

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Producción de un Lyric Vídeo”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Víctor Vera Baena

Tutor/a:
Fernando Luis Macías Pintado

GANDIA, 2018

Resumen

El trabajo consiste en la producción de un *Lyric Video* original para la pieza música *Fall Into Pieces* del grupo *King Rotten*, usando diversas herramientas de edición para su realización. El proyecto está basado en la técnica del collage, que consiste el uso de imágenes y vídeos libres de derechos de copyright, tales como fragmentos de películas clásicas mezcladas con nuevas técnicas, buscando una estética llamativa e interesante. En este proceso será muy importante la selección del material para el vídeo, así como las técnicas de edición, diseño y animación utilizadas.

Palabras Clave

Lyric Video | Videoclip | Producción | Animación

Abstract

The scope of work is about the production of an original *Lyric Video* for the musical piece *Fall Into Pieces* by *King Rotten*, through several video editing tools for its realization. The project is based on the technique of collage, which consists of the use of images and videos free of copyright, such as fragments of classic films mixed with new techniques, looking for a striking and interesting aesthetic. In the process, selection of images is as much important as editing, design and animation techniques used.

Key Words

Lyric Video | Music Video | Production | Animation

ÍNDICE

ÍNDICE	2
1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Objetivos	5
1.2. Metodología de trabajo	6
1.3. Dificultades	7
2. MARCO TEÓRICO: EL USO DEL <i>LYRIC VIDEO</i>	8
2.1. Definición y uso del <i>lyric video</i>	8
2.2. Saul Bass y el origen de los Motion Graphics.....	10
3. REFERENCIAS VISUALES Y ESTILO	13
3.1. Collage	13
3.1.1. Eduardo Recife	13
3.1.2. Julien Pacaud.....	14
3.2. Pintura	14
3.3. Vídeo.....	16
3.3.1. Joseba Elorza	16
3.3.2. Películas y documentales	17
4. FALL IN TO PIECES. CANCIÓN Y MENSAJE	20
4.1. Canción	20
4.2. Mensaje y análisis de la canción.....	22
5. PREPRODUCCIÓN.....	23
5.1. Volumen de trabajo	23
5.2. Organización de trabajo.....	24
5.3. Selección y búsqueda de material	24
5.3.1. Vídeo	25
5.3.2. Fotografía	26
5.3.3. Material gráfico	27
5.4. Desarrollo de <i>Concept Art</i>	29
<i>Figura 19. Concept arts iniciales</i>	30
5.4.1. Bocetos	30
6. PRODUCCIÓN	31
6.1. Herramientas de trabajo y Work Flow	31
6.2. After Effects	33
6.2.1. Transiciones	34
6.2.2. Efectos	36

6.3. Tipos de animación	37
6.3.1. Animación por rotoscopia.....	38
6.3.2. Animación por máscara.....	39
6.3.3. Animación 2.5D.....	40
6.3.4. Animación por interpolación de movimiento	41
6.4. Coordinación sonora y ritmo	41
7. Postproducción.....	43
7.1. Montaje.....	43
7.2. Exportación.....	44
8. CONCLUSIONES	44
9. BIBLIOGRAFÍA.....	46

TABLA DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Frame del videoclip Subterranean Homesick Blues, de Bob Dylan	9
Figura 2. Portada de Anatomy of a murder.	12
Figura 3. Lost Paradise, de Eduardo Recife.....	13
Figura 4. Expectations, de Julien Pacaud.	14
Figura 5. Fotograma del videoclip.	15
Figura 6. Fotograma del videoclip Denak Ez Du Balio (2015) de Berri Txarrak.....	16
Figura 7. "to see" Ilustración utilizada en el videoclip.	19
Figura 8. "No more pain i'll have to feel" frame del videoclip.	22
Figura 9. Tabla con las escenas interesantes de películas.	26
Figura 10. Ejemplo de textura utilizada.	27
Figura 14. Tipografía Bombaln Script.....	28
Figura 14. Tipografía Another Danger.....	28
Figura 14. Tipografía Outrun Future.....	28
Figura 14. Tipografía Dead Wood.....	28
Figura 16. Tipografía AmazDoom	29
Figura 16. Tipografía Wilhelm Klingspor Gotisch LT Std.	29
Figura 18. Tipografía Fago Co Italic.....	29
Figura 18. Tipografía BigNoodle Titling Regular.....	29
<i>Figura 19. Concept arts iniciales.</i>	<i>30</i>
Figura 20. Workflow de máscaras en Photoshop.	32
Figura 21. Workflow de máscaras en After Effects.....	33
Figura 22. Transición papel de periódico.	35
Figura 23. Transición Sam Kolder Roll UP/Roll Down.....	36
Figura 24. Muestra del efecto RGB.....	37
Figura 25. Animación por rotoscopia.....	38
Figura 26. Animación por recorte.....	39
Figura 27. Animación 2.5D.....	40
Figura 28. Animación por interpolación de movimiento.....	41

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consistirá en la realización de un *lyric video*, un tipo de videoclip animado que radica en presentar la letra de una canción a través de la animación. La canción elegida es *Fall Into Pieces*¹ del grupo alicantino *King Rotten* y el videoclip fue realizado a partir de películas e imágenes libres de derechos y a través de las herramientas *After Effects* y *Photoshop*, buscando siempre una estética llamativa e interesante. En los últimos años hemos visto numerosos artistas y bandas de música apostando por este tipo de videoclips para promocionar sus discos por una sencilla razón: la facilidad con la que se realizan y la gran aceptación general que tienen en el público, pues facilita la comprensión de la letra y genera cierta empatía del oyente el grupo. Si la letra de la canción está elaborada o es pegadiza suele ser una técnica muy efectiva. Si bien es cierto que al ser un tipo de video relativamente sencillo de realizar muchos de estos *lyric videos* acaban siendo simples e insustanciales, pero son precisamente los vídeos más cuidados los que acaban recibiendo una mayor aceptación, siendo prácticamente infinitas las propuestas creativas que pueden ser aplicadas a un proyecto de estas características. (Consultar anexo 1.1)

La motivación de realizar este video es puramente vocacional, nace de la necesidad de tener control total de un proyecto audiovisual donde se pueda dar rienda suelta a todas las ideas y planteamientos estéticos posibles. Además, es un proceso de autoaprendizaje puesto que, aunque anteriormente he utilizado la herramienta *After Effects* en diversas ocasiones, es un programa con un sinfín de posibilidades que dependen únicamente del creador, por lo que la verdadera motivación tras el proyecto es aprender a dominar la herramienta de forma más hábil y conocerla en mayor profundidad.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es realizar un *lyric video* en el que se mezclen diferentes técnicas de edición y postproducción donde se mantenga en todo momento una estética llamativa y en consonancia con la letra de la canción.

¹ King Rotten – Fall In to Pieces: https://www.youtube.com/watch?v=FwP_0V9xjgs

A partir de este punto derivan distintos objetivos específicos a superar:

- Investigar sobre el uso del *lyric video* en los últimos años, señalando sus ventajas frente a otro tipo de productos.
- Profundizar mis conocimientos sobre la herramienta *After Effects* a través de las necesidades que vayan surgiendo durante la realización del proyecto.
- Desarrollar un flujo de trabajo entre distintos softwares de *Adobe*, como es *After Effects* y *Adobe Photoshop*.
- Aprender a buscar y seleccionar correctamente imágenes y clips libres de derechos y generar una historia en torno a ellos.
- Transmitir la sensación de ruptura y desamor a través de las imágenes y la letra de la canción.

1.2. Metodología de trabajo

El siguiente trabajo constará de dos partes distintas, por un lado, se analizará el marco teórico que engloba a este tipo de proyectos y, por otro, el más amplio de los dos, serán explicadas todas las fases de desarrollo que componen el proyecto.

En primer lugar, analizaremos cómo a través de los últimos años el videoclip ha buscado distintos caminos a través de los que comunicarse, como es el caso de las *motion graphics*² y el uso de *kinetic typography*³. Lo curioso de estas técnicas es que ambas pertenecen más al marketing digital y a la publicidad que a cualquier otro medio. Esto nos lleva a la importancia de la selección y el uso tipográfico en estos proyectos y, por último, a los principales referentes estéticos en los que se basará la pieza.

En segundo lugar, la preproducción será la base necesaria para realizar el proyecto de la manera más ágil y profesional posible. Aunque el objetivo principal fuese establecer un sistema de trabajo lógico y bien coordinado, el proceso de creación del mismo ha sido un poco irregular, puesto que lo particular de este *lyric video* es que el guion y el *storyboard* dependen de películas e imágenes sin copyright. Es por ello que habrá que realizar un visionado de distintas películas, documentales y fotografías antiguas de

² Animación gráfica generada de forma digital donde se utilizan tipografías, fotografías, gráficos o ilustraciones.

³ La tipografía kinética se basa en la animación de tipografías a través de herramientas digitales.

donde partirá todo lo demás, creando distintos *concepts art*⁴ y dándoles vida en la herramienta *After Effects*.

De esta forma, se crearon varias imágenes de las que parte toda la estética del vídeo, las cuales tomaron forma durante la realización del mismo. No existe un *storyboard* convencional que haya ido marcando el proceso, sino que, a partir de estas imágenes basadas en la letra de la canción se ha ido realizando todo lo demás.

Todo el video ha sido realizado, en primer lugar, en *Photoshop* y posteriormente animado y montado en *After Effects*, por lo que el proceso de montaje se ha realizado de manera simultánea al de animación.

1.3. Dificultades

La mayor dificultad enfrentada a la hora de realizar el proyecto ha sido sin duda darle una cohesión estética, y, a la vez, un mismo nivel de acabado a todas las partes que lo componen. Ha resultado complicado avanzar con el proyecto sin que, en primer lugar, este resultase repetitivo por abusar de ciertas técnicas o de determinadas composiciones y en segundo, que se mantuviese un nivel de calidad profesional igual en todas sus partes.

Otro problema fue que el proceso de animación se alargó más de lo estimado en un principio. Ya sea por las dificultades que han ido apareciendo con el propio proceso de animación por el relativo desconocimiento de la herramienta o por contratiempos ajenos al mismo. Al trabajar con un ordenador que no ha sido suficientemente potente para un trabajo así, el programa dejaba de funcionar numerosas veces o, directamente, era completamente imposible ir visualizando el trabajo que se iba realizando por que no era capaz de procesarlo.

Por último y siendo más una dificultad que un problema, al tener el videoclip un carácter “aleatorio”, es decir que no cuente una historia determinada y no siga un guion, ha sido complicado transmitir los sentimientos de ruptura, de infelicidad o de dolor de los que habla la letra de la canción, sobre todo en las partes únicamente instrumentales, por lo

⁴ Diseño conceptual y orientativo en las primeras fases de una animación, un videojuego e.t.c

que ha sido mucho más sencillo partir de las partes donde si había un mensaje y realizar crear diferentes composiciones a partir de ellas.

2. MARCO TEÓRICO: EL USO DEL *LYRIC VIDEO*

Determinamos que el lyric video es aquel videoclip en el que la letra de la canción tiene un papel protagonista. A lo largo de los años el video musical se ha ido adaptando a las distintas corrientes estéticas y a las tendencias de su época para ofrecer un producto novedoso. Como es obvio, el diseño gráfico, las tipografías y la animación no son algo que supongan una novedad en el mundo del videoclip ya que a lo largo de la historia audiovisual han ido apareciendo productos que buscaban esa estética. Pese a ello, la función inicial del *lyric video* responde más bien a un tema económico que artístico en una primera instancia, ya que su producción es económica y su principal canal es internet, más concretamente webs como *Youtube*.

