

TFG

SANGRE JOVEN.

PROYECTO DE VIDEOCLIP ANIMADO

Presentado por Irene Santamaria Aguilar

Tutor: Sara Álvarez Sarrat

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este TFG plantea crear un proyecto de videoclip musical a partir de la canción *Sangre Joven* (Orlando Maraca Valle, 1995).

El videoclip pretende ahondar en las vivencias y emociones de la protagonista durante un paseo por la ciudad, utilizando técnicas de animación 2D y experimental. Esta propuesta pretende transmitir una visión de la juventud vibrante y un tanto fantástica.

La animación se sincronizará con el estilo musical de la canción, jazz cubano.

El TFG aborda el trabajo de preproducción del videoclip completo y la producción y postproducción de un extracto del mismo, planteando la finalización plena del vídeo musical íntegro y su distribución como líneas futuras de trabajo.

PALABRAS CLAVE

Proyecto; Animación 2D; Preproducción; Producción; Experimental; Videoclip; Música.

ABSTRACT

This Final Degree Project sets out to create a project of a music video from the song "*Sangre Joven*" (Orlando Maraca Valle, 1995).

The music video expects to go deeper in experiences and emotions of the main character during a walk in the city, using techniques of 2D animation and experimental. This proposal expects to transmit a view of the youth vibrant and somewhat fantastic.

The animation will be sincronizad with the music style of the song, cuban jazz.

The project addresses the work of the complet music video's pre-production and production, and the post-production of an excerpt from itself, setting out the full completion of the full music video and its distribution as future lines of work.

KEYWORDS

Project; Animation 2D; Pre-production; Production; Experimental; Music video; Music.

RESUM

Este TFG planteja crear un projecte de videoclip musical a partir de la cançó "Sangre Joven" (Orlando Maraca Valle, 1995). El videoclip pretén aprofundir en les vivències i emocions de la protagonista durant un passeig per la ciutat, utilitzant tècniques d'animació 2D i experimental. Aquesta proposta pretén transmetre una visió de la joventut vibrant i un tant fantàstica. L'animació es sincronitzarà amb l'estil musical de la cançó, jazz cubà.

El TFG aborda el treball de preproducció del videoclip complet, i la producció i postproducció d'un extracte del mateix, plantejant la finalització plena del vídeo musical íntegre i la seua distribució com a línies futures de treball.

PARAULES CLAU

Projecte; Animació 2D; Preproducció; Producció; Experimental; Videoclip; Música.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y amigos y a toda la gente a la que quiero, por apoyarme y darme ánimos siempre. Por participar en el proyecto, aportando ideas, dándome consejos y ayudándome en todo lo necesario, convirtiéndose en parte imprescindible del mismo.

A mi tutora Sara por ayudarme a llevar a cabo el trabajo, guiándome en cada paso e incitándome a adentrarme en el mundo de la animación.

Y al resto de profesores que me han enseñado, aconsejado y motivado a lo largo de todos estos años de carrera.

ÍNDICE.

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. OBJETIVOS.....	9
2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	9
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
3. METODOLOGÍA.....	10
4. MARCO CONCEPTUAL.....	12
4.1. EL VIDEOCLIP.....	12
4.2. LA FUSIÓN DEL VIDEOCLIP Y LA ANIMACIÓN.....	13
4.3. BREVE HISTORIA DEL VIDEOCLIP ANIMADO.....	14
5. REFERENTES.....	17
5.1. CHICO Y RITA.....	17
5.2. RYAN LARKIN.....	17
5.3. NATA METLUKH.....	18
5.4. ROCÍO ÁLVAREZ.....	18
5.5. LEN LYE.....	18
6. PROYECTO VIDEOCLIP SANGRE JOVEN.....	19
6.1. PREPRODUCCIÓN.....	20
6.1.1. <i>CANCIÓN</i>	21
6.1.2. <i>BRAINSTORMING</i>	23
6.1.3. <i>BRIEFING</i>	24
6.1.4. <i>MOODBOARDS</i>	25
6.1.5. <i>PALETA DE COLORES</i>	25
6.1.6. <i>STORYBOARD</i>	26
6.1.7. <i>DISEÑO DE PERSONAJES PRINCIPALES</i>	27
6.1.7.1. Mujer protagonista.....	27
6.1.7.2. Hombre.....	28
6.1.8. <i>PRUEBAS DE ESTILO</i>	28
6.1.9. <i>ANIMÁTICAS</i>	29
6.2. PRODUCCIÓN.....	30
6.2.1. <i>INTRO. CAMINADO PRESENTACIÓN</i>	31
6.2.2. <i>TEMA A. CAMINADO ROTACIONAL</i>	32
6.2.2.1. Fondo blanco.....	33
6.2.2.2. Manchas.....	34
6.2.2.3. Objetos geométricos.....	34
6.2.2.4. Línea de movimiento.....	35
6.2.3. <i>TEMA B. CONVERSACIÓN</i>	35
6.2.4. <i>SOLO FLAUTA. VIAJE INTERIOR</i>	36
6.2.5. <i>CODA. DESENLACE</i>	38

6.3. POSTPRODUCCIÓN.....	39
7. CONCLUSIONES.....	40
8. REFERENCIAS.....	42
9. ÍNDICE DE FIGURAS.....	46
10. ANEXO: DOSSIER DEL PROYECTO.....	49

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace del interés por aprender más sobre el enorme mundo de la animación, combinado con un sentimiento de entusiasmo hacia la música.

La animación es una de las disciplinas artísticas que ofrece más posibilidades creativas y experimentales. A través de ella, se puede combinar lo audiovisual, con lo plástico y gestual, permitiendo realizar obras completamente experimentales y abstractas, así como contar las historias más imaginativas o los relatos más veraces.

Esta especialidad artística ofrece un enorme abanico de posibilidades mediante las cuales expresarse de manera creativa, y es por esta razón por la que desde pequeña, y sobre todo, a lo largo de los pasados años de carrera, el interés por introducirme en este mundo, y aprender como funciona, ha ido creciendo y multiplicándose.

Aunque durante la carrera solo he realizado dos asignaturas relacionadas con este ámbito (Fundamentos de la animación y Animación 3D), y aún no estaba muy familiarizada con él, decidí lanzarme a la aventura y realizar el proyecto de fin de grado a través de una animación, de manera un poco autodidacta, con los medios que tengo a disposición y con la ayuda y asesoramiento de mi tutora.

Por otra parte, la música tiene un papel muy importante en mi vida. Rodeada de una familia y amigos músicos, a los 7 años empecé mi carrera musical, acabando hace 5 años el grado profesional de música especializado en flauta travesera, y aunque no he continuado los estudios musicales, mi pasión por la música nunca se ha desvanecido, y de alguna manera u otra, siempre se ha visto reflejada en mis trabajos y en mi obra.

De este modo concebí el videoclip, como medio perfecto de expresión a través de mis pasiones: la animación, las artes plásticas y la música. Además, este formato audiovisual animado da opción a una mayor experimentación que otros. Y, por otro lado, cumple con mi propósito de crear una obra, que además de servir como trabajo académico, pueda ser utilizada fuera del panorama universitario.

Es por esta razón que este trabajo de fin de grado consiste en la realización de un videoclip de animación 2D, experimentando con técnicas digitales y analógicas, para la canción *Sangre Joven*, del artista cubano Orlando "Mara" Valle.

En este proyecto se realizó por una parte la preproducción del videoclip completo, y por otra parte, la producción y postproducción de un extracto del que será, en un futuro, el videoclip del tema. Todo ello, siguiendo una metodología experimental.

Se han introducido pequeñas modificaciones en la historia del extracto del videoclip para que esta pieza tenga sentido en sí misma. Pero se mantenen-

drá la idea original en la producción del videoclip completo la cual se pretende terminar en el futuro.

La razón por la que no se ha realizado el videoclip entero como trabajo final, se debe al hecho de que un videoclip animado de estas dimensiones (4'40"), realizado por una sola persona en unos pocos meses era un objetivo tan ambicioso como inabarcable. Esto no quiere decir que el proyecto vaya a quedar así, todo lo contrario, el objetivo, en un futuro próximo, es producir el videoclip entero, con su historia desarrollada al completo.

Así pues, el proyecto se inició, en primer lugar, con la búsqueda de la canción a la que dar imagen. Seguidamente, se llevó a cabo una pequeña investigación sobre conceptos teóricos del videoclip animado, para conocer mejor aquello que se estaba dispuesto a producir. Posteriormente se realizó una búsqueda de referentes estéticos y narrativos que fuesen coherentes con el estilo musical del tema, dentro del mundo de la animación y dentro del mundo del videoclip, para finalmente realizar el extracto del tema *Sangre Joven*.

Esta memoria recoge pues, este proceso de investigación y documentación teórico y referencial sobre el que basar el proyecto, el proceso de creación del mismo, pasando por las tres fases principales, preproducción, producción y postproducción, y terminando con una conclusión sobre las impresiones obtenidas una vez terminado el proyecto.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Realizar la preproducción de un videoclip animado para la canción *Sangre Joven* del artista Orlando “Maraca” Valle.
- Realizar la producción y postproducción mediante animación 2D experimental, analógica y digital, de un extracto del que será, en un futuro, el videoclip de la canción *Sangre Joven*.
- Investigar el marco conceptual que supone el videoclip animado, como medio de expresión, experimentación y difusión.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer más sobre el formato videoclip y su potencial.
- Conocer y descubrir artistas referentes en el mundo de la animación.
- Aprender a desenvolverme mejor en este ámbito, usando diferentes programas y diferentes técnicas.
- Experimentar en técnicas y materiales para, por un lado, aprender a generar nuevos discursos y por otro lado, empezar a forjar un estilo propio atractivo y original.
- Ampliar conocimientos acerca del proceso de realización de un videoclip animado de carácter experimental.
- Crear un video coherente con la música a la que pone imagen.
- Realizar el proyecto desde una perspectiva feminista.
- Realizar un proyecto que pueda tener una función más allá del ámbito académico.

3. METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido para la realización de este proyecto de videoclip ha sido la propia de los proyectos de animación, compuesta por una preproducción, producción y postproducción, trabajando de manera flexible y libre, dejando espacio a la experimentación por el propio carácter de la obra.

A diferencia del proceso creativo de cualquier proyecto audiovisual, en el que las escenas, los personajes y los escenarios están completamente diseñados antes de iniciarse el proceso de producción, en este caso, estos factores han ido desarrollándose de manera paralela a la producción del film, a través de una experimentación a base de prueba y error ligada al *storyboard* y a las pruebas de estilo realizadas en la fase de preproducción.

El primer paso que se llevó a cabo, fue seleccionar la canción sobre la cual se iba a realizar el proyecto. Una vez elegida la canción *Sangre Joven* de Orlando “Maraca” Valle, se inició un pequeño proceso de investigación sobre el formato videoclip y su potencial, así como buscar referentes estéticos y narrativos en el mundo de la animación que fuesen coherentes con el estilo musical del tema elegido.

Después de esa etapa de investigación, y de un proceso de organización en el tiempo a través de un cronograma general, se inició el desarrollo íntegro de cada una de las fases de realización del film, empezando por la preproducción. Esta fase se abordó en primer lugar, con un proceso de búsqueda de inspiración en la cultura y la historia de Cuba y, en segundo lugar, con una cierta investigación sobre la historia del jazz cubano, ya que la canción que pone título al proyecto, pertenece a este estilo musical y ha sido interpretada y compuesta por un artista cubano, por lo que se consideró que era importante sumergirse un poco en su mundo antes de adentrarnos por completo en el proyecto.

A esto, le prosiguió, un análisis musical de la canción, a través del cual se deeterminó los diferentes temas, frases, cambios de tensión, resoluciones... de la pieza.

A partir de aquí, se ejecutaron los distintos pasos que normalmente componen la preproducción de un film, de una manera un poco libre, ya que el proyecto en sí está basado en la experimentación, sin seguir formalismos metodológicos de manera estricta. Aún así, en el proceso fue importante la realización de un *brainstorming*, un *briefing*, unos *moodboards* (que sirvieron de inspiración para el diseño de personajes, escenarios y paletas de color), unas pruebas de estilo, y unas animáticas que ayudaron a situar la historia en los tiempos y los ritmos del tema.

Una vez finalizada la preproducción, se decidió qué partes de la canción se quería seleccionar para lo que sería el extracto del videoclip del tema *Sangre Joven*, simplificándola a los temas principales, eliminando algunos solos, y modificando en ciertas partes la historia del futuro videoclip, ya que en este aspecto se consideró primordial obtener como proyecto de fin de grado, un video coherente y acabado.

A la hora de realizar la producción se empleó en cada una de las escenas una metodología diferente, ya que cada una se ejecutó con unas técnicas totalmente distintas. En esta fase, se perfeccionaron y cambiaron partes que no estaban totalmente desarrolladas en la preproducción, o que simplemente en el momento de realizarlas y verlas animadas se decidió que era mejor hacerlas de otra manera. Trabajando de este modo, con una metodología experimental basada en la prueba y el error.

Por último, se realizó la postproducción, fase final del proyecto. En esta fase también se llevaron a cabo algunos ajustes en las escenas finales del extracto del videoclip.

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1. EL VIDEOCLIP

Durá (1988:12) define el videoclip como “una serie de realizaciones audiovisuales destinadas a fomentar el consumo musical entre los sectores juveniles de la sociedad”.¹ Por lo que considera al videoclip como un instrumento de promoción de un álbum o artista. Por otra parte Leguizamón (2001: 254) afirma que “es un producto insertado en una estrategia de comercialización que responde a la potenciación de la obra musical a través de una obra visual que se ensambla con la forma musical”², añadiendo al discurso de Durá, el hecho de que al videoclip además de tener una función comercial, también tiene la función de aportar más valor y potenciar el discurso de una canción en concreto, señalando que este tiene relación con otras disciplinas como la publicidad, el diseño, el cine, la animación, el video-arte...

De una manera más concisa, Sánchez-López (2002: 566) determina que el videoclip es:

Una creación audiovisual de vocación cinematográfica surgida al calor del mundo contemporáneo y el vendaval massmediático, un testigo excepcional de las expectativas e inquietudes de las subculturas y tribus urbanas, un reclamo consumista para la juventud en su calidad de soporte publicitario de los productos de la industria discográfica y un vehículo para la autoafirmación y/o difusión y/o propaganda de los respectivos grupos y movimientos que alientan e inspiran su génesis al identificarse con una declaración de intenciones, un código "ético" y una forma determinada de vivir, comportarse y pensar, siendo también consecuentemente un documento antropológico polivalente, contradictorio y versátil³.

Así lo cita Jennifer Rodríguez López (2017) en su artículo *Videoclip de autor. El concepto de cine de autor y su aplicación al estilo del vídeo musical* en el que equipara el cine de autor con el videoclip de autor, definido como “aquellos en los que se manifiesta el estilo del realizador en detrimento de otros factores de creación estética como el propio cantante o el tema musical que actúa como base”⁴.

1 DURÁ, R., 1988. *Los video-clips. Precedentes, orígenes y características*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

2 LEGUIZAMÓN, J. A., 2001. *Exploraciones musicovisuales*, Cuadernos, núm. 17, (febrero), 251-269.

3 SÁNCHEZ-LÓPEZ, J. A., 2002. *Basquiat y El Bosco recuperados. El mito de la culpa y la caída en imágenes de video-clip: 'Until it Sleeps', Metallica, 1996*, Boletín de Arte, núm. 23, 565-600.

4 RODRÍGUEZ-LÓPEZ, J., 2017. Videoclip de autor. el concepto de cine de autor y su aplicación al estilo del vídeo musical. *Area Abierta*, 17(2), 229-240. doi:<http://dx.doi.org/10.5209/ARAB.51717>.

Así pues, en resumen, se podría decir que el videoclip es un instrumento comercial de promoción musical, con grandes similitudes e influencias del cine y otras disciplinas, dirigido principalmente a un público joven. Por otro lado, tiene el cometido de servir como formato de expresión artística y experimental y, además, deja como legado un testigo de las inquietudes y expectativas de las subculturas y la juventud del momento, pues en él se representa un código ético y una manera de vivir que se identificará con el grupo musical y se seguirá, en cierto modo, por su público.

4.2. LA FUSIÓN DEL VIDEOCLIP Y LA ANIMACIÓN

Como se explica en la revista *Mutaciones* (2018), las razones por las que una discográfica invierte dinero en la producción de un videoclip son:

Convertir la canción en algo deseable y a sus interpretes en un modelo atractivo (...) y, la segunda, es que la imagen permite a la canción infiltrarse en un territorio que, en teoría, no es el suyo, o sea, el de las pantallas. (...) cualquier publicista que se precie prefiere colocar su producto en televisión o en Internet, donde recibirá la atención de un público potencial mucho mayor⁵.

Así pues, el videoclip animado puede ser una manera idónea y original para llevar a cabo esta labor.

En un primer momento, con los primeros videoclips realizados con animación, producidos en los 80 y los 90, la principal razón para hacer un vídeo musical de esta índole era demostrar el poder y las posibilidades con las que contaban unas pocas bandas musicales. Pero, hoy en día, gracias a los avances tecnológicos de la última década, uno de los principales motivos por los que producir un vídeo musical animado, es el bajo coste que puede tener su realización, ya que depende del tipo de animación que se utilice, se puede producir un videoclip totalmente funcional y atractivo por una sola persona y desde casa y, por otra parte, se pueden replicar estéticas y tendencias del momento a un bajo coste.

Por otro lado, la animación prácticamente no tiene límites, por lo que se pueden contar historias que en otro formato audiovisual serían completamente imposibles de reproducir o tendrían un coste muy elevado.

Del mismo modo que nos hemos planteado qué beneficios tiene realizar un videoclip animado desde el punto de vista de una discográfica, podemos



Fig. 1. Frame extraído del videoclip *Do the Evolution* de Pearl Jam (1998).

5 LÓPEZ, P. , 2018. Videoclips de animación. ¿Por qué hacer un videoclip de animación?. A: *Mutaciones*.



Fig. 2. Frame extraído del videoclip *The rip* de Portishead (2008).



Fig. 3. Frame extraído del videoclip *The Gate* de Björk (2017).

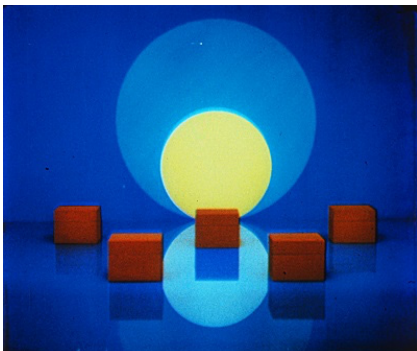


Fig. 4. Frame extraído del vídeo *Composition in blue* de Oskar Fischinger (1935).



Fig. 5. Frame extraído del videoclip *Accidents Will Happen* de Elvis Costello & The Attractions (1979).

cuestionarios qué provechos nos aporta a nosotros, los animadores.

El videoclip es un formato de pequeñas dimensiones (entre 3 y 5 minutos), un formato similar al del cortometraje que permite a los productores audiovisuales generar un film acabado en un tiempo menor y por tanto con un menor coste.

Del mismo modo, este tipo de producción abre nuevos planteamientos de creación, los cuales también son interesantes a la hora de producir un film, como es por ejemplo, construir la historia a partir de lo que nos inspira una canción en concreto.

Por último, pero no menos importante, las características de este formato, permiten al animador experimentar más, pudiendo utilizar técnicas tradicionales que serían imposibles de usar en una producción de unas dimensiones más extensas, o probar nuevas técnicas en un formato corto, antes de lanzarse a las grandes pantallas. Este tipo de formato, además, permite jugar con la abstracción, las texturas, los colores, las mezclas de técnicas, tanto digitales como analógicas, etc. ya que lo que se pretende es dar imagen a un concepto abstracto al sentido de la vista, como es la música, la cual no siempre tiene que evocar a una trama narrativa, sino que puede eludir a una experiencia sensorial audiovisual. En resumen, la animación suma las técnicas artísticas al formato audiovisual, tanto tradicionales como contemporáneas, analógicas o digitales, lo que permite un grado mayor de experimentación visual. Esto ha motivado que muchos/as autores/as se inclinen por la animación para realizar sus videoclips.

4.3. BREVE HISTORIA DEL VIDEOCLIP ANIMADO

Aunque las imágenes animadas acompañando a música se han producido desde principios del siglo XX, con ejemplos como la música visual experimental sobre celuloide de Norman McLaren o Len Lye, las películas animadas de Oskar Fischinger que combinaban animaciones abstractas sincronizadas con música generalmente de jazz o clásica, o la película animada sonorizada *Fantasia* (1940) de Disney, es a partir de los años 80 cuando se empiezan a difundir los primeros, propiamente llamados, videoclips animados. El primero, fue el videoclip de *Accidents Will Happen* de Elvis Costello & The Attractions (1979) el cual se estrenó dos años antes de que se crease el canal musical MTV (canal que se consolidó como el medio de difusión principal de los vídeos musicales y por tanto de la promoción de músicos, hasta la llegada de internet). Este videoclip recibió críticas de todos los tipos (posiblemente debido a una innovación excesiva para su tiempo), pero se convirtió en una prueba de lo que estaba por venir.

Aunque el vídeo musical de Elvis Costello & The Attractions no tuvo una gran popularidad, los videoclips animados que se realizaron ya entrados en los 80 se convirtieron en vídeos míticos para la historia del videoclip. Estos son el videoclip de *Take on me* (1985) de A-ha, dirigido por Steve Barron y



Fig. 6. Frame extraído del videoclip *Take on me* de A-ha (1985).

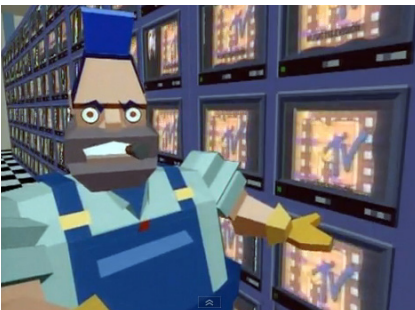


Fig. 8. Frame extraído del videoclip *Money For Nothing* de Dire Straits (1985).



Fig. 9. Ilustración de los personajes que conforman la banda Gorillaz.



Fig. 10. Frame extraído del videoclip *It Feels like only go backwards* de Tame Impala.(2020).

realizado con rotoscopia a través de más de 3000 ilustraciones dibujadas sobre los fotogramas de un vídeo previamente grabado y, el videoclip de *Sledgehammer* (1986) de Peter Gabriel, en el cual se utilizan diferentes técnicas de stop-motion y pixilación para dar imagen a un videoclip atractivo que aún a día de hoy es uno de los videoclips previos a internet más visualizados en YouTube.



Fig. 7. Frame extraído del videoclip *Sledgehammer* de Peter Gabriel (1986).

También destaca por estos años, el videoclip de *Money for Nothing* (1985) de Dire Straits, en el que se emplea por primera vez la animación 3D, de una manera tosca y un poco limitada, pero que serviría para abrir la puerta de la animación digital al mundo del videoclip. Mark Knopfler, fundador, cantante y guitarrista de la banda, se mostró reticente a realizar este vídeo musical ya que pensaba que este distraería al público y quitaría atención a la canción, la cual consideraba que ya era una obra completa por sí misma. Finalmente accedió, y la popularidad que generó el videoclip hizo evidente que este tipo de formato era esencial para la promoción de una banda o músico.

Durante los siguientes años, la popularidad del videoclip animado fue en aumento, hasta llegar los 2000, momento en el que se podría decir que empezó la era dorada de los videoclips animados con la aparición de la primera banda "virtual" de la historia: Gorillaz, un grupo ficticio en el que la única manera de relacionarnos con él es a través de sus videoclips animados y sus alter-egos de carácter cartoon.

A partir de entonces y hasta ahora, se han realizado miles de videoclips animados producidos con una gran variedad de estilos de animación diferentes, desde animación tradicional frame a frame, hasta animación 3D cargados con una gran cantidad de efectos especiales, pasando por vídeos musicales de stop-motion, pixilación...

Hoy en día, con la crisis de la pandemia de la Covid-19 el formato de videoclip animado ha ganado una gran popularidad. Debido a las restricciones, al aumento de los costes que supone seguir las precauciones contra el Coronavirus, y el agravado de la dificultad que supone grabar un videoclip en vivo, muchos artistas como Mac DeMarco, Myd, Dua Lipa, 1975, Billie Eilish, Grimes, The Weeknd, etc. han optado por promocionar su música a

través del videoclip animado. Gracias al método de realización de este tipo de videoclips, el equipo de producción puede trabajar fácilmente desde casa, y conseguir como resultado un trabajo igual o más válido y atractivo que el de una producción grabada en vivo, permitiendo así que los artistas sigan difundiendo su música a pesar de la situación global.



Fig. 11. Frame extraído del videoclip *Snowchild* de The Weeknd (2020).



Fig. 12. Portada del tema *Moving Men* de Myd y Mac DeMarco (2021).



Fig. 13. Frame extraído del videoclip *My Future* de Billie Eilish (2020).

5. REFERENTES

Los referentes que se han tenido para la realización de este proyecto, son bastantes, debido a la diversidad técnica de la producción. Algunos son puramente estéticos, y otros, más bien metodológicos así como discursivos.

5.1. CHICO Y RITA

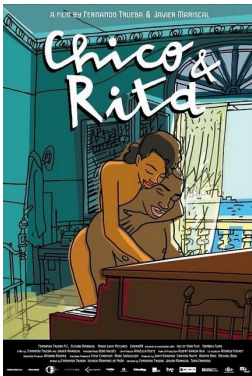


Fig. 14. Cartel del largometraje Chico y Rita de Fernando Trueba, Javier Mariscal y Tono Errando (2010).



Fig. 15. Frame extraído del videoclip de *La Negra Tomasa* de Compay Segundo, dirigido por Javier Mariscal (2000).



Fig. 16. Frame extraído del cortometraje *Walking* de Ryan Larkin (1969).

Chico y Rita (2010) es una película española de animación 2D dirigida por Fernando Trueba, Javier Mariscal y Tono Errando en la que se cuenta la historia de amor entre un pianista y una cantante, ambientada en La Habana, París y Nueva York de los años 40 y 50. Esta obra además de destacar por su estética, despunta por ser un homenaje al latín jazz. Fernando Trueba contactó con Javier Mariscal para colaborar en la producción de este film, tras ver un videoclip animado ambientado en La Habana que Marsical produjo para el artista Compay Segundo: *La Negra Tomasa* (2000).

De este modo, todos estos factores hicieron que fuera imprescindible añadir esta película a la lista de referentes, puesto que el proyecto que se estaba realizando, también está ambientado en La Habana, también está protagonizado por una mujer, y también representa un tema de latín jazz. Así pues, la estética de la película de Trueba ha sido un gran referente a la hora de enmarcar y dar vida a la historia del videoclip de *Sangre Joven*.

5.2. RYAN LARKIN

Ryan Larkin (1943-2007) fue un animador pintor y escultor canadiense que destacó entre otras de sus muchas obras, por su corto *Walking* (1969) el cual estuvo nominado al Oscar a mejor cortometraje de animación. Este fue discípulo de Norman McLaren, para el cual produjo films como *Citérama* (1966) y *Syrinx* (1966). Fue una de las estrellas más importantes de la NFB hasta que renunció a su trabajo debido al alcohol y las drogas. Tras una década de deterioro, adicciones y pérdida de todos sus bienes materiales, en 2004 tras el lanzamiento del cortometraje animado titulado *Ryan* en el que se homenajeó al artista, dirigido por Chris Landreth, Larkin dejó de lado todas sus adicciones y volvió al mundo de la animación llegando producir ciertos cortometrajes para la MTV.

Ryan Larkin también se ha configurado como uno de los referentes para realizar este proyecto, sobre todo, su cortometraje *Walking*. En él se representan los diferentes andares de distintas personas a través de diversos planos, utilizando una gran variedad de técnicas experimentales. Del mismo modo, la producción realizada en este proyecto se basa en el estudio del andar de una mujer que va experimentando diversos cambios a través de diferentes técnicas.



Fig. 17. Frame extraído del GIF *Torii Gates* de Nata Metlukh (2020).

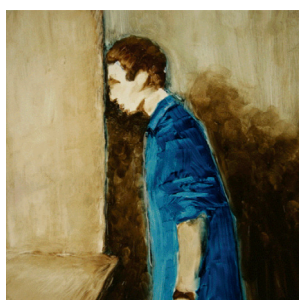


Fig. 18. Frame extraído del GIF *Head Hitting* de Nata Metlukh (2017).

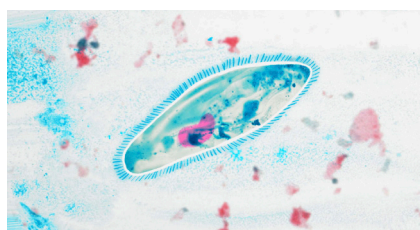


Fig. 19. Frame extraído del cortometraje *Simbiosis Carnal* de Rocío Álvarez (2017).

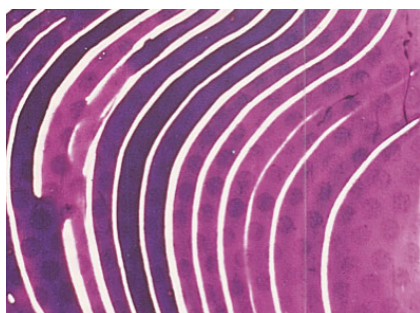


Fig. 20. Frame extraído del film *A Colour Box* de Len Lye (1935).

5.3. NATA METLUKH

Nata Metlukh (1982) es una artista y animadora ucraniana asentada en San Francisco que realiza animaciones de estilo urbano dotadas de un carácter colorido y vibrante.

Los GIFs realizados por esta artista, se han convertido en uno de los referentes principales en esta obra, sobretodo el GIF titulado *Torii Gates* en el que un personaje va caminado por un espacio, mientras la “cámara” va dando vueltas alrededor del mismo a modo de *loop*.

Otro GIF que ha sido referencia para el proyecto es *Head Hitting*, en el que un personaje se encuentra dándose golpes contra una pared, modificando su fisionomía en cada uno de los impactos a una técnica completamente diferente.

5.4. ROCÍO ÁLVAREZ

Rocío Álvarez es una animadora e ilustradora castellanense. Destaca por sus animaciones experimentales en las cuales mezcla técnicas digitales 2D con técnicas plásticas.

Esta artista es otra de las grandes referentes a la hora de realizar este proyecto, en concreto su cortometraje *Simbiosis Carnal* (2017), que como describe en su sinopsis es “un viaje poético a través de la historia de la evolución, deseo y sexualidad animal. Una historia de erotismo atravesada por conflictos morales históricos y contemporáneos con un final alentador y explosivo”⁶.

Así pues, esta estética fluida, en la que se entremezcla la animación digital con las artes plásticas, a través de las manchas y las texturas acuosas también ha servido de inspiración para este proyecto.

5.5. LEN LYE

Len Lye (1901-1980) fue un artista neocelandés conocido por sus films experimentales y sus esculturas cinéticas. Fue, junto a Norman McLaren uno de los pioneros de la animación realizando lo que se enmarcó en aquella época como música visual. Estas son unas proyecciones abstractas y coloridas realizadas a través de la manipulación directa sobre celuloide a base de químicos, pinturas, quemado, recortes, etc. sincronizadas con música generalmente de jazz o jazz latino. Quise incluir en mi proyecto algo que fuese semejante a este estilo de animación como homenaje a estos artistas, ya que el tema representado en este videoclip también pertenece al estilo musical del latin jazz.

⁶ ÁLVAREZ, R. (2017). *Simbiosis carnal shortfilm* - RocioAlvarezwork. Rocío Álvarez. Recuperado 2 de julio de 2021, de <http://rocialvarez.net/SIMBIOSIS-CARNAL-Shortfilm>

6. PROYECTO VIDEOCLIP SANGRE JOVEN

FICHA TÉCNICA EXTRACTO DEL VIDEOCLIP *SANGRE JOVEN*

TÍTULO: *Sangre Joven*.

AUTOR DE LA CANCIÓN: Orlando "Maraca" Valle.

DISEÑO, DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN: Irene Santamaria Aguilar.

TÉCNICA: Animación 2D digital, experimental y tradicional.

DURACIÓN: 2 minutos 8 segundos.

FORMATO DE PANTALLA: 16:9.

CIUDAD: L'Eliana (València).

PAÍS: España.

AÑO: 2021

DISPONIBLE EN: <https://vimeo.com/571043262/a7c9649a66>

Como mencionábamos anteriormente, este proyecto consiste en la realización de la preproducción de un videoclip animado (con animación 2D y experimental) para la canción *Sangre Joven* del artista Orlando "Maraca" Valle y la producción y postproducción de un extracto un poco modificado argumentalmente con el objetivo de obtener un vídeo acabado como proyecto de fin de grado. La función de este extracto es darnos una idea de cómo será en un futuro el videoclip del tema. Por tanto, en su conjunto, se trata de un proyecto a medio plazo, que se pretende acabar en un futuro próximo.

A la hora de realizar un proyecto de esta magnitud, es importante saber organizarse en el tiempo. En este caso, al tratarse de un proyecto de animación, era necesario estructurar las diferentes fases del proyecto en los meses que se disponía para realizarlo. Primero de manera genérica, separando las tres etapas principales que componen el proceso de realización, y posteriormente entrando en detalle en cada una de ellas.

Para llevarlo a cabo, se optó por ordenar el tiempo del que se disponía a través de un cronograma, primero de los aspectos más generales (documentación, elección de canción, referentes, preproducción, producción, postproducción), y posteriormente de los aspectos más específicos dentro de cada una de las etapas.

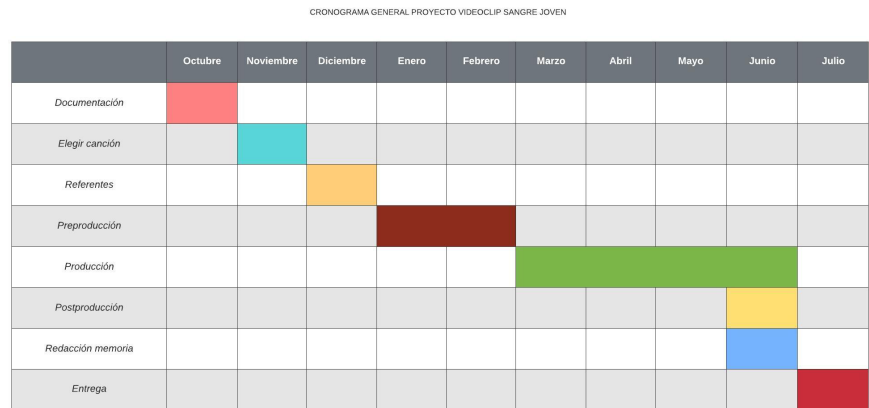


Fig. 21. Cronograma general del proyecto.

6.1. PREPRODUCCIÓN

La fase de preproducción, dentro de un trabajo audiovisual es la fase más creativa de todo el proyecto. En ella se da forma a lo que posteriormente se animará, partiendo de una idea principal.

Dentro de esta etapa se desarrolla la idea, muchas veces, y como es este caso, a partir de un *brainstorming*. Esa idea se termina de concebir con la realización de un *briefing*, y en la mayoría de casos con la redacción de un guión completo (paso, que en este caso se decidió omitir, debido a la metodología libre que se siguió en el proceso de trabajo).

A partir de aquí empieza un trabajo de documentación para buscar inspiración, a través de la creación de *moodboards*, que después servirán para diseñar los elementos que compondrán la animación. En este caso, esta documentación fue clave también para la elección de la paleta de colores que tendría el videoclip, ya que estos colores fueron directamente extraídos de las fotos que se buscaron como inspiración.

El resto de etapas que conforman la preproducción, son la realización de un *storyboard*, donde se acotan las escenas y los planos que aparecerán en la animación, las pruebas de estilo, que sirven para concretar el carácter que se le quiere dar a cada una de las secuencias de la producción, y las animáticas, las cuales, en este caso se utilizaron para hacerse una idea de los tiempos de cada una de las escenas integradas en el ritmo de la canción.

Por otro lado, antes de todas estas fases propias de cualquier producción audiovisual, se realizó una fase previa de elección de canción, investigación de sus orígenes, y análisis musical de la misma, ya que el proyecto que se estaba produciendo tenía que estar bien acotado, cohesionado y ser coherente con la canción a la que pondría imagen.

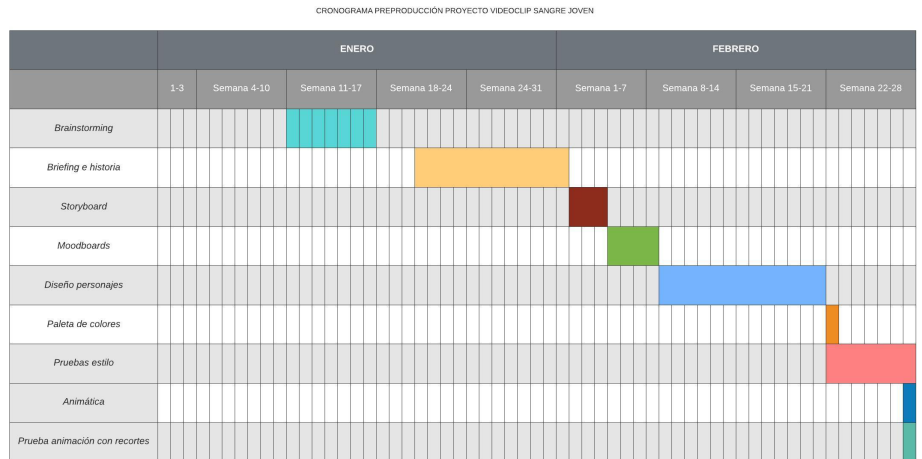


Fig. 22. Cronograma preproducción del proyecto.

6.1.1. CANCIÓN

Como ya se ha explicado anteriormente, el primer paso que se realizó a la hora de iniciar este proyecto fue elegir la canción de la cual se iba a hacer el videoclip.

En un primer momento, la intención era que la canción fuese de algún amigo o familiar, y que el vídeo además de servir como proyecto de fin de grado, pudiese servirles a ellos para promocionarse, teniendo una función fuera del ámbito universitario. Así crearíamos una obra colaborativa, en la que cada uno aportaría sus habilidades para crear algo grande en equipo.

De este modo, se decidió realizar el videoclip para el grupo de una amiga, una banda de latin jazz formada por 5 mujeres, todas ellas músicas profesionales.

Una de las características más representativas del jazz es que este crece de ciertos temas musicales base, que, a lo largo de la historia de este estilo musical, han ido reinterpretándose, modificándose, variándose, mezclándose con otros sonidos y otros ritmos... para así dar como resultado nueva música y nuevas sensaciones. Esto es lo que el grupo de mi amiga pretendía realizar con varios temas diferentes, para después grabarlos y sacar un EP. De todos ellos, el que se eligió para utilizar en este trabajo de fin de grado fue *Sangre Joven* de Orlando “Maraca” Valle, sobre el cual se empezó a trabajar, aunque el grupo intérprete aún no había grabado su versión.

Este era el plan inicial, pero por la pandemia y las restricciones, el grupo no pudo llegar a grabar las canciones y decidió dejar el proyecto para el futuro, por lo que por mi parte, tuve que replantearme el enfoque del trabajo fin de grado. Es importante recalcar que en ese momento, mes de febrero, ya se había invertido muchas horas en la preproducción del videoclip de esta canción.



Fig. 23. Portada del disco *Fórmula Uno* de Orlando “Maraca” Valle, donde se encuentra la pista de la canción *Sangre Joven*.

Así pues, se decidió contactar con el compositor del tema *Sangre Joven*, Orlando “Maraca” Valle (flautista, arreglista, compositor y director cubano nacido en La Habana en septiembre de 1966), y pedir permiso para utilizar su canción para realizar un videoclip animado, obteniendo la aprobación del mismo.

Ya que la música es uno de los elementos más importantes en este trabajo, analizaremos brevemente las principales características del latin jazz cubano, estilo de la canción que se ha animado.

En primer lugar, me es importante destacar que el jazz como estilo musical es un género de raíz negra. Aunque este, a día de hoy, sea interpretado en todo el mundo por todo tipo de personas, el jazz nació de los negros esclavos en América. Estos trajeron los ritmos africanos al nuevo mundo y fueron desarrollándolos, desde el blues que empezaron a cantar en las minas donde trabajaban y que acabó tocándose en escenarios, hasta el jazz que conocemos a día de hoy en todas sus vertientes; todo nació de África.

El latin jazz, es una vertiente del jazz que se nutre de la música latina, concretamente de la cubana y la brasileña. Su formación como subgénero se dio en 1953 con la conformación del jazz afrocubano, y posteriormente de la Bossa-nova. En Cuba concretamente se podían distinguir dos estilos diferentes de música, el de occidente, un estilo más africano basado en cantos con tambores (esto se debía a que esa zona era donde estaba el puerto y donde llegaban más esclavos africanos) y la música del este, más salsera y melódica, como es, por ejemplo, el son.

Estos estilos fueron entremezclándose para crear nuevos sonidos, y posteriormente, como ya se ha mencionado antes, más o menos a partir del año 1953 se mezcló con el jazz estadounidense, dando lugar al latin jazz.

Las diferencias del jazz latino y el jazz estadounidense, son en primer lugar, que el primero se basa en un ritmo fijo llamado clave. Por otro lado, el jazz latino nace de sus raíces afrocubanas con ritmos como el songo, el son, el mambo, el bolero, la charanga o el chachachá. Por último, en esta vertiente del jazz se utilizan instrumentos latinos como son las congas, los timbales, el güiro y las claves, instrumentos que en el jazz estadounidense no se suelen usar.

Sangre Joven, como ya se ha dicho anteriormente es un tema de jazz latino cubano en clave de son 2-3. La canción original consta de una introducción, dos temas, 4 solos, una repetición del primer tema y una coda. Como ya se ha explicado antes, la obra final de este proyecto de fin de grado es un extracto del videoclip en el que se ha simplificado la canción a los temas principales, eliminando algunos solos. De este modo, el extracto finalmente ha quedado formado por la intro, tema A, tema B, solo de flauta y coda.

Para ilustrar este tema, se ha ambientado en la colorida Cuba, y, para ello, se ha hecho una pequeña investigación acerca de sus costumbres, su cultura y sus lugares.

Además, en cierta parte del vídeo se ha querido introducir una parte de animación que simule la animación sobre celuloide, estilo de animación que nació con Norman McLaren y Len Lye entre otros artistas, con su creación de lo que en su momento se llamó música visual, la cual ilustraba en gran parte de sus vídeos, ritmos de jazz.

6.1.2. BRAINSTORMING

A la hora de realizar una animación, o cualquier trabajo de carácter creativo, uno de los primeros pasos que se suele realizar para obtener ideas, es hacer un *brainstorming*, o lluvia de ideas.

Esto consiste en escribir todas las palabras que te vengan a la cabeza, aunque en un primer momento no tengan relación alguna, para después buscarles una relación que conforme una historia nueva y original.

Esta lluvia de ideas se puede hacer de manera individual o colectiva. En este caso, para la realización del *briefing* e historia del videoclip, se realizó un *brainstorming* un poco diferente.

El ejercicio se inició de manera individual, escuchando la canción que se iba a animar, y escribiendo en un papel todo lo que su discurso musical transmitía e inspiraba. Posteriormente se realizó el mismo experimento con familiares y amigos. Es curioso como cada uno de ellos percibía unas cosas totalmente distintas al escuchar una misma canción, cómo una melodía puede causar tan diferentes sensaciones y contar en cada mente historias tan distintas.

Así pues, posteriormente se entremezclaron todas estas ideas, algunas de las cuales se filtraron previamente pensando en el tiempo y recursos de los que se disponía, hasta encontrar la historia que ilustraría la canción de Valle.

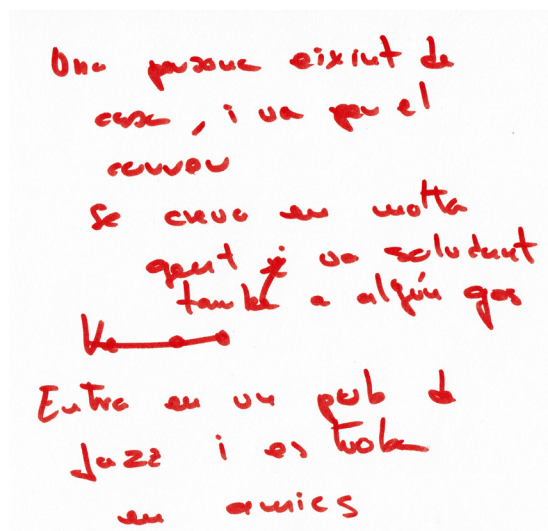


Fig. 24. Uno de los textos de algún familiar o amigo, en el que describe lo que se imagina al escuchar la canción.



Fig. 25. Brainstorming colectivo.

6.1.3. BRIEFING

El *briefing* o *brief* es un documento en el que se resume de manera escueta, la información necesaria para la realización de un proyecto. Esta es una parte habitual en la fase de preproducción de cualquier trabajo, ya sea animación, diseño, publicidad, etc. Este sirve como descripción cuando se hace un encargo concreto a un estudio, productora, diseñador, animador...

Para este proyecto se ha realizado un pequeño *brief* en el que se especifican aspectos como los datos básicos del proyecto, los objetivos, la sinopsis, el público al que se quiere llegar i una pequeña descripción de los personajes más relevantes.

En el *briefing* se han escrito dos sinopsis diferentes, una que es la sinopsis oficial del videoclip que se pretende acabar en un futuro, y otra, la sinopsis del extracto que se ha producido como trabajo de fin de grado, la cual es prácticamente la misma que la del futuro videoclip del tema *Sangre Joven*, con ciertas modificaciones argumentales, teniendo como objetivo conseguir como resultado un video acabado y coherente a pesar de la reducción significativa del tema.

El *briefing* de este proyecto, al igual que el resto de apartados que forman la preproducción, están disponibles en el ANEXO (página 57).

6.1.4 MOODBOARDS

Un *moodboard* es un conjunto de imágenes de referencia dispuestas a modo de collage o tablero que sirven como inspiración para el diseño de personajes, escenarios...

En este proyecto se han realizado un total de 3 moodboards compuestos por imágenes reales de Cuba (la mayoría de ellas de La Habana y sus calles), y su gente.

Tanto la protagonista, como el personaje secundario de mayor relevancia, así como la calle por donde pasea el personaje femenino principal, fueron diseñados a partir de estos moodboards.



Fig. 26. Fragmento del moodboard para la mujer protagonista.



Fig. 27. Fragmento del moodboard de las calles de La Habana.

6.1.5. PALETA DE COLORES

La elección de la paleta de colores, es una de las partes fundamentales de un proyecto de animación, ya que de ella dependerá mucho el estilo y el tono que adquiera el proyecto audiovisual.

Con el objetivo de representar de una manera adecuada la ciudad de La Habana, ciudad donde se desarrolla la historia, se utilizó como método para elegir la paleta de colores, la extracción directa de los tonos más repetidos en los moodboards previamente elaborados en la fase anterior.



Fig. 28. Paleta de colores para el videoclip.

6.1.6. STORYBOARD

En este trabajo, al igual que el resto del proyecto, el *storyboard* se ha realizado de una manera más libre, ya que parte del desarrollo creativo se ha ido realizando a medida que avanzaba el proyecto, ya fuese durante las pruebas de estilo, o ya posteriormente en la producción del extracto del videoclip, en el cual, como ya se ha dicho antes, se han realizado ciertas modificaciones argumentales con el objetivo de conseguir un vídeo acabado.

Así pues, en el *storyboard*, realizado con dibujo digital, se explica de manera muy sintetizada que pasará en cada una de las escenas que conformarán el futuro videoclip, sin entrar en detalle en aspectos técnicos como los planos, los encuadres... Además, como ya se ha explicado anteriormente, ciertas partes han sido modificadas a posteriori, por diferentes decisiones que se han ido tomando a lo largo de la producción.

Una de ellas, por ejemplo, es el hecho de que la protagonista sea una mujer. Al principio iba a ser un hombre, y así se expresa en el *storyboard*, pero posteriormente se decidió que sería mejor que fuese una chica, en primer lugar, debido a mi condición de mujer la cual me permitiría empatizar mejor con un personaje principal femenino. Y, en segundo lugar, porque los papeles protagonistas normalmente son interpretados por hombres, teniendo las mujeres papeles poco importantes, y ya que esta producción ha sido dirigida por mi, se decidió darle a las mujeres la relevancia que nos merecemos.

Como esta, otras decisiones se fueron tomando posteriormente a la realización del *storyboard*, siendo este una referencia a la hora de realizar el videoclip, pero no de una manera extremadamente estricta.

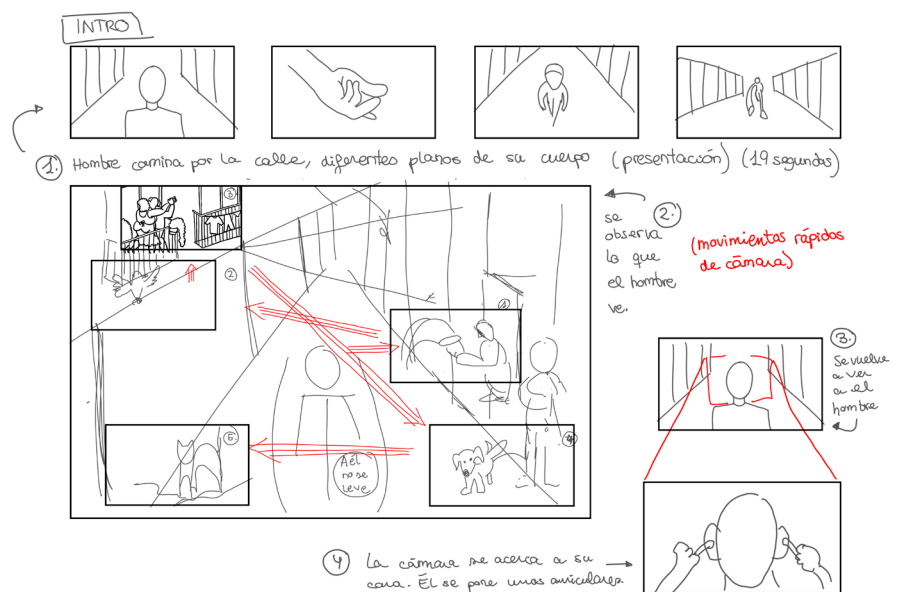


Fig. 29. Storyboard de la escena 1, la intro de la canción, inicio del paseo por La Habana.

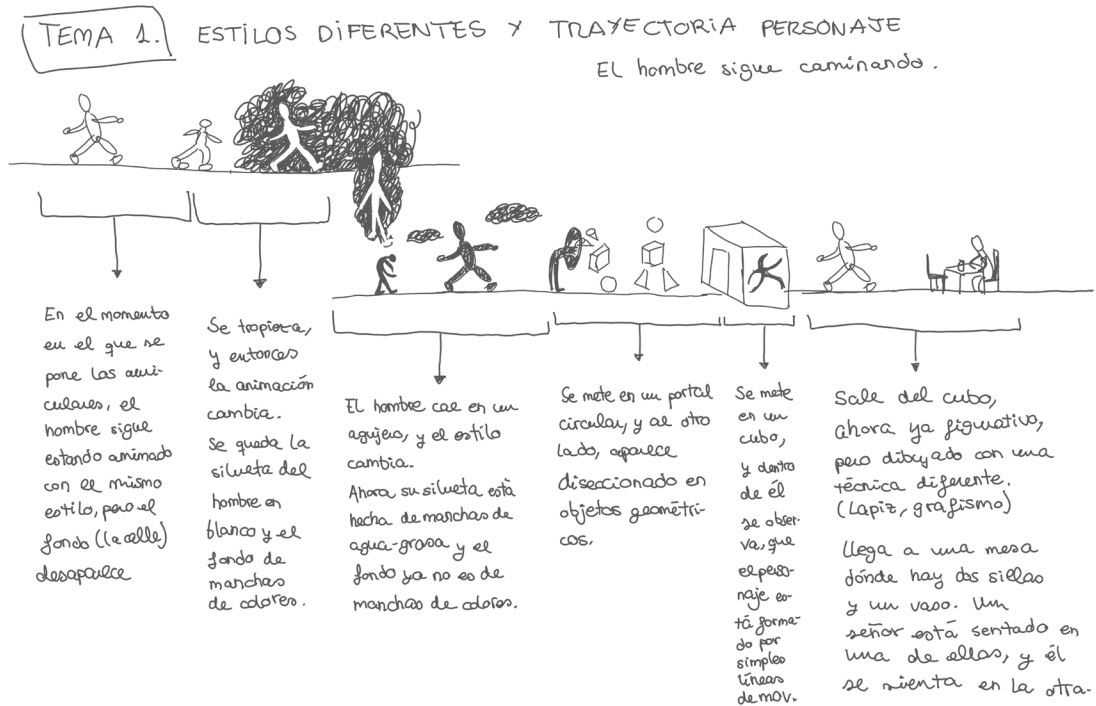


Fig. 30. Storyboard de la escena 2, tema A de la canción, momento de transformación.

6.1.7. DISEÑO DE PERSONAJES PRINCIPALES

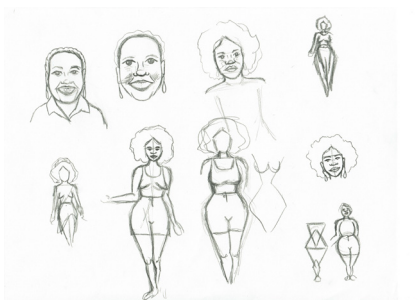


Fig. 31. Primeros bocetos de la protagonista.

En esta parte del proyecto, se diseñaron los personajes más relevantes de la historia, de manera superficial, para después sintetizarlos un poco más durante las pruebas de estilo y acabar de conformarse en la producción. Así pues, este apartado consta básicamente de los primeros bocetos, los cuales fueron clave para la creación de los personajes.

6.1.7.1 Mujer protagonista

El moodboard formado por imágenes de mujeres cubanas sirvió como referencia para el diseño de la protagonista. Primero se realizaron una serie de bocetos de diferentes caras y cuerpos, llegando a realizar finalmente 4 estilos diferentes de cara y tres estilos diferentes de cuerpo. Posteriormente se eligieron la cara y el cuerpo que se adecuaban más a la descripción de la protagonista, para después en las pruebas de estilo acabar de conformar la silueta así como la ropa que llevaría, y las texturas de su cuerpo.



Fig. 32. Bocetos cara de la protagonista.

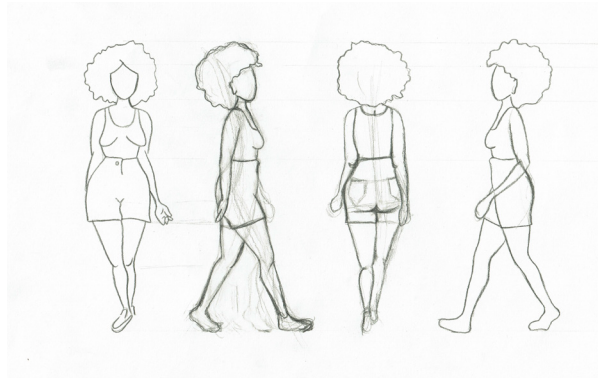


Fig. 33. Turn around de la figura de la protagonista.

6.1.7.2. Hombre

A la hora de diseñar el hombre, al tratarse de un personaje secundario que solo aparece en una escena durante unos segundos, se hizo de una manera más superficial, diseñando solamente el busto del mismo. Se realizaron tres diseños diferentes a lápiz basándose en las fotografías del *moodboard*, y se seleccionó uno de ellos, que después fue distorsionado un poco en las pruebas de estilo.



Fig. 34. Bocetos para el diseño de la cara del hombre.

6.1.8. PRUEBAS DE ESTILO

Esta fase de la preproducción fue una de las más importantes, experimentales y creativas, ya que en ella se empezó a acotar como sería el estilo de la producción a base de pruebas y errores, y se vio si funcionaban o no ciertas partes de la historia que se habían desarrollado en los pasos anteriores. En esta etapa también comenzaron a construir-se los escenarios y se acabó de configurar el diseño de los personajes, aunque algunos elementos fueron modificados durante la misma producción al ver posibles carencias estéticas o funcionales a la hora de poner la escena en movimiento.

Este paso dentro del proceso de preproducción, estuvo constituido por la realización de una especie de tarjetas de pequeño formato (15x7 cm aproxi-

madamente) donde se ilustraron las diferentes escenas de manera sencilla, pero con todas las texturas y técnicas con las que se suponía que se realizaría la animación final. Así, algunas de las tarjetas se ilustraron con recortes y collage, otras con manchas de agua-grasa, otras con acuarelas y otras con témperas, siguiendo siempre la paleta de colores realizada en las fases anteriores, y basándose en el *storyboard*.

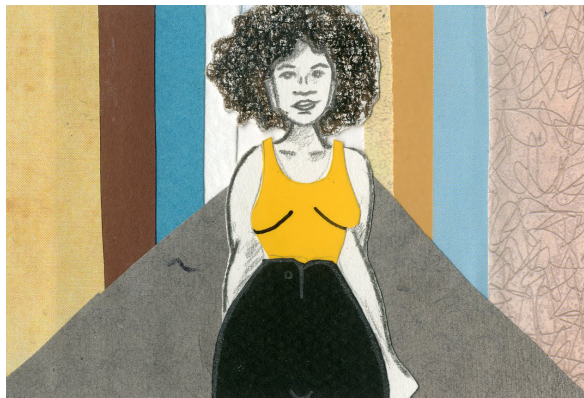


Fig. 35. Prueba estilo escena 1.



Fig. 36. Prueba estilo escena 2.



Fig. 37. Prueba estilo escena 3.

6.1.9. ANIMÁTICAS

Una animática es una herramienta que se utiliza para poner en movimiento ciertas partes de un *storyboard* antes de que empiece el rodaje definitivo, para aclarar cómo será la escena final y reducir errores y costes. Esta incluye un audio provisional sobre el que ver los cambios de escena, los tiempos de cada una, los movimientos de cámara, los planos, la sincronización con la música...

La animática también se utiliza para vender el producto antes de realizarlo, o hacer correcciones sobre el mismo para así reducir costes de producción.

Las animáticas que hemos realizado en este proyecto ponen las diferentes escenas en la música, para aclarar aspectos como la sincronización con la melodía, los tiempos, y los movimientos de cámara en ciertas escenas.

Primero se realizó una a partir del *storyboard*, de manera muy práctica y no muy elaborada, ya que simplemente tenía la función de aclarar ciertos aspectos a uno mismo; no se hizo con intención de enseñarlo a un público. Posteriormente se elaboró otra “animática” a partir de las pruebas de estilo, en la que ya se entiende un poco más cómo sería el videoclip real.

Ambas animáticas están disponibles en Vimeo, a través de un link que se encuentra en el ANEXO (página).

6.2. PRODUCCIÓN

Como ya se ha explicado anteriormente, en este proyecto de videoclip, el diseño de las escenas, los personajes y los escenarios no está completamente cerrado antes de iniciar la etapa de producción. En este caso, estos factores han ido desarrollándose conjuntamente a la producción del extracto, a través de una experimentación a base de prueba y error ligada a las pruebas de estilo y el *storyboard* realizados en la fase de preproducción.

Para explicar el proceso de producción, lo haremos separando en diferentes apartados cada una de las escenas, ya que al ser tan diferentes unas de otras, resultará más adecuado para especificar de forma concreta cómo se desarrolló su creación.

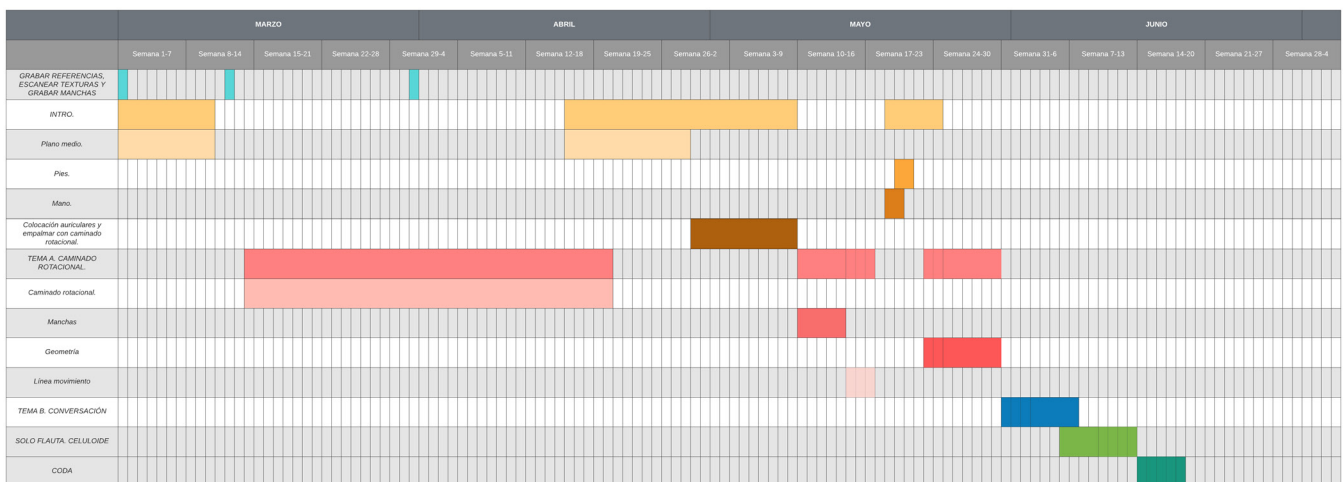


Fig. 38. Cronograma producción.

6.2.1. INTRO. CAMINADO PRESENTACIÓN

Esta escena dura 29 segundos. En ella se presenta a la protagonista, la cual va andando por la calle al ritmo de la música disfrutando del paseo y observando a su alrededor. En esta escena se hace referencia a la vitalidad i energía de una persona joven con ganas de descubrir y admirar el mundo.

La idea principal era que en una parte de esta escena (en el minuto 00:19-00:26 concretamente) se viese lo que la protagonista está observando en su calle, cosas como una mujer lanzando el agua sucia del cubo de fregar, un pájaro posándose en los cables de la electricidad... Pero, este fragmento fue eliminado para lo que sería el extracto que se presenta como trabajo final.

Así pues, en esta secuencia, se observa a la protagonista andando por la calle a través de diferentes planos de su cuerpo: plano medio, primer plano, plano detalle de su mano marcando el ritmo de la canción y plano detalle de sus pies. La animación esta realizada con animación digital con *Photoshop*, a la que se le han incluido texturas de papeles, recortes de revistas i grafismos, los cuales podemos observar en el pelo de la chica, en los pantalones, en su piel, en el suelo de la calle, y en algunos edificios.

La animación de la mujer esta realizada con rotoscopia. Primero grabándome a mí andando por la calle, y posteriormente sobre los frames extraídos de ese vídeo previo, dibujando y coloreando a la protagonista, fotograma a fotograma.

Por otro lado, para realizar el fondo, primero se hizo un dibujo general a línea, basado en las fotos recopiladas en el *moodboard* de las calles de Cuba. Después, se animó la perspectiva y el alejamiento de los edificios hasta conseguir cerrar un ciclo, para así, ahorrar en trabajo. Esta fue una de las partes más complejas y costosas, ya que este ciclo (a diferencia del de la muchacha que solo dura 15 frames) consta de 57 fotografías realizadas a mano y sin utilizar la técnica de la rotoscopia. Por último di color a la calle.

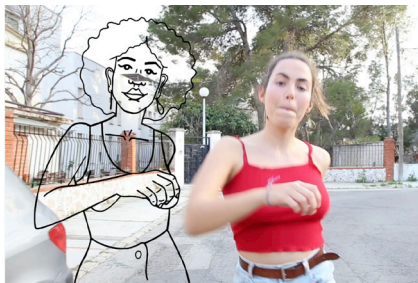


Fig. 39. Frame del making of del caminado-plano medio (dibujo a línea- imagen sobre la que se ha hecho la rotoscopia).

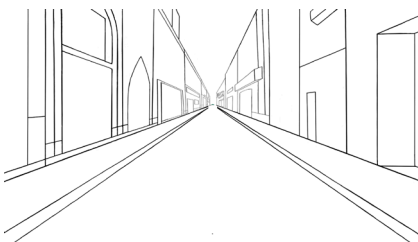


Fig. 40. Dibujo calle a línea.



Fig. 41. Frame extraído del plano detalle de los pies. Minuto 00:15.



Fig. 42. Frame extraído del plano detalle de la mano marcando el ritmo. Minuto 00:11.

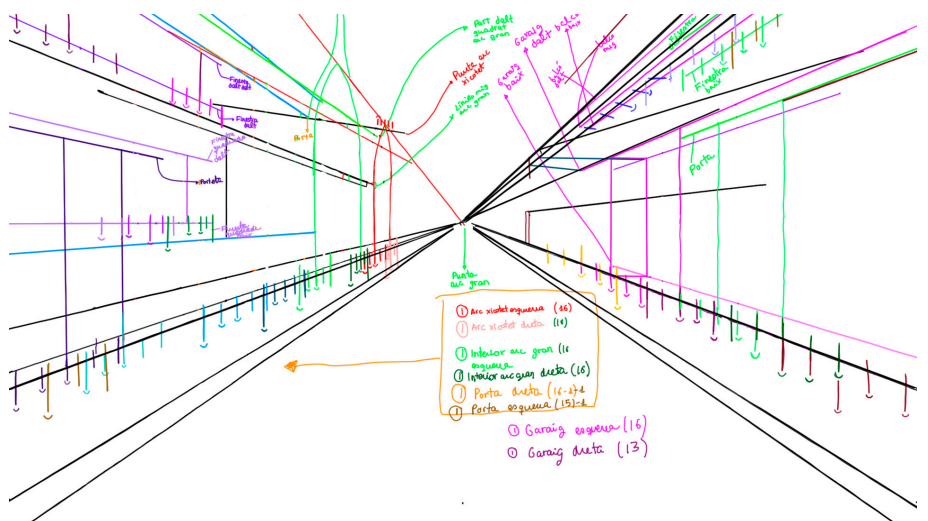


Fig. 43. Marcas guía para la animación de la calle.



Fig. 44. Frame extraído del plano medio de la Intro. Minuto 00:01.

6.2.2. TEMA A. CAMINADO ROTACIONAL

En esta parte de la canción (00:30-01:08) la protagonista, se pone los auriculares y se evade del mundo, siguiendo su paseo e iniciando durante este, una etapa de transformación.

En esta escena se ve al personaje femenino caminando felizmente mientras simulamos por animación que la cámara rota alrededor de ella.

Al igual que en la escena anterior, el caminado rotacional se animó más o menos con rotoscopia, a partir de unos vídeos que me grabaron previamente. Esta escena fue, sin duda, la más laboriosa de realizar. De ese video de mi misma andando, se extrajeron los frames claves, para después, dibujar uno a uno los frames intermedios. Además en el vídeo que teníamos como referencia, la velocidad de rotación era demasiado lenta para lo que se quería hacer, por lo que se tuvo que eliminar y cuadrar los fotogramas que se estaban usando como referencia, para que la perspectiva y la posición del caminado tuvieran sentido.

Así pues, poco a poco se fue realizando el ciclo que constituiría el caminado rotacional, primero haciendo un esquema básico de los frames claves, posteriormente dibujando guías de movimiento, para después, acabar de hacer el caminado completo, añadir detalles como la ropa, y animar posteriormente la cara, el pecho y el pelo.

Este ciclo, formado por 120 fotogramas, fue usado en cada una de las transformaciones que experimentaría nuestra protagonista en esta escena.

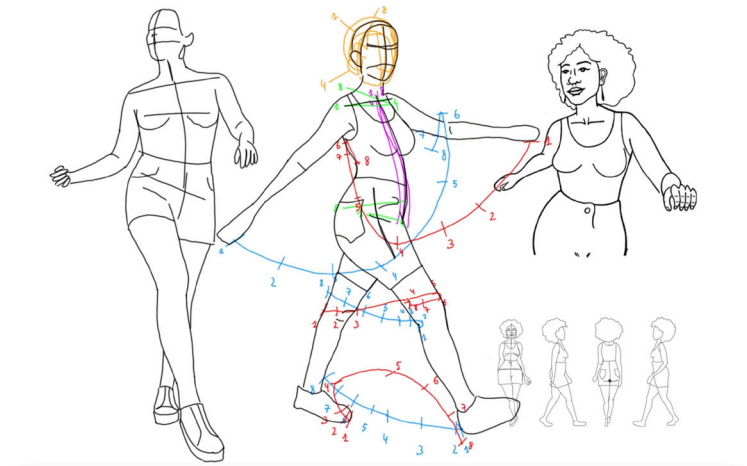


Fig. 45. Frame del proceso de producción, en el que se observa el esquema del cuerpo, las referencias usadas, y las guías de movimiento.

6.2.2.1. Fondo blanco

En la primera parte de esta escena, la protagonista se queda sola en medio de la nada, desapareciendo la calle por la que paseaba y manteniendo su peculiar caminado sobre un fondo blanco.

La introducción a esta escena, consiste en la colocación de unos auriculares (movimiento animado usando un vídeo de referencia, sin rotoscopia) y un zoom-in a su cara, hasta el punto en que esta ocupa toda la pantalla, para posteriormente alejarse con un zoom-out que nos permite ver que la calle ha desaparecido.

Al final de esta primera fase del proceso de transformación, la chica tropieza (movimiento animado también sin rotoscopia), y en el momento en que apoya el pie con brusquedad en el suelo, se transforma, cambiando el estilo de la animación a uno completamente diferente, pero siguiendo, ella, andando felizmente.



Fig. 46. Frame extraído del caminado rotacional sobre fondo blanco. Minuto 00:32.



Fig. 47. Frame extraído de la secuencia en la que la protagonista se pone los auriculares. Minuto 00:29.

6.2.2.2. Manchas

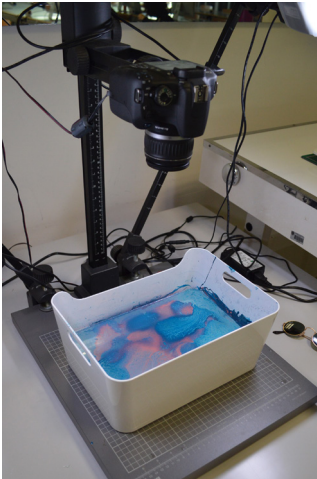


Fig. 48. Proceso de toma de fotogramas de las manchas.

En esta fase del proceso de transformación, la protagonista se convierte en una silueta de manchas fluidas de color azul y rosa que se entremezclan entre ellas y que caminan sobre un fondo plano de textura de cartulina.

Esta parte de la animación, en un primer momento, estaba planteada del modo en que la chica al tropezar, se desanimaría, siguiendo su caminar de una forma triste, pero mejorando poco a poco hasta estar igual de alegre que al principio. Además, esta escena iba a contar con un plus de surrealismo, al tener objetos abstractos que se moverían alrededor de la muchacha. Por otro lado, la chica aparecería en escena de color azul, personándose durante un tramo, un personaje secundario de color rosa, que al unirse a su paseo durante un trecho, le aportaría parte de su color a ella. Todos estos aspectos, fueron eliminados en la fase de producción, por falta de tiempo en primer lugar, y porque la escena, simplemente con la silueta de la protagonista, ya quedaba completa.

Para realizar esta secuencia, primero se hicieron capturas con *Dragonframe* de sprays de colores sobre agua. Los sprays, al tener una base de aceite, no se mezclan con el agua, y forman una película sobre la superficie, creando manchas aleatorias, que moviéndolas y capturándolas poco a poco pueden generar una animación abstracta interesante.

Sobre esta secuencia, se realizó una máscara en un fondo con textura de cartulina, del caminado rotacional de la chica.

Esta parte del proceso de transformación, acaba cuando ella salta dentro de un agujero que la transporta a otro mundo, otra estética, y otra forma diferente.



Fig. 49. Frame extraído del caminado rotacional- manchas. Minuto 00:47.

6.2.2.3. Objetos geométricos

La protagonista cae en otro plano, en el que ella está construida con formas geométricas de color amarillo, y sigue su camino, hasta que en el último momento lanza su cabeza a cámara, dando pie a la última parte de su proceso de transformación o deconstrucción.

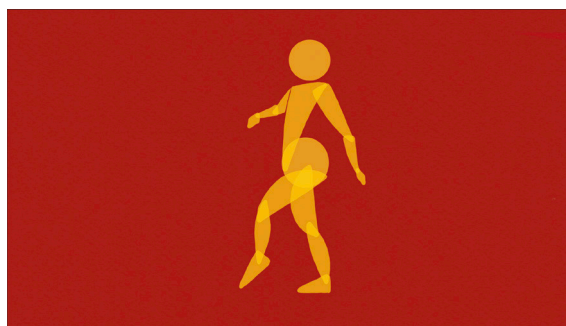


Fig. 50. Frame extraído del caminado rotacional- objetos geométricos. Minuto 00:53.

6.2.2.4. Línea de movimiento

En esta última parte de la escena se puede observar, sobre un fondo amarillo, a la protagonista simplificada a otro nivel: su línea de movimiento. Esta parte de la canción podría concebirse como lo que tiene ella dentro de su cabeza, su parte interna más sencilla y un caos que va creciendo poco a poco.

Esta parte de la canción, igual que las anteriores, fue animada digitalmente con *Photoshop*, usando como referencia el caminado rotacional inicial.



Fig. 51. Frame extraído del caminado rotacional- línea de movimiento. Minuto 01:03.



Fig. 52. Frame extraído del caminado rotacional- línea de movimiento. Minuto 01:07.

6.2.3. TEMA B. CONVERSACIÓN

Esta escena (01:09-01:21) muestra la conversación intensa entre la protagonista y un señor (el personaje secundario diseñado en la preproducción).

La secuencia se construye a partir de los garabatos que se crean en la cabeza de la chica.

En un primer momento, cuando se diseñó la historia durante la fase de preproducción, la escena mostraba a un hombre gritando de manera enfadada a la protagonista, y esta, aburrida de la conversación decidía saltar dentro de un vaso que la transportaba a un viaje interno de colores i formas.

Más tarde, durante la fase de producción, se decidió que en vez de saltar dentro del vaso, sería el líquido el que saldría del vaso para inundar la escena, y así dar paso al viaje interior realizado con pintura sobre acetatos.

Para realizar esta secuencia, se usó animación tradicional sobre papel, utilizando como materiales lápiz grafito, lápiz conté, carboncillo y una mesa de luz. El líquido que sale del vaso esta animado a partir de una máscara que se hizo sobre la animación en acetato que prosigue en la siguiente escena.

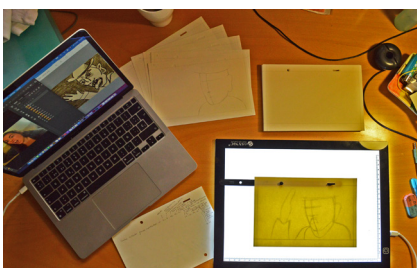


Fig. 53. Proceso de animado de la escena Tema B.



Fig. 54. Frame extraído de la escena Tema B. Minuto 1:16.



Fig. 55. Secuencia de imágenes de la escena Tema B.

6.2.4. SOLO FLAUTA. VIAJE INTERIOR

En esta parte de la canción (28 segundos) la protagonista experimenta un viaje interno a través de colores y formas abstractas que, cuando se realice el videoclip completo, la transportarán hacia la imagen de lo que quiere ser en la vida (ser una música de jazz); pero que, en el extracto que se ha realizado, esta secuencia psicodélica la devolverá a la realidad, al paseo que estaba dando por su ciudad.

Para realizar esta escena, se realizó una imitación de una animación sobre celuloide a sintonía con la melodía del solo de flauta. Esta simulación se llevó a cabo con acetatos sobre los que se pintó con témperas, acrílicos, sprays y lacas para cristal, grabados con *Dragonframe* sobre una mesa de luz. Esta, fue una verdadera fase de experimentación plástica, ya que no sabíamos cómo podría imitar de manera más o menos efectiva las texturas y las formas que

se crean en una animación sobre celuloide a base de químicos. Y, la manera de hacerlo, fue a través de la imaginación, la prueba y el error.

Por una parte se hizo una especie de tiras de acetato, de unos 15 centímetros de ancho, sobre las que se intervino de manera vertical, pintando ondas, texturas, etc. de arriba a abajo y, grabando posteriormente con *Dragonframe* del mismo modo.

Por otro lado, se realizó una especie de tarjetas de unos 7x15 cm sobre las que se animó fotograma a fotograma ciertos dibujos sencillos con acrílicos en algunas (las cuales superpondría sobre la texturas verticales), y se hizo manchas con la técnica del agua-grasa en otras (dando como resultado un efecto caótico de color).

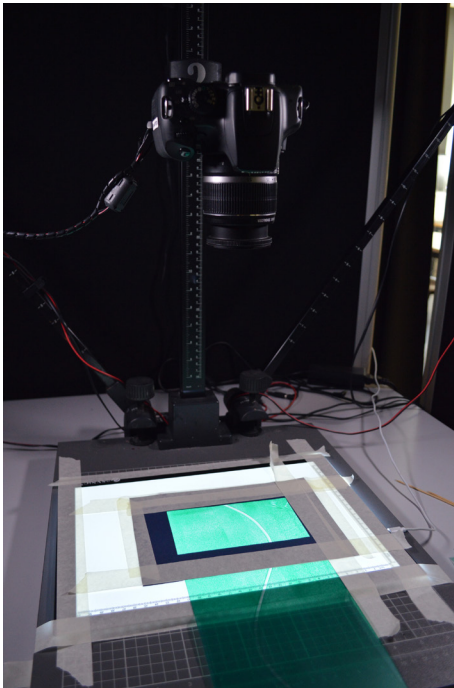


Fig. 56. Proceso de grabación con *Dragonframe* de las tiras de acetatos dibujadas.



Fig. 57. "Tarjetas"/ frames de las manchas de color, de agua-grasa con spray y laca de cristal.

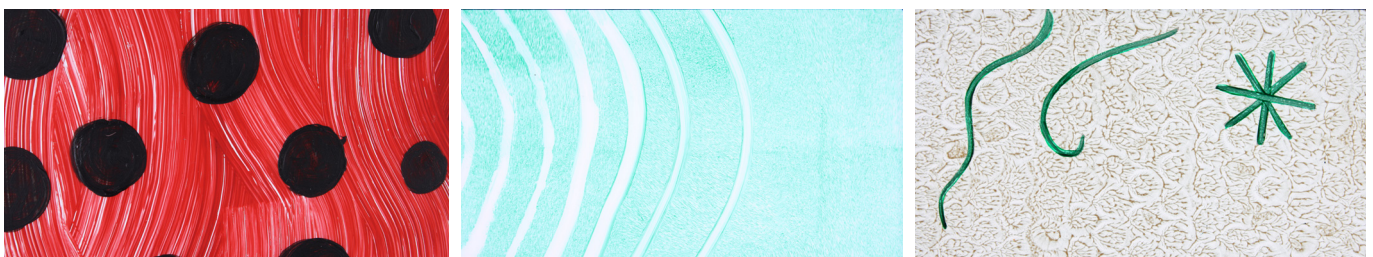


Fig. 58. Frames extraídos de la escena del solo de flauta. Minuto 1:22-1:40.



Fig. 59. Frames y tiras de color que conforman la escena.

6.2.5. CODA. DESENLACE



Fig. 60. Club de Jazz *La Zorra y el Cuervo*, La Habana.

El videoclip termina igual que empieza. La protagonista vuelve otra vez en sí misma, continuando su paseo por las calles de La Habana, hasta que llega a su destino, un club de jazz donde va a empezar a hacer lo que le gusta de verdad, tocar la flauta travesera.

Así la escena consta de diferentes secuencias, por una parte, el caminado del personaje femenino por la calle y los diferentes planos que muestran sus andares. Por otra, el giro de "cámara" que muestra lo que la mujer ve: el club al que se dirige. Posteriormente se muestra un plano subjetivo en el que se ve la puerta del local siendo abierta por la protagonista, seguido de una secuencia de alguien dándole la flauta a esta, y el posterior inicio del concierto.

En esta escena pasan muchas cosas en muy poco tiempo, ya que se ha seguido el ritmo de la canción y se ha querido crear un desenlace cerrado a concordancia con la melodía.

El club al que se dirige esta inspirado en el famoso club de jazz de La Habana *La Zorra y el Cuervo*.

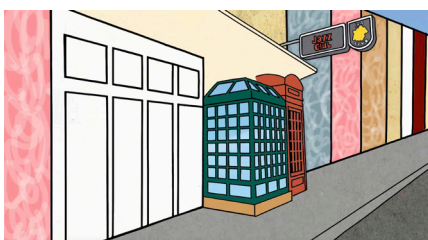


Fig. 61. Frame extraído de la coda. Minuto 01:57.

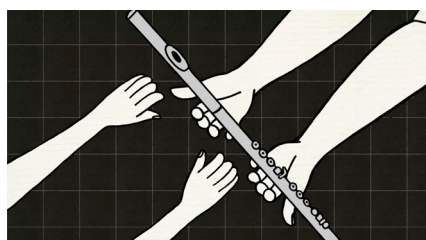


Fig. 62. Frame extraído de la coda. Minuto 01:59.



Fig. 63. Frame extraído de la coda. Minuto 02:00.

6.3. POSTPRODUCCIÓN

Puesto que este vídeo se ha ido realizando escena por escena a través de animación en *Photoshop* y bajo cámara grabada con *Dragonframe*, dando como resultado secuencias prácticamente acabadas, la fase de la postproducción no ha sido muy extensa, aún así hay ciertos aspectos que hay que tener en cuenta.

En primer lugar, el montaje del vídeo, el cual se ha realizado con *Premiere* a partir de todas las secuencias previamente producidas con *Photoshop*.

Algunas de las escenas han sido retocadas con ciertos efectos en *Premiere* o editadas frame a frame en *Photoshop* para mejorar la luz, el color, el encuadre...

Los créditos, también fueron realizados en la fase de postproducción utilizando la tipografía *ITC Busarama BT* y unos efectos sobre la misma de desenfoco y ruido.

Por último, la canción fue editada, para acortarla a lo que conformaría el extracto del videoclip, en un primer momento, de manera provisional, con *Premiere*, y posteriormente, de manera definitiva con *Ableton*.



Fig. 64. Frame extraído de los créditos iniciales. Minuto 0:22.

7. CONCLUSIONES

En conjunto, el proyecto realizado ha sido enriquecedor en muchos aspectos, ya que se ha conformado como un verdadero reto en el que se han cumplido todos los objetivos propuestos en un inicio, con unos resultados satisfactorios.

En primer lugar, la investigación que se ha llevado a cabo acerca del videoclip, su propósito y su historia, y la gran cantidad de videoclips que hemos visto con motivo de esta búsqueda, nos ha hecho ver que el vídeo musical animado es un mundo lleno de posibilidades y creatividad. Por otro lado nos ha permitido descubrir muchos estudios y animadores interesantes y, por último, nos ha alentado ver que hoy en día existe una alta demanda de este tipo de formato, el cual, a través de este proyecto, hemos comprendido que es un tipo de film animado que nos aporta mucho técnica, metodológica y experimentalmente.

Por lo que se refiere a los referentes, este proyecto nos ha ayudado a conocer muchos artistas y animadores que no conocíamos. Sobre todo, hemos descubierto que en este mundo hay muchísimas mujeres talentosas que han producido verdaderas obras animadas, originales y llenas de creatividad y técnica.

En cuanto a la metodología, hemos observado que la animación experimental, sobretodo si se realiza de manera autónoma, ofrece una gran libertad, que permite adaptar los tiempos a las necesidades de cada uno, y al trabajo que requiere cada uno de los pasos que conforman el proceso de realización. Hemos seguido nuestros propios ritmos, gracias a la flexibilidad que permite esta metodología experimental, y los resultados han sido óptimos. El concepto de experimentar, implica trabajar con cosas que no controlamos del todo, y por esta razón, realizando un proceso de experimentación no podemos acotar las diferentes fases en el tiempo de una manera estricta, ya que siempre existe un rango de error. Este modo de trabajo da opción a alargar algún paso si se requiere más tiempo y a adaptar los cronogramas según las necesidades, pero utilizándolos como base general de organización temporal. Esta manera de trabajar basada en la prueba y el error, nos ha resultado cómoda también, en cuanto a la libertad en el proceso de creación, la cual nos permite seguir creando, planteando y resolviendo problemas a lo largo de la producción del film.

Por otra parte, esta ha sido la primera preproducción completa que desarrollamos para un proyecto audiovisual, y hemos conseguido crear una narración, estilo y diseño propios, para la posterior producción del vídeo musical

del tema *Sangre Joven*.

Nos hemos introducido en el mundo de la narración audiovisual con este proyecto y a través de él hemos aprendido cómo se desarrolla una historia para este tipo de formato, adaptándola a los recursos que disponemos.

Por lo que se refiere a la producción, cabe destacar que nunca habíamos realizado animación digital, ni tampoco rotoscopia. De igual manera, nunca habíamos experimentado con la animación sobre acetatos ni la animación con carboncillos, y mucho menos la experimentación con líquidos, texturas, etc. En este aspecto, hemos cumplido definitivamente con nuestros objetivos de experimentar con diferentes programas, técnicas y materiales y de ampliar conocimientos acerca del proceso de realización de un videoclip animado experimental. Además, este proyecto nos ha ayudado a empezar a forjar poco a poco un estilo propio.

En resumen, hemos cumplido con el reto de realizar una preproducción de un videoclip animado y la producción y postproducción de un extracto del mismo, asumiendo el riesgo que conllevaba hacerlo sin tener muchas nociones de animación. Por otro lado, este extracto, se ha configurado como un vídeo acabado y coherente con la canción a la que da imagen, (*Sangre Joven* de Orlando "Maraca" Valle) que en un futuro pretendemos terminar por completo, otorgándole una función real fuera del panorama universitario; y, por último, este proyecto nos ha permitido aprender mucho de este ámbito y descubrir cuanto nos gusta el mundo de la animación.

8. REFERENCIAS

ÁLVAREZ, R. (2017). *Simbiosis carnal shortfilm - RocioAlvarezwork*. Rocío Álvarez. Recuperado de <http://rocioalvarez.net/SIMBIOSIS-CARNAL-Short-film>

Animac. <<https://www.animac.cat/>>

Apolo y baco. (s.f). Biografía Orlando "Maraca" Valle. Recuperado de: <https://apoloybaco.com/jazz/index.php?option=com_content&view=article&id=2553:maraca&catid=92&Itemid=259> [Consulta: 20-11-2020]

Arteno. (11 de julio de 2016). Briefing, la información necesaria de un encargo. Recuperado de: <<https://www.arteno.com/blog/el-briefing-la-clave-del-encargo/>> [Consulta: 21-1-2021]

BAÑOS-GONZÁLEZ, M., Canorea Tiralaso, H., & Rajas Fernández, M. (2020). La difusión del vídeo musical en YouTube. análisis de la capacidad viral del videoclip. *Revista Latina De Comunicación Social*, (77), 117-141. doi:<http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1452>

Barreira arte + diseño. (13 de julio de 2016). ¿Qué es exactamente la pre-producción de animación?. Recuperado de: <<https://barreira.edu.es/exactamente-la-preproduccion-animacion/>> [Consulta: 11-1-2021]

BON, M. (4 de junio de 2017). Los 15 mejores vídeos musicales animados. *Gráfica*. Recuperado de: <<https://grafica.info/videoclips-animacion/>> [Consulta: 14-12-2020]

BURNS, K. (Director). (2001). *Jazz: La historia*. [Serie documental] Estados Unidos. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PlhXkX5sQjE&list=PLqLu7BxIIEJRILkB956OR-FIOcYX0hLQ_&index=4> [Consulta: 3-11-2020]

DURÁ, R. (1988). *Los video-clips. Precedentes, orígenes y características*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Experimental Cinema. (s.f.). Len Lye. Recuperado de: <<https://expcinema.org/site/es/wiki/artista/len-lye>> [Consulta: 2-12-2020]

GALEANO, P. (2014). El videoclip. comunicación comercial en la industria musical. *Questiones Publicitarias*, (19), 119-122. doi:<http://dx.doi.org/10.5565/rev/gp.30>

Great Women Animators – Ongoing international directory of historical and contemporary female animators.* (s. f.). Great Women Animators. Recuperado de <<http://greatwomenanimators.com/>>

JENNIFER WEST: ART AND FILM. Jennifer West. Recuperado de <<http://www.jweststudio.com>>

LEGUIZAMÓN, J. A. (2001). *Exploraciones musicovisuales*, Cuadernos, núm. 17, (febrero), 251-269.

LEITH, E. (10 de abril de 2020). You're Favorite Artist's Next Video Will Be Animated. *Rolling Stone*. Recuperado de: < <https://www.rollingstone.com/pro/features/animated-music-videos-covid-19-981278/> > [Consulta: 12-5-2021]

LINSENMAIER, T. (6 de febrero de 2008). Gunnar strøm – the two golden ages of animated music video. *Journal Animation Studies*. Recuperado de: < <https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/> > [Consulta: 9-5-2021]

LÓPEZ, P. (9 de septiembre de 2018). Videoclips de animación. ¿Por qué hacer un videoclip de animación?. *Mutaciones*. Recuperado de: < <https://revistamutaciones.com/videoclips-de-animacion/> > [Consulta: 5-5-2021]

Monsuton. (s.f.). ¿Qué es un animatic? Animación de Storyboards. Recuperado de: < <https://www.monsuton.com/animatic/> > [Consulta: 28-2-2021]

Nata Metlukh. <<https://www.notofagus.com> >

NFB. <<https://www.nfb.ca> >

PERPETUA, M. (13 de octubre de 2012). The Greatest Animated Music Videos. *Rolling Stone*. Recuperado de: < <https://www.rollingstone.com/music/music-lists/the-greatest-animated-music-videos-10626/daft-punk-one-more-time-23741/> > [Consulta: 14-12-2020]

RAMÍREZ-SERGIO-ÁNGEL, O. (2013). *La importancia del diseño y comunicación visual en la creación de Storyboards y Animatics*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Artes Plásticas] Recuperado de: < <http://132.248.9.195/ptd2013/abril/0691325/0691325.pdf> > [Consulta: 2-2-2021]

RODRÍGUEZ-LÓPEZ, J., 2017. Videoclip de autor. el concepto de cine de

autor y su aplicación al estilo del vídeo musical. *Area Abierta*, 17(2), 229-240. doi:<http://dx.doi.org/10.5209/ARAB.51717>.

RUSSELL, E. (13 de agosto de 2020). Inside the unexpected rise of animated music videos. *The Face*. < <https://theface.com/music/dua-lipa-billie-eilish-animated-music-videos-rise> > [Consulta: 12-5-2021]

SÁNCHEZ-LÓPEZ, J. A., 2002. *Basquiat y El Bosco recuperados. El mito de la culpa y la caída en imágenes de video-clip: 'Until it Sleeps', Metallica, 1996*, Boletín de Arte, núm. 23, 565-600.

SANTIAGO, M. (7 de noviembre de 2019). Best Animated Music Videos Across Generations. *Broadcast2world*. Recuperado de: < <https://www.b2w.tv/blog/best-animated-music-videos> > [Consulta: 14-12-2020]

SEDEÑO-VADELLÓS, A. (2012). Video musical y cultura: propuestas para analizar el cuerpo en el videoclip. *Vivat Academia*, 14(120), 91-101. Recuperado de < <https://www.proquest.com/scholarly-journals/video-musical-y-cultura-propuestas-para-analizar/docview/1371422142/se-2?accountid=28445> > [Consulta: 5-5-2021]

SORO, M. (15 de enero de 2018). 10 videoclips animados repletos de originalidad. *No Submarines*. Recuperado de: < <https://nosubmarines.com/2018/01/15/10-originales-videoclips-animados/> > [Consulta: 14-12-2020]

The Len Lye Foundation | Len Lye, Len Lye Art, New Plymouth, Taranaki. (s. f.). The Len Lye Foundation. Recuperado de <<http://www.lenlyefoundation.com>>

TORMO, T. (16 de mayo de 2014). Una mirada a la historia del videoclip (1ª parte). *Hispanosonic*. Recuperado de: < <https://www.hispasonic.com/reports/mirada-historia-videoclip-1-parte/39290> > [Consulta: 9-5-2021]

Universidad de Granada. (s.f.). El storyboard o Guión gráfico. [Archivo PDF]. Recuperado de: < <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf> > [Consulta: 2-2-2021]

WELLS, P. (2007) *Fundamentos de la animación* . Parramón.

YÁNEZ, P. (26 de febrero de 2018). Debajo del polvo del videoclip. Los orígenes. *Blog CPA Online*. Recuperado de: < <https://www.cpaonline.es/blog/direccion-y-guion/origenes-del-videoclip/> > [Consulta: 9-5-2021]

YU, E. (7 de octubre de 2020). How Animated Music Videos Are Helping Artists Dream Big in the Pandemic. *KQED*. Recuperado de: < <https://www.kqed.org/arts/13887555/how-animated-music-videos-are-helping-artists-dream-big-in-the-pandemic> > [Consulta: 12-5-2021]

9. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Frame extraído del videoclip <i>Do the Evolution</i> de Pearl Jam (1998) Recuperado de: Pearl Jam. Youtube. < https://youtu.be/aDaOgu2CQtI >...	13
Fig. 2. Frame extraído del videoclip <i>The rip</i> de Portishead (2008) Recupera- do de: Portished. Youtube. < https://youtu.be/kBOaLjtR4mw >.....	14
Fig. 3. Frame extraído del videoclip <i>The Gate</i> de Björk (2017) Recuperado de: Björk. Youtube. < https://youtu.be/RIggn1s3AvI >.....	14
Fig. 4. Frame extraído del vídeo <i>Composition in blue</i> de Oskar Fischinger. (1935) Recuperado de: CVM. Vimeo. < https://vimeo.com/250034697 >...	14
Fig. 5. Frame extraído del videoclip <i>Accidents Will Happen</i> de Elvis Costello & The Attractions (1979). Recuperado de: Elvis Costello. Youtube. < https://youtu.be/aU_zMvaX05Q >.....	14
Fig. 6. Frame extraído del videoclip <i>Take on me</i> de A-ha (1985). Recuperado de: < https://youtu.be/djV11Xbc914 >.....	15
Fig. 7. Frame extraído del videoclip <i>Sledgehammer</i> de Peter Gabriel (1986) Recuperado de: Peter Gabriel. Youtube. < https://youtu.be/OJWJE0x7T4Q >.....	15
Fig. 8. Frame extraído del videoclip <i>Money For Nothing</i> de Dire Straits (1985). Recuperado de: Dire Straits. Youtube. < https://youtu.be/wTP2RUD_cLO >.....	15
Fig. 9. Ilustración de los personajes que conforman la banda Gorillaz. Recuperada de <i>Gorillaz - Sónar Barcelona 2018</i> . Sonar.< https://sonar.es/es/2018/artistas/gorillaz >.....	15
Fig. 10. Frame extraído del videoclip <i>It Feels like only go backwards</i> de Tame Impala.(2020). Recuperado de: Tame Impala. Youtube. < https://youtu.be/wycjnCCgUes >	15
Fig. 11. Frame extraído del videoclip <i>Snowchild</i> de The Weeknd (2020). Recuperado de: The Weeknd. Youtube. < https://youtu.be/GOJKdFjWkLA >.....	16
Fig. 12. Portada del tema <i>Moving Men</i> de Myd y Mac DeMarco (2021). Recuperado de Discogs < https://www.discogs.com/Myd-Mac-Demarco-Moving-Men/release/16131308 > [Consulta el 12-5-2021].....	16
Fig. 13. Frame extraído del videoclip <i>My Future</i> de Billie Eilish (2020). Recuperado de: Billie Eilish. Youtube. < https://youtu.be/Dm9Zf1WYQ_A >.....	16
Fig. 14. Cartel del largometraje <i>Chico y Rita</i> de Fernando Trueba, Javier Mariscal y Tono Errando (2010).Recuperado de: Filmaffinity < https://www.filmaffinity.com/es/film285516.html >.....	17
Fig. 15. Frame extraído del videoclip de <i>La Negra Tomasa</i> de Compay Segundo , dirigido por Javier Mariscal (2000). Recuperado de: Warner Mu- sic Spain Archivos. Youtube. < https://youtu.be/W0kPCrAEdRQ >.....	17

Fig. 16. Frame extraído del cortometraje <i>Walking</i> de Ryan Larkin (1969) Recuperado de: National Film of Canada. Vimeo. < https://vimeo.com/thenfb/walking >.....	17
Fig. 17. Frame extraído del GIF <i>Torii Gates</i> de Nata Metlukh (2020). Recuperado de <i>Gifs</i> . Nata Metlukh < https://www.notofagus.com/gifs >.....	18
Fig. 18. Frame extraído del GIF <i>Head Hitting</i> de Nata Metlukh (2017). Recuperado de <i>Gifs</i> . Nata Metlukh < https://www.notofagus.com/gifs >.....	18
Fig. 19. Frame extraído del cortometraje <i>Simbiosis Carnal</i> de Rocío Álvarez (2017). Recuperado de: < http://rocioalvarez.net/SIMBIOSIS-CARNAL-Shortfilm >.....	18
Fig. 20. Frame extraído del film <i>A Colour Box</i> de Len Lye (1935). Recuperado de: The Len Lye Fundation. < http://www.lenlyefoundation.com/films/a-colour-box/21/ >.....	18
Fig. 21. Cronograma general del proyecto (Imagen propia)	20
Fig. 22. Cronograma preproducción del proyecto (Imagen propia)	21
Fig. 23. Portada del disco <i>Fórmula Uno</i> de Orlando “Maraca” Valle, donde se encuentra la pista de la canción <i>Sangre Joven</i> . Recuperado de Spotify.....	21
Fig. 24. Uno de los textos de algún familiar o amigo, en el que describe lo que se imagina al escuchar la canción. (Imagen propia)	23
Fig. 25. Brainstorming colectivo. (Imagen propia)	24
Fig. 26. Fragmento del moodboard para la mujer protagonista. (Imagen propia)	25
Fig. 27. Fragmento del moodboard de las calles de La Habana. (Imagen propia)	25
Fig. 28. Paleta de colores para el videoclip. (Imagen propia)	25
Fig. 29. Storyboard de la escena 1, la intro de la canción, inicio del paseo por La Habana. (Imagen propia)	26
Fig. 30. Storyboard de la escena 2, tema A de la canción, momento de transformación. (Imagen propia)	27
Fig. 31. Primeros bocetos de la protagonista. (Imagen propia)	27
Fig. 32. Bocetos cara de la protagonista. (Imagen propia)	27
Fig. 33. Turn around de la figura de la protagonista. (Imagen propia)	28
Fig. 34. Bocetos para el diseño de la cara del hombre. (Imagen propia)	28
Fig. 35. Prueba estilo escena 1. (Imagen propia)	29
Fig. 36. Prueba estilo escena 2. (Imagen propia)	29
Fig. 37. Prueba estilo escena 3. (Imagen propia)	29
Fig. 38. Cronograma producción. (Imagen propia)	30
Fig. 39. Frame del making of del caminado- plano medio (dibujo a línea- imagen sobre la que se ha hecho la rotoscopia). (Imagen propia)	31
Fig. 40. Dibujo calle a línea. (Imagen propia)	31
Fig. 41. Frame extraído del plano detalle de los pies. Minuto 00:15 (Imagenpropia).....	31

Fig. 42. Frame extraído del plano detalle de la mano marcando el ritmo. Minuto 00:11. (Imagen propia)	31
Fig. 43. Marcas guía para la animación de la calle. (Imagen propia)	31
Fig. 44. Frame extraído del plano medio de la Intro. Minuto 00:01. (Imagen propia)	32
Fig. 45. Frame del proceso de producción, en el que se observa el esquema del cuerpo, las referencias usadas, y las guías de movimiento. (Imagen propia)	33
Fig. 46. Frame extraído del caminado rotacional sobre fondo blanco. Minuto 00:32. (Imagen propia)	33
Fig. 47. Frame extraído de la secuencia en la que la protagonista se pone los auriculares. Minuto 00:29. (Imagen propia)	33
Fig. 48. Proceso de toma de fotogramas de las manchas. (Imagen propia)...	34
Fig. 49. Frame extraído del caminado rotacional- manchas. Minuto 00:47. (Imagen propia)	34
Fig. 50. Frame extraído del caminado rotacional- objetos geométricos. Minuto 00:53. (Imagen propia)	34
Fig. 51. Frame extraído del caminado rotacional- línea de movimiento. Minuto 01:03. (Imagen propia)	35
Fig. 52. Frame extraído del caminado rotacional- línea de movimiento. Minuto 01:07. (Imagen propia)	35
Fig. 53. Proceso de animado de la escena Tema B. (Imagen propia)	35
Fig. 54. Frame extraído de la escena Tema B. Minuto 1:16. (Imagen propia).....	35
Fig. 55. Secuencia de imágenes de la escena Tema B. (Imagen propia).....	36
Fig. 56. Proceso de grabación con <i>Dragonframe</i> de las tiras de acetatos dibujadas. (Imagen propia).....	37
Fig. 57. "Tarjetas"/ frames de las manchas de color, de agua-grasa con spray y laca de cristal. (Imagen propia).....	37
Fig. 58. Frames extraídos de la escena del solo de flauta.. Minuto 1:22-1:40. (Imagen propia).....	37
Fig. 59. Frames y tiras de color que conforman la escena. (Imagen propia)..	38
Fig. 60. Club de Jazz <i>La Zorra y el Cuervo</i> , La Habana. Recuperado de: Pinterest < https://www.pinterest.com/pin/330170216417649369/ >.....	38
Fig. 61. Frame extraído de la coda. Minuto 01:57. (Imagen propia).....	38
Fig. 62. Frame extraído de la coda. Minuto 01:59. (Imagen propia).....	38
Fig. 63. Frame extraído de la coda. Minuto 02:00. (Imagen propia).....	38
Fig. 64. Frame extraído de los créditos iniciales. Minuto 0:22. (Imagen propia).....	39

10. ANEXO: DOSSIER DEL PROYECTO

SANGRE JOVEN

ANEXO: DOSSIER DE PROYECTO

IRENE SANTAMARIA AGUILAR 2020-2021

FICHA TÉCNICA EXTRACTO DEL VIDEOCLIP *SANGRE JOVEN*

TÍTULO: *Sangre Joven*.

AUTOR DE LA CANCIÓN: Orlando "Maraca" Valle.

DISEÑO, DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN: Irene Santamaria Aguilar.

TÉCNICA: Animación 2D digital, experimental y tradicional.

DURACIÓN: 2 minutos 8 segundos.

FORMATO DE PANTALLA: 16:9.

CIUDAD: L'Eliana (València).

PAÍS: España.

AÑO: 2021

DISPONIBLE EN: <https://vimeo.com/571043262/a7c9649a66>

ÍNDICE

1.	CRONOGRAMAS.....	53
2.	ANÁLISIS DE LA CANCIÓN.....	54
3.	BRAINSTORMING.....	55
4.	BRIEFING.....	57
5.	MOODBOARDS.....	59
6.	PALETA DE COLORES.....	61
7.	STORYBOARD.....	62
8.	DISEÑO PERSONAJES.....	65
	MUJER.....	65
	SEÑOR.....	67
9.	PRUEBAS ESTILO.....	68
10.	“ANIMÁTICAS”.....	71
11.	MAKING OF.....	72
12.	EXTRACTO VIDEOCLIP.....	73



2. ANÁLISIS MUSICAL

En esta parte del proyecto analicé la canción para ver las diferentes partes que la conforman, y así pensar como estructuraría posteriormente la historia basándome en la melodía del tema.

0:29	4:38	INTRO (0:00-0:29)
1:08	4:38	TEMA A (0:30-1:08)
1:21	4:38	TEMA B (1:09-1:21)
1:47	4:38	SOLO 1 (1:22-1:47)
2:25	4:38	SOLO 2 (1:48-2:25)
3:03	4:38	SOLO 3 (2:26-3:03)
3:14	4:38	INTRO AL SOLO 4 (3:04-3:14)
3:42	4:38	SOLO 4 (3:15-3:42)
4:20	4:38	TEMA A (3:43-4:20)
4:38	4:38	CODA (4:21-4:38)

388 **Guaracha (Latin Jazz)** **Sangre Joven** Orlando "Maraca" Valle
 (♩ = 98) (2-3 Clave)

©1995 Orlando Valle. Used by Permission

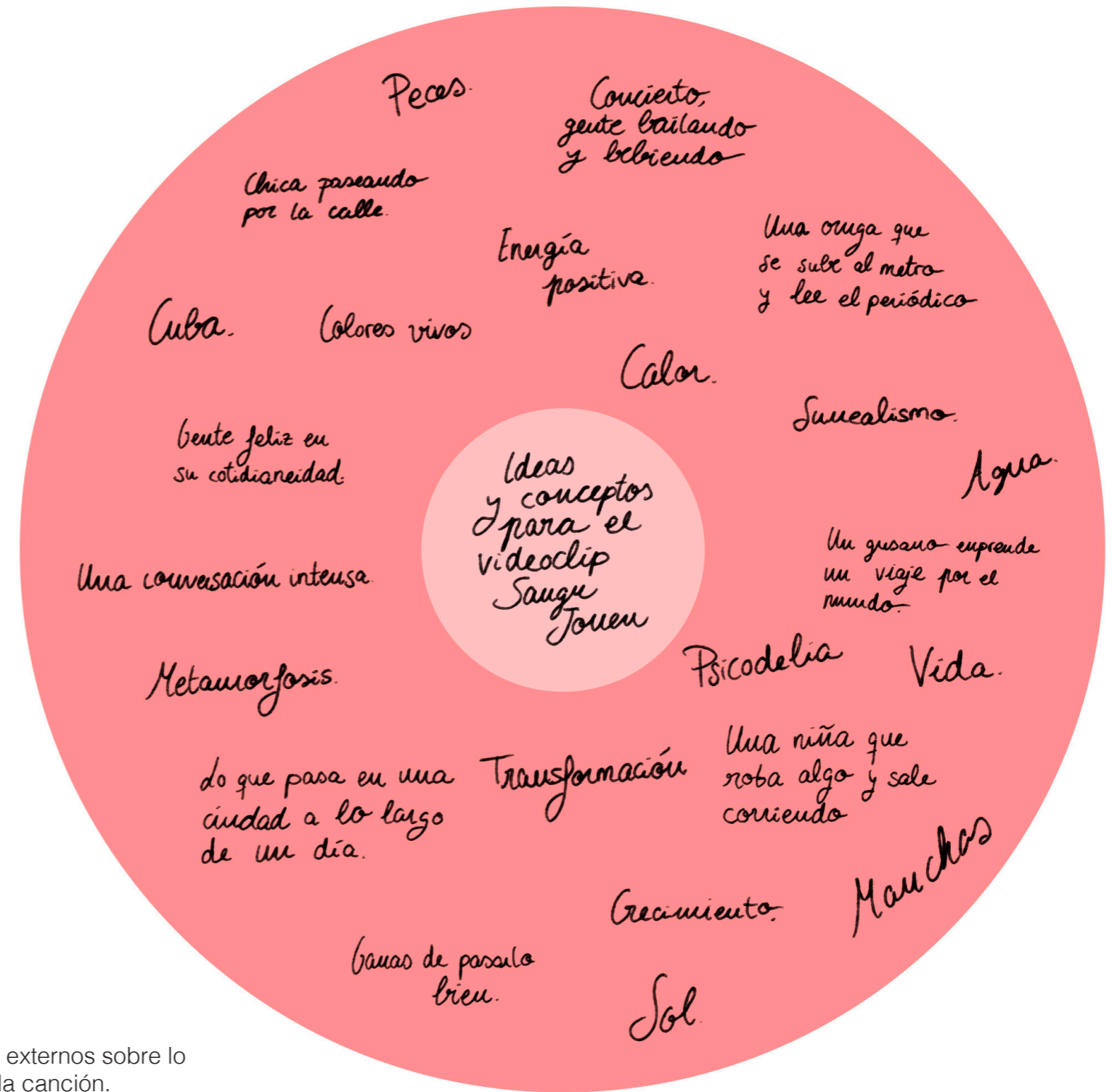


3. BRAINSTORMING

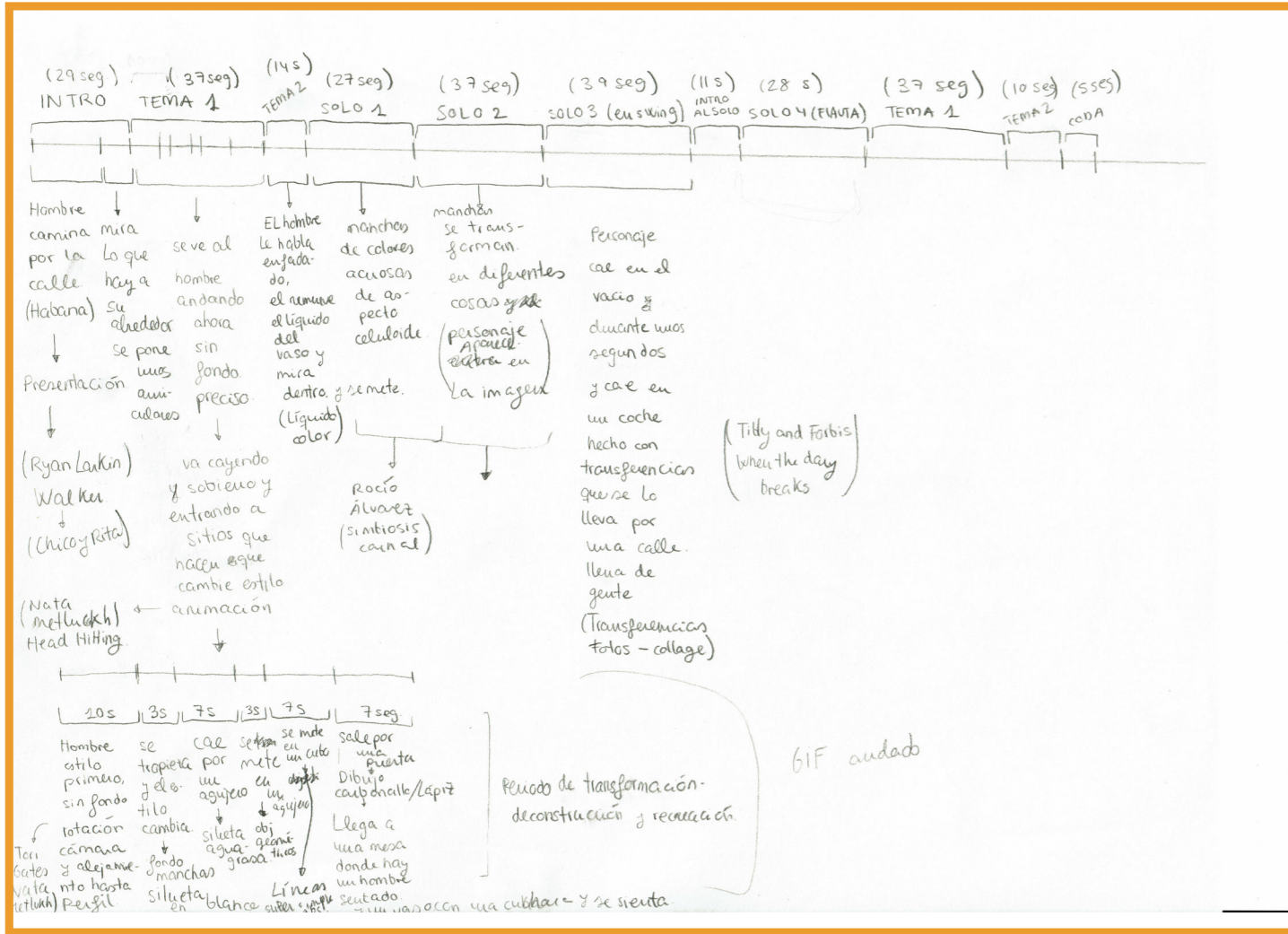
Una persona existint de casa, i un peu el reuou
 Se cues en uolta gent i un solutunt també a algun gos
 Entra en un pub de jazz i es troba en amics
 Se'n va a un parc on hi han atraccions de de l'era antiga
 Respva un cap a casa borbujant un estang del parc

- SANGRE JOVEN
- ↳ ~~Anger~~
 - ↳ Energía
 - ↳ Transformación
 - ↳ Descubrimiento
 - ↳ Nacimiento
 - ↳ Vida
 - ↳ Naturalera
 - ↳ Revolución
 - ↳ Esperanza
 - ↳ Ganas de cambiar las cosas y de crear un mundo mejor.
 - ↳ Ganas de pasarlo bien conocer gente
 - ↳ Experiencias nuevas

- Figurativo
 Abstracto
 Musical
- Persona andando feliz
 - ↳ Desde arriba
 - ↳ Desde abajo
 - ↳ La casa
 - ↳ Los pies
 - ↳ La mano chasquando
 - Señora tirando un cubo de agua
 - Frutero
 - Pescador
 - Abuelos bailando
 - Señal Mujer con bebe
 - Niños
 - Señor paco
 - Rabo Alguien cae con agujero donde hay un cable
 - Ropa tendida
- En algun solo

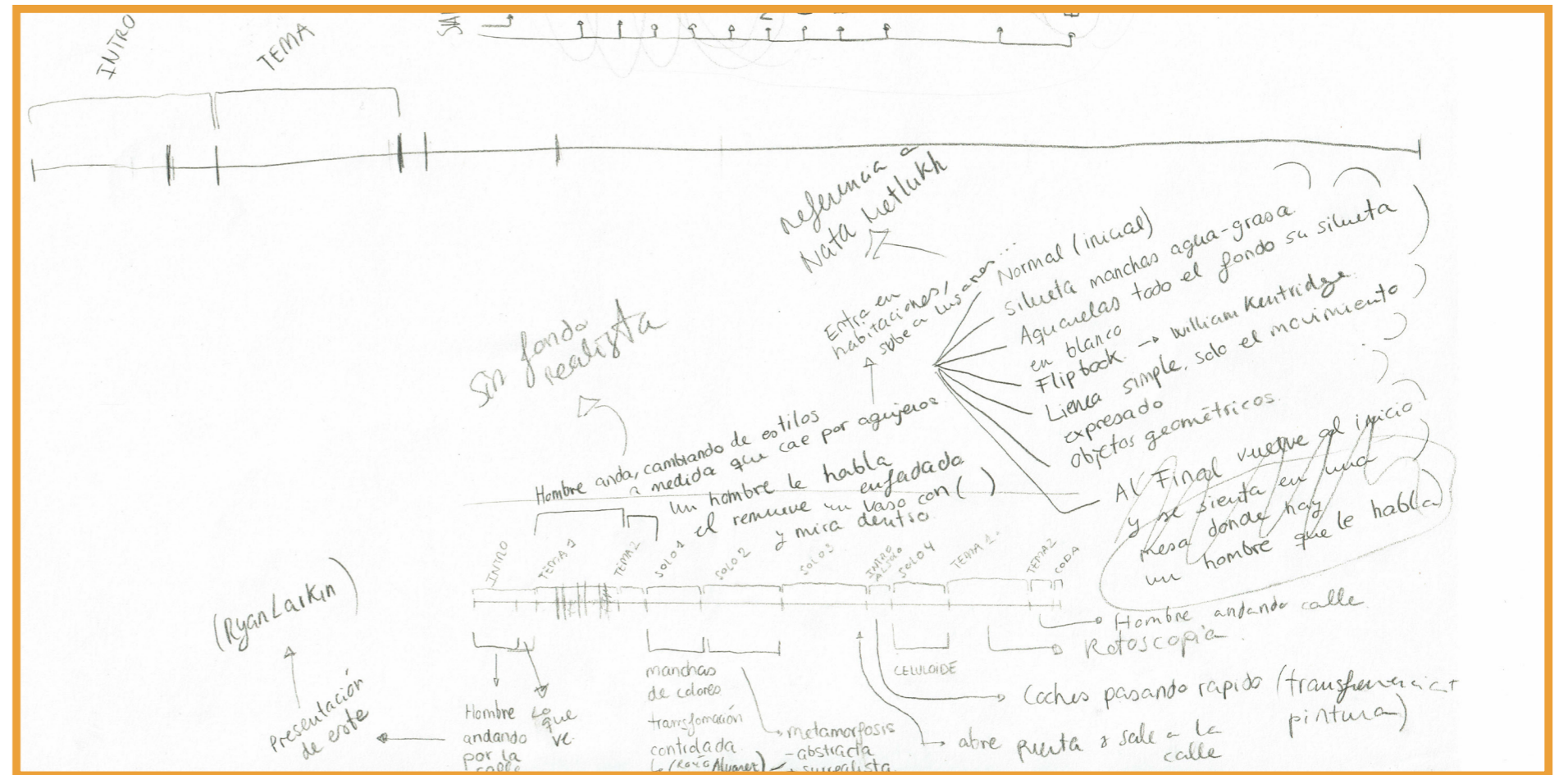


Apuntes internos y externos sobre lo que nos inspirava la canción.



PRIMEROS ESQUEMAS ESTRUCTURATIVOS DE LA HISTORIA EN LA CANCIÓN

En un primer momento el protagonista del videoclip iba a ser un hombre, pero se decidió que sería mejor que fuese una mujer, en primer lugar, porque soy mujer, y de este modo empatizaría mejor con ella. Y, en segundo lugar, porque los papeles protagonistas normalmente son interpretados por hombres, teniendo las mujeres papeles poco importantes, y ya que la producción está dirigida por mí, se decidió darle a las mujeres la relevancia que nos merecemos.



4. BRIEFING

DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO

- Preproducción para el videoclip (animado mediante animación 2D digital y plástica) de la canción Sangre Joven de Orlando “Maraca” Valle.
- Producción de un extracto del videoclip que se acabará de producir en un futuro próximo.

LOGLINE

Partiendo de un paseo por La Habana, una chica emprende un viaje interior en el que experimentará una serie de experiencias que emulan todo lo que implica ser y tener un espíritu joven.

SINOPSIS (DEL VIDEOCLIP ENTERO)

Una chica sale a pasear felizmente por su ciudad, andando al ritmo de la música y observando todo lo que le rodea. Se pone unos auriculares, y en ese momento se evade del mundo, empezando un viaje de transformación, donde se deconstruye poco a poco para reconstruirse al final del tramo. En ese momento un hombre empieza a hablarle enfadado. La mujer, aburrida y cansada de esa conversación se ve salvada de ella por un líquido que cobra vida y sale de su vaso inundando la escena y transportándola hacia un viaje de colores que poco a poco empieza a configurarse como formas metamórficas. Estas manchas cambiantes de colores acaban convirtiéndose en unas manos que cogen y arrojan a la protagonista, para después dejarla caer al vacío. Aterriza en una oficina, donde el trabajo empieza a crecer y crecer. Harta de ese trabajo que le aborrece, se levanta enfadada y sigue su camino, empenzando una etapa reivindicativa, en la que manifiesta su descontento hacia las cosas que no le gustan y pide un mundo mejor. Tras esta fase, inicia un periodo de retroinspección en el que se da cuenta de que tiene muy claro qué quiere para el mundo, pero no sabe qué desea para ella, llegando a la conclusión de que su verdadera vocación es ser músico profesional y tocar jazz.



SINOPSIS (“EXTRACTO”)

Una chica sale a pasear felizmente por su ciudad, andando al ritmo de la música y observando todo lo que le rodea. Se pone unos auriculares, y en ese momento se evade del mundo, empezando un viaje de transformación, donde se deconstruye poco a poco hasta meterse en su cabeza donde aparece la imagen de un hombre hablándole enfadado. La chica, la cual se encuentra aburrida y cansada de esa conversación, es salvada por un líquido que cobra vida dentro de su vaso y que sale de este para inundar la escena, transportándola a través de un viaje interno de colores y abstracción que la devuelve a su paseo por la ciudad. Una vez de vuelta al mundo real, llega a su destino, un club de jazz donde empieza su concierto.

OBJETIVOS

Actualmente, realizar la preproducción del videoclip animado Sangre Joven y la producción y postproducción de un extracto del mismo.

PÚBLICO Y TONO

Esta animación va dirigida a todos los públicos.

Se pretende dejar a los videntes felices y animados.



PERSONAJES PRINCIPALES

Mujer: La protagonista es una mujer joven, de unos 23 años. Tiene la piel morena, los ojos verdes, los labios carnosos y el cabello rizado, color castaño. Su cuerpo es de estatura media, voluminoso, con anchas caderas y cintura fina.

Esta, es una mujer energética y curiosa (además de observadora, descarada, desvergonzada y espontánea), a la que le apasiona la música, en concreto, el jazz latino.

Es músico, toca la flauta travesera desde pequeña, y aunque nunca lo había considerado su profesión, durante su paseo descubrirá que esta es su verdadera vocación.

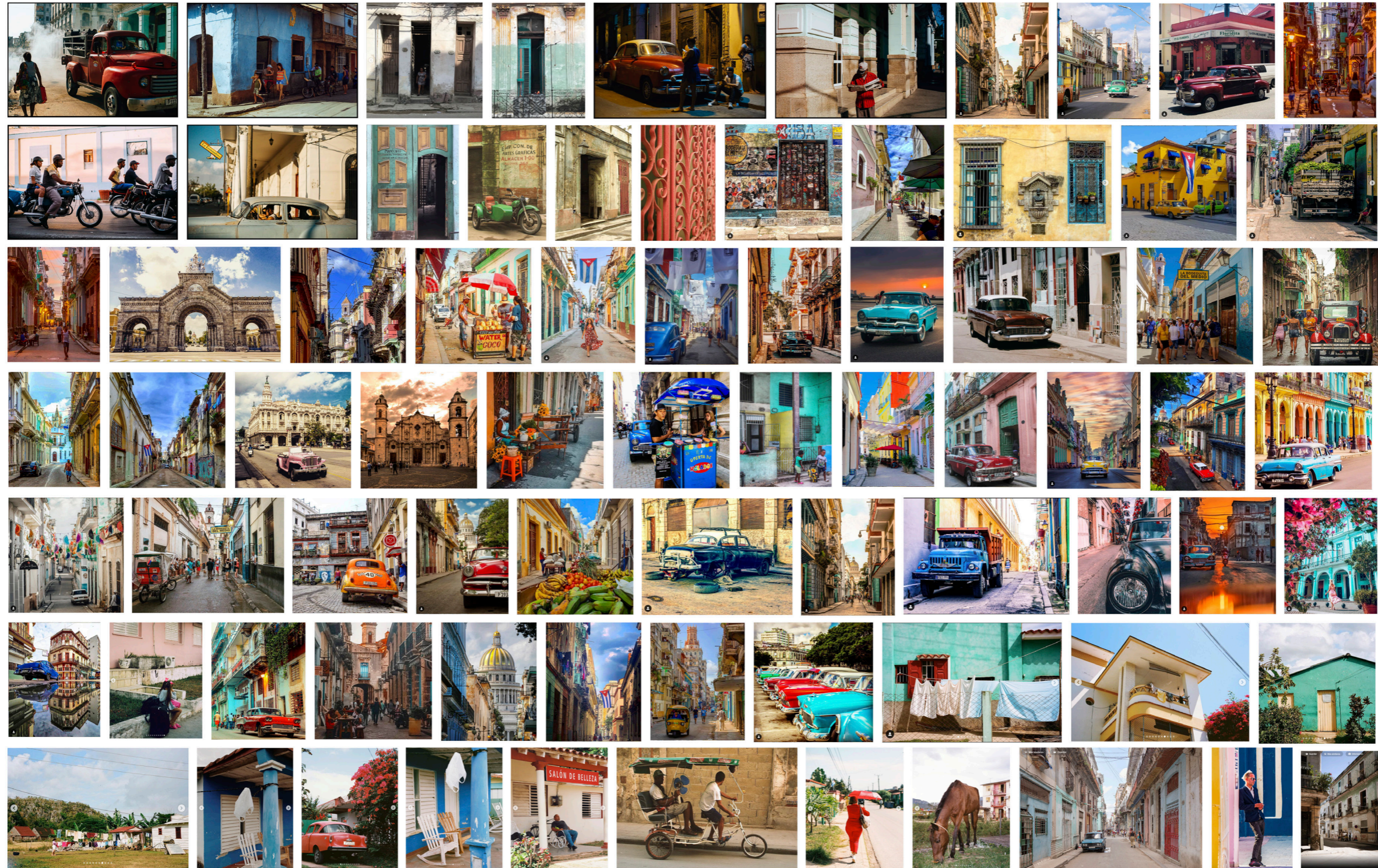
Con su edad, tan solo 23 años, esta viviendo una época bastante intensa en la vida de cualquier persona. Una época de transformación, descubrimiento, tanto del mundo como de sí misma, excitación, búsqueda, e incluso, en ciertos momentos, miedo o sensación de estar perdida.

Al encontrarse en esta edad conflictiva, la protagonista tiene dilemas sobre qué y quien quiere ser en el futuro, que quiere aportar al mundo y cómo quiere que sea su vida.

Ella es una mujer reivindicativa, luchadora, y nada conformista. Lo que no le gusta lo echa a un lado, y construye sus propios caminos. Consciente de los males del mundo, lucha por cambiar las cosas, pero además de saber lo que quiere para el mundo, descubrirá que es lo que quiere para ella misma.

Señor: Este personaje secundario, es un hombre de unos 70 años de piel arrugada, tez morena y constitución delgada. No conocemos mucho sobre él, simplemente que es un hombre al que le gusta dar sermones, decir lo que piensa sin que nadie le haya preguntado y dar lecciones de vida a los demás. Este señor puede interpretarse como una metáfora de aquello malo. Normalmente, en los cuentos, la antagonista suele ser una mujer de edad avanzada, en este caso se ha decidido hacerlo de manera diferente, y poner a este señor retrógrado como reflejo de lo antagónico dentro de esta historia. Este decide reñir a nuestra protagonista por alguna razón que desonocemos, pero estas palabras a ella no le afectan, pues en realidad no le está escuchando.

5. MOODBOARDS



Moodboard de las calles de Cuba, especialmente de La Habana.



Moodboard señores.



Moodboard mujeres.

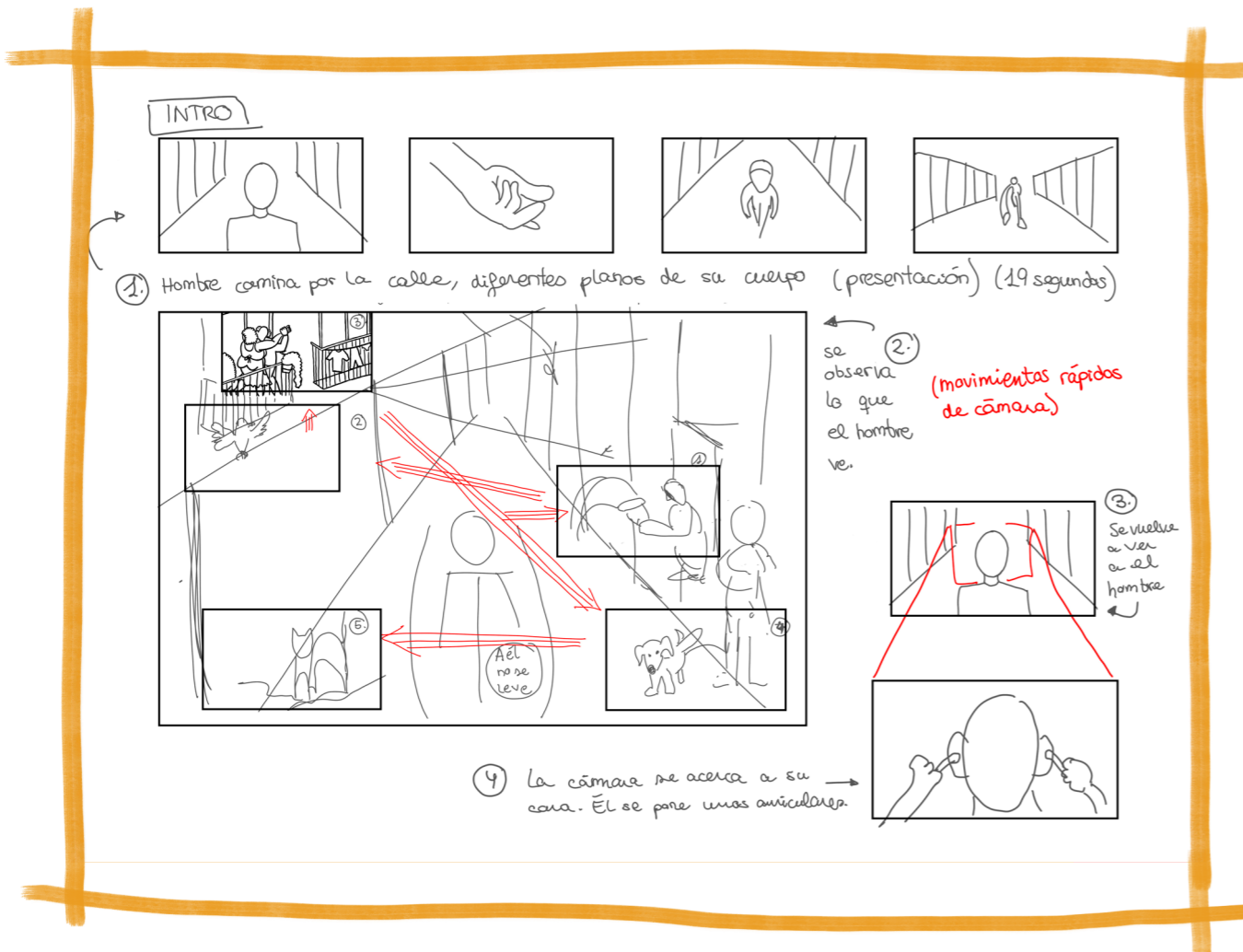
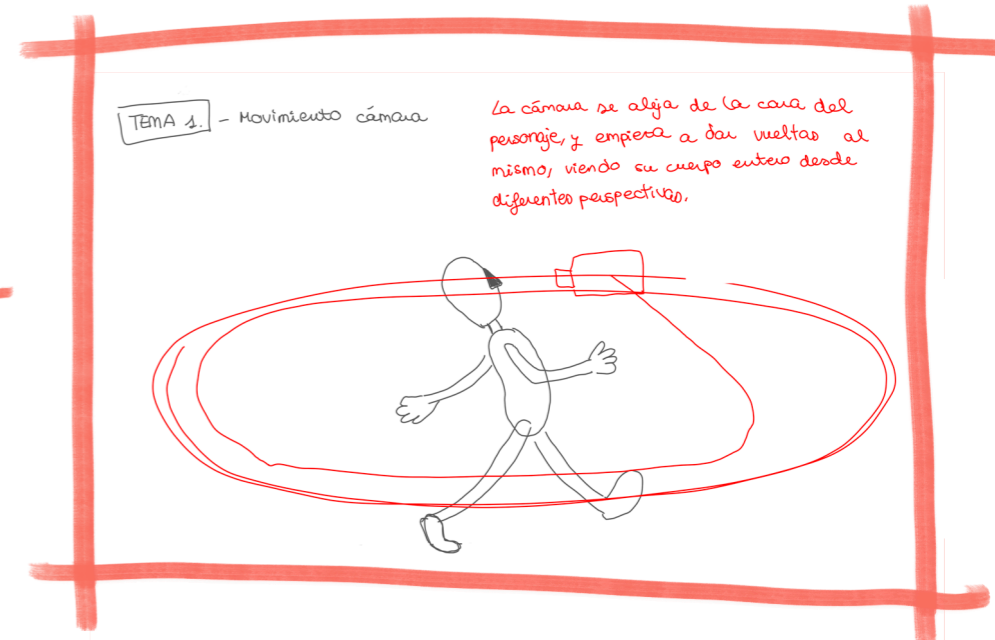


6. PALETA DE COLORES



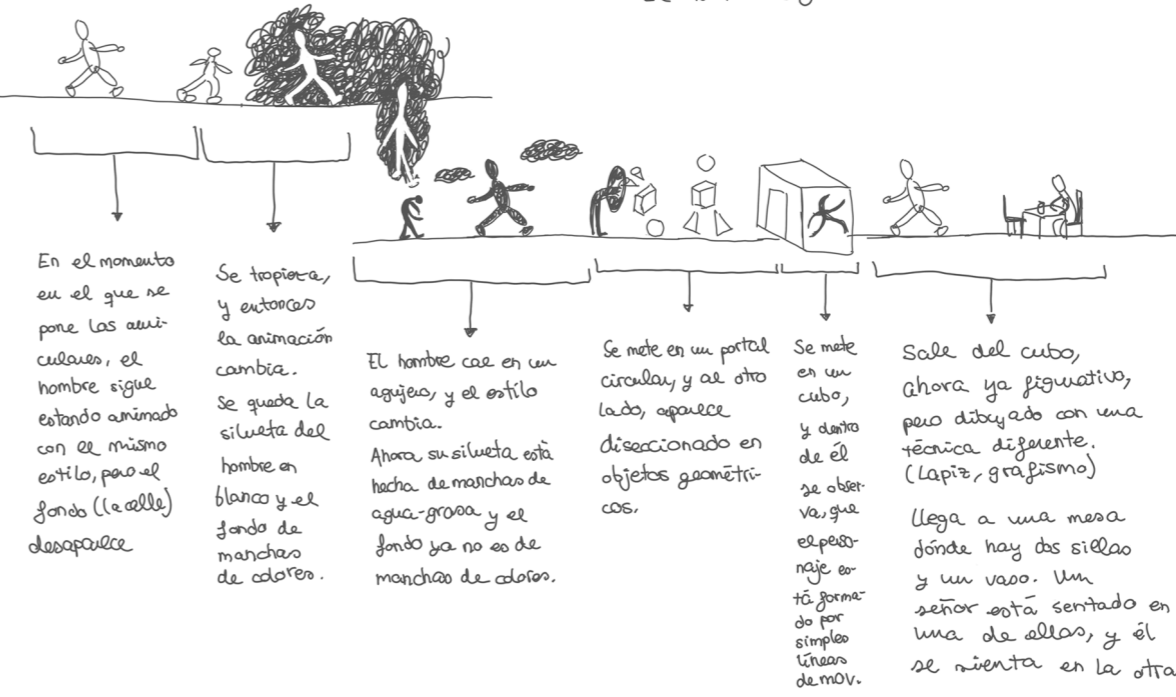
7. STORYBOARD

Movimiento Cámara.



Intro

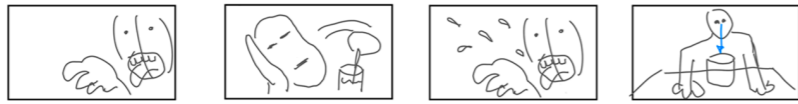
TEMA 1. ESTILOS DIFERENTES Y TRAYECTORIA PERSONAJE EL hombre sigue caminando.



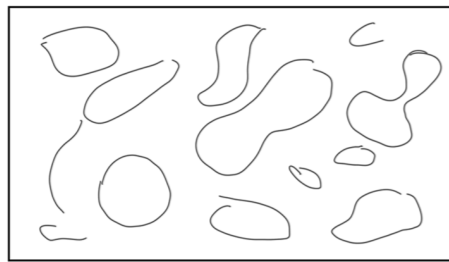
tema A

Tema B y Solo 1

TEMA 2 ② Un señor le habla al protagonista. y este remueve el líquido de dentro del vaso con una cuchara.



③ Mira dentro del vaso y entra dentro.



SOLO 1
BASSO

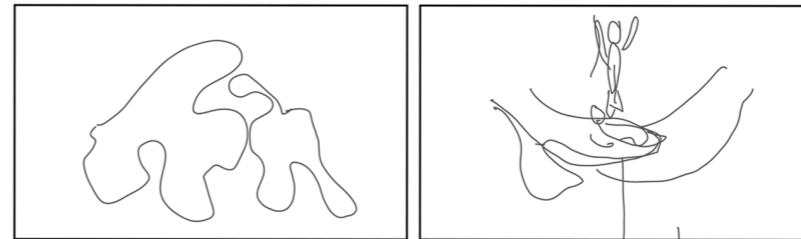
manchas de colores
formas de aspecto acuoso (similares a células).

2. cámara se agacha con su cabeza y muestra el interior del vaso.

Solo 2

SOLO 2 (SAXO)

Al final las manchas se vuelven figurativas. Metamorfosis. El hombre aparece de nuevo en escena. ~~está~~ en el estilo de las manchas. Caen sobre unas manos gigantes que le acarician la cabeza y después lo dejan caer.



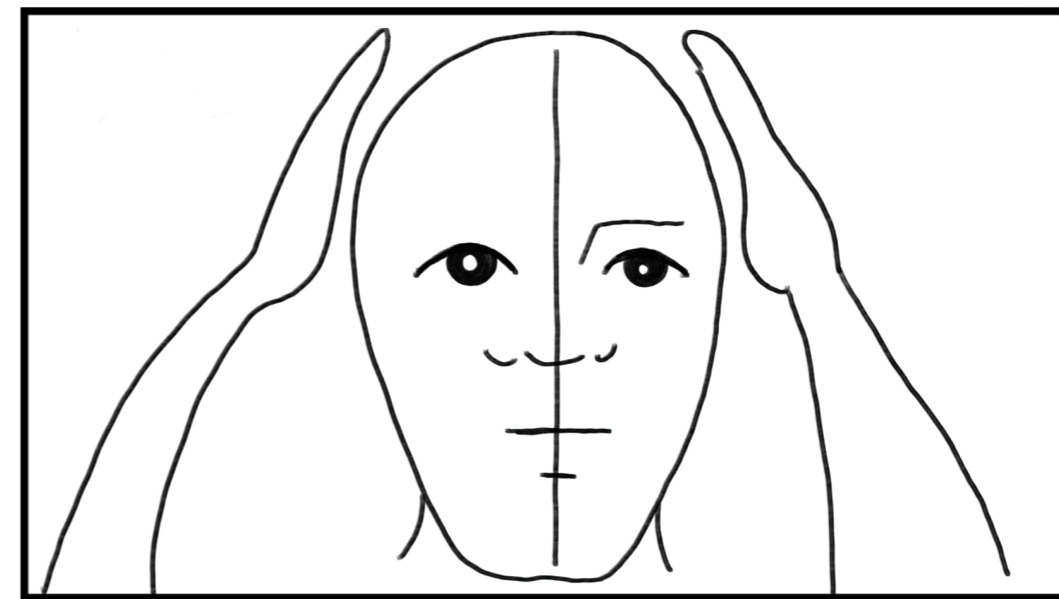
Esto justo en el final, cuando se mezcla el final del solo de saxo y el de piano.

SOLO 3 (PIANO EN SWING)

① Personaje cae durante unos segundos.

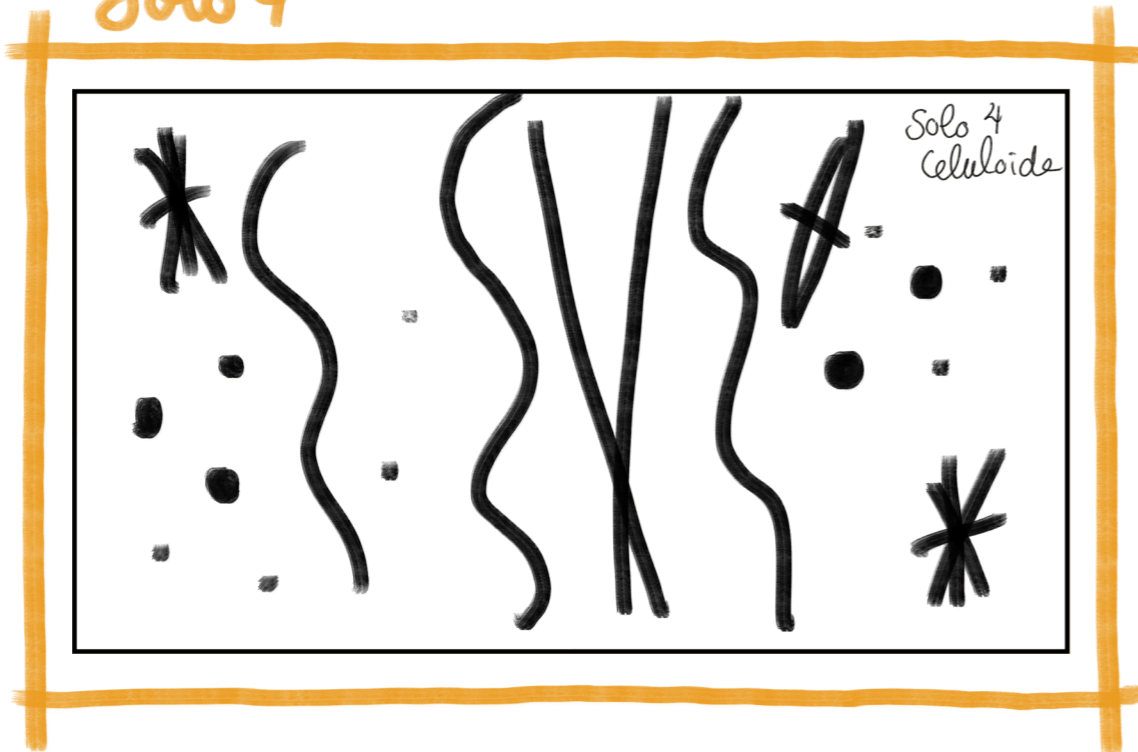


Solo 3

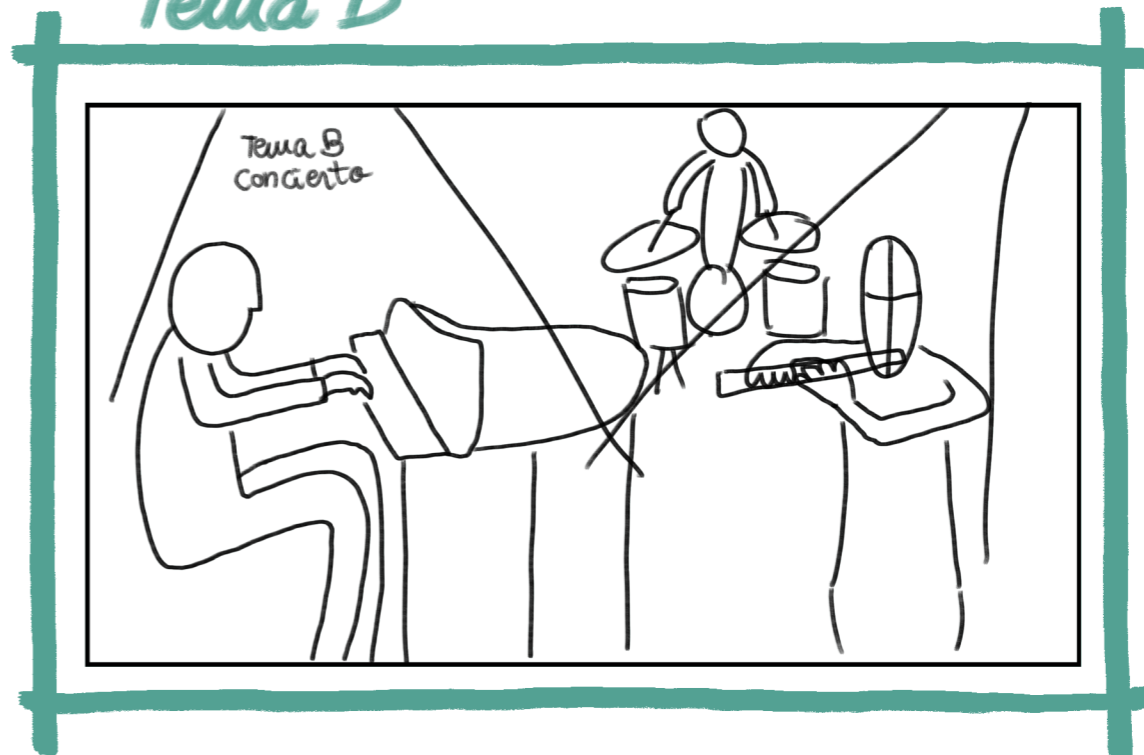


Intro al solo 4

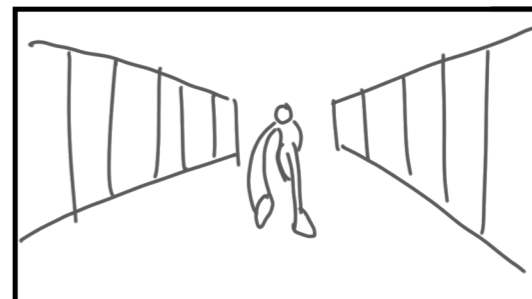
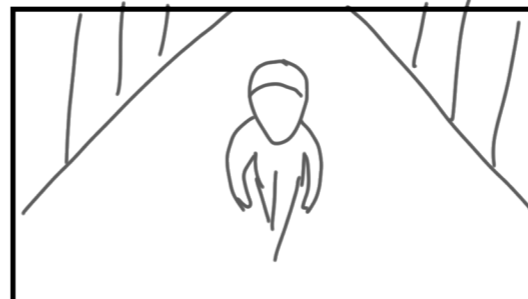
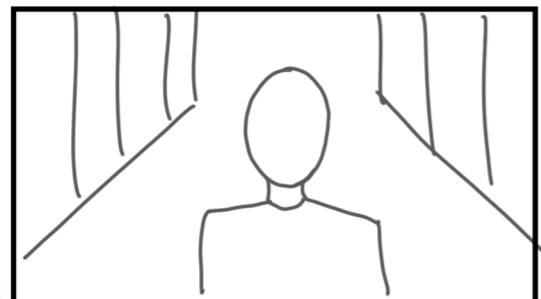
Solo 4



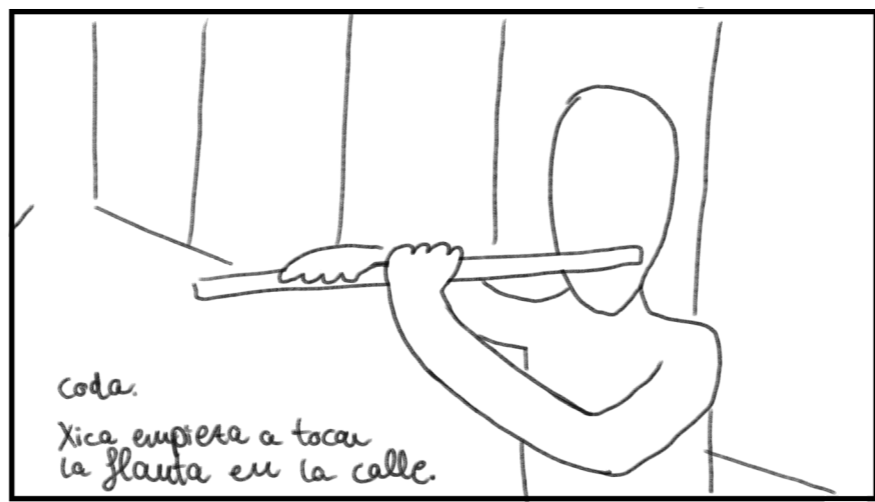
Tema B



Coda



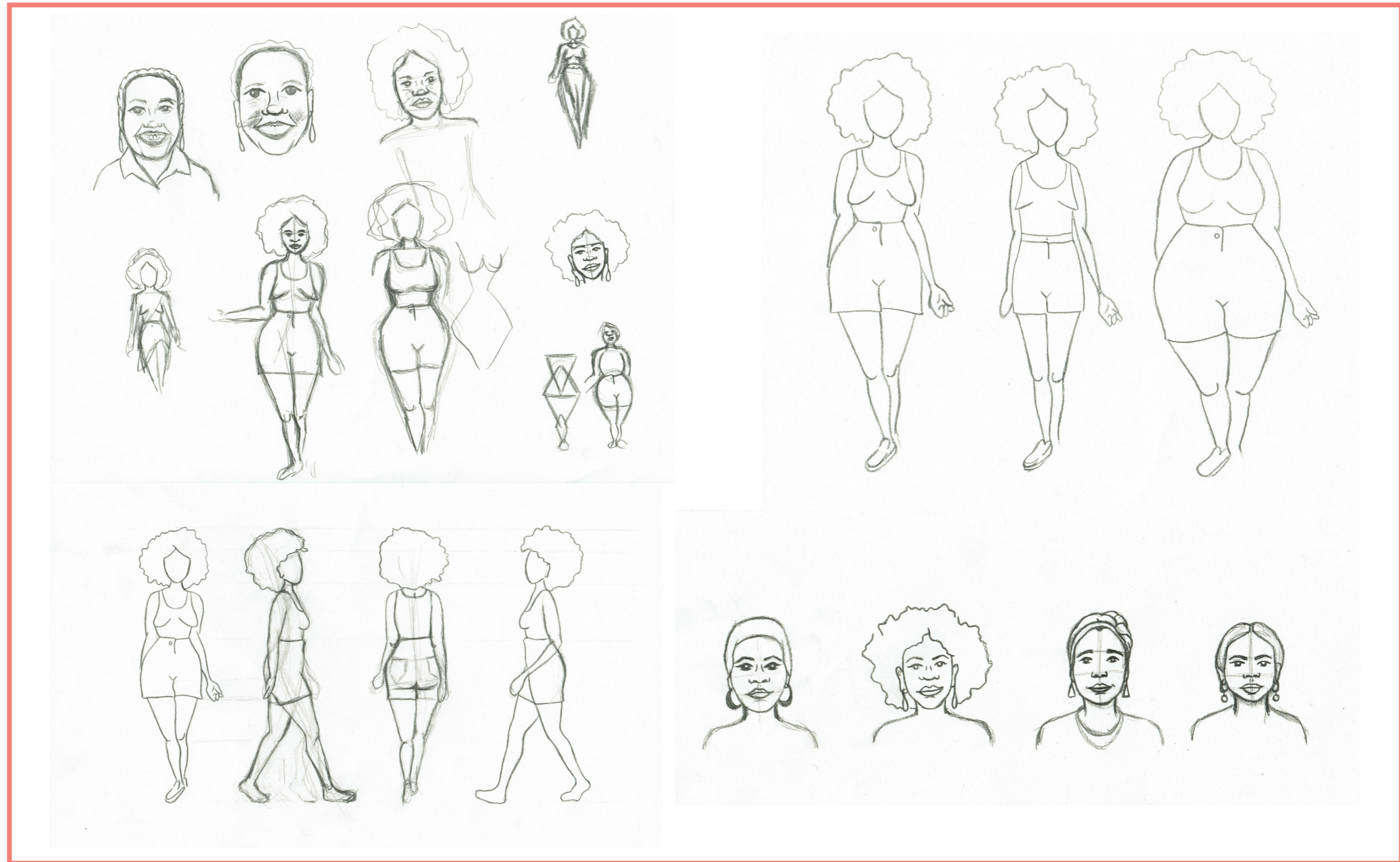
Chica camina por la calle, diferentes planos de su cuerpo



Coda

8. DISEÑO PERSONAJES

MUJER



Bocetos mujer.

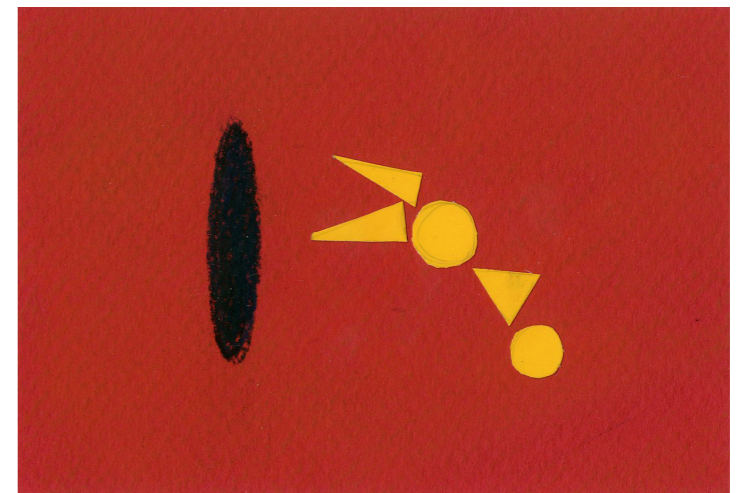


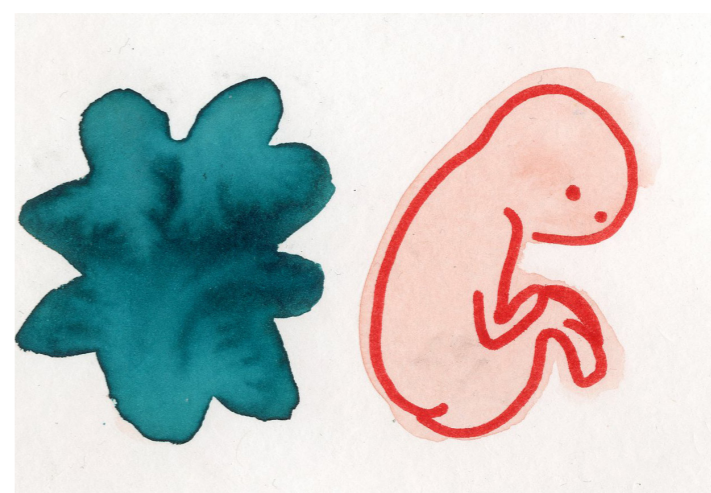
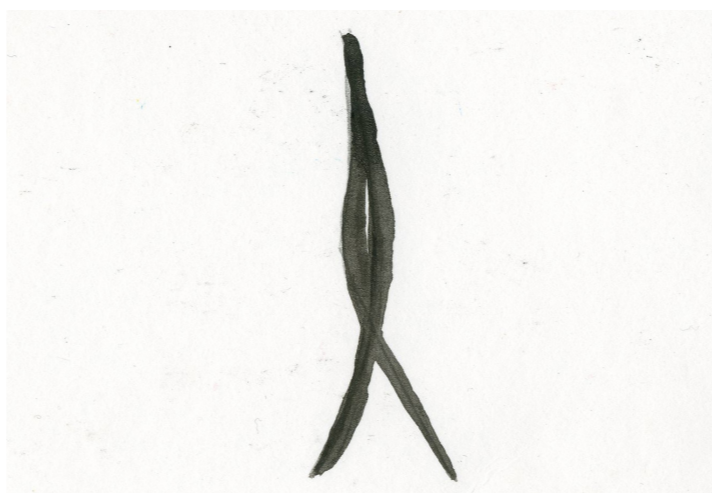
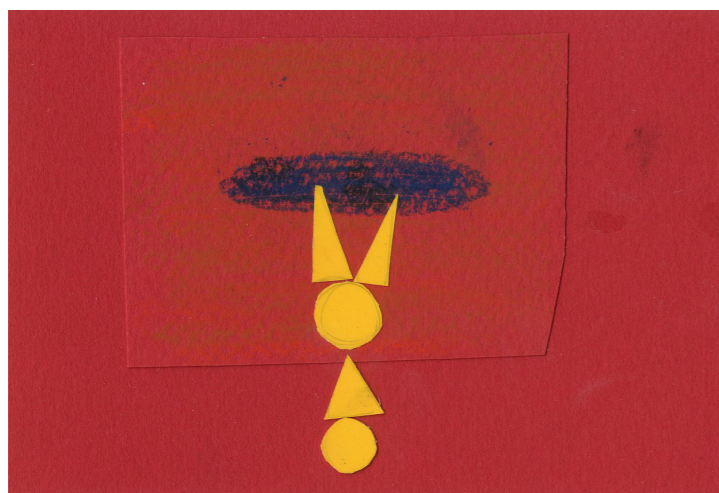
Turn around extraído del caminado rotacional realizado durante la producción. Como explico en la memoria, los personajes fueron diseñados de manera superficial al principio, para después sintetizarse un poco más durante las pruebas de estilo y acabar de conformarse en la producción.

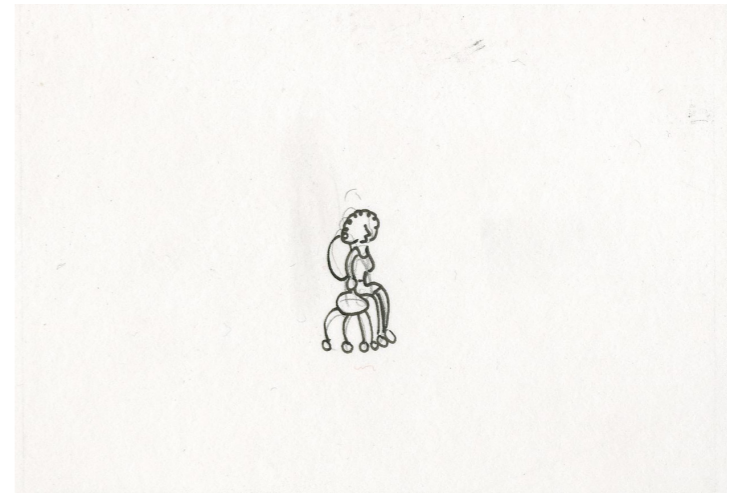
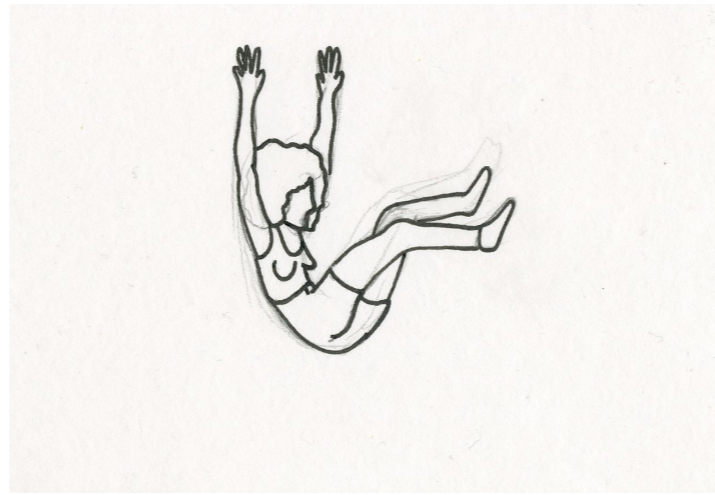
HOMBRE



9. PRUEBAS DE ESTILO







10. ANIMÁTICAS

ANIMÁTICA DEL STORYBOARD:

<https://vimeo.com/570694328/eb50f9c922>

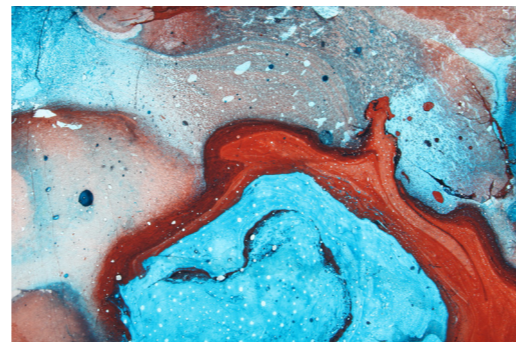
ANIMÁTICA DE LAS PRUEBAS DE ESTILO:

<https://vimeo.com/570513375/c3ef3438ff>

11. MAKING OF DEL EXTRACTO DEL VIDEOCLIP



<https://vimeo.com/570681795/503dd3fa6f>



10. EXTRACTO DEL VIDEOCLIP

- TÍTULO: *Sangre Joven*.
- AUTOR DE LA CANCIÓN: Orlando "Maraca" Valle.
- DISEÑO, DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN: Irene Santamaria Aguilar.
- TÉCNICA: Animación 2D digital, experimental y tradicional.
- DURACIÓN: 2 minutos 8 segundos.
- FORMATO DE PANTALLA: 16:9.
- CIUDAD: L'Elia (València).
- PAÍS: España.
- AÑO: 2021
- DISPONIBLE EN: <https://vimeo.com/571043262/a7c9649a66>