

TFG

FIVETOWERS

PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN VIDEOCLIP EN ANIMACIÓN 2D

Presentado por Alejandra Cortés García

Tutor: Miguel Vidal Ortega

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

El siguiente trabajo consiste en la preproducción y producción de un videoclip en animación 2D digital.

El videoclip parte de la canción *Fivetowers*, compuesta por Cecilia Dols, en la que se relata la relación con su pareja como un viaje abstracto. Con esta animación pretendemos interpretar y llevar a lo visual este viaje, así como poner a prueba nuestras habilidades a la hora de desarrollar un proyecto de animación desde cero.

El trabajo recoge todo el proceso de investigación, preproducción y producción.

PALABRAS CLAVE

Preproducción, concept-art, animación, 2D, producción, videoclip.

SUMMARY

The following project consists of the pre-production and production of a 2D animated videoclip built around the song *Fivetowers*, composed by Cecilia Dols in which her relationship with her partner is related as an abstract journey. With this animation we intend to interpret and bring this journey to the visual as well as putting our skills to the test when developing an animation project from scratch.

The work includes the entire research, pre-production and production process.

KEYWORDS

Preproduction, concept-art, animation, 2D, production, videoclip.

AGRADECIMIENTOS

Primero que nada, dar las gracias a mi madre por todo el apoyo ofrecido, por hacerme posible cursar una carrera y por motivarme a seguir desarrollándome como persona y como artista siempre.

A Cecilia Dols aka LadeAquii por permitirnos utilizar su música y su voz, y hacer de *Fivetowers* nuestro proyecto.

A mis compañeras de piso y amigas, por aguantarme durante todo este proceso y apoyarme siempre.

A Miguel Vidal, por tutorizar nuestro trabajo y ofrecernos ayudas más allá del mismo.

Al equipo: Isabella, Diego, Carmen, Raquel y Lara por uniros a nuestro proyecto y hacer todo de lo posible por sacar *Fivetowers* adelante aun teniendo vuestros propios proyectos y asignaturas con los que lidiar.

A toda la gente que me ha enseñado cosas en esta carrera, tanto alumnos como profesores, gracias.

Y a Clara, mi pareja y compañera en esta aventura, por creer en mi más que yo misma y por motivarme a seguir moviéndome y superándome cada día un poquito más.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.2 METODOLOGÍA	6
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 El videoclip: La imagen, la música y la animación como elementos narrativos y su evolución.....	7
3. REFERENTES.....	11
3.2 REFERENTES DE ESTILO	11
3.3 REFERENTES DE TÉCNICA.....	14
4. DESARROLLO DEL TRABAJO	16
4.1 PREPRODUCCIÓN	17
4.1.1 Guión/Canción.....	17
4.1.2 Moodboard/Concept	19
4.1.4 Color Script	25
4.2 PRODUCCIÓN.....	26
4.2.1 Layout.....	26
4.2.2 Rought Animation	27
4.2.3 Clean up.....	29
4.2.4 Color	30
4.3 POSTPRODUCCIÓN.....	30
4.4 ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN	31
5. CONCLUSIONES.....	32
6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	33
7. INDICE DE IMÁGENES.....	36
8. ANEXO.....	37

1. INTRODUCCIÓN

Cuando tocaba tomar decisiones, el tiempo corría y los tutores escaseaban llegó *Fivetowers*. El proyecto vino a mí de la mano de Clara Milian, quien es ahora mi compañera en este trabajo y de su amiga, Cecilia Dols, que había compuesto una canción recientemente. La canción iba dedicada a su pareja y hablaba sobre su relación con la misma de una manera muy abstracta y visual. Es por esto que decidimos combinar la canción con la animación, una técnica que queríamos explorar más en profundidad y en la que continuar desarrollando nuestro aprendizaje, interpretando las sensaciones que nos transmitía la canción y creando así un videoclip de un minuto y treinta segundos de duración para acompañarla.

Personalmente, la razón principal por la que decidí hacer de *Fivetowers* mi Trabajo de Fin de Grado fue que, con un proyecto de estas características, podría poner en práctica mis habilidades como animadora y directora de una producción haciéndome cargo de varios roles a lo largo de la misma, y al mismo tiempo desarrollar material suficiente para mejorar y especializar más mi portfolio y demo reel hacia el campo de aquello que me interesa, la animación, en vista de ser utilizado a la hora de salir al mundo laboral.

En esta memoria procuraré desglosar la evolución del proyecto que es *Fivetowers* y explicaré los diferentes imprevistos que hemos tenido que afrontar a lo largo de su preproducción y producción y todo lo que esto nos ha aportado.

1.1 OBJETIVOS

-Remontarnos a los inicios del videoclip y de la animación abriendo nuestra investigación hacia el origen de los videoclips animados, resaltando por el camino a animadores que han trabajado con la música y producciones donde la música a jugado un papel importante.

- Estudiar diferentes producciones (tanto cinematográficas, como películas y cortometrajes, como otros videoclips animados) para observar cómo trabajan y que técnicas emplean a la hora de animar, de forma que podamos aplicar lo observado y obtener herramientas de utilidad que nos ayuden a resolver los problemas a los que nos enfrentemos a la hora de abordar nuestro propio proyecto.

-Desarrollar las fases de preproducción, producción y postproducción de un videoclip en animación 2D (parte práctica) basándonos en todo lo aprendido, para su posterior difusión en festivales de animación y redes sociales.

- Avanzar todo lo posible en mi desarrollo personal como animadora y artista y aprovechar para empezar a adentrarme en lo que es el mundo de la animación.
- Estudiar y comprender el valor y la importancia de las metáforas visuales como lenguaje de expresión inherente en la música y su traducción a la hora de desarrollar un videoclip animado y asimismo desarrollar mis habilidades como “contadora de historias”.
- Generar material que sea de utilidad para mejorar nuestros portfolios de manera que nos sea de utilidad en un futuro.

1.2 METODOLOGÍA

La metodología se dio paralelamente a las asignaturas de Comic y Producción de la Animación 2, aprovechando lo aprendido y poniéndolo en práctica en nuestro proyecto. De esta forma adoptábamos una disciplina de trabajo similar a la empleada en los estudios de animación del mercado laboral actual.

Las fases que componen el proceso de creación de este proyecto son 3, preproducción, producción y posteriormente postproducción, y se han abordado de la siguiente manera:

Durante la fase de preproducción se llevó a cabo el análisis de ideas incluyendo en la misma la búsqueda y desglose de referentes, tanto para esta como para las consiguientes fases del proyecto, buscando como otros artistas habían enfocado el mismo concepto, aunque siempre iban surgiendo nuevas fuentes de inspiración conforme aparecían nuevas problemáticas, y por lo tanto diferentes soluciones. Es en esta fase donde se define también la estética del corto, decidiendo trabajar con un diseño simplificado con un buen appeal y con planos dinámicos, pero no demasiado complejos ya que al tratarse de la primera producción en animación que abordábamos, queríamos asegurarnos de que fuera algo ambicioso pero realista teniendo en cuenta nuestras carencias en el ámbito.

En la fase de producción, además de todo el trabajo de preparación y animación personal, recibimos la colaboración de algunos compañeros de la asignatura de Producción de la Animación 2, ya que esta fase formaba parte de la asignatura. Esto, que en un principio no estaba previsto, nos ha permitido experimentar mejor lo que sería una producción real teniendo un equipo al cargo, cumpliendo así con el papel de Dirección donde debíamos delegar en los demás, encargarnos de hacer revisiones, organizar horarios y dar instrucciones entre otras cosas, así como nos ha aventajado en el sentido de que permitió a la producción llevar

ritmo de trabajo más elevado alcanzando así los timings de producción con mayor ligereza.

Finalmente, la fase de postproducción se abordará más adelante, en ella se ultimarán los detalles finales otorgando a todo el videoclip la homogeneidad que hará de él un completo.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 El videoclip: La imagen, la música y la animación como elementos narrativos y su evolución.



Fig. 1 Norman McLaren trabajando sobre celuloide (1944)

“La animación no es el arte de los dibujos que se mueve, sino el arte de los movimientos que son dibujados”

Norman McLaren

Se puede describir la animación como la ilusión del movimiento a través de la reproducción de una serie de imágenes consecutivamente en un tiempo determinado. Hoy en día un videoclip animado es moneda corriente y no sorprende tanto como antes lo hizo. La música, sin embargo, está presente en nuestras vidas desde siempre, vivimos rodeados de música y esta música tiene la capacidad de influir en nuestras emociones, de transmitir sensaciones y de evadirnos a lugares diferentes.

Esto es algo que hemos querido explorar en nuestro proyecto, las sensaciones e historias que es capaz de evocarnos una canción y como traducirlo en forma de videoclip para que la música y lo visual se tradujera en animación, y para ello nos hemos remontado a los inicios...

En 1870 se acompañaban las canciones de los salones de baile con diapositivas, lo cual denota la necesidad de plasmar visualmente la música, pero no es hasta mediados de esta misma década que aparecen cambios significativos gracias a Edison y el invento del fonógrafo, el cual permitía al usuario la grabación de música y sonidos. Esto hizo posible el desarrollo y nacimiento posterior de una de las industrias más ligadas al video musical, la industria discográfica.