2.1. Definición y uso del *lyric video*

“Va a ser costumbre que el video lyric sea la primera pieza de contenido que se publicará, ya que es más rápido y menos costoso de producir, y se convierte en el primer lugar preferido para escuchar la versión oficial de la canción, además que los fans no sólo van a escucharlo varias veces, también van a centrar su atención para ver la letra”, comentaba comentaba Danny Lockwood⁵, vicepresidente senior de producción creativa en *Capitol Music Group de Universal*, en una entrevista a *CNET*. En un principio el formato del *lyric video* no nació tanto por la necesidad de los compositores y cantantes de hacer un vídeo barato, sino por los propios usuarios de Youtube, que buscaban hacer un producto casero que subir de forma ilegal a la red que contuviese la letra de la canción y la música al mismo tiempo. Podríamos decir que, prácticamente desde la creación de Youtube y gracias a programas de edición muy sencillos como *Movie Maker*⁶, los *lyrics videos* han estado presentes en esta plataforma. Esto sucedía, obviamente, sin ser considerado por las empresas o por los propios grupos como un formato adecuado en el que lanzar sus canciones, sino como algo que hacían los

⁵ <https://www.cnet.com/news/the-rise-and-rise-of-youtube-lyrics-videos/>

⁶ Programa de edición de vídeo muy sencillo que incluye Windows.

seguidores por gusto o por su propio interés y que, por aquel entonces, no tenía ningún interés comercial.

Pero el formato lyric video lleva mucho más entre nosotros de lo que pueda parecer. Según data el vídeo *A Brief History of Lyric Videos* (2013)⁷, de Tom Scott se podría considerar pionero en este formato al videoclip de *Subterranean Homesick Blues* (1965)⁸, de Bob Dylan como uno de los inicios del lyric video, en él, el cantautor utiliza el ritmo y las palabras que riman entre sí de su canción como protagonistas. Aunque fuese de una forma relativamente precaria, grabado en una sola toma y de forma estática.



Figura 1. Frame del videoclip *Subterranean Homesick Blues*, de Bob Dylan

Años después del ya mencionado videoclip, Prince lanzó lo que, en términos formales, ya se podría considerar como un lyric video. *Sign O' The Times* (1987)⁹ fue un vídeo revolucionario porque, hasta aquel momento, no había existido ningún videoclip en el que el uso de la tipografía y el diseño gráfico fueran los elementos principales. En él, haciendo uso de una estética muy marcada, Bill Konersman creó una pieza musical donde el protagonista era la propia letra de la canción junto con el ritmo, jugando con los tamaños, formas y movimientos de la misma. Esta obra fue un factor decisivo para la creación de todo lo que vino después.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=3P0BKrOIBVM>

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=MGxjIBZvx0>

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=8EdxM72EZ94>

Por último, pocos años después fue lanzado el videoclip para el tema *Praying For Time* (1990)¹⁰ de George Michael, donde la letra de la canción, escrita en tipografía Times New Roman, aparecía escrita en blanco sobre un fondo negro a través de fundidos. Este fue sin duda el recurso más utilizado casi dos décadas después, popularizado gracias a la ya mencionada herramienta de vídeo *Movie Maker*. Habrían de pasar muchos años hasta que el término *lyric video* se utilizase como un género en sí mismo dentro del mundo de los videoclips.

Podríamos mencionar antes del “boom” del género; varios proyectos que fueron haciendo escuela dentro del *lyric video*, que de una forma o de otra se adelantaron a su tiempo. Destacan vídeos como el del francés *Horus pocus, Hip Hop?* (2006)¹¹, que utiliza el ritmo y el juego de palabras, junto con un diseño gráfico muy vanguardista para hacer un videoclip muy llamativo donde la letra de la canción es la protagonista.

En el 2010, y tras bastantes años de vídeos realizados por gente anónima, comenzaron a aparecer los primeros *lyric videos* oficiales en internet. Quizás una de las artistas más reconocidas en empezar a utilizar esta técnica fue *Katy Perry*, quien comenzó a subir vídeos sin ningún tipo de animación, pero donde jugaban con la tipografía y la letra de la canción era el elemento principal, además utilizaban fotografías coloridas como *background*¹². Este caso es muy interesante porque subiendo estos vídeos de forma oficial los fans de la cantante no necesitaban hacer sus propias creaciones.

Pero, sin lugar a dudas, el factor determinante dentro del *género fue Fuck You* (2010)¹³, de Cee Lo Green, convirtiéndose en el fenómeno viral del momento. En él, el medio narrativo era el propio mensaje y no necesitaba ser aderezado con nada más que por las propias letras que lo componían, por lo que un videoclip normal y corriente hubiese sido más costoso y menos efectivo. A partir de este momento, todos los artistas querían este tipo de composiciones para sus canciones.

2.2. Saul Bass y el origen de los Motion Graphics

Motion Graphics es un anglicismo que traducido a nuestro idioma literalmente significa gráficos en movimiento. Al igual que ocurre con el *lyric video*, es un término

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=goroyZbVdlo>

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=-HSmnlMvgyE>

¹² Fondo de un vídeo o de una ilustración.

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=CAVOXrbEwNc>

relativamente reciente que ha ido adquiriendo fuerza durante los últimos años. Los *motion graphics* se basan en animaciones que combinan distintas disciplinas como pueden ser el vídeo, el audio, la fotografía y especialmente, el diseño gráfico, que son usados para transmitir un mensaje.

Podríamos confundir este término con el de *lyric video*, pero atienden a diferentes necesidades. Mientras que el *lyric video* nace como necesidad de hacer un tipo de videoclip con la letra de la canción implícita, los *motion graphics* nacen de la necesidad de narrar una historia a partir de una animación. Como es obvio, este tipo de animación no surgió de la nada, sino que lleva existiendo desde hace muchos años, pero no bajo este término.

Motion Graphics es un término que está estrechamente unido al concepto de diseño gráfico. Suelen ser piezas audiovisuales cortas donde se combinan distintas disciplinas, tanto referentes al medio audiovisual como al del sonido cuyo fin es contar o narrar algo. Podríamos decir que el verdadero origen de esta disciplina ocurre años atrás, gracias al artista Saul Bass, uno de los diseñadores gráficos más importantes en la cartelería de cine y de títulos de créditos de la historia. Fue el creador de títulos de créditos como *Vértigo* (1958), *Anatomy of a murder* (1959) o *West Side Story* (1958) entre otras películas reconocidas.

Lo que Saul Bass hizo por aquel entonces fue algo novedoso: los títulos de créditos solían ser algo aburridos y sin mayor interés que el de mostrar la gente que había trabajado en una producción, pero tras los primeros proyectos del autor estos comenzaron a tener un tono distinto. Realizaba pequeñas animaciones que tuvieran un sentido lógico y homogéneo con el propio mensaje de la película, hablando en el mismo lenguaje y reforzando la narrativa de la película a través de la tipografía y de las animaciones. Todo lo que hacía tenía un sentido que englobaba toda su obra, desde el cartel de la película a los créditos finales de la misma. Por aquel entonces no era nada normal hacer este tipo de esfuerzos en una película y autores reconocidos como Alfred Hitchcock o Stanley Kubik apoyaron su trabajo y transformaron el trabajo del autor en una pieza fundamental de la película.

Cabe destacar su trabajo la película *Anatomy of a murder* (1959)¹⁴, dirigida por Otto Preminger por su clara relación con los motion graphics. Lo interesante de esta pieza es la forma en la que el autor reduce al máximo el concepto de la película. A partir de la ilustración realizada para la cartelería de la película, el diseñador usa los componentes del cuerpo para ir colocando todos los nombres de la gente que ha trabajado en ella. Usa movimientos sencillos y rompe su propia composición en partes más pequeñas manteniendo una narrativa implícita en la propia animación. Además, el tipo de movimiento y la forma en la que están animadas son muy similares a estas animaciones actuales.

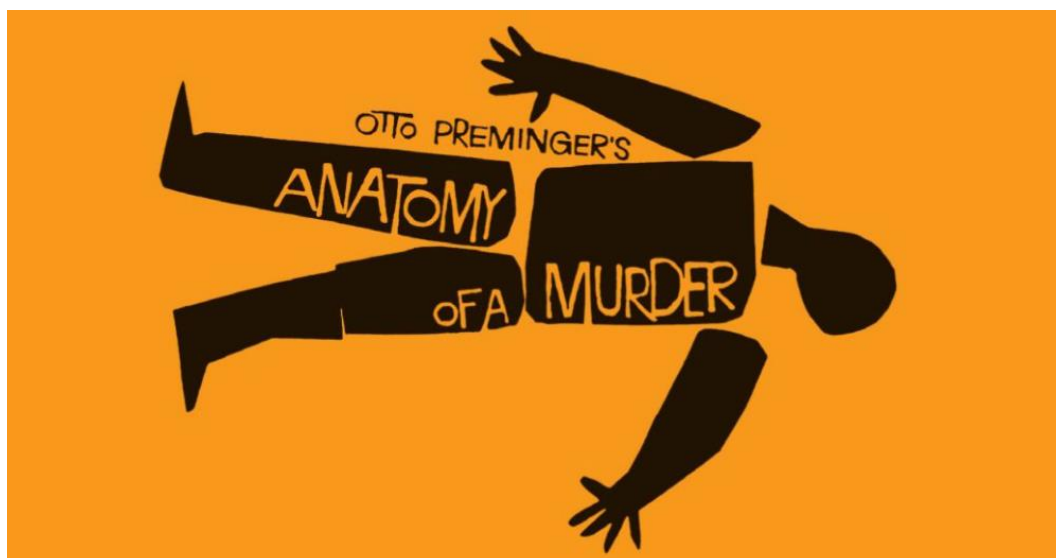


Figura 2. Portada de *Anatomy of a murder*.

Otro caso muy interesante, que tiene más que ver con el del *lyric video* que con el de los *motion graphics* en sí es el de *West Side Story*¹⁵ donde el autor juega con la tipografía a través de paredes y muros reales. Su capacidad de síntesis, los colores y las tipografías utilizadas han sido sin duda un referente en muchas producciones posteriores.

Una vez claro el origen de este tipo de animación, clasificar los distintos tipos de proyectos que existen hoy día es algo complicado ya que, al igual que el diseño gráfico, nace como necesidad para comunicar algo. Aun así, encontramos distintas técnicas dentro de las *motion graphics*, entre las que se podría englobar a los *lyric video* o, como se llama a la técnica de las tipografías en movimiento, *kinetic typography* (tipografía cinética).

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=3sA1en26sgM>

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=C36lISobVHc>

3. REFERENCIAS VISUALES Y ESTILO

Sin duda, el referente más claro son artistas que trabajan con el collage, tanto digital como manual, pero también distintas corrientes artísticas que nada tienen que ver con esta disciplina, desde pinturas y obras realistas a clips audiovisuales de documentales o películas. En un proyecto de estas características es importante no cerrar ningún tipo de línea creativa y dejarse llevar por las distintas corrientes artísticas, que de una manera o de otra puedan aportar algún valor nuevo a la producción.

3.1. Collage

3.1.1. Eduardo Recife

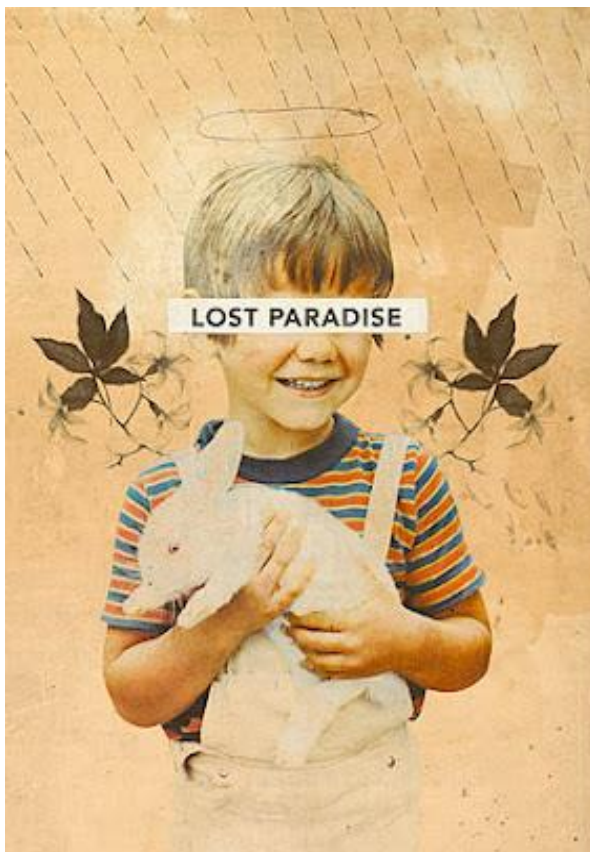


Figura 3. *Lost Paradise*, de Eduardo Recife.

Eduardo Recife (1980) es un artista brasileño, ilustrador y tipógrafo de los más reconocidos en el mundo del collage de la última década. A pesar de su edad, ha realizado proyectos para *The New York Times*, Nike, HBO o FIFA entre otras, además de desarrollar sus propias tipografías y colgarlas en su web de forma gratuita.

En la obra del artista encontramos un mensaje claro y revelador en el que habla a través de símbolos y misticismos sobre los deseos del hombre, los miedos o la crítica, analizando desde un punto de vista reflexivo la sociedad moderna. Es una

obra cautivadora e interesante, que invita a la reflexión a quien observa sus trabajos.

Respecto a su estilo visual, el autor brasileño mezcla tanto ilustraciones clásicas como fotografías antiguas que combina con gracia e ingenio con recortes de periódico,

distintas texturas, tipografías y con ilustraciones sus propias ilustraciones. (Consultar anexo 2.1)

3.1.2. Julien Pacaud

Julien Pacaud es un artista e ilustrador francés que trabaja el surrealismo a través de su obra. El autor ha trabajado en numerosas publicaciones, como The New Yorker, Morningstar o Oprah Magazine, además de realizar en numerosas ocasiones cartelería para festivales y certámenes.

El artista, que trabaja de forma digital, no centra su obra en mensajes o temas concretos, sino que a través de ella refleja parte de sus reflexiones y da una visión de su mundo interior. Así, vemos como la estética de su obra oscila entre los años veinte y los sesenta y un futuro distópico aún muy lejano, donde la tecnología y las ideas del pasado aún siguen presentes.



Figura 4. Expectations, de Julien Pacaud.

Destaca por su capacidad de abstracción y de síntesis, reduce los conceptos o ideas a una sencillez formidable, ya sea de manera formal o estética. (Consultar anexo 2.2)

3.2. Pintura

Si bien es cierto que en un principio se pretendía hacer uso únicamente de fotografías y películas clásicas libres de derechos, mientras se fue desarrollando el proyecto me pareció interesante incluir otro tipo de imágenes sin que eso perjudicase a la coherencia del mismo. Es por ello, y motivado principalmente por las obras de artistas como el ya mencionado Eduardo Recife o Rachel Demetz¹⁶, que pensé que sería conveniente

¹⁶ Artista de Barcelona que crea collages a partir de fotografías e ilustraciones clasicistas con una identidad visual muy llamativa e interesante.

contrastar todas estas imágenes en blanco y negro con ilustraciones coloridas, dándole así un tono más poético a determinadas partes de la obra, siempre modificadas, con ilustraciones superpuestas o recortadas.

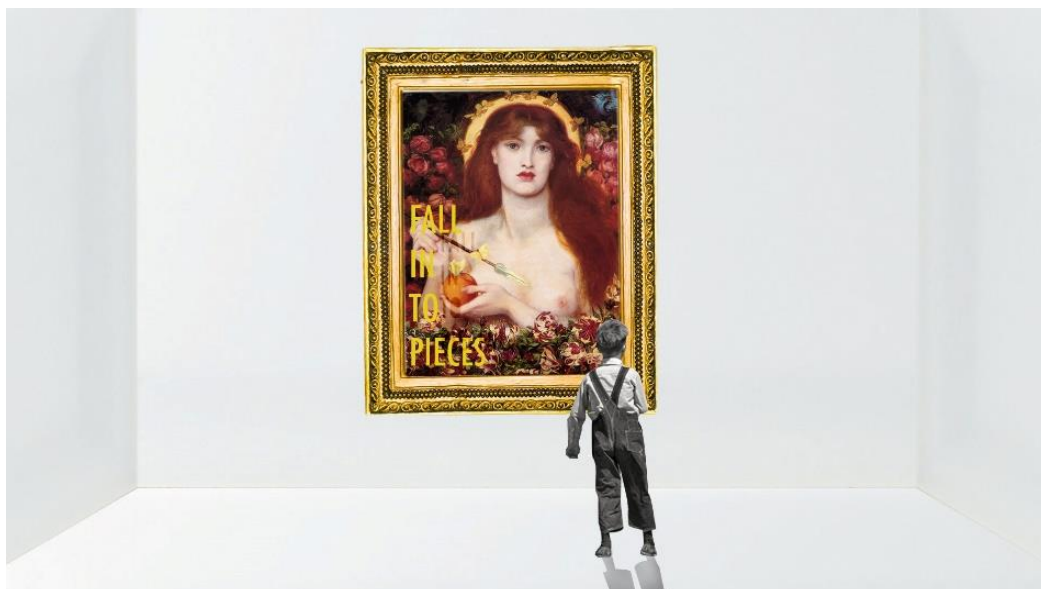


Figura 5. Fotograma del videoclip.

Se recurrió a las obras de algunos autores como el inglés Dante Gabriel Rossetti (1828 – 1882), por su gran capacidad de plasmar la belleza de la mujer con una delicadeza y suavidad impecables en sus retratos, donde contrasta la pureza de la piel con flores de tonos granates o rosados. Pero, además, la influencia de este autor también se debe a la faceta de poeta del mismo. Vivió una vida convulsa atizada por varios romances que acabaron con su vida a una edad temprana, reflejando en muchos de sus cuadros a su musa como una “*femme fatale*”, coincidiendo este con el discurso principal del tema del videoclip.

Otro autor que del que también aparecen varias de sus obras, ha sido Joshep Nigg (1782 – 1863), un pintor austriaco especializado en ilustrar todo tipo de plantas y flores. Usa una gran variedad cromática en toda su obra, pintando flores exóticas de distintas formas. De esta manera he utilizado algunos de sus cuadros de la serie *Bouquet of flowers*¹⁷ como partes de collage en distintas partes del vídeo.

En el vídeo también se puede ver varias ilustraciones extraídas de manuscritos de carácter religioso muy antiguos, que son de dominio público. Ilustraciones bíblicas en

¹⁷ Una de las series más conocidas del autor, donde cada pintura tiene un jarrón con distintos tipos de flores.

su mayoría, realizadas por monjes anónimos hace años y la cuales se pueden encontrar en numerosas publicaciones de este carácter. Los he utilizado en momentos muy concretos, pero es interesante el contraste que genera con todo lo demás y el resultado estético resultante en según qué partes del vídeo.

3.3. Vídeo

3.3.1. Joseba Elorza

Joseba Elorza es un artista del país vasco especializado en la ilustración y el collage digital pero que los últimos años se ha dedicado especialmente a la creación de videoclips animados. Lo interesante de este autor es la forma en la que ha dado vida a su obra, generando animaciones a partir de películas antiguas o de fotografías libres de derechos. Ha trabajado para canales de televisión como *Fox* o *National Geographic* además de haber hecho videoclips a grupos internacionales como *Green Day* o a los vascos *Berri Txarrak*.



Figura 6 .Fotograma del videoclip *Denak Ez Du Balio* (2015) de Berri Txarrak

Lo interesante de este autor es la forma que tiene de narrar historias a partir de imágenes extraídas de películas o fotografías que no tienen nada que ver con la misma. La selección y el uso de estas imágenes y la forma de animarlas son impecables. Destacaría, principalmente, *Denaz Ez Du Balio* (2015)¹⁸, un videoclip del grupo *Berri*

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=2FPqWgxUA4U>

Txarrak donde el autor crea un discurso únicamente a partir de imágenes de películas antiguas y el buen uso de las distintas tipografías que se ven a lo largo del vídeo.

El artista tiene un cursillo en la página web de Domestika ¹⁹, donde explica su forma de trabajar, la manera de hacer algunas animaciones sencillas basadas en la interpolación de movimiento y donde facilita las páginas web donde encontrar todo este tipo de material para tus propias producciones. Es un cursillo útil, no tanto por lo que enseña del programa sino por su forma de trabajar, como afrontar un nuevo proyecto y organizar las distintas partes del mismo.

También es muy destacable su trabajo en el videoclip *Too Dumb to Die* (2017)²⁰ del grupo americano *Green Day*. Aquí el autor lleva su obra un paso más allá, trabajando con composiciones mucho más arriesgadas y complejas y con otras técnicas de animación más laboriosas, basadas igualmente en la interpolación de movimiento como viene siendo bastante común en este tipo de vídeos.

3.3.2. Películas y documentales

Aunque no correspondan a ningún autor en concreto, he encontrado inspiración a lo largo del proyecto de diferentes procedencias, ya sea de determinados documentales, de títulos iniciales o de crédito de películas actuales o de productos creados por gente anónima de la plataforma de youtube donde realizan animaciones a partir de ilustraciones de cómics.

Una de estas películas es *Scott Pilgrim v.s The World* (2010), que utiliza los *motion graphics* de una manera muy inteligente ya que apuesta mucho con la tipografía y con las animaciones durante toda la película sin que estas queden fuera de contexto. Pero sin duda, lo más interesante de este trabajo (en términos gráficos) son los títulos de créditos iniciales²¹, creados por Richard Kenworthy. El interés reside en la forma de apostar por el dinamismo y la rapidez con la que se mueven y aparecen las tipografías. Son ilustraciones, rayas, manchas, que pasan a una velocidad pasmosa y que prácticamente no dejan observar los detalles pero que, a la vez, aportan un significado

¹⁹ Página web de cursillos sobre distintas disciplinas artísticas.

²⁰ https://www.youtube.com/watch?v=qh7QJ_jLam0

²¹ <http://www.artofthetitle.com/title/scott-pilgrim-vs-the-world>

a los nombres que se van mostrando en pantalla. Es muy interesante que, mientras aparece el nombre de un personaje a la que el protagonista rompe el corazón, solo salgan ilustraciones relacionadas con este hecho, mientras que en el momento en que nombran al protagonista solo aparecen cuatro líneas en movimiento que hacen referencia a las cuerdas de su bajo. Hay un clip muy breve del videoclip donde se muestran líneas y fotografías en constante movimiento que suben recorren toda la panta y que, a pesar de ser relativamente difíciles de apreciar aportan unos valores muy enérgicos a la pieza.

Otra fuente de inspiración han sido determinados documentales. Por lo general, hacen uso de efectos gráficos y de pequeñas animaciones para, o bien darle más significado a la propia narración o como otro recurso narrativo. Uno de estos documentales es *Post Malone is a Rockstar (The Documentary)*(2018)²² editado por John Tashiro. Resultan interesantes las transiciones de este documental de apenas 12 minutos de duración, pues sigue una estética similar al de la fotografía. Es un montaje muy ágil y que sin duda funciona.

*Explained (TV series) (2018)*²³ es una serie de documentales de *Netflix* editada por Rubab Shakir y Dion Lee donde también aparecen determinadas animaciones que agilizan mucho su visualización. En este caso, los *motion graphics* están elaborados de una forma que justifican la narración y ayudan mucho a transmitir el mensaje que se busca dar, algo bastante común en según qué documentales. Quizás lo más interesante es el juego que hace con las texturas y como las convierten en un personaje más del documental, generando una atmósfera única.

Pasando ya a otro tipo de producto como es el videoclip, ha servido de inspiración por el tipo de montaje, algunos de los vídeos de Lone Wolf, como *Amore & Psiche (2018)*²⁴. Lo que más llama la atención de este videoclip es la forma que tiene el autor de hacer uso del montaje. Aquí no es tan importante la dirección del vídeo si no el juego que hace posteriormente con la edición, y este videoclip es una clara muestra de ello. También usa el collage de una forma única, junto con un tipo de transiciones muy interesantes.

²² <https://www.youtube.com/watch?v=csOsNc6aRlw&t=83s>

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=RZBKhhIsZck>

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=4o7a8o-zNo0>

Los colores usados, los recortes dentro del videoclip y el ingenio, convierten un producto muy simple en lo que a planos y grabación se refiere en otro completamente distinto, distinguiéndose por su particular montaje.

3.4. Estética final

Tras realizar un análisis de todas las influencias y artistas de interés, se establece una estética a seguir a lo largo de todo el proyecto. Lo que permite la creación de un videoclip de estas características, haciendo uso del collage como motor principal y estética predominante durante todo el *lyric video*, es que es una técnica sin ningún tipo de limitación formal y que, además, es muy fácil de utilizar si tienes los medios y el material adecuado.



Figura 7. "to see" Ilustración utilizada en el videoclip.

Basando, en cierta forma, las ilustraciones en el surrealismo que caracteriza a la obra de Julien Pacaud y en la forma de componer y expresar de Eduardo Recife, el resultado es que, a pesar de beber de grandes autores del collage se parte de ideas e intenciones distintas: la del movimiento.

Se ha optado, pues, por una estética del collage que no se queda llanamente en las fotografías si no que abarca todo tipo de material, desde pinturas clásicas a vídeos de stock o películas de archivo. Es una estética que varía y cambia, en constante movimiento, reforzando así el mensaje de la canción. Por ello parte de las fotografías utilizadas en el vídeo están editadas de una forma o de otra, algunas están dibujadas por encima, otras están desdibujadas o algunas simplemente parecen estar arrancadas, explorando así las distintas formas de trabajar con material gratuito. Desde un inicio la mezcla de tantos estilos distintos producía algo de consideración a la hora de afrontar la animación, por el miedo a que acabase siendo un proyecto con falta de coherencia

entre sus propias secuencias y que no diese sensación de unidad. Este miedo iba perdiéndose a la vez que se iban creando nuevas ilustraciones, tratando de arriesgar y buscar nuevas formas de transmitir un mensaje.

4. FALL IN TO PIECES. CANCIÓN Y MENSAJE

Cuando se propuso al grupo alicantino, *King Rotten*, realizar un *lyric video* con alguno de los temas de su último disco, tuve libertad completa para elegir el tema del álbum con el que más me apeteciese trabajar. No es la primera vez que trabajo con este grupo puesto que ya había realizado algún videoclip con ellos y toda la parte gráfica y artística de su disco por lo que la comunicación ha sido sencilla y fluida.

Aunque en un principio ellos buscaban algo más agresivo, que correspondiese con las líricas generales del disco y con el estereotipo de la música pesada (*doom metal*²⁵), finalmente se decidió optar por una estética más alejada de la típica imagen metalera, menos agresiva y más poética, por lo que la elección del tema también atendía a este mismo criterio. Este fue *Fall in to pieces*, un tema que habla de la ruptura de una relación y del dolor que esta ruptura supone. La canción y el tema daban juego para crear, al igual que la continua presencia de la figura de la mujer.

4.1. Canción

I'm beggin out for your empathy.

It's everything i fight for.

Fighting for to make you see.

Fighting for won't be unnoted.

The promise to keep you safe.

Unbreakable it was supposed to be.

²⁵ El *doom metal* es un subgénero del *heavy metal* que se diferencia de este por sus ritmos lentos y pesados.

I'm falling into pieces.
Broke in the ground.
As an eternal medley.
From where i belong.

I'm falling into pieces.
Broke in the ground.
As an eternal medley.
From where i belong

I've been waiting long enough.
You've played everything you had to
Now is the time for us to say goodbye.
I don't want to see your face again.

You've played everything you had to lay.
This time I will set me free.
No more pain I'll have to feel.
But hold on.

I'm falling into pieces.
Broke in the ground.
As an eternal medley.
From where i belong.

I'm falling into pieces.
Broke in the ground.
As an eternal medley.
From where i belong.

I'm broke in the ground.
From where i belong.
I'm broke in the ground.

4.2. Mensaje y análisis de la canción

Aunque la letra de la canción pueda tener numerosas interpretaciones, el tema principal de la misma es el de la ruptura, el de la lucha por alguien que ya está perdido. Tras hablar con el grupo, se decidió que el corazón del videoclip trataría sobre la mujer, trabajando el concepto de *femme fatale*. Como se entiende al leer la letra del tema, esta habla sobre alguien que ha hecho daño a una persona, donde las promesas no han servido de nada y uno de los dos ha resultado herido.



Figura 8. "No more pain i'll have to feel" frame del videoclip.

Este personaje, la mujer, se ve reflejada durante todo el vídeo en numerosas figuras. Es importante remarcar dos momentos determinados del vídeo, donde la mujer se muestra sin cara, como un ente inexistente que, o bien ha perdido su rostro (primeros segundos del vídeo) o ni siquiera lo tiene (momento *I don't want to see your face again*), donde se busca reforzar la idea de que, a pesar de ser una persona a la que se trata de olvidar y sus rostros ya casi se ha borrado de los recuerdos, sigue presente como un ser casi espectral que atormenta al "protagonista", quien se muestra de muchas formas durante todo el vídeo.

En el inicio se muestra como un niño contemplando a su musa en un museo, quien segundos más tarde se transforma en un ser extraño de varios ojos. Aunque también se representa como un ser monstruoso gigante al alcanzar la libertad: un ser que, a pesar de atemorizar a la gente, se siente libre y poderoso. Durante el estribillo, este personaje es una especie de astronauta que vaga por el infinito sin rumbo aparente, cayendo en picado hacia ningún lugar, donde todo se repite y vuelve al punto de partida

(es por eso que este estribillo se repite las dos primeras veces que suena). Otro momento destacable durante el primer minuto de vídeo, sucede cuando se muestra como un cadáver aún con el corazón palpitando entre las manos, rodeado de flores

5. PREPRODUCCIÓN

Se podría hablar de la parte de preproducción de un proyecto como la más importante de todas, o al menos, la que asienta la base del resto de partes. Es importante organizar el proyecto y tener claro qué y cómo se van a realizar las cosas antes de trabajar en ellas para así no empezar desde cero, sino partiendo de una base sólida e ir cumpliendo todos los objetivos impuesto en esta parte del proceso. Lo cierto es que esta parte ha sido de vital importancia en el desarrollo del vídeo, puesto que tener a disposición casi todo el material gráfico, las fotografías, las películas que se han utilizando a lo largo del proyecto ha agiliza el proceso.

También ha sido crucial la organización para saber qué tiempo dedicar a cada parte del proyecto, desde la memoria hasta partes concretas de la animación. Marcar una disciplina que ir cumpliendo mientras se trabaja en el vídeo ha facilitado su realización.

5.1. Volumen de trabajo

Al comenzar el proyecto resultó que el volumen de trabajo a realizar era bastante más amplio de lo que se había pensado en un principio. Se trata de un *lyric video* con una duración de unos tres minutos, donde, cada escena se reproduciría una única vez a excepción del estribillo. Esto suponía un reto puesto que la animación era extensa y relativamente ambiciosa para no tener un excesivo control sobre la herramienta de animación *After Effects*.

Al ser una animación de *motion graphics*, la cantidad de fotogramas por segundo a los que trabajar no suponían un mayor o menor esfuerzo, a diferencia de la animación tradicional, puesto que la mayoría de secuencias han sido realizadas a través de la

interpolación de movimiento²⁶ y las máscaras²⁷, como viene siendo habitual en este tipo de producciones. La cantidad de trabajo estaba en la elaboración de las ilustraciones y las composiciones más que en la producción de la animación en sí, ya que, a diferencia de la animación tradicional, no nos encontramos con un personaje o varios que estén apareciendo durante la animación, si no que esta está en constante cambio y nada se repite. Su objetivo, al final, es la elaboración de una estética llamativa ya que la narrativa está implícita en el propio video a través de la letra de la canción.

5.2. Organización de trabajo

Aunque al principio se realizó un calendario de objetivos semanales para ir cumpliendo mientras se fuese desarrollando el proyecto, la realidad es que este se ha alargado más de lo esperado. La creación del *lyric video* comenzó durante el mes de febrero, donde se estableció un calendario que marcaba la finalización del vídeo para los últimos días de marzo. Finalmente, no se pudo mantener esa constancia en el proyecto y acabó siendo desarrollado a lo largo de los meses, hasta prácticamente mediados de julio cuando comencé a trabajar de forma intensiva en el mismo. Además, la animación ha supuesto más dificultades de las previstas. Algunas animaciones no funcionaban como esperaba o no tenía la formación técnica necesaria para realizarlas por lo que, o bien las rehacía o eran eliminadas y sustituidas por otras nuevas.

Aun no habiendo desarrollado el proyecto en el tiempo establecido, las fases establecidas en la preproducción se cumplieron en el orden correcto y de la manera prevista. A continuación, se mostrará cuales fueron y en qué consistía cada una.

5.3. Selección y búsqueda de material

Una de las partes más importantes de este proyecto era la búsqueda del material que posteriormente sería utilizado. Todo lo que se ve en el vídeo es material libre de derechos, por lo que el verdadero trabajo estaba en la buena selección de vídeos y fotografías que más tarde se utilizaría.

²⁶ Tipo de animación popularizado por herramientas como *After Effects* o, anteriormente, por *Adobe Flash*. Se basa en mover un objeto de un punto A a un punto B, entre los que la aplicación genera una serie de fotogramas.

²⁷ Herramienta del programa de edición *After Effects* con la que es posible aislar una parte concreta de una imagen o de un vídeo.

5.3.1. Vídeo

Antes de comenzar con el proceso de animación, tenía una idea distinta de cómo iban a ser utilizados los vídeos. En un principio se meditó hacer uso de las máscaras de *After Effects* para recortar personas y así crear nuevas composiciones, pero se acabó abandonado esta idea puesto que requería de demasiado tiempo y esfuerzo. En su lugar se optó por enmascarar los vídeos a través de formas sin tener que recortarlos, lo cual supuso un ahorro de tiempo pero que varió por completo la orientación del vídeo.

La gran mayoría de los vídeos han sido descargados de la página archive.org²⁸, un archivo de internet sin ánimo de lucro en el que desde gente anónima a bibliotecas nacionales suben material de forma totalmente gratuita sin copyright o con ciertas restricciones. Esto ha sido algo con lo que se tuvo un especial cuidado, se ha buscado material totalmente libre de derechos o que por lo menos permitiese crear una obra derivada a partir de la original. La página web dispone de una biblioteca de películas y documentales extensa, por lo a partir de aquí todo era dedicar horas a buscar el material que mejor funcionase en el vídeo.

La labor de búsqueda de material duró varios días de dedicación. Consistió en el visionado de películas, la descarga de las más interesantes. Una segunda visualización más exhaustiva de las seleccionadas y la clasificación en una hoja de *Word* (que adjunto en los anexos de la memoria) de todas las escenas interesantes para utilizar cuando empezase a desarrollar los *concept arts* del proyecto.

Aunque la mayor parte de los vídeos son películas o documentales clásicos, en determinados momentos se han utilizado vídeos actuales de gran calidad para generar un contraste con el blanco y negro de todo lo demás. Para ello busqué vídeos de stock, principalmente de una galería llama *Cinestock by Mitch Martinez*²⁹, colgados en *Vimeo*, siendo vídeos de uso totalmente gratuitos y grabados la mayoría en formato *4K*³⁰.

También algunos de los vídeos que utilicé, concretamente los que simulan un efecto *VHS*, o que dan el efecto del grano a la imagen los descargué de *Youtube*. En esta

²⁸ <https://archive.org>

²⁹ <https://vimeo.com/cinestock/videos>

³⁰ La tecnología *4K* es una mejora que integran determinados vídeos o televisores, la cual cuadriplica la resolución *High-Definition*.

Además, al igual que con los vídeos de stock, también se han utilizado fotografías actuales sin derechos de autor. Hay una gran variedad de páginas web en internet dedicadas especialmente a esto, como unsplash³² o splitshire³³. (Consultar anexo 3.2)

5.3.3. Material gráfico

Algunos de los elementos gráficos que aparecen en el vídeo tampoco han sido elaborados por mí, como las distintas texturas para los fondos, algunos marcos de fotografías analógicas antiguas de *kodak* o *polaroid* o una gran variedad de pinceles de *Photoshop*.



Figura 10. Ejemplo de textura utilizada.

Al igual que el resto de material, es algo que hice desde antes de comenzar a desarrollar el proyecto, pero también es cierto que durante su desarrollo se han ido buscando los recursos necesarios, sobre todo texturas para los fondos. Respecto a esto, la mayoría de texturas y pinceles han sido sacados de páginas web como deviantart³⁴, donde mucha gente anónima cuelga de forma gratuita material que ellos mismos crean para compartirlo con la comunidad. También he utilizado, modificando en este caso piezas originales, cartas anónimas de la posguerra que he ido encontrado por internet y periódicos antiguos, todas siendo recortadas y modificadas, aunque tampoco tengan derechos de autor. (Consultar anexo 3.3)

5.4.4. Tipografía

La búsqueda tipográfica era otro de los puntos más importantes de este proyecto. Al igual que las fotografías y el vídeo, la tipografía es crucial en este tipo de videoclips. Dan expresividad a lo que se dice, refuerzan el mensaje y le dan más valor a su mensaje.

³² <https://unsplash.com/>

³³ <https://www.splitshire.com/>

³⁴ <https://www.deviantart.com>

Aunque en numerosos *lyric video* se repite la misma tipografía durante toda la composición, en este caso eso no es coherente por la naturaleza del mismo, donde todo está cambiando constantemente. Es por eso que se ha intentado buscar un contraste entre todas las tipografías usadas, desde algunas más agresivas a otras de palo seco o con serifa. A continuación, vamos a ver las tipografías que más se han utilizado durante el vídeo, clasificándolas en tres grupos, tipografías manuales, tipografías de palo seco y tipografías con serifa. Todas las fuentes utilizadas son fuentes gratuitas, descargadas principalmente de la página web dafont³⁵.

Tipografías manuales:

En esta categoría entrarían todas las tipografías que, en cierta forma, parecen haber sido escritas a mano. Es un tipo de tipografía resulta idónea para la realización de este vídeo puesto que suelen ser las más agresivas, las que más personalidad tienen, por lo que en ciertos momentos del vídeo era necesario hacer uso de ellas.



Figura 14. Tipografía Bombaln Script.

Figura 14. Tipografía Dead Wood.



Figura 14. Tipografía Outrun Future.

Figura 14. Tipografía Another Danger.

Aunque no son las únicas, quizás si sean las más utilizadas durante el vídeo. Funcionan correctamente ya que son expresivas y destacan la letra por encima de toda la composición. Cabe destacar la tipografía de *Another Danger*, que también es la tipografía que utiliza el grupo en su logotipo y que ellos mismo pidieron que apareciese durante el videoclip.

Tipografías con serifa:

Se denomina una tipografía con serifa a aquella que tiene algún tipo de ornamentación o remate al final de sus letras. Esta sea quizás la clasificación donde más disparidad existe entre las propias tipografías porque, aunque todas tengan serifa el tipo de letra

³⁵ <https://www.dafont.com/es/>

varía mucho de unas a otras, teniendo estilos totalmente distintos. Así, encontramos desde tipografías medievales a otras más modernas y actuales siendo elegidas únicamente por su valor estético y compositivo.

The text 'KING ROTTEN' is displayed in a bold, blocky, yellow font with a slightly irregular, hand-drawn appearance. The letters are thick and have a somewhat jagged, 'stick' style.

Figura 16. Tipografía AmazDoom

The text 'King Rotten' is displayed in a classic blackletter or Gothic font. The letters are highly decorative, with sharp, pointed serifs and a dense, intricate structure. The color is yellow.

Figura 16. Tipografía Wilhelm Klingspor Gotisch LT Std.

Tipografías de palo seco:

En esta categoría se encuentran tipografías de palo seco, es decir, que no incluyan ningún tipo de remate como las serifas. El uso de estas resulta interesante ya que genera un gran contraste con las demás tipografías y las ilustraciones que se iban mostrando en pantalla, obteniendo un juego de equilibrio y composición de la imagen.

The text 'KING ROTTEN' is displayed in a bold, italicized, yellow font. The letters are thick and have a slightly irregular, hand-drawn appearance, similar to the 'palo seco' style.

Figura 18. Tipografía Fago Co Italic

The text 'KING ROTTEN' is displayed in a bold, yellow font. The letters are thick and have a slightly irregular, hand-drawn appearance, similar to the 'palo seco' style.

Figura 18. Tipografía BigNoodle Titling Regular.

5.4. Desarrollo de *Concept Art*

Estando claras el resto de partes del proyecto y teniendo todo el material necesario, se comienza a trabajar los conceptos que más tarde aparecerán en el vídeo. Como ya se ha mencionado antes, el leitmotiv principal del vídeo es el de la mujer, por lo que la mayoría de conceptos que se comienzan a trabajar están relacionados con ella.

Por la naturaleza del video, es complicado realizar un *storyboard*, por lo que la manera de estructurarlo consistió en la realización de distintas ilustraciones que fueran dándole un sentido a la letra de la canción y a partir de ellas ir creando el resto del material mientras se animaba. Aunque parezca una forma un poco tediosa de trabajar, fue muy útil hacerlo de esta manera ya que se comprobaba si las composiciones funcionaban cuando estaban animadas y el proceso creativo y el de la animación se iban realizando simultáneamente.

Partiendo entonces de las referencias mencionadas anteriormente, el estilo del proyecto estaba bastante claro antes de empezar a hacer estos conceptos. Se comenzó seleccionando distintas partes de la canción que resultasen llamativas y trabajar la ilustración a partir de la letra. Aunque algunas de ellas no han acabado apareciendo en el vídeo, fue un paso clave para definir el método de trabajo y la estética de las ilustraciones que acabarían marcando las de todo el videoclip. Fue una parte del proyecto crucial porque por primera vez se comenzaban a materializar todas las imágenes que hasta ese momento eran solo ideas. (Consultar anexo 4.1)

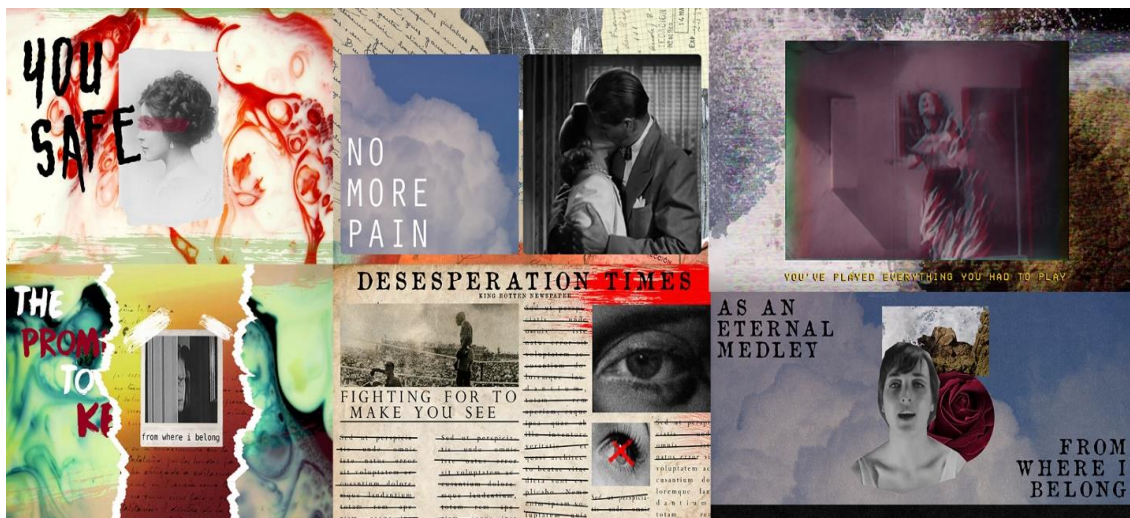


Figura 19. Concept arts iniciales.

5.4.1. Bocetos

Como ya se ha mencionado anteriormente en este proyecto no ha existido un *storyboard* como tal, pero sí que se ha trabajado con bocetos para organizar la sucesión de imágenes del vídeo en algunos momentos concretos. No se podría llamar a esto *storyboard*, pero sí que es lo más parecido a él, son una serie de ilustraciones y anotaciones para poder desarrollar el proyecto de manera coherente y establecer un orden lógico con el que poder trabajar determinadas partes del mismo.

Si bien es cierto que al principio del proyecto la intención era realizarlo, se acabó abandonando la idea pronto porque no resultaba práctico trabajar así. De esta forma, los bocetos han servido únicamente como guía en determinados momentos. En muchas ocasiones, antes de realizar una composición para una parte concreta de la animación se dibujaba a modo de *story* como iba a ser esa secuencia para tener una idea más clara.

Se adjuntan en el anexo todos los bocetos referentes al videoclip, aunque gran parte de ellos finalmente no acabaron apareciendo en el vídeo puesto que se iban sustituyendo por otras ideas que encajaban mejor en la composición y que, por una razón o por otra resultaban menos costosas de realizar, por lo que el proceso de animación no ha sido lineal, sino orgánico. (Consultar anexo 4.2)

6. PRODUCCIÓN

A diferencia de proyectos de animación comunes y como se ha explicado durante toda la preproducción, algunas partes del proceso de producción de este *lyric video* han sido realizadas al mismo tiempo que otras de la preproducción por motivos prácticos debidos a la naturaleza de este proyecto concreto.

6.1. Herramientas de trabajo y Work Flow

Como fue mencionado al inicio de esta memoria, las dos herramientas utilizadas para la creación del vídeo han sido *Photoshop* y *After Effects*. Antes de comenzar la animación estaba previsto el uso de *Illustrator* y *Premiere*, pero finalmente se optó por descartarlos puesto que solo con los dos primeros podía trabajar perfectamente. Una vez aclarado esto, cabe explicar cómo ha sido el *workflow* entre estas dos herramientas. Todo el trabajo comienza, primero, en *Photoshop*. Una vez elegido el tipo de composición a realizar y las fotografías/vídeos seleccionados, son introducidas en *Photoshop* para realizar el boceto de lo que posteriormente se verá en el vídeo. La primera pregunta que realizarse antes de empezar una composición es de qué está hablando exactamente la letra en esa parte concreta, ¿De qué forma puede la animación reforzar este mensaje? La dificultad no reside exclusivamente en cómo narrarlo si no en la selección del material para narrar el mismo.

Es aquí cuando se trabaja con las texturas, los recortes y los pinceles hasta darle a todo un aspecto interesante. Es muy importante buscar un tipo de composición que no desentone con el resto, no saltar de una secuencia a otra sin que haya un sentido para ello, ya sea justificándola a través de la propia ilustración (mediante el uso de recortes u otro tipo de transiciones) o por la propia animación. Una vez finalizado, es importante definir el uso de las máscaras en la composición, dependiendo de si va a utilizarse un vídeo o una fotografía (ya que en *Photoshop* no es práctico trabajar con vídeo). Hecho

esto, se genera una capa que posteriormente servirá de recorte para el material utilizado, como puede verse en la figura de más abajo. Una vez clara la composición y organizadas todas las capas con las que se trabajará posteriormente, se importa el archivo a la herramienta *After Effects* para trabajar de manera ordenada.



Figura 20. Workflow de máscaras en Photoshop.

Aunque mayormente depende del tipo de ilustración, el trabajo de animación es un proceso relativamente sencillo. Por lo general se hace uso de una animación asequible, donde la máscara recorta la capa inferior, dándole así su forma. En otros casos, donde la interpolación de movimiento es el único tipo de animación necesario, se mueven los elementos de la composición dependiendo de las exigencias concretas de esa ilustración.

Por su parte, las tipografías son animadas según el ritmo de la propia canción, situándolas en el momento exacto en el que entra esa parte de la melodía. Estas, al igual que las demás ilustraciones, son animadas a través de máscaras, de interpolación de movimiento o directamente aparecen en pantalla cuando suenan.

Como podemos observar en la figura de abajo, tenemos la capa de máscara encima de la composición del vídeo. Para realizar el recorte simplemente hay que activar el modo de seguimiento *Alfa*, utilizando alguno de los modos que nos ofrece el programa, ya sea restando o sumando. Como se puede observar en la imagen, hay una cantidad muy

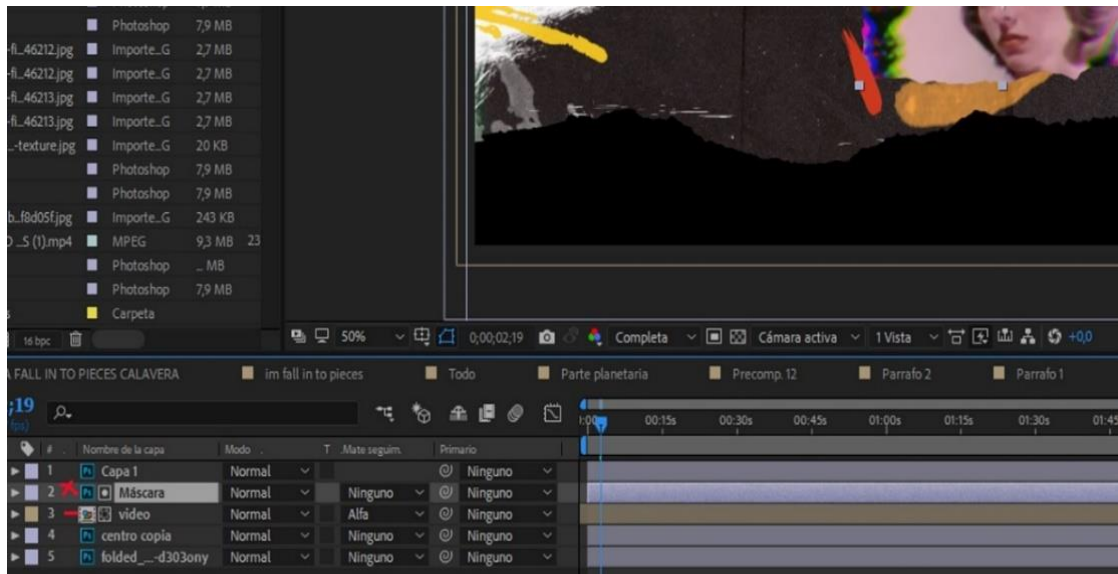


Figura 21. Workflow de máscaras en After Effects.

reducida de capas debido a que estas se agrupan en precomposiciones (como la de vídeo, señalada en la imagen).

Estas precomposiciones se basan en un sistema muy parecido al de las carpetas de Photoshop, donde todo el material se agrupa en una misma carpeta y para trabajar con él hay que introducirse dentro de la misma. La diferencia entre este tipo de composiciones frente al sistema de carpetas de otros programas de la serie Adobe es que al entrar en una precomposición de *After Effects*, en pantalla únicamente se muestra lo referente a esa composición, quedando todas las capas que estén fuera en la composición anterior. Aunque sea una manera de trabajar muy práctica hay que actuar con cautela debido a los problemas a que pueden surgir con las nuevas composiciones. Un error común es que el tamaño de esa composición sea menor que el de la composición original y, por lo tanto, sus dimensiones variaran a la hora de trabajar en conjunto, por lo que es bueno ir comprobando esto de vez en cuando.

6.2. After Effects

Una vez explicado, a grandes rasgos, el método de trabajo seguido con la herramienta, van a ser analizados de forma específica los elementos y apartados del programa más convenientes para la realización del proyecto. *After Effects* es una herramienta con posibilidades infinitas si se conocen sus cualidades y, a pesar de haber sido utilizado de una forma muy básica, las distintas aplicaciones del programa han permitido realizar el

proyecto que originalmente fue planeado. Esto ha resultado gratificante debido a que el proceso de creación del vídeo también lo ha sido de aprendizaje, puesto que muchas de las técnicas utilizadas en el vídeo eran totalmente desconocidas para mí.

De la misma manera, esto también ha resultado un problema puesto que algunas de las animaciones realizadas al comienzo del proyecto son mucho más básicas que las realizadas en las últimas partes del mismo, donde se parte de unas técnicas de animación y unas herramientas mucho más profesionales, realizando de nuevo algunas de las partes que se hicieron primero.

6.2.1. Transiciones

A lo largo del *lyric video* aparecen distintos tipos de transiciones. Algunas han sido realizadas desde cero, otras las incluía de serie el programa y han sido modificadas según fuese necesario y otras han sido directamente descargadas desde internet porque resultaba mucho más rápido utilizar un preset³⁶ que realizarlas de nuevo cada vez que se necesitasen. Aunque a lo largo del vídeo se muestran una gran variedad, solo serán mencionadas dos de ellas debido a que han tenido un mayor uso que el resto.

Comenzado por las transiciones que han sido realizadas y animadas completamente, es interesante destacar una en concreto. En determinados momentos del videoclip aparece una transición muy rápida hecha a partir de trozos de periódicos que van apareciendo y acaban ocupando toda la pantalla hasta que no se ve nada. Es una animación muy práctica pero también muy vistosa. Su realización es muy simple: está basada en la interpolación de movimiento donde los trozos de periódico aparecen desde una esquina de la composición y salen por otra, ocupando en un momento concreto toda la pantalla para así poder introducir debajo de esta la composición que se mostrará a continuación.

³⁶ Un *preset* es un archivo de extensión ffx, que contiene diversos de ajustes que se aplican a una capa. Esos "ajustes" generan efectos en las capas o añaden expresiones a sus parámetros



Figura 22. Transición papel de periódico.

Como se puede observar en la figura anterior, es un tipo de animación muy simple, pero que al ser tan rápida y al ocupar la pantalla por completo, da paso a la siguiente secuencia de la animación de una manera muy efectiva.

Los presets descargados para realizar algunas transiciones corresponden al pack *Sam Kolder Pressets Pack*³⁷ un grupo de transiciones basadas en algunas técnicas de Sam Kolder un reconocido fotógrafo y creativo audiovisual que aportan al vídeo una agilidad y dinamismo muy interesante y que, además, son muy sencillas de utilizar. Estos efectos se basan en deslizar rápidamente la composición hacia una dirección hasta el punto que esta empieza a repetirse sucesivamente. En este momento el preset aplica un desenfoque donde casi no se puede diferenciar los elementos en pantalla, introduciendo en ese momento la siguiente secuencia del proyecto, disimulando así el paso de un vídeo a otro.

La siguiente figura muestra el uso de una de estas transiciones, concretamente la llamada *Roll Up* para la figura A y *Roll Down* para la figura B. El primero lleva la imagen hacia arriba y el segundo hacia abajo, creando ese efecto de continuidad entre ambas

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=z6P-JKLyBrA>

composiciones, aunque no necesariamente tienen que ser utilizados de manera conjunta.

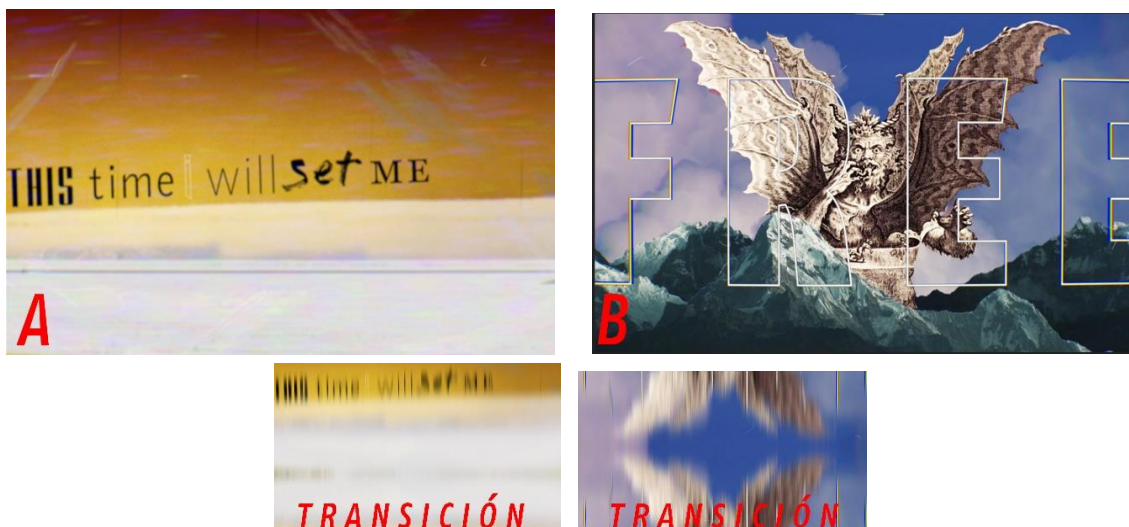


Figura 23. Transición Sam Kolder Roll UP/Roll Down

6.2.2. Efectos

En general no se han añadido demasiados efectos además de los ya incluidos directamente desde Photoshop en las propias ilustraciones, por lo que de la misma manera que con las transiciones, van a ser destacados los dos que más se repiten durante toda la composición.

El primero, y el más obvio de ellos debido a que está presente desde el primer segundo de la animación es el efecto *VHS* y el efecto granulado. Durante toda la animación existen distintas capas por encima con este efecto o con un poco de grano como si de una película de cine clásico se tratase. Estos efectos son muy sencillos de conseguir, ya que únicamente consisten en un vídeo de uso gratuito descargado desde páginas webs de vídeos gratuitos y puesto sobre la composición donde se encuentran todas las capas de animación. Para que el efecto quede correctamente y no cubra demasiado la composición, *After Effects* nos permite poner las capas en modo pantalla, un modo donde directamente a la capa se le quita cierta opacidad a excepción de determinados colores. Esto hace que, sin prácticamente esfuerzo, la capa se “fusione” de una determinada manera con la animación de abajo y genere un efecto muy interesante.

El otro efecto que más aparece a lo largo del videoclip es el acuñado efecto “*RGB*”, basado, como es lógico, en el sistema clásico de color compuesto por los colores rojo, verde y azul. Este es un efecto visual muy llamativo ya que ofrece una estética

totalmente distinta al que originalmente ofrecen las películas en blanco y negro. Es un efecto que hace aparición en los primeros segundos del proyecto y que, por proporcionar una continuidad a la animación, continua durante los tres minutos que dura la canción. Sobre su realización, es bastante sencilla. Se basa en copiar tres veces una misma capa, superponerlas unas encima de otras y variar ligeramente su posición para que generen ese bordeado de color, como se puede observar en la figura de abajo.

A pesar de su sencilla realización hay que tener muy en cuenta la manera en la que posicionamos cada capa por encima del resto debido a que si las colocamos demasiado lejos de donde originalmente estaban situadas crearán un efecto incomodo con unos bordeados demasiado bruscos y que no harán ningún favor a la composición.



Figura 24. Muestra del efecto RGB.

6.3. Tipos de animación

Enfrentarse a las animaciones del videoclip fue algo relativamente complicado. No tanto por el proceso de animación en sí, sino por encontrar la clase de animaciones que más le aportasen al proyecto, las que más cómodas hicieran el proceso de animación y, que, además, no afectasen a la calidad del mismo. Uno de los objetivos era el de realizar la animación más profesional posible utilizando el menor número de recursos técnicos. También era importante que la realización de animaciones complejas no consumiese más tiempo de la cuenta por el miedo a que estas no aportasen demasiado al resultado final o que al trabajar demasiado en una composición hiciera despuntarla por encima

del resto, optando así por una serie de animaciones más sencillas que resultasen llamativas pero que no supusieran demasiados problemas a la hora de trabajar con ellas.

A partir de los distintos tipos de ilustraciones que fueron realizadas antes y durante la creación de la pieza, se fueron poniendo a prueba los siguientes tipos de animación, siendo alternados entre unos y otros según las circunstancias concretas de cada secuencia. Así, y estableciendo unas pocas técnicas, la fórmula en la que estarían animadas y compuestas se repetirían, pero las ilustraciones serían totalmente distintas entre sí. A continuación, voy a clasificar los distintos tipos de animación que han sido realizadas.

6.3.1. Animación por rotoscopia



Figura 25. Animación por rotoscopia.

Este tipo de animación se basa en crear una composición a partir de la rotoscopia de vídeo. Es una técnica que comenzó a utilizarse en algunos de los clásicos de animación más relevantes de la historia, basada en la realización de una animación fotograma a fotograma dibujando por encima de un vídeo previamente grabado, resultando unos movimientos muy realistas. En lo que refiere a la animación en *After Effects* el término rotoscopia también hace referencia a una técnica basada en el recorte de vídeos, donde se extraen elementos en movimiento de un vídeo previamente grabado siendo estos recortados frame³⁸ a frame.

³⁸ Fotograma

Son sin duda el tipo de animaciones más laboriosas de realizar en todo el proyecto puesto que el recorte de personas es un proceso muy lento que hacer lo mismo con fotografías o el de enmascarar un vídeo al completo. Es un tipo de animación que aparece en muy contadas veces durante el videoclip, pero dan una mayor fuerza y peso a la letra de la canción que algunos procesos más sencillos. A diferencia de otras, estas sí que son premeditadas desde el principio y en su realización se incluye el proceso de visionado de los videos en busca de la acción concreta necesaria para la realización de esa secuencia.

Para su ejecución y tras extraer la rotoscopia del vídeo, había que repetir la animación continuamente para que, al menos en este caso, el personaje pareciese andar continuamente. Además, y para que diese la sensación de que se alejaba, se jugó con la perspectiva y el tamaño de la composición hasta que resultase creíble.

6.3.2. Animación por máscara

Es la clase de animación que más aparece durante todo el proyecto y es, principalmente, por que resultan especialmente fáciles de realizar y son el tipo de animación que aportan un mayor dinamismo a la composición. Es el concepto de todas las animaciones que más está basado en el collage puesto que dan un aspecto a la composición mucho más orgánico, simulan ser trozos de periódico recortados o de fotografías arrancadas. Estas animaciones van acompañadas por el ritmo de la canción, por lo que muchas veces no permanecen más de dos o tres segundos en pantalla. Permiten así, crear un ritmo frenético en el vídeo y, además, llevan menos tiempo de elaboración que otras partes.



Figura 26. Animación por recorte.

La figura de arriba muestra cómo funciona este tipo de animación. Mientras que a la izquierda está la ilustración por separado, a la derecha tenemos la misma ilustración encima de otras tantas, como si hubiesen sido arrancadas una a una. Es un trabajo

sencillo y menos laborioso de forma individual, pero igualmente requiere tiempo de dedicación porque al ser ilustraciones que aparecen de forma tan fugaz debe haber muchas de ellas.

Aunque por lo general se utiliza este tipo de técnica como se muestra más arriba, también han sido utilizadas distintas formas para generar estos recortes. A veces eran usadas como transiciones y otras para dar forma a vídeos o fotografías, utilizando como objetos para enmascarar pinceles del propio programa o formas geométricas modificadas.

6.3.3. Animación 2.5D

La animación 2.5D es una técnica donde la posición de la cámara y el juego con la perspectiva crean un efecto tridimensional que en realidad no existe. Es una técnica muy utilizada debido a que con la herramienta *After Effects*, es posible generar cámaras sin ningún tipo de limitación, permitiendo crear un aspecto muy variado en el video una vez se conoce el uso y función de las mismas.

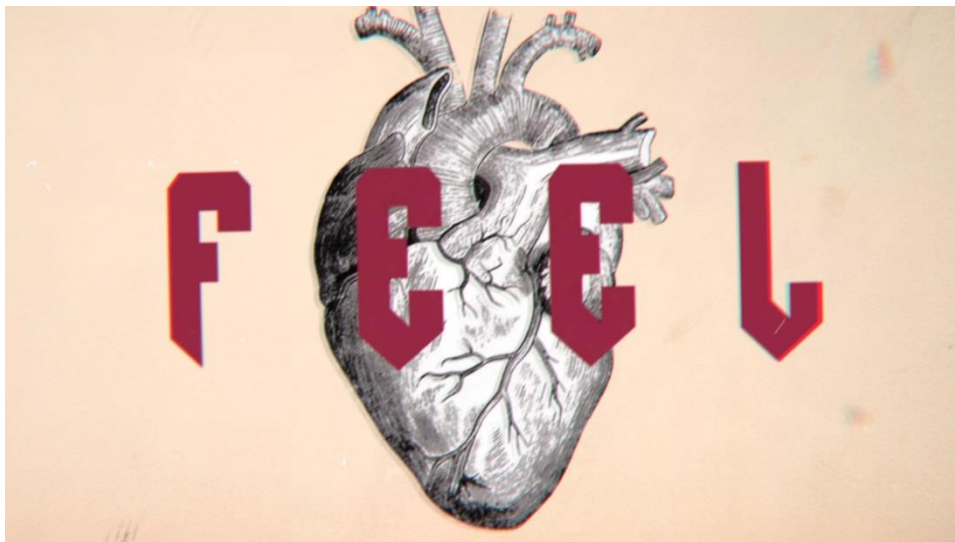


Figura 27. Animación 2.5D.

Aunque en la imagen no se pueda apreciar del todo podemos ver algo de profundidad por la perspectiva y la posición de las letras. Es una técnica que se aprecia especialmente cuando se ve en movimiento porque depende de la manera en la que se mueve la cámara. Algo que ofrece esta técnica en *After Effects* es poder jugar con todas las dimensiones posibles del 3D: X, Y y Z. Una técnica utilizada a partir de este tipo de

animación dependía de algunas expresiones³⁹ del programa como la de *wiggle*, una expresión que genera valores aleatorios entre los distintos parámetros de la composición y que, si es utilizado con una cámara del programa aporta al vídeo un movimiento muy frenético y ágil.

6.3.4. Animación por interpolación de movimiento

Este tipo de animación se basa en mover un objeto de un punto A a un punto B. Es una de las animaciones más básicas de *After Effects* ya que su mecánica es muy sencilla, pero también es muy fácil que queden muy simples y aburridas ya que el movimiento que generan es muy artificial. Por ello, es un tipo de animación que depende mucho de cómo se anime (la forma en la que se tratan los *frames* a la hora de generar la interpolación) y sobre todo de que objeto o ilustración se esté animando.



Figura 28. Animación por interpolación de movimiento.

Como se puede apreciar en la figura de arriba, el protagonista y la calavera empiezan en un punto A y acaban en un punto B. En este caso concreto se realizó una interpolación de dos objetos, del astronauta que va a hacia abajo y se va haciendo más pequeño y de la calavera, que sube hacia arriba, alejándose el uno del otro y creando una sensación de movimiento más natural que si solo se moviese uno. Para que la animación no quede demasiada lineal y poco fluida es importante trabajar la curva de movimiento entre esos fotogramas, ya que si no se cambian se moverán de manera estática y generará un efecto sin ningún interés.

6.4. Coordinación sonora y ritmo

Una de las partes más importantes de un *lyric video* es sin lugar a dudas la de la coordinación de la imagen con el sonido, es crucial que todas las secuencias vayan acompañadas

³⁹ Una expresión es un elemento del software que calcula algún valor de una sola capa en un momento determinado de la animación.

con el ritmo de la canción para buscar ese dinamismo y frenetismo que ofrece la melodía con la que se está trabajando. Es una parte que suele resultar ligeramente tediosa por que no se trabaja directamente sobre la pista de música, sino con precomposiciones donde no está la pista de audio, al menos en un proyecto donde hay un volumen de material tan grande.

Así, todo el trabajo empieza dentro de la composición principal, donde únicamente hay una capa de vídeo y la capa de la canción. Cuando buscamos la parte concreta del tema en la que estamos trabajando y queremos añadirle la letra, tendremos que entrar a la precomposición en concreto en la que esté la tipografía de esa parte del tema y animarla según lo requiera la canción y creamos conveniente. Esta es una de las mayores dificultades porque no hay una forma directa para trabajar directamente con la tipografía mientras se reproduce la melodía, debido a que una vez entras en la capa donde se encuentra la tipografía ya no está la de la música y, por lo tanto, el proceso se basa en estar saliendo y entrando de esa composición continuamente.

Al principio esto supuso una gran dificultad puesto que no estaba clara la forma de afrontar esta parte del proyecto. Se comenzó por poner la misma pista de audio cada vez en la capa donde se trabajaba con la tipografía, pero al estar trabajando en composiciones de duraciones dispares la canción se movía de lugar y era completamente imposible trabajar así.

Otra de las maneras para afrontar el problema fue sacando directamente las tipografías a la capa donde estaba la pista original, pero al igual que en primer caso, resultaba muy tedioso realizar esto todas las veces y en multitud de ocasiones estas acababan descoordinadas por la cantidad de composiciones que tiene el proyecto. Al final se optó por salir a la composición principal cada vez que había que situar, dejar el marcador en el lugar correcto y volver a la precomposición, comprobando varias veces hasta que todo cuadrara.

Otra de las cosas que se han tenido en cuenta durante la creación ha sido duración exacta de cada palabra en la canción. Hay determinadas partes de la canción donde el cantante exagera o alarga, con agresividad, ciertas palabras de la canción. Una de las técnicas utilizadas para enfatizar estas partes alargando también esas palabras. Así, y con el objetivo de jugar todo lo posible con las tipografías, hay partes en el vídeo donde

las parabras se alargan tanto como lo hace en la canción, repitiendo la letra que más diga en ese momento.

7. Postproducción

La postproducción de un proyecto suele ser la parte donde se finalizan todos los apartados que depende exclusivamente de un ordenador o que no tiene mucho que ver, en el caso de una animación, con la producción de la misma. Con esto quiero decir que, por ejemplo, la postproducción de un cortometraje de animación normal sería el sonido, el retoque de color, el montaje del vídeo etc. En este caso, la mayoría de estos elementos son trabajados conforme se desarrolla el proyecto, por lo que la postproducción no abarca mucho más que un pequeño montaje y la exportación del mismo.

7.1. Montaje

El montaje de este vídeo es algo que ha sido realizado, en su mayoría, durante la producción del mismo. A diferencia de otros proyectos, tanto el montaje como la exportación han sido realizados en *After Effects* en vez de, como se suele hacer, importarlos a *Premiere* para montarlos allí y exportarlos desde ese programa. Al comenzar el proyecto se fueron realizando las animaciones por separado con cada secuencia del videoclip *After Effects*. Pero, por motivos prácticos, se acabó agrupando todo en un mismo proyecto.

De esta manera, el montaje ha sido algo totalmente lineal. Aunque pensé que trabajar en *Premiere* facilitaría el trabajo para poder visualizar la composición (ya que al programa le cuesta menos previsualizar el contenido), el hecho de tener que exportar cada parte del proyecto cada vez, con la cantidad de veces que estás han sido modificadas acabó por no tener ningún sentido. Si bien es cierto que previsualizar todo el proyecto desde *After Effects* era algo complicado, no tanto por el programa si no por el ordenador utilizado para la realización del mismo.

7.2. Exportación

El proyecto ha sido exportado en formato *H.264*, un formato que permite reducir lo máximo posible el peso del archivo y que su calidad sea fiel a los archivos de origen con los que se han estado trabajando. Aunque en primera estancia probé a realizar una exportación en formato *.avi* de un minuto de la animación, esta perdía calidad y, además, pesaba alrededor de diez *gigabytes*. Comprobando, de nuevo, que no es un formato muy práctico con el que trabajar opté por el formato ya mencionado.

El vídeo tiene unas dimensiones de 1920x1080, a 29,97 fotogramas por segundo. Tuve que realizar diversas exportaciones dado que surgieron algunos problemas mientras lo exportaba. La primera exportación realizada se canceló al minuto y cuarenta segundos por un error ocurrido con uno de los preset mencionadas anteriormente. Esto llevo a tener que revisar todo el proyecto de nuevo para encontrar la transición que generaba el error y solucionarlo, para volver a exportarlo de nuevo. De esta forma, exporté el vídeo desde el minuto exacto en el que sucedió el error, para montar ambas piezas de vídeo en *Premiere*. Una vez exportado, después de unas cinco horas, pude revisar el vídeo casi por primera vez completo y sin errores. Esto sirvió para limar algunas asperezas y ver qué cosas no funcionaban en el vídeo.

Una vez modificadas esos elementos que no funcionaban, comenzó la exportación final de la animación. Este proceso duró unas ocho horas y no hubo ningún problema con el mismo.

8. CONCLUSIONES

En este proyecto he visto, desde los primeros pasos de la preproducción hasta los últimos momentos de la creación del *lyric video*, la complejidad que hay tras la realización de una animación digital de manera individual. Enfrentarse a un proyecto tan grande por primera vez, abordando todos los apartados que lo envuelven es algo de lo que he aprendido mucho. El objetivo siempre ha sido el de darle una narrativa, aunque de manera abstracta, a una canción, ver como puede ser representada una idea nueva a través de imágenes y elementos que ya existen.

Mirando con perspectiva el proyecto, diría que me ha resultado muy atractivo enfrentarme a un proyecto en el que la única toma de decisiones ha dependido de mí, y, por lo tanto, es una manera de trabajar con la que me siento bastante cómodo. He aprendido a organizar un proyecto de manera creativa desde sus cimientos y, aunque habiéndome encontrado con numerosos problemas durante su creación, ir resolviéndolos y ver como este avanza se convierte en algo muy gratificante.

Por otro lado, el proceso de aprendizaje durante la creación del vídeo era otro de los objetivos. Partía de unos conocimientos muy básicos de la herramienta de *Adobe* y enfrentarme a un proyecto real ha hecho que me exigiera más a mí mismo, siempre buscando la manera más práctica de realizar las animaciones sin que esto influyese a la calidad del mismo. Considero que ahora se mucho más del manejo del programa.

En lo que respecta al acabado final del proyecto, me siento satisfecho con el resultado. Durante su creación no he estado del todo convencido del trabajo que iba realizando, por lo que siempre me iba exigiendo más y más, rehaciendo las primeras partes y revisándolo todo infinidad de veces. El objetivo de este proyecto siempre fue el de ver que era capaz de hacer y me siento satisfecho del resultado final. Me ha permitido explorar la narrativa a través de imágenes y grafismos y ver cómo se puede contar algo a partir de imágenes de archivo creando una estética llamativa.

A pesar de ello, pienso que una mejor organización me hubiese facilitado mucho el trabajo. Al no ser una animación convencional, como con los que he aprendido a trabajar durante la carrera, resultó relativamente complejo darle una orientación artística al mismo y saber cómo enfrentarme a los problemas que me asaltaban de la forma correcta. Es algo que tendré en cuenta para futuros trabajos.

Fall in to pieces ha sido un proyecto que me ha resultado muy enriquecedor, en lo profesional y en lo personal. Asumir a un trabajo de este calibre sirve para darte cuenta de toda la elaboración que se esconde detrás de una animación y de cómo enfrentarse a futuros proyectos. Además, y ya de manera personal, me ha ayudado a orientarme y saber que estoy interesado en seguir con este tipo de proyectos y seguir aprendiendo sobre la animación y la posproducción audiovisual.

9. BIBLIOGRAFÍA

Libros

MARTINEZ, M. (2013). *After Effects 2016 (Manual imprescindible)*. Madrid: Anaya Multimedia.

SANCHEZ, J. (2015). *¿Como analizar un videoclip desde el punto de vista narrativo?* Barcelona: UOC (Universitat oberta de catalunya)

Blogs y webs

SOLSMAN, J. (2014). *The surprising rise of Youtube lyrics videos*. En Cnet. <https://www.cnet.com/news/the-rise-and-rise-of-youtube-lyrics-videos/> [Consulta: 22 de Julio de 2018]

TOURNIER, C. (2016). *El collage como forma artística de expresión contemporánea*. En Blogs.Adobe. < <https://blogs.adobe.com/creative/es/el-collage-como-forma-artistica-de-expresion-contemporanea/> > [Consulta: 25 de Julio de 2018]

CABANES, R. (2015). *8 artistas del collage. En Ssstendhal*. <http://www.ssstendhal.com/magazine/8-artistas-del-collage/> [Consulta: 25 de Julio de 2018]

ULLOA, A. Y ALBISON, I. (2010). *Scott Pilgrim v.s The World*. En artofthetitle. <http://www.artofthetitle.com/title/scott-pilgrim-vs-the-world/> [Consulta: 27 de Julio de 2018]

LANDERIK, L. (2018). *Deep State*. En artofthetitle. <http://www.artofthetitle.com/title/deep-state/> [Consulta: 27 de Julio de 2018]

TANZ, J. (2017). *HOW TV OPENINGS TITLES GOT TO BE SO DAMN GOOD*. En wired. <https://www.wired.com/2017/03/tv-opening-titles-got-damn-good/> [Consulta: 28 de Julio de 2018]

Videos

“Goodnight PunPun” en *Youtube*

<https://www.youtube.com/watch?v=sNB1ARQVbDc>

“A Brief History of Lyric Videos” en *Youtube*

<https://www.youtube.com/watch?v=3P0BKrOIBVM&t=1s>

“Film Dust and Scatches (and a Little extra) – Adobe After Effects Tutorial” en *Youtube*

https://youtu.be/USqw_JltvBg

“RGB Blurred Color Grading Look (Andreas Hem – After Effects CC 2017) en *Youtube*

<https://youtu.be/t1ck2xjCEWQ>

“Green Day –Bang Bang” en *Youtube*

https://www.youtube.com/watch?v=mg5Bp_Gzs0s

“Green Day – Too Dumb to Die” en *Youtube*

https://www.youtube.com/watch?v=qh7QJ_jLam0

“Berri Txarrak -Denaz Ez Du Balio” en *Youtube*

<https://www.youtube.com/watch?v=2FPqWgxUA4U>

“The Revivalists – It Was A Sin (Official Lyric Video)” en *Youtube*

<https://youtu.be/C5N52D5ytkQ>

Trabajos académicos

ARMAND, F. (2016). *Dirección y producción en equipo de un episodio piloto para una serie de animación 2d*. Trabajo Final de Grado. Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.

HERNÁNDEZ, A. (2017). *Creación de un videoclip animado*. Trabajo Final de Grado. Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.