

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# “Silence Zone: Proceso de animación y diseño para la creación de un relato audiovisual”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:  
**Julia Carrión Guillamón**

Tutor/a:  
**Beatriz Herráiz Zornoza**

**GANDIA, 2020**

## **RESUMEN**

Este trabajo forma parte del proyecto que se ha llevado a cabo de forma colaborativa, en el cual, asumimos el reto de crear un videoclip en base a la canción *Silence Zone* del grupo de música *MILC*. Así, el trabajo que se desarrolla a continuación se ha centrado en la realización de los grafismos y animaciones que aparecen en este videoclip, contribuyendo a que el producto final sea llamativo. En concreto, en este trabajo se desarrolla toda la imagen gráfica del videoclip, la cual se divide en dos: una parte estática, es decir, toda la parte gráfica que se ha difundido en redes sociales y *merchandising*; y una parte audiovisual, la cual hace referencia a la realización de los grafismos y animaciones que forman parte de este relato audiovisual. Todo este proceso creativo ha sido consensuado por parte del equipo en el que, cada una de las personas que lo componen, desarrollan un trabajo diferente.

## **PALABRAS CLAVE**

Relato audiovisual, neoexpresionismo, animación 2D, rotoscopia, *scribble*.

## **ABSTRACT**

This work is part of the project that has been executed collaboratively, in which we take on the challenge of creating a videoclip based on the song *Silence Zone* by the music group *MILC*. Thus, the following work has been focused on/ is focused on the realization of the graphics and animations that appear in this video clip, contributing to make the final product more striking. In this way, the development of the graphic image of the videoclip which has been carried out is divided into two: a static part, that is, all the graphic part that has been disseminated on social networks and merchandising; and an audiovisual part, which alludes to the realization of the graphics and animations that are part of this audiovisual story. This whole creative process has been agreed by the team in which each member develops a different work.

## **KEYWORDS**

Audiovisual story, neo-expressionism, 2D animation, rotoscopia, scribble.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1. OBJETIVOS.....</b>	<b>6</b>
<b>1.2. METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
<b>2. REFERENTES VISUALES Y ESTILO DEFINITIVO .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. CORRIENTES ARTÍSTICAS.....</b>	<b>8</b>
2.1.1. Fovismo .....	8
2.1.2. Cubismo .....	9
2.1.3. Expresionismo .....	11
2.1.4. Neoexpresionismo .....	12
<b>2.2. RUFFMERCY Y THE LINE, INTERVENCIÓN ARTÍSTICA ANIMADA .....</b>	<b>13</b>
<b>2.3. ESTILO DEFINITIVO .....</b>	<b>16</b>
2.3.1. El ruido y la furia de Jean-Michel Basquiat .....	16
2.3.2. Concepto visual .....	19
<b>3. CASO PRÁCTICO: CREACIÓN DE SILENCE ZONE.....</b>	<b>20</b>
<b>3.1. TÉCNICAS Y MATERIALES .....</b>	<b>21</b>
3.1.1. Rotoscopia y efecto <i>scribble</i> .....	21
3.1.2. <i>Dripping</i> y <i>Action Painting</i> .....	23
<b>3.2. PHOTOSHOP COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO.....</b>	<b>24</b>
3.2.1. Secuencia de animaciones de títulos y créditos .....	26
3.2.2. Secuencia de animaciones usando la técnica <i>scribble</i> .....	28
3.2.3. Secuencia de animaciones en 2D.....	29
<b>3.3. FASES EN LA CREACIÓN DE SILENCE ZONE.....</b>	<b>30</b>
3.3.1. PREPRODUCCIÓN .....	31
3.3.1.1. Creación de imagen gráfica .....	31
3.3.1.2. Crowdfunding .....	33
3.3.1.3. Línea temporal y concepto visual .....	34
3.3.1.4. Guion técnico conceptual de animaciones.....	35

3.3.2. PRODUCCIÓN .....	37
3.3.2.1. Pruebas de animación .....	37
3.3.2.2. Guion técnico final de animaciones.....	38
3.3.3. POSTPRODUCCIÓN.....	40
3.3.3.1. Animación 2D.....	40
3.3.3.2. Título, capítulos y créditos.....	43
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>47</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>49</b>
<b>6. ANEXOS .....</b>	<b>52</b>
<b>a. ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>52</b>
<b>b. VIDEOCLIP <i>SILENCE ZONE</i>.....</b>	<b>54</b>
<b>c. GUIÓN TÉCNICO CONCEPTUAL DE ANIMACIONES.....</b>	<b>54</b>
<b>d. GUIÓN TÉCNICO FINAL DE ANIMACIONES.....</b>	<b>54</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

Escuchar música ya no es suficiente. Hoy la música se escucha y se mira. Así nace la idea de videoclip: una manera de poder distribuir la música de forma diferente además de poder conectar con el público de un modo más sencillo. Música e imagen suponen un camino a la expresión, por ello, cuando ambos conceptos se juntan en la idea de “videoclip”, descubrimos un nuevo escenario en el que poder experimentar y fluir. Así, los videoclips los podemos ver como la evolución del arte audiovisual en estado puro, donde se puede crear de cualquier manera imaginable.

Este escenario en el que todo vale ha ido incorporando elementos con el paso del tiempo, como, por ejemplo, la animación. Aparte de películas o series de televisión, la animación podemos verla ahora en muchos otros campos audiovisuales. Es así como la animación se ha colocado, además, en el mundo del vídeo musical, existiendo hoy en día una gran cantidad de ejemplos musicales memorables donde se puede ver esta técnica. La idea de videoclip ya no es representar la historia de la canción a través de las imágenes, sino también transportar al espectador dentro de un mundo mágico y utópico, transformando esta pieza en algo memorable.

El vídeo de *Take On Me* (1985) del grupo musical noruego *A-Ha*, forma parte de los vídeos anteriores a los años 90 que han logrado superar los 1.000 millones de reproducciones en la plataforma de *YouTube*. Hasta el momento, según la revista musical *Billboard*, solo lo había conseguido *November Rain* (1991), de *Guns n' Roses*, y *Bohemian Rhapsody* (1975), de *Queen*. La canción *Take On Me*, con su mezcla de imagen real con animación, ha conseguido ocupar este tercer lugar.

Así, son cada vez más los artistas que optan por la animación dentro de sus creaciones audiovisuales para terminar de pulir y perfeccionar cada uno de sus vídeos. Artistas como *Coldplay*, *Duft Punk* o *Foster The People* han recurrido a la animación para la creación de sus videoclips, convirtiéndose estos las creaciones más reconocidas de su carrera profesional. Es más, hay grupos musicales en los que sus videoclips se basan únicamente en la animación, haciendo que el conjunto de su identidad musical sea reconocido por ello, como es el caso del grupo *Gorillaz*.

A raíz de esto, el proyecto que presentamos es la **realización de un relato audiovisual en base a la canción *Silence Zone*** del grupo de música *MILC*. Para ello, hemos abordado tres partes fundamentales dentro de este trabajo global, el cual se divide en: dirección y fotografía, dirección de arte y, por último, realización y dirección de animaciones en *Silence Zone*, desarrollándose en profundidad esta última parte en el trabajo que se presenta a continuación.

## **1.1. OBJETIVOS**

De manera colaborativa, aceptamos el reto de crear un relato audiovisual dentro del género de videoclip. Así, se asume como objetivo principal de este trabajo la **realización del grafismo y las animaciones que forman parte de este**, contribuyendo a que el producto final sea original y llamativo. Por ello, los objetivos secundarios que se propusieron para idear esta parte del proyecto fueron:

En primer lugar, explorar las corrientes artísticas pertenecientes a las vanguardias que más han influido en este proyecto. Además, conseguir una imagen gráfica acorde con el espíritu y los valores del grupo *MILC* y la canción *Silence Zone*, creando así todas las piezas que requiere esta imagen gráfica, incluidos los materiales de *merchandising*. Finalmente, desarrollar las piezas de animación y grafismos necesarias para el desarrollo del videoclip, experimentando y poniendo en práctica los principios y técnicas de animación, utilizando herramientas como el *software* de edición de imagen *Photoshop* y la tableta gráfica.

## **1.2. METODOLOGÍA**

En este trabajo se ha llevado a cabo el desarrollo de una imagen gráfica, la cual podemos dividir en dos partes: una parte estática, referente a la imagen difundida en redes sociales y creación de *merchandising*; y una parte audiovisual, referente al desarrollo de animaciones dentro de *Silence Zone*.

Para conseguir estos resultados, el proceso se ha estructurado en las tres fases fundamentales que caracterizan todo trabajo audiovisual:

En primer lugar, la fase de preproducción. En esta parte se ha llevado a cabo un trabajo de investigación a través de las diferentes corrientes artísticas pertenecientes a las vanguardias, de las que toman influencia las animaciones realizadas. Además, se ha desarrollado la imagen gráfica, referente a la creación del diseño, donde se han visto reflejado el espíritu que caracteriza a *MILC* a través de la canción *Silence Zone*.

En segundo lugar, la fase de producción. Es aquí donde se da comienzo a la práctica y experimentación de las diferentes técnicas de animación que han formado parte del diseño, utilizando el programa de *Photoshop* y la tableta gráfica como principales herramientas de trabajo. Pero esta tarea no habría sido posible sin un guion técnico que sirviera de guía a la hora de desarrollar las animaciones.

Y, por último, la fase de postproducción. Es aquí donde se encuentra el grueso de la metodología de este trabajo, pues, una vez que disponemos del material grabado y decididas las técnicas de animación que se quieren llevar a cabo, se pone en marcha el desarrollo de cada una de las animaciones definitivas, dando forma a cada uno de los elementos grabados.

Finalmente, se han conformado todas las animaciones utilizando dos técnicas principales: rotoscopia y técnica *scribble*, cada una de estas aplicadas con una finalidad diferente. La rotoscopia ha sido empleada para realizar la animación en 2D, mientras que la técnica *scribble* se ha utilizado para desarrollar las animaciones por encima de la imagen.

## **2. REFERENTES VISUALES Y ESTILO DEFINITIVO**

La animación que tendrá lugar dentro de este proyecto será de dos tipos diferentes: una primera animación aplicando la técnica *scribble*, la cual se desarrolla por encima de la imagen; y una segunda animación que se realiza desde cero, es decir, una animación en 2D poniendo en práctica la rotoscopia, una técnica de animación que consiste en ir dibujando *frame a frame* por encima de la imagen.

Las características serán: colores vivos y muy contrastados, figuras y trazos que expresen emociones, mucho movimiento y supresión de figuras tradicionales, esto es, la utilización de manchas, trazos etc. No buscamos figuras claras, sino suciedad y expresividad.

A raíz de esto, se tomará como referente principal los movimientos artísticos pertenecientes a las **vanguardias europeas**. Las corrientes artísticas que pertenecían a este conjunto tenían como principal objetivo **romper con la tradición y buscar nuevas vías de innovación artística**. (Imaginario, 2018). Además, se han tomado como objeto de estudio videoclips animados, analizando así las técnicas utilizadas en cada uno de estos, observando que es lo que aportan cada uno de ellos dentro del conjunto audiovisual.

## **2.1. CORRIENTES ARTÍSTICAS**

La principal característica del vanguardismo es la libertad de expresión, la cual se manifiesta desordenando los factores creativos y enfrentándose a temas tabúes. Así, los movimientos artísticos revisados y que sirven de fuente de inspiración a la hora de realizar las animaciones serán, en su gran mayoría, pertenecientes al **vanguardismo: el fovismo, el cubismo y el expresionismo**. Sin embargo, en relación con estas corrientes, surgirá el **neoexpresionismo**, una nueva forma de expresionismo que resurgió en los años 80 con el fin de adaptar las corrientes artísticas de la época a los nuevos conceptos de la época. (De Micheli, 2002).