Tiempo después y tras el surgimiento del cine, lo sonoro y lo visual comenzaron a entrelazar sus caminos, aunque la música más bien siempre al servicio de la imagen.

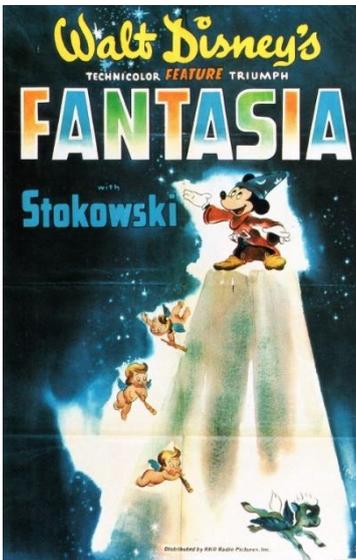


Fig. 2 Cartel de la película *Fantasia* (1940)

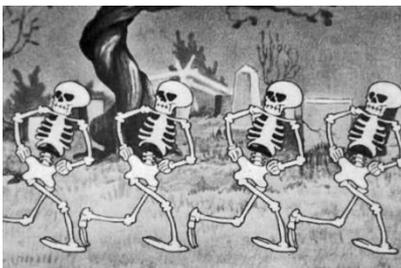


Fig.3 Cartoon Silly Symphonies -The Skeleton Dance (1929). Ejemplo de Mickey Mousing

El panorama cinematográfico continuó de esta manera hasta 1920 con las llamadas vanguardias cinematográficas y la aparición de Oskar Fischinger¹, un director de cine que destacó por la creación de películas abstractas donde la imagen acompañaba al sonido, sentando así un valioso antecedente para lo que después sería el videoclip.

Fischinger trabajó también en la apertura de la película *Fantasia* (1940) de Walt Disney, otro gigante que apareció en la escena para revolucionar el mundo del cine de animación a través del llamado Mickey Mousing².

En cuanto a antecedentes directos del videoclip, encontramos El Panoram, un instrumento cuya funcionalidad era similar a la de un Jukebox pero con el añadido de que reproducía imágenes en blanco y negro del artista cuya canción estaba sonando. Este concepto popular en Estados Unidos en la década de los cuarenta, sería desplazado fuera del panorama por la televisión años después, aunque volvería a surgir más adelante en el tiempo, a principio de los sesenta, en Francia bajo el nombre Scopitone, una versión mejorada desarrollada durante la Segunda Guerra Mundial y que permitía la reproducción de videos a color.

Este producto fue un éxito en Europa ya que creaba un espacio donde permitía expresarse visualmente a los grupos musicales y sociales marginales. Aunque finalmente no podría soportar tampoco el dominio de la televisión sobre las masas.

Queda registrado en el tiempo, sin embargo, como uno de los mayores antecedentes para la evolución de lo que después sería el videoclip.

Como ya hemos mencionado antes el añadido de la industria discográfica ha sido de gran relevancia para el desarrollo de lo que hoy conocemos como videoclip.

¹ Pintor, animador y director de cine de vanguardia destacable por la creación de animaciones musicales abstractas que combinaban la geometría con la música, tiempo antes de la aparición de los gráficos por ordenador o los videos musicales. Durante el dominio de Adolf Hitler en Alemania su arte fue considerado degenerado y tuvo que huir y exiliarse a Estados Unidos.

²Nombre que recibe la combinación y sincronización de motivos sonoros e imágenes de manera que la acción de una escena animada siempre se veía marcada por un ritmo musical



Fig. 4 Panoram

En la década de los 50, y tras el éxito de la televisión, esta industria ve en este medio una valiosa oportunidad de promoción para sus artistas y surgen programas donde se invita a artistas a realizar actuaciones en directo con este mismo propósito.

Esto aporta una nueva visión sobre el concepto de video musical.

Así la cultura del videoclip continuaría desarrollándose, generando una visión sobre el género cada vez más consolidada hasta llegar a 1975, cuando podemos decir que se concibe el primer videoclip musical como tal, *Bohemian Rhapsody* del grupo Queen³.

A partir de aquí y a la luz de los exitosos resultados obtenidos con el mismo se comienza a incrementar la producción de videos musicales y por lo tanto a explorar el género hasta llegar a la unificación con la televisión mediante la creación de un canal televisivo dedicado única y exclusivamente a los videoclips: La MTV⁴, programa que se convirtió rápidamente en un icono popular, siendo uno de los mayores motores de la industria musical.

Es aquí, en la MTV donde ve la luz *Take On Me* del grupo sueco A-HA⁵, el primer videoclip musical que incluía la animación como técnica artística expresiva, algo completamente nuevo e impactante para el público de la época. El videoclip que empezaba con imagen real, hacía uso de la técnica de rotoscopia, consistente en copiar fotogramas a lápiz para trasladarlos al dibujo y así conseguir una animación con un movimiento muy natural y realista, para dar vida a los personajes que lo protagonizaban, adentrándolos en un mundo nuevo que entrelazaba realidad y ficción.

Así, con la amplia exposición que ofrecía la cadena, fue solo cuestión de tiempo que el videoclip escalara posiciones en las listas de popularidad de octubre del 85 donde permaneció durante 23 semanas consecutivas.

Aquí se resalta la importancia de lo que ha supuesto la adaptabilidad de la técnica de la animación en este y otros ámbitos, ya que, en el caso de los videoclips, la introducción de la animación hizo posible un aumento de la libertad creativa sin recaer en altos equipos tecnológicos. Es por esto que la animación es, siempre que esté bien realizada, una buena



Fig. 5 Fotograma con rotoscopia del videoclip *Take On Me* del grupo A-HA (1985)

³ Banda de rock británica establecida en Londres en 1970 y compuesta por el cantante Freddie Mercury, el guitarrista Brian May, el baterista Roger Taylor y el bajista John Deacon.

⁴ (Music Television) Cadena de TV por cable de origen estadounidense establecida en 1981 y focalizada en el entretenimiento mediante la emisión de música, series extranjeras y reality shows originales.

⁵ Banda de música new wave/pop noruega compuesta por Paul Waaktaar-Savoy, Magne Furholmen y Morten Harket, famosos tras su álbum debut de 1984.

forma de abaratar costes de producción sin perder en calidad y así mismo manteniendo o incluso aumentando la calidad creativa del proyecto.

Con tales ventajas, y tras el éxito de dicho videoclip, no pasó mucho antes de que comenzaran a salir nuevos videoclips empleando la animación en ellos, grupos como Dire Straits⁶ con “Brothers in Arms”, Genesis⁷ y su single “Land of Confusion”, Paula Abdul⁸ en “Opposites Attract” o Michael Jackson⁹ con “Speed Demon” entre otros muchos que hicieron uso de la animación en sus diferentes formas, situándose así como parte de los precedentes de lo que ha permitido el desarrollo de lo visual, la música y la animación en conjunto hasta el día de hoy, donde el género de videoclip animado sigue evolucionando y desarrollándose en sus diferentes aspectos formales y de contenido, gracias, principalmente, al desarrollo de las nuevas tecnologías y las diferentes plataformas emergentes.

Un videoclip es, por tanto, según lo conocemos hoy y gracias a toda esta evolución, un cortometraje que brinda una representación o interpretación visual de la música a la que acompaña y que puede conllevar la unión de diferentes lenguajes que se mezclan y combinan de forma dinámica, como por ejemplo el video grabado, la fotografía, la animación, el ruido, el silencio, diálogos, subtítulos, etc, para generar un mensaje y una estética específicos puesto que uno de sus principales objetivos, es el de vender o promocionar una canción, haciéndola más fácilmente consumible y reforzando la imagen de un grupo o artista.

⁶ Banda de rock británica compuesta por Mark Knopfler, David Knopfler, John Illsley y Pick Withers en Londres en 1977.

⁷ Grupo de rock británico surgido en 1967 y compuesto por Tony Banks, Mike Rutherford, Peter Gabriel y Anthony Phillips.

⁸ Cantante pop y coreógrafa estadounidense, exitosa sobre todo a finales de los años ochenta y principios de los noventa.

⁹ Cantante pop, compositor, productor discográfico, bailarín y actor estadounidense de éxito durante la década de los ochenta, conocido por sus canciones y coreografías y siendo considerado a día de hoy como el “Rey del Pop” siendo su disco Thriller el mas vendido de la historia con 65 millones de copias.



