

ANGUSTIA ANIMADIA



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro



Francisca Ferreira

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes Digitales
Escuela de Diseño y Artes Digitales
Carrera de Diseño en Animación Digital





“

Las canciones dan a la animación la posibilidad de explorar lugares que no existen y de moverse sin los límites que plantea una cámara.

Leo Beltrán.

ÍNDICE

- 1.** INTRODUCCIÓN
- 2.** INSPIRACIÓN (INVESTIGACIÓN CREATIVA)
- 3.** Proceso de IDEACIÓN
- 4.** Proceso de Producción
- 5.** Proceso de post - producción
- 6.** CONCLUSIONES
- 7.** ANEXOS
- 8.** BIBLIOGRAFÍA



Motivación

La importancia de cómo la representación emocional de una experiencia personal puede conectarse con otras vivencias cuando se trata sobre el duelo o la distancia. Esto motivó a contar esta historia desde un punto de vista visual y sensible, utilizando como medio el videoclip de la canción Angustia de la banda Templada, donde ya existe una conexión estrecha.

INVESTIGACIÓN CREATIVA

El duelo

Videoclips animados chilenos

Experimentalidad visual

Problema de Investigación

¿Cómo puede la experimentalidad visual en un videoclip ayudar a generar empatía hacia personas que viven las etapas más difíciles del duelo?

A diferencia de una historia tradicional, este tipo de lenguaje visual utiliza formas, colores y ritmos para mostrar emociones como la tristeza, la culpa o la ira. ¿Qué recursos se usan para transmitirlos?

¿Cómo se puede diferenciar de la narrativa tradicional?



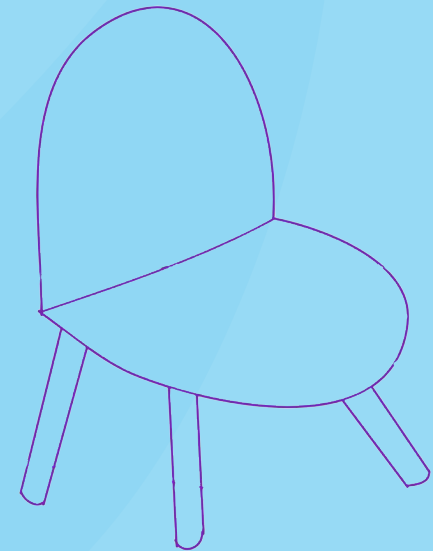
Objetivos

El objetivo general de este videoclip es crear una conexión emocional entre los personajes y el público, generando empatía a través de una historia y música sensible que evoque recuerdos y sentimientos relacionados con el duelo.

El objetivo específico es demostrar cómo el uso de composición, color, animación y metáforas visuales permite contar una historia desde lo emocional, aplicando recursos visuales para representar sensaciones difíciles de explicar con palabras.

El duelo

Muchos quienes han atravesado por el dolor del duelo pasan por etapas descritas por Elisabeth Kübler-Ross, psiquiatra y escritora suizo-estadounidense: negación, ira, negociación, depresión y aceptación. La pérdida lleva a la gente a recordar momentos compartidos y generar síntomas graves en la salud mental, derivando en trastornos si no se logra procesar la pérdida adecuadamente. Es importante abordar el duelo, para generar una conciencia colectiva social respecto a estos temas.



Videoclips animados chilenos

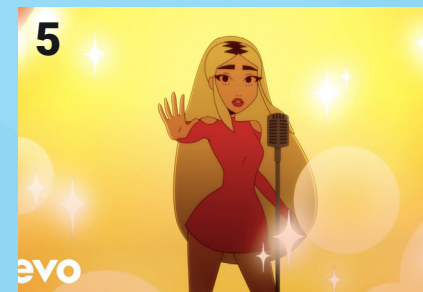
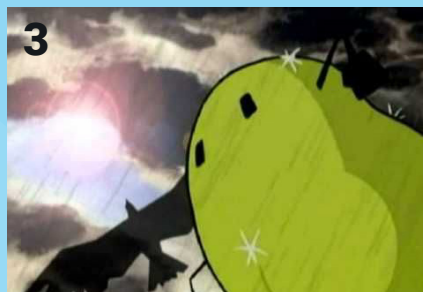
Aportan un significado artístico que es capaz de romper las limitaciones de la realidad física. Como señala Leo Beltrán*, “las canciones dan a la animación la posibilidad de explorar lugares que no existen y de moverse sin los límites que plantea una cámara”. Esta posibilidad mencionada, permite representar conceptos abstractos, emociones profundas y mundos imaginarios que enriquecen la interpretación musical.



1) Don Crispín (1972) Charo Cofré, Dir. Hugo Arévalo

2) La Torre de Babel (1997) Los Tres, Dir. Alejandro Rojas

3) Lophophora (2000) Chancho en Piedra, Dir. Yoyo Salfate



4) Mujer robusta (2002) Sinergia, Dir. G. Beltrán y N. Lopez

5) Ya no quieres quererme (2020) Princesa Alba, Dir. Bernardita Pasten

(*): Leo Beltrán es director de más de 6 videoclips en Chile.

Experimentalidad visual

La experimentalidad visual busca emocionar más que contar una historia de narrativa tradicional. Usa colores, formas y ritmos para que el espectador sienta. Artistas como Michel Gondry muestran que lo visual puede comunicar mucho sin palabras, evolucionando la dirección artística de los videoclips y películas partiendo por mezclar movimientos de cámaras únicos y stopmotion, llegando a ganar muchas nominaciones y premios importantes.

La animación experimental ayuda a expresar lo que a veces no se puede explicar, pero sí sentir.



Around The World (1997) Daft Punk, Dir. Michel Gondry



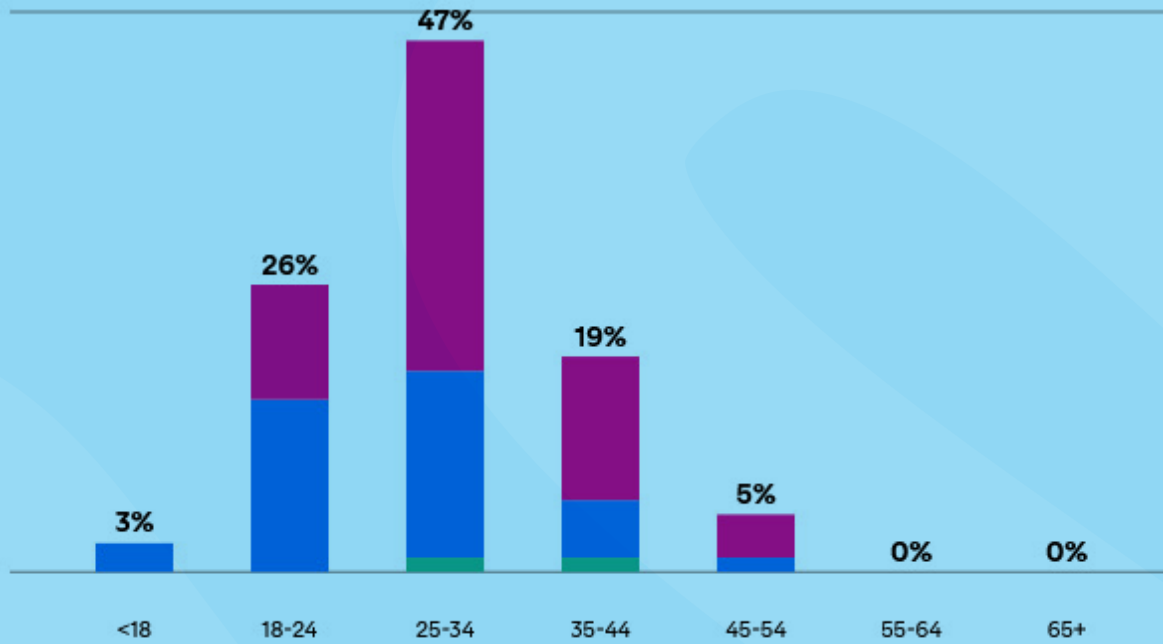
Bachelorette (1998) björk, Dir. Michel Gondry

Oportunidades

Este proyecto busca visibilizar a bandas alternativas e independientes chilenas, a través de la difusión en redes y el uso de fondos culturales, se puede abrir espacio a nuevos artistas y fortalecer la identidad musical del país. Según una encuesta de la SCD (Sociedad Chilena de Autores e Intérpretes Musicales), 85,1% de sus socios eran músicos independientes y el 90% provienen de empresas musicales micro o pequeñas.

Usuario

Personas entre 18 y 35 años, trabajadores, que siguen bandas independientes emergentes de los géneros lo-fi y pop alternativo, y que han vivido un duelo y atraviesan la etapa más difícil. En 2024, se registraron 135.539 fallecimientos, a diferencia de 2023 que fueron 120.369.



Grupo Etario de Templada, banda de la canción Angustia:

IDEACIÓN



DISEÑO VISUAL

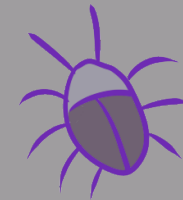
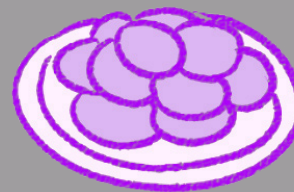
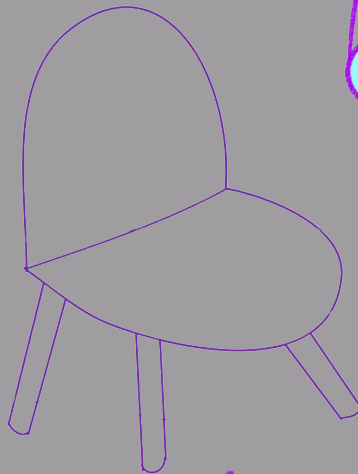
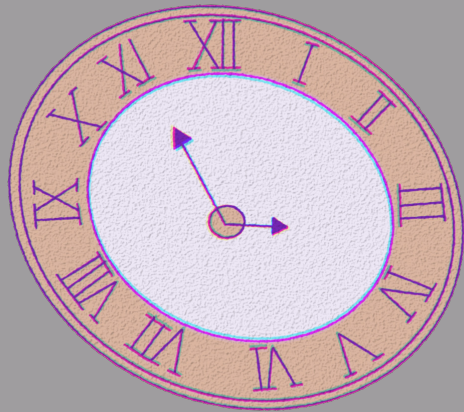
Diseño de Personajes: Naipes y Pastel







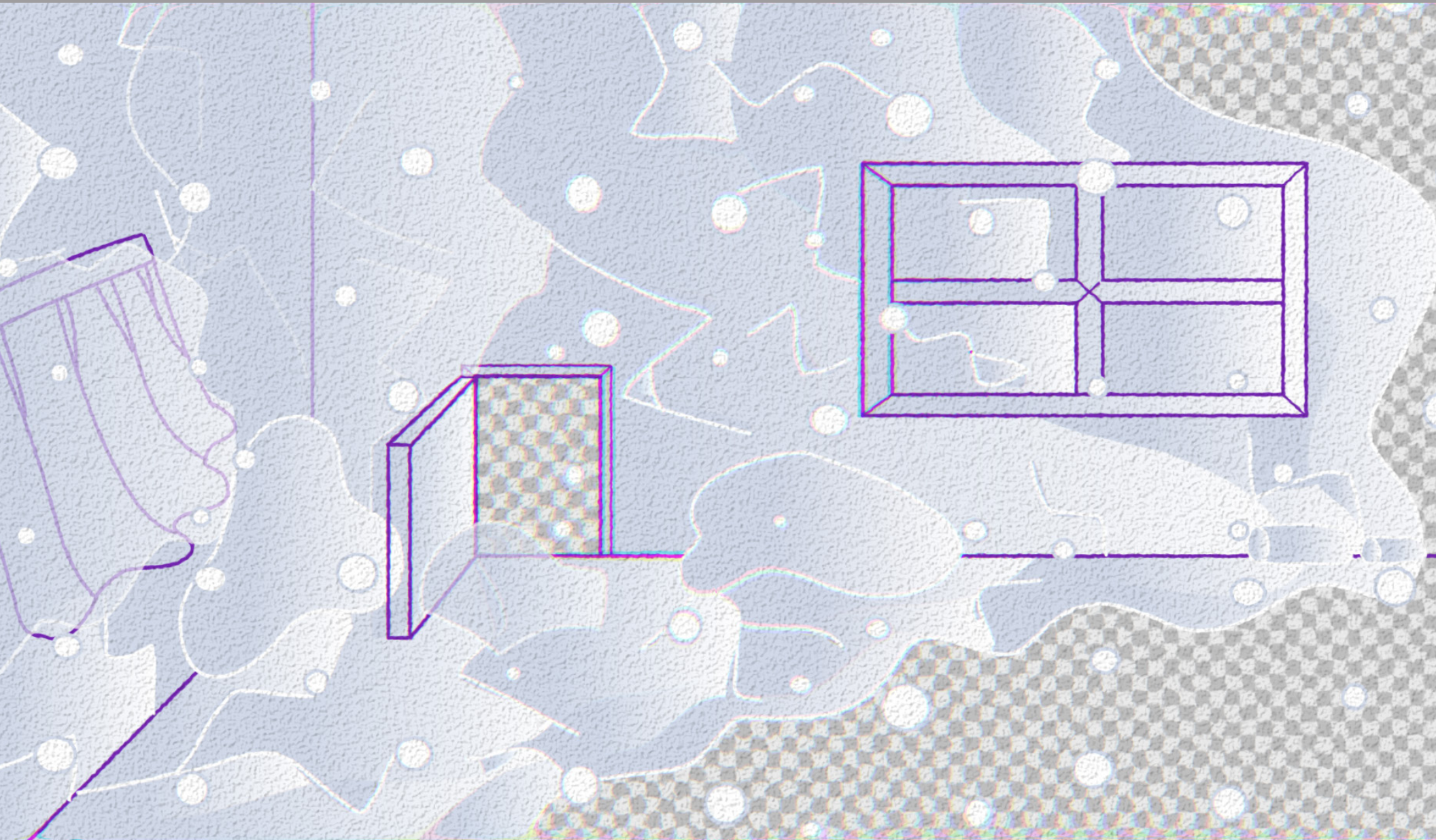
Assets

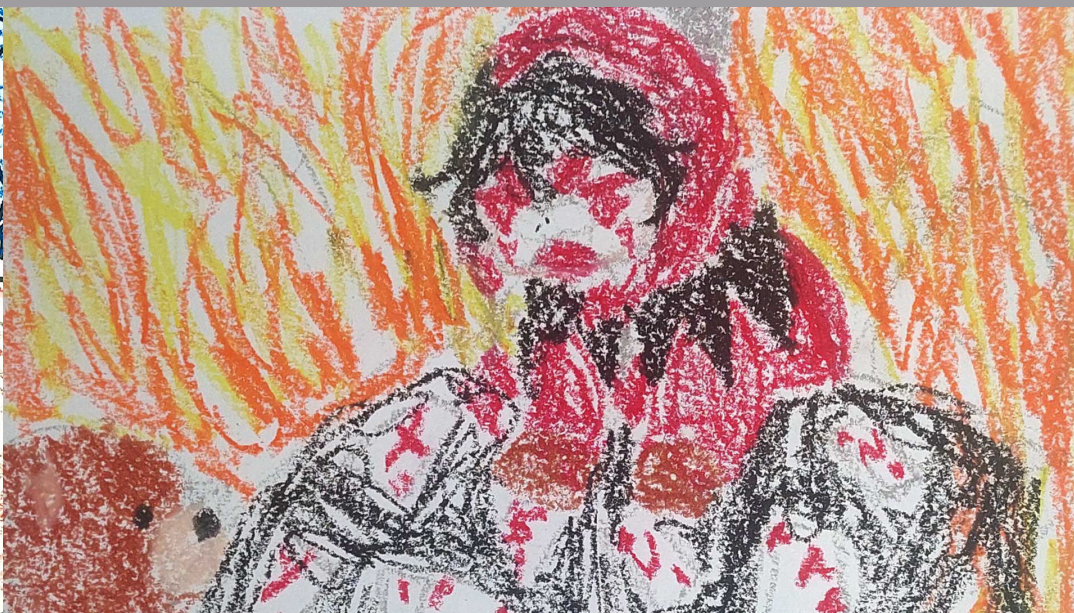
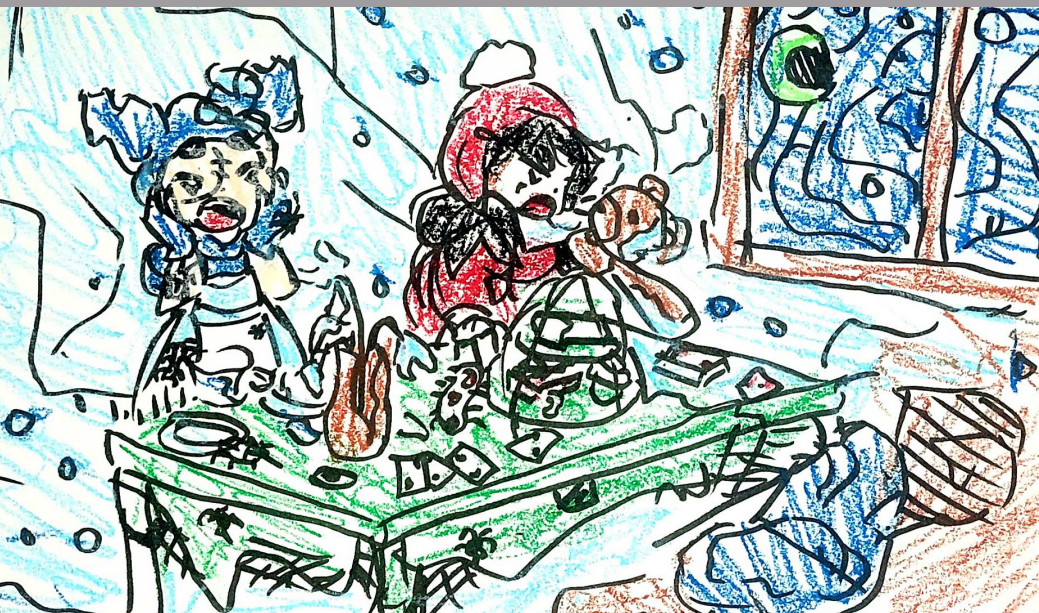


Fondo escena de montañas.



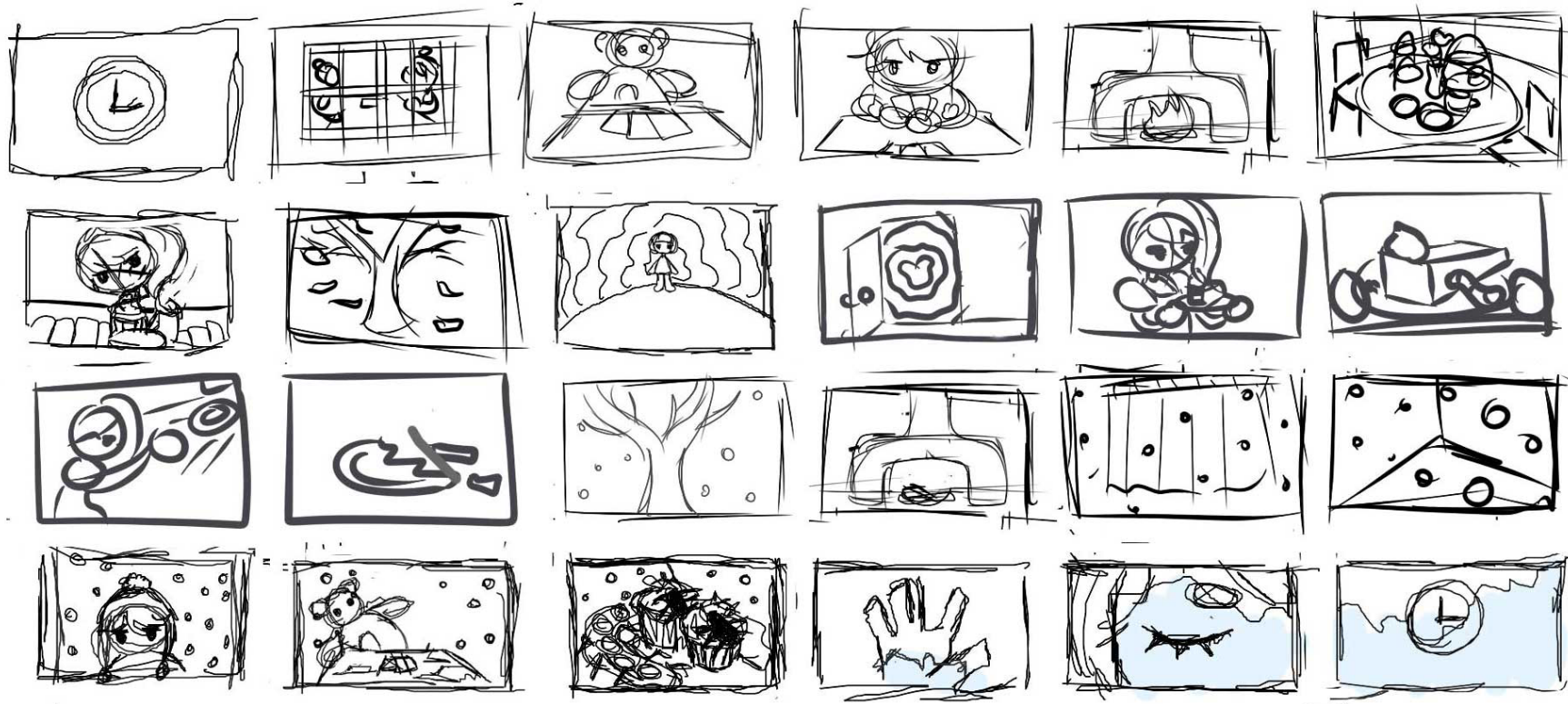




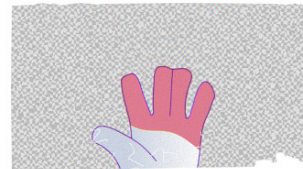
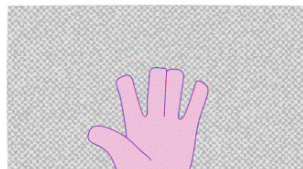
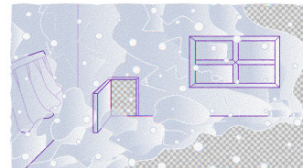
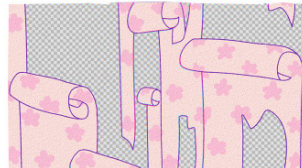
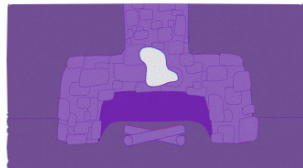
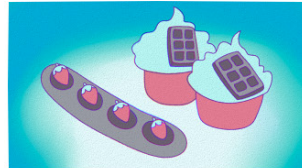
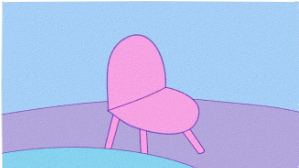
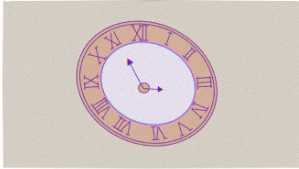


Para estos concept art se utilizó lápices pastel graso, para hacer el enfoque en lo más general y reforzar los conceptos del corto.
El proceso análogo facilitó la corrección de beatboard y storyboard.

Beatboard



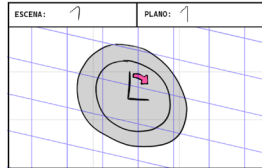
Color script



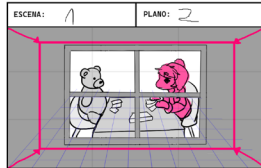
Storyboard

NOMBRE DEL PROYECTO: **Angustia**

PAGINA: **1**



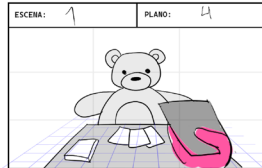
ESCENA: 1 PLANO: 1
 TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: **La manilla del minuto se mueve en sentido horario una vez y se detiene**



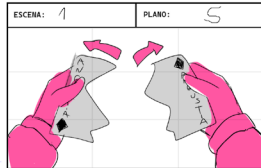
ESCENA: 1 PLANO: 2
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **PJ1 y un oso de peluche están sentados en una mesa con cartas a través de una ventana**



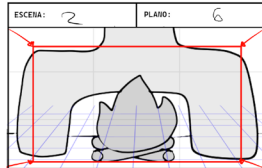
ESCENA: 1 PLANO: 3
 TIPO DE PLANO: **Plano medio**
 ACCIÓN: **PJ1 le entrega una carta al oso, esperando una reacción**



ESCENA: 1 PLANO: 4
 TIPO DE PLANO: **Plano medio**
 ACCIÓN: **El oso está inanimado y no reacciona a la carta, mostrando que el personaje en realidad no está jugando con nadie.**



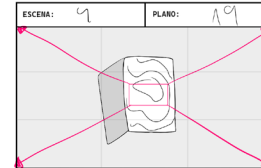
ESCENA: 1 PLANO: 5
 TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: **PJ1 rompe la carta enojado**



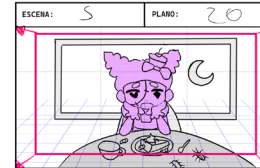
ESCENA: 2 PLANO: 6
 TIPO DE PLANO: **Plano entero**
 ACCIÓN: **El fuego de una chimenea se mueve de manera intensa**

NOMBRE DEL PROYECTO: **Angustia**

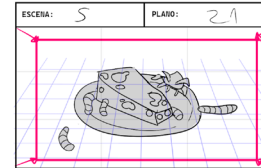
PAGINA: **3**



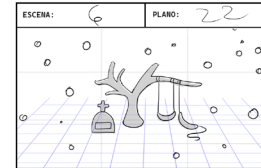
ESCENA: 4 PLANO: 19
 TIPO DE PLANO: **Plano entero**
 ACCIÓN: **Hay un zoom out hasta que se ven paredes y una puerta**



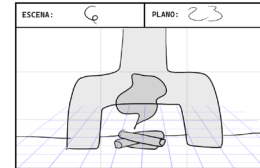
ESCENA: 5 PLANO: 20
 TIPO DE PLANO: **Plano medio**
 ACCIÓN: **PJ2 mira abajo y se asusta va es de noche**



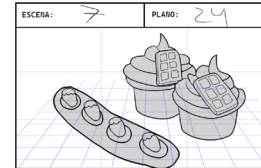
ESCENA: 5 PLANO: 21
 TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: **El pastel y el plato están rotos, hay agujeros, gusanos y la crema del pastel se convirtió en una araña**



ESCENA: 6 PLANO: 22
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **El árbol no tiene hojas, el columpio está abandonado y hay una pequeña tumba y un columpio roto. Empieza a nevar**



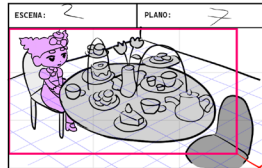
ESCENA: 6 PLANO: 23
 TIPO DE PLANO: **Plano entero**
 ACCIÓN: **El fuego de la chimenea se apaga**



ESCENA: 7 PLANO: 24
 TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: **Hay dos cupcakes con frosting y un pedazo de chocolate encima y un baguette con chocolate y frutilla**

NOMBRE DEL PROYECTO: **Angustia**

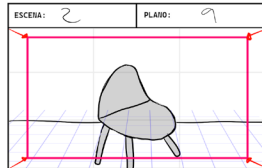
PAGINA: **2**



ESCENA: 2 PLANO: 7
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **Hay un florero, cupcakes, pasteles y tazas encima de una mesa con apariencia brillante PJ2**



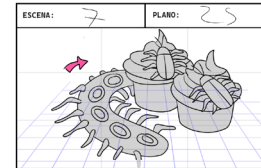
ESCENA: 2 PLANO: 8
 TIPO DE PLANO: **Plano medio**
 ACCIÓN: **PJ2 está aburrida esperando a la otra persona**



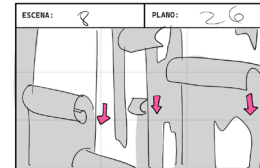
ESCENA: 2 PLANO: 9
 TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: **La silla está vacía**

NOMBRE DEL PROYECTO: **Angustia**

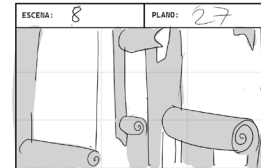
PAGINA: **4**



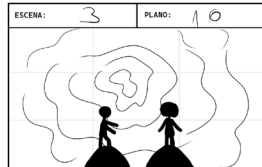
ESCENA: 7 PLANO: 25
 TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: **Hay un morring y el baguette pasa a ser un cienpiés y los chocolates pasan a ser cucarachas.**



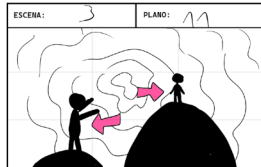
ESCENA: 8 PLANO: 26
 TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: **El papel de la pared está roto**



ESCENA: 8 PLANO: 27
 TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: **El papel empieza a romperse más**



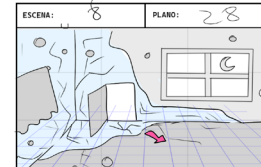
ESCENA: 3 PLANO: 10
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **Hay dos montañas con un personaje anónimo y PJ3 mientras hay un fondo moviéndose fluidamente como agua, el personaje anónimo extiende los brazos no queriendo alejarse**



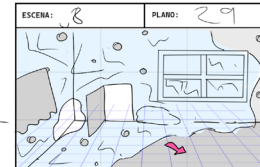
ESCENA: 3 PLANO: 11
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **Las montañas se van separando y agrandando, PJ3 va hacia atrás y se hace más pequeño y el personaje anónimo se hace más grande**



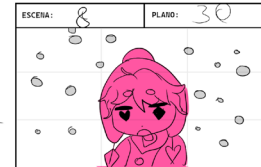
ESCENA: 3 PLANO: 12
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **PJ3 se va alejando más hasta desvanecerse y el personaje anónimo desaparece del plano**



ESCENA: 8 PLANO: 28
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **La habitación se empieza a congelar y está nevando. Se quiebra mientras se congela**



ESCENA: 8 PLANO: 29
 TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: **La habitación se empieza a congelar y está nevando. Se quiebra mientras se congela**



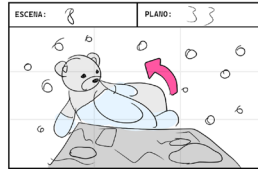
ESCENA: 8 PLANO: 30
 TIPO DE PLANO: **Plano medio**
 ACCIÓN: **A PJ1 le sorprende ver la habitación congelándose**



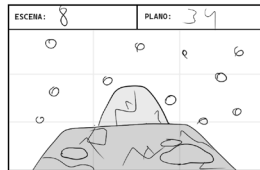
ESCENA: 8 PLANO: 31
 TIPO DE PLANO: Plano medio
 ACCIÓN:
 PJ1 mira hacia arriba mirando la nieve que cae



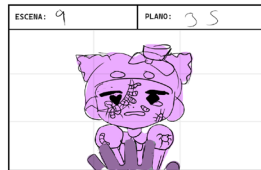
ESCENA: 8 PLANO: 32
 TIPO DE PLANO: Plano medio
 ACCIÓN:
 El oso de peluche está congelado hasta la mitad. Hay nieve en la mesa y se está rompiendo.



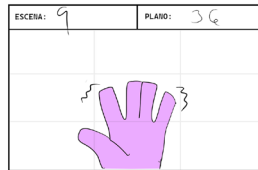
ESCENA: 8 PLANO: 33
 TIPO DE PLANO: Plano medio
 ACCIÓN:
 El oso de cae de la silla



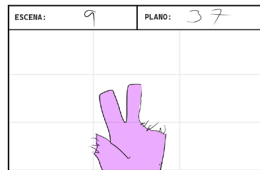
ESCENA: 8 PLANO: 34
 TIPO DE PLANO: Plano medio
 ACCIÓN:
 Ya no hay nada en la silla



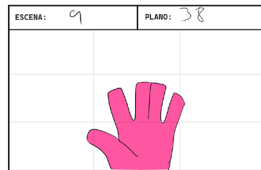
ESCENA: 9 PLANO: 35
 TIPO DE PLANO: Plano contrapicado
 ACCIÓN:
 PJ2 está asustada temblando y está pudriéndose



ESCENA: 9 PLANO: 36
 TIPO DE PLANO: Plano detalle
 ACCIÓN:
 Se muestra la mano de PJ2 temblando



ESCENA: 9 PLANO: 37
 TIPO DE PLANO: Plano detalle
 ACCIÓN:
 La mano empieza a disolverse



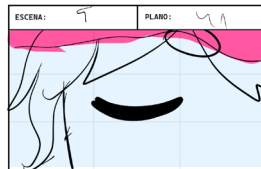
ESCENA: 9 PLANO: 38
 TIPO DE PLANO: Plano detalle
 ACCIÓN:
 Se muestra la mano de PJ1



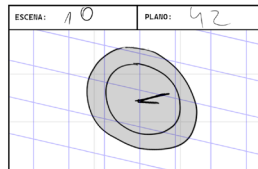
ESCENA: 9 PLANO: 39
 TIPO DE PLANO: Plano detalle
 ACCIÓN:
 La mano empieza a congelarse



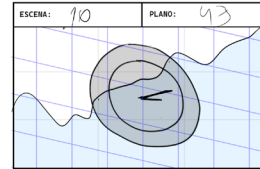
ESCENA: 9 PLANO: 40
 TIPO DE PLANO: Plano detalle
 ACCIÓN:
 Se ve el ojo de PJ1 y está con la ceja hacia abajo tratando de aguantar el congelamiento



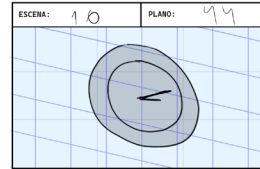
ESCENA: 9 PLANO: 41
 TIPO DE PLANO: Plano detalle
 ACCIÓN:
 PJ1 cierra el ojo, y se congela en paz



ESCENA: 10 PLANO: 42
 TIPO DE PLANO: Primer plano
 ACCIÓN:
 El reloj está a punto de dar una hora



ESCENA: 10 PLANO: 43
 TIPO DE PLANO: Primer plano
 ACCIÓN:
 Se empieza a congelar la pared y el reloj



ESCENA: 10 PLANO: 44
 TIPO DE PLANO: Primer plano
 ACCIÓN:
 Da la hora y suena apenas todo se congela

El storyboard funciona como una estructura de la pieza animada. Se analiza la composición de cada plano y la fluidez de la historia.

Tagline



La nostalgia y el invierno como únicos invitados a la mesa.

Storyline

Un chico juega a las cartas con un oso de peluche que lo ignora, y una solitaria chica prepara mucha comida para una fiesta de té. Ambos esperan a alguien, que nunca llega. Poco a poco, la nieve cubre todo. El tiempo y ellos se congelan, quedando atrapados en la espera.



Línea de tiempo

La soledad y la espera



Naípe está con oso, pero lo ignora y se enfada.

La presencia ausente

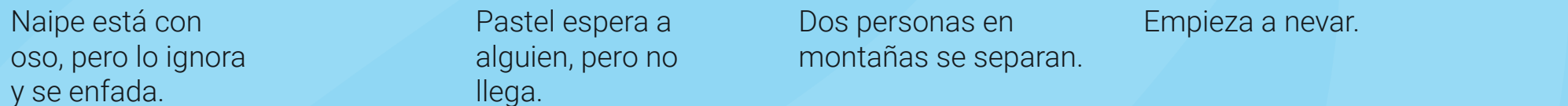


Pastel espera a alguien, pero no llega.

El deterioro



Empieza a nevar.



Naípe está con oso, pero lo ignora y se enfada.

Pastel espera a alguien, pero no llega.

Dos personas en montañas se separan.

Empieza a nevar.

La canción "Angustia" fue interpretada como una persona ansiosa esperando juntarse con alguien querido.

**Invierno interno
Pudrición Interna**



Destrucción del
entorno.

**Congelamiento eterno
Pudrición Eterna**



Destrucción de
personajes.

Diseño Sonoro

Naipe está con oso, pero lo ignora y se enfada.

Pastel espera a alguien, pero no llega.

Dos personas en montañas se separan.

Empieza a nevar.



Intrumental
Angustia de
Templada

*es tanta la angustia que a mí me da
que he pensado mil veces en calcular*

*no quiero esperar otra vez
no aguanto esperar otra vez*

Sonido de reloj. Sonido de fuego y
ruptura de carta.

Sonido de fuego
apagándose.

Sonido de pared
razgándose.

Marcar el beat del movimiento de la música.

Destrucción del
entorno.

Destrucción de
personajes.



o día
otra hora

*no quiero esperar otro día
no aguanto esperar otra hora*

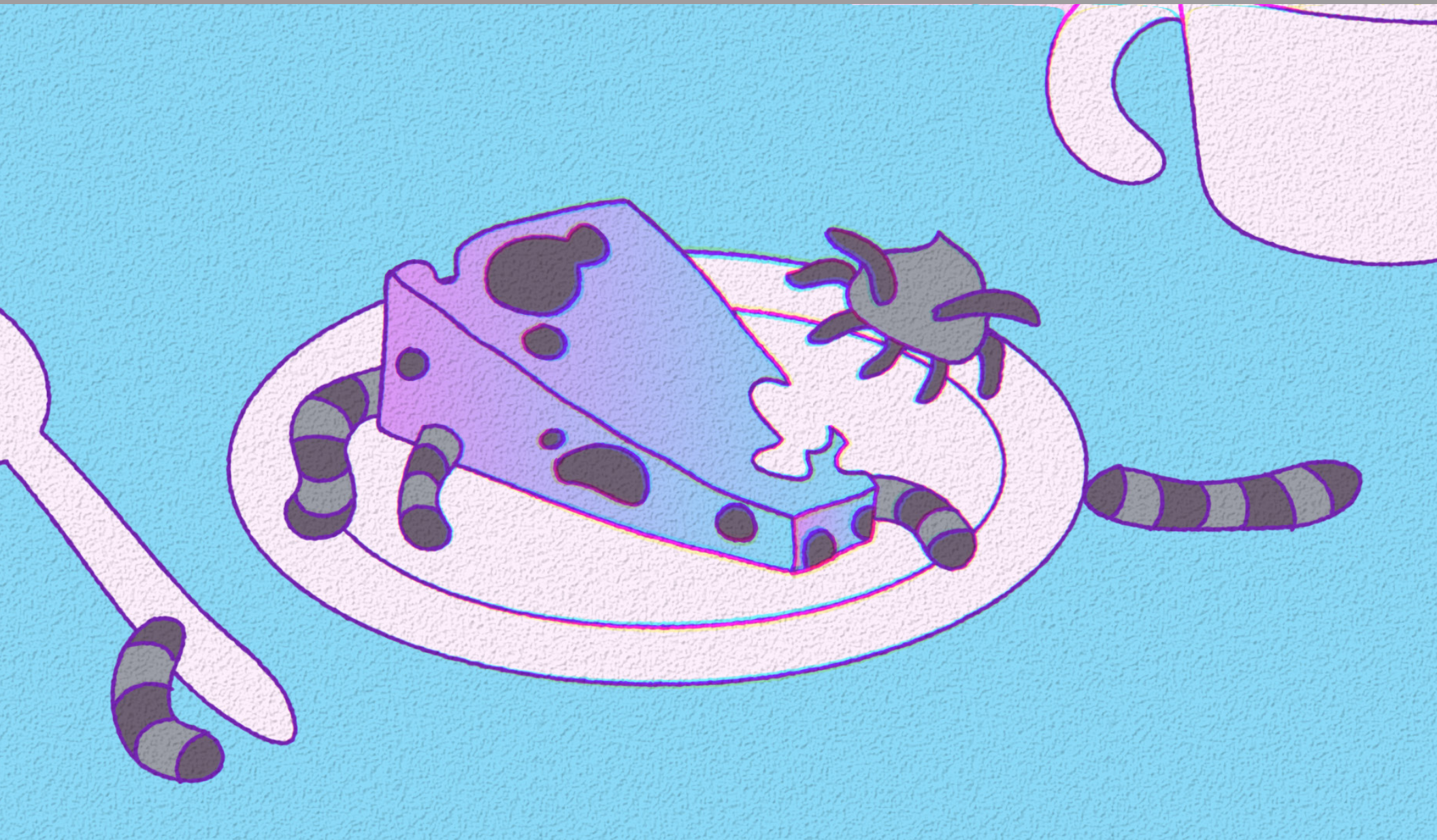
Sonido de hielo.

Sonido de hielo.

PRODUCCIÓN







Decálogo

Naipes está con oso, pero lo ignora y se enfada.

Pastel espera a alguien, pero no llega.

Dos personas en montañas se separan.

Empieza a nevar.



- **Staging**
- **Acción secundaria**
- **Timing**

- **Arcos**
- **Slow in slow out**

- **Slow in slow out**
- **Arcos**
- **Anticipación**
- **Appeal**
- **Acción secundaria**

Arcos más amplios



Destrucción del entorno.

Destrucción de personajes.

- **Morphing**
- **Staging**

- **Staging**
- **Appeal**
- **Timing**

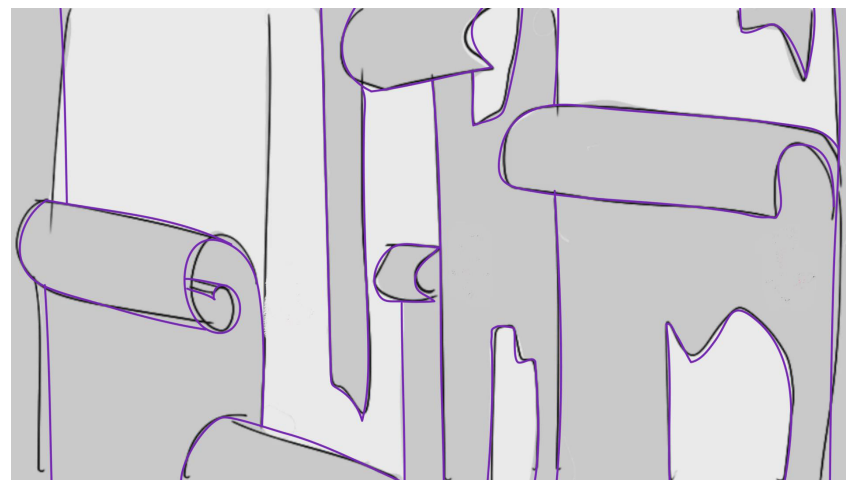
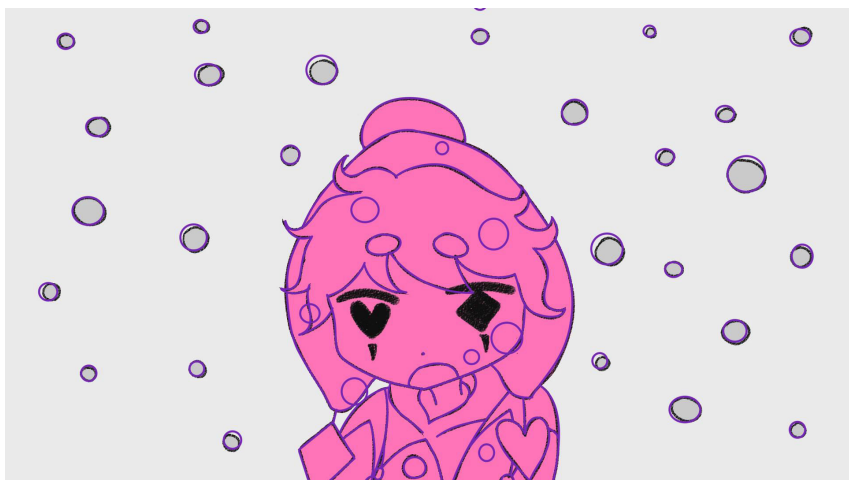
Arcos más cerrados

Decálogo

Nieve



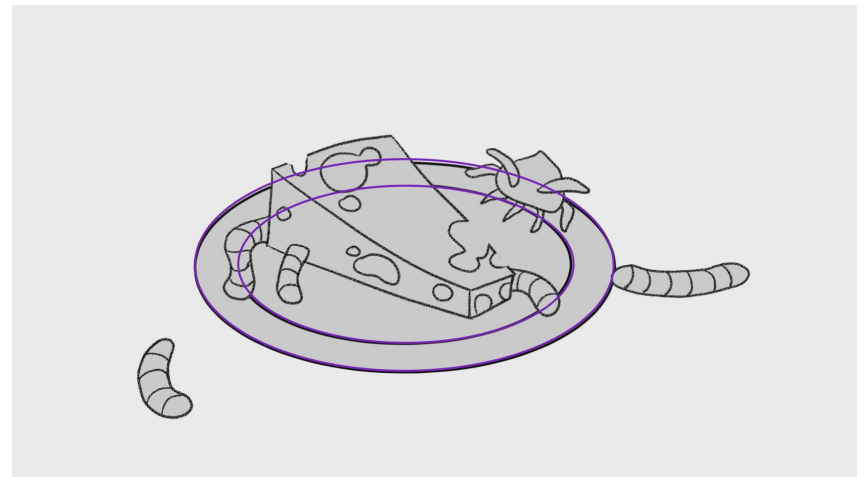
Objetos



Hielo

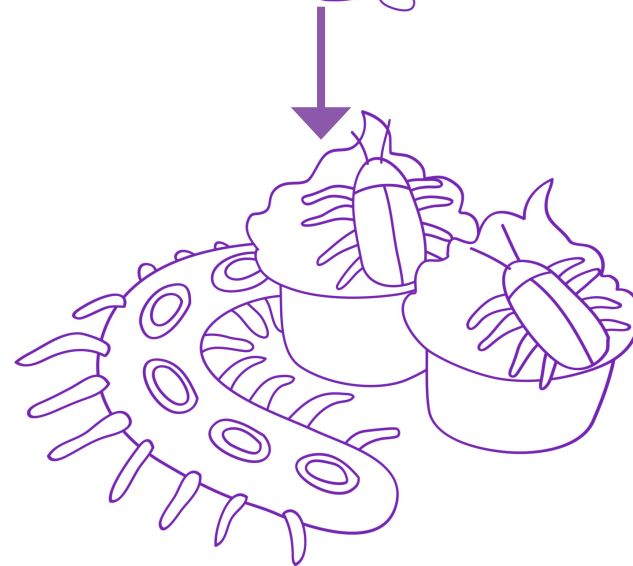
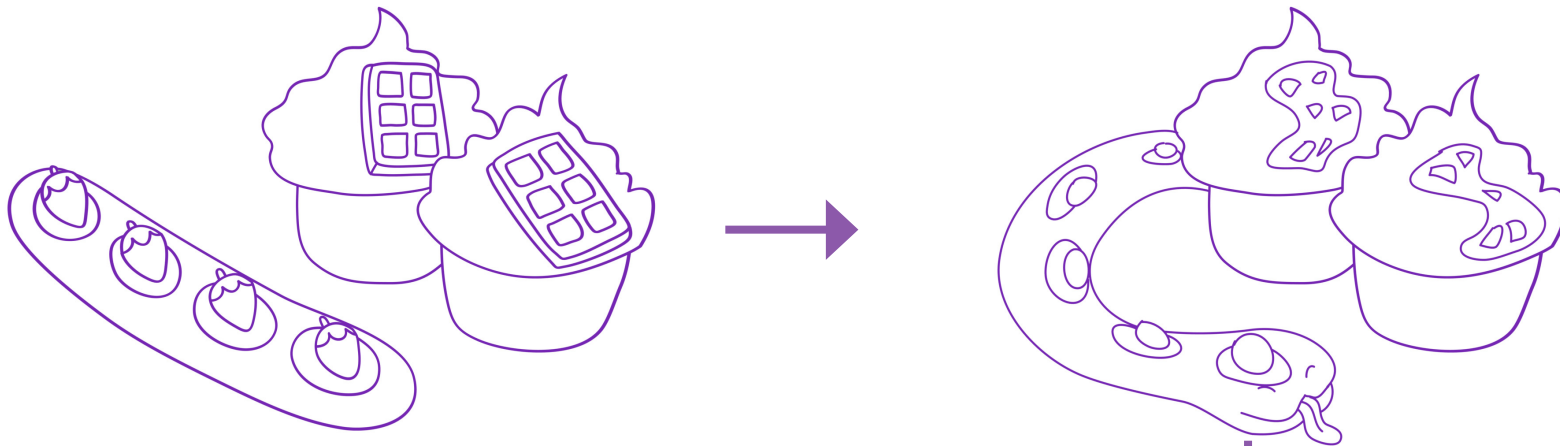


Insectos



Decálogo

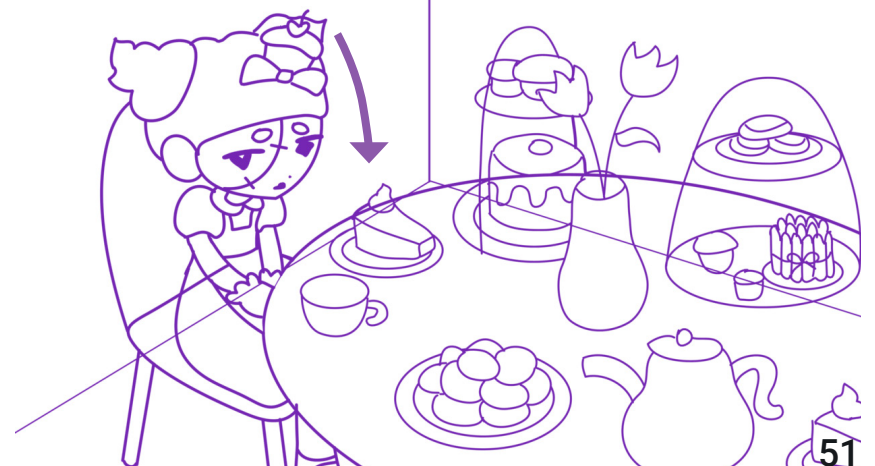
Morphing



Para el morphing (efecto que transforma una imagen o forma en otra mediante una transición fluida) se ocupan tres keyframes claves, aplicando slow in y slow out.

Arcos de personajes

Los arcos de los personajes se hacen más pequeños, hay que evitar el principio de Stretch y Squash.



Carta Gantt

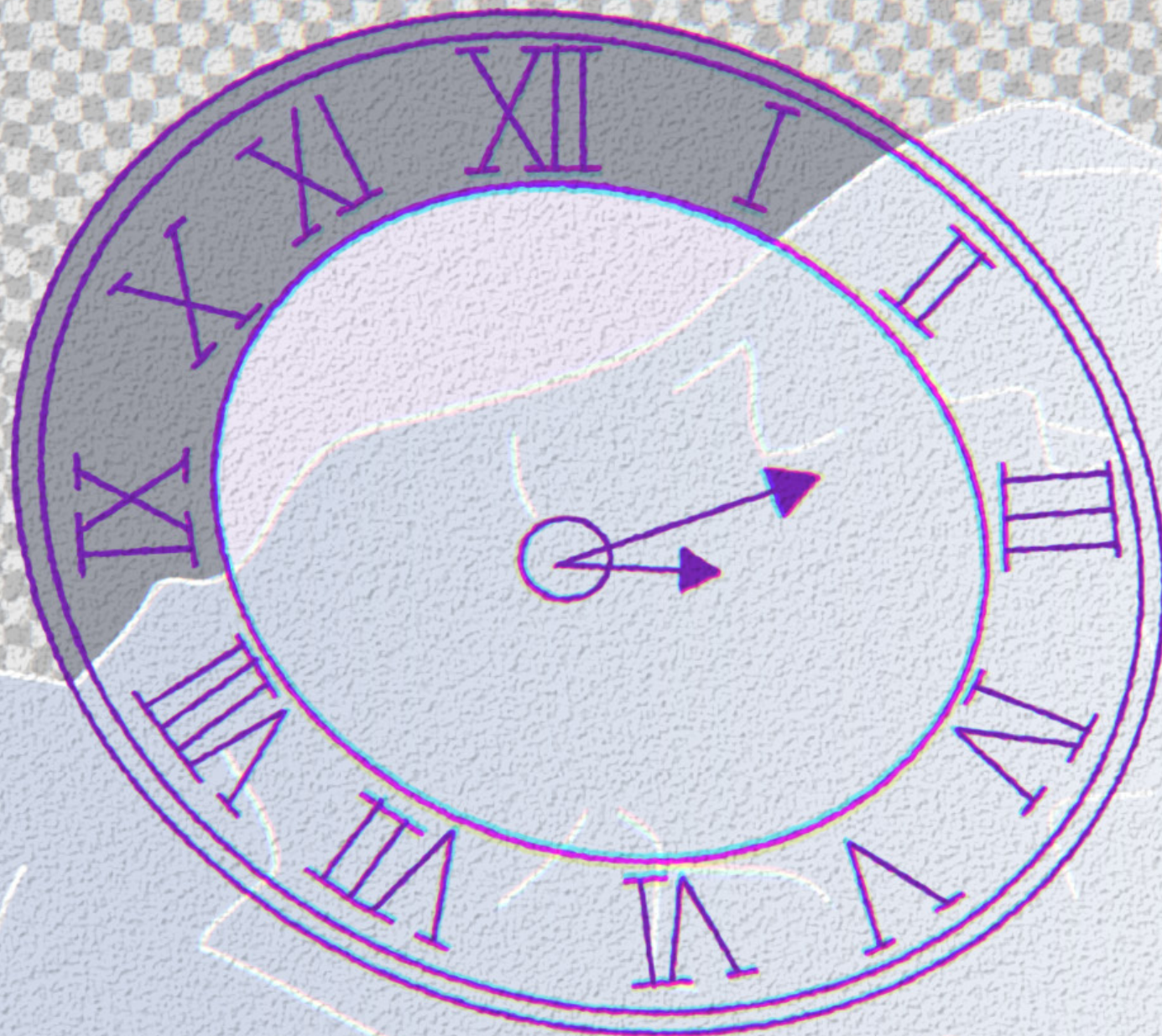
Se utilizó una carta Gantt para organizar el proceso de animación, distribuyendo tiempos y tareas según la complejidad de cada plano. Esta planificación permite optimizar el trabajo y prepararse para contextos laborales reales, donde el cumplimiento de fechas límite es esencial.

Layout															
	planos														
complejidad ALTA															
layout	corregido	corregido	corregido	corregido	terminado	terminado	corregido	terminado	terminado	terminado	corregido	corregido	terminado	terminado	terminado
fondo	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado
complejidad MEDIA															
layout	corregido	corregido	terminado	terminado	terminado	terminado	corregido	corregido	corregido	terminado	terminado				
fondo	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado			
complejidad BAJA															
layout	corregido	corregido	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	corregido	corregido	terminado	terminado			
fondo	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado			
Rough															
	3 planos por día														
complejidad ALTA															
layout	terminado	corregido	corregido	corregido	corregido	corregido	en proceso	corregido	corregido	corregido	corregido	corregido	corregido	terminado	terminado
fondo	no terminado	no terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	no terminado	no terminado	no terminado	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado
complejidad MEDIA															
layout	corregido	corregido	terminado	terminado	terminado	corregido	corregido	terminado	terminado	terminado	terminado				
fondo	terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado			
complejidad BAJA															
layout	corregido	terminado	terminado	terminado	terminado	plano quieto	plano quieto	terminado	terminado	terminado	terminado	terminado			
fondo	no terminado	no terminado	terminado	no terminado	no terminado	no terminado	terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado	no terminado			

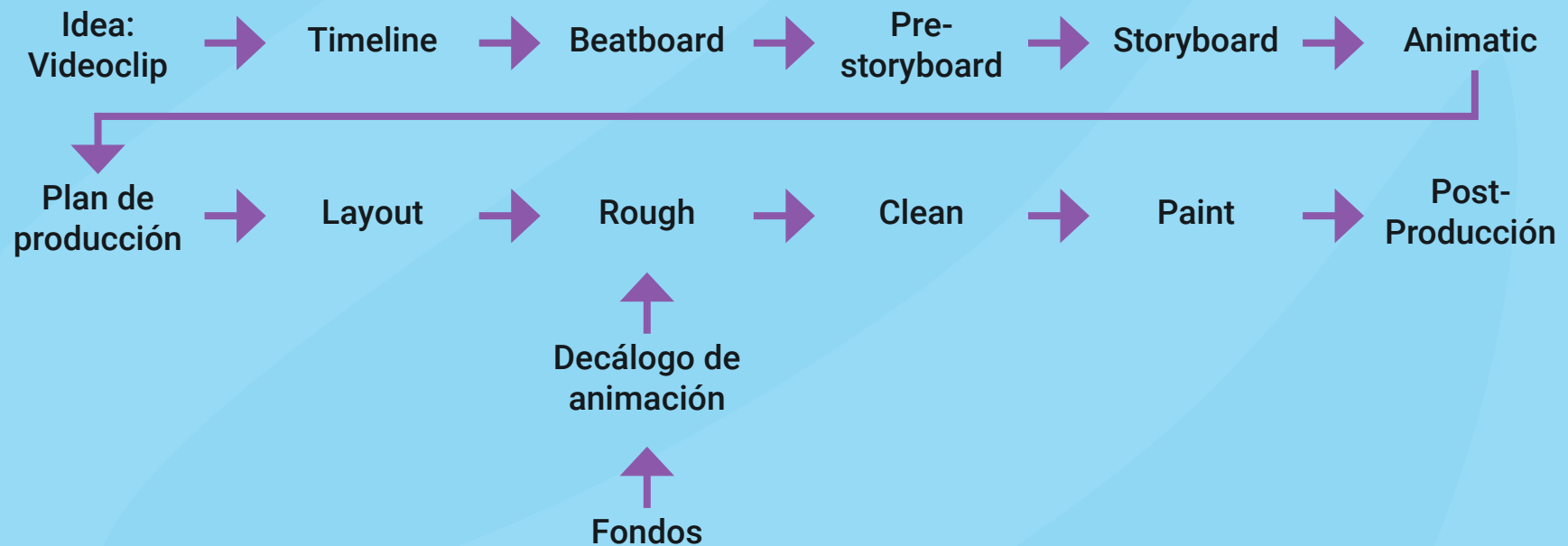
Horas	Marzo										Abril						Sema				
	Semana 2				Semana 3				Semana 4												
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6
10:00-12:00	PRACTICA	PRACTICA		PRACTICA	PRACTICA	YOGA	Layout	PRACTICA	PRACTICA		PRACTICA	PRACTICA	YOGA	Layout	PRACTICA	PRACTICA	PRACTICA	PRACTICA	PRACTICA	YOGA	
13:00-15:00	PRACTICA	PRACTICA		PRACTICA	PRACTICA	memoria	Layout	PRACTICA	PRACTICA		PRACTICA	PRACTICA	YOGA	Layout	PRACTICA	PRACTICA	PRACTICA	PRACTICA	PRACTICA	YOGA	
16:00-18:00				Layout	Layout			Layout	Layout		Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	
18:00-20:00				trabajo personal	Layout			Layout	Layout		Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	Layout	
21:00-23:00																					
00:00-2:00																					
Plan de producción.	PRACTICA	memoria																			
Layout	YOGA																				
decálogo de animación	revisión																				
video referencias.	informe practica																				
Rough		trabajo personal																			
Clean up																					
Paint																					
Post de imagen y sonido.																					

Memoria								
Entrega ...	portada	Investigación	Proceso de Ideación	Proceso de Producción	Proceso de Post Producción	Proceso de Post Producción	Anexos y Bibliografía	no terminado
	terminado	terminado	terminado	en proceso		no terminado	no terminado	en proceso
	26 de marzo	30 de abril	28 de mayo	4 de junio	11 de junio	18 de junio	25 de junio	terminado
	esqueleto	Marco conceptual						corregido
	en proceso	el duelo	videoclips en chile	videoclips experimentales				
		terminado	terminado	terminado				
			quizas preguntar al que investigó					
		Ensayo ...						
		bibliogra...						

POST-PRODUCCIÓN



Pipeline



Audiencia

Este proyecto contempla una serie de tres videoclips animados para una banda independiente, con apoyo de fondos del CNCA (Consejo nacional de la Culturas y las Artes. Además, busca proyectarse en espacios clave de la música chilena como los festivales Pulsar y Fluvial. Se realizarán tres videoclips animados para Templada con los fondos.

Conclusión

Grado de efectividad

Se logró demostrar que el uso de la composición, el color, la animación y las metáforas visuales permite contar una historia desde lo emocional. Los recursos visuales aplicados fueron efectivos para representar sensaciones difíciles de explicar con palabras.

Proyección

A través de su difusión en redes sociales y plataformas digitales, se busca ampliar el alcance de estas propuestas musicales y generar mayor interés en el género independiente. Además, se proyecta utilizar fondos culturales como financiamiento, dando oportunidad al desarrollo de nuevas colaboraciones artísticas.

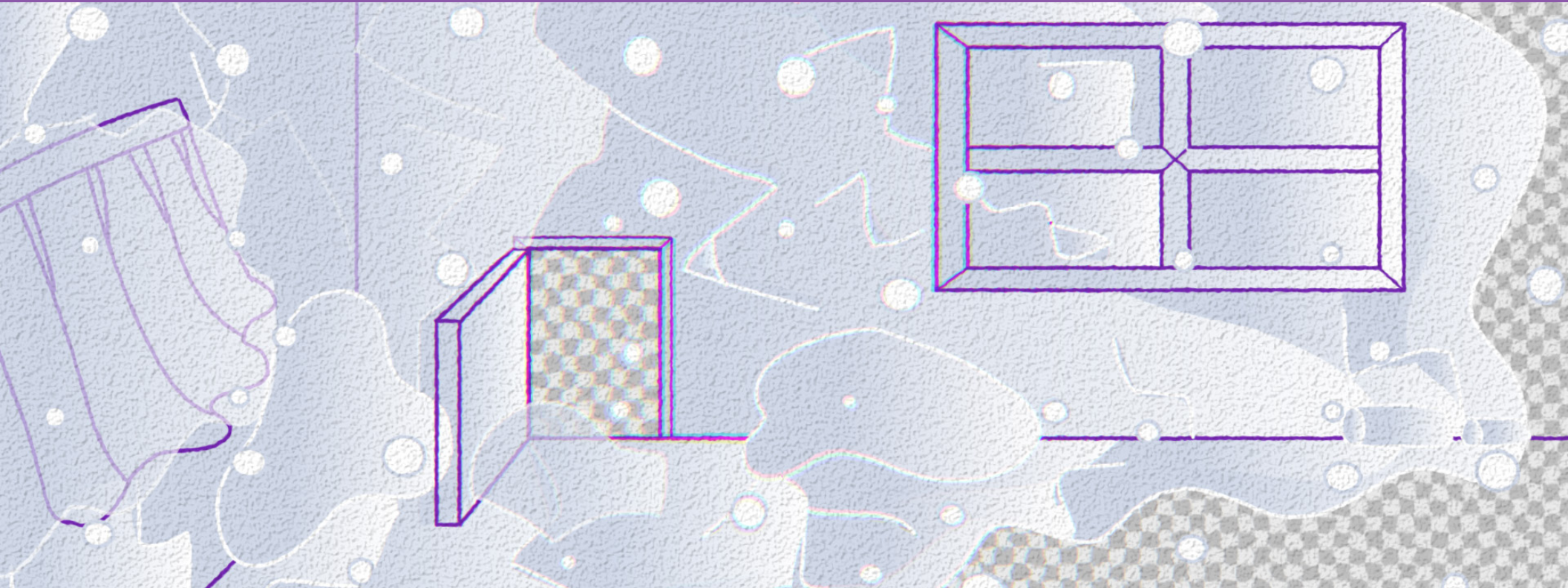


Bibliografía

- Fernández-Fernández, J. A., & Gómez-Díaz, M. (2022). Resiliencia y duelo ante la pérdida de un ser querido: Una revisión sistemática. *Revista De Psicopatología Y Psicología Clínica*.
- Garcia, L. V. B. La pérdida de un ser querido.No año
- Gómez Bastían (Dir.), Valdivieso Claudia, Ibeas Lalo (2025, 21 de marzo). Hablemos de VIDEOCLIPS ANIMADOS en la MUSICA CHILENA | Quemando Discos [Video]. Documental.
- Música Popular. (s.f.). 21 videos breves de música chilena.
- Solomonos Magazine. (2021, 5 de agosto). El rebrote del videoclip animado de la mano del arte independiente.
- Monoclub. (2020, 20 de abril). Leo Beltrán.
- Cinemaspod. (s.f.). Michel Gondry, el maestro del cine y videoclips – Sus mejores videos [Video].
- Analítica. (s.f.). Experimentalidad en el arte: La Bauhaus, innovación pedagógica.
- Historia del Cine. (s.f.). Cine experimental: Historia, características y películas. Universidad de Chile. (2011, 14 de septiembre). Chile años 70 y 80: Memoria y experimentalidad en el Museo de Arte Contemporáneo.
- Instituto Nacional de Estadísticas de Chile (INE). (2024, diciembre 26). Nacimientos y defunciones disminuyeron interanualmente en octubre de 2024.



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro



Banda musical: **Templada**
Profesora guía: **Cecilia Toro**
Ayudante: **Allan Miranda**
2025

ANGUSTIA
ANGUSTIA