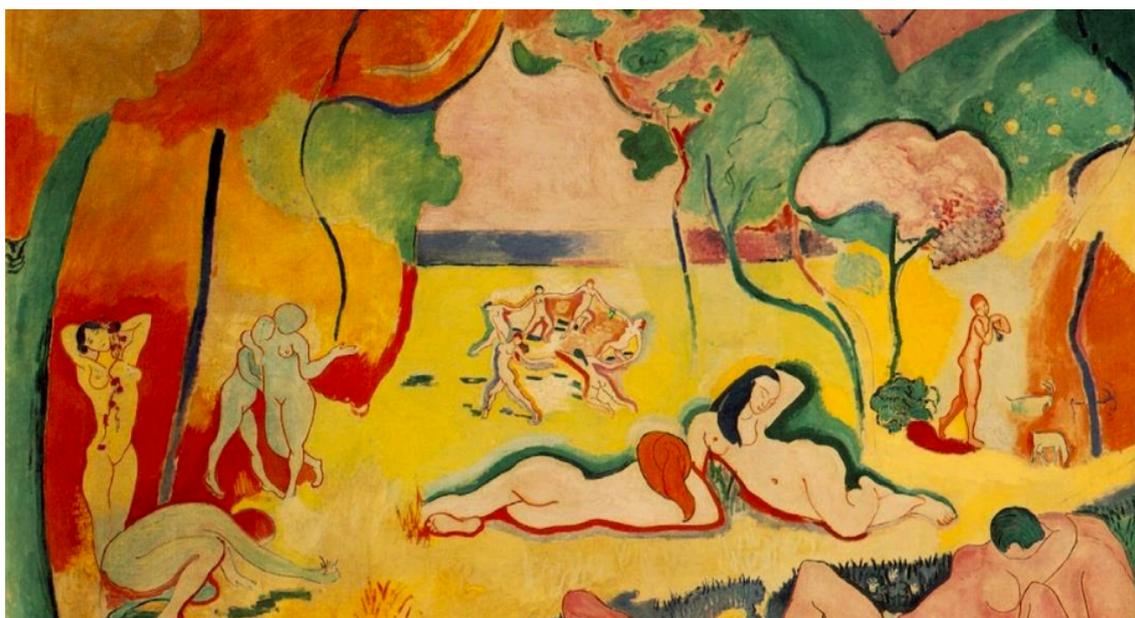
### **2.1.1. Fovismo**

El fovismo fue un movimiento pictórico originado en Francia que se desarrolló a comienzos del siglo XX. Esta corriente usaba e incluía características de movimientos artísticos próximos. (RAE, 2019).

El color fue su centro de creación y solo aplicaban colores puros en el lienzo, persiguiendo con esto devolver claridad a la pintura. Dan tanta importancia al color que se olvidan de aspectos como el modelado, el claroscuro o la perspectiva. Así, la técnica fovista, emplea toques rápidos y enérgicos, trazos duros y discontinuos. Su principal objetivo era dar sensación de espontaneidad. (HA!, s.f).

Los artistas fovistas pintaban conforme a su moralidad, métodos expresivos y de enseñanza con el fin de dar pureza a la pintura. Es decir, no les importaba salirse de las formas tradicionales y caer en la deformación de la realidad siempre que fuesen fieles a los principios expresivos de la pintura. (Máxima, 2019).

Este movimiento artístico estaba representado por artistas como Henri Matisse y André Derain.



*Figura 1. La alegría de vivir, 1906. (Henri Matisse).*

### **2.1.2. Cubismo**

El cubismo es una tendencia pictórica nacida en Francia entre 1907 y 1924. Su exponente más conocido es el pintor y escultor Pablo Picasso (1881 – 1973). (Carrasat, P.F.R y Marcadé, I., 2004).

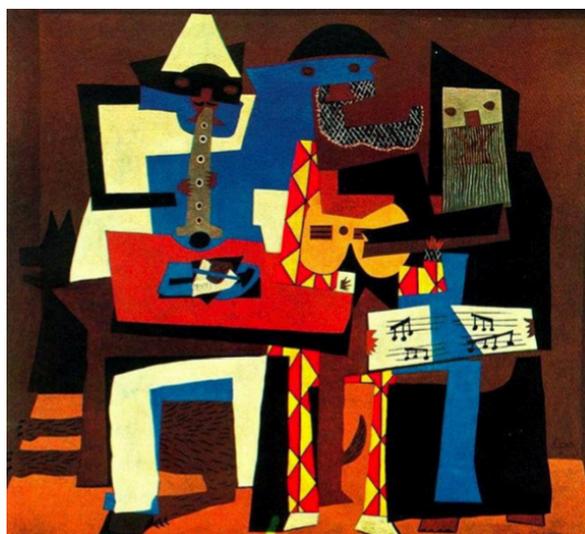
El cubismo se ha considerado una de las corrientes cruciales en el desarrollo de las artes contemporáneas ya que abrió camino a las vanguardias europeas del siglo XX a través de la ruptura de los patrones tradicionales hasta la época. “Cuando hacíamos cubismo, no teníamos intención de hacer cubismo, sino únicamente expresar lo que teníamos dentro” afirmaría Pablo Picasso. (Máxima, 2019).

La intensidad e importancia que daban los artistas fovistas a sus obras no fue de interés para los cubistas. Estos optaron por colores más apagados (grises, verdes y marrones) y con baja luminosidad. La idea era que su arte fuera menos imitativo de la realidad. (Máxima, 2019).



*Figura 2. Guernica, 1937. (Pablo Picasso).*

Más tarde surge el cubismo sintético (1912 – 1914), una nueva tendencia donde los cuadros cubistas presentarán colores más vivos y el estilo se volverá más figurativo. Así, el nacimiento de este movimiento se asocia con la llegada de George Braque, abriendo camino a los primeros collages, una técnica que Picasso y el mismo Braque desarrollarían. (Máxima, 2019).



*Figura 3. Los tres músicos, 1921. (Pablo Picasso).*

El cubismo apostará por una perspectiva múltiple, donde las formas geométricas pasan a representar la naturaleza, abandona la apariencia real de las cosas prefiriendo abordarlas desde lo que se conoce de ellas. (Máxima, 2019).

Así, una de las características cruciales de los cuadros cubistas es la **polidimensionalidad**, es decir, la representación de algunos objetos desde un punto de vista distinto al del resto de la obra, creando así una alteración de la perspectiva clásica.

### **2.1.3. Expresionismo**

El expresionismo fue un movimiento cultural que surge en Alemania a principios del siglo XX. (RAE, 2019). Busca la expresión de los sentimientos y las emociones del autor más que una representación de la realidad. Manifiesta el lado pesimista de la vida provocado por las circunstancias de la época. El lado oculto de la modernización, la alienación y el aislamiento se mostró en las ciudades. Los artistas creyeron que debían entender estos sentimientos más íntimos del ser humano y representarlos. Así, la angustia existencial será el principal motor de su estética. (Arte España, 2010).

Se busca potencializar el impacto emocional del observador, exagerando y distorsionando los temas. Representan estos temas preocupándose de la naturaleza interior que se despierta en el espectador y no en la realidad exterior.



*Figura 4. El Grito, 1893. (Edvard Munch).*

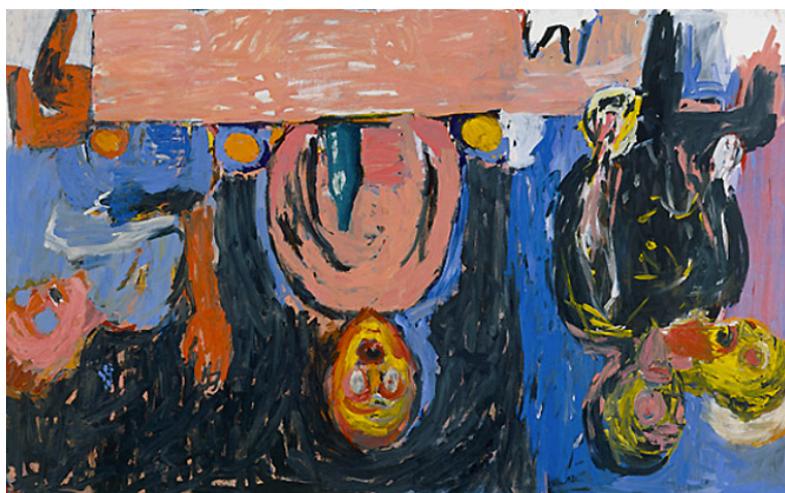
La fuerza expresiva se representa a través de los colores vivos y fuertes, las alteradas formas y la agresiva composición, de tal manera que las obras que se muestran

siempre reproducirán una escena dramática, una tragedia interior, de ahí que los personajes más que seres humanos reales se representen como formas que se alejan de la anatomía humana. (Arte España, 2010).

#### 2.1.4. Neoexpresionismo

El término “neoexpresionismo” hace referencia a uno de los últimos movimientos del arte contemporáneo que surge entre finales del siglo XX (a finales de los setenta y principios de los ochenta). Los neoexpresionistas reavivaron sus pinturas con colores vivos, además de aportar pinceladas del cubismo, el expresionismo alemán, el fovismo o el arte pop. Esta corriente fue vista como una acción contra el minimalismo y el arte conceptual durante la década de los setenta. Así, este movimiento integró una gran variedad de estilos de pintura con los que compartía muchas características, entre ellos, la expresividad extrema del color, un tema figurativo, una importante actividad superficial y un exceso de texturas. (Collins, 2019).

A pesar de todas las características que se recogen dentro de este movimiento, la multiplicidad de estilos que encontramos dentro del término neoexpresionismo nos hace ver que no hay un acuerdo claro sobre qué es lo que forma exactamente el arte neoexpresionista. (Collins, 2019). El estilo general de la pintura neoexpresionista está marcado por los colores vivos y los contrastes, brochazos rápidos y violentos, un tema distorsionado y una técnica espontánea: el *dripping*, pinceladas gestuales aplicadas de forma violenta sobre la tela. (Sienra, 2019).



**Figura 5.** *La cena en Dresde, 1983.* (Georg Baselitz).

En Estados Unidos, más concretamente en Nueva York, se extendió con éxito las obras neoexpresionistas alemanas, ejerciendo influencia dentro de los artistas neoyorkinos. Pero en Estados Unidos, los artistas desarrollarán sus obras de otra manera diferente, es decir, realizando una obra menos homogénea. (Grindell, 2006).

Entre artistas estadounidenses destacamos a Keith Haring y Jean-Michel Basquiat. Sus obras mezclaban temas como el humor, la ironía o la agresividad. Además, utilizaban colores básicos muy saturados, formando formas planas, como Basquiat, u obras con líneas y contornos muy contrastados como Haring. (Masdearte, 2020).



**Figura 6.** *Silence Equals Death*, 1989. (Keith Haring).



**Figura 7.** *The Field Next to the Other Road*, 1981. (Jean-Michel Basquiat).

## **2.2. RUFFMERCY Y THE LINE, INTERVENCIÓN ARTÍSTICA ANIMADA**

Además de tomar como referentes corrientes puramente pictóricas, también han sido estudiados los videoclips. Estos, han sido seleccionados por la particularidad de sus animaciones, pues son el protagonista indiscutible de estas creaciones audiovisuales. De esta manera, se han escogido como objeto de estudio en concreto las creaciones del director de animación Russ Murphy, más conocido como *RUFFMERCY*; y el estudio londinense de animación *The Line*, analizando concretamente el videoclip *Aunque es de noche* (2017) de la cantante española Rosalía.

*Aunque es de noche* (2017) de la cantante Rosalía es un videoclip en el que encontramos una serie de animaciones realizadas *frame a frame* con pincel, creada por el estudio londinense *The Line* y en concreto como animadores de este videoclip a Iria López y Daniela Negrín Ochoa. (Escuderos, 2018).

La técnica que más destaca en este videoclip es la animación realizada *frame a frame* con la herramienta de pincel. Esta técnica, actualmente, es más conocida como *animated drawing* o técnica *scribble*. Así, estas animaciones son utilizadas hoy en día para la creación de créditos iniciales de series y películas, pero también se ha llevado al campo del videoclip, como vemos en el videoclip *Aunque es de noche*.

Se puede ver cómo a lo largo de este videoclip se desarrollan animaciones con esta técnica. Los garabatos van creciendo y siguen la acción de los objetos que van apareciendo en escena, creando una atmósfera de expresividad dependiendo del momento en el que se encuentre el videoclip.



Figura 8. Fotogramas del videoclip "Aunque es de noche" de Rosalía, 2017.

Esta técnica de *animated drawing* se desarrolla fotograma a fotograma pues, se crea una capa por encima de la imagen del videoclip en la cual se va dibujando con el pincel. Así, van pasando los fotogramas y se va creando un movimiento con las distintas animaciones. Como podemos observar, poner en práctica esta técnica supone una gran carga de tiempo por el largo proceso de elaboración, aunque ofrece resultados originales y hoy en día se recurre muchas veces a ella. (Escuderos, 2018).

Russ Murphy, más conocido como *RUFFMERCY*, es un director de animación en Bristol el cual trabajó haciendo gráficos para cadenas como MTV o Nickelodeon. Por aquel entonces, las cosas estaban basadas en vectores “Solía pasar horas refinando mis proyectos hasta el punto en el que la única persona que notaría los detalles sería yo”, dice Russ Murphy. (Munday, 2014).

Fue en 2011 cuando las cosas cambiaron para él puesto que se le pidió que realizase un video musical dibujando por encima de las imágenes grabadas.

Según la autora Laura Isabella (2018), Russ Murphy afirmó:

La única forma de hacerlo era mediante el uso de una tableta *Wacom* en *Photoshop*. Este fue un gran punto de inflexión para mí, ya que me separé de aspirar a la perfección y abracé la soltura del dibujo y la creación de marcas nuevamente. Mis cuadernos de bocetos y cualquier hoja de papel cerca de mí siempre estaban cubiertos de garabatos, pero nunca conecté mi trabajo digital con ese proceso hasta que tomé un lápiz *Wacom* y comencé a garabatear sobre videos.

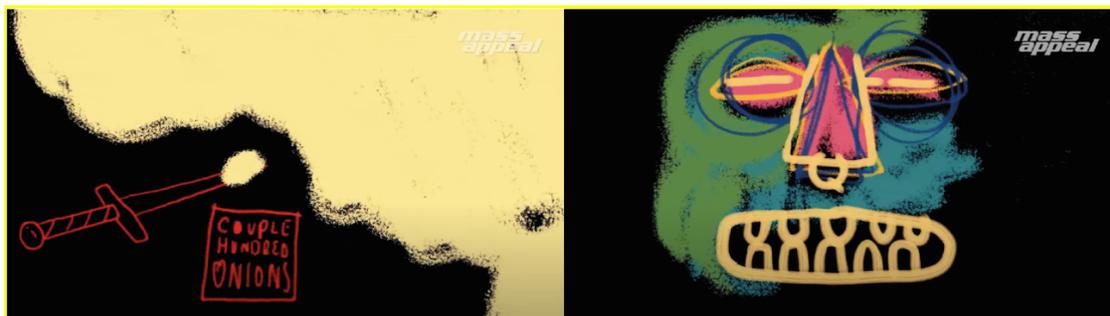


Figura 9. Fotogramas del videoclip "Old English" realizado por RUFFMERCY.

La música es la principal fuente de inspiración para Russ, además de artistas como Basquiat, Hockney y Cleon Peterson, y, además, el dibujo de niños pequeños que rompe las reglas. (Isabella, 2018).

El animador *RUFFMERCY* ha trazado su camino en la industria de los videos musicales durante los últimos años gracias a sus llamativas creaciones para artistas del mundo de la música *underground*. Desarrolla un estilo crudo, con un enfoque distintivo de animación esquemática (garabatos) sobre el vídeo, volviéndose esta una estética que se ha vuelto popular dentro de los fanáticos de este formato. Así, todos los trabajos de *RUFFMERCY* son desarrollados a mano, utilizando una tableta gráfica como herramienta de trabajo y los *softwares* de edición de *Photoshop* y *After Effects*. (Munday, 2014).

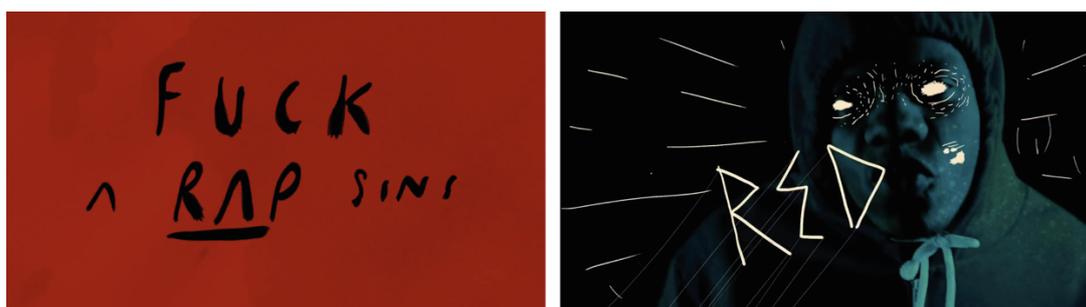


Figura 10. Fotogramas del videoclip "Fuck A Rap Song" realizado por RUFFMERCY.

## **2.3. ESTILO DEFINITIVO**

Tras observar y estudiar las diferentes corrientes artísticas, se ha podido ver como son muchas las similitudes que se encuentran entre ellas. Las características comunes son:

- Colores vivos y altos contrastes.
- Importancia de la expresividad del autor en las obras.
- Omitir las formas realistas y experimentar con formas y objetos poco definidos.
- Utilización de una técnica que busca la espontaneidad.

Sin embargo, será el **neoexpresionismo** junto con **Jean-Michel Basquiat** los principales referentes en los que se basarán las animaciones para la realización de este relato audiovisual.

### **2.3.1. El ruido y la furia de Jean-Michel Basquiat**

Jean-Michel Basquiat, conocido también como *SAMO*, fue un artista estadounidense de ascendencia haitiana y puertorriqueña. Desde finales de los años sesenta, Basquiat revolucionó el mundo del arte contemporáneo. Trabajando en Nueva York, popularizó el arte urbano y llevó el grafiti a las galerías, algo revolucionario que hizo que el atractivo y presuntuoso mundo del arte fuera accesible para todas las clases sociales. Pero fue a partir de 1980 cuando comenzó a dedicarse principalmente a la pintura. (Sienra, 2019).

Basquiat sentía una cierta curiosidad intelectual y una verdadera fascinación por el expresionismo abstracto. Esto junto con sus raíces haitianas y puertorriqueñas fue lo que le llevó a dominar el grafismo gestual. Fue entonces cuando, a través de su trabajo, Basquiat exploró y reflexionó sobre el racismo, representando la historia afroamericana y homenajeando a sus referentes, generando imágenes propias que reflexionaban acerca de las personas negras. (Ramírez, 2015).

Basquiat representó la violencia racista policial a través de diversas pinturas como *Irony of a Negro Policeman (1981)* o *The Death of Michel Stewart*, conocida como

*Defacement* (1983). En esta última obra representó a un grafitero negro asesinado por policías cuando iba de camino a casa. (Ramírez, 2015).



*Figura 11. The Death of Michel Stewart, 1983. (Jean-Michel Basquiat).*

Además del racismo, Basquiat aborda en sus obras otros temas como el primitivismo. El artista había querido siempre viajar a África y fue en 1986 cuando Bruno Bischofberger, su galerista europeo, le organizó una exposición en Costa de Marfil. Sin embargo, en ese viaje, no vio lo que deseaba: “Decepcionado de ver que allí copiaban el arte occidental. Él pensaba que sería más como su trabajo, pero las únicas cosas que se parecían algo a su obra estaban en el exterior de las casas, o eran señales callejeras”, dijo su compañera Jennifer Goode en 1986. (Ramírez, 2015).

El primitivismo de Basquiat era ecléctico, que aleatoriamente cogía influencia del dibujo infantil, el arte tribal, el grafiti y otras formas de arte marginal, de ahí que los materiales y el uso burdo que hace de ellos en sus obras cobre sentido. Puede ser que el éxito de Basquiat se diese por la accesibilidad de la tradición primitivista a través de formas típicas del arte pop. Además, son muchas las referencias de diferentes artistas las que podemos detectar en las obras de Basquiat: Pollock, De Kooning, Jean Dubuffet, Cy Twombly o Pablo Picasso. (Ramírez, 2015).

La ejecución de Basquiat en sus obras muestra una transparencia que deja ver las diferentes fases de elaboración. Esto se puede ver presente incluso en la representación

que hace de los cuerpos, donde a los personajes representados se les muestra su interior anatómico. (Ramírez, 2015).



*Figura 12. Philistines, 1982. (Jean-Michel Basquiat).*

Podemos distinguir tres etapas en la vida artística de Basquiat (Simón, 2008):

**De 1980 a 1982.** Destacan los grafitis sígnicos que muestran visiones callejeras y formas simbólicas de las tradiciones primitivas: máscaras, esqueletos y calaveras.

**De 1982 a 1985.** Obras repletas de conceptos y palabras, imágenes y símbolos primitivos, homenajes a héroes negros y referencias a la sociedad de consumo norteamericana.

**De 1986 a 1988.** Etapa con obras más sofisticadas en cuanto a sus contenidos y una figuración pictórica más compleja. Referencias a las cultura africana, azteca y egipcia además de plasmar también elementos propios de la tradición pictórica europea.

### Primera etapa



*Figura 13. Cráneo, 1981.*

### Segunda etapa



*Figura 14. Hollywood Africans, 1983.*

### Tercera etapa



*Figura 15. King Zulu, 1986.*

El inconformismo es lo que caracteriza la obra de Basquiat. En los años 80, cuando empieza a despegar, estaban latentes el arte conceptual y el minimalismo. El arte es racional y el concepto está por encima de toda expresión. Es aquí cuando Basquiat se enfrenta a los parámetros establecidos dentro del mundo artístico, inspirado y atraído por el neoexpresionismo alemán. (Sánchez, 2018).

Los trazos de grafiti y la cultura urbana se unen con la tradición figurativa europea: los cuadros de Basquiat representan gritos de guerra y poesía. Su ruido y su furia. (Sánchez, 2018).

### **2.3.2. Concepto visual**

Finalmente, entrelazando cada uno de los estilos pictóricos que se han mencionado anteriormente, se han mezclado diferentes aspectos y estilos para realizar una animación propia y atractiva. Por una parte, tendremos los aspectos que marcarán la **animación 2D**, estos son:

- La fuerza instintiva y el color liberado del **fovismo**.
- La esquematización de los objetos y los personajes en formas geométricas del  **cubismo**.
- Apartar la objetividad de la realidad y representar la expresión de los sentimientos y emociones de manera subjetiva como en el **expresionismo**.

Sin embargo, la corriente pictórica que más ha marcado esta animación será el **neoexpresionismo** con los siguientes aspectos:

- Subordinación del realismo de las expresiones simbólicas y estilísticas, frente a la experiencia interior.
- Distorsión de las formas para suscitar la emoción.
- Búsqueda implícita de la novedad y la originalidad.
- Agresividad, temas crudos y crítica social.
- Dibujos muy burdos, cargados de color.

- Utilización de una técnica agresiva, el *dripping*, pinceladas gestuales aplicadas violentamente sobre la zona de trabajo.
- Uso de gamas cromáticas amplias, principalmente con intensos contrastes.

Para los títulos y créditos, la animación está basada en el arte urbano, más concretamente en el grafiti. Además, se han cogido como principal exponente de ambas animaciones a **Basquiat**, tanto sus pinturas como su arte urbano.

En definitiva, la animación presentará figuras coloridas con un fondo cambiante de varios patrones, con dibujos y palabras que ilustran el contenido lírico de la canción.



Figura 16. Inspiración y concepto. Moodboard de las obras de Jean-Michel Basquiat.

### 3. CASO PRÁCTICO: CREACIÓN DE *SILENCE ZONE*

Para el desarrollo de la imagen gráfica que marcará este videoclip se han seguido diferentes etapas: estudio de materiales y técnicas a utilizar, desarrollo de las animaciones con el *software* de edición *Photoshop*, y fases de creación y resultados en *Silence Zone*.

### 3.1. TÉCNICAS Y MATERIALES

Para el desarrollo de este relato audiovisual, tanto los materiales como las técnicas utilizadas han sido puramente digitales, esto es, se ha hecho uso de equipos digitales como ordenadores y cámaras de video. Además, la técnica de animación ha sido desarrollada en *softwares* y programas de diseño, edición de foto y animación como es el programa *Photoshop*.

En este proyecto se busca expresividad y libertad creativa. Es por ello por lo que se escogió la técnica de animación *frame a frame*. Con esta técnica el contenido de cada escenario cambia en cada fotograma. Este tipo de técnica resulta más acertada para animaciones complejas en las que se precisa que el objeto animado cambie en cada fotograma en lugar de moverse por el escenario. (Adobe, 2017).

#### 3.1.1. Rotoscopia y efecto *scribble*

Para empezar a describir en qué consiste la técnica *scribble*, es necesario hablar de su referente y predecesor: la **rotoscopia**, una técnica de animación que consiste en ir dibujando de forma manual el contorno de los objetos que van apareciendo en el escenario fotograma a fotograma, tomando como referencia una secuencia de imágenes de una acción real grabada anteriormente. Así, se consigue el trazado de cada personaje de manera realista y se puede utilizar como referencia para la animación de otros personajes. (Efecto HD, 2008).

Esta técnica tiene su origen a principios del siglo XX, dentro de la animación tradicional. Fue Max Fleischer, precursor de la animación, quien tuvo la idea de grabar a los actores reales con una cámara y después usar sus movimientos como referencia para crear animaciones más realistas y naturales. (Efecto HD, 2008).

La rotoscopia terminó convirtiéndose en una de las técnicas principales a la hora de crear efectos especiales en el cine, donde se vio de gran utilidad el hecho de componer varias capas de imágenes pudiéndose sustituir fondos, retocar los personajes o eliminar objetos de algún escenario. (OK Video, 2020).

Actualmente, esta técnica se utiliza en muchos formatos diferentes como pueden ser documentales de animación o videoclips. Es más, si hay un videoclip que marcó la diferencia tanto a nivel visual y conceptual, fue sin ninguna duda la canción *Take On Me* (1985) del grupo A-Ha, publicado en 1985, donde se hizo uso de esta técnica, la cual supuso una demostración visual muy importante para su tiempo. (MIX FM, 2020).



**Figura 17.** Fotogramas del videoclip "Take On Me" del grupo A-Ha, 1985.

Dadas las grandes posibilidades artísticas que tenemos hoy en día al disponer de dispositivos que nos hacen este trabajo mucho más sencillo, la técnica de la rotoscopia ha tenido diferentes variaciones, entre ellas se encuentra la llamada **efecto scibble**.

Efecto *scibble* o “garabato” en español, es una técnica que consiste en realizar trazos dinámicos que se van transformando conforme avanza una acción, capturando el movimiento de un objeto rápidamente. Esta técnica se utiliza tanto en ilustraciones como en animaciones. Si aplicamos este efecto en un video, consistiría en “garabatear” encima de los videos cuadro a cuadro, dando la sensación de que se va dibujando en la pantalla a tiempo real. (Pereda, 2015).



**Figura 18.** Efecto scibble aplicado en el videoclip "Aunque es de noche", 2017.

### 3.1.2. *Dripping* y *Action Painting*

El *dripping* (del inglés *drip*, gotear) es una técnica pictórica que tiene como fin dejar gotear la pintura sobre el área de trabajo. Se consiguen formas y manchas que el autor irá creando de forma espontánea. En su manera tradicional, el *dripping* se realiza con pinturas acrílicas o esmaltes. (González, 2016).

La técnica del *dripping* pertenece al movimiento llamado *action painting* (pintura de acción, en español). Este movimiento pertenece a la pintura abstracta, la cual nace en el siglo XX junto con Jackson Pollock, pintor estadounidense considerado el principal precursor de este movimiento. A finales de los años 40, Pollock elaboró una gran cantidad de obras con la técnica. (González, 2016).

Se hace uso de los colores y los materiales para expresar velocidad, movimiento o energía. Tiene como finalidad reproducir en las obras la representación de la acción de pintar en sí misma y no una representación de la realidad. (González, 2016).



Figura 19. *La loba*, 1943. (Jackson Pollock).

El *action painting* junto con el *dripping*, son técnicas que abandonan lo tradicional de “pintar con pincel” y se utiliza más la actitud corporal del autor. (Santillana, 2015).

A diferencia del movimiento tradicional, en este proyecto se han desarrollado estas técnicas de forma digital, es decir, utilizando el *software* de edición *Photoshop*. Así, se ha puesto en práctica este procedimiento para la creación de fondos, objetos y personajes, otorgando a la animación expresividad, velocidad y movimiento.

### 3.2. PHOTOSHOP COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO

Después de haber sido estudiadas y revisadas las diferentes corrientes y técnicas pictóricas que se han realizado dentro de este proyecto, se ha hecho uso del *software* de Adobe, *Photoshop*, por dos razones principales:

- **Utilización de pinceles.** Se quería conseguir un efecto de pintura al óleo acorde con las corrientes artísticas en las que nos hemos basado. Con *Photoshop* y sus pinceles personalizables es posible conseguir este efecto y poder aplicar las técnicas artísticas, por lo que nos proporciona una **mayor libertad creativa**.
- **Animación *frame a frame*.** Se busca dar vida a bocetos y videos grabados, por ello, *Photoshop* permite con el uso de uno de sus comandos la animación *frame a frame*. Se pueden poner en práctica las técnicas de animación estudiadas, como son la técnica *scribble*, *dripping* y *action painting*, pintando encima de cada cuadro del vídeo grabado, creando una **animación viva acorde con la música**.

Se han realizado dos tipos de animaciones diferentes: una en la que se ha puesto en práctica la técnica *Scribble*, y otra animación que se ha realizado mediante rotoscopia, añadiendo elementos del *dripping* y el movimiento *action painting*.

Sin embargo, ambas animaciones tienen el **mismo proceso de animación**. Este consta de siete fases:

1. **Crear línea de tiempo de vídeo y trabajar por capas.**
2. **Crear un fondo o referencia.** En esta capa irá el fondo de la animación, a la que llamaremos “Referencia”. Aquí encontraremos, dependiendo de la animación a desarrollar, un fondo (animado previamente) o el vídeo grabado, el cual se utilizará de guía para realizar las animaciones *Scribble* y 2D, mediante rotoscopia.
3. **Escoger pincel adecuado.** Configurar tamaño y color del pincel que se va a utilizar. En este proyecto, se han utilizado los pinceles “*Deharme charcoal*” y “*Watercolor Brush*”, variando su forma y color dependiendo de la animación.

4. **Dibujar.** Trazar encima del fondo animado previamente (animación 2D) o del vídeo (animación *scribble*).
5. **Comando *Onion Skin*.** Se hará uso del comando “*Onion Skin*” o “Papel cebolla” para el desarrollo de cada fotograma. Habilitando esta opción, se podrá ver el contenido del fotograma anterior y se podrá trazar encima haciendo variaciones.
6. **Duplicar capas.** Crear 3 o 4 trazos diferentes de un mismo objeto y duplicarlos para dotar de mayor movimiento a las animaciones sin tener que trazar cada una de ellas.
7. **Realizar un patrón.** Crear una capa anterior a la animación principal, en la cual se pintará fotograma a fotograma otorgándole consistencia.

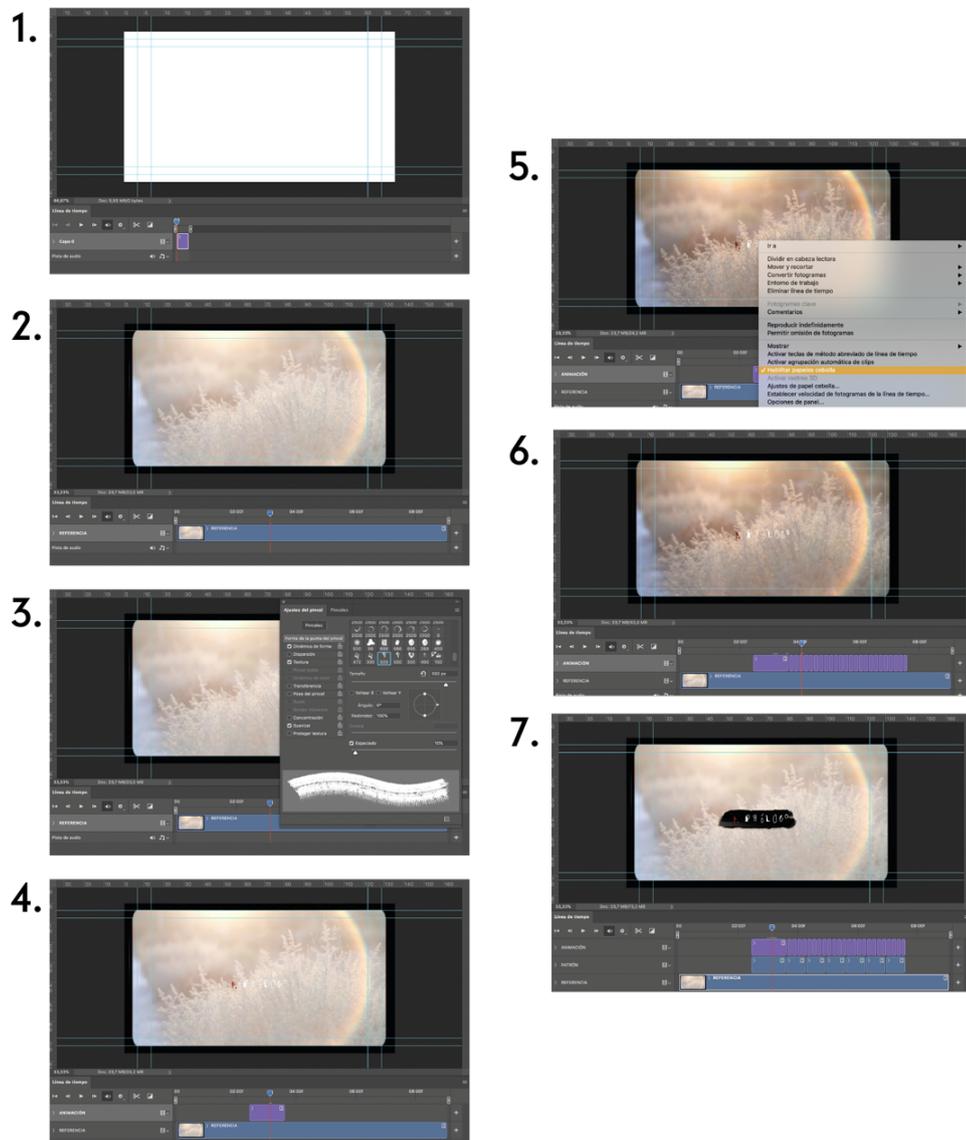


Figura 20. Capturas de pantalla del proceso de animación en Photoshop.

### 3.2.1. Secuencia de animaciones de títulos y créditos

La creación de los **títulos animados** de cada **capítulo** de este relato audiovisual se ha dividido en dos pasos esenciales:

1. **Caligrafía propia.** Creación de tres patrones diferentes intercalados en la línea de tiempo para dar sensación de movimiento.
2. **Patrón.** Elemento con efecto “brochazo” de fondo para dar consistencia y expresividad a las letras que se encuentran en la capa superior.



Figura 21. Fotogramas de los diferentes patrones caligráficos y superposición de estos.

Técnica: *Scribble*.

Referentes: **Basquiat** (caligrafía) y **neoexpresionismo** (elemento fondo).

Por otro lado, la animación realizada para los **créditos** y el **título final** se ha realizado en tres pasos:

1. **Fondo animado.** Crear desde cero una animación compuesta por brochazos y trazos realizados de forma espontánea, realizando diferentes patrones e intercalándolos entre sí.
2. **Borrador.** En este caso, en vez de utilizar la herramienta “pincel mezclador” para desarrollar las animaciones se utilizó la herramienta “borrador”. Se creó una capa superior a la capa de fondo de color negro. A partir de esta, se fue realizando con el borrador las formas deseadas, dejando a la vista de los trazos dados el fondo anteriormente creado. Con esta técnica aportamos dinamismo y movimiento a la animación.
3. **Caligrafía propia.** Creación de tres patrones diferentes intercalados en la línea de tiempo para dar sensación de movimiento.



*Figura 22. Fotogramas de los diferentes patrones de fondo y resultado final.*

Técnica: ***Scribble + Dripping.***

Referentes: **Basquiat** (caligrafía) y **action painting** (fondo animado).

### 3.2.2. Secuencia de animaciones usando la técnica *scribble*

En tres momentos puntuales de este relato, tienen lugar tres animaciones que se desarrollan por encima de la imagen **utilizando únicamente la técnica *scribble***. Esta animación se ha realizado siguiendo un único paso:

1. **Trazado.** Teniendo como base el vídeo grabado, se han ido trazando *frame a frame* contornos y elementos alrededor del objeto protagonista de cada escena, proporcionando expresividad al conjunto de la animación.



*Figura 23. Fotogramas de la aplicación de la técnica scribble.*

Técnica: ***Scribble.***

### 3.2.3. Secuencia de animaciones en 2D

Para realizar la animación en 2D se hace uso de la técnica de rotoscopia: se pinta *frame a frame* cada cuadro partiendo de un vídeo base el cual servirá como referencia. Este tipo de animación se ha desarrollado siguiendo tres pasos:

1. **Fondo animado.** Animación creada desde cero compuesta por trazos y brochazos. Utilización del mismo fondo animado anteriormente creado para los títulos de cada capítulo y los créditos.
2. **Vídeo de referencia.** Grabación de acciones reales que se quieren llevar a animación trazando sobre ellas. Sin embargo, no todas las animaciones 2D realizadas se desarrollarán con vídeo de referencia, solo en aquellas que se precise.
3. **Pincel y borrador.** Se hace uso de ambas herramientas. El pincel lo utilizamos para crear los contornos de los personajes y objetos protagonistas de la acción, mientras que el borrador lo utilizaremos para dar profundidad a estas, dejando ver el fondo animado.

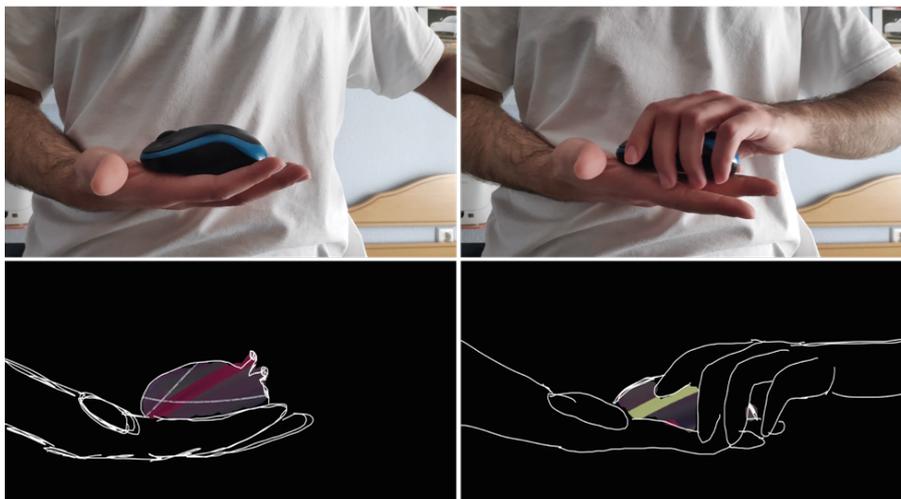


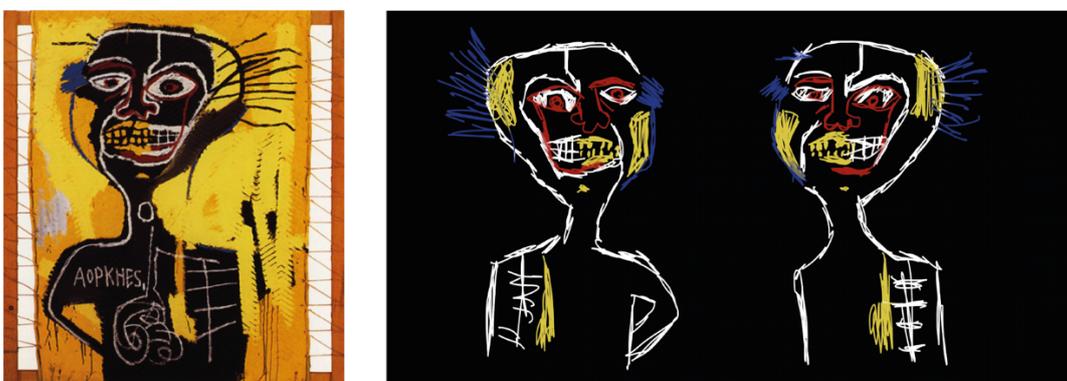
Figura 24. Fotogramas del vídeo de referencia y resultado final de la animación 2D.

Técnica: **Rotoscopia.**

Referentes: **Basquiat** (objetos y personas protagonistas) y *action painting* (fondo animado).

### Características de la **animación 2D**:

- Agresividad, temas crudos y expresiones simbólicas, propias del **neoexpresionismo**.
- Figuras negras con una anatomía abstracta donde se puede ver el interior de ellos, propio de **Basquiat**.
- Recreación del cuadro "**Cabeza**" de **1982** de Basquiat para rendirle homenaje.
- Alusión al tema de la muerte mediante la representación de cráneos, propio de Basquiat.



*Figura 25. Obra "Cabeza" 1982, de Basquiat y fotograma de la animación 2D.*

### 3.3. FASES EN LA CREACIÓN DE **SILENCE ZONE**

El proceso de animación y diseño de la imagen gráfica de este proyecto se ha dividido en tres partes fundamentales:

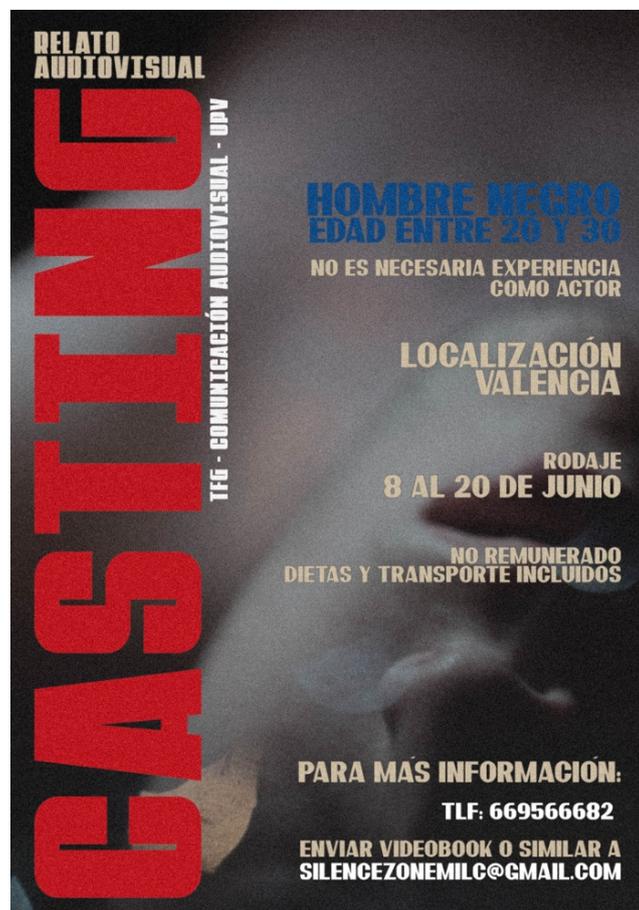
- La fase de **preproducción**, en la que se ha desarrollado la imagen estática de *Silence Zone* junto el guion técnico conceptual de animaciones.
- La fase de **producción**, donde se han puesto en práctica las técnicas de animación que se querían llevar a cabo además de desarrollar el guion técnico definitivo.
- La fase de **postproducción**. Es en esta última fase dónde se ha desarrollado la imagen gráfica audiovisual, referente a las animaciones y grafismos finales, unificando así todo lo estudiado anteriormente.

### 3.3.1. PREPRODUCCIÓN

En esta fase se lleva a cabo la búsqueda de los actores protagonistas, la creación de la imagen gráfica estática para *Silence Zone* de MILC, referente a la parte difundida en redes sociales y *merchandising*; y la preparación del proceso de animación.

#### 3.3.1.1. Creación de imagen gráfica

En primer lugar, se ha realizado un **cartel de casting** donde se solicitaba la participación de un actor. Este sería el principal protagonista del relato audiovisual. Así, el cartel se publicó y distribuyó por redes sociales.



*Figura 26. Cartel de casting.*

El diseño del cartel se decidió hacer en base al estilo visual que se desarrolló en la parte del rodaje, es decir, una estética que hace referencia al **nuevo extremismo francés**, donde podemos destacar al director de cine Gaspar Noé.

Para la creación de la imagen gráfica estática de *MILC*, contactamos directamente con las tres personas que componen este grupo: el bajista y cantante Diego Mesa, el batería y teclista Daniel Albelo, y el guitarrista Antonio Estévez.

Diego, Daniel y Antonio, todos de las Islas Canarias, se mueven entre diferentes géneros musicales, entre los que destacan el rock, el punk, la psicodelia, el jazz, el *new wave* y el garaje. Fluctuar entre estos estilos hace que *MILC* esté marcado por su versatilidad y evolución, por lo que niegan encasillarse en un estilo en concreto.

*Silence Zone* nace con el propósito de hablar sobre un sentimiento de los propios autores: un sentimiento de pertenencia a un lugar determinado.

Una especie de enamoramiento irracional que sientes por un pueblo/ciudad/sitio. Esta conexión extraña, nos había suscitado mucha curiosidad, debido a que una persona puede manifestar su amor por un lugar, pero este nunca responderá a dichas manifestaciones, por eso decidimos llamar a la canción *Silence Zone*.

(*MILC*, 2020).

Con la información proporcionada por el grupo acerca de *Silence Zone*, se escogieron diferentes puntos que marcarían el diseño de la imagen gráfica:

- **Pertenencia a un lugar determinado.** En el caso de *MILC*, las Islas Canarias, más concretamente en Tenerife, donde se grabó el videoclip de uno de sus temas, *La Cueva* (2019), y del cual se ha extraído el fotograma clave para realizar la imagen gráfica.
- **Estilo *new wave* y psicodelia.** Dentro de todos los estilos musicales en los que *MILC* se desarrolla, se escogieron para la realización de la imagen gráfica el estilo *new wave*, término que engloba varios estilos de pop/rock; y psicodelia, movimiento musical que pretende manifestar lo que provocan las drogas alucinógenas.

Se realizaron tres diseños diferentes a partir del fotograma extraído del videoclip *La Cueva* (2019) con el fin de poder representar en cada uno de los diseños un estilo diferente pero que, aun así, mantuviese su identidad, es decir, poder representar los dos estilos de música escogidos en cada uno de los diseños realizados.



Figura 27. Diseños para la imagen gráfica de Silence Zone.

### 3.3.1.2. Crowdfunding

Dentro de la etapa de producción se preveían muchos costes de material: vestuario, atrezzo, maquillaje, decorados, etc. Por ello, se decidió realizar un *crowdfunding*, esto es, una red de financiación colectiva, normalmente online, a través del cual las personas interesadas ayudan a financiar el proyecto obteniendo a cambio una recompensa.

La financiación obtenida fue destinada principalmente para:

- Coste de las **recompensas** del *crowdfunding*.
- **Alquiler de material y espacios.**
- **Costes de producción:** un gran equipo de voluntarios, actores y figurantes. Aunque la participación del equipo fue voluntario, con este *crowdfunding* se pagó el transporte y dietas tanto del equipo como de los actores.

Así, en el caso de este proyecto, las recompensas fueron chapas, bolsas de tela y camisetas con el diseño de la imagen gráfica realizada. Dependiendo de la financiación aportada, la persona obtendría una recompensa u otra.

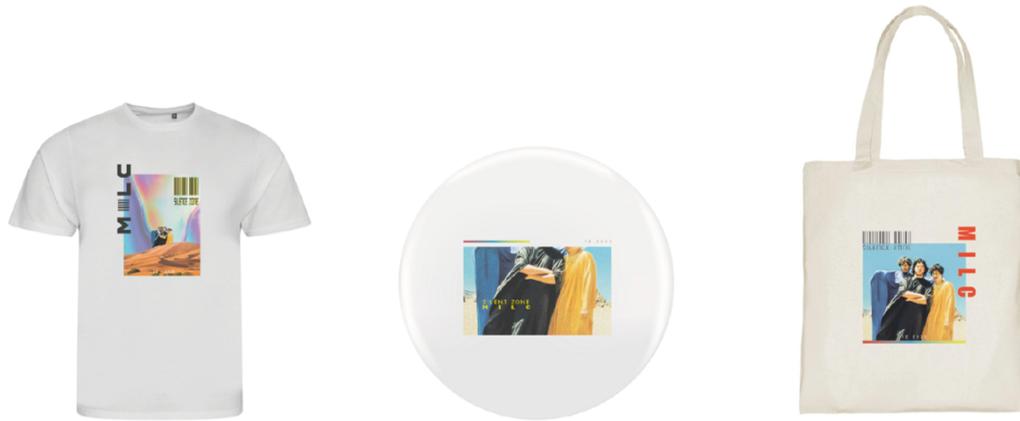


Figura 28. Mockups con los diseños aplicados a los productos.

### 3.3.1.3. Línea temporal y concepto visual



Figura 29. Línea de tiempo y concepto visual en Silence Zone.

En la figura anterior se puede ver representada la línea de tiempo de *Silence Zone* además de un planteamiento de referentes visuales en los que se han basado las animaciones. Además, la creación de esta imagen se ha utilizado, posteriormente, como guía para crear un guion técnico conceptual y, de esta manera, poder ver representada una aproximación a lo que sería el resultado que se quería conseguir.

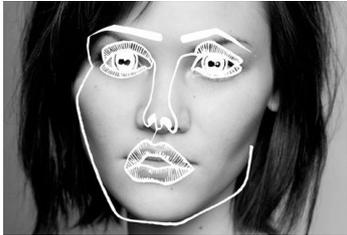
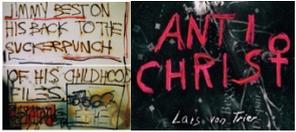
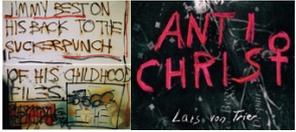
La imagen está dividida en tres colores los cuales hacen referencia a las diferentes animaciones que se encontrarán en el relato: amarillo (animación de capítulos), turquesa (animaciones aplicando la técnica *scribble*), y morado (animación 2D). En la parte inferior, se marca el minuto de comienzo y fin de cada una de ellas, además del intervalo de tiempo que ocupan cada una de estas, mostrada en la parte superior.

Así, se dispone desde el comienzo de la producción del relato un planteamiento e idea visual de cómo se desarrollarán las animaciones, finalmente, en la etapa de postproducción.

### 3.3.1.4. Guion técnico conceptual de animaciones

Se puede ver con más detalle en el Anexo c.

SEC	PLANO	ESCENARIO	ANIMACIÓN	MIN	CONCEPTO
1	1. PRÓLOGO 00:00:00 – 00:00:07				
1.1	2	Casa ÉL	<i>Scribble</i>	00:00:14 00:00:26	
2	2. EL VIAJE 00:01:40 – 00:01:44				
3	3. DOLOR 00:02:48 – 00:02:52				
3.14	26	COCHE	<i>Scribble</i>	00:03:46 00:03:56	

3.16	32	SALÓN casa ELLA	<b>Scribble</b>	00:04:44 00:04:46	
3.17	35	SALÓN casa ELLA	<b>Scribble + Transición a animación 2D</b>	00:04:48 00:04:51	
<b>A.18</b>	<b>1</b>	<b>ANIMACIÓN 2D</b>  Figuras coloridas con un fondo cambiante de varios patrones, con dibujos que ilustran el contenido lírico de la canción.  <b>Rotoscopia y Action Painting</b>		00:04:50 00:05:15	
4	4. DESESPERACIÓN 00:05:16 – 00:05:20				
5	5. EPÍLOGO 00:05:50 – 00:05:57				
<b>TÍTULO FINAL</b>	<b>SILENCE ZONE</b> 00:07:13 – 00:07:23				
<b>FIN</b>	<b>CRÉDITOS</b>  Actores Equipo Agradecimientos Personas del crowdfunding  <b>Scribble y Action painting</b>				 

### 3.3.2. PRODUCCIÓN

Junto con el rodaje, en esta fase se trabaja de forma simultánea en la realización de las pruebas de animación para comprobar así si se pueden llevar a cabo las técnicas previstas hasta el momento. Además, se desarrolla el guion técnico definitivo de las animaciones, con los fotogramas reales en los que comenzaría cada una de estas.

#### 3.3.2.1. Pruebas de animación

Para poder poner en práctica todas las técnicas de animación, se buscó un referente actual en animación para así, imitar sus trabajos con el fin de dominar la técnica. Es así como apareció el artista Russ Murphy o *RUFFMERCY*, uno de los referentes estudiados en el apartado dedicado a los videoclips animados (v.2.2.).

Con los videoclips animados de *RUFFMERCY* como referente, se llevaron a cabo diferentes pruebas de animación intentando imitar sus propios videoclips, con el fin de dominar la técnica, y haciendo variaciones inspiradas en sus vídeos.



Figura 30. Imitación de fotogramas del videoclip "Old English" de RUFFMERCY.

### 3.3.2.2. Guion técnico final de animaciones

Se puede ver con más detalle en el Anexo d.

INFORMACIÓN	ANIMACIÓN	MIN	FOTOGRAMA DE INICIO
<b>1. PRÓLOGO</b>	<p><b>Título animado:</b></p> <p>1. PRÓLOGO</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:00:00 00:00:07</p>	
Casa de ÉL (exterior).	<p><b>Animación sobre imagen:</b></p> <p>Garabatos alrededor de la casa</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:00:14 00:00:26</p>	
<b>2. EL VIAJE</b>	<p><b>Título animado:</b></p> <p>2. EL VIAJE</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:01:40 00:01:44</p>	
<b>3. DOLOR</b>	<p><b>Título animado:</b></p> <p>3. DOLOR</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:02:48 00:02:52</p>	
ÉL y ELLA desde el interior del coche.	<p><b>Animación sobre imagen:</b></p> <p>Garabatos por el salpicadero del coche. Los garabatos siguen el movimiento de sus acciones.</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:03:46 00:03:56</p>	

<p>ÉL y ELLA en el salón. Ella está en el sofá mientras el le pinta.</p>	<p><b>Animación sobre imagen:</b></p> <p>Trazos sobre su cara y cuerpo</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:04:44 00:04:46</p>	
<p>ÉL la dibuja. La cara de ELLA sobre el lienzo.</p>	<p><b>Animación sobre imagen:</b></p> <p>Garabatos que van dibujando la cara sobre el lienzo.</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b> + <b>Transición con animación 2D</b></p>	<p>00:04:48 00:04:51</p>	
<p><b>ANIMACIÓN 2D</b></p>	<p>Técnica: <b>Rotoscopia</b> + <b>Action Painting Dripping</b></p>	<p>00:04:50 00:05:15</p>	
<p><b>4. DESESPERACIÓN</b></p>	<p><b>Título animado:</b></p> <p>4. DESESPERACIÓN</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:05:15 00:05:20</p>	
<p><b>5. EPILOGO</b></p>	<p><b>Título animado:</b></p> <p>5. EPÍLOGO</p> <p>Técnica: <b>Scribble</b></p>	<p>00:05:50 00:05:57</p>	

<p>Título final <b>SILENCE ZONE</b></p>	<p><b>Título animado:</b> SILENCE ZONE  Técnica: <i>Scribble</i> <i>Dripping</i> <i>Action Painting</i></p>	<p>00:07:13 00:07:23</p>	
<p><b>CRÉDITOS</b></p>	<p><b>Letras + fondo animado:</b>  Técnica: <i>Scribble</i> <i>Dripping</i> <i>Action Painting</i></p>	<p>00:07:23 00:09:15</p>	

### 3.3.3. POSTPRODUCCIÓN

Una vez practicada la técnica y disponiendo del material grabado definitivo, se pasa a la fase más importante de este proyecto, la postproducción. Así, en los siguientes apartados incluimos los resultados obtenidos de nuestra propuesta de animación, tanto de cada uno de los elementos protagonistas que aparecen como la descripción de estos.

#### 3.3.3.1. Animación 2D

La animación 2D final se ha dividido en **cuatro partes**. Cada una de estas han representado una **acción diferente** dentro del mismo conjunto, las cuales, han pasado de una acción a otra mediante **cinco transiciones diferentes**.

1. **Retrato.** Se va trazando el contorno del retrato sobre el lienzo hasta que está dibujado por completo. En ese momento, el personaje mira hacia el espectador y se lanza con la boca abierta.
2. **Cráneo.** En mitad del espacio aparece un cráneo el cual gira sobre sí hasta que un objeto le impacta y estalla.

3. **Amantes.** Tomando como referencia la obra de Basquiat, “Cabeza” de 1982, aparecen dos personajes donde uno de ellos le ofrece al otro un corazón que late. En ese momento el segundo personaje lo agarra y lo explota con la mano.
4. **Furia.** Aparece un personaje en primer plano el cual se va alejando poco a poco. En un momento, su expresión facial y corporal cambia para convertirse en un personaje furioso ante el espectador.



Figura 31. Fotogramas de las cuatro acciones en las que se divide la animación 2D.

## TRANSICIONES EN SILENCE ZONE

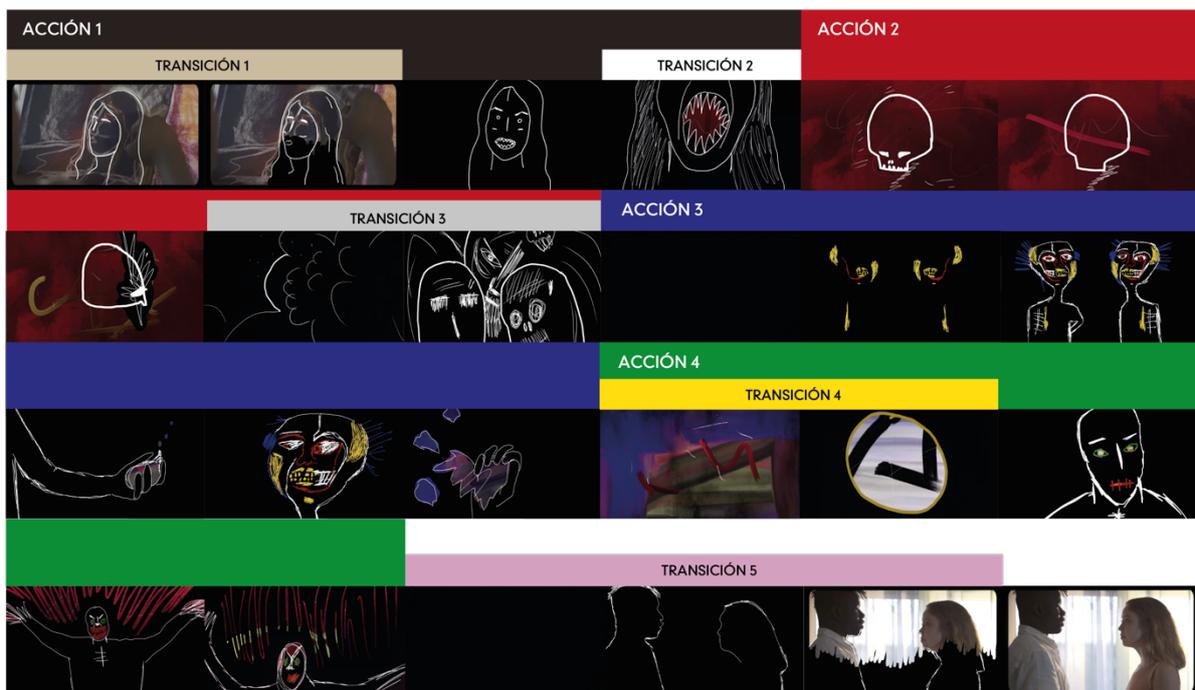


Figura 32. División de acciones y transiciones en la animación 2D.

La elección de colores se ha basado en los referentes artísticos en los que se ha inspirado la animación 2D, es decir, el neoexpresionismo junto con Basquiat han sido los que han marcado las características en este aspecto:

- **Figuras en un fondo negro** como objeto protagonista.
- Utilización predominante de **colores primarios** (rojo, amarillo y azul).
- **Colores del fondo** acordes con el material grabado.

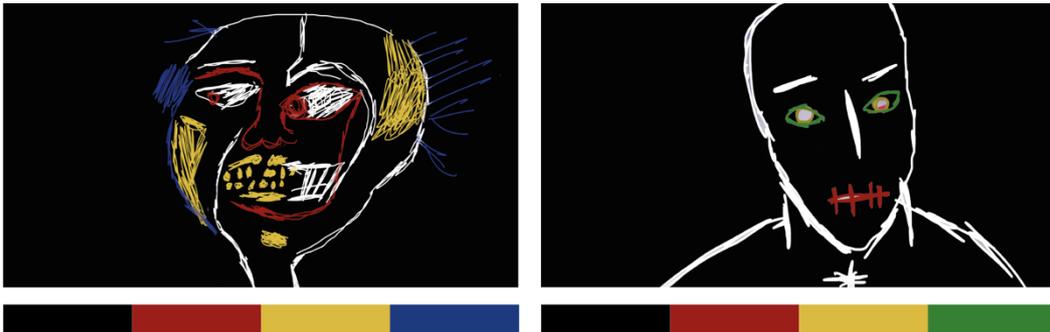


Figura 33. Paleta de colores utilizada para la animación 2D.

IMAGEN REAL



FONDO ANIMADO



Figura 34. Similitud de colores entre imagen real y fondo animado.

BASQUIAT



FOTOGRAMA ANIMACIÓN



Figura 35. Comparación entre la obra "Profit I" 1982, de Basquiat con fotograma de la animación.

### 3.3.3.2. Título, capítulos y créditos

Para la animación de títulos y créditos, se ha llevado a cabo la misma estructura: un fondo/objeto que va cambiando y una escritura superpuesta sobre este. Los colores elegidos para esta parte de la animación se han basado en las tonalidades de las imágenes grabadas.



Figura 36. Moodboard de fotografía, arte y animación.

Para la animación de las palabras se ha cogido de referencia la caligrafía de Basquiat, escogiendo un elemento clave: el **trazado particular de la letra “E”**. Además, se ha añadido un elemento extra en el trazado de las palabras: invertir de forma aleatoria algunas de las letras de cada palabra. Esta caligrafía se ha aplicado en el desarrollo de todas las palabras de la animación.

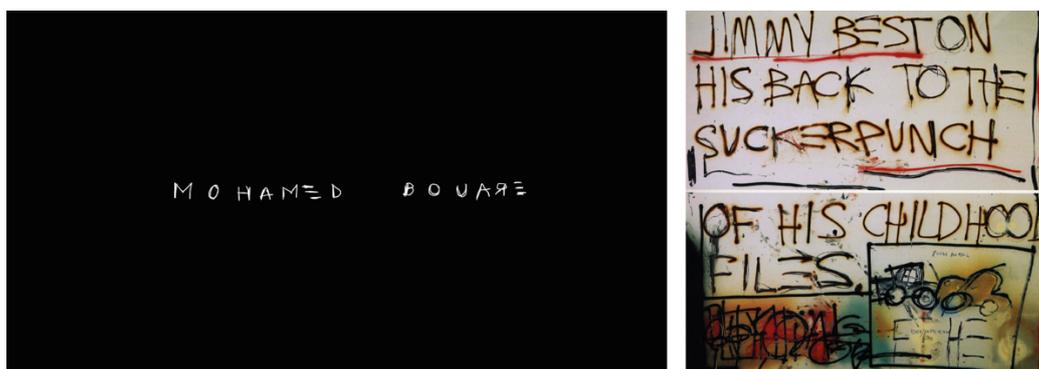


Figura 37. Comparativa entre fotograma extraído de los créditos y grafiti realizado por Basquiat.

Asimismo, se ha agregado, en forma de guiño, otra referencia memorable del artista Basquiat: **la corona**.

*“La corona de Jean-Michel tiene tres puntas, una para cada uno de sus tres linajes reales: el poeta, el músico y el campeón de boxeo”*, según Francesco Clemente, artista y pintor italiano representante del movimiento de transvanguardia.

(It, 2015).



Figura 38. Fotograma extraído de los créditos y obra "Sugar Ray Robinson" donde se muestra la icónica corona de Basquiat.

Para la creación de los títulos de cada capítulo, además de utilizar tres patrones diferentes de caligrafía, se ha añadido un **objeto de fondo**: un “brochazo”, utilizando el color negro. Sin embargo, este cambiará de una forma sutil parpadeante dependiendo del momento en el que aparezca, es decir, los primeros capítulos estarán marcados por los colores beige y azul, y los últimos por los colores morado y rojo, como se muestra en la **Figura 36**, para conseguir una sintonía entre la animación y la fotografía del relato.



Figura 39. Fotogramas de los títulos de cada capítulo + cambio de color.

Tomando como referencia los colores escogidos desde la dirección de fotografía, se han llevado a cabo la realización de un **fondo animado**. Este se ha utilizado tanto en la creación del **título final** como en el desarrollo de los **créditos**. El fondo ha constado de seis escenarios de color diferentes, los cuales han sido modificados hasta 30 veces cada uno para agregarle movimiento.



Figura 40. Fotogramas de los diferentes escenarios que componen el fondo.

Para el desarrollo de unos créditos y título final acordes con la estética de animación realizada, se utiliza el fondo animado subexpuesto a una capa negra, la cual se ha ido borrando *frame a frame* para crear formas, aportándole personalidad, dinamismo y homogeneidad con el resto de las animaciones. Además, como broche final, se ha agregado un corazón que aparece y se desvanece.

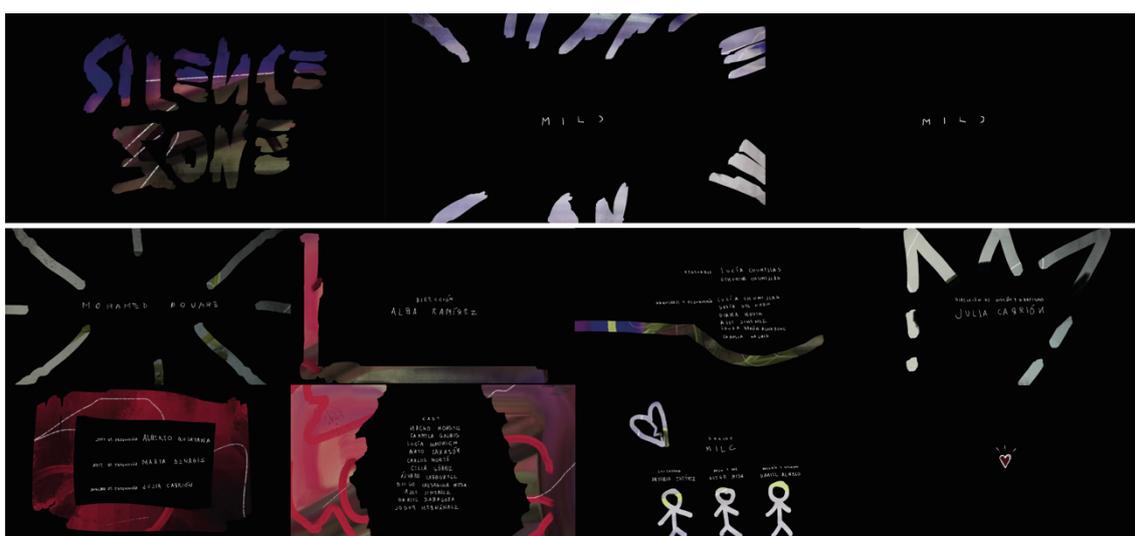


Figura 41. Fotogramas del título final y los créditos de Silence Zone.

#### 4. CONCLUSIONES

Tras la realización de la imagen gráfica en el relato de *Silence Zone*, y el desarrollo de cada una de las partes que componen este proyecto, se han sacado las siguientes conclusiones:

El videoclip se ha convertido en un formato de **experimentación sin límites**, un espacio donde poder dar rienda suelta a nuestra creatividad. Además, tras obtener el resultado final de este relato, hemos podido comprobar que la animación aporta un *extra* de originalidad: la animación permite adentrarnos en mundos imaginados e idealizados para representar cuestiones como el estado de ánimo de los protagonistas, así como sus deseos.

La técnica *scribble* junto con la rotoscopia, se inserta en este proyecto audiovisual como una estrategia que ayuda a modificar la realidad captada por la cámara. Así, mezclar imagen real con la animación es una **técnica innovadora**, la cual es usada cada vez con más frecuencia dentro del escenario audiovisual, como hemos podido comprobar a lo largo de esta memoria.

Se puede afirmar que los objetivos establecidos al principio de este proyecto también se han cumplido con éxito:

- 1. Explorar las corrientes pertenecientes a las vanguardias pictóricas que más han influido en este proyecto.** El estudio de cada una de las corrientes pictóricas nos ha ayudado a la creación de los elementos protagonistas que caracterizan a las animaciones, aportando a la pieza elementos característicos de cada uno de estos movimientos. Tomando como principal exponente a Jean-Michel Basquiat, junto a su corriente, el neoexpresionismo, hemos podido conseguir un relato audiovisual caracterizado por el color, la expresividad y la espontaneidad.
- 2. Crear una imagen gráfica coherente con los valores del grupo y la canción.** Como se ha visto en el apartado dedicado a la creación de la imagen gráfica estática (v. 3.3.1.1.), se ha conseguido plasmar el espíritu de *MILC* y *Silence Zone* a través de la realización de tres diseños diferentes, los cuales, han

representado los ideales principales del grupo: la pertenencia a un lugar determinado; su estilo musical *new wave*; y la psicodelia. Esto, se ha logrado reflejar gracias a la utilización de un fotograma clave perteneciente a *La Cueva* (2019), un videoclip de *MILC* grabado en Tenerife, lugar donde crecieron. Además, la distorsión gráfica y la utilización de colores dentro del desarrollo de la imagen estática, ha logrado conseguir el efecto que caracteriza al estilo *new wave* y la psicodelia.

3. **Crear las piezas de animación y grafismo necesarias para el videoclip.** Se ha conseguido realizar la imagen gráfica global planteada desde el principio de este proyecto, es decir, la parte estática, referente al desarrollo de los diseños utilizados para redes sociales y *merchandising*; y la parte audiovisual, referente a la realización de todas las animaciones y grafismos que caracterizan este videoclip.
4. **Conocer y poner en práctica los principios y técnicas de animación estudiadas.** A través del desarrollo de todas las animaciones y grafismos, se ha conseguido dominar el procedimiento propuesto desde el inicio de este trabajo, estudiado en el apartado referente a las técnicas de animación (v. 3.1.), como son la rotoscopia y la técnica *scribble* principalmente. Además, esta práctica ha dado como resultado el conocimiento de los principios de animación necesarios: velocidades, anticipación y deformación.
5. **Experimentar y poner en práctica las herramientas de *Photoshop* y tableta gráfica.** Tras la realización de cada una de las animaciones, se ha podido explorar todas las herramientas dentro del programa de edición *Photoshop* necesarias para el desarrollo de estas, como puede ser la utilización de la línea de tiempo y el trabajo a través de fotogramas, los cuales nos han permitido trazar la acción necesaria en cada momento del relato. Además, el uso de la tableta gráfica nos ha permitido aportar libertad creativa en la ejecución de cada una de las animaciones.

Finalmente, se ha conseguido diseñar un videoclip original, dando lugar a una pieza audiovisual de valor profesional. Después de este trabajo podemos asegurar que somos capaces de aventurarnos a realizar proyectos más ambiciosos.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Adobe. (2017). *Animación fotograma a fotograma en Animate CC*. Adobe.  
<https://helpx.adobe.com/es/animate/using/frame-by-frame-animation.html>
- Albarn, D., Hewelett, J. y Kabaka, R. [Gorillaz]. (2014). *Gorillaz – Clint Eastwood*. [Archivo de vídeo].  
[https://www.youtube.com/watch?v=UclCCFNG9q4&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=UclCCFNG9q4&feature=emb_title)
- Arte España. (2010). *Expresionismo. Pintura Expresionista*. ArteEspaña.com.  
<https://www.artespana.com/expresionismo.htm>
- Blue Daisy. (2013). *Blue Daisy presents Dahlia Black - Fuck A Rap Song - Official Video* [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=J29KK5Q1ILQ>
- Carrassat, P.F.R. y Marcadé, I. (2004) CUBISMO (analítico, sintético) En P.F.R. Carrassat y I. Marcadé, *Movimientos de la pintura* (pp. 102 – 105). Barcelona: Spes.
- Collins, N. (2019). *Neoexpresionismo: definición, características, historia*. Gallerix.  
<https://es.gallerix.ru/pedia/history-of-art--neo-expressionism/>
- De Micheli, M. (2002). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. México: Grupo Editorial Patria.
- Efecto HD, (2008). *El arte de la rotoscopia: un poco de historia*. Efecto HD.  
<http://www.efectohd.com/2008/01/el-arte-de-la-rotoscopia-un-poco-de.html#comments>
- Escuderos, A. (2018). *Caso de análisis: Videoclip ‘Aunque es de noche de Rosalía’* [en línea]. Madrid: Universidad Carlos III. Disponible en:  
<https://postproduccion.uc3m.es/wp-content/uploads/2018/02/GARCIA-PARDO-ESCUDEROS.pdf>
- Foster, M. y Pontius, M. [Foster the People]. (2014). *Foster The People – Pseudologia Fantastica (Official Music Video)*. [Archivo de vídeo].  
[https://www.youtube.com/watch?v=5-mTcFGiVzw&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=5-mTcFGiVzw&feature=emb_title)
- Furuholmen, M., Harket, M. y Waaktaar-Sarvøy, P. [A-ha]. (1985). *a-ha – Take On Me (Video Oficial)* [Archivo de vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>
- González, A. (2016). *La técnica del Dripping – Documental Jackson Pollock*. Wordpress. <https://angeladearte.wordpress.com/2016/06/15/la-tecnica-del-dripping-documental-jackson-pollock/>
- Grindell, N. (2006). *And then it went boom*. Sign and sight.  
<https://web.archive.org/web/20060625193815/http://www.signandsight.com/features/773.html>

- HA!. (s.f.). *Fauvismo*. Historia Arte.com. <https://historia-arte.com/>
- Homem-Christo, G. y Bangalter, T. [Daft Punk]. (2009). *Daft Punk – One More Time (Official Video)* [Archivo de vídeo].  
[https://www.youtube.com/watch?v=FGBhQbmPwH8&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=FGBhQbmPwH8&feature=emb_title)
- Imaginario, A (2018). *Vanguardismo*. Cultura Genial.  
<https://www.culturagenial.com/es/vanguardismo/>
- Isabella, L. (2018). *Step into animator Russ Murphy's raw, expressive, loose, and playful world. It's Nice That*. <https://www.itsnicethat.com/articles/russ-murphy-animation-041018>
- It. (2015). *Basquiat, ahora es el momento*. It Fashion.  
<https://www.itfashion.com/cultura/arte-y-parte/basquiat-ahora-es-el-momento/>
- Martin, C., Buckland, G., y Champion, W. [Coldplay]. (2012) *Coldplay – Hurts Like Heavem (Official Video)* [Archivo de vídeo].  
[https://www.youtube.com/watch?v=C8KV0mzqTXY&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=C8KV0mzqTXY&feature=emb_title)
- Masdearte (2020). *Neoexpresionismo*. Masdeartecom.  
<http://masdearte.com/movimientos/neoexpresionismo/>
- Máxima, J. (2019). *Cubismo*. Caracteristicas.co.  
<https://www.caracteristicas.co/cubismo/>
- Máxima, J. (2019). *Fauvismo*. Caracteristicas.co.  
<https://www.caracteristicas.co/fauvismo/>
- Mesa, D., Albelo, D. y Estévez, A. [MILC]. (2019). *LA CUEVA – MILC*. [Archivo de vídeo]. [https://www.youtube.com/watch?v=XrpiUXhhdZI&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=XrpiUXhhdZI&feature=emb_title)
- MIX FM. (2020). *Así se hizo el clásico video de “Take On Me” de A-Ha*.  
<https://mixfm.mx/secciones/datos-mix/historia-video-take-on-me-aha/>
- Munday, R. (2014). *The Ruff, Rugged & Raw Music Videos of RUFFMERCY*. Directors Notes. <https://directorsnotes.com/2014/03/11/ruffmercy-music-videos/>
- OK Video. (2020). *¿Qué es la Rotoscopia? Descripción e historia*. OK Video.  
<https://okvideo.es/blog/que-es-la-rotoscopia-descripcion-e-historia>
- Pereda, T. (2015). *Ilustración y afición en las redes: entrevista con Erick Centeno*. Vice. [http://fightland.vice.com/es\\_mx/blog/ilustracin-y-aficion-en-las-redes-entrevista-con-erick-centeno](http://fightland.vice.com/es_mx/blog/ilustracin-y-aficion-en-las-redes-entrevista-con-erick-centeno)
- Ramírez, J. (2015). Primitivismo pop Basquiat, una retrospectiva. *Arquitectura Viva*, 178, (57-61).
- Real Academia Española. (2019). *Expresionismo*. RAE. <https://dle.rae.es/expresionismo>

- Real Academia Española. (2019). *Fauvismo*. RAE. <https://dle.rae.es/fauvismo#SjghpZP>
- Sánchez, M. (2018). *Basquiat: Biografía, obras y exposiciones*. Alejandra de Argos. <https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completa/32-artistas/41613-basquiat-biografia-obras-y-exposiciones>
- Santillana. (2005). *La Enciclopedia del Estudiante. 17. Historia del Arte*. Málaga, España: El País.
- Sienra, R. (2019). *Aprende a pintar con la técnica del 'dripping' y deja salir al Jackson Pollock que llevas dentro*. My modern met en Español. <https://mymodernmet.com/es/dripping-tecnica-pintura/>
- Sienra, R. (2019). *6 Datos sobre el artista e icono cultural Jean-Michel Basquiat*. My modern met en Español. <https://mymodernmet.com/es/jean-michel-basquiat-datos/>
- Simón, J.A. (2008). *Desde el laberinto. Grafías de libre figuración* [en línea]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible en: [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/13243/TesinaMaster\\_AlbertoSimon.pdf;sequence=1](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/13243/TesinaMaster_AlbertoSimon.pdf;sequence=1)
- Thug, Y. Gibbs, F. y Ferg, A. [MyAccomplice]. (2015). *Young Thug, Freddie Gibbs & A\$AP Ferg – Old English (Official Video)*. [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=6OpdjbzTIhM>
- Vila, R. [Rosalía]. (2017). *Rosalía – Aunque Es De Noche*. [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=6s-MQzPZ6IE>

## 6. ANEXOS

### a. ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>La alegría de vivir, 1906.</i> (Henri Matisse). (Fuente: educacion.efm.edu) .....	9
<b>Figura 2.</b> <i>Guernica, 1937.</i> (Pablo Picasso). (Fuente: museoreinasofia.es) .....	10
<b>Figura 3.</b> <i>Los tres músicos, 1921.</i> (Pablo Picasso). (Fuente: historia-arte.com) .....	10
<b>Figura 4.</b> <i>El Grito, 1893.</i> (Edvard Munch). (Fuente: es.wikipedia.org) .....	11
<b>Figura 5.</b> <i>La cena en Dresde, 1983.</i> (Georg Baselitz). (Fuente: epdlp.com) .....	12
<b>Figura 6.</b> <i>Silence Equals Death, 1989.</i> (Keith Haring). (Fuente: haring.com) .....	13
<b>Figura 7.</b> <i>The Field Next to the Other Road, 1981.</i> (Jean-Michel Basquiat). (Fuente: christies.com) .....	13
<b>Figura 8.</b> Fotogramas del videoclip " <i>Aunque es de noche</i> " de Rosalía, 2017. (Fuente: youtube.com) .....	14
<b>Figura 9.</b> Fotogramas del videoclip " <i>Old English</i> " realizado por RUFFMERCY. (Fuente: youtube.com) .....	15
<b>Figura 10.</b> Fotogramas del videoclip " <i>Fuck A Rap Song</i> " realizado por RUFFMERCY. (Fuente: youtube.com) .....	15
<b>Figura 11.</b> <i>The Death of Michel Stewart, 1983.</i> (Jean-Michel Basquiat). (Fuente: es.wikipedia.org) .....	17
<b>Figura 12.</b> <i>Philistines, 1982.</i> (Jean-Michel Basquiat). (Fuente: historia-arte.com) .....	18
<b>Figura 13.</b> <i>Cráneo, 1981.</i> (Jean-Michel Basquiat). (Fuente: es.wikipedia.org) .....	18
<b>Figura 14.</b> <i>Hollywood Africans, 1983.</i> (Jean-Michel Basquiat). (Fuente: whitney.org) .....	18
<b>Figura 15.</b> <i>King Zulú, 1986.</i> (Jean-Michel Basquiat). (Fuente: macba.cat) .....	18
<b>Figura 16.</b> Inspiración y concepto. Moodboard de las obras de Jean-Michel Basquiat. (Fuente: elaboración propia). .....	20
<b>Figura 17.</b> Fotogramas del videoclip " <i>Take On Me</i> " del grupo <i>A-Ha</i> , 1985. (Fuente: youtube.com) .....	22

<b>Figura 18.</b> Efecto <i>scribble</i> aplicado en el videoclip " <i>Aunque es de noche</i> ", 2017. (Fuente: youtube.com) .....	22
<b>Figura 19.</b> <i>La loba</i> , 1943. (Jackson Pollock). (Fuente: pinterest.es).....	23
<b>Figura 20.</b> Capturas de pantalla del proceso de animación en <i>Photoshop</i> . (Fuente: elaboración propia).....	25
<b>Figura 21.</b> Fotogramas de los diferentes patrones caligráficos y superposición de estos. (Fuente: elaboración propia) .....	26
<b>Figura 22.</b> Fotogramas de los diferentes patrones de fondo y resultado final. (Fuente: elaboración propia).....	27
<b>Figura 23.</b> Fotogramas de la aplicación de la técnica <i>scribble</i> . (Fuente: elaboración propia) .....	28
<b>Figura 24.</b> Fotogramas del vídeo de referencia y resultado final de la animación 2D. (Fuente: elaboración propia) .....	29
<b>Figura 25.</b> Obra " <i>Cabeza</i> " 1982, de Basquiat y fotograma de la animación 2D. (Fuente: guyhepner.com, elaboración propia).....	30
<b>Figura 26.</b> Cartel de <i>casting</i> . (Fuente: elaboración propia).....	31
<b>Figura 27.</b> Diseños para la imagen gráfica de <i>Silence Zone</i> . (Fuente: elaboración propia) .....	33
<b>Figura 28.</b> Mockups con los diseños aplicados a los productos. (Fuente: elaboración propia) .....	34
<b>Figura 29.</b> Línea de tiempo y concepto visual en <i>Silence Zone</i> . (Fuente: elaboración propia) .....	34
<b>Figura 30.</b> Imitación de fotogramas del videoclip " <i>Old English</i> " de <i>RUFFMERCY</i> . (Fuente: youtube.com, elaboración propia).....	37
<b>Figura 31.</b> Fotogramas de las cuatro acciones en las que se divide la animación 2D. (Fuente: elaboración propia) .....	41
<b>Figura 32.</b> División de acciones y transiciones en la animación 2D. (Fuente: elaboración propia).....	41

<b>Figura 33.</b> Paleta de colores utilizada para la animación 2D. (Fuente: elaboración propia) .....	42
<b>Figura 34.</b> Similitud de colores entre imagen real y fondo animado. (Fuente: elaboración propia).....	42
<b>Figura 35.</b> Comparación entre la obra " <i>Profit I</i> " 1982, de Basquiat con fotograma de la animación. (Fuente: wikiart.org, elaboración propia) .....	42
<b>Figura 36.</b> Moodboard de fotografía, arte y animación. (Fuente: elaboración propia) ..	43
<b>Figura 37.</b> Comparativa entre fotograma extraído de los créditos y grafiti realizado por Basquiat. (Fuente: cuatromasuno.eol.org, elaboración propia).....	44
<b>Figura 38.</b> Fotograma extraído de los créditos y obra " <i>Sugar Ray Robinson</i> " donde se muestra la icónica corona de Basquiat. (Fuente: jean-michel-basquiat.org, elaboración propia) .....	44
<b>Figura 39.</b> Fotogramas de los títulos de cada capítulo + cambio de color. (Fuente: elaboración propia).....	45
<b>Figura 40.</b> Fotogramas de los diferentes escenarios que componen el fondo. (Fuente: elaboración propia).....	46
<b>Figura 41.</b> Fotogramas del título final y los créditos de <i>Silence Zone</i> . (Fuente: elaboración propia).....	46

## **b. VIDEOCLIP SILENCE ZONE**

Videoclip final de la canción *Silence Zone* del grupo de música *MILC*. Disponible en la plataforma de *YouTube* mediante este enlace:

<https://youtu.be/LsrgkkGgVOo>

## **c. GUION TÉCNICO CONCEPTUAL DE ANIMACIONES**

## **d. GUION TÉCNICO FINAL DE ANIMACIONES**