Fig. 6 Fotograma del videoclip animado *Wish you were here* de Pink Floyd (2020)



Fig. 7 Fotograma del videoclip *Moonlight* de Lune of Atlantis (2019)



Fig. 8 Fotograma del videoclip animado *Ink* de Coldplay (2014)

3. REFERENTES

Durante todo el proyecto hemos estado descubriendo e incorporando nuevos referentes casi de forma constante buscando como otros artistas habían enfocado los mismos conceptos, sin embargo, cabe destacar los siguientes por ser los más constantes a lo largo de todo el trabajo:

3.1 REFERENTES DE GÉNERO

En la fase más temprana del proyecto, decidimos comenzar la investigación de referentes por el género y seleccionar diferentes videoclips que nos atrajeron por diversos motivos, como la forma en que trabajaban la narrativa con la música, el estilo de animación que se utilizaba, o debido a que las escenas que contenían nos eran de utilidad como guía a la hora de desarrollar las nuestras propias. Para eso hicimos una lista en YouTube donde poder ir añadiendo videoclips, de los que más adelante hicimos un descarte para quedarnos con unos pocos. De ellos los más destacables son *Moonlight* de Lune of Atlantis¹⁰, donde las escenas de plantas creciendo nos sirvieron de ayuda a la hora de enfrentarnos a la escena de la cueva en *Fivetowers*, *Ink* de Coldplay¹¹, por el estilo simple y funcional de animación que nos sirvió como guía visual para no olvidar que, en ocasiones, menos es más, *Let's Go* de Stuck in the Sound¹², por la forma en la que narra la historia en perfecta armonía con la música, *Ya me hiciste mal* de Rayos Láser¹³, por la narratividad discontinua (rasgo típico de los videoclips) y *Wish you were here* de Pink Floyd¹⁴, por el estilo suave y blandito de los personajes, muy similar al que queríamos emplear.

3.2 REFERENTES DE ESTILO

Aunque tuvimos bastante claro desde el principio el estilo que queríamos emplear en nuestro corto y no fue difícil entendernos entre nosotras, fue necesaria una fase de investigación para asegurarnos de que es lo que

¹⁰ Artista musical, compositor y productor de origen belga que crea música de estilo electro pop.

¹¹ Grupo británico de pop-rock y rock alternativo formado por Chris Martin, Guy Berryman, Jon Buckland y Will Champion en Londres en 1996, siendo uno de los grupos más relevantes de la década de los 2000

¹² Grupo francés de rock indie originado en París en 2002 formado por José Reis Fontão, Emmanuel Barichasse, Arno Bordas y François Ernie.

¹³ Banda de pop argentina formada por Tomás Ferrero, Gustavo Rodríguez y César Seppey en Villa María en 2011

¹⁴ Banda de rock británica compuesta por Nick Mason, Richard Wright, Roger Waters y Syd Barrett y fundada en Londres en 1965. Está considerada un ícono cultural del siglo XX y pioneros de estilos como el rock psicodélico, el rock sinfónico y el progresivo.



Fig. 9 Fragmento extraído de la película *La tortuga Roja* (2016)



Fig. 10 Fragmento extraído de la película *Ponyo* (2008)

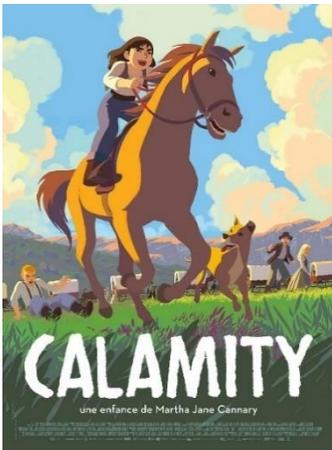


Fig. 11 Cartel promocional de la película de animación *Calamity* (2020).

buscábamos exactamente, y establecer unas pautas a seguir a la hora de trabajarlo.

En ella nos dimos cuenta de que bebemos mucho de la vertiente francesa con referentes como:

La tortuga roja (2016) una película sin diálogos, dirigida por Michael Dudok de Wit¹⁵ (animador de *Father and Daughter*¹⁶) y coproducida internacionalmente con estudios como Studio Ghibi¹⁷ (otro grande de la animación que en ocasiones nos ha servido de referente también, sobre todo con películas como *Ponyo*,¹⁸ por la forma en que trabajaban las escenas con agua) y que cuenta la historia de un naufrago atrapado en una isla que encontrará sus esfuerzos por escapar frustrados por la intervención de una gigantesca y molesta tortuga roja. De este largometraje destacamos la importancia del entorno que rodea a los personajes creando una atmosfera capaz de envolver al espectador. Los escenarios de la playa y del fondo del mar con los personajes flotando empequeñecidos, destacan por su simplicidad y belleza que dota a la historia de fuerza.

Otro referente importante ha sido la obra de Remi Chayé un conocido cineasta y animador francés, destacando su primera película *El techo del mundo* una coproducción franco-danesa de 2015 la cual ha sido nominada tres veces en el Festival de Animación de Annecy y en el Festival de Cine Francófono de Angouleme, o su trabajo más reciente, *Calamity*¹⁹ de este 2020 con un estilo similar a la anterior mencionada. El trabajo de Chayé, con su particular estilo tan reconocible basado en una gama de colores muy propia, un trazo afable a la hora de desarrollar a los personajes y el tratamiento pictórico de los paisajes nos sirvió de gran inspiración a la hora de generar la estética común del videoclip y sobre todo para terminar de entender y ultimar ciertos detalles.

¹⁵ Nacido en 1953, es un importante guionista, director, animador e ilustrador holandés.

¹⁶ Cortometraje holandés por Michael Dudok de Wit galardonado con el Óscar al mejor cortometraje de animación del año 2001

¹⁷ Estudio de animación japonés fundado en 1985 por el director Hayao Miyazaki, conocido por sus taquilleros largometrajes como *El Viaje de Chihiro* (2001), *Mi vecino Totoro* (1988) o *El castillo ambulante* (2004).

¹⁸ Película de animación japonesa del 2008 producida por el Studio Ghibli y basada en el cuento de *La sirenita* de Hans Christian Andersen, que cuenta la historia de un pez que tras entablar amistad con un niño humano de cinco años llamado Sosuke, desea convertirse en humana.

¹⁹ Película de animación del director Remi Chayé estrenada el 17 de febrero de 2021 en Francia con una duración de 82 minutos que cuenta la historia de la joven Martha Jane y como se convirtió en leyenda. La película ha sido ganadora del premio a Mejor Película en el Festival de Annecy.

También destacamos la escuela de animación francesa de Gobelins²⁰ y sus numerosos cortometrajes de entre los que destaco el cortometraje de *Goodbye Robin*²¹, ya que su estilismo visual, la atmosfera, el uso de colores y formas en la animación... todo esto nos sirvió mucho de referente en nuestro propio proyecto.



Fig. 12 Fotograma del corto *Goodbye Robin* (2020)

Por último, un referente no francés, pero igualmente importante fue Glen Keane, un ilustrador, animador y director estadounidense conocido por sus trabajos en Walt Disney Studios en películas como *La sirenita*, *Aladdín* o *Tarzán* entre otras.

Keane es sin duda, un maestro a la hora de trabajar sus personajes y la expresividad con la línea. Sin embargo, donde más nos influyó para el trabajo fue con su cortometraje *Duet*, una colaboración con el Grupo de Proyectos y Tecnologías Avanzadas de Google como parte del *Spotlight Stories* de 2014. En él, Keane hace justo lo que nosotras buscábamos hacer en la parte del videoclip que comporta un cambio de estilo. Usar una línea sencilla sobre un fondo austero, trabajando la expresividad y movimiento de la misma mediante textura, intensidad y trazado.

²⁰ Escuela francesa de formación profesional especializada en el ámbito de la animación y las artes visuales situada en París y fundada en 1963.

²¹ Corto de animación producido por los alumnos de la escuela de Gobelins



Fig. 13 Glen Keane

Fig. 14 Fotograma extraído del cortometraje *Duet* (2014)

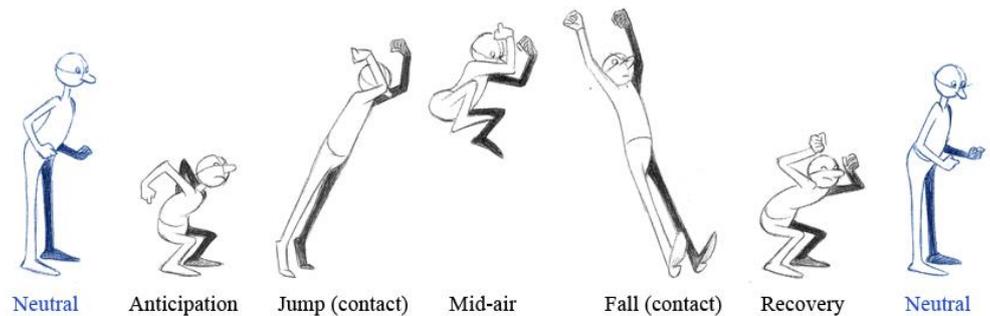
Finalmente, aprovechando lo que nos ofrecían todos estos referentes y tratando de cumplir con nuestros objetivos decidimos optar por unos personajes que fueran lo suficientemente sencillos como para facilitarnos la tarea de animar, pero no hasta el punto que resultaran aburridos y sin gracia.

3.3 REFERENTES DE TÉCNICA

Al tratarse este de nuestro primer proyecto oficial de tales dimensiones en animación, quisimos investigar todo lo posible no solo sobre la animación como técnica (lo cual hicimos mediante libros como *The animator survival Kit* o *Elemental Magic- The technique of Special Effects Animation 1 y 2*, libros que fueron de gran utilidad y que nos ayudaron a resolver diferentes dificultades a lo largo del camino), si no que emprendimos un camino de aprendizaje estableciendo una red de ayuda que nos fue de gran utilidad a la hora de enfrentarnos a la fase de producción y postproducción, acudiendo a numerosas masterclass como la de Iker de los Mozos o Manolo Galiana en Barcelona y poniéndonos en contacto con diferentes animadores a través de redes sociales, para informarnos y recibir ayuda de una fuente de primera mano. De este modo se cumplía uno de los objetivos que trataba de adentrarnos en el mundo actual de la animación.

The animator survival kit es un libro de Richard Williams²² publicado en 2001 y que cuenta con 382 páginas llenas de información con numerosos ejemplos visuales a modo de ilustraciones. El objetivo del libro es enseñarte los básicos de la animación, pero con la idea de crear una herramienta que más adelante puedas aplicar a animaciones más complejas, como por ejemplo un videoclip. Para ello el autor nos habla de su experiencia como animador desde un estilo cercano al lector que hace la lectura más amena y fácil de comprender y de este modo ir introduciéndonos poco a poco en los principios básicos de la animación tales como anticipación o squash and stretch.

Fig.15 Ejemplo extraído del libro de Richard Williams donde se aprecia el principio de squash & stretch y el de la anticipación. WILLIAMS, R. The Animator's Survival Kit, p. 215



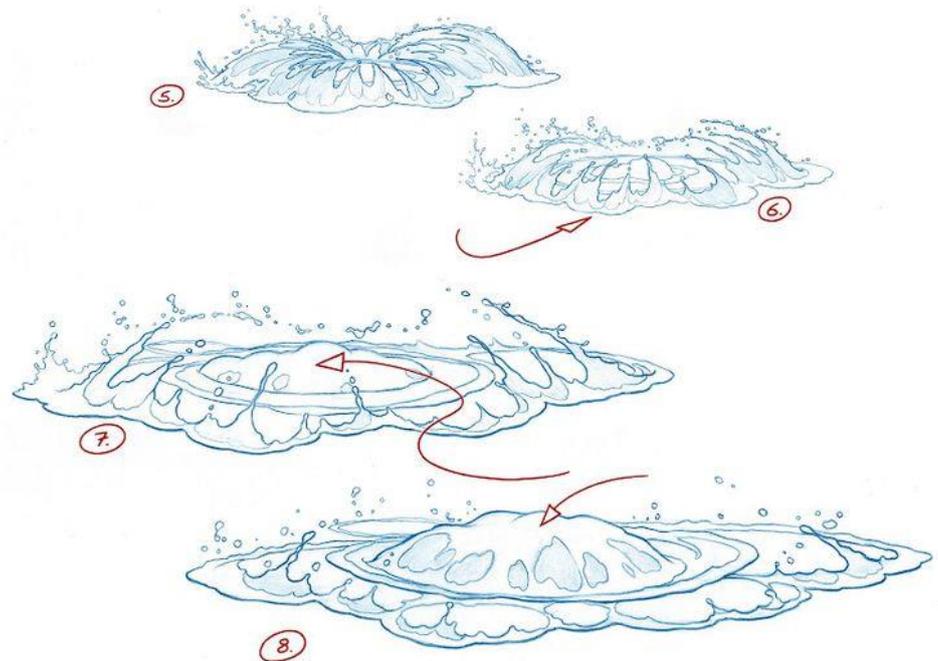
Dependiendo de cómo se empleen estos principios de la animación nos va a dar como resultado una animación más o menos ajustada a la realidad y las leyes de la física que la rigen, pues jugaremos siempre con un componente expresivo, modificándolas y enfatizándolas según la finalidad del animador.

Por otra parte, Elemental Magic: The technique of Special Effects Animation, es un libro compuesto por dos volúmenes de Joseph Gilland²³, especializado en FX o efectos especiales lo cual nos fue de especial utilidad para estudiar el comportamiento del agua. Con más de treinta años de experiencia en animación acumulada Joseph nos presenta un libro que recoge los secretos para dominar la creación de efectos especiales (agua, aire, fuego y tierra).

²² Conocido animador, director y productor canadiense por sus trabajos como el largometraje ¿Quién engañó a Roger Rabbit? O The Thief and the Cobbler.

²³ Animador, periodista, escritor, y músico mayoritariamente conocido por su trabajo en los efectos visuales animados empleados en estudios como Walt Disney, Don Bluth Animation y the National Film Board de Canada y recogidos en su libro Elemental Magic: The technique of Special Effects Animation.

Fig. 16 Ejemplo extraído del libro de Joseph Gilland sobre el funcionamiento del agua. Gilland, J. Elemental Magic: The technique of special Effects Animation, p. 129, 130, 131.



4. DESARROLLO DEL TRABAJO

El formato de video musical nos ofrecía diversas facilidades a la hora de trabajar:

Primero, no debíamos preocuparnos por la grabación de diferentes sonidos y voces, ya que la animación venía únicamente acompañada de la música

Segundo, el hecho de tener la canción desde el comienzo del proyecto, aunque fuera en su versión más temprana, nos proporcionaba la ventaja de poder estudiar en profundidad los tiempos y, además, hacía de guía sobre qué es lo que debía de pasar y cuando.



Fig. 17 Concept de la playa y colores de *Fivetowers* basado en la película *La Tortuga Roja*

Sin embargo, animar un videoclip dista mucho de cualquier otro tipo de producción animada. Cuando trabajas un corto o una película, el sonido o la música, son creadas a posteriori y en específico para ese momento y situación. La música acentúa la imagen. En el videoclip ocurre a la inversa, se parte de la música y se crea para adaptarse y acentuar esa canción en específico. Esto implicaba que el trabajo al que nos enfrentábamos era algo diferente y debía ser tratado como tal.



Fig. 18 Primera aproximación a los personajes de *Fivetowers* y sus escenarios.

Es por esto que el primer paso en todo este proceso fue desglosar y analizar la canción en profundidad, trabajando con su compositora, Cecilia Dols, con el objetivo de conseguir la mejor versión de la canción, siempre teniendo en mente la visión común y los objetivos personales que tanto Clara Milian como yo pretendíamos alcanzar en cuanto a lo que suponía aprovechar la oportunidad de este proyecto para poner en valor nuestras habilidades en la animación. Así pues, después de mucho diálogo, la canción que originalmente duraba 3 minutos, se versionó y se acortó a 1 minuto y 30 segundos, siendo esta la versión que se animaría. De este modo se creaba una canción que seguía teniendo el alma de la original, pero que nos permitiría trabajarla al completo, en unos plazos de tiempo realistas, sin tener que recurrir a hacer un teaser.

Después fue trabajo de Cecilia junto con J.Viso, el productor que nos ayudó en esta tarea, grabar la canción y producirla mientras Clara Milian y yo trabajábamos en desarrollar el concept art y guion del corto.

4.1 PREPRODUCCIÓN

Le preproducción comprende la fase más creativa y apasionante dentro del proceso de la producción de una animación. Es también una de las más importantes puesto que es aquí donde se establecen los cimientos de lo que más adelante será el proyecto, en nuestro caso el videoclip, y para que esto se haga de una forma adecuada ha de pasarse por numerosas fases de trabajo que iremos desglosando una a una.

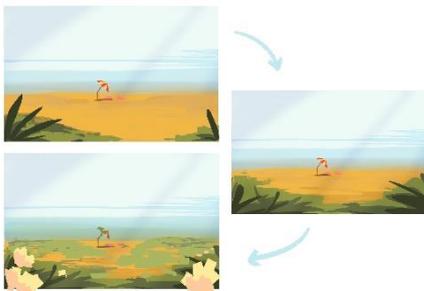


Fig. 19 Concept de la playa que muestra el desarrollo cíclico de la misma

4.1.1 Guión/Canción

Como se trata de un videoclip, nuestro guion ya venía marcado por la canción, así que lo que se hizo fue un trabajo de análisis, síntesis y adaptación en profundidad que paso por muchos cambios y etapas. Como ya he dicho antes, la canción que originalmente duraba 3 minutos se acortó adaptándola en una versión que podía resolverse en un minuto y medio de duración. De esta forma se ganaba ritmo y se acortaba tiempo de producción, lo que nos favorecía a la hora de desarrollar la animación.

La historia comienza en la playa y relata el viaje de una pareja que se adentra en el mar y allí descubren una cueva preciosa. Bajo esta premisa se tratan



Fig. 20 Concept de personajes y escenas de *Fivetowers* bajo el agua por Clara Milian



Fig. 21 Concept de *Fivetowers* por Clara Milian

diferentes metáforas visuales que pretenden expresar lo que esta relación es para los dos personajes y que nos ayudan a transmitir y guiar al espectador a lo largo de la obra

Letra:

*Intento poner una letra a estos acordes que no explican que yo me marchó ya.
A un espacio lejano, tú me miras adentrándonos al mar.
Vamonos a la India o vamonos a Colombia pero vámonos los dos.*

*Y al llegar descubrimos una cueva, es mi paraíso tribal.
Y nadando hacia el fondo de la tierra, siento que se acerca el final.*

*Y esa cueva se ilumina y me enseña margaritas,
veo los campos muy poblados de flores y de habanos
no hace frío ni hace viento, ya me tapa el sentimiento
que es más grande que el invento de volar.
Vamonos... Vamonos... los dos.
Vamonos a Fivetowers, vamonos a la mierda, pero vamos tu y yo.*

Vemos, por lo tanto, que la canción se estructura en 3 actos diferenciados:

El primero sucede en la playa y es con el que abrimos el videoclip. Aquí se hace una presentación tanto del espacio, mediante planos situacionales que muestran la playa y el entorno, de modo que inunden al espectador con la atmosfera cálida y calmada de un día de verano, como de los personajes que se presentan por primera vez cuando la voz de Cecilia irrumpe por primera vez a ritmo de la canción, con un plano despreocupado de ellos dos corriendo dirigiéndose hacia el mar, lugar de transición hacia nuestro segundo escenario.

El segundo acto es uno más calmado, y ocurre dentro del mar. Aquí afrontamos también un cambio de estilo, donde antes había manchas y color ahora solo tenemos una línea incierta y expresiva. Con este cambio queríamos alcanzar un nivel más íntimo y sensible de narrativa, de forma que se creara una atmosfera más calmada y sobrecogedora que acompañara la intrusión de nuestros personajes hacia un espacio nuevo, donde nuestros personajes descubrirán aquello que le transportara a la última escena.

Hasta este momento hemos presenciado a dos personajes que comparten una relación donde ella es siempre la que maneja la situación. Desde la presentación, que aparecen corriendo con la chica en cabeza, siendo la primera en adentrarse en el mar, hasta el segundo acto, donde es ella la que se adentra en las profundidades en busca de aquello que les hará seguir avanzando en su camino



Fig. 22 Recopilación de conceptos de Fivetowers

mientras que él actúa más como un espectador que intenta seguirle el paso y adaptarse a su ritmo.

Eso es hasta este último acto, donde recuperamos el estilo colorido utilizado al principio. Aquí los personajes se ven transportados a una enorme cueva llena de luz y plantas, que florecen a su paso. Ya no se encuentran dentro del mar, pero tampoco fuera, están en un mundo completamente nuevo que se construye a su paso y donde ambos descubren por igual las maravillas que éste tiene para ofrecerles, y que son tantas que inundan todo, hasta alcanzar el primer escenario, cerrando así el videoclip.

4.1.2 Moodboard/Concept

Una vez la idea comienza a tomar forma, entra en labor un trabajo exhaustivo de búsqueda de referentes tanto de diseño, grafica, movimiento, estilo... para de esta forma ir definiendo la estética de los escenarios, así como de los personajes, con el objetivo de construir un mundo coherente donde ambos encajen, ya que esto es de vital importancia para definir la historia.

Para ello desarrollamos lo que en animación se conoce como moodboard y que consiste en recopilar diferentes imágenes, que se unieran a modo de collage digital, configurando así un tablón de colores y formas que nos ayudará a la hora de desarrollar el concept art. En *Fivetowers* se utilizaron varios de estos moodboards según se desarrollaba el proyecto.



Fig. 23 Primer moodboard basado principalmente en imágenes de artistas e ilustradores

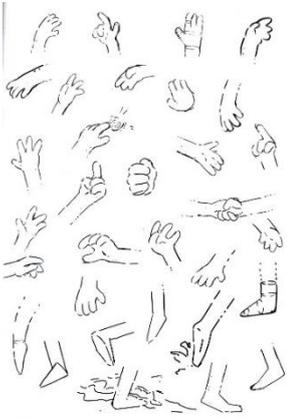


Fig. 25 Carta modelo de manos y pies



Fig. 24 Props de Fivetowers

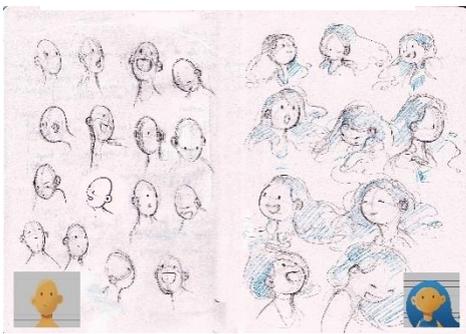


Fig. 26 Carta modelo de expresiones

En cuanto al Concept Art y Diseño de personajes, es preciso tener presente que se trata de algo a lo que en una etapa posterior debes dotar de vida, y es por eso que, como ya mencionamos anteriormente, decidimos compensar esta falta de experiencia simplificando los personajes, teniendo en cuenta de que se trataba de nuestro primer proyecto de animación de tales dimensiones.

Para ello utilizamos tintas planas, con un acabado rugoso en sus bordes, lo cual proporcionaría a los personajes esa sensibilidad y suavidad que tanto buscábamos. Teniendo en mente esto, nos fue muy útil trabajar igual que sucede en muchos cortos de la escuela Gobelins o en las películas de Remi Chayé, y deshacemos de la línea de contorno. Así los personajes no se encuentran encapsulados por una línea perfecta y continuada alrededor del cuerpo o de cada uno de los miembros, si no que solo se emplea de forma limitada cuando los miembros de los personajes entran en contacto unos con otros o marcando gestos o movimientos de la ropa o alrededor de la cara. De esta forma lográbamos alcanzar nuestro objetivo de trabajar unos personajes poco complejos, más “blanditos” y con un mayor appeal, y subsanar la falta de complejidad de diseño.

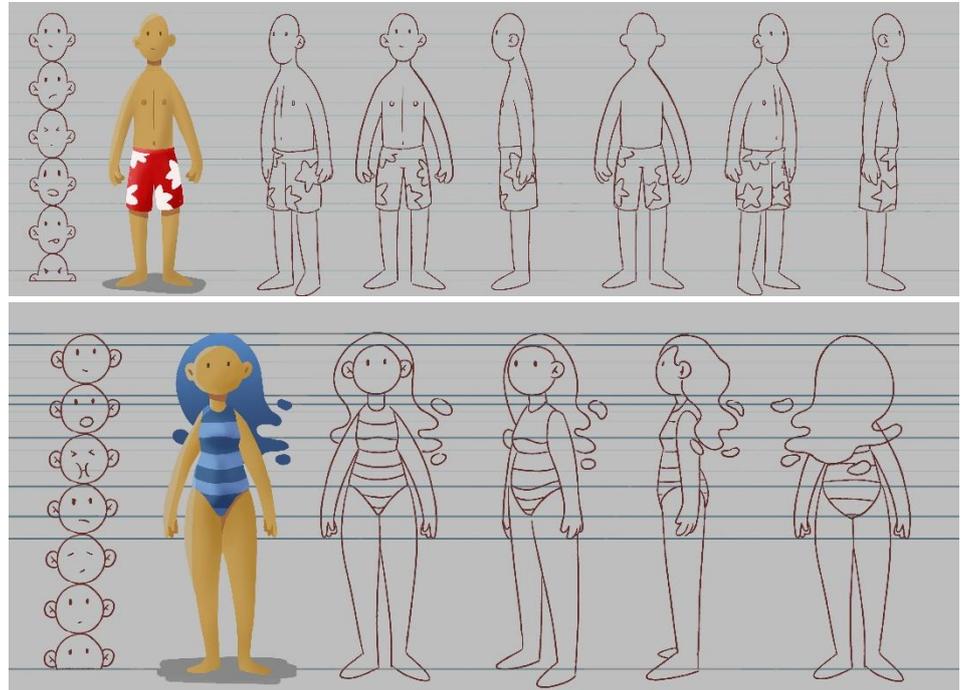
De los dos personajes se realizaron sus correspondientes hojas modelo, tanto de cuerpo, como de manos, pies y expresiones. Todo esto nos sirvió para entender y familiarizarnos mejor con los protagonistas de nuestra historia. Se realizaron también maquetas y hojas modelo de los principales props²⁴ como son las sombrillas, las toallas o las plantas y peces y del pelo del personaje femenino ya que su comportamiento no atendía a las leyes naturales, si no que asimilaba un comportamiento y una corporeidad propias del agua, para lo cual nos fueron de mucha utilidad referentes como *Lu Over the Wall*²⁵, una película del director Masaaki Yuasa²⁶ en la que el pelo uno de sus personajes se comporta de manera similar.

²⁴ Terminología propia del desarrollo de una película, cortometraje o videojuego, utilizada para describir cualquier elemento que forma parte del escenario como por ejemplo una puerta, una mesa, una pelota etc.

²⁵ Película animada japonesa de fantasía estrenada en 2017 y dirigida por Masaaki Yuasa que cuenta la historia de Kai, un chico que un día cruzará caminos con Lu una sirena cuya existencia amenaza la paz del pueblo en el que vive Kai.

²⁶ Conocido director de cine de animación y guionista japonés, por sus trabajos en *Eizouken ni wa Te o Das una !* y *Devilman Crybaby*, así como por la dirección del episodio de Hora de Aventuras, Food Chain.

Fig.27 Hoja modelo y Turn Around de personajes



Debido a que contábamos con un número reducido de personajes y para un mayor entendimiento de los volúmenes, proporciones y del funcionamiento anatómico de los mismos, se llevaron a cabo una serie de maquetas tridimensionales, la primera hecha por mí en modelado 3D con el programa Blender²⁷, (desarrollando de esta forma mis habilidades en un ámbito que también me resulta de interés) y la otra por mi compañera Clara con barro cocido en la asignatura de cerámica impartida por Daniel Tomás y Leonardo Gómez.

Hacer esto fue de gran ayuda para terminar de establecer las pautas que definirían a nuestros personajes.

Fig. 28 Modelado 3D en Blender del personaje de Fivetowers



²⁷ Programa multiplataforma de animación, modelado, iluminación, renderización y creación de gráficos 3D gratuito.



Fig. 29 Estudio en vivo de la cueva de Sant Josep

En cuanto a los escenarios diferenciamos 3, la playa con la que se comienza y se cierra el videoclip, el fondo del mar y la cueva. Todos ellos estuvieron bastante presentes desde un inicio y no fue difícil desarrollarlos. Quizás aquel con el que más complicaciones diría que nos encontramos fue la cueva, puesto que no queríamos transmitir la sensación de un espacio lúgubre, cerrado y claustrofóbico, sino que queríamos un espacio que se abriera a los personajes, que se mostrara pleno y lleno de vida. Esto era algo que nos preocupaba mucho y es por eso decidimos investigar en profundidad, planeando una visita a Les Coves de Sant Josep. Situadas en el paraje natural del municipio de Vall de Uxó, este conjunto de grutas constituye actualmente el río navegable más largo de Europa, su visita en barca tiene una duración de 40 minutos y nos permitió entender mejor como estructurar esta escena en nuestro proyecto. Por todo esto es que, a pesar de tener una primera versión de la cueva con la que estuvimos trabajando gran parte del corto, finalmente se sustituyó por otro diseño.



Fig. 30 Concept en grises de la cueva por Carmen Álvarez.



Fig. 31 Antes vs después del diseño de la cueva

antes de empezar a producirla, de este modo la comunicación con el resto del equipo cuando se tiene (sobre todo si es numeroso) resulta mucho más sencilla.

La animática se desarrolla generalmente justo después del storyboard y cumple la misma función de guía, sin embargo, en ella contamos con el añadido de los tiempos, la música y el sonido. Aunque tratándose de una fase muy temprana del proyecto no es raro que se trabaje con un audio provisional que sirve de guía para poder seguir desarrollando el proyecto.

En *Fivetowers*, sin embargo, nos dimos cuenta rápidamente de que era importante trabajar la historia en un mismo plano con el sonido, es por eso que, aunque en un principio se comenzó a trabajar primero por el storyboard, con unos dibujos lo más limpios posibles en previsión de ser utilizados para la animática, finalmente esta misma y el storyboard se ultimaron de forma paralela, permitiéndonos tomar decisiones que se adaptaran mejor a los ritmos y tiempos de la canción.

El montaje se realizó en Photoshop, primero solo con los planos del story para tener un primer vistazo de lo que serían los tiempos y ver si todo funcionaba como esperábamos, y después se hizo una revisión donde se aplicaron cambios ya sea de planos o de timing y se añadieron planos nuevos terminando de desarrollar la animática final.

El videoclip se desarrolló con 3 posibles finales de cada cual se hizo un storyboard muy básico de forma que fuera más fácil visualizarlos y poder elegir el que mejor se adaptara a la narrativa de la historia y finalmente se descartaron dos de ellos para quedarnos con aquel que tenemos actualmente, en el que las plantas de la cueva que descubren bajo el mar crecen hasta alcanzar el comienzo de la playa, cerrando el videoclip de forma cíclica.

Este final nos pareció el más adecuado debido a la carga simbólica que aportaba. Las plantas son para nosotras la última metáfora de la relación de nuestros personajes, porque surgen de un sitio mágico que es imposible que exista, la cueva, donde ellos se encuentran felices. La cueva es entonces símbolo del punto en el que se encuentran nuestros personajes ahora, están unidos en igualdad de condiciones descubriendo cosas que asombran a ambos por igual y las plantas son el resultado de esto, es el amor, es la complicidad, el querer, las plantas crecen a su paso, conforme más se adentran en la cueva y finalmente con el abrazo se desbordan hasta alcanzar la playa donde empezaba todo.

En esta fase contamos con la suerte de recibir feedback de Jordi Milian, el hermano de Clara Milian, quien también trabaja en el sector de la animación,

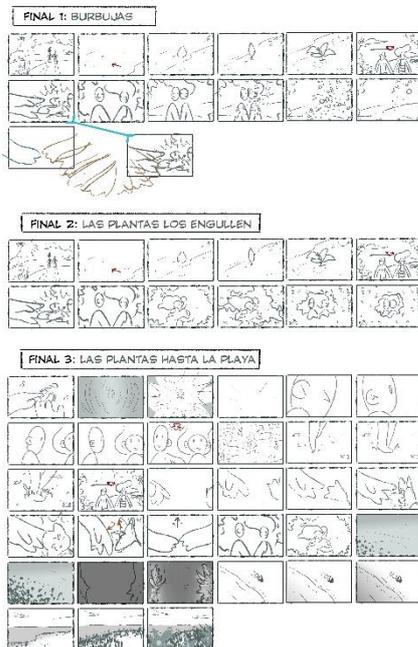


Fig. 33 Storyboard de los posibles finales para Fivetowers.

para así poder terminar de limar las asperezas narrativas que podía presentar la historia.

4.1.4 Color Script

“Para los artistas que crean animación, el color es esencial en el establecimiento de la película y transmitir la atmosfera adecuada para apoyar a los personajes y la trama”

Amid Amidi

A la vez que se desarrolla el storyboard y con lo obtenido durante la fase de concept se empieza a desarrollar el color script, una parte muy importante del proceso ya que impondrá la atmosfera y el tono del cortometraje.

En este proceso es importante prestar atención ya que el color y la iluminación afectará a la narrativa de la historia.

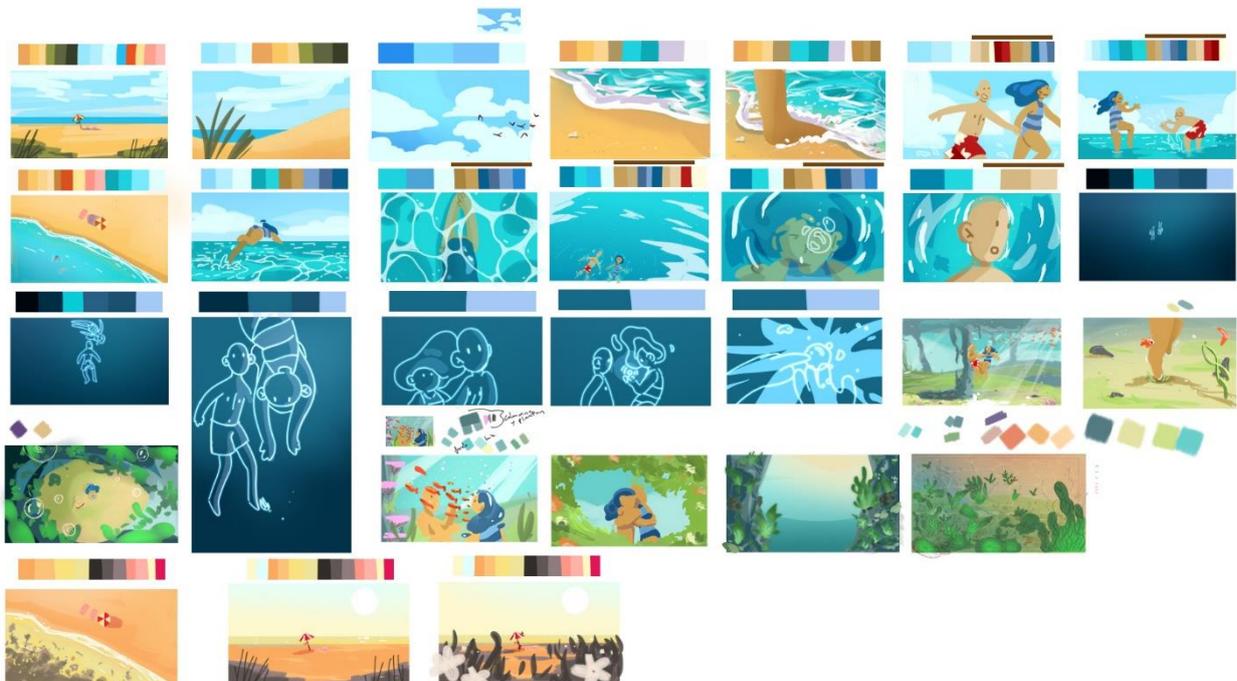


Fig. 34 Color Script

Del color script, al igual que con el storyboard, me encargué yo específicamente de concebirlo y se desarrolla en 2 fases, la primera, una aproximación de colores a modo de guía, que se sucede al mismo tiempo que el storyboard, donde se ven diferenciados los estilos de animación, es decir la parte de la playa y la cueva, todo manchas, casi sin línea y con un color muy vivo, en contraposición con la del mar, donde se trabaja solo la línea y su expresividad sobre un fondo más o menos neutro y uniforme, y la segunda, donde se revisó el color y se terminó de determinar una paleta más clara y cerrada en previsión de que sirviera como guía a la hora de hacer los fondos definitivos del videoclip y de trabajar el color en la animación.

4.2 PRODUCCIÓN

Esta fase del proyecto tuvo lugar durante el desarrollo de la asignatura de Producción de la Animación 2, ya que siendo Miguel Vidal nuestro tutor y profesor de la misma podíamos aprovecharla perfectamente para avanzar el proyecto utilizando el tiempo de su asignatura. Es aquí también cuando debido a esto mismo se unen al equipo 5 nuevos componentes, Carmen Álvarez, Isabella Ramírez, Diego López, Raquel Lavilla y Lara Ferrer quienes trabajarían en *Fivetowers* como parte del desarrollo de la asignatura.

Debido al aumento de componentes en el equipo Clara y yo pasamos a adoptar el rol de Dirección, aunque seguíamos formando parte activa en la producción del proyecto.

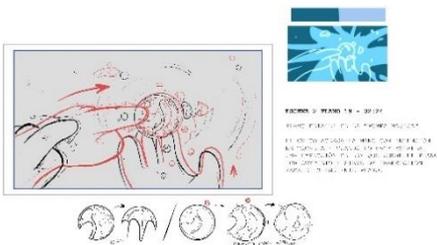


Fig. 35 Layout Escena 2
Plano 19

4.2.1 Layout

La fase del Layout aunque es la última de la preproducción, aquí se contará como la primera que compone la producción, ya que se desarrolló en el mismo periodo de tiempo destinado a esta. Es también el momento donde después de todo el despliegue de creatividad y experimentación surgido en la preproducción toca poner las cosas en claro traduciéndolo a un lenguaje más técnico y serio, corrigiendo errores y aportando soluciones reales y efectivas de modo que sea más sencillo ajustar la producción al resultado final deseado.

Por esto, antes de empezar con esta fase del todo, decidimos hacer una escaleta, un documento que recogería todos los planos de forma ordenada y la información que les correspondía para poder visualizar más claramente la estructura de la historia.

Un Layout es una guía visual de cómo va a funcionar la animación, en él se especifica la posición y movimientos de los personajes en escena y sus tiempos, así como los posibles movimientos de cámara, la luz y sombras y todo aquello

que el director o directora considere de importancia para que el animador sepa cómo proceder.

Como directoras y tras una puesta en común, decidimos que en esta fase, al desarrollarse dentro de los parámetros de la asignatura de animación, convenía dividir el trabajo de forma equitativa entre todos los miembros del equipo, revisando nosotras los planos y haciendo los cambios pertinentes en una última instancia, de esta forma se agilizaba el trabajo y el equipo se familiarizaba rápidamente con el corto, la historia y sus personajes.

Mientras se daba esto, Clara y yo a su vez terminábamos de desarrollar la que sería la versión final de la canción con Cecilia Dols, de modo que nos encargamos además de revisar los tiempos y asegurar que todo funcionaba de cara a hacer la animación en sucio.

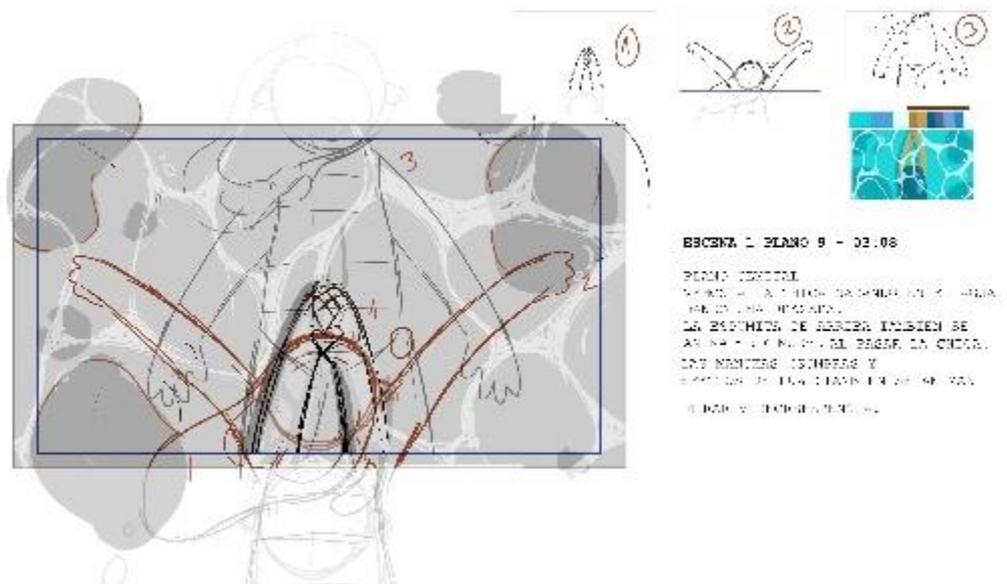


Fig. 36 Layout Escena 1
plano 9

4.2.2 Rought Animation

Tras esto y una vez aprobados los Layouts comenzamos a animar. Aquí se construye la base y el timing²⁹ de la animación (que es muy importante en nuestro trabajo al tratarse de un videoclip) por lo que esta fue la fase de mayor desarrollo y que más cambios tuvo que afrontar conforme íbamos encontrando nuevos obstáculos.

²⁹ Anglicismo empleado en las ramas artísticas como la música, el cine, el teatro o la literatura para referirse al uso del ritmo, la velocidad y las pausas con el objetivo de organizar una serie de acciones o tareas en un marco de tiempo determinado.



Fig. 37 Animación en sucio del plano final de *Fivetowers*

En esta etapa se trabaja una animación con una línea muy suelta y expresiva, sin preocuparse demasiado del aspecto final de la animación ya que eso se trabajará posteriormente en el clean up.

En una primera toma de contacto se continuó con la división equitativa del trabajo entre los integrantes del equipo, esto nos sirvió para evaluar las habilidades y puntos fuertes de cada uno, y así más adelante se volvió a dividir el trabajo, esta vez aprovechando las virtudes de cada uno en favor del proyecto. Así Diego pasó a encargarse de los FX³⁰, Lara y Raquel del Clean up para ir adelantando trabajo, Carmen se centró en las plantas del corto e Isabella junto con Clara y conmigo nos hicimos cargo de retocar y animar los planos que faltaban.

Esta parte del proyecto fue la más complicada y donde decidimos recrearnos más ya que, aunque no faltan las ganas se trata de un proyecto muy grande y la experiencia es corta, por eso quisimos dedicarle más tiempo para estudiar todo lo mejor posible.

Empezamos a animar sin saber muy bien lo que estábamos haciendo ya que se trataba no solo de animar, si no de empezar a utilizar un programa nuevo que nunca antes habíamos empleado: el Toon Boom Harmony³¹.

Por esta misma razón y para facilitar la tarea de animar tanto al equipo como a nosotras mismas, Clara y yo decidimos grabar diversas video-referencias, recreando los planos del corto y haciendo uso de la aplicación online Syncsketch³² para su posterior análisis y desglose.

Un problema al que tuvimos que hacer frente fue comprender como combinar diferentes formas de animación según se fue requiriendo. Finalmente se resolvió pudiendo diferenciar el uso de la animación a treses³³ en los momentos en los que los personajes se encuentran en el agua casi a cámara lenta para poder lograr esa ingravidez propia del flotar, la animación pose to pose³⁴ sobre todo en los FX cuando una acción necesita de esa fluidez e improvisación surgidos del no estructurar la acción, y una animación más definida, trabajada con key frames e intercalado, utilizada en general en el resto de la animación



Fig. 38 Fotograma de animación en sucio de la escena 4 plano 25 de *Fivetowers*.

³⁰ Abreviatura utilizada para referirse a los efectos especiales comúnmente utilizada en el ámbito del videojuego.

³¹ Software especializado en la producción de animación 2D y guiones gráficos.

³² Plataforma online que permite al usuario recibir revisiones en vídeo a tiempo real a través de la nube.

³³ Entendida también como animación limitada. Sucede cuando se anima una tasa inferior a 1 o 2 fxs, es decir, un dibujo se repite cada 3 fotogramas (lo común en el anime)

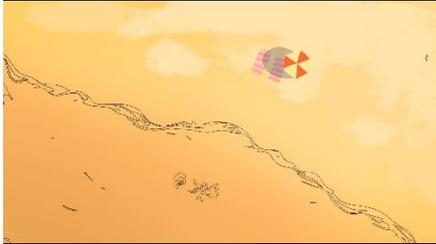


Fig. 39 Fotograma sacado del clean up de la escena 1 plano 6 de *Fivetowers*

4.2.3 Clean up

La última fase de la animación antes del color es el Clean Up. Cuando ya tenemos el ritmo y estamos seguros de que funciona, es necesario limpiar la línea para lograr un acabado pulido. Es ahora cuando se termina también de arreglar posibles errores que puedan haber quedado por el camino en la fase de animación en sucio.

Un buen Clean Up de calidad es importante a la hora de dar la forma final al proyecto, por eso es importante el uso de líneas firmes y cerradas de forma que más adelante nos permita añadir el color sin necesidad de pintar frame a frame cada dibujo manualmente.

Aunque durante la fase de Rought ya habíamos hecho un primer pase de Clean Up con algunos planos, no es sino después de ponernos en contacto con Dani Rebollo, animador de Clean Up en la producción de la película *Klaus*³⁶ de The Spa Studios³⁷, Silvia Vicente Barris y Esther Morales, miembros de la plantilla de Cartoon Saloon³⁸, cuando nos damos cuenta de que el pincel no es la mejor herramienta para esta función, nos explican que en estos casos vale más usar el lápiz ya que las ventajas de modificaciones que te ofrece para el Clean Up son mayores. El lápiz es una herramienta más versátil para el Clean Up, primero porque sus puntos de vectores se encuentran en el centro del trazo dibujado, no en los bordes como ocurre con el pincel, esto hace que modificar la posición de una línea sea muy sencillo, facilitando también la tarea de hacer inbetweens, técnica usada en animación donde dos imágenes llamadas key frames sirven a modo de guía para completar la animación o frames entremedias. Estos inbetweens son los encargados de hacer que la animación sea fluida y natural.

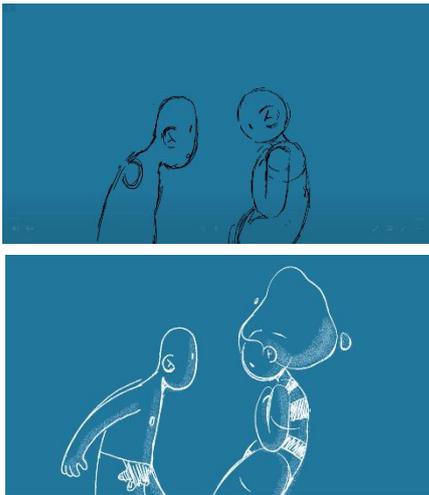


Fig. 40 Comparativa de rought vs clean up de la escena 2 plano 18 de *Fivetowers*

³⁵ Entendida también como animación completa. Es el estándar utilizado en el cine de animación estadounidense y europeo. Se animan las escenas a unos cuando comprenden movimientos muy rápidos y a el resto a doses.

³⁶ Largometraje animado español, de 2019 dirigido por Sergio Pablos en su debut como director y galardonada con 7 premios Annie entre los que se encuentran Mejor Película Animada y nominada también al Óscar a la mejor película de animación 2019.

³⁷ Estudio de animación situado en Madrid (España) conocido principalmente por el éxito de su largometraje *Klaus* (2019)

³⁸ Estudio de animación irlandés que produce principalmente películas, cortometrajes y series de televisión 2D.

También permite cambiar el grosor y la textura sin necesidad de volver a dibujarlo todo de nuevo.

Por motivos como estos decidimos hacer un segundo clean up, esta vez poniendo en práctica estos conocimientos, así cambiamos los trazos de pincel por trazos de lápiz y fuimos avanzando desde ahí.



Fig. 41 Captura de la escena 1 plano 3 de *Fivetowers* a color.

4.2.4 Color

Debido a los tiempos de producción aún no nos hemos adentrado en la fase de color como tal, aunque, siendo que llevábamos el trabajo bien desarrollado desde el clean up, decidimos hacer alguna prueba de color con alguno de los planos más avanzados, permitiéndonos de esta forma echar un vistazo a lo que sería la estética final del corto, teniendo en cuenta que aún falta la postproducción.

Esta fase planeamos trabajarla a lo largo de este verano una vez terminemos de ultimar el clean up. Gracias a las pruebas que realizamos en la asignatura de Miguel Vidal pudimos comprobar que con las facilidades que ofrecía el programa de Toon Boom Harmony, si se cuenta con una buena organización no debería resultar muy complejo. La clave recae en tener un buen clean up asegurándose de que las líneas estén bien cerradas, de esta forma y contando ya con una paleta de colores ya establecida es sencillo poner el color base a todos los frames para más adelante recrearse en detalles, texturas, sombreados y luces.

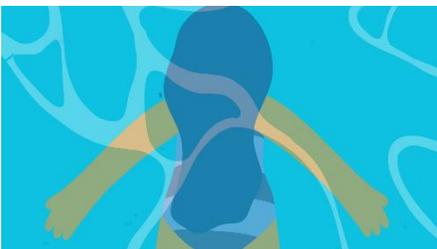


Fig. 42 Captura de la escena 1 plano 9 de *Fivetowers* a color.

4.3 POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la última fase del proyecto y supone el montaje final del mismo.

Esta es una fase de trabajo que aún no hemos alcanzado, pero en ella se trasladará el material de Toon Boom Harmony a otros softwares como son Adobe Premiere Pro³⁹ para el montaje, las transiciones, créditos, títulos, añadido del audio y de más o Adobe After Effects⁴⁰ para la edición de efectos, las correcciones de color etc...

³⁹ Software de edición de vídeo desarrollado por a Adobe y publicado como parte del Adobe Creative Cloud.

⁴⁰ Software destinado a la creación de gráficos y efectos especiales.



Fig. 43 Muestrario de estampas.



Fig. 44 Postales promocionales de Fivetowers.



Fig. 45 Cartel promocional de Fivetowers.

4.4 ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN

Aprovechando la asignatura de serigrafía decidí emplear la técnica aprendida para desarrollar una serie de carteles y postales de *Fivetowers* a modo de promoción del videoclip.

La idea sería seleccionar algunos frames del videoclip y trasladarlos a la serigrafía teniendo que explorar de este modo el comportamiento estos mismos escenarios con otra técnica y obteniendo como resultado el merchandising ⁴¹del videoclip en forma de camisetas, bolsas, carteles o postales.

Para ello y tomando el consejo de Jonay Cogollos, el profesor de la asignatura, busqué una imagen que definiera al videoclip pero que también fuera fácilmente trasladable a una técnica como es la serigrafía, decidiendo finalmente utilizar imágenes del segundo acto, cuando los personajes se encuentran bajo el agua y el estilo del corto cuenta con una paleta de color más reducida y un estilo más simplificado, ya que esta fue también la primera visión que tuvimos del corto cuando empezamos su creación.

Se utilizó un papel Lr azul de 100x70 cm y 4 cartulinas Canson azules de 50x70cm para la estampación y el proceso fue el siguiente, primero se trabajó las cartulinas con diferentes sprays para obtener el fondo con un degradado homogéneo a modo de base y sobre eso se realizó la estampación serigráfica en el taller de los personajes y los títulos según correspondía.

El resultado final ha sido muy satisfactorio y gracias a esta técnica se obtiene un efecto matérico mucho más sugerente y expresivo que el resultante en una impresión digital en una reprografía y aunque solo se ha podido producir una pequeña cantidad de las mismas dentro de los límites de la asignatura, planeamos reproducir más copias además de otros elementos de merchandising como camisetas o bolsas para promocionar el videoclip.

⁴¹ Término inglés que se refiere al conjunto de productos publicitarios para promocionar a un artista, un grupo una marca, etc

5. CONCLUSIONES

Este trabajo ha sido una buena forma de realizar un primer acercamiento a lo que sería trabajar en una producción y he disfrutado mucho durante la ejecución de todo el proyecto. Ha sido de utilidad estructurarlo de forma que se haría en una producción real ya que eso nos ha hecho entender mejor la complejidad que alberga la práctica de la animación.

Es destacable mentar el papel de las asignaturas ofrecidas por la carrera y lo que estas han aportado al proyecto. Considero que los conocimientos adquiridos a lo largo de toda la etapa universitaria sin duda han sido de utilidad para mi desarrollo personal que me ha llevado a ser la persona y artista que soy hoy en día y a descubrir la persona y artista que quiero ser. Sin embargo, es cierto que, en el ámbito de la animación, se tarda bastante en lograr comenzar a desarrollar los conocimientos y habilidades necesarias ya que al menos en mi experiencia no ha sido hasta que me he topado con el TFG que por fin he logrado generar algo de verdadera utilidad a nivel portfolio.

En cuanto al trabajo, aunque es cierto que aún me queda mucho por aprender, para mí ha sido evidente una gran evolución a una velocidad vertiginosa, desde el comienzo del proyecto hasta ahora ya que enfrentarme a este reto me ha sido de gran utilidad, no solo para poner a prueba mis habilidades más allá de los mismos ejercicios típicos del animador principiante, sino que al aplicar esos conocimientos a un proyecto y enfrentándome a las problemáticas que este me ofrecía me he forzado a salir de mi zona de confort y atreverme a hacer cosas nuevas, a pedir consejo y sobre todo a no tenerle miedo a equivocarme.

Aún con todo esto, y que estoy orgullosa de como se esta desarrollando este trabