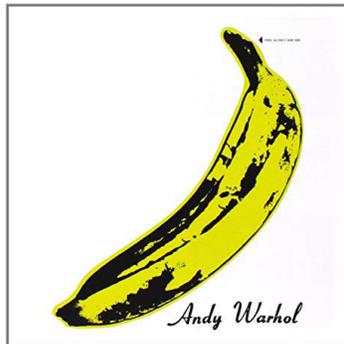


Fig.4: The Velvet Underground , The Velvet Underground & Nico, 1967.



Fig.5: Pink Floyd, Wish you were Here, 1975

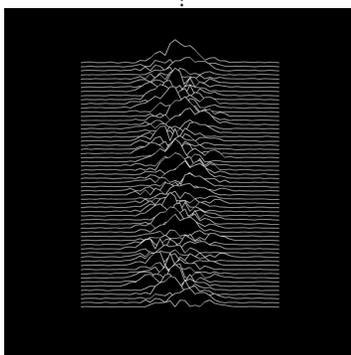
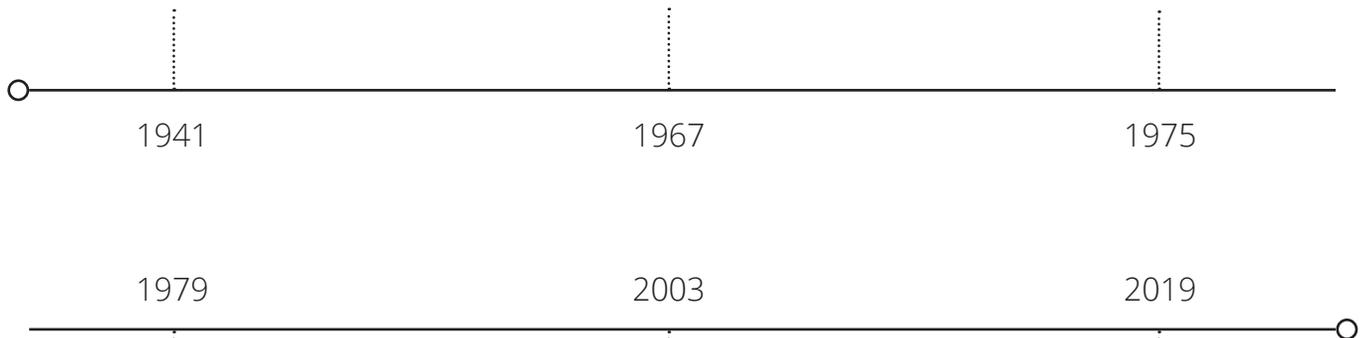
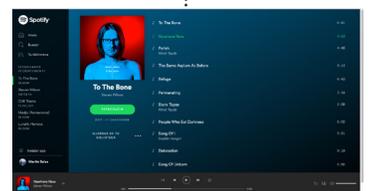


Fig.6: Joy division, unknown pleasures, 1979



Fig.7: Talking heads, Once in a lifetime, 2003



Open Spotify, Steven Wilson, To the Bone,

Hoy en día, todos los formatos físicos se encuentran conviviendo con el digital, en donde cada uno tiene su nicho. Ya que se ha aprovechado el formato físico (siendo uno de los puntos fuertes de este el packaging como medio de expresión), el álbum se encuentra aún transformándose en el mundo digital, donde nuevos sitios de reproducción salen casi cada año.

Si bien no existe un problema particular con estos sitios, surgen problemas para algunos artistas y su conexión con los usuarios, ya que al estar insertos en estos sitios, no cuentan con una mayor diferenciación del resto más que lo anteriormente mencionado, o sea, no presentan mayor contenido visual dentro de la interfaz, que capte aún más la atención de los usuarios, o contenido audiovisual, que vincule al espectador de una manera más profunda y emocional con el trabajo que ellos proponen.

La experiencia multimedia y nuevas narrativas atractivas para el usuario

La tecnología incide de manera profunda en el aspecto cultural, donde entrega nuevos medios para su expresión, y cambia los hábitos de consumo del usuario. Es aquí donde debería haber un campo de acción desde el diseño de interfaz y los códigos audiovisuales:

¿Cuáles son las herramientas que necesitamos para crear una alternativa experimental de consumo musical en un medio digital, que visualmente sea más representativa del trabajo del artista, y que genere una experiencia más personal y atractiva con el usuario / espectador?

La oportunidad surge con la digitalización y la especialización del software, y cómo se está utilizando el medio web para ofrecer experiencias multimedia en el consumo visual de música, donde se empieza hablar de nuevas narrativas, donde medios audiovisuales e interfaces de navegación permiten funcionar como herramientas publicitarias y artísticas. Estas surgen como un cruce de medios que la anteceden, como es el videoclip en los años 80 y su evolución en plataformas como Youtube, los visualizadores de música y sus posibilidades reactivas y autónomas gracias a la programa-

ción. Esta interrelación de medios visuales responde a nuevos paradigmas en la relación de humano/interfaz, donde las nuevas tecnologías permiten nuevas experiencias inmersivas, y donde existe una mayor participación por parte del usuario.

La oportunidad del diseño en una industria musical globalizada e hiperconectada

Por otro lado, el trabajo del diseño gráfico referido al campo musical, es amplio. Los artistas musicales de nuestro país, se encuentran en un momento de grandes avances en cuanto a su trabajo visual como banda o solista. La escena musical chilena ha propiciado menciones no solo a nivel nacional sino internacional, en artículos de el diario español El País² como el inglés The Guardian³. Los artistas más consolidados como Gepe, Dënver, Ana Tijoux o Javiera Mena tienen una identidad visual, desde la estética de sus videoclips, las portadas de sus discos, sus logos o marcas, web, etc. Es por ello necesaria una presencia reconocible en los medios gráficos estáticos, pero también es necesario tener una imagen dentro de un medio dinámico visual.

A menor escala, la oportunidad de intervención del diseño es completamente diferente con un artista emergente, donde no hay presión por parte del artista de tener notoriedad, lo que nos lleva a una mayor experimentación con la imagen.

Es pertinente también entender el fenómeno de globalización al que están expuestos los músicos, proporcionado por la cultura digital e hiperconectada del internet, donde los artistas adquieren una identidad local y global, demostrada por la presencia de sellos internacionales con artistas de todo el mundo.

Por lo tanto, encontrando los medios y el artista en cuestión, existe un potencial desde el diseño de interfaz, en combinación con en el ámbito audiovisual, para desarrollar experiencias en la web, reimaginando el proyecto musical, vinculando sus conceptos y temáticas con el usuario.

2. Navarro, F (2015), *La movida chilena fondea en España* (Fuente: https://elpais.com/cultura/2015/07/16/actualidad/1437069157_259375.html)

3. Martin, D (2013), *Chile, the home of cosmic rock* (Fuente: <https://www.theguardian.com/music/2013/jan/25/chile-home-of-cosmic-rock>)

OBJETIVO GENERAL

Potenciar la experiencia del acto de reproducción digital de un álbum y proponer desde la experimentación y creación, caminos de vinculación entre músicos, diseñadores y programadores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Identificar los medios audiovisuales que utiliza la industria musical en un contexto digital contemporáneo.
- 2) Detectar los efectos de la relación entre música e imagen en medios audiovisuales.
- 3) Programar una interfaz web experimental que utilice el recurso audiovisual como herramienta representativa de un trabajo discográfico.
- 4) Registrar el proceso de creación, para establecer nuevas metodologías experimentales.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Para este proyecto de creación experimental, se tomó una mirada personal, sensorial y experiencial del ser humano en cuanto al estímulo audiovisual de las interfaces web, a partir de un enfoque cualitativo. Acá se exploran los distintos fenómenos que rodean el consumo auditivo y visual, que de forma individual y vinculada, terminan influenciando y transformando la experiencia.

Las partes de este proyecto, se compone de tres etapas esenciales:

- INVESTIGACIÓN
- CONCEPTUALIZACIÓN
- CREACIÓN

Investigación

Esta etapa consta de recopilar información bibliográfica que aporte información histórica y actual de los ejes de investigación que consoliden el Marco Teórico en este proyecto de creación. Para complementar esta información, se realizará un análisis de referentes actuales de experiencia web. A partir de esta información, tendremos definido un problema de diseño.

Conceptualización

A partir del análisis de información recopilada, se plantea un proceso de conceptualización. Para ello, se define una audiencia específica con la cual trabajar, para después desarrollar una estrategia donde se define el contenido, la forma y el comportamiento del sitio web. Para ir desarrollando estos puntos, se plantea un proceso de escucha y análisis del álbum *Two worlds* para entender y proponer un concepto que logre entenderse como una pieza unificada, acompañado de una revisión de referentes visuales, armando *moodboards*, *wireframes* y mockups que ayuden a visualizar y transmitir el contenido.

Creación

Al tener definido los parámetros conceptuales del proyecto, se procede a crear todas las piezas gráficas pertinentes y su implementación en un entorno web. Esta sería la representación más fiel del objetivo general de proyecto.

PLAN DE TRABAJO

Para cumplir con los plazos otorgados del semestre, se decidió por otorgarle más tiempo de ejecución a la parte de conceptualización y creación del proyecto. Esto debido a la complicación en el manejo de diferentes medios en paralelo, donde se tiene que avanzar de diferentes frentes.

ACTIVIDAD	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PRESENTACIÓN																												
Area de Investigación																												
Planteamiento del Problema																												
Objetivos del proyecto																												
MEMORIA																												
Clasificación de Fuentes																												
Marco teórico																												
PROYECTO																												
Conceptualización																												
Creación																												



MARCO TEÓRICO

PARÁMETROS DE LA MÚSICA Y SUS COMPONENTES COMO MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA.

CARACTERÍSTICAS DEL SONIDO

Para entender los parámetros que definen la música, es necesario comprender el sonido como base fundamental, y como un fenómeno que siendo seres humanos podemos entender como parte de nuestros sentidos.

El sonido se define como “una pequeña alteración de la presión atmosférica producida por la oscilación de partículas, a través de las cuales se transmite longitudinalmente la onda sonora.”⁴ Esta alteración es justamente la que podemos detectar cuando se superan ciertos valores de frecuencia e intensidad, y que nuestro oído traduce como sonido.

El sonido tiene 3 parámetros en su onda sonora, las cuales para tener noción de ellas es necesario un oscilograma (fig.8), el cual consiste en una representación gráfica de la evolución en el tiempo de la perturbación sonora, puesta en un eje horizontal que representa el tiempo, y un eje vertical que representa la presión sonora.⁵

4. Jaramillo Jaramillo, A. (2007). *Acústica: la ciencia del sonido*. (1ra ed.). pag. 19

5. Cabrera, Juan G, (2010), *Acústica y fundamentos del sonido*, pag. 23

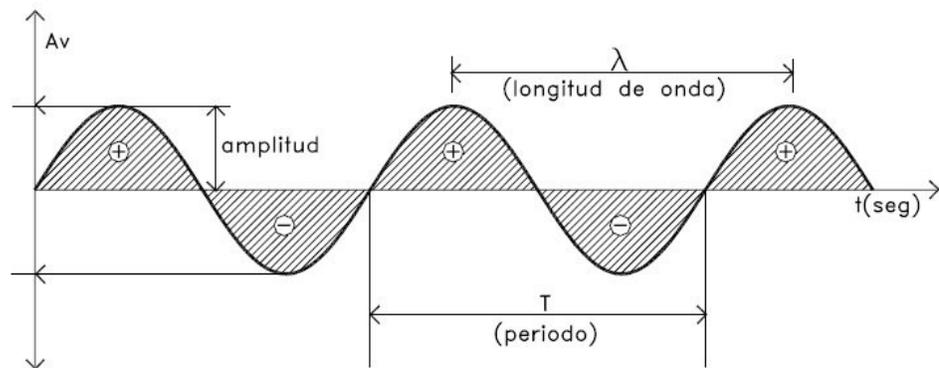


Fig.8: Oscilograma donde se gráfica la amplitud, el periodo (s), y la frecuencia (Hz).

La acústica, que estudia cuestiones relativas al sonido, nos dice que el fenómeno sonoro consta de tres momentos: la producción, la propagación y la recepción de sonido:

Producción

Está unida al hecho de que un cuerpo, la fuente sonora, inicie unas vibraciones; de ello se deduce que la acústica estudia los movimientos vibratorios.

6. Cabrera, Juan G, (2010), Acústica y fundamentos del sonido, pag. 13

Propagación

El sonido desde la fuente emisora hasta el oído necesita un medio material, ya sea gaseoso, sólido o líquido.

Recepción del sonido

Pertenece al mundo de la fisiología o, incluso, de la psicología.

El oído humano constituye el último eslabón de la cadena sonora: convierte las ondas sonoras en señales eléctricas que se transmiten por el nervio acústico hasta el cerebro, en donde el sonido es interpretado ⁶.

El sonido afecta todo el cuerpo. Procesamos o utilizamos la información de sonido recibido no sólo a través de la cóclea del oído. También procesamos el sonido a través de nuestra estructura ósea, nuestro sentido del tacto, y la estructura de las células de nuestro cuerpo.

LA MÚSICA: DEFINICIONES Y CARACTERÍSTICAS DIFERENCIADORAS

Una de las diferencias entre sonido y música, es la forma que se presenta en la onda sonora. El sonido musical que es emitido por instrumentos musicales, tiene una forma de onda sinusoidal, mientras que la del ruido es dispareja, con muchas más variaciones de entre sus picos (fig.9).

Entender que existe una diferencia formal entre sonido y música, declara que este último concepto cuenta con sus propias características que lo definen como otra forma de manifestación sonora.

La Enciclopedia Hispánica (1995) aclara que la música se considera como “[...]toda sucesión de sonidos caracterizada por algún tipo de regularidad que se manifiesta en ritmo y melodía”. Esta concepción se diferencia del concepto de ruido, catalogado como “conjunto sonoro aleatorio y desagradable.”⁷

7. Enciclopedia Hispánica
(Vol. 10). (1995). pag.285

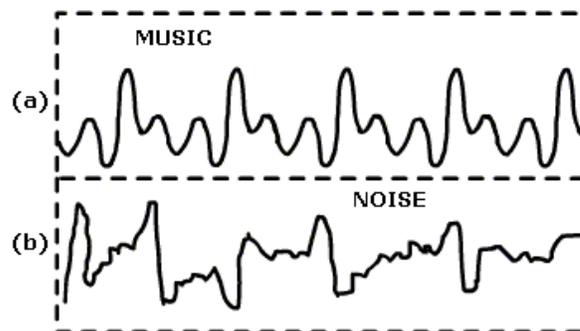


fig.9 Gráfico comparativo de ondas sonoras.

La música según la RAE entre muchas definiciones, es: Melodía, ritmo y armonía, combinados.⁸

Estos tres elementos fundamentales de la música, presentan características propias:

8. Real Academia Española.
(fuente: <http://www.rae.es/>)

Melodía

La melodía consisten en una secuencia lineal de notas, es la forma de combinar sonidos pero sucesivamente. Es lo más recordable de una canción.

Ritmo

Es el pulso o tiempo a intervalos constantes y regulares. Su unidad de medición son los *beats* por minuto.

Armonía

Forma de combinar sonidos de forma simultánea. Crea diferentes sensaciones en una canción.

LA MÚSICA COMO MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA

La música viene a ser una manifestación del ser humano, que ha estado presente durante su evolución en todas las culturas, y que tradicionalmente se sirvió como acompañamiento a celebraciones colectivas como ritos de índole religiosa.

Se entiende la música como un arte que afecta emocionalmente a las personas, esta resulta recordable ya que se compone de patrones. Nuestro cerebro a modo de sobrevivir, ha desarrollado una inteligencia y flexibilidad para identificar estos patrones, que nos ha ayudado por ejemplo, a adaptarnos al clima, a construir lenguaje, a crear patrones visuales.

La música se compone de estos patrones, lo que nos permite reconocer y recordar un tema musical, por ejemplo, cierta secuencia de notas nos hablan inmediatamente de una canción que conocemos.

Crear música tiene mucho que ver con encontrar un balance entre la repetición (patrones) y la novedad. El cerebro se puede “desconectar” mientras escucha una canción si encuentra muchos patrones, por lo predecible que se vuelve. Mucha novedad también nos desconecta, ya que es difícil de asimilar para nuestro cerebro.

Habría que agregar también el fuerte elemento cultural de la música, la que muchas veces podemos asociar a un lugar geográfico, a un periodo de la historia, o a un grupo de personas. No es raro asociar estilos musicales, como por ejemplo, la samba o el bossa-nova, con Brasil, o el rock psicodélico, como una variación de rock surgida del movimiento hippie de los años 60.(fig.10)

Existen estilos definidos, o “géneros” como también se les nombra dentro del medio musical y los medios de comunicación, como una manera de clasificar diferentes expresiones de la música que cuentan con claras diferencias sonoras. Como ejemplo, existen la música clásica, rock, blues, techno, R&B, Jazz, etc. Estas variaciones y muchas más, que además se mezclan

entre ellas, otorgan una casi infinita muestra de que la música, a pesar de tener una base formal en su estructura, nunca es la misma, por lo que sus efectos en el ser humano son múltiples.

La música entonces, vendría a ser un ruido “ordenado”, una manifestación artística del ser humano utilizado como un estímulo de múltiples usos. Presente no solo en el medio sonoro, sus múltiples capas acompañan otros medios de arte, y es esencial para la expresividad de estos, como es el cine, el teatro, los nuevos medios, entre otros.

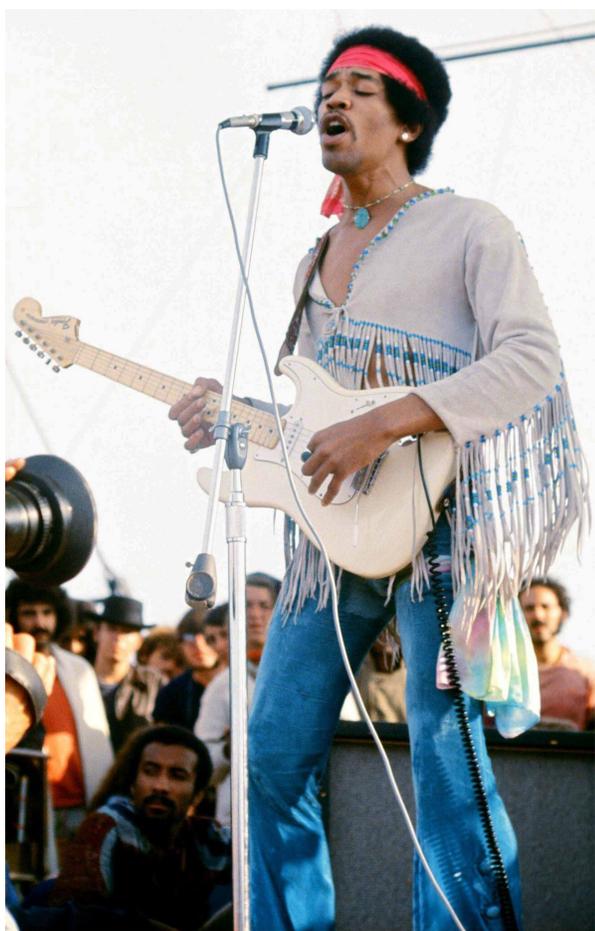


fig 10. Jimmy hendrix tocando en el festival de woodstock, 1969

LA IMAGEN Y SUS ELEMENTOS REPRESENTATIVOS

DEFINICIÓN Y CONFORMACIÓN DE LA IMAGEN

La imagen tiene su origen etimológico de la palabra griega *eikon*, y se define como “una representación visual que posee cierta similitud o semejanza con el objeto que representa”⁹. También existe la raíz latina *imago*, que se define como “figura, sombra o imitación”.

9. Acaso, M, (2009), *El Lenguaje Visual*.

La Imagen vendría a ser entonces una sustitución de la realidad, un sistema de representación, una unidad de significación o signo, donde un elemento sustituye a otro.

Se presenta un punto de vista de Maurizio Vita, mencionado en el libro de Maria Acaso *El lenguaje visual* (2009), que habla no solo de la imagen como una sustitución de la realidad, la imagen vendría a crear realidad.

Existen tres elementos básicos que participan en este proceso de conformación de imagen:

- **La realidad**
- **El emisor / creador**
- **El receptor / espectador**

El emisor vendría a ser el individuo que lleva a cabo el acto de representación, y que lo hace en un determinado contexto. El receptor en cambio, es el individuo que lleva a cabo el acto de interpretación.

El autor Rafael Gómez en su libro *Análisis de la imagen* (2001) se refiere y profundiza en su definición:

“Toda imagen es un artificio, una construcción simbólica, bidimensional, o tridimensional, que representa algo (percepciones visuales, ideas), mediante procedimientos técnicos diversos (líneas, colores, puntos, etc.)...”¹⁰

La mención de los procedimientos técnicos crea conciencia de que la imagen es la culminación de un proceso de utilización de recursos visuales. Para el emisor, varios de ellos son fundamentales a la hora de construir la imagen.

10. Gómez Alonso, R. (2001). *Análisis de la imagen : Estética audiovisual*. pag 36.

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

La construcción de la imagen estática llevó a que el ser humano, en conjunción con la tecnología, replantearan los paradigmas de su construcción al descubrir el movimiento en la imagen. Si bien se incluyen los elementos básicos que constituyen una imagen, se añaden nuevos fundamentos al encontrarse supeditada a una duración. Fue gracias a ello que nació el cine como medio de expresión.

11. Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1983). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. pag. 19.

La imagen estática en este medio se nos presenta de forma plana, delimitada por un cuadro que se nos presenta en una pantalla. Ella constituye la base del filme como lo conocemos, ya que el filme se construye por un gran número de imágenes fijas (fig.11) llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento.¹¹

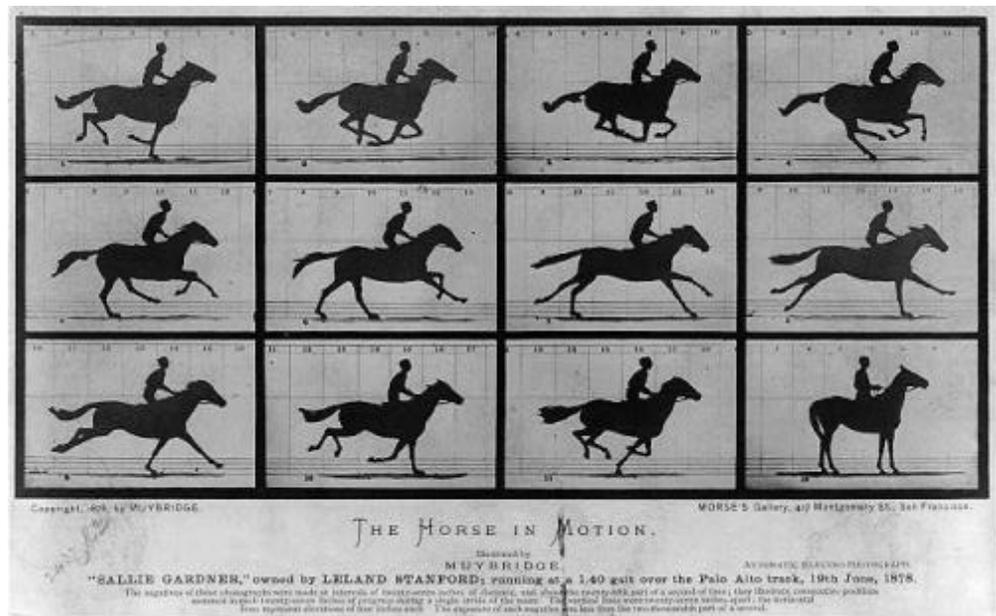


fig.11: Eadward Muybridge, *The Horse in Motion*, 1878

Varios autores relacionados al mundo del cine, mencionan que “La imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento.”¹²

Es ese factor cambiante de la imagen en el contexto cinematográfico, la que le otorga otros significados y discursos. Para construir y crear a partir de la imagen, y usar el cine como medio, hay que entender la imagen en el cine como una combinación de imágenes con propósito, añadiendo a esa idea:

“El cine, medio de registro, ofrece una imagen figurativa en la que, gracias a un determinado número de acuerdos, los objetos fotografiados se reconocen. Pero el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito del objeto.”¹³

Pero la imagen no convive sola en este medio. De manera más correcta, el cine que conocemos hoy en día es un medio audiovisual, donde conviven imagen y sonido.

12. Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1983). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. pag. 90.

13. Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1983). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. pag. 90.

LA AUDIOVISIÓN

La relación entre sonido e imagen en el medio audiovisual, entrega nuevas formas de expresión, donde la influencia de un fenómeno sobre el otro puede cambiar la percepción que tiene el receptor del contenido. De ahí nacen conceptos aplicados al audiovisual como la audiovisión:

14. Gómez Alonso, R. (2001). *Análisis de la imagen : Estética audiovisual*. pag 157.

“la audiovisión se debe entender como el valor añadido del sonido sobre la imagen; ese valor añadido denota el valor expresivo e informativo con el que aquel la enriquece pero, a su vez, puede cambiar el significado de la iconografía, y, por tanto, el análisis puramente visual puede diferir del audiovisual aunque ofrezca el mismo contenido.”¹⁴

15. Chion, M. (1993). *La Audiovisión*. pag 13.

Es justamente en el libro del francés Michel Chion *L'audio-visión* (1990), que se revelan los detalles entre sonido e imagen, y cómo estos conceptos unidos crean una ilusión audiovisual en el cine y otros medios. Para entender esta relación, es necesario retomar el fenómeno de valor añadido, como uno de los puntos centrales. En ella se explica que “Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada”¹⁵. La imagen se enriquece justamente porque el espectador interpreta de manera natural lo que ve o recuerda de la imagen gracias al valor añadido del sonido.

Uno de los efectos que tiene este valor añadido del sonido en la imagen, es su influencia en la temporalidad de la imagen, la cual tiene tres aspectos:

Animación temporal de la imagen

La percepción del tiempo de la imagen se hace por el sonido más o me-

nos fina, detallada, inmediata, concreta o, por el contrario, vaga, flotante y amplia.

Linealización temporal de los planos

El sonido síncrono impone una idea de sucesión donde el contenido del plano 2 seguiría obligatoriamente a lo que muestra el plano 1, y así sucesivamente.

Vectorización

Dramatización de los planos, orientación hacia un futuro, un objetivo, y creación de un sentimiento de inminencia y de expectación. El plano va a alguna parte y está orientado en el tiempo.¹⁶

17. Chion, M. (1993). La Audiovisión. pag 20.

Estos tres efectos dependen a su vez en la naturaleza de las imágenes y de los sonidos relacionados. Para que se produzca un cambio en la percepción del tiempo de la imagen, deben presentarse ciertas condiciones en ella, que se pueden resumir en dos casos:

18. Chion, M. (1993). La Audiovisión. pag 20.

Primer caso

La imagen no tiene por sí misma animación temporal ni vectorización alguna. Es el caso de una imagen fija, o cuyo movimiento sólo es una fluctuación global que no deja esperar resolución alguna: por ejemplo, un reflejo en el agua. En este caso, el sonido es susceptible de conducir esta imagen a una temporalidad que él mismo introduce de principio a fin.

Segundo caso

La imagen implica una animación temporal propia (desplazamiento de personajes o de objetos, movimientos de humos, de luces, variación de encuadre). La temporalidad del sonido se combina entonces con la ya existente de la imagen: sea para ir en el mismo sentido, sea para contrariarla ligeramente, como dos instrumentos que suenan simultáneamente.¹⁸

VISUAL MUSIC

Como expresión audiovisual, el término Visual music ha sido complejo de abarcar. Ya que por un lado, es el término que engloba y origina otros medios audiovisuales, ya que los antecede (como una prueba de ello es el cine Avant Garde como una de las primeras expresiones audiovisuales), pero por otro lado, es tratado como una expresión audiovisual contemporánea, siendo un término utilizado por eventos como el Festival de música visual Lanzarote 2018 (España)¹⁹ o Visual Music Award (Alemania)²⁰.

19. (Fuente: <https://festival-demusicavisualdelanzarote.com/>)

20. (Fuente: <http://visual-music-award.de/>)

21. Carvalho y Lund, (2015). *The Audiovisual Breakthrough*. pag 23.

22. Carvalho y Lund, (2015). *The Audiovisual Breakthrough*. pag 31.

23. Carvalho y Lund, (2015). *The Audiovisual Breakthrough*. pag 37.

Hay documentación reciente que aclara su panorama actual, y que ha pesar de volverse un término amplio, se ha logrado redescubrir las diferentes formas de clasificar y manifestar su puesto en la actualidad. El libro *The Audiovisual Breakthrough* (2015), entre sus primeras aclaraciones del término, habla de él como “visuales mayoritariamente abstractas y carentes de narrativa combinadas con sonido, presentes en filme, o en vivo, o como una *performance* en tiempo real que involucra proyección”²¹

Se ha hecho énfasis en que una pieza de visual music obedece la estructura de una composición musical²², y que de ella emerge un efecto que no se podría haber provocado por sus elementos por separado. Esta combinación de medios, que puede ser referirse a una composición musical donde se transcodifica el sonido en una imagen o viceversa, lleva a que se genere un nuevo producto audiovisual (fig.12).

Si bien se habla de términos propios del visual music como algo “mayoritariamente abstracto y no narrativo”, todo lo demás es sumamente flexible²³. Los usos de medios digitales y las combinaciones que se pueden generar, constituyen un desafío en la definición de visual music, pero hay que tener claro, que no se trata de una forma de presentación, un contexto determinado, o un método técnico, ya que esos parámetros son parte de los conceptos que se originaron del término.

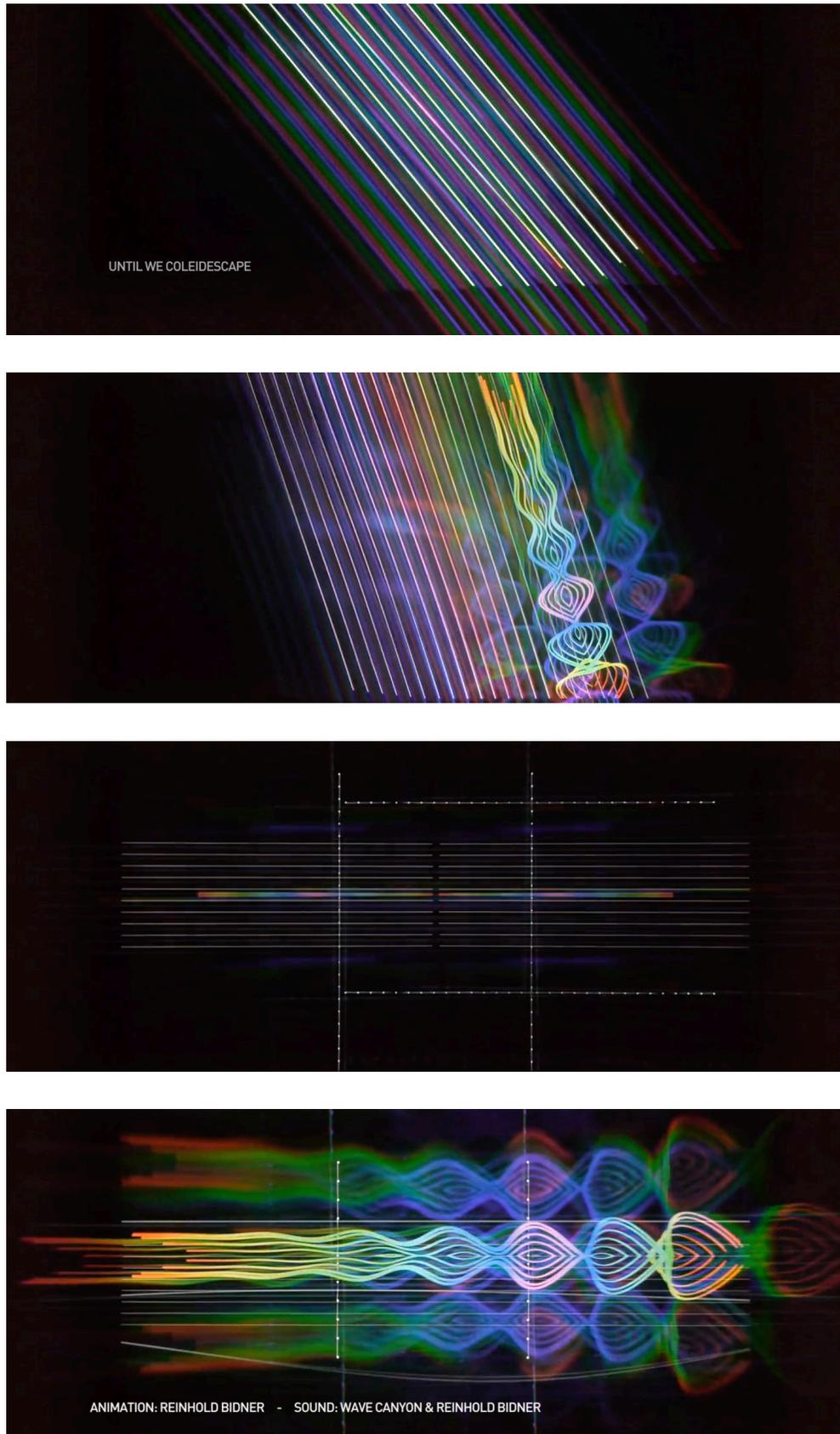


fig 12. Reinhold Bidner, *Until we coleidescape*, 2017.

EL VIDEOCLIP

El video musical o videoclip es un término que se encuentra dentro del espectro de visual music, y constituye una de las formas de expresión visual de la música más conocidas a nivel mundial. Se reconoce por ser un producto audiovisual que combina canción e imagen, con un propósito promocional y/o artístico. Reúne elementos de diferentes medios como el cine, la televisión, el videoarte y la publicidad. Se alimenta de todo lo que es audiovisual en su definición, que presente un estímulo auditivo y visual.

24. Chion, M. (1993). *La Audiovisión*. pag 129.

Algunos tipos de productos audiovisuales que son utilizados en la realización del videoclip, van desde: animación, *live action* (fig.13), documental, abstracto, *lyric video*, grafismo animado (fig.14), generativo o como una combinación de estos.

Esta combinación de productos en la sucesión de imágenes con la música dan una sensación de "polifonía visual e incluso de simultaneidad"²⁴. Las imágenes y el sonido en este medio, pueden correr como cadenas paralelas, sin una relación precisa, pero siempre conscientes de la existencia del otro, donde de vez en cuando, ocurren momentos de sincronización.

En el videoclip pueden ocurrir momentos de "sincretismo" como menciona Chion en *La Audiovisión* (1993) en la que un fenómeno sonoro y visual coinciden, independiente de toda lógica racional.



fig.13: Kendrick Lamar, *Element*, 2017. Dir: Jonas Lindstroem & the little homies

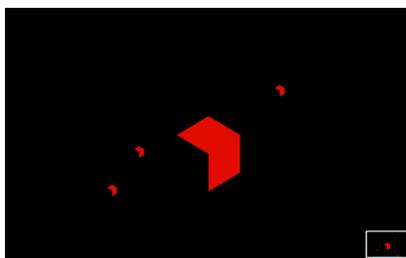
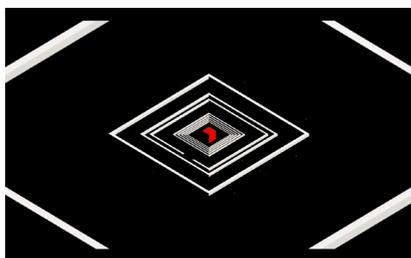
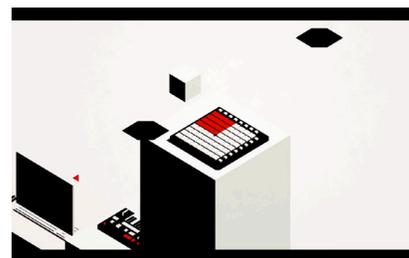
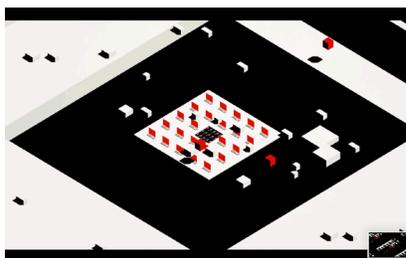


fig.14: 20syl - *Back & Forth*, 2015. Dir: Porthé

ANTECEDENTES DEL VIDEOCLIP

La historia nos indica que el video musical ha tenido “varias historias y puntos de inicio”²⁵. La llegada del cine inició esta historia, que gracias a movimientos vanguardistas del cine experimental como el *avant garde*, se atrevería a explorar esta relación entre sonido e imagen, y los efectos de este nuevo medio.

25. Keazor, H., & Wübbena, T. (2010). *Rewind, play, fast forward: The past, present and future of the music video*. pag 21.

CINE AVANT- GARDE: PRIMERAS PRÁCTICAS

Durante el 1920's surgió un movimiento de cine experimental, referido como *Avant-Garde*, como una forma de denominar ciertas prácticas artísticas. Principalmente son trabajos que representaban “la antítesis de las corrientes principales, producidas fuera de canales económicos y culturales de discurso.”²⁶. Estas piezas audiovisuales en esencia experimentales buscaban aprovechar el recurso fílmico desde otras vías, siendo muy conscientes del cine como un “medio”, cuestionando sus métodos y haciéndolo crecer con propuestas poco usuales, donde la estructura narrativa resultaba muchas veces inexistente.

26. Verrone, W. (2012). *The avant-garde feature film: a critical history*.

Hay que tener en cuenta que muchas vanguardias artísticas nacieron a principios de siglo XX como el surrealismo, el expresionismo y el arte abstracto. Estos movimientos también se vieron expresados a través del cine *Avant-Garde*.

En esa corriente, surgieron varios realizadores que conscientes del medio fílmico, desarrollaron ideas como el concepto del “filme absoluto”, basado en los patrones formales rítmicos y dinámicos de la música (fig.15-16).

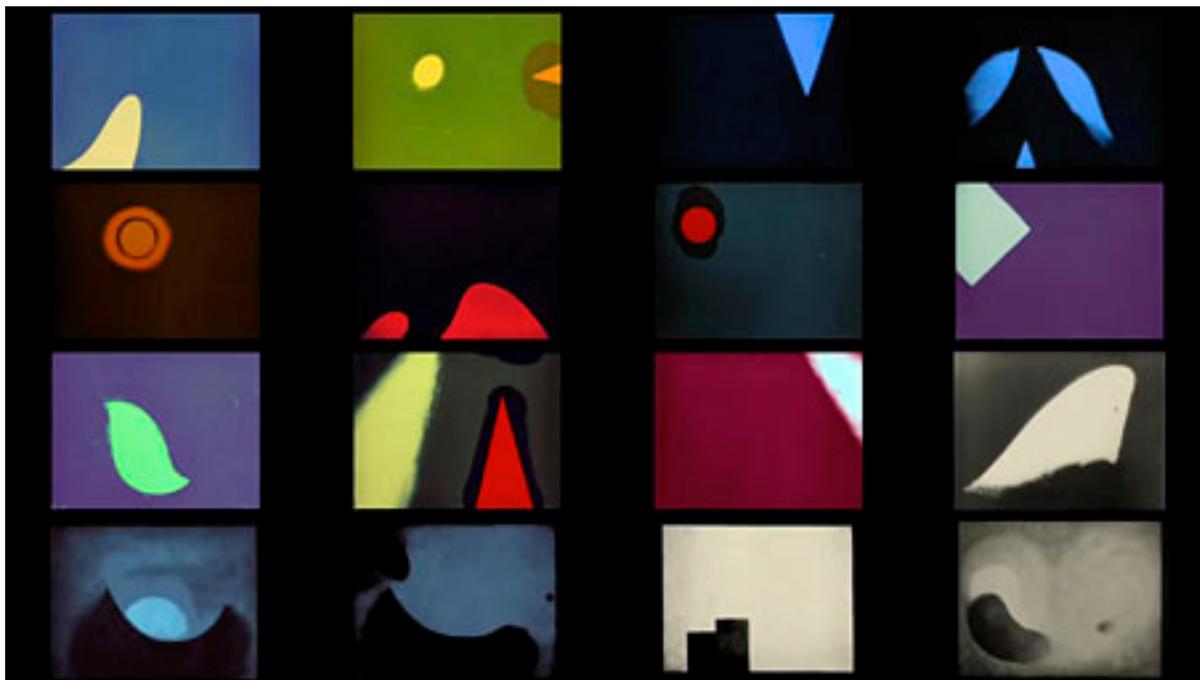


fig.15: Walter Ruttmann , Serie Lichtspiel: Opus, 1921-1925.

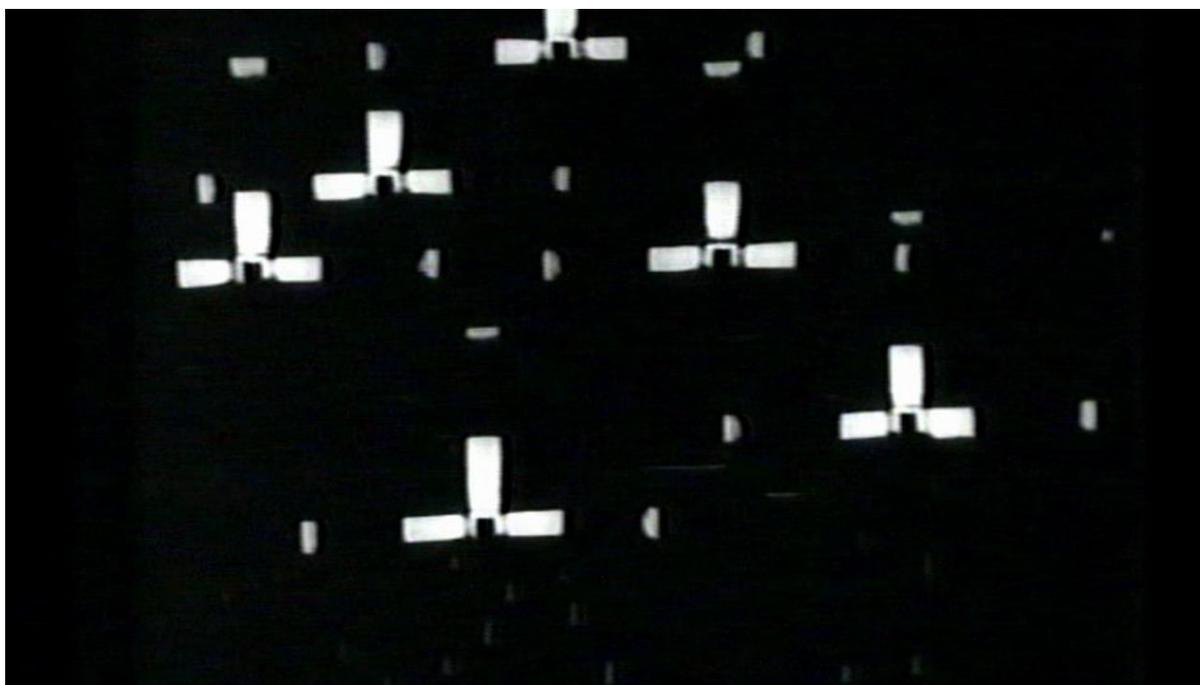


fig.16: Oskar Fischinger , Studie N°8, 1931.

EL MÚSICO COMO ELEMENTO PERFORMATIVO

La presencia del músico como un ser humano en una performance en pantalla vendría después, donde la primera película que combinó sonido e imagen y que mostró una performance musical que no estaba en vivo fue *The Jazz singer* (1927).

27. Dispositivo tipo rocola que reproducía cintas de 16mm sincronizada con audio.

Otras realizaciones que marcan un antecedente en ese aspecto, vendría a ser *El scopitone*²⁷ en Francia en 1958, donde el músico Serge Gainsbourg fue un gran exponente en cuanto a presencia y popularidad en ese dispositivo.

28. Fowles, Paul (2009). *A Concise History of Rock Music*. pag 243.

En el Reino unido, la banda The Beatles fue pionero en los años 60, con las películas y los videos promocionales que mandaban a los canales de TV. Quizás el video que más se acercó al concepto performático, considerando su contenido e impacto, fue el video promocional (fig.17) para “Bohemian Rhapsody” (1976) de Queen. Es considerado como el primer “éxito global de un single, en que su video fue fundamental para la estrategia de marketing”²⁸



fig.17: Queen, *Bohemian Rhapsody*, 1976.

MTV Y LA DEFINICIÓN DEL GÉNERO

En el año 1981 es el lanzamiento del canal de televisión MTV (Music Television) en EEUU. Este último representa el auge del video musical como género, en donde las nuevas bandas y artistas consolidados podían mostrar sus últimos trabajos musicales en ese medio (fig.18).

La estética inicial, con videos de bajo presupuesto y de tipo DIY (Do It Yourself), desapareció para dar paso a las grandes producciones, consolidándose el *star system*, donde artistas como Michael Jackson y Madonna jugaban un papel central como estrellas de gran poder en sus videos. Cabe mencionar la utilización de recursos visuales del cine como medio para desarrollar un videoclip, como es el caso de *Thriller* (1983) (fig.19) de Michael Jackson, dirigido por John Landis.



fig.18: The Buggles, *Video Kill the Radio Star*, 1981.



fig.19: Michael Jackson, *Thriller*, 1983. Dir: John Landis.

EL RECONOCIMIENTO A LOS DIRECTORES

El reconocimiento a los directores vendría en el año 1992, apareciendo en los créditos en conjunto con el músico y el nombre de la canción. De esta manera, se destaca al videoclip como un medio de autor, donde se considera relevante la visión artística del director.

29. Smith, E. (n.d.). Spike Jonze Unmasked. (fuente: <http://nymag.com/nymetro/movies/features/1267/>)

Grandes talentos del cine comenzaron su carrera haciendo videoclips para después dirigir sus propios largometrajes. El director Spike Jonze colaboró de manera constante con artistas como los beastie boys o Fatboy Slim. La imaginería visual de Jonze consistía en varios elementos de la cultura norteamericana, como programas de tv, campañas publicitarias y películas de cine b, cargados con sátira y humor²⁹ (fig.20).

30. A Brief History of Music Video - From early 1900s to today. (fuente: <http://matheussiqueira.com/a-brief-history-of-music-video/>)

Otro director destacado de ese periodo es Michel Gondry, que utiliza los sueños como imaginería, como un "invento donde se invita al espectador a echar un vistazo a su funcionamiento interno y ver cómo gira el mecanismo."³⁰ Gondry trabajó con un gran número de artistas, siendo Björk uno de los artistas con los que más colaboraría, con 6 videos en total (fig.21).

31. De Vicente, J. L. (n.d.). Chris Cunningham. (fuente: http://www.artfutura.org/02/arte_chris.html)

Por último, otra figura destacada con visión de autor es Chris Cunningham. Entre los elementos que presenta su trabajo visual, se pueden ver "atmósferas gélidas, paisajes urbanos opresivos, colores fríos y formas industriales al servicio de historias que bordean la iconografía de la ciencia ficción y el cine fantástico, pero que la subvierten a través de su extraño sentido del humor, y de un distanciamiento de los objetos retratados típicamente postmodernista."³¹ Muy consciente de la simbiosis entre imagen y sonido, siempre trabajo desde la perspectiva del artista y director, como un trabajo en conjunto. Ello lo podemos ver en su trabajo con el músico electrónico Aphex twin, en videos como Come to daddy (1997)(fig.22) y Windowlicker (1999).



fig.20: *Beastie Boys, Sabotage, 1994. Dir: Spike Jonze.*



fig.21: *Björk, Hyperballad, 1994. Dir: Michel Gondry.*



fig.22: *Aphex Twin, Come to daddy, 1997. Dir: Chris Cunningham.*

EL PRESENTE DEL VIDEOCLIP

32. Arnold, G. (2017). *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*. pag 12.

Con la llegada de Youtube en el año 2005, cambió el paradigma de consumo del videoclip, siendo esta plataforma, el nuevo hogar para la producción de videos musicales, justificada con la caída gradual de contenido musical en MTV, y el mayor uso de internet como fuente de entretenimiento. Youtube ofrece una gama de “estilos y eras que se yuxtaponen”³², donde el video musical puede adquirir desde relevancia mundial (fig. 23), hasta diluirse entre la competencia.

Teóricamente, en la historia del video musical, siempre ha sido relevante el factor tecnológico. La infraestructura online en la que se encuentra hoy en día plantea una transformación, donde el video se encuentra interactuando con otros fenómenos, donde el medio se construye y deconstruye constantemente, el contexto de inmediatez, participación y fácil acceso a herramientas de edición de video como programáticas, permiten que los artistas visuales como los músicos exploren nuevas posibilidades de entregar música,

Es así como el videoclip contemporáneo se presenta en diferentes formas, adaptándose a las narrativas digitales e interactivas, en un estado de interrelación audiovisual.



fig.23: Childish Gambino, *This is America*, 2018.

VIDEOCLIP EN SITIOS DE STREAMING DE VIDEOS (YOUTUBE, VIMEO)

Mencionado anteriormente, la experiencia de consumo del videoclip cambió al integrarse a los sitios de alojamiento de videos, en gran parte debido a los cambios de la industria musical en cuanto a los nuevos ámbitos de producción, distribución y recepción de la música actual.

Los más grandes en ese aspecto son Youtube (fig.24) y Vimeo. El primero se ha transformado en el sitio con más visitas en el mundo, donde los videos musicales tienen un gran protagonismo, y donde conglomerados mediáticos como VEVO o WMG han articulado canales propios para distribuir a sus artistas. El segundo, a pesar de tener menos tráfico, tiene un enfoque distinto, al ser un lugar para creadores audiovisuales, para crear portafolios de sus trabajos, y para encontrar selecciones de videos curados por expertos.

Lo que se diferencia, en cuanto a la presencia videoclip en la televisión, y su presencia actual en estos sitios, es que está supeditado a un contexto digital, de un usuario activo con acceso inmediato, inserto en un sistema e interfaz visual definidos por el mismo sitio.

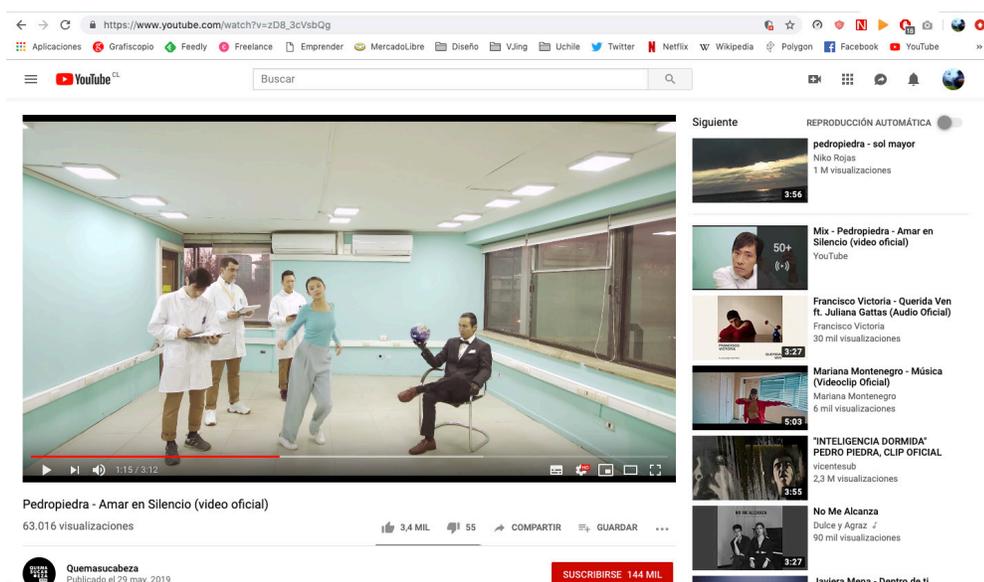


fig.24: Interfaz de Youtube, video Pedro Piedra, Amar en silencio, 2019.

Siendo el consumo mundial del streaming musical un 45% (solo en YouTube), se ha aprovechado de utilizar el video como medio de promoción de singles. Lo más utilizado para ello, es el denominado videoclip oficial, en conjunto con otras expresiones de video visualmente diferentes, que cumplen otras funciones comunicativas:

Lyric Video

Este tipo de video se destaca por presentar y enfocarse en las letras de la canción, que van apareciendo en sincronía con la canción. Generalmente, se utiliza el grafismo animado como técnica. Muchas veces, la canción puede no tener un videoclip oficial, pero tiene un Lyric Video.(fig.25)



fig.25: Ed Sheeran, Beautiful people (feat.khalid), 2019.

Video audio

Aca el video se presenta en su expresión más simple, donde se muestra una imagen estática, que puede ser del mismo disco, o un diseño promocional de la canción. A veces pueden funcionar como visualizadores de música, al ser animados en sincronía con la música.(fig.26)

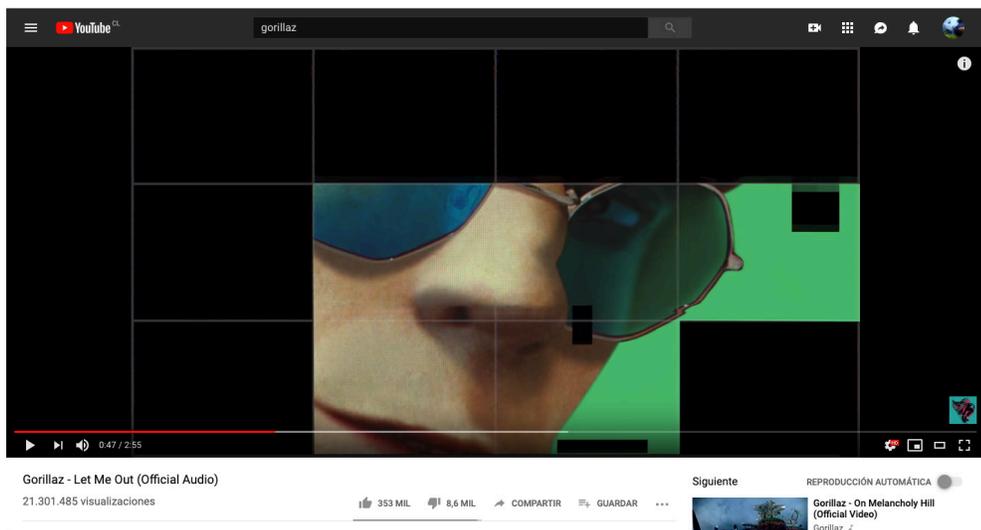


fig.26: Gorillaz, Let me Out, 2017.

Video vertical

Algunas bandas han empezado a implementar una versión alternativa del video oficial en formato vertical, especialmente diseñado para ser visto en teléfonos móviles (fig.27).

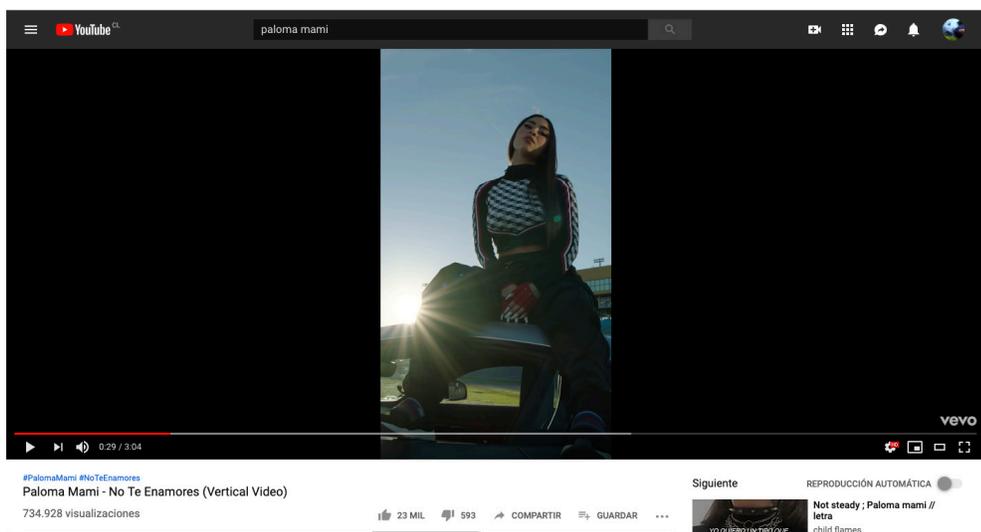


fig.27: Paloma Mami, No te enamores, 2017.

Video 360

Youtube implementó la posibilidad de subir videos interactivos en 360°, donde el usuario puede interactuar moviendo la cámara (fig.28).

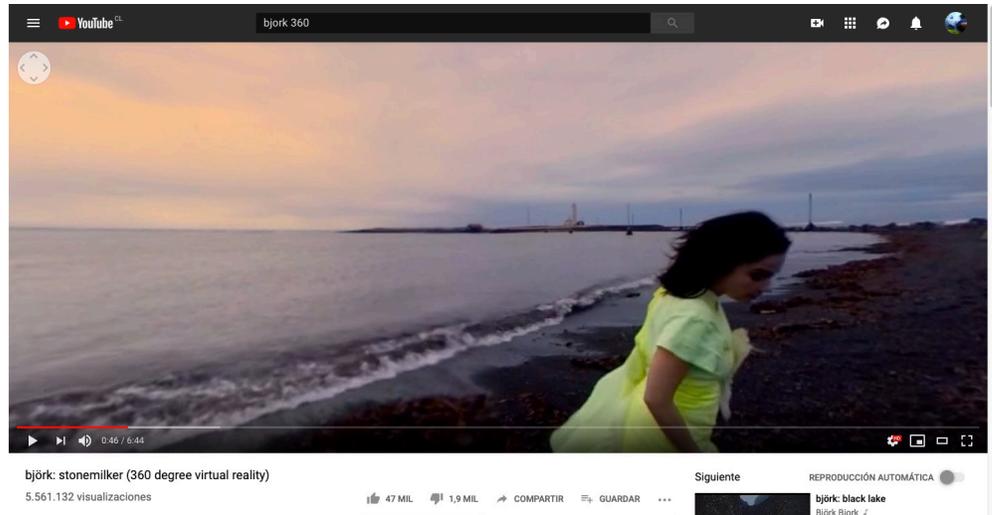


fig.28: Björk, Stonemilker, 2015.

33-34. Sedeño-Valdellós, A. M. (Marzo de 2016). *El álbum visual como nueva forma promocional de la industria de la música: el caso de Let England Shake de PJ Harvey y Seamus Murphy.*

Álbum Visual

Si bien, la industria musical se ha enfocado en promocionar los singles, existe también una tendencia por la promoción del álbum de estudio. Este interés se debe gracias a que “proporciona un formato cerrado y completo con el que los artistas renuevan su aparición ante sus fans y todo el entramado comercial y mediático en otra de las etapas de su carrera.”³³

Además de existir estos formatos audiovisuales de corta duración para promocionar canciones, nace una propuesta audiovisual para promocionar los álbumes, denominada álbum visual. “Como el videoclip, un álbum visual es un híbrido entre cine y video: como video musical promociona un álbum, y como mensaje audiovisual transporta influencias estéticas de numerosos formatos anteriores.”³⁴

El Álbum visual se puede definir como “ un producto audiovisual que tiene una relación directa con la música de un álbum del mismo artista. La duración del álbum es mayor que la duración estándar de 3-5 minutos, y están presentes fuertes relaciones textuales y visuales para crear continuidad en todo el álbum”³⁵(fig.29-30)

35. Harrison, C. (2014). *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé.*

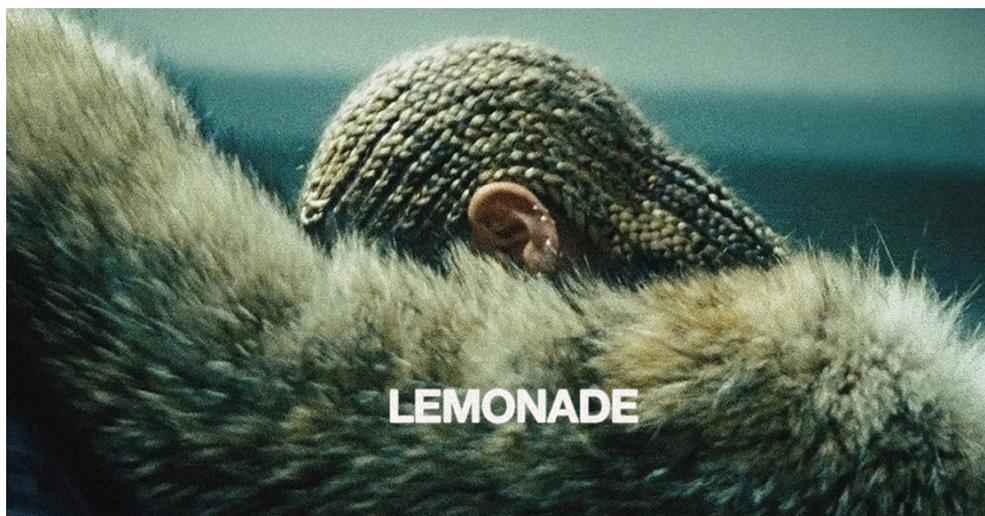


fig.29: Beyoncé, *Lemonade*, 2016. Álbum visual de 60 min.



fig.30: Cordero Lobo, *Árbol*, 2018. Álbum visual animado de 30 min.

VIDEOCLIP EN SITIOS WEB PERSONALIZADOS

Ha surgido un interés esta última década en lanzar sitios web personalizados de singles o álbumes, complementario a los subidos por Youtube o Vimeo. Acá, ya no solo existe el video alojado como tal, debido a que estos sitios aprovechan las herramientas visuales e interactivas que puede entregar la web, y como resultado, crean una experiencia visual y sonora recordable para el usuario.

Esta forma de promocionar la música cuenta con grandes libertades creativas al no ser la fuente principal de exposición del trabajo musical, además del desconocimiento que existe por su existencia al ser novedosa para la mayor parte de los usuarios.

Gracias a esa libertad, la manera de crear una experiencia visual de las canciones es sumamente diversa, la cual podemos separar en tres categorías.

Videoclip interactivos

A diferencia de lo que se presenta en Youtube, estos videoclips son diseñados para funcionar de forma interactiva. Presentes y alojados en su propio sitio web, pueden recurrir a recursos meramente estilísticos, donde la participación del usuario cambia ciertos aspectos del video (fig.31)

O puede también integrar elementos estilísticos, pero a favor de una narrativa o discurso, donde la integración del video con otros elementos visuales son parte de la narrativa que se quiere contar. (fig.32)



fig.31: Mai Lan, Pumper, 2018. (fuente: <https://pumper.thisismailan.com/>)



fig.32: Arcade Fire, The Wilderness Downtown, 2010. (fuente: <http://www.thewildernessdowntown.com>)

Videoclip Generativo

Básicamente, el videoclip generativo es una propuesta de videoclip que se muestra diferente en cada reproducción, no siendo nunca la misma.

36. Pearson, M., & Watz, M. (2011). *Generative art: A practical guide using processing*. pag 6.

Una de las reglas para considerar una metodología como generativa, es que la "autonomía tiene que estar involucrada"³⁶. Esa autonomía se debe a que el video fue creado a partir de un lenguaje programático, que cuenta con un set de funciones, que permiten que el mismo tome decisiones respecto a ese sistema. Gran parte de estos videos generativos, también son interactivos, donde las decisiones del usuario, afectan el resultado visual. (fig.33)

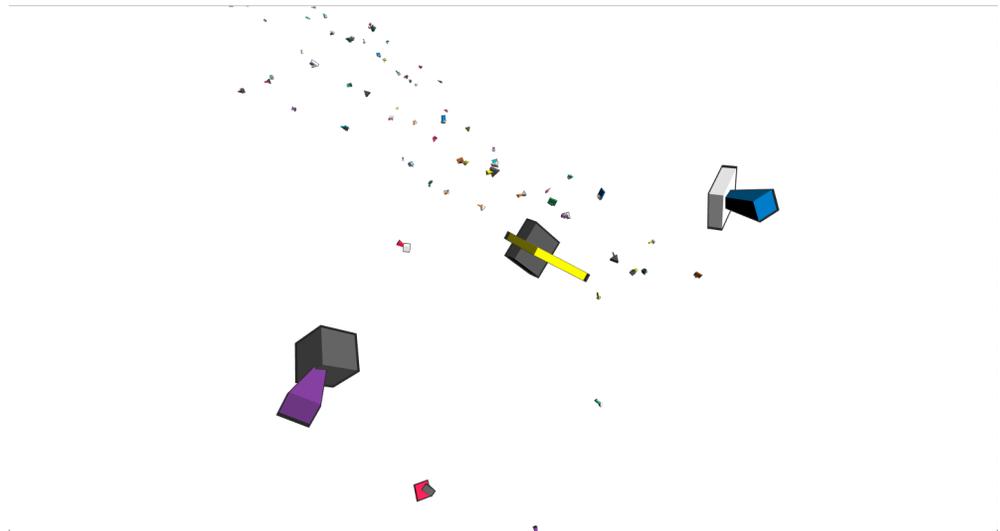


fig.33: *Popcorn_10*, Dennis, 2015.

LA NUEVA ESTÉTICA AUDIOVISUAL

La tendencia que se está viendo en la industria musical, (y de la industria del entretenimiento en general), es la gestión de contenidos en diversos formatos, que puedan ser conectados. Las marcas, empresas o productos se encuentran creando narrativas fragmentadas en distintos medios que sirven como un engranaje cohesionado de producción global. Esto representa la base del negocio *transmedia* y permite la ampliación sin fin del negocio cultural.

Todo esto se enmarca en una nueva etapa de estética audiovisual, un conjunto de nuevas condiciones mediales que según John Richardson y Claudia Gorbman cuenta con las siguientes características³⁶:

36. Richardson, John ; Gorbman, Claudia & Vernallis, Carol (eds.) (2013). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. pag 20-31.

Mayor Interrelación audiovisual

Se tiende a un crecimiento de los formatos de hibridación audiovisual y se busca generar otras experiencias sensoriales (Ej: 3D, inmersión).

Intertextualidad e intermedialidad

La convergencia de medios, la representación de un medio en otro.

Interactividad e inmersión

El performance audiovisual actual sugiere permanentemente al usuario una respuesta interactiva y lo llama a la inmersión en las historias, en nuevas experiencias.

DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI) EN EL ENTORNO WEB

Básicamente, la llegada de la World Wide Web trajo consigo desafíos en términos de interacción para los diseñadores. Muchas de las herramientas de interacción que ya existían en interfaces de sistemas operativos, se vieron limitadas para ser aplicadas en la web, ya que inicialmente tenía un enfoque académico, además de contar con limitantes tecnológicas. La llegada de la web 2.0 (Tom O’reilly) o la web social, y su evolución, aprovechando lenguajes como HTML5, CSS3, C#, Java, Javascript y muchas otras, trajeron mejores oportunidades de interacción y sofisticación en el diseño de la web.

DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL INTERFAZ

37. Sommerer, C., Jain, L. C., & Mignonneau, L. (2008). *The art and science of interface and interaction design*. pag 10.

La interfaz tiene que ver básicamente con “Transformaciones de estados, fases o representaciones”³⁷. En el entorno digital, la interfaz “define el límite de comunicación entre dos entidades”³⁸ como es la humano-computador. La relación entre humano y computador se logra a través de la interfaz que traduce las operaciones entre el hardware, el software y el usuario.

38. Sommerer, C., Jain, L. C., & Mignonneau, L. (2008). *The art and science of interface and interaction design*. pag 8.

Se puede hablar de tres disciplinas que trabajan con herramientas del diseño en la relación que existe entre humano y computador, como User experience (UX), User Interface (UI) y Interactive design (IxD).

El UX representa un cambio de paradigma en el concepto de usabilidad, que además de tener como objetivo la mejora del rendimiento del usuario en la interacción, se resuelve el problema estratégico de utilidad del producto como la psicología del placer y la respuesta emocional en su uso.

Se puede definir la Experiencia del Usuario como “la sensación, sentimiento, respuesta emocional, valoración y satisfacción del usuario respecto a

un producto, resultado del fenómeno de interacción con el producto y la interacción con su proveedor.”³⁹

La experiencia de usuario tiene la particularidad de tener un enfoque multidisciplinario, que para dar con un resultado, tiene que tener en cuenta tres conceptos del producto digital: forma(form), comportamiento(behavior) y contenido(content).(fig.33)

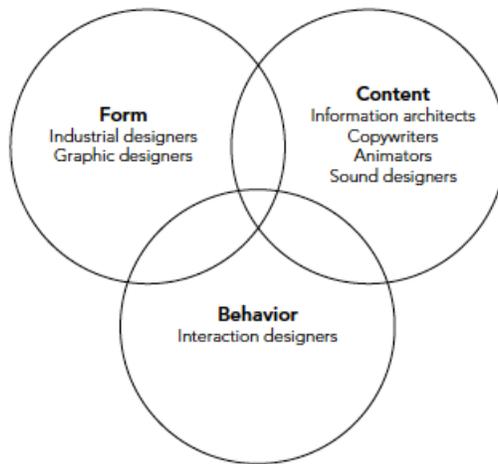


fig.33: Diagrama de diseño de experiencia, Alan Cooper, *About Face 3 the essentials of interaction design*, 2007.

39. Montero, Y. H., & Fernández, F. M. (2005, September 7). *La Experiencia del Usuario*. (fuente: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.html)

El diseño de UX tiene que estar consciente también del diseño UI, que está enfocado en la forma. El diseño del User Interface (UI) o de interfaz de usuario para productos digitales se ocupa principalmente del diseño, la jerarquía de información, y la aparición de elementos de interfaz en pantallas individuales para programas de software, sitios web y aplicaciones móviles, pero también puede incluir videojuegos o interfaces de TV.

Los diseñadores de la interfaz de usuario (UI) se basan en el marco proporcionado por el diseño de UX para acercar los productos digitales a su forma final. Siguen los wireframes de UX para la jerarquía y la prioridad de los elementos en cada pantalla, luego aplican las pautas de diseño visual junto con las mejores prácticas de diseño de interacción para garantizar la coherencia a lo largo de toda la experiencia.

Dado que las interfaces de usuario modernas no son simplemente panta-

llas estáticas sino también experiencias interactivas con comportamientos dinámicos y transiciones animadas, los diseñadores de IU también trabajarán con diseñadores de movimiento o diseñadores de interacción (IxD), perfeccionando los conceptos básicos de interacción desarrollados por diseñadores de UX.⁴⁰

40. Anderson, S. (n.d.). *UI vs. UX: La Guía Vital Para El Diseño De Interfaz De Usuario*. (fuente: <https://www.toptal.com/designers/ui/ui-vs-ux-la-guia-vital-para-el-diseno-de-interfaz-de-usuario/es>)

Si bien el diseño de interacción (IxD) tiene un interés en la forma (similar a otros campos de diseño), su principal área de enfoque se basa en el comportamiento. En lugar de analizar cómo son las cosas, el diseño de interacción sintetiza e imagina las cosas como podrían ser. Este elemento de diseño de interacción es lo que caracteriza a IxD como un campo de diseño en lugar de un campo de ciencia o ingeniería.⁴¹

41. Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About face 3: The essentials of interaction design*. pag 37.

PRINCIPIOS DEL DISEÑO DE INTERFAZ

Como diseñadores, tenemos que tener en cuenta las herramientas que tiene el cerebro para procesar información visual. En el libro de *About Face* (2007), de Alan Cooper, menciona que nuestros cerebros manejan los datos que nuestro sentido visual entrega, gracias a que puede “discernir patrones visuales y establecer sistemas prioritarios para las cosas que ve”⁴²

42. Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About face 3: The essentials of interaction design*. pag 293.

Esta idea se apoya en los principios básicos de percepción visual de la Gestalt, que afirma que nuestra visión está optimizada para ver estructura. La visión impone una estructura en el estímulo visual que percibe, la que podemos ver como figuras, objetos y formas completas, más que objetos desconectados.

Siguiendo con la idea de Alan Cooper, menciona que las interfaces visuales deberían cumplir con los siguientes requisitos:

- Usar propiedades visuales para agrupar elementos y crear una jerarquía clara.
- Proporcionar estructura visual y flujo en cada nivel de organización.
- Utilizar imágenes cohesivas, coherentes y adecuadas al contexto.
- Integrar el estilo y la función de manera integral y con propósito.
- Evita el ruido visual y el desorden.

A modo de complemento a estas ideas generales de diseño de interfaz, es bueno tener claro otras tres ideas generales a la hora de diseñar un interfaz:

- Ambigüedad
- Consistencia
- Propósito o Meta

Tener en cuenta la ambigüedad, es evitarla en lo posible. Es tener claro que la interfaz y su interpretación sea parecida y evidente para todos los usuarios. Para cuando no se puede evitar el uso de ambigüedad, es necesario guiar al usuario en resolverla.

La consistencia refiere a muchas cosas, pero principalmente a que la interfaz se vea y funcione de manera integral. Cuando ciertos elementos cumplen la misma función en distintas paginas, como controles o despliegues de información, es importante que siempre ocupen el mismo espacio en la interfaz. La consistencia ayuda que el usuario encuentre y reconozca estos elementos de forma rápida y fácil.

El propósito o meta, es entender que cualquier usuario que utiliza una interfaz, tiene un propósito con ella, y que esta puede ser muy diversa, dependiendo del tipo de persona. La información que necesita el usuario siempre debe estar disponible durante la interacción, y ella puede indicar a una posible resolución de una meta del usuario.

ESTADO DEL ARTE

REFERENTES DE EXPERIENCIA WEB

Acorde al proceso de revisión teórica, se procede a encontrar lo más innovador y reciente con respecto a la realización de experiencias web, específicamente las que utilizan las tecnologías para interpretar visualmente un trabajo discográfico, alternativa a los modelos estandarizados de *streaming*, y que le otorgan una atmósfera a la reproducción musical.



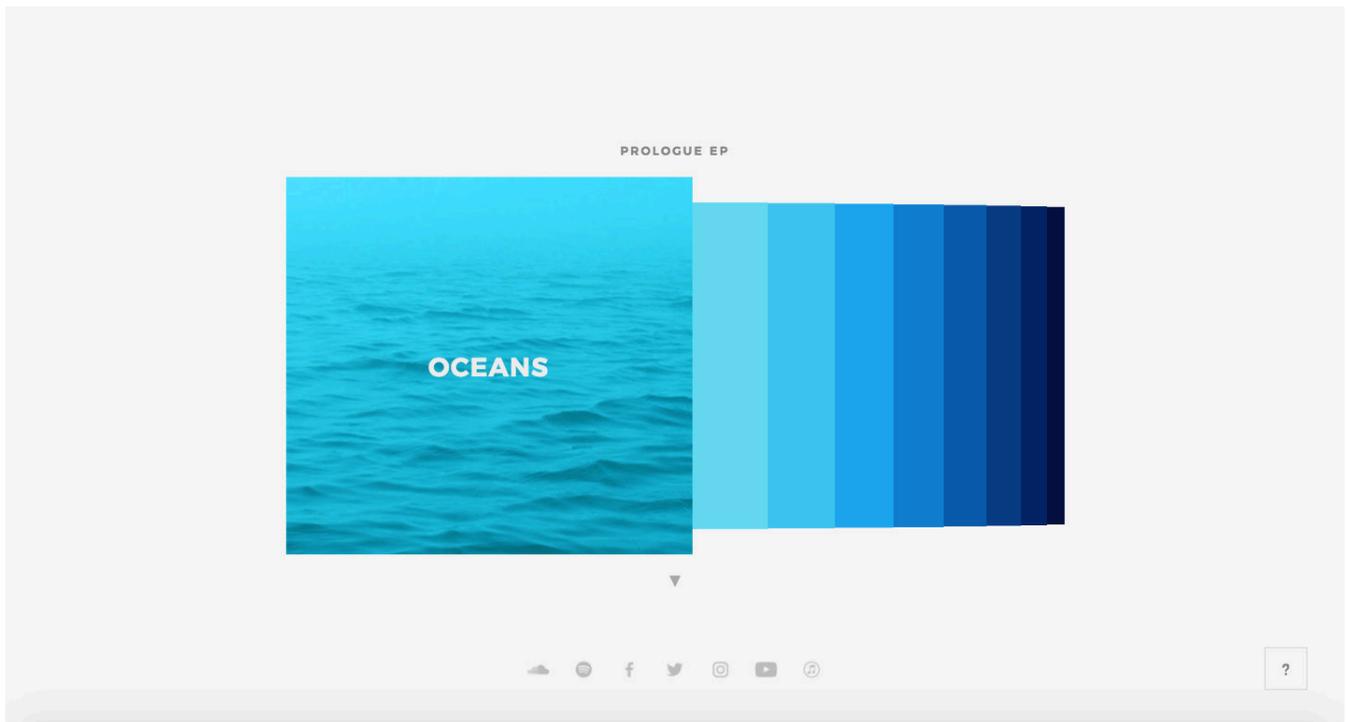
Nro fuente	01
Fuente	http://dahauzak.otomat.tv/#
Nombre	Yerçekimi — Daha Uzak
Autor(es)	Tasarım ve Uygulama: Emre Aypar, Altan Sebüktekin
Año	2017
Abstract	La banda Yerçekimi (Gravity) de Estambul, Turquía con su segundo álbum “Daha Uzak” (Further Away) quisieron resaltar los aspectos hipnóticos y ritualista de su música. Para ello, crearon un sitio web que panea lentamente imágenes satelitales de ciertos lugares de la tierra que parecieran alienígenas, concordando con la atmósfera que buscaban. Las imágenes son aleatorias, al igual que la animación de las letras, siendo la experiencia distinta con cada visita.
Herramientas	Javascript: Mapbox gl js, Howler.js
Opinión	Resulta una experiencia coherente a lo largo del disco, visualmente se transmite una atmósfera en conjunto con la música. Se puede hablar de una reproducción no convencional, lograda con una interfaz minimalista.



Nro fuente	02
Fuente	https://dimetrap.com/
Nombre	T.I - The Dime Trap
Autor(es)	Superhero Cheesecake
Año	2018
Abstract	Experiencia web interactiva que complementa el lanzamiento del álbum del rapero T.I. The Dime Trap, con una tematica marcada por experiencias pasadas y adversidades de su vida. Se creó una escultura (de la mano de Kris Kuk-si) de esos eventos, que es la cara visible del álbum, que posteriormente se pasaron a 3d para la web. En el sitio, el usuario puede navegar por los eventos relevantes de la vida de T.I. narrados por el.
Herramientas	-
Opinión	Funciona como una autobiografía, en que se transmite una conexión más personal con el artista, ya que lo que tiene protagonismo es la narración de cada evento que uno va encontrando a lo largo de la escultura, la música del disco ocupa un segundo plano. Interfaz simple, visualmente atractivo.



Nro fuente	03
Fuente	https://virtualself.co/
Nombre	Porter Robinson - Virtual Self
Autor(es)	Active Theory
Año	2017
Abstract	Experiencia web audiovisual e interactiva, que promociona el lanzamiento del EP de Porter Robinson, Virtual Self. El sitio hace alusión a la estética de internet de finales de los 90's e inicios de los 00's, con un concepto personal y críptico del artista, con influencias que él tuvo, como el anime y el EDM(electronic dance music) de la época.
Herramientas	WebGL
Opinión	Concepto meticuloso, abierto a interpretación del usuario. Se presenta un alto movimiento e interacción con los elementos del interfaz. Cada tema presenta un video, que se puede reproducir en la página como en youtube. El contenido de los videos también mantiene una estética asociada a la página. Se logra inmersión en el mundo.



Nro fuente	04
Fuente	https://emmitfenn.com/
Nombre	Emmit Fenn - Prologue EP
Autor(es)	Active Theory
Año	2017
Abstract	Experiencia web audiovisual del trabajo del último EP del artista electrónico Emmitt Fenn, titulado Prologue, como también su pasado EP, titulado Eclipse. Para Prologue, se crearon visuales únicas e interactivas para cada canción, a diferencia de las canciones de Eclipse, donde se reproduce un videoclip para cada una.
Herramientas	WebGL
Opinión	Presentación atractiva y limpia, navegación bastante intuitiva. Interacción con cada canción es leve, pero reacciona a la música, funcionando más como un visualizador de música. Cada tema tiene su propio color y forma

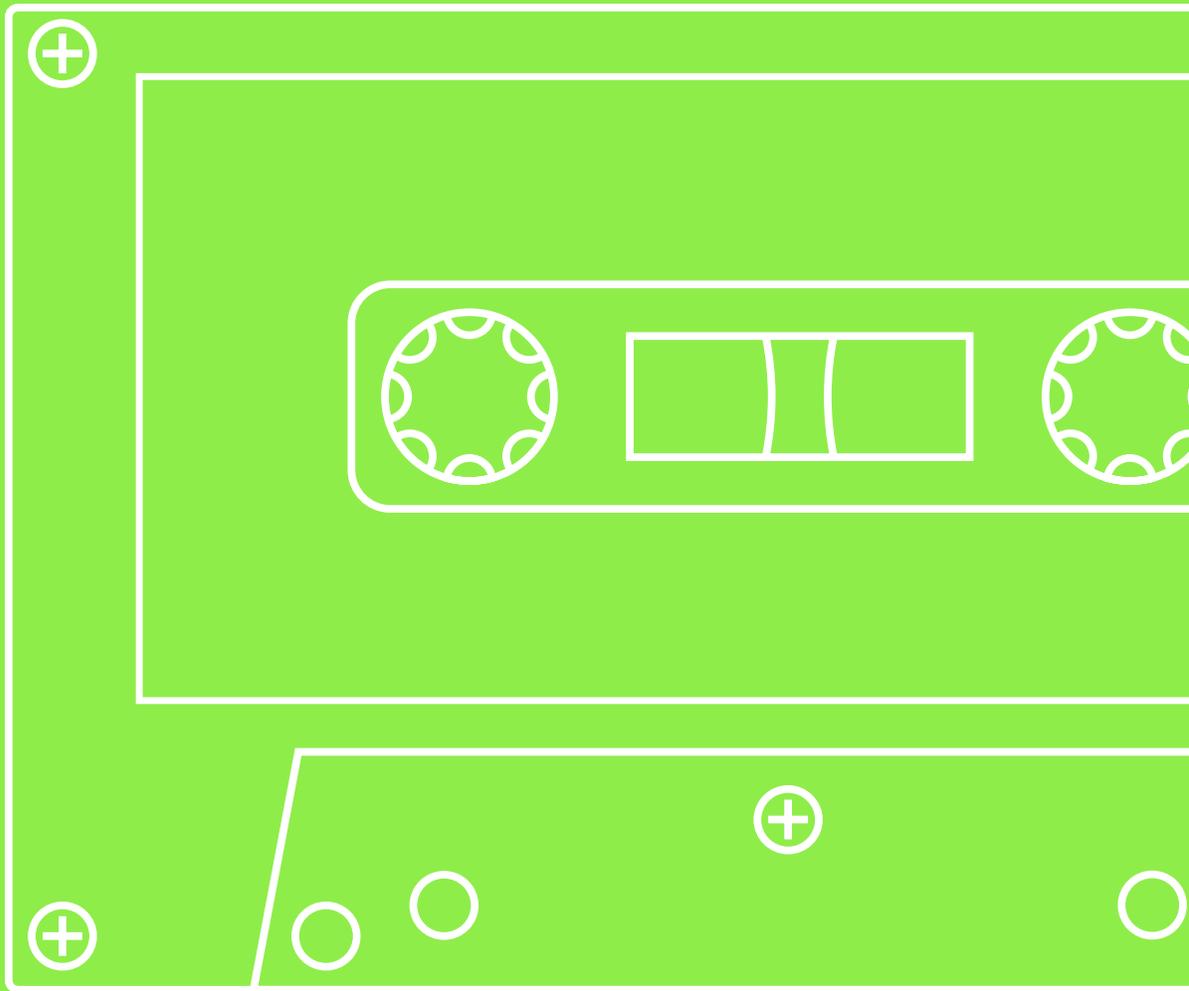
ANÁLISIS DE REFERENTES DE EXPERIENCIA WEB

Los 4 referentes expuestos resultan una experiencia de navegación personalizada y con identidad respecto a sus trabajos discográficos. Estas experiencias web audiovisuales, que finalmente son complementarias al disco de estudio, expanden los conceptos y narrativas que el álbum sonoro pueda tocar, y apuntan a una inmersión por parte del oyente de estos conceptos.

Estas experiencias se pueden agrupar en dos grupos: las experiencias de dimetrap y Virtual self, como una experiencia narrativa y compleja, y las de Yerçekimi y Prologue, como experiencias más simples y directas. Esta diferenciación se hace en el sentido que se aprecian más capas de elementos visuales como de navegación. Por ejemplo, los dos tipos de menus en Virtual self, con selección de los track rotativa, incluyendo elementos extra musicales, como un falso foro virtual, con mensajes que sirven más a la narrativa del disco.

En dimetrap como virtual self existe una narrativa, donde se quiere contar una historia que antecede la escucha del disco. La música no siempre ocupa el primer lugar, por lo tanto acá se puede identificar dos actos que un usuario experimenta con anterioridad a la reproducción musical: la presentación del mundo y la navegación.

En Yerçekimi y Prologue también existen esos actos, pero son más leves: la presentación es más simple, con una navegación mucho más directa a la reproducción. Esto puede deberse al diseño de interfaz, donde hay claras jerarquías y estructuras visuales en los sitios, con elementos identificables. Por ejemplo, como en Prologue se presentan rectángulos degradados al centro del sitio, entendiéndose como elementos agrupados que representan una misma cosa (en este caso, cada canción).



PROYECTO



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE DISEÑO

Los servicios de streaming han cambiado la manera en que se escucha música a través de internet, siendo importante 3 factores en la manera que esta se consume :

- El proceso dejó de ser lineal, dejando mayor libertad al usuario en su experiencia y elecciones. Por ejemplo, en interfaces como Spotify y YouTube, generalmente entregan información en cuanto a la duración, donde el usuario puede saber exactamente en qué momento de la canción se encuentra, con la posibilidad de cambiarlo. En un Álbum, el acceso a las canciones resulta más fácil, con tan solo un click, además de contar con información adicional a la vista, como las reproducciones.
- Progresivamente, la música ha aprovechado de utilizar los medios audiovisuales como un factor importante en su discurso artístico y publicitario. Por un lado, tienes el videoclip como medio de expresión visual narrativa y discursiva de un single, desarrollado desde la televisión, ahora presente en internet. Otra propuestas como el visual music, desarrollado desde el cine avant garde, tiene un retorno en las plataformas digitales, donde su diseño a través del lenguaje programático abre posibilidades de interacción con el usuario, y permiten visuales reactivas a la música.
- El diseño web puede compilar estas experiencias audiovisuales en un sitio, y servir como una experiencia unificada entre contenido y navegación, con la intención de reimaginar el disco físico y su música en el contexto digital contemporáneo, brindando una atmósfera más personal y distintiva a las experiencias ya existentes de streaming, que involucre una mayor inmersión en la propuesta conceptual.

PERFIL DE USUARIO

Si bien, se pretende que el sitio sea una experiencia apta para cualquier tipo de público, los usuarios más probables a ingresar al sitio y disfrutar de la experiencia completa tienen las siguientes características:

AUDIENCIA 01: DISEÑADOR MULTIMEDIA	
DEMOGRAFÍA	<p>Edad: 21 a 35 años</p> <p>Nacionalidad: Chilena</p> <p>Idioma: Español e Inglés</p> <p>Educación: Estudiante, técnico o Universitaria</p>
DESCRIPCIÓN	<p>Pertenece a la Generación Millennial, tuvieron un contacto temprano con la computación y los videojuegos, transformándolos en nativos digitales. El interés por ello despertó un lado creativo por lo visual en los medios digitales, que llevaron a su mayoría, estudiar carreras como diseño gráfico, diseño de videojuegos o comunicación audiovisual con el fin de crear experiencias a través de entornos digitales creativos.</p>
INTERESES	<p>Tecnología en lo que respecta a hardware, software, gadgets y apps, con el fin de facilitar las actividades que realiza.</p> <p>Conectado a redes sociales como facebook e instagram, donde comparte contenido creativo de proyectos personales. Todo lo relacionado con la creatividad en artes visuales, con el fin de tomar como referencia para crear experiencias multimediales</p>
OBJETIVO	<p>Búsqueda de novedades tecnológicas y nuevos estímulos visuales.</p>

AUDIENCIA 02: SOUNDCLLOUD CREATIVO

DEMOGRAFÍA	<p>Edad: 18 a 27 años</p> <p>Nacionalidad: Chilena</p> <p>Idioma: Español e Inglés</p> <p>Educación: Estudiante, técnico o Universitaria</p>
DESCRIPCIÓN	<p>La última camada de generación millennial, en transición a la generación z, cuentan con conocimientos digitales desarrollados naturalmente desde su niñez, que utilizan como medio de expresión de identidad y creatividad. Específicamente, los que desarrollan un lado musical, crean cuentas en plataformas de streaming social como soundcloud o bandcamp, donde suben sus creaciones y tienen contacto con seguidores. Paralelamente, utilizan instagram, facebook, incluso youtube, para difusión.</p>
INTERESES	<p>Escuchar Música, principalmente con interés por la música del género lo fi, downtempo, 8 bit.</p> <p>Búsqueda de nuevos artistas, apoyando y creando redes de difusión. Esta la escuchan por soundcloud, bandcamp y youtube.</p>
OBJETIVO	<p>Curiosos, en búsqueda de novedades de artistas independientes y nuevos estímulos digitales.</p>

ESTRATEGIA

Para el desarrollo de este proyecto de diseño web, la estrategia sigue un orden que pretende resolver los problemas de contenido, forma y comportamiento del sitio :

1) Definir qué es lo que se quiere transmitir a través de esta experiencia:

- ¿Cual es el contenido?
- Proponer conceptos claves
- ¿Existe un mensaje o discurso?
- ¿Existe una narrativa?
- ¿Qué atmósfera se quiere lograr?

2) Definir los elementos estructurales de la página:

- Referencias visuales (análisis de estructura)
- Mapa del sitio
- Layout principal (wireframe)

3) Diseñar los elementos gráficos

- Formas
- Color
- Tipografía

4) Definir la interacción y navegación de la página:

- Diagrama de flujo de la navegación
- ¿Como navego en la página?
- ¿Cuales van a ser los elementos interactivos?

5) Creación del sitio web

- Creación de videos.
- Programación de la página.

DEFINICIÓN DE CONTENIDO Y CONCEPTOS

Para el desarrollo del sitio, se necesita, antes que todo, el contenido musical que se va a presentar, por lo que es pertinente elegir el trabajo discográfico.

Por elección personal, elegí el trabajo de un artista que se llama *Zifhang*: es chileno, y una de sus pasiones es la música. Son 9 años los que lleva produciendo música, y actualmente pertenece al netlabel1 Dusted Wax Kingdom, de Bulgaria.

Específicamente, *Zifhang* se define como un beatmaker y productor. Elige música de la cual saca samples, y las combina creando armonías y capas de sonido para crear bases musicales cercanas al género del Hip-hop, el lo-fi, y downtempo.

Cuenta con varios EP y LP, pero su último disco, *Two Worlds* (2017), sería el disco a trabajar. Principalmente, se escoge por la novedad de presentar su trabajo más reciente en una nueva plataforma, ya que actualmente, este disco solo se encuentra en su totalidad en la página de bandcamp de *Zifhang*.

Existe también un potencial de desarrollar un concepto a partir del nombre del disco, de amplio significado.

Este es el listado de canciones del disco, con una duración total de 28 minutos y 17 segundos:

1. Celesta
2. Magnetic Fields
3. Old regular Stuff
4. Syntax Error Nostalgia 16
5. First Contact
6. Near And Within
7. Detuned Symphony
8. Sleeping Funk
9. From Far And Beyond
10. 2 Days
11. I Was Once
12. Blurred And Forgot

Al preguntar a Zifhang sobre el disco y el nombre Two Worlds, dice que nace por un sueño que tuvo, de un planeta a días de su evacuación. La concepción del disco entero surge de ese sueño, de un mundo desconocido en sus últimos días.

Con esta idea central, se desarrollaran los conceptos claves que definirán las experiencias. La idea es ir añadiendo elementos y evaluar su presencia en la interfaz web como en los videos.

LLUVIA DE IDEAS

Elementos:

- Espacio
- Planetas
- Estrellas
- Ciencia ficción
- Naves
- Mundo desconocido
- Cataclismo inminente
- Evacuación
- Naturaleza y tecnología
- Viaje
- Onírica

Experiencias, pensamientos, ideas y emociones:

- Nostalgia
- Recuerdos
- Goce
- Miedo
- Introspección
- Determinismo
- Aventura
- Supervivencia

ABSTRACT DE LA EXPERIENCIA

“Nos encontramos ante una grabadora flotando en el espacio, ella nos dice que tiene un mensaje desconocido para nosotros. Al abrirla, una secuencia de canciones se despliegan como circunferencias en el espacio.”

Así se presenta en versión digital el disco *Two Worlds* de Zifhang, donde cada canción al ser reproducida nos lleva a diferentes escenarios ilustrados de un planeta distante, evocando situaciones y hechos que sucedieron allá.

REDACCIÓN DE GUION

ESCENAS	ACCIÓN USUARIO	DESCRIPCIÓN	TEXTO EN PANTALLA
Ingreso	Click	Sobre negro, aparece un porcentaje que se va completando a medida que se carga el sitio.	Texto: "0-100%"
Presentación	lectura	Se abre el sitio con un fundido, aparece un fondo del espacio exterior, y por encima una grabadora antigua, se despliega un texto central. Aparece un botón debajo.	- Texto: "Has recibido un mensaje desconocido..." - Botón: "Reproducir"
Menú	Lectura + navegación	Al ingresar, La grabadora se abre, mostrando en su interior 12 puntos conectados, donde uno de ellos despliega un texto . Los puntos se iluminan cuando el cursor pasa por encima de ellos.	Texto: 01_Celesta
Canción 01	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 01, la pagina se transforma. En el fondo aparece un planeta mirado desde lejos y comienza a reproducirse una canción. Los elementos de la pagina reaccionan al sonido, cambiando de color y pulsando, mientras el planeta que en un principio se ve pequeño, se acerca a medida que transcurre la canción. En la sección inferior de la pagina, una barra de duración que se va llenando a medida que transcurre el tiempo de la canción. En la parte superior, se encuentra el nombre de la canción. Al lado del nombre, hay un símbolo, que al clickear, te lleva directamente al menú principal.	Texto: 01_Celesta
	Click	Termina la canción 01, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (02), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 01, el siguiente punto (02) despliega el nombre de la canción.	Texto: 02_Magnetic Fields
Canción 02	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 02, la pagina se transforma. Vemos un paisaje de montañas en un entorno desconocido, a lo lejos se puede ver un astro, cuando empieza a reproducirse una canción. El paisaje es reactivo, actuando como ondas de sonido. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 02_Magnetic Fields
	Click	Termina la canción 02, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (03), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 02, el siguiente punto (03) despliega el nombre de la canción.	Texto: 03_Old Regular Staff

Canción 03	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 03, la pagina se transforma. Esta vez vemos un paisaje ártico, con nieve que cae, cuando empieza a reproducirse una canción. El paisaje es reactivo, en donde la nieve retrocede y avanza al son de la música. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 03_Old Regular Staff
	Click	Termina la canción 03, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (04), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 03, el siguiente punto (04) despliega el nombre de la canción.	Texto: 04_Syntax Error Nostalgia 16
Canción 04	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 04, la pagina se transforma. Esta vez vemos un suelo con agua de lluvia, con el reflejo de luces, cuando empieza a reproducirse una canción. Caen gotas de lluvia sobre el reflejo. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 04_Syntax Error Nostalgia 16
	Click	Termina la canción 04, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (05), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 04, el siguiente punto (05) despliega el nombre de la canción.	Texto: 05_First Contact
Canción 05	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 05, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción y vemos por un meteorito que va viajando, visto a través de un lente. La imagen es interactiva, donde el usuario puede hacer zoom. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 05_First Contact
	Click	Termina la canción 05, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (06), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 05, el siguiente punto (06) despliega el nombre de la canción.	Texto: 06_Near and Within
Canción 06	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 06, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción, y vemos dos círculos (planetas). Estos se intersectan de vez en cuando en base a la música. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 06_Near and Within
	Click	Termina la canción 06, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (07), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 06, el siguiente punto (07) despliega el nombre de la canción.	Texto: 07_Detuned Symphony

Canción 07	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 07, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción, y vemos los mismo planetas, esta vez aparece entre ellos una onda de ruido que los conecta. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 07_Detuned Symphony
	Click	Termina la canción 07, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (08), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 07, el siguiente punto (08) despliega el nombre de la canción.	Texto: 08_Sleeping Funk
Canción 08	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 08, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción, y vemos el armado de una nave. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 08_Sleeping Funk
	Click	Termina la canción 08, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (09), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 08, el siguiente punto (09) despliega el nombre de la canción.	Texto: 09_From Far And Beyond
Canción 09	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 09, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción, y vemos naves volando desde un planeta. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 09_From Far And Beyond
	Click	Termina la canción 09, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (10), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 09, el siguiente punto (10) despliega el nombre de la canción.	Texto: 10_2 Days
Canción 10	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 10, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción, y vemos desde una ventana, un planeta que se ve amenazado por un meteorito. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 10_2 Days
	Click	Termina la canción 10, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (11), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 10, el siguiente punto (11) despliega el nombre de la canción.	Texto: 11_I Was Once
Canción 11	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 11, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción, y vemos una explosión. Esta tiene movimiento y vuelve a explotar pero de otra forma según el patrón musical. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 11_I Was Once

	Click	Termina la canción 11, y el usuario tiene la posibilidad de esperar a que se reproduzca la canción siguiente (12), o vuelve al menú principal haciendo click al símbolo de menú.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 11, el siguiente punto (12) despliega el nombre de la canción.	Texto: 12_Blurred And Forgot
Canción 12	Lectura + navegación	Al ingresar al punto 12, la pagina se transforma. Empieza a sonar una canción, y vemos una grabadora rebobinándose según el patrón musical. Los elementos informativos son los mismos que se encuentran en la canción 01, a excepción del nombre.	Texto: 12_Blurred And Forgot
	Click	Termina la canción 12, y el usuario automáticamente, vuelve al menú principal.	
Menú	Lectura + navegación	Al volver al menú desde la canción 12 se encuentran todos los puntos desbloqueados y aparece un mensaje escrito por arriba	Texto: Desaparecimos, pero nuestro mundo no deja de existir.

ESTRUCTURA DE LA PÁGINA

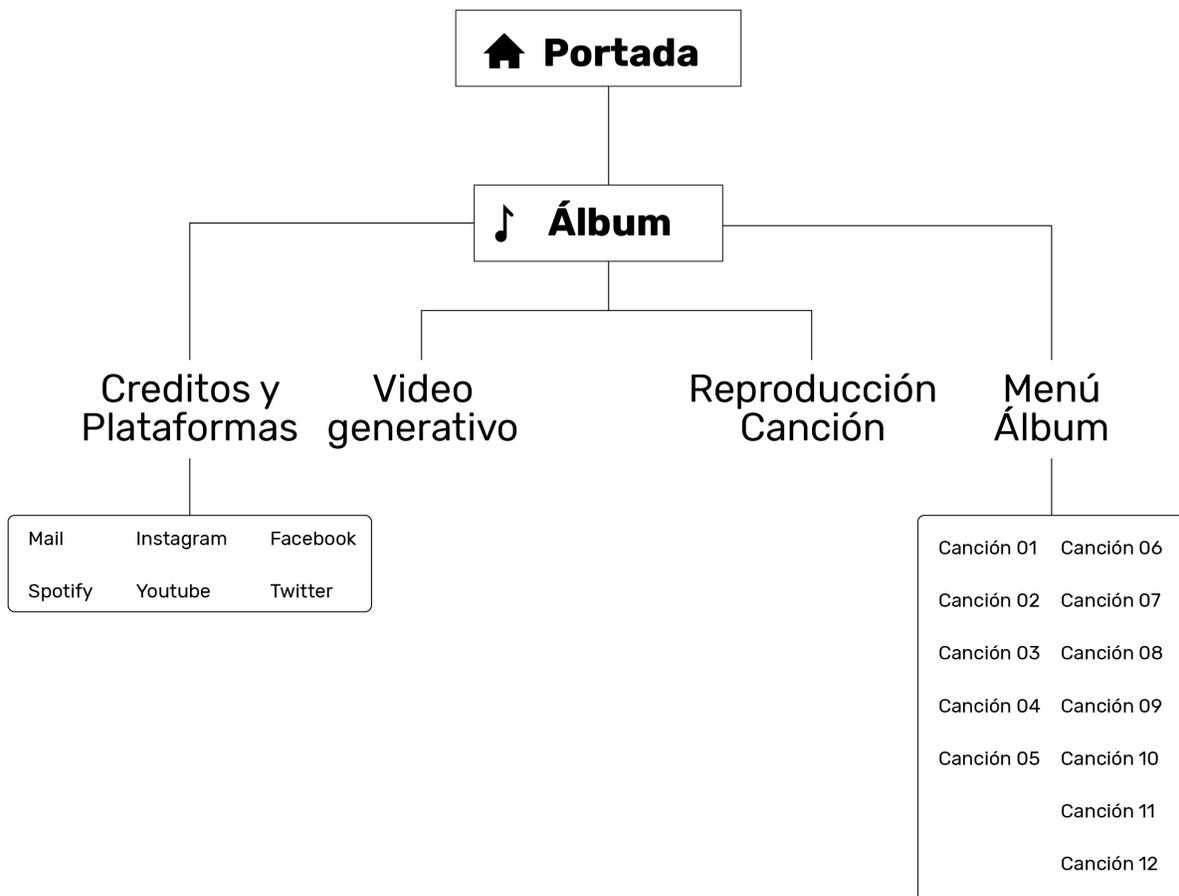
ANÁLISIS DE REFERENTES

Para tener claridad al momento de construir la base estructural del sitio, se consideraron dos referentes analizados anteriormente, pero esta vez para entender la estructura que los define, como es el mapa del sitio, wireframe y su navegación en el.

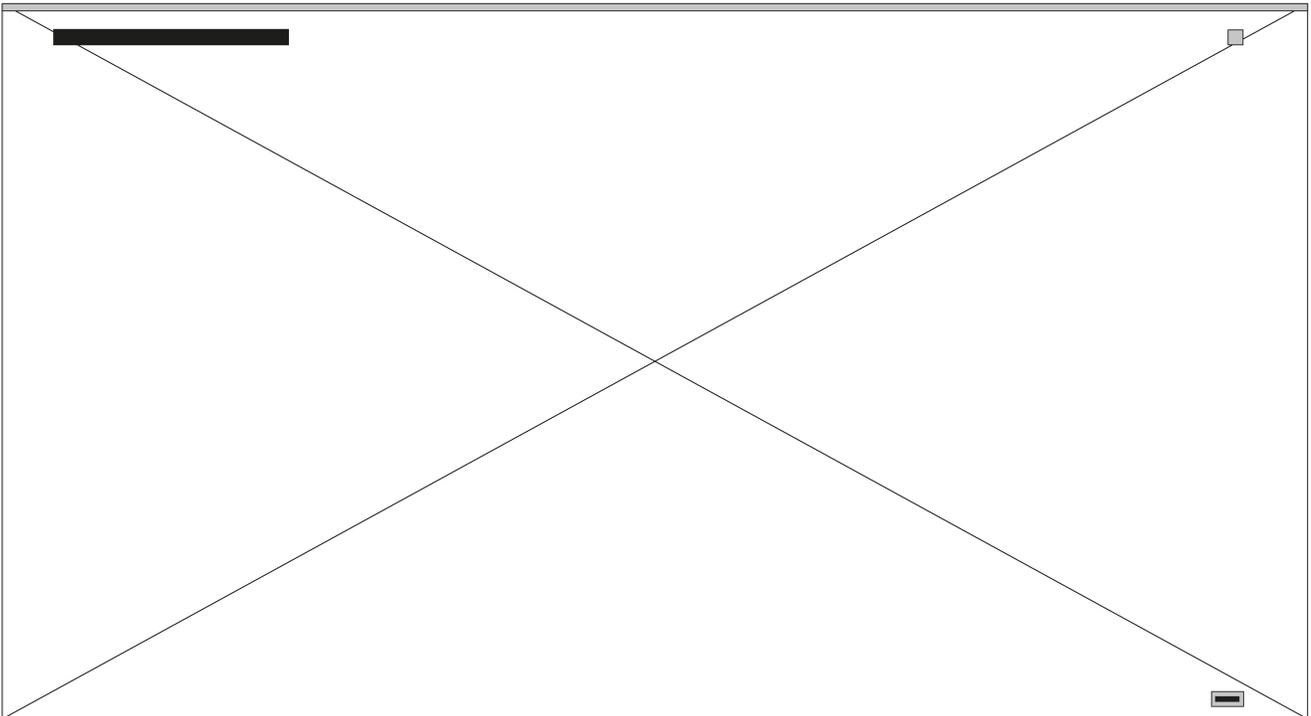
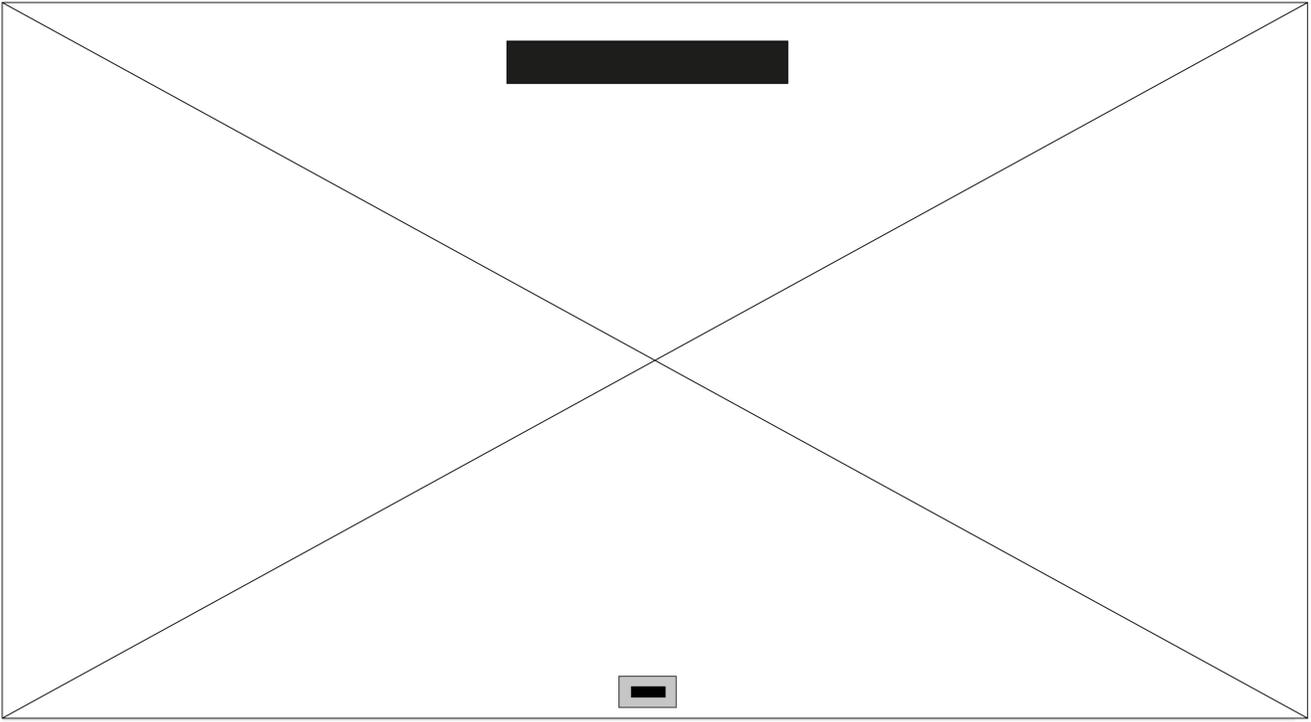
La razón en la elección de estos dos sitios, es su manera simple pero intuitiva en lo que refiere a la reproducción musical, y como representan un ejemplo de uso moderno de la web como medio visual para la experiencia sonora.

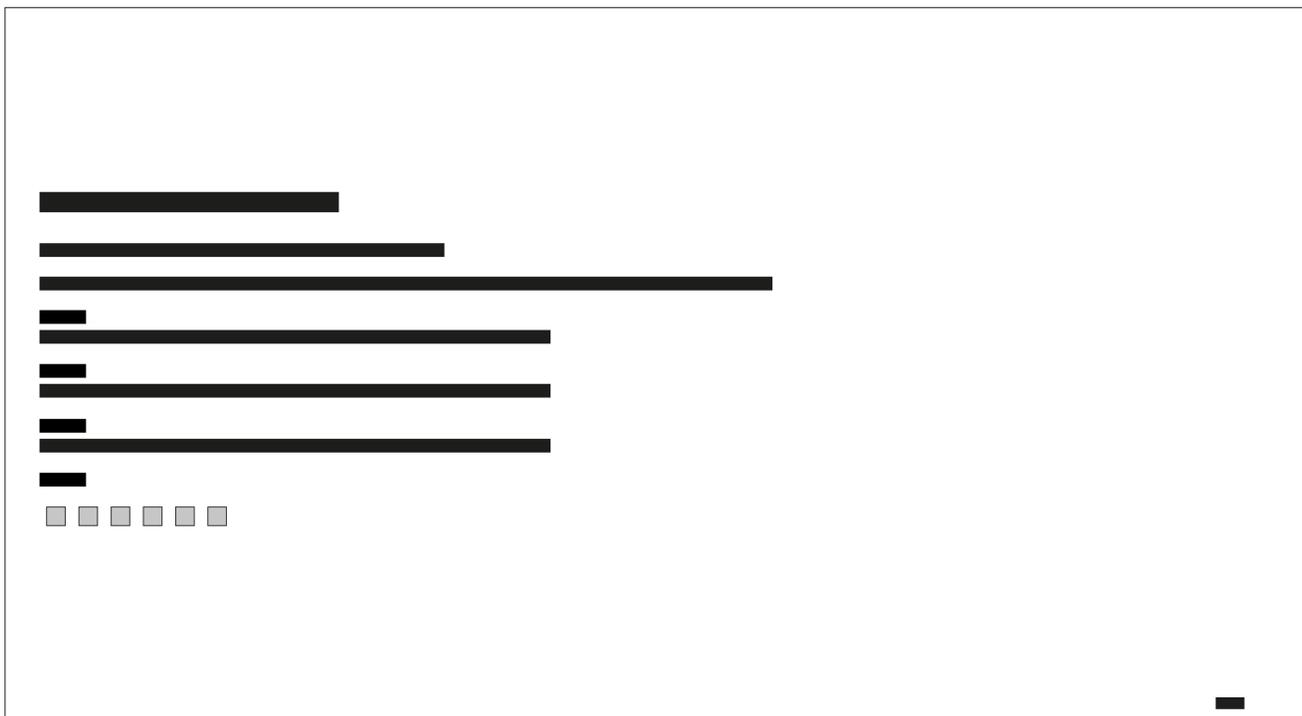
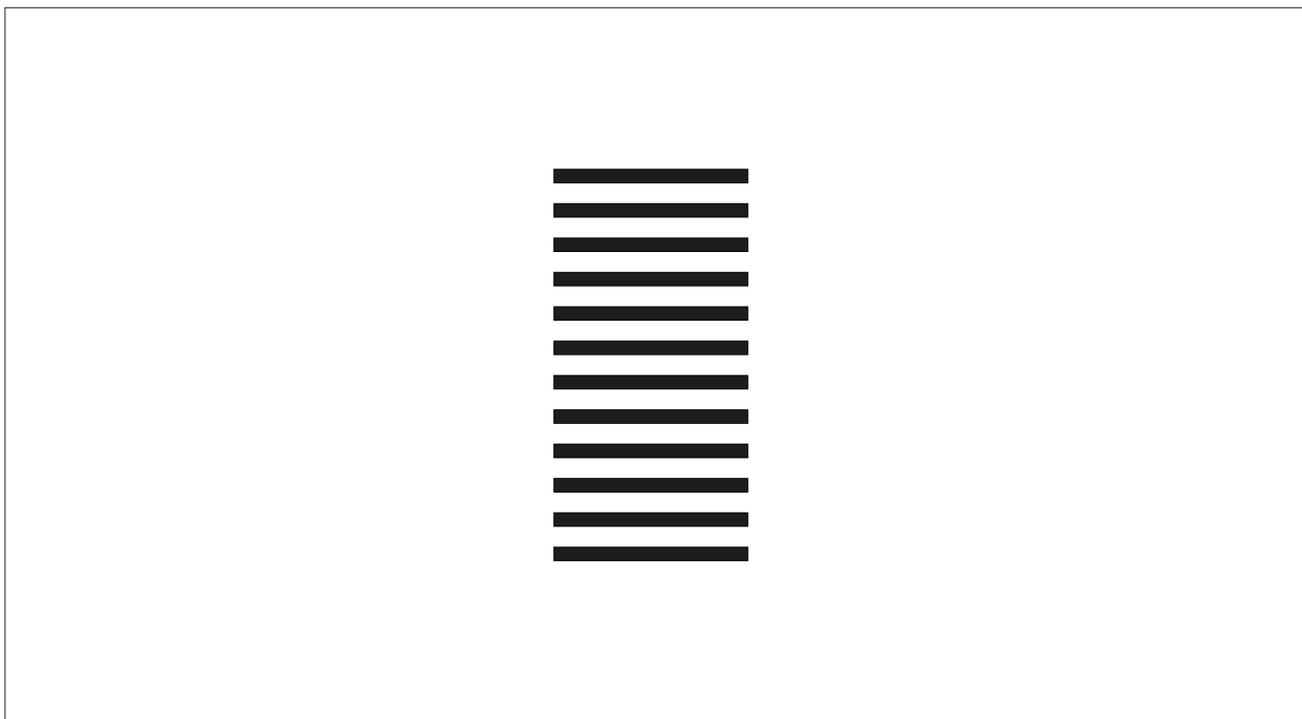
A modo de simplificar el proceso, se analiza la navegación a través de una sola canción, ya que en estos dos casos, es un proceso que se repite de igual manera con cada canción.

MAPA DEL SITIO



WIREFRAME





Mapa del sitio:

- El sitio básicamente consta de 2 páginas con vínculos, el cual nombraremos Inicio/Portada y Álbum. En este último, se aloja el contenido audiovisual del sitio, que cuenta también con acceso a contenido informativo adicional.

Wireframe:

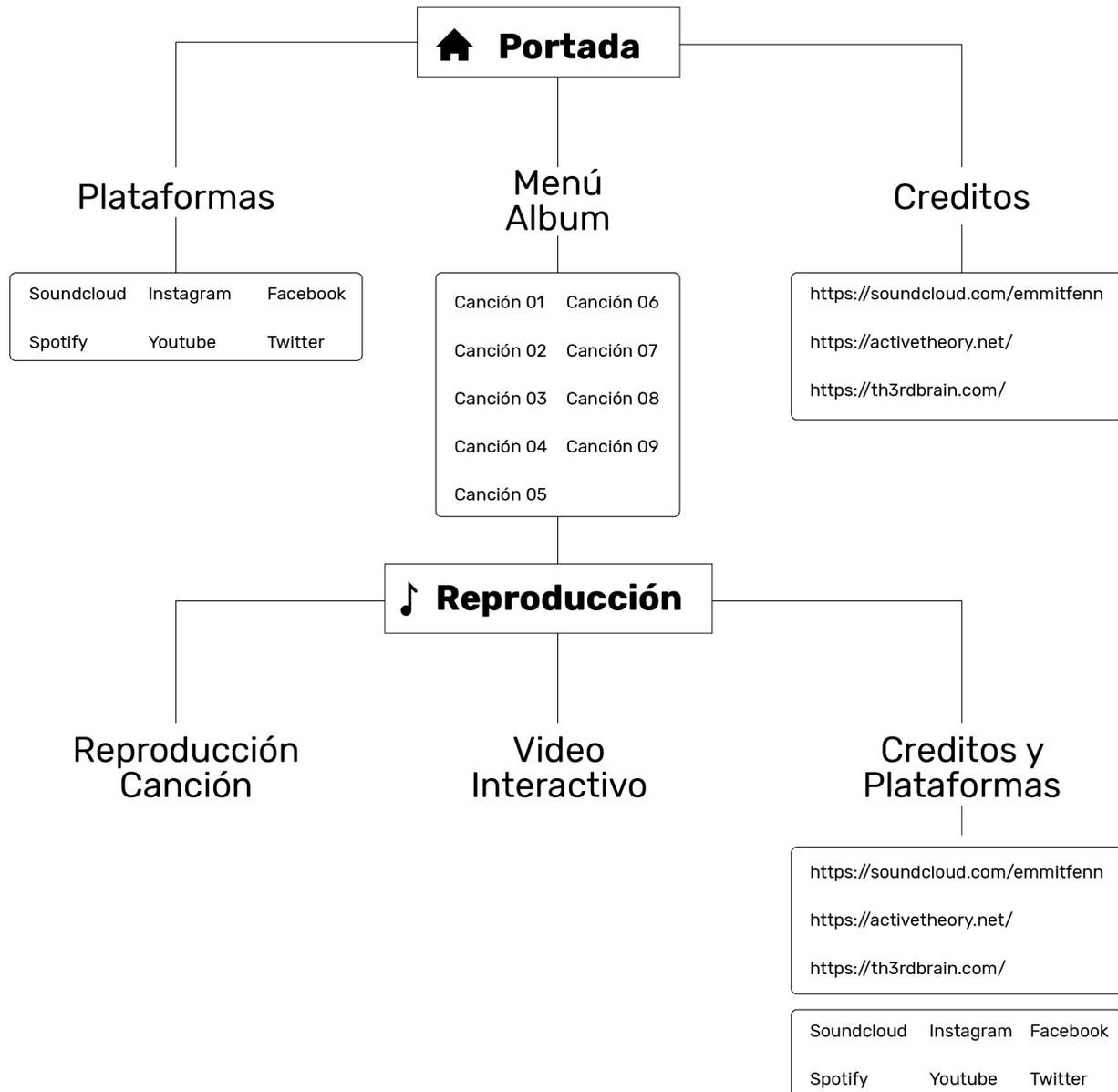
- Cuenta con pocos elementos gráficos, que en su mayoría se encuentran justificados y alineados al centro.
- En la sección de reproducción, los elementos gráficos ocupan las esquinas para dar espacio al video generativo.
- Funcional, donde la mayor cantidad de recursos visuales se concentran en la reproducción del álbum.

Navegación:

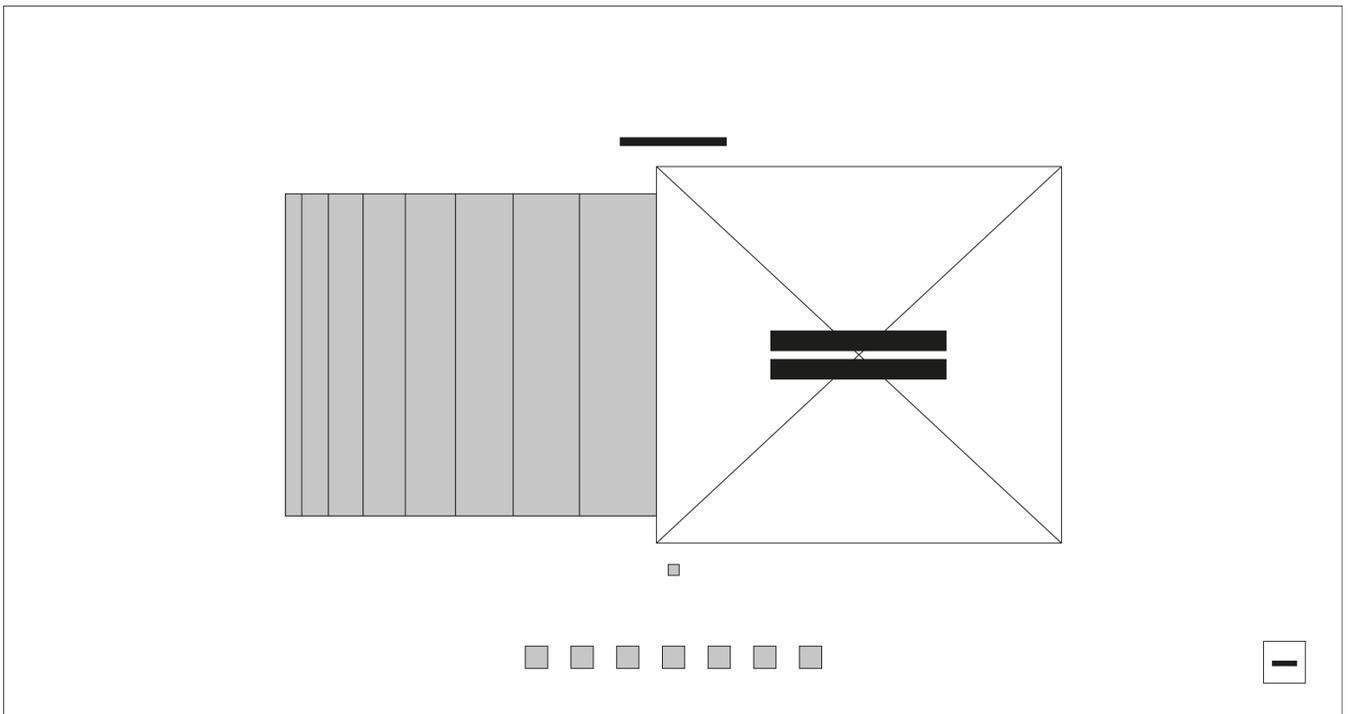
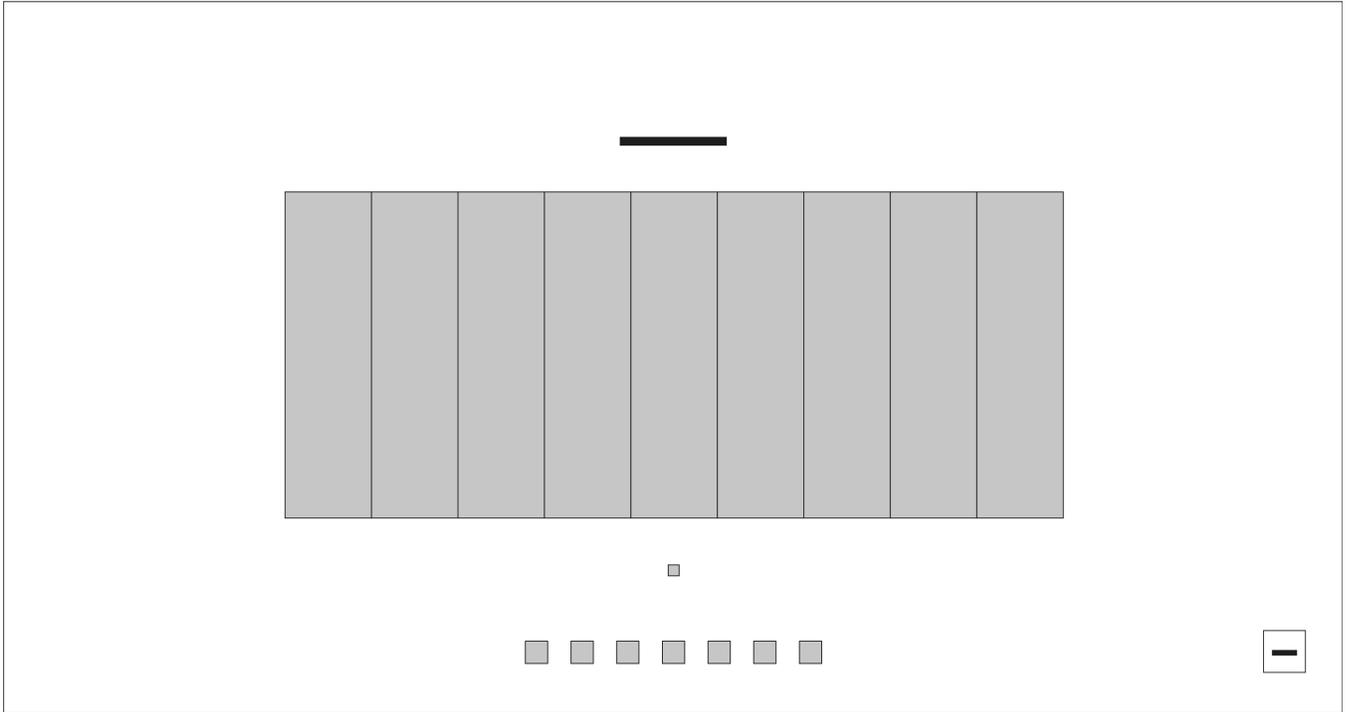
- El inicio cuenta con un vínculo que lleva inmediatamente a la reproducción de la primera canción del álbum.
- Las ventanas de menú y créditos se abren como ventanas en la sección de reproducción sin interrumpir la canción reproducida.
- El video para cada canción es generativo, esto quiere decir que es diferente en cada canción y en cada reproducción.
- Una barra superior se llena a medida que avanza la canción reproducida.

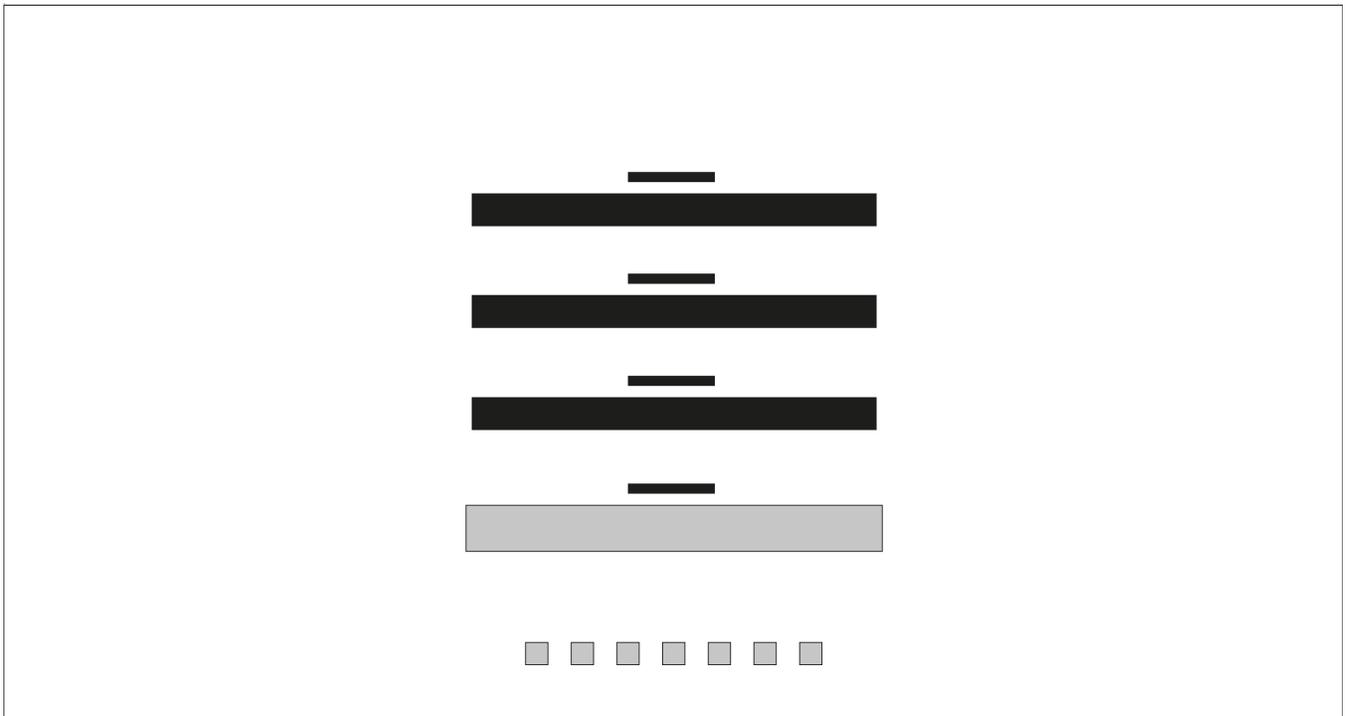
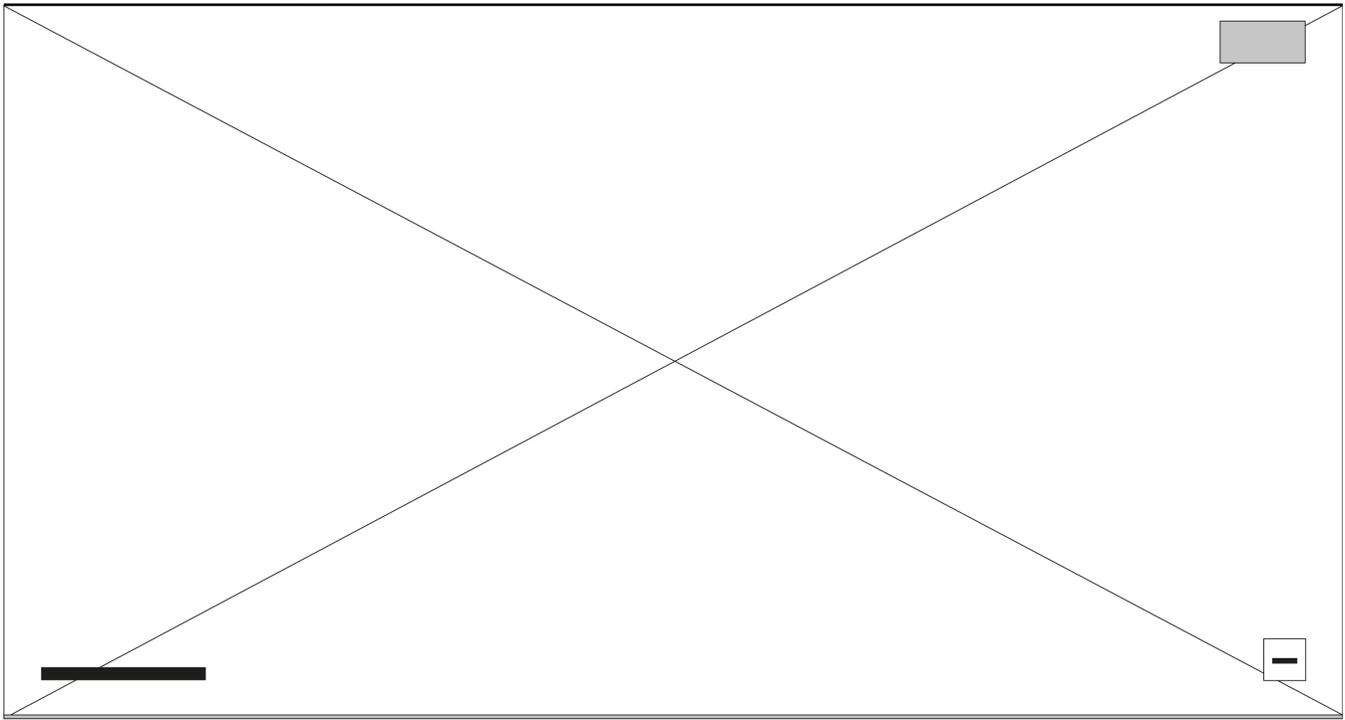
El sitio se presenta correctamente como una alternativa de streaming personalizado del álbum(Daha Uzak), y crea similitudes con su material de origen, al tener de inicio la portada(fotografía) del álbum como primera impresión del sitio, y donde el ingreso lleva directamente a la reproducción del álbum. Las ventanas que se abren en la reproducción son una representación de la información que se presentaba en los vinilos a Cds en su parte trasera.

MAPA DEL SITIO

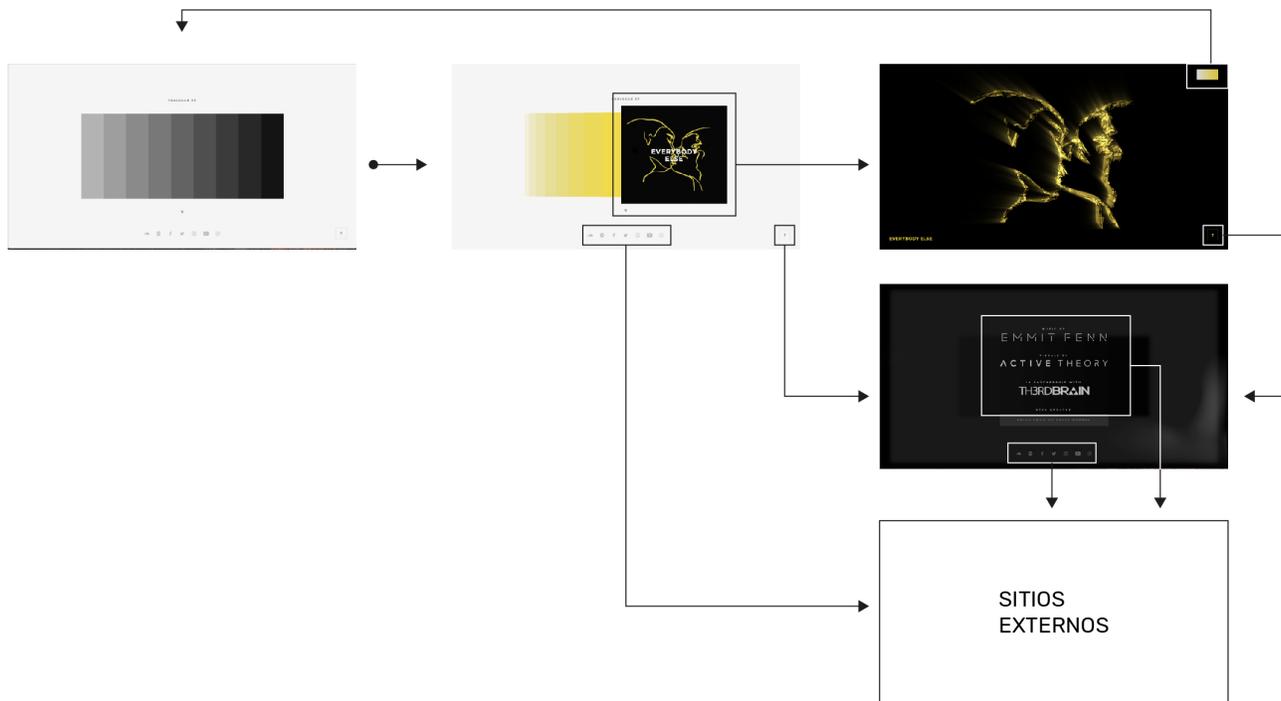


WIREFRAME





NAVEGACIÓN DEL SITIO



Mapa del sitio:

- El sitio se compone básicamente de dos páginas, la cual nombraremos Inicio/portada y Reproducción álbum.
- Se tiene acceso a los créditos y las plataformas del músico desde el inicio a través de vínculos. El acceso a los créditos sigue existiendo en la reproducción del álbum.

Wireframe:

- Los elementos gráficos se justifican al centro en la página de inicio y en la ventana de créditos. En la producción del álbum, los elementos gráficos ocupan las esquinas para dar espacio al video interactivo.

Navegación:

- La página de inicio tiene dos funciones principales. Sin interactuar con ningún elemento, esta funciona como portada principal del álbum. Pero al posicionar el cursor por encima de la gráfica central, esta funciona como un menú del álbum, donde cada canción tiene una gráfica y un color asociado, además de desplegar el nombre.
- Al ingresar a los créditos, este se abre por encima, y en la misma página de inicio, o durante la reproducción del álbum (sin interrumpir su reproducción).
- Al ingresar a las canciones, se accede a un video interactivo, donde el usuario puede interactuar levemente con los elementos visuales mientras se reproduce la canción. La forma, color e interacción de estos elementos se diseñaron de diferente manera para cada canción.

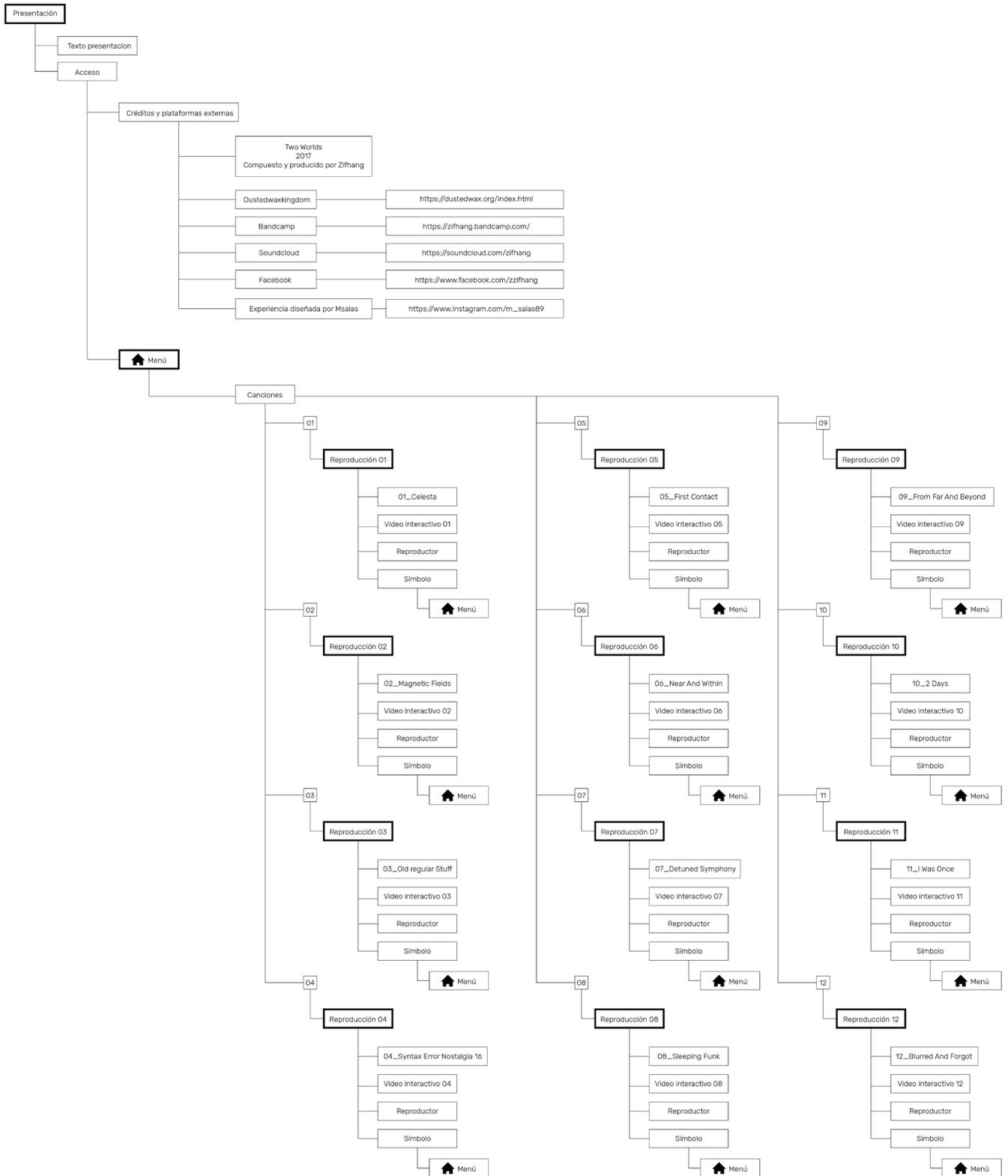
El sitio se presenta como una excelente alternativa en la reproducción del álbum (Prologue Ep) donde el uso del cursor es una de las herramientas principales en cómo el usuario interactúa con los diferentes elementos que se presentan tanto en el inicio como en la reproducción. Se resalta la gráfica de la portada del álbum como un elemento interactivo y funcional en la reproducción, que gracias al despliegue de la gráfica asociada por canción, le brinda un Preview al usuario, y le entrega poder de elección en lo que quiere escuchar. El trabajo realizado en la reproducción funciona al crear atmósferas abstractas y evocativas, que pulsan y reaccionan a la canción como a las acciones del usuario.

LAYOUT PRINCIPAL

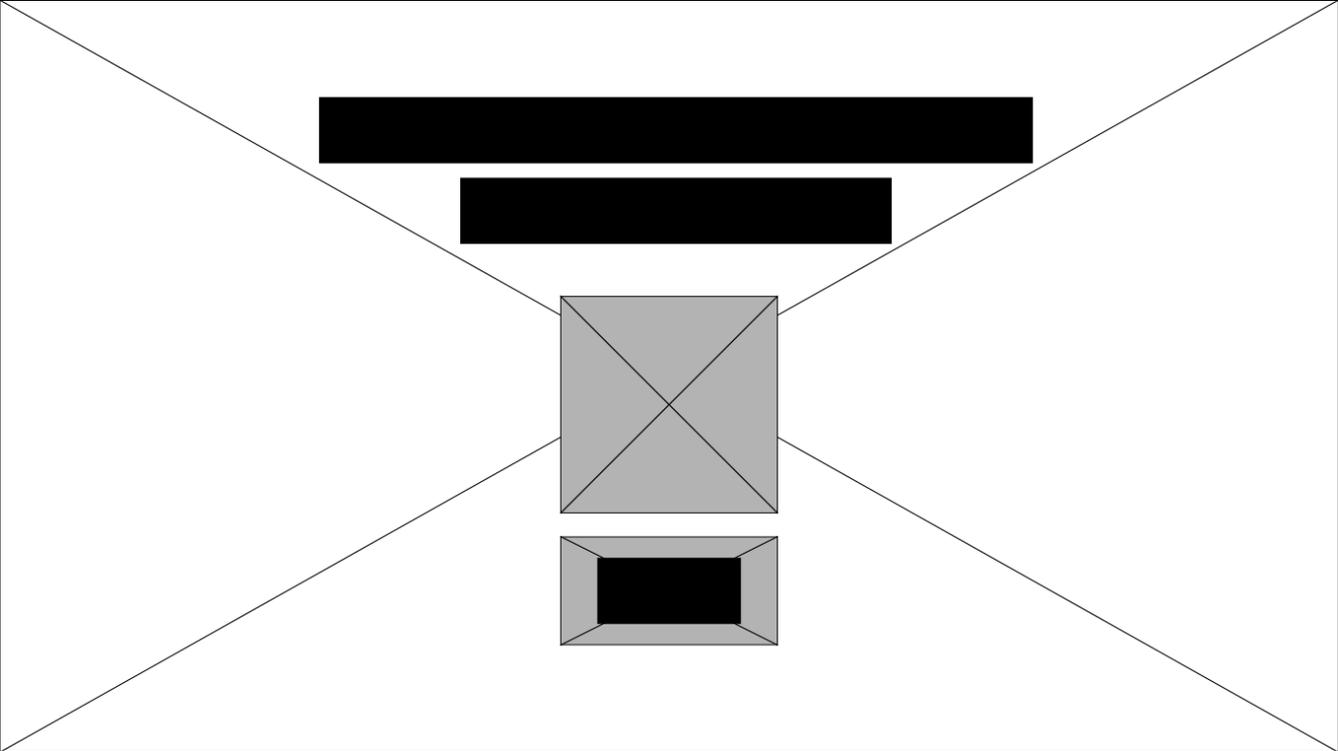
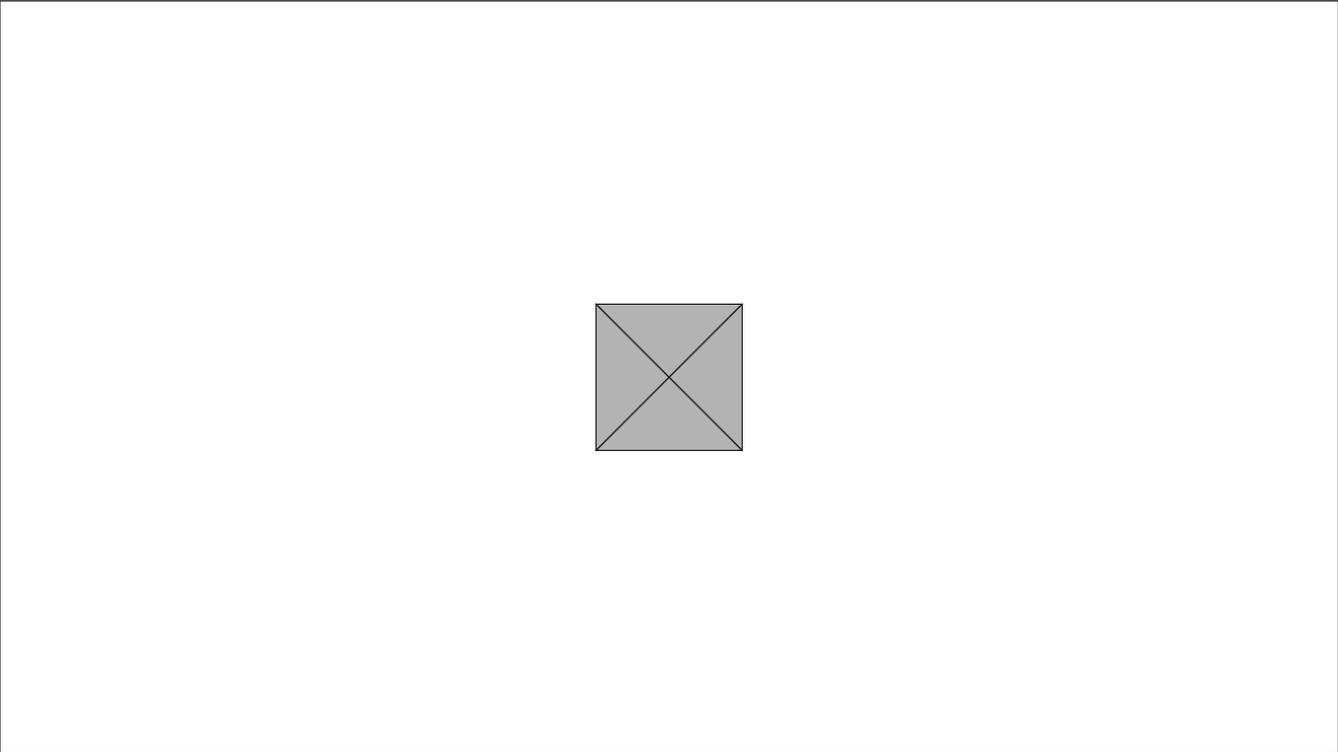
En base al análisis de la estructura de referentes de experiencia web, se procede a armar una estructura de sitio ordenada y simple, de manera que el contenido esté claro para la experiencia, y que el aporte visual se de principalmente con la interacción de elementos gráficos, pero con especial énfasis en la página de reproducción. En esta última, se pretende diversificar la visualidad, entregando a cada canción reproducida, una animación diferente.

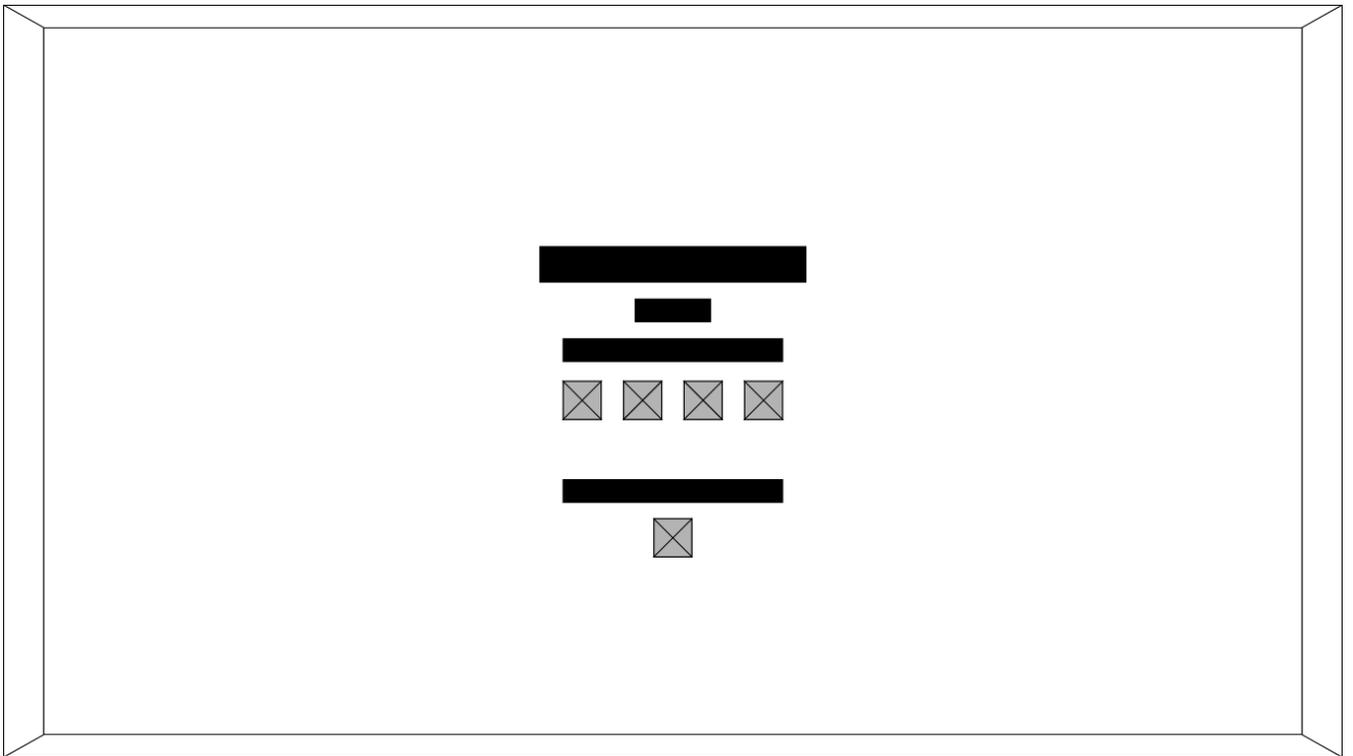
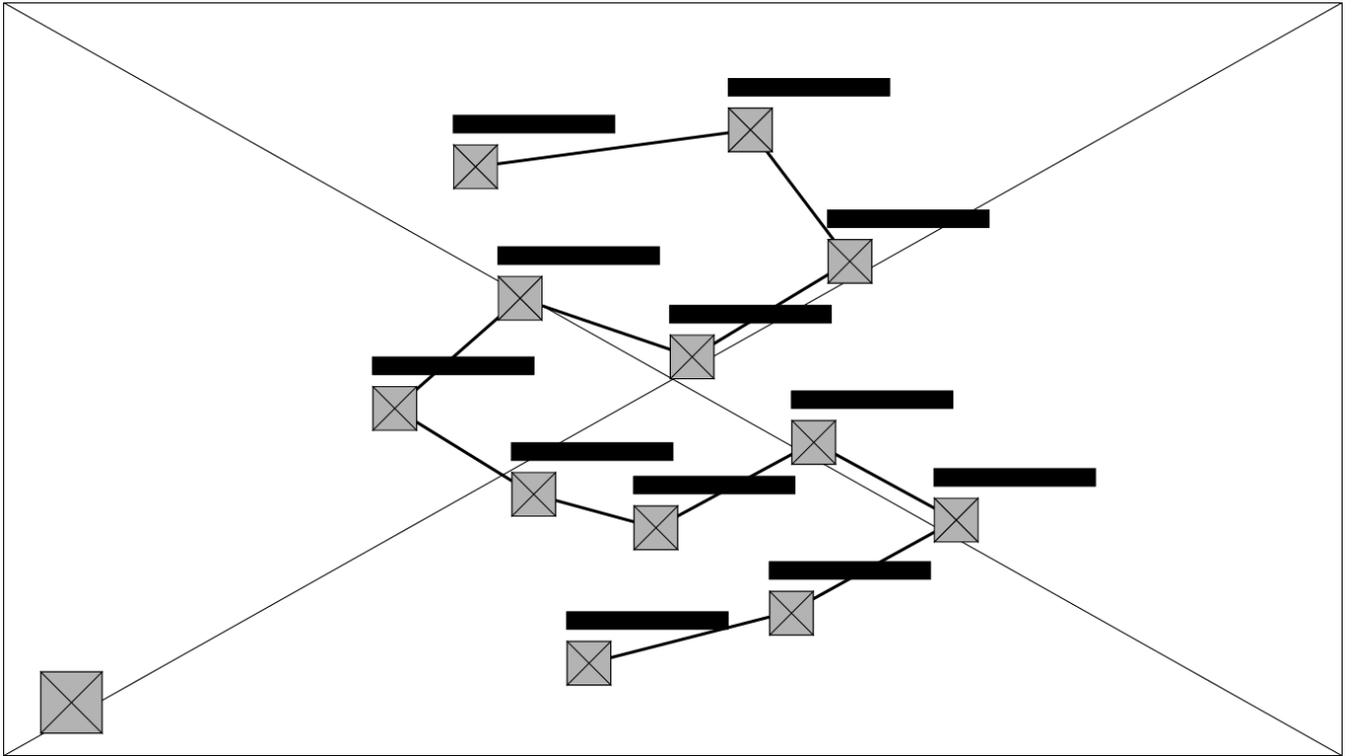
MAPA DEL SITIO

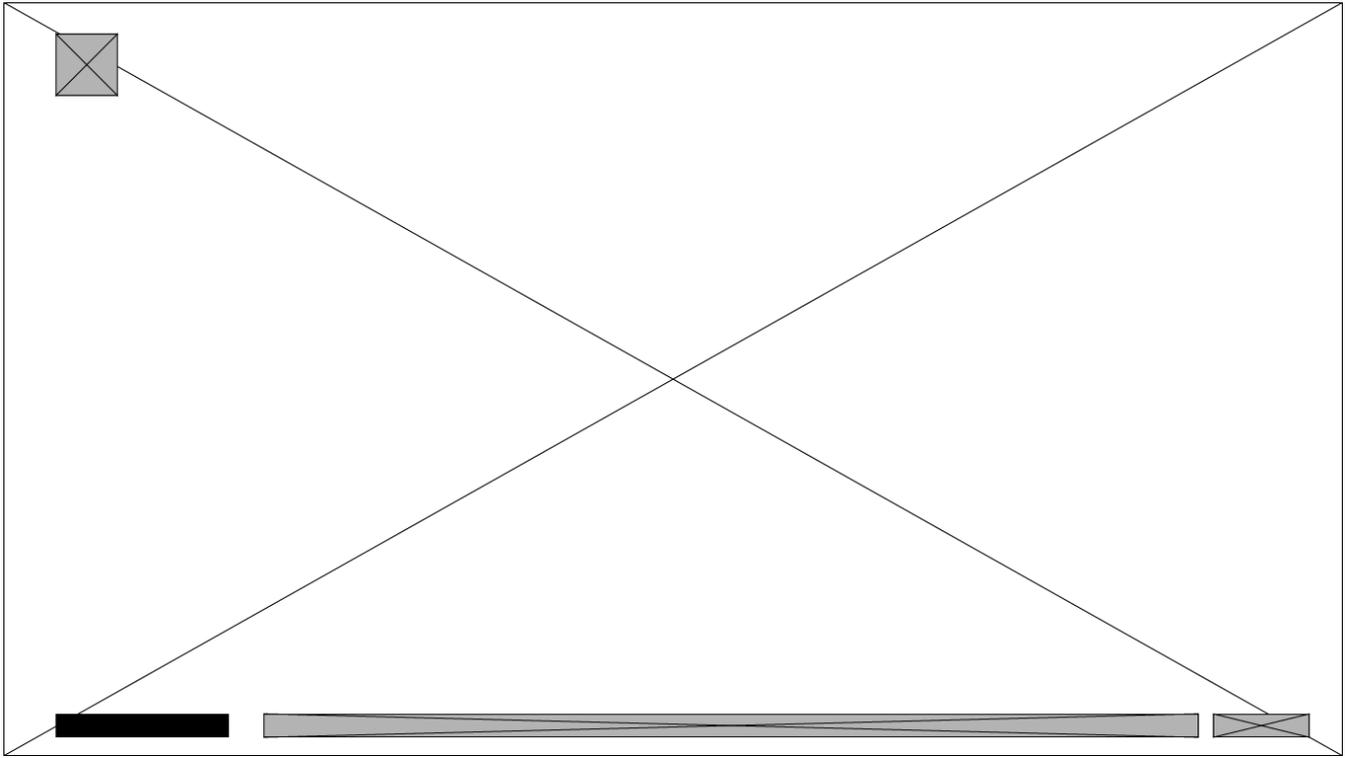
El mapa del sitio se pensó de esta manera para respetar el guión narrativo y su secuencia. Si bien, se pretende que sea una experiencia lineal, se entregan elementos de libre elección al usuario, tales como: la posibilidad de acceder a cualquier canción desde el menú, y un reproductor que permita acceder a la canción anterior o siguiente. Esto se hace con el objetivo de poder explorar más fácilmente la música del disco, donde pueda escuchar y experimentar las visuales que más gustaron.



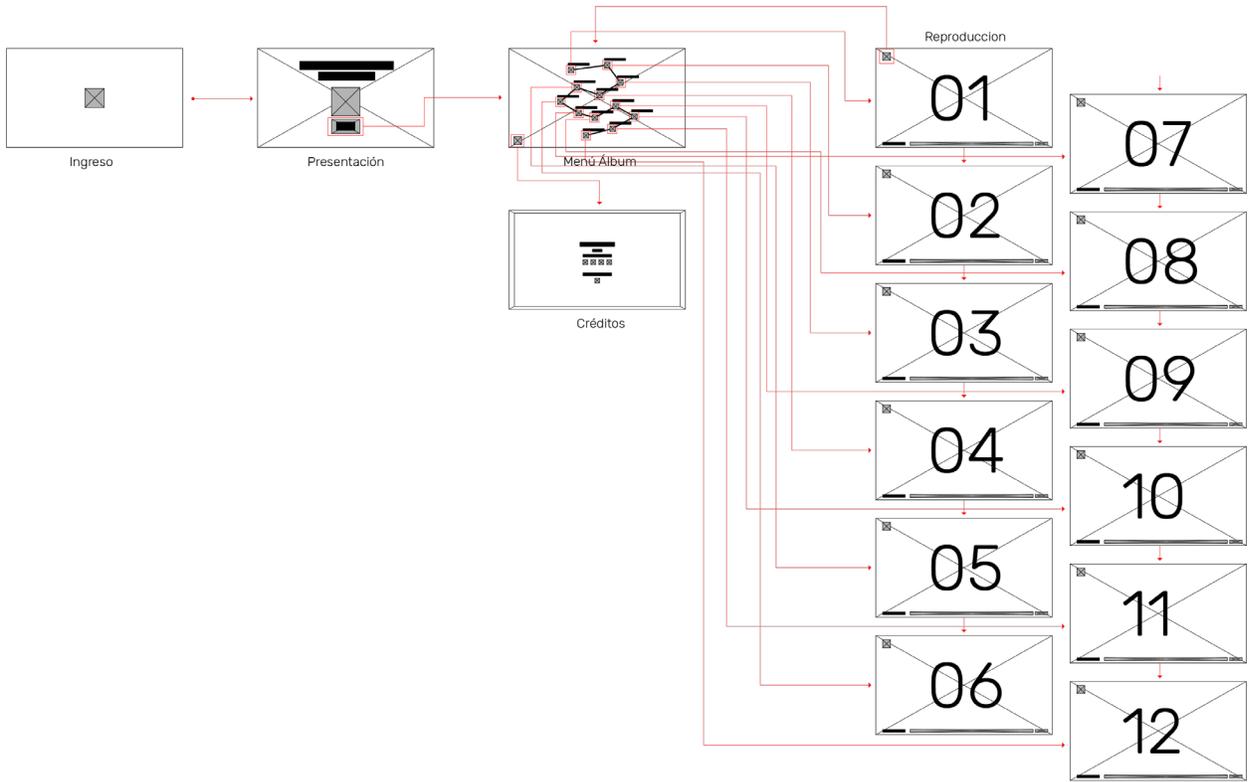
WIREFRAME







NAVEGACIÓN DEL SITIO



MOODBOARD

Finalizando la estructura del sitio, y teniendo una idea general de la experiencia, se utiliza la herramienta del *moodboard*. Esto con el objetivo de encontrar posibles líneas gráficas, y también como una manera de encontrar situaciones y elementos cercanos a la lluvia de ideas, que sirvan de inspiración para las escenas ilustradas.

Para la búsqueda, se utilizó la plataforma de Pinterest, como el buscador de Google imágenes.



Vector art

Sci fi

Space

Concept art

Planet

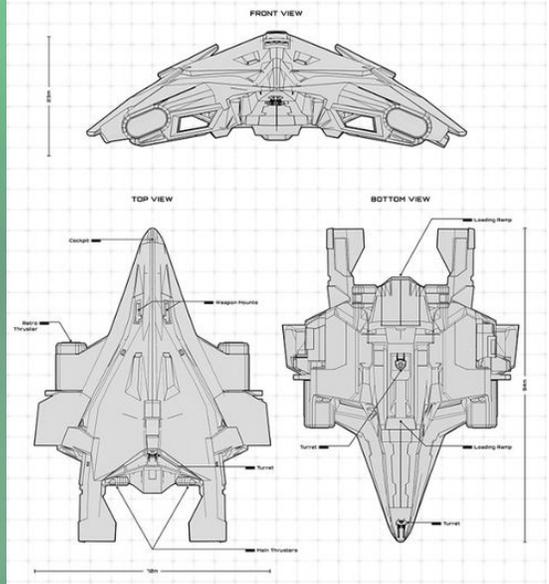
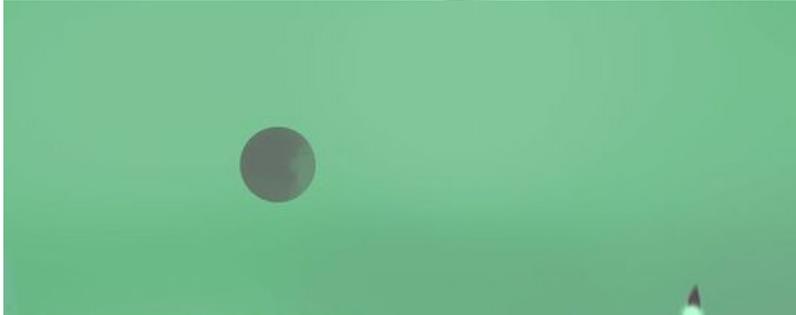
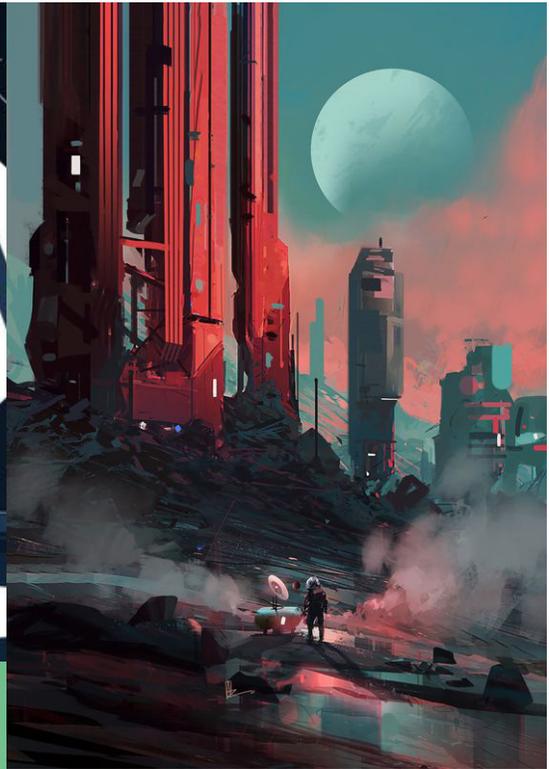
Landscape

Spaceship

Moodboard 1 ►

Este *moodboard* se armó con la idea de paisajes espaciales o cercanos a la tierra, a partir de la línea del *vector art*, o *flat*, pero enriquecidos con transparencias y degradaciones.





SHIP DATA

HERCULES - C2

TECHNICAL OVERVIEW					
LENGTH	94.0m	RADIUS	14M	WEAPONS	2x64
DEPTH	78.0m	COMPOSITE	14M	TURRETS	2x63
HEIGHT	22.0m	WEAPON PLATE	14M	THRUSTERS	4x4
WIDTH	45M	COSSACKS	20M	VELOCITY (KNOTS)	100
CARGO CAP	424 SCU	SHIELDING	70L		
CREW/PILOT	8/4				
CREW/MAINT	2				

Labels: WEAPON MOUNT, TURRET, MAIN THRUSTERS, LOADING RAMP, TURRET.

FRONT VIEW

ARK ARCHIVE

CRUSADER

TAYAC - ARCHIVE C - FOLDER 00-5524-CR00
MAY-05-2948

JAN-04-2949

TAC-5524-03-001

ARK ARCHIVE

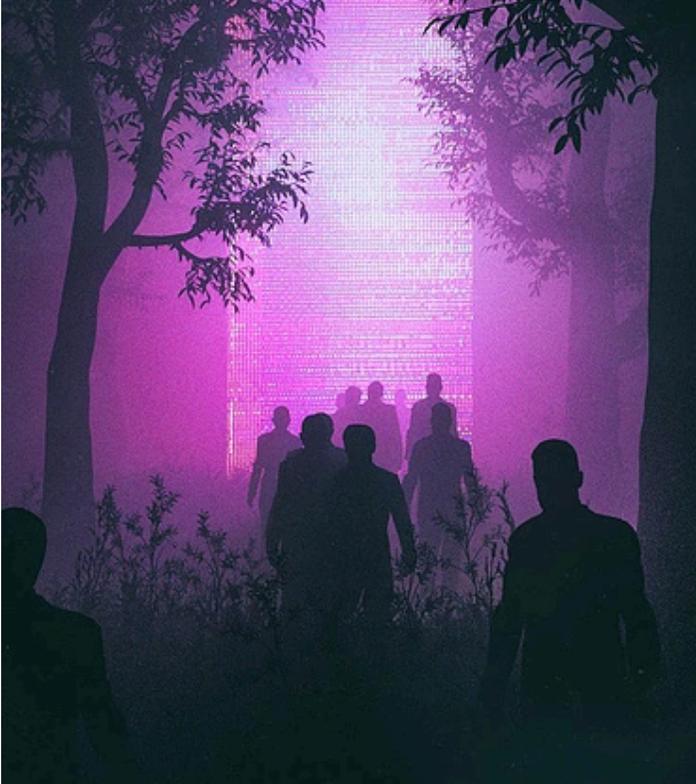
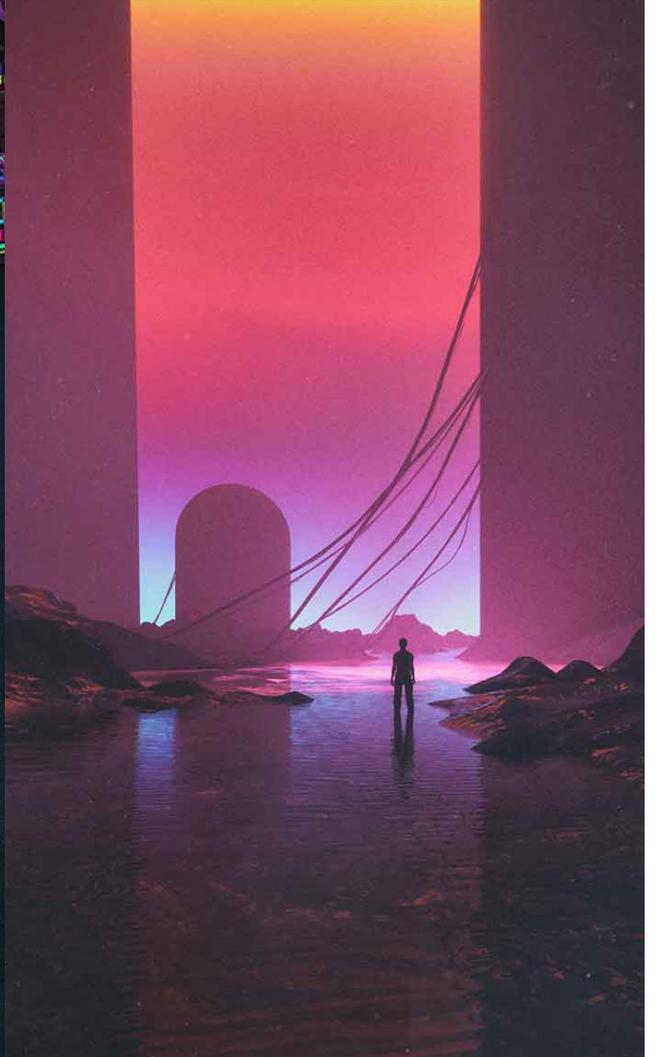
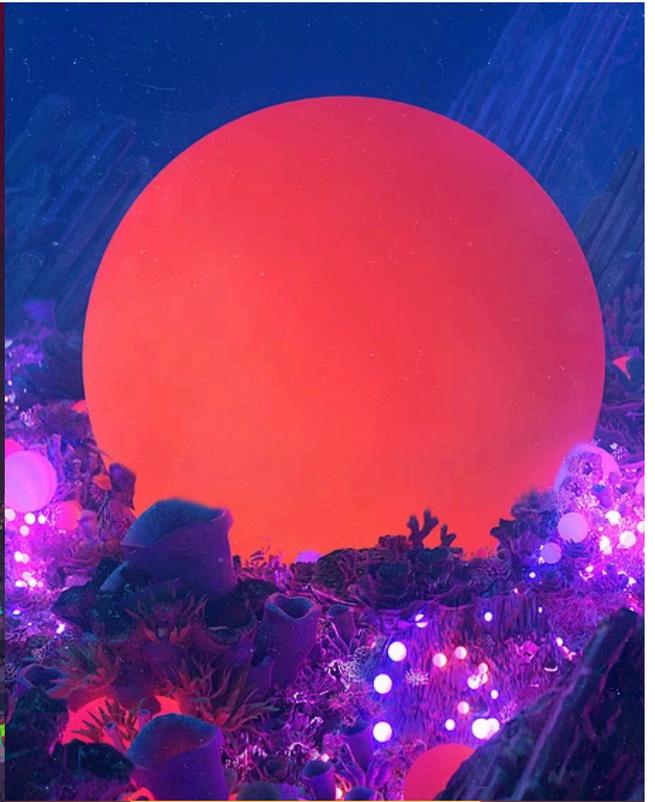
ARK ARCHIVE

◀ Moodboard 2

Se agruparon en este *moodboard* los elementos que representan más en acción la tecnología espacial, como de infraestructura arquitectónica.

Moodboard 3 ▶

Se agruparon imágenes que tuvieran una atmósfera más oscura y distópica,
Con una paleta de colores cercana a los morados, con fuerte contraste.



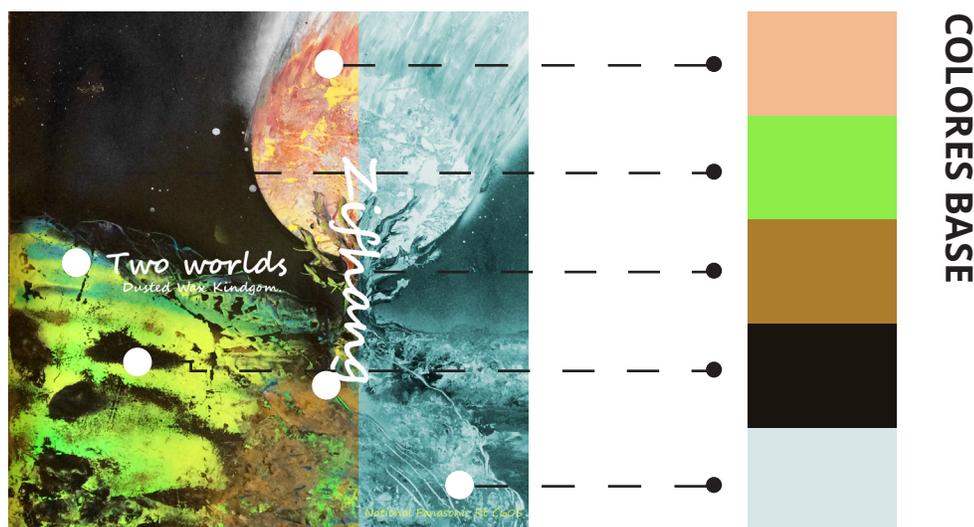
DISEÑO DE CONTENIDO AUDIOVISUAL

Basado en las ideas de guion, se procede a visualizar cada una de las escenas, como cuadros de estilo que se presentarían en la experiencia con la intención de poder después trasladar cada uno a animación.

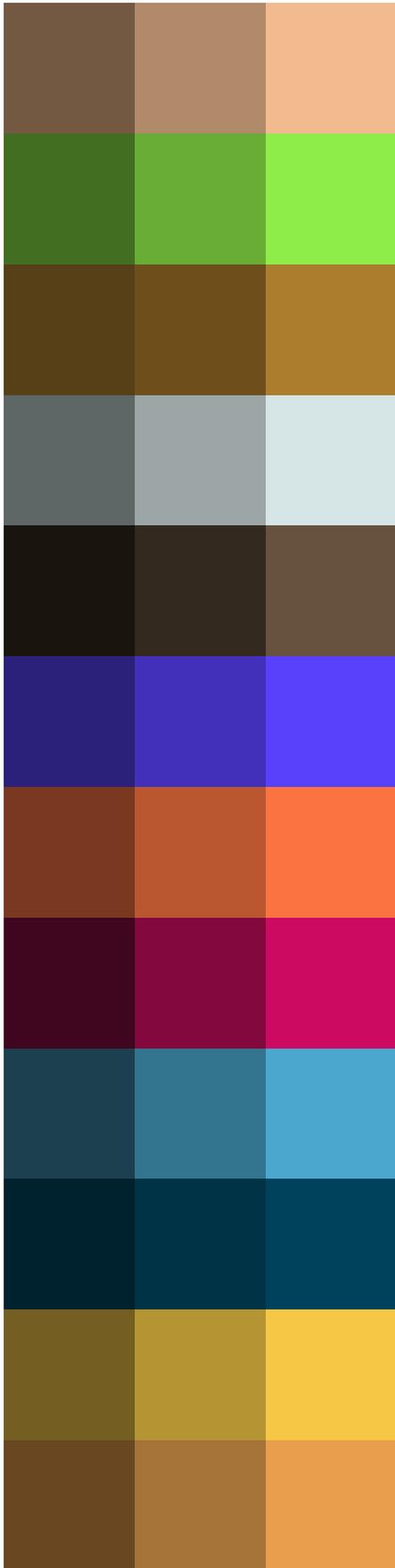
Para la construcción de estos, se tuvo que definir primero una línea gráfica con sus respectiva paleta de colores y tipografía.

COLOR

Para definir la paleta de colores, se empezó con la selección la portada del disco (esta se encuentra presente en plataformas digitales y en la compra digital del disco) donde se extraen colores predominantes de la caratula.



Sin embargo, se decide por integrar más colores, definiendo una paleta de 12 colores. La decisión se debe principalmente a la intención de crear una atmósfera más dinámica a lo largo de la experiencia, en donde a cada canción se le asigna una selección de esos colores, pero en diferentes medidas, para otorgar una identidad cromática a cada pieza audiovisual. Ello ayuda a crear identidad y diferenciación de los temas, pero consciente que son parte de un todo, siempre incluyen por lo menos uno de los colores base.



COLORES **BASE**

COLORES **SECUNDARIOS**

Se derivó de los colores base, combinaciones de color de alto contraste, creando así los colores secundarios. Además se consideró 3 versiones con cambio de brillo para cada color, para así crear mejores efectos de luz y sombra en todas las ilustraciones.

TIPOGRAFÍA

Se escogió la tipografía **Rajdhani**, diseñada por *Indian Type Foundry* y presente en Googlefonts. La decisión de usar esta familia tipográfica, se justifica por su apariencia cuadrada y condensada, con trazos que terminan con cortes verticales u horizontales, que le otorgan un valor futurista y tecnológico, acorde a la estética espacial del proyecto.

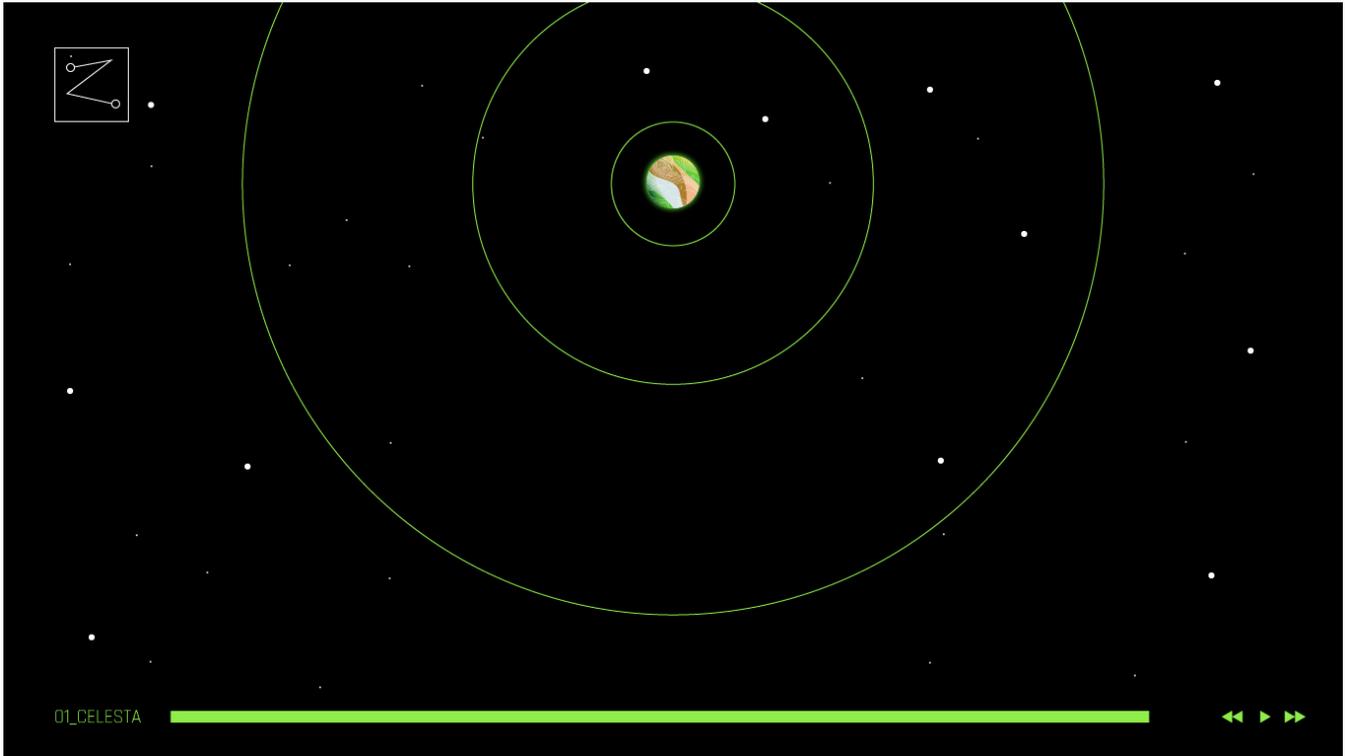
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
 Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
 Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Rajdhani Light
 Rajdhani Regular
 Rajdhani Medium
Rajdhani Semi bold
Rajdhani Bold

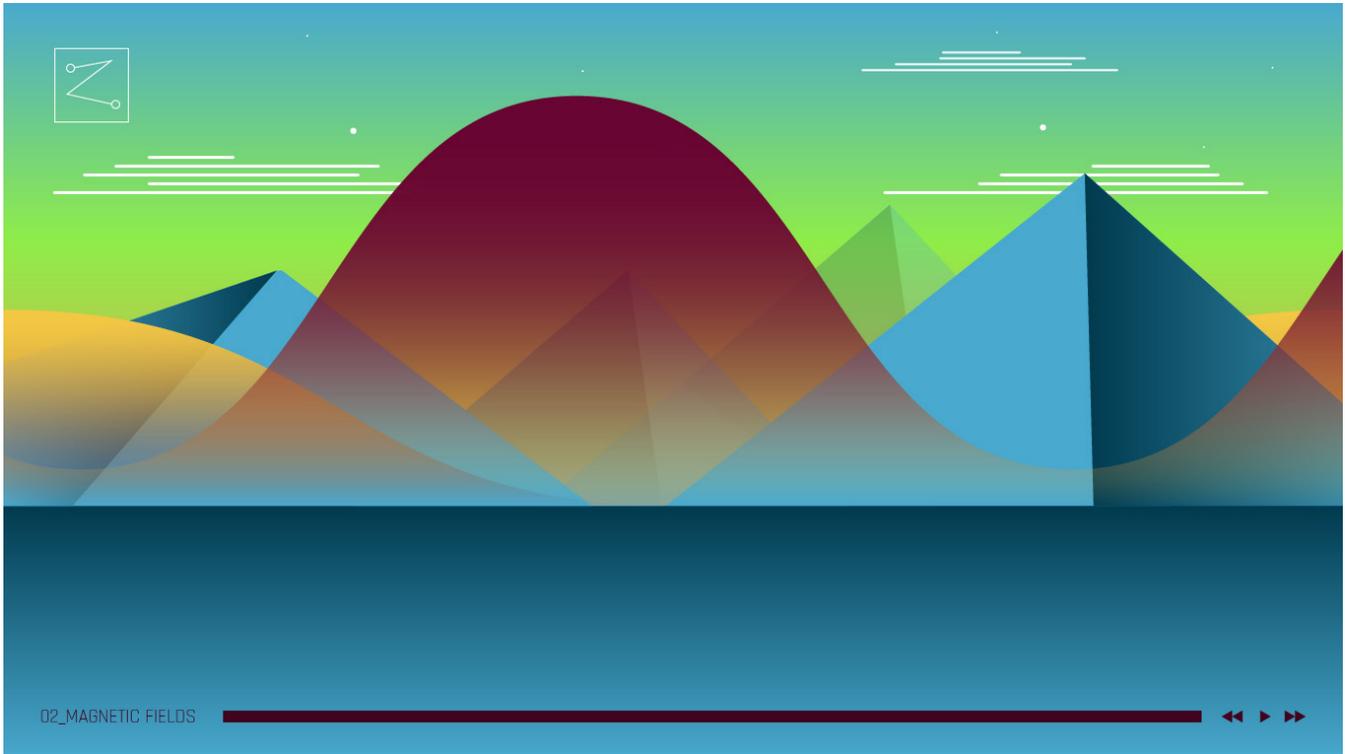
CUADROS DE ESTILO

Se recrearon las escenas presentes en el guión, creando un total de 12 cuadros que forman parte de la narrativa audiovisual del álbum *Two Worlds*. La línea gráfica es de creación personal, pero inspirada en el *moodboard* (1), principalmente en el uso de herramientas vectoriales en paisajes con gradientes, con referencias en cuanto a diseño espacial y tecnología del *moodboard* (2).





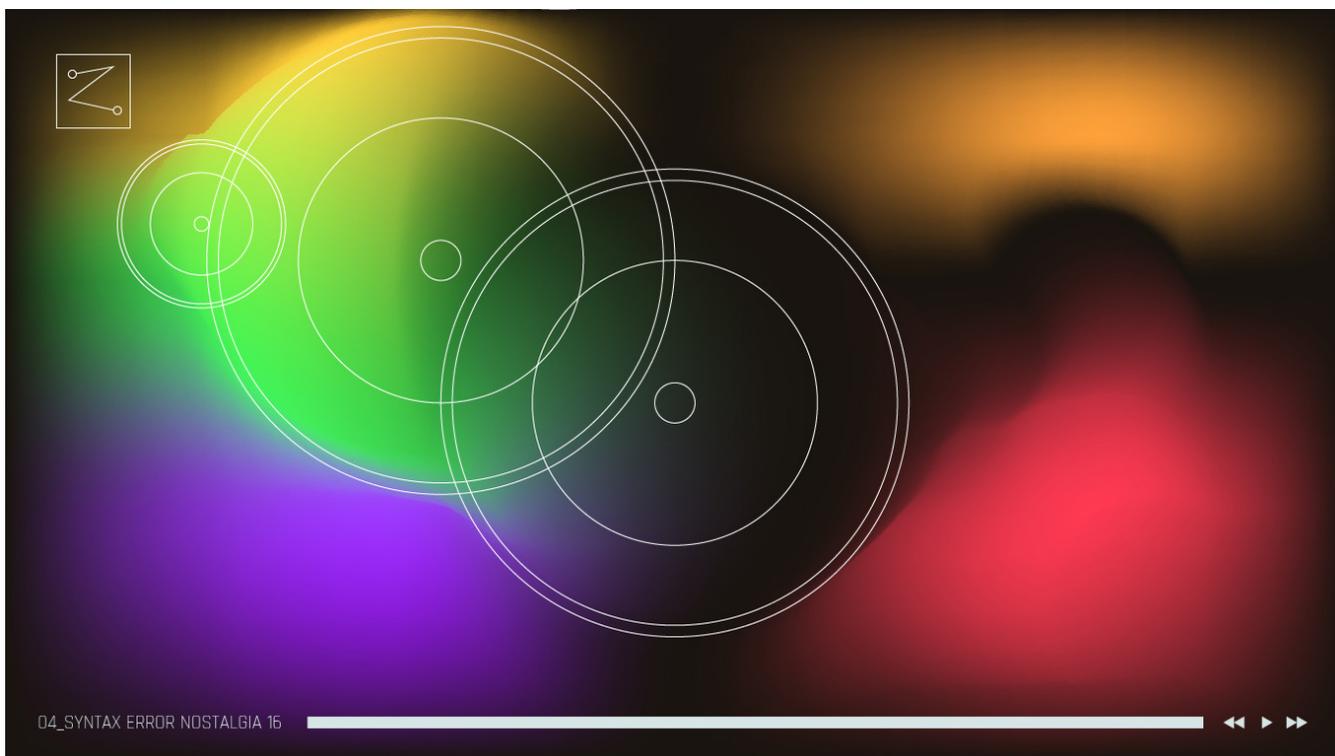
TRACK 01: **CELESTA**



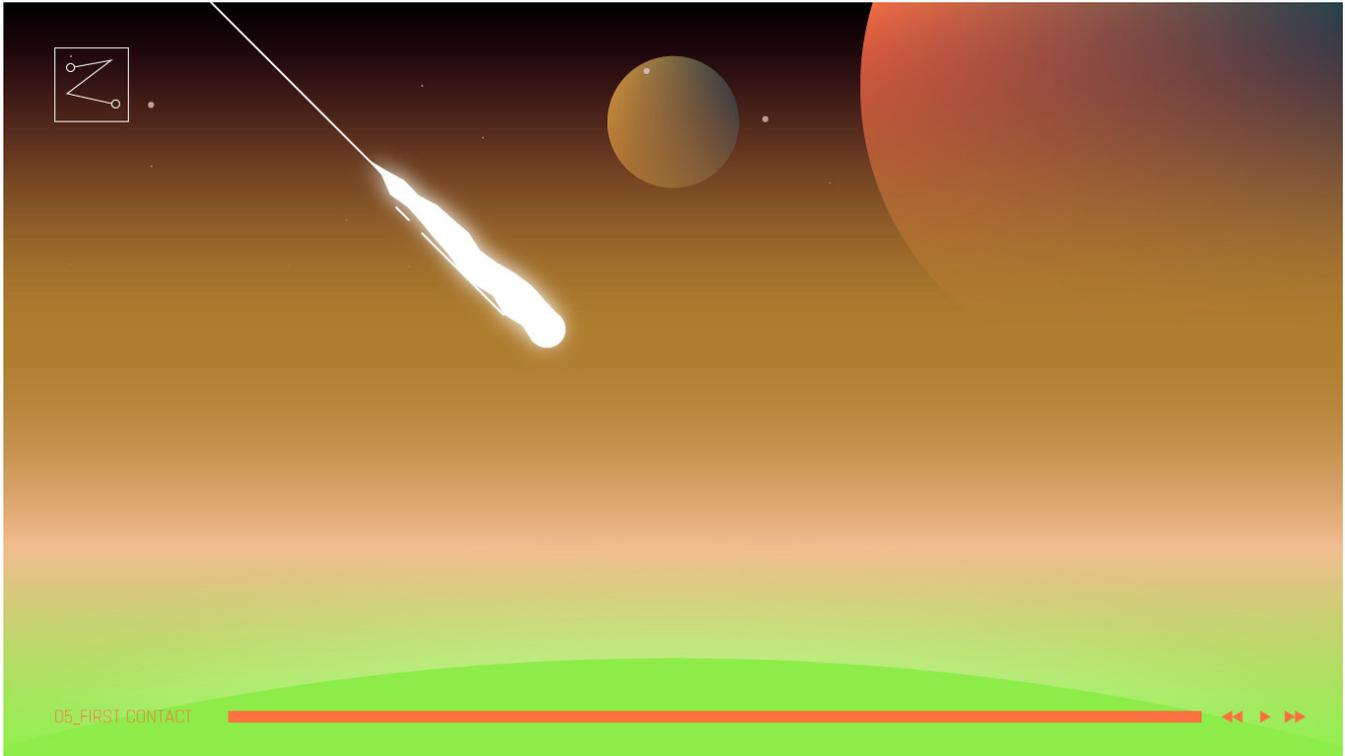
TRACK 02: **MAGNETIC FIELDS**



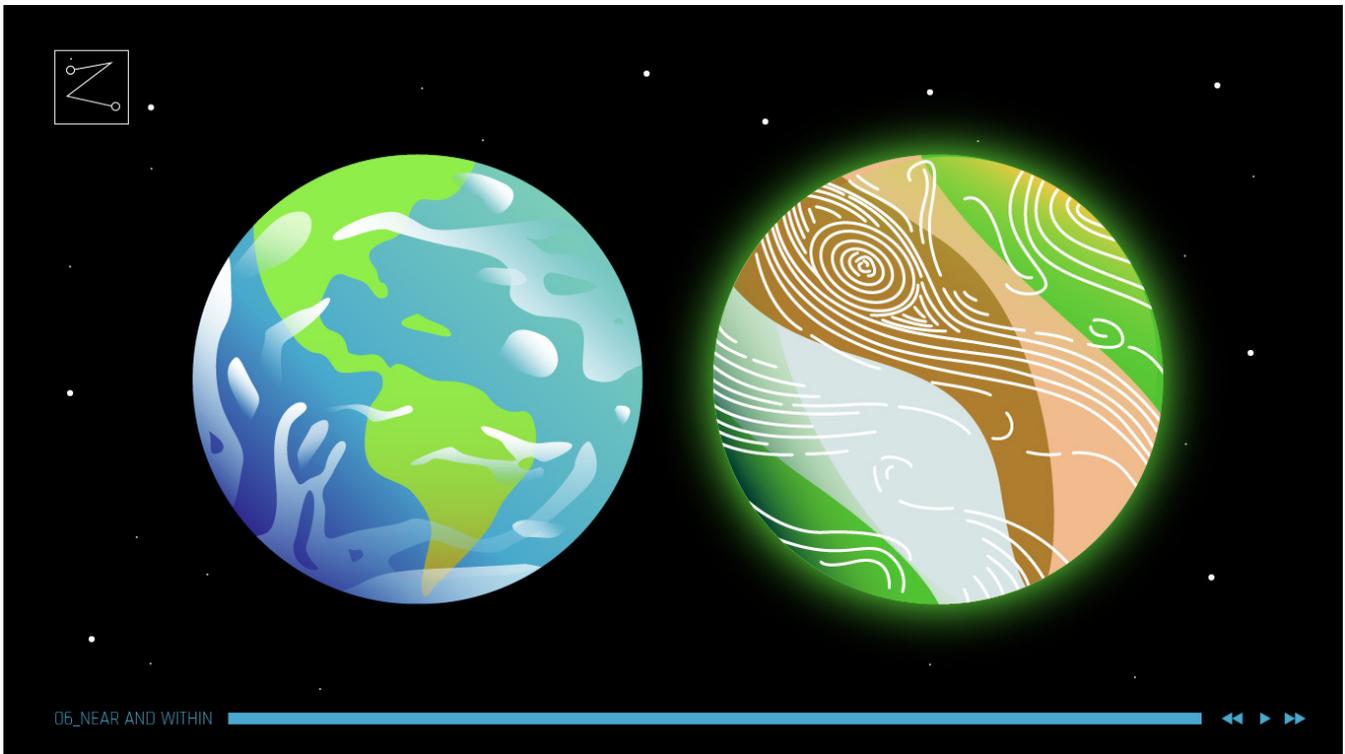
TRACK 03: **REGULAR STAFF**



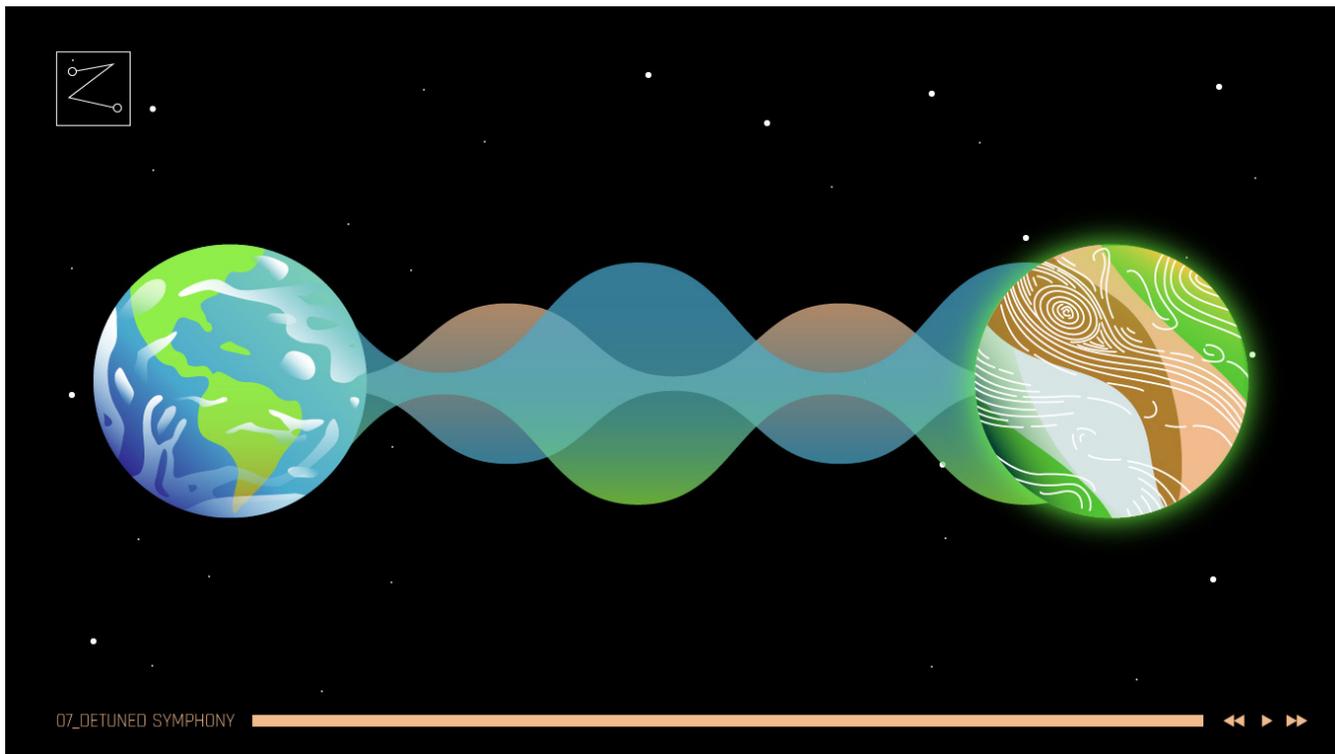
TRACK 04: **SYNTAX ERROR NOSTALGIA 16**



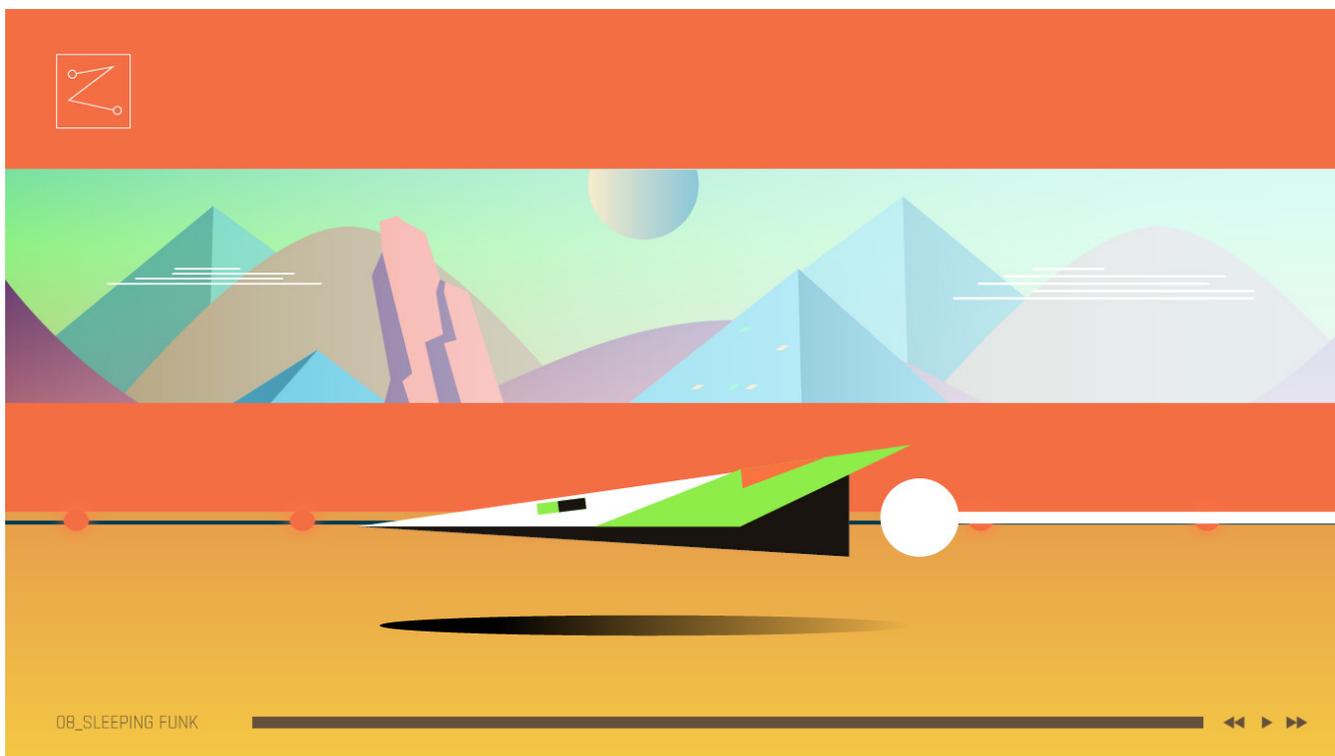
TRACK 05: **FIRST CONTACT**



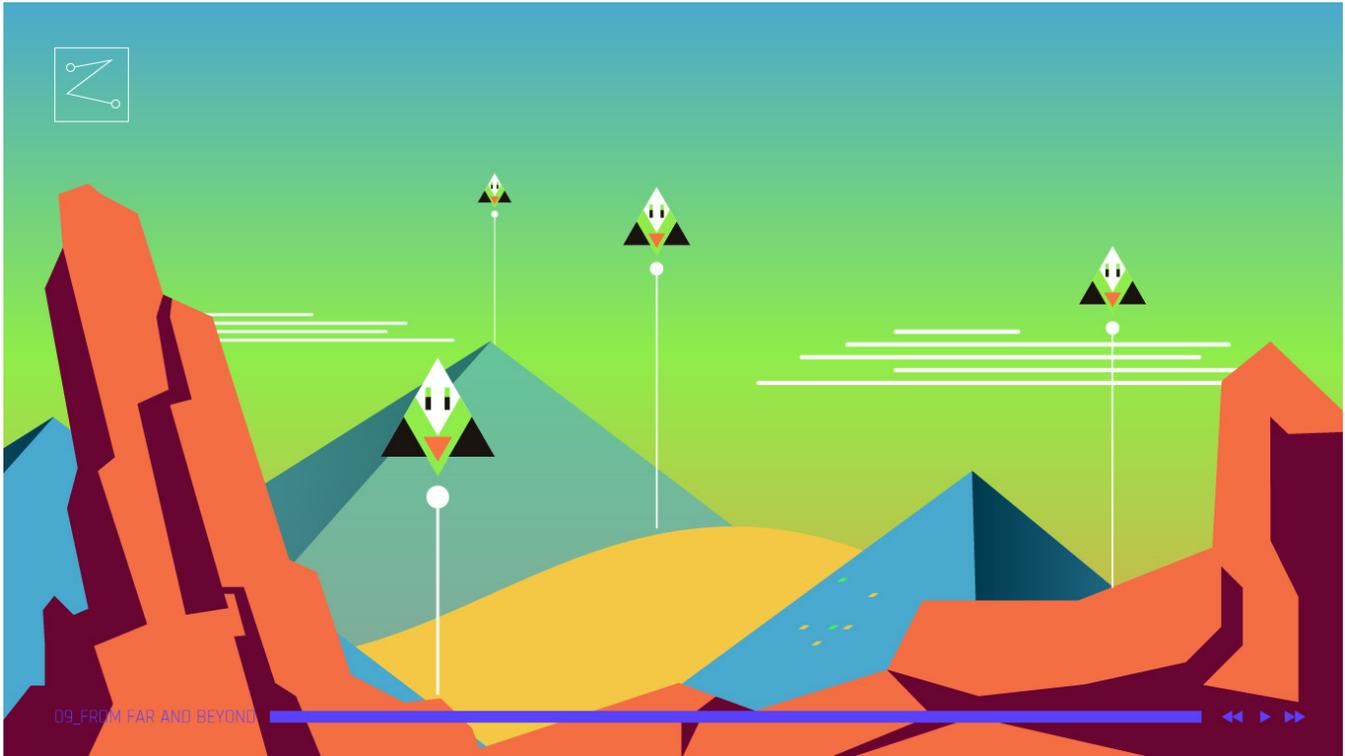
TRACK 06: **NEAR AND WITHIN**



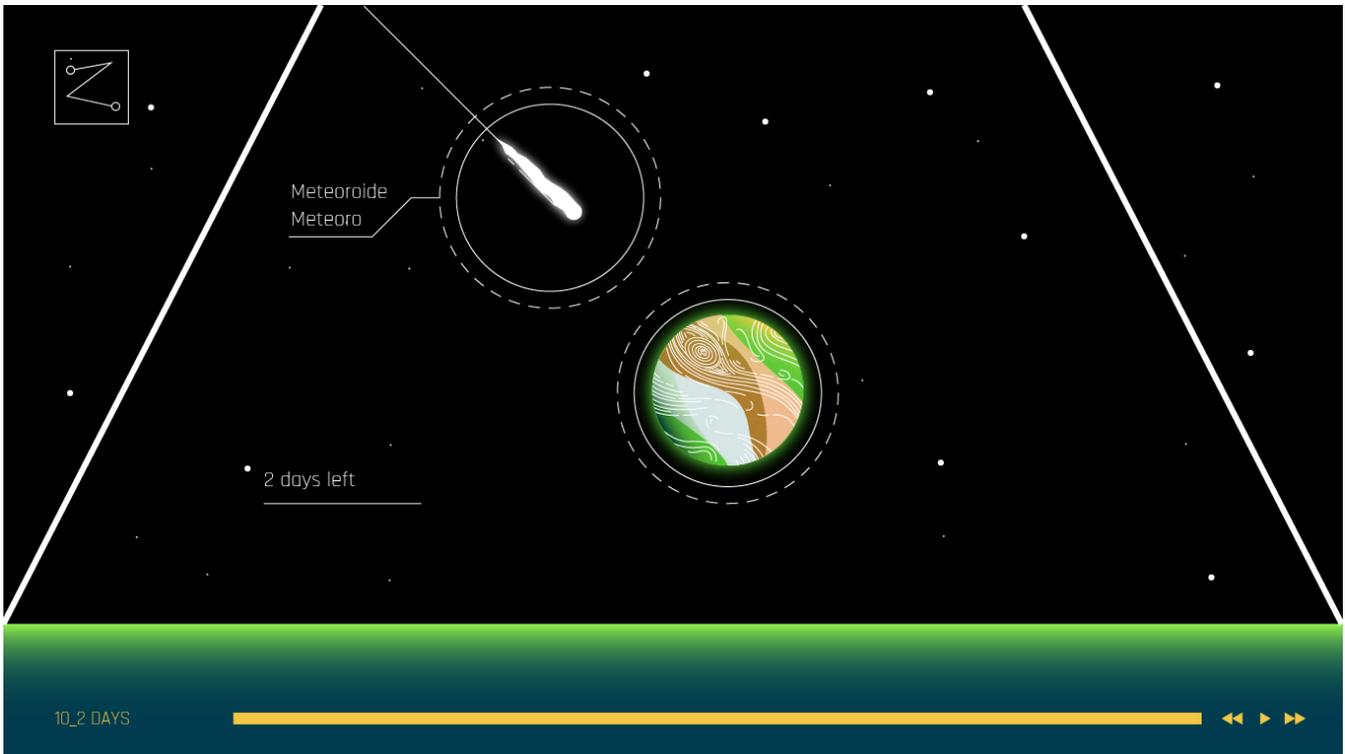
TRACK 07: **DETUNED SYMPHONY**



TRACK 08: **SLEEPING FUNK**



TRACK 09: **FROM FAR AND BEYOND**



TRACK 10: **2 DAYS**



TRACK 11: **I WAS ONCE**



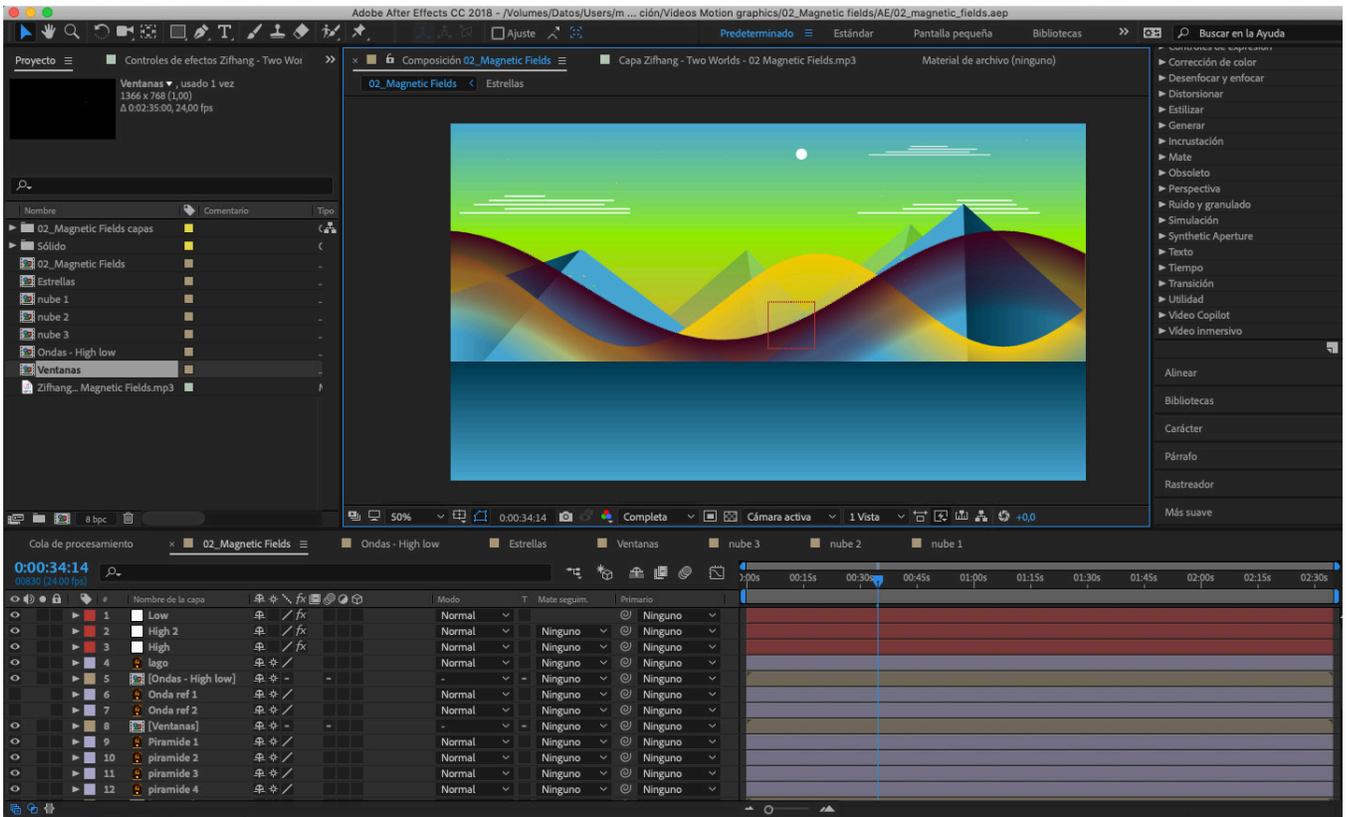
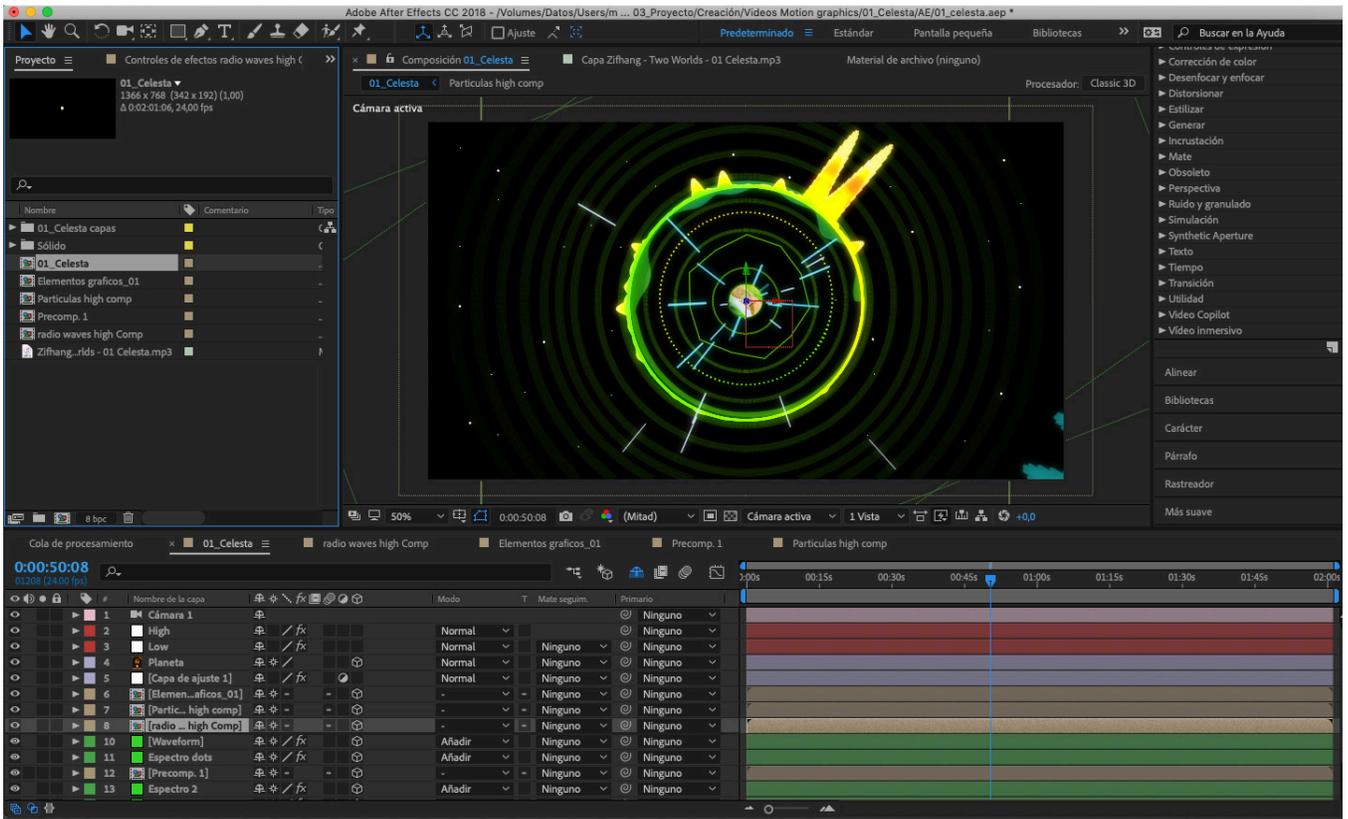
TRACK 12: **BLURRED AND FORGOT**

ANIMACIÓN

Uno de los pasos más importantes para la experiencia, es lograr que las piezas ilustradas tengan movimiento. Mediante el software Adobe After Effects, se lleva a cabo esta tarea, con la dificultad de tener piezas gráficas de diversa índole , donde se quiere expresar algo distinto en cada escena.

Uno de los criterios base que se utilizo, fue generar en algunos elementos de la composición, una propiedad reactiva al sonido. Esto quiere decir, que ciertos objetos de la escena, reaccionan en base a la frecuencias bajas o altas de la canción correspondiente.





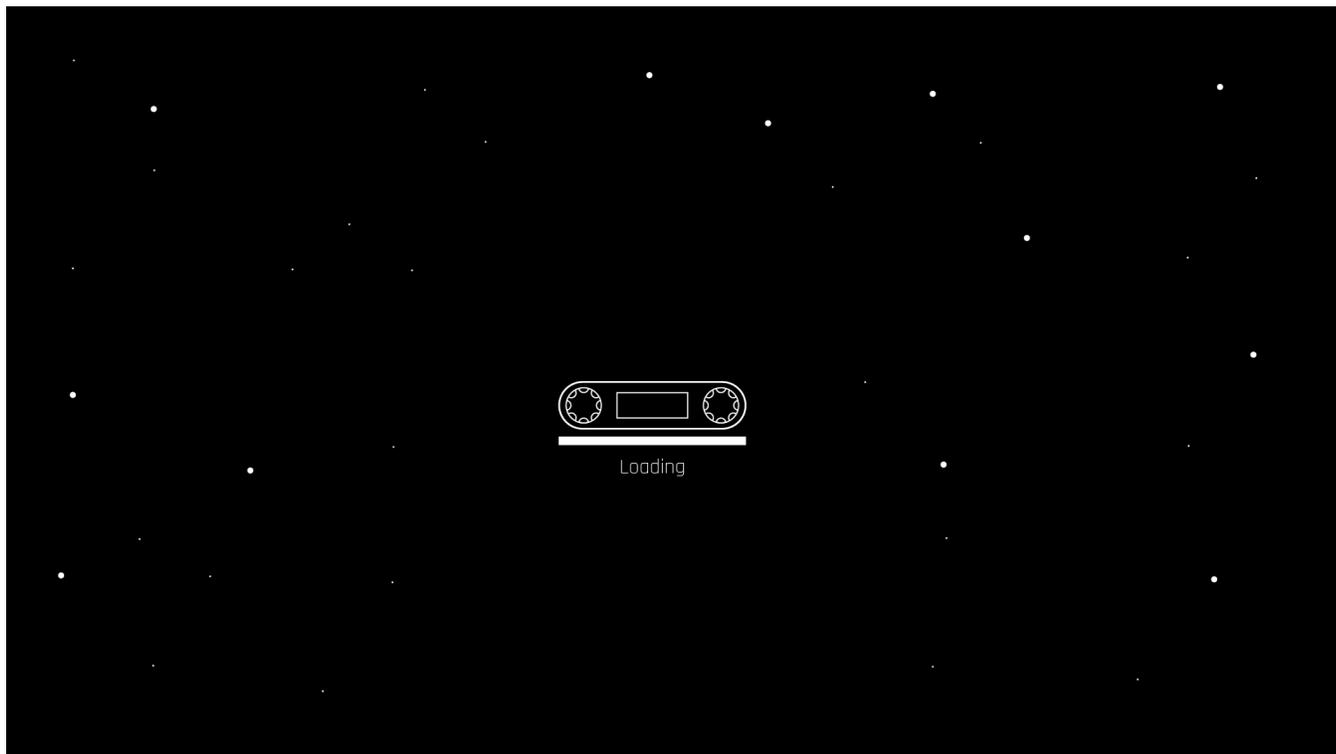
DISEÑO DE INTERFAZ WEB

Para la creación de una adecuada interfaz gráfica, aplicada al contexto multimedia del proyecto, se consideraron los principios mencionados por Alan Cooper (2007), que se resumen en:

- Jerarquía clara.
- Estructura de flujo.
- Adecuación al contexto.
- Integración de estilo y función
- Evitar el ruido visual.

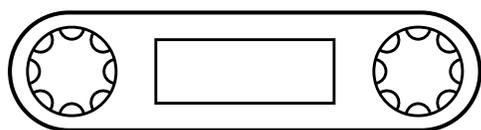
Si bien son principios que privilegian la claridad y funcionalidad, se consideran acordes al contexto, principalmente porque los vídeos ya cuentan con bastante estímulo visual. Por lo tanto, se opta por gráficas simples y minimalistas, que ofrecen una navegación más clara para el usuario.

En cuanto a la experiencia, se interpreta lo que se redactó en el guión, y se diseñan los cuadros de estilo, enfocados en cumplir objetivos específicos para el usuario, y entregar coherencia a la experiencia:



CUADRO 1: **CARGA**

Formas



Loading



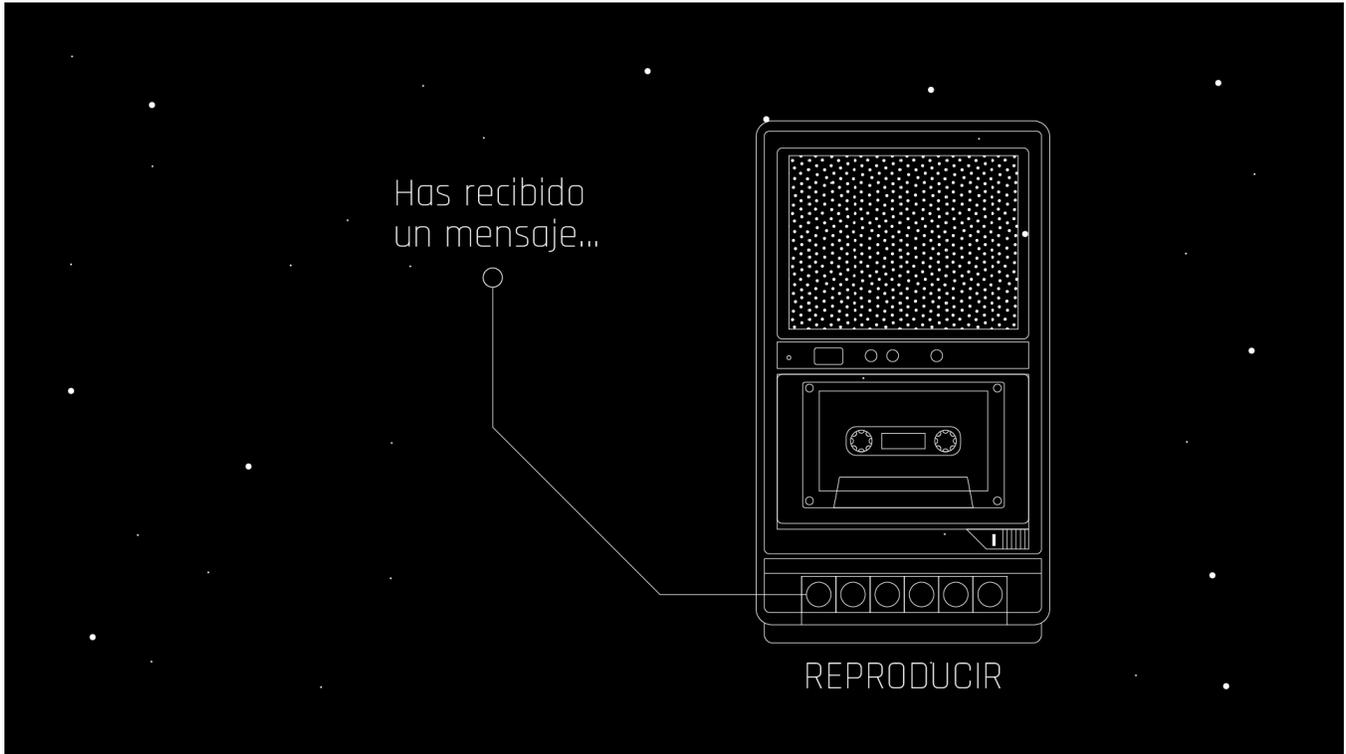
Función

La función de este cuadro es cargar previamente todo el contenido del sitio y que funcione como una espera o *loading screen*.

Comportamiento

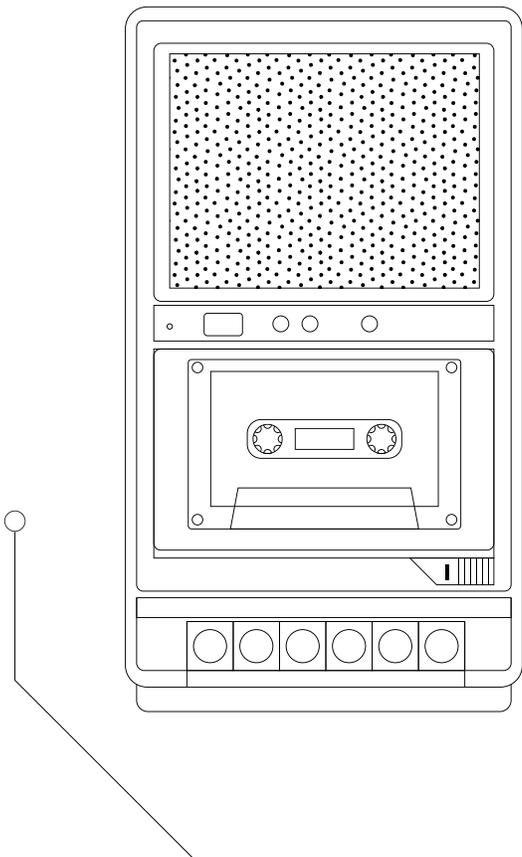
El Fondo de estrellas, al mover el cursor, se mueve levemente, para otorgar una sensación de profundidad.

La barra de carga va apareciendo de izquierda a derecha a medida que se va cargando el contenido, mientras el cassette se rebobina.



CUADRO 2: INICIO

Formas



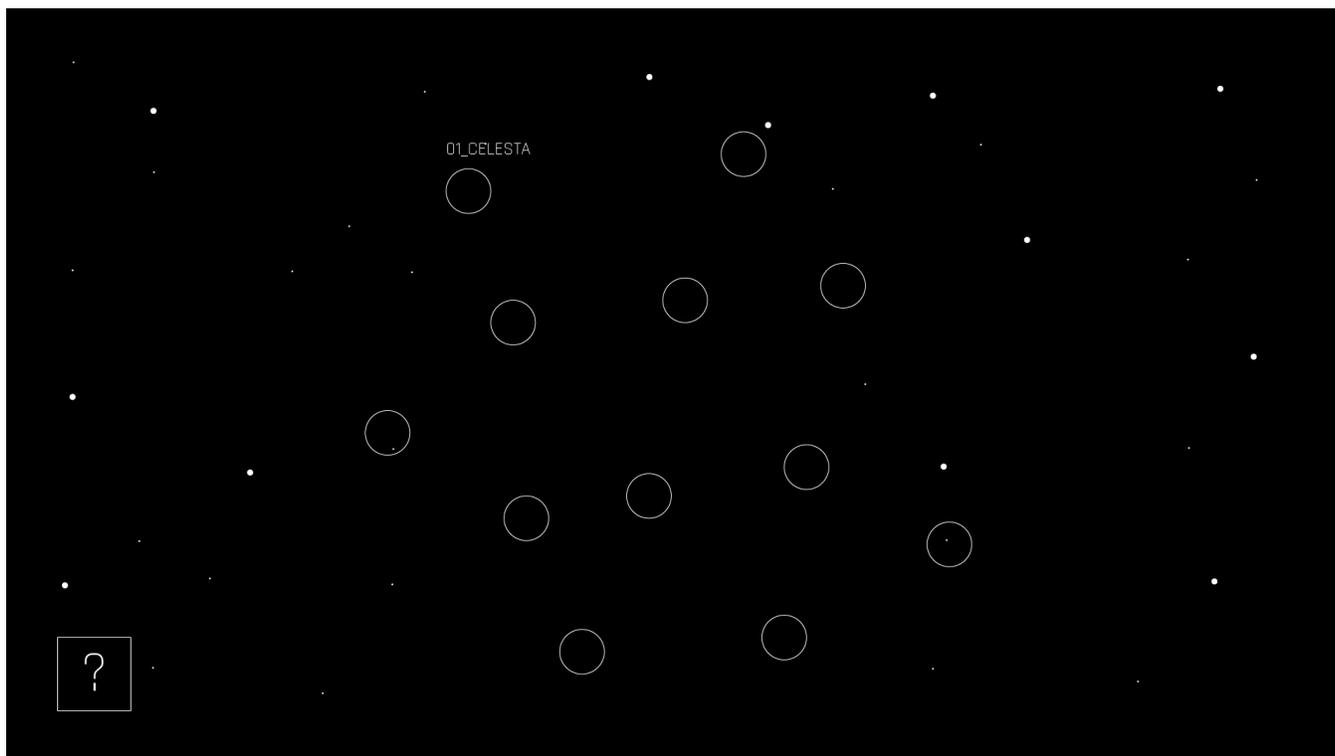
Función

La función de este cuadro es presentar al usuario una situación interactiva para ingresar al menú principal.

Comportamiento

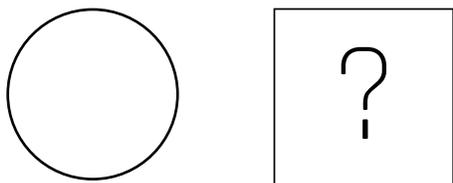
Se produce una secuencia de acciones:

- 1) Aparece un texto (*Has recibido un mensaje...*), que mediante un enlace, señala un botón de una grabadora.
- 2) Al poner el cursor sobre el botón, este se pone blanco y aparece un texto (*REPRODUCIR*).
- 3) El usuario *click*ea el botón, y lo lleva al menú principal.



CUADRO 3: MENÚ

Formas



Función

La función de este cuadro es servir de menú principal para el usuario, donde puede acceder a las canciones, y ver cuales ha escuchado.

Comportamiento

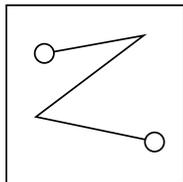
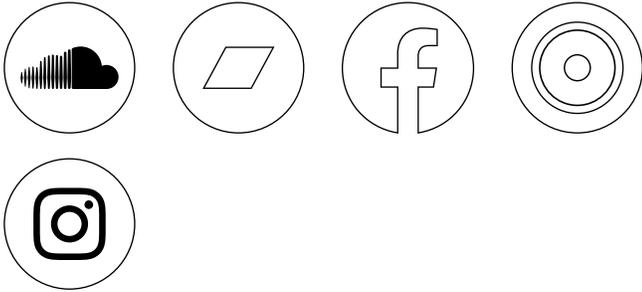
Aparecen los 12 círculos, que representan las 12 canciones del disco, donde:

- Al acceder a cualquiera de los círculos, este lo lleva al ventana de reproducción de la canción 01.
- Si el usuario vuelve al menú, el círculo que visitó queda encendido.
- Para acceder a la canción siguiente, puede elegir cualquier círculo que lo llevara a la canción que le corresponde (en este caso, la canción 02).
- Los círculos se van conectando con una línea.



CUADRO 4: **CRÉDITOS**

Formas

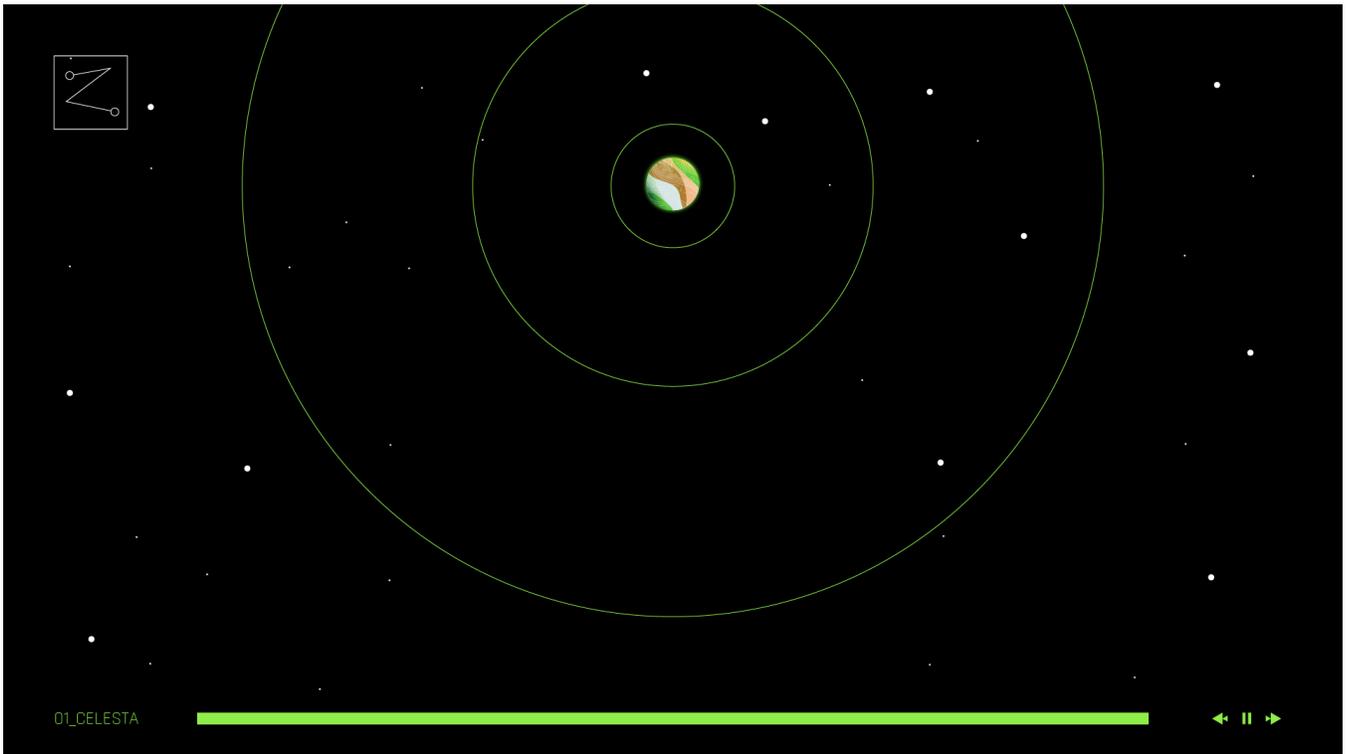


Función

La función de este cuadro es entregar información del disco, del músico y los autores, con botones que lleven a sus respectivas redes.

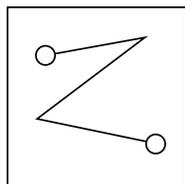
Comportamiento

Que los botones de las redes, como del menú, cambien a negativo al seleccionarlos.



CUADRO 5: **REPRODUCCIÓN**

Formas



Función

La función de este cuadro es visualizar la duración de la canción, su nombre, y entregar botones de reproducción para adelantar, retroceder y pausar el video. Es la misma para todas las canciones.

Comportamiento

La barra de duración se va llenando a medida que transcurre el video.

El nombre cambia al pasar al siguiente video, esto ocurre al terminar el video actual o adelantando, mediante el botón de adelantar.

El color de la interfaz cambia con cada video.

IMPLEMENTACIÓN

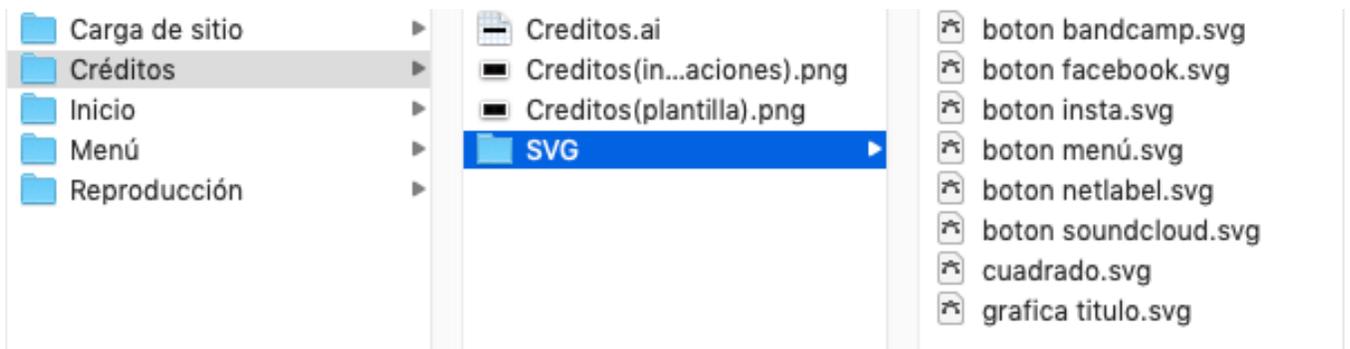
Ya con el diseño de experiencia definido, se inicia el contacto con un programador web, con conocimiento de lenguaje informático HTML5, CSS3 y Javascript, que pueda alojar el sitio en un *hosting* con su propio dominio.

Este contacto se realiza debido a la naturaleza transdisciplinar del proyecto, donde el llamado es a buscar a alguien que pueda entregar su expertiz en la área programática para la correcta convergencia entre interfaz y audio-video en un entorno web.

Para que se realice un correcto traslado del diseño de experiencia, se acuerda una reunión explicando todos los detalles, y se le entrega un documento pdf a modo de *brief* con las instrucciones de cada cuadro del sitio.

En este documento se detalla el objetivo del sitio, las funciones de cada cuadro, los elementos gráficos que este contiene, y su comportamiento.

Para la gráfica, se le entrego carpetas de cada cuadro, con los elementos por separado en formato SVG, incluyendo imágenes de referencia, que cuentan con indicaciones en cuanto a la tipografía a utilizar y distancias en píxeles.



PRESUPUESTO

Para definir el presupuesto de *Two worlds*, se considera la duración de tres meses para la realización del proyecto. A continuación se detallan los siguientes gastos de insumos y honorarios:

INSUMOS	TIEMPO / CANTIDAD	VALOR
Suscripción Adobe Creative Cloud (estudiante)	3 meses	\$40.827,87 (59,97 US)
MacBook Pro (15-inch, Mid 2012) (Upgrade)	1	\$450.000

HONORARIOS	TIEMPO	VALOR
Diseñador gráfico	3 meses	\$1.563.000*
Ingeniero en computación e informática	1 mes	\$740.000**
	TOTAL	\$2.793.827

* Remuneración al primer año de egreso del percentil 50 (fuente: <https://www.mifuturo.cl>)

** Remuneración al primer año de egreso del percentil 50 (fuente: <https://www.mifuturo.cl>)

CONCLUSIÓN

A modo de dar por finalizado el proyecto *Two Worlds*, es necesario mirar lo aprendido en base al proceso y resultado final.

La realización de este proyecto fue muy motivante en el sentido de querer expresar y comunicar mediante la visualización de la música. Entender el valor del sonido en la imagen permitió que todas las piezas de video transmitieran una atmósfera y representaran su propio "ecosistema" en la narrativa, que era uno de los principales propósitos a lograr de la experiencia .

Hay que reconocer el valor que le entrego a la experiencia el que los videos fueran producidos mediante grafismo animado. El color, las formas y la animación le entregaron un aspecto mucho más surrealista del que se tenía pensado, pero finalmente se considera como un aporte, ya que se adecua al contexto del que se realizo. No obstante, es de suma importancia saber elegir el tipo de video que quieres realizar, y saber elegir cual se adecua mejor a tu mensaje.

Se puede decir que el trabajo discográfico en el entorno web si funciona como una experiencia potenciada del acto de reproducción, ya que propone una comunicación más sensorial y estimulante con el usuario, que lo invita a participar y conocer aun más el trabajo musical y sonoro del artista.

La presencia del videoclip como sus variantes en la web, tiene aun múltiples usos no explorados.

BIBLIOGRAFÍA

ACASO, M. (2009), *El Lenguaje Visual*, Barcelona, España, Paidós

AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M. (1983). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. París: Paidós Ibérica.

ARNOLD, G. (2017). *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*. Bloomsbury Publishing Plc.

ANDERSON, S. (n.d.). *UI vs. UX: La Guía Vital Para El Diseño De Interfaz De Usuario*. [en línea] Revisado en Octubre 30, 2018, desde <https://www.toptal.com/designers/ui/ui-vs-ux-la-guia-vital-para-el-diseno-de-interfaz-de-usuario/es>

CROOK, I., & BEARE, P. (2017). *Fundamentos del Motion Graphics: Principios y prácticas de la animación gráfica*. Barcelona: Promopress.

CHION, M. (1993). *La Audiovisión*. Barcelona: Paidós.

CARVALHO Y LUND, (2015). *The Audiovisual Breakthrough*. Alemania.

CABRERA, JUAN G, (2010), *Acústica y fundamentos del sonido*, Bogotá, Colombia

COOPER, A., REIMANN, R., & CRONIN, D. (2007). *About face 3: The essentials of interaction design*. Indianapolis, IN: Wiley.

DE VICENTE, J. L. (n.d.). *.Chris Cunningham*. [en línea] Revisado en Octubre 18, 2018, desde http://www.artfutura.org/02/arte_chris.html

FOWLES, PAUL (2009). *A Concise History of Rock Music*. Mel Bay Publications, Inc

FRIEDMANN, A. (2010). *Writing for visual media* (3rd ed.). New York: Focal Press.

GÓMEZ ALONSO, R. (2001). *Análisis de la imagen : Estética audiovisual*. Madrid: Laberinto.

HARRISON, C. (2014). *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé*. Tesis de maestría para el grado de Cultura Visual. Lund: Department of Arts and Cultural Sciences, Lunds University

JARAMILLO JARAMILLO, A. (2007). *Acústica: la ciencia del sonido*. (1ra ed.). Medellín: Fondo Editorial ITM

JOHNSON, J., & GALE GROUP. (2013). *Designing with the mind in mind : Simple guide to understanding user interface design guidelines* (Second ed., Gale virtual reference library).

KEAZOR, H., & WÜBBENA, T. (2010). *Rewind, play, fast forward: The past, present and future of the music video*. Bielfield: Transcript.

MONTERO, Y. H., & FERNÁNDEZ, F. M. (2005, September 7). *La Experiencia del Usuario*. [en línea] Revisado en Octubre 30, 2018, desde http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.html

PEARSON, M., & WATZ, M. (2011). *Generative art: A practical guide using processing*. Shelter Island: Manning Publications

RICHARDSON, JOHN ; GORBMAN, CLAUDIA & VERNALLIS, CAROL (eds.) (2013). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Oxford University Press USA.

SMITH, E. (n.d.). *Spike Jonze Unmasked*. [en línea] Revisado en Octubre 18, 2018, desde <http://nymag.com/nymetro/movies/features/1267/>

SEDEÑO-VALDELLÓS, A. M. (Marzo de 2016). *El álbum visual como nueva forma promocional de la industria de la música: el caso de Let England Shakede PJ Harvey y Seamus Murphy*.

SOMMERER, C., JAIN, L. C., & MIGNONNEAU, L. (2008). *The art and science of interface and interaction design*. Berlin, Heidelberg: Springer.

VERRONE, W. (2012). *The avant-garde feature film: a critical history*. Jefferson, N.C: McFarland.

Sin Autor

Enciclopedia Hispánica (Vol. 10). (1995). S.L.: Encyclopaedia britannica

Streaming | Definition of streaming in English by Oxford Dictionaries. (n.d.). [en línea] Revisado en Noviembre 27, 2018, desde <https://en.oxforddictionaries.com/definition/streaming>

Festival de música visual de LANZAROTE. (n.d.). [en línea] Revisado en Octubre 18, 2018, desde <https://festivaldemusicavisualdelanzarote.com/>

A Brief History of Music Video - From early 1900s to today. (2018, September 07). [en línea] Revisado en Octubre 17, 2018, desde <http://matheussiqueira.com/a-brief-history-of-music-video/>

Visual Music Award | Augenmusik – Farblichtmusik – Raumlichtkunst. (n.d.). [en línea] Revisado en Octubre 18, 2018, desde <http://visual-music-award.de/>

ANEXO

ENTREVISTA A ZIFHANG

21/05/2018

Entrevistado: Tarik Tayeh

Nombre artístico: Zifhang

Preguntas:

1) ¿Hace cuánto tiempo te dedicas a la producción musical?

¿Cómo comenzaste?

Me dedico a la producción musical desde hace aproximadamente 9 años; todo comenzó cuando un gran amigo mio me enseñó a usar los secuenciadores de sonido y como recortar samples.

2) ¿De donde nace el interés por hacer música?

Durante mi vida e incursionado en varias disciplinas; desde prestidigitación, pintura, cine; pero la única que realmente a perdurado con el tiempo es la música. De alguna manera es como llevar un registro de situaciones pasadas, estados de ánimo encapsuladas en una sumatoria de ondas.

3) ¿Con qué género musical te identificas? ¿Cuales son tus referentes musicales?

En un principio netamente con el Hiphop clásico de la época (Snoop Dogg, Xzibit, Dre, A Tribe Called Quest, Pharcyde, Slum Village y con el tiempo ya solo escuchando instrumentales sin los mismos Mcs; inevitablemente incursionando en el Triphop con varios productores de ambos géneros como Dj Krush, Amon Tobin, Aphex Twin, Bonobo y finalmente concluyendo en el Rock Psicodélico con Pink Floyd y Led Zeppelin principalmente.

4) ¿A quién va dirigido tu música? ¿Cuál crees que es el tipo de persona que la escucha? (edad, lugar, gustos, etc)

Realmente eso es difícil de argumentar, hoy en día con las plataformas online la música está ahí flotando esperando a quien lo reproduzca; me e llevado la sorpresa de ver gente en Korea bailando instrumentales hechas por mi, mucha gente de Santiago, USA, Alemania, Letonia.. Gracias a mi participación en el Netlabel "Dusted Wax Kingdom" se abrieron puertas desde Rumania al resto de Europa que jamás habría imaginado.

5) ¿Cual es tu proceso de creación de un disco o EP?

Previamente acumulo mucha música desde la cual "robar" samples. Escuchar, buscar, tener paciencia; encontrar dos o más instrumentos que creen armonías juntos.. generalmente trabajo añadiendo capas sobre capas hasta que el resultado se vuelva un solo ambiente consolidado, un lugar físico existente solo en esa pieza.

6) ¿Cuales son las temáticas que tocan tus canciones? ¿Existen temáticas o narrativas que guíen la preparación de un disco?

La mayoría de los álbum tocan temáticas sobre la melancolía y nostalgia eterna que rodea a quienes no concilian el sueño por la noche, a los que cuestionan la realidad y se meten en el oscuro y cómodo pozo de el existencialismo.

7) ¿Que artistas visuales te llaman la atención? Desde los campos de la pintura, el diseño, la ilustración, el cine, y video.

Hmm muy recientemente me gusta mucho el estilo de Zdzislaw Beksinski, muy similar a H.R Giger y las ilustraciones propias de Alien de Ridley Scott. Lynch, Tarkovsky; Todo lo que tenga que ver con Chernobyl y la naturaleza sobreponiéndose a la ciudad. Chris Cunningham y sus trabajos con Aphex Twin.

8) ¿Para ti, que rol cumplen las artes visuales en el mundo musical?

Considero que son un complemento que no es fácil de lograr; Una buena pieza musical si es acompañada de un momento, una tensión gráfica precisa es capaz de perdurar en la memoria de manera permanente.. Insisto no siempre se logra y a veces, según quien aprecie, una de las dos puede pasar a segundo plano.

9) El videoclip como medio de expresión artística. ¿Tiene para ti un atractivo, o te es indiferente?

Ciertamente es interesante, pero personalmente no es lo que busco al disfrutar una banda o a un compositor. Me vi varios años por ejemplo escuchando Pink Floyd sin ver ni su película ni siquiera saber como eran físicamente sus integrantes.

10) En cuanto al nombre del disco Two Worlds ¿Porque escogiste ese nombre?

Por un sueño, el disco entero es un sueño que tuve de otro planeta a días de su evacuación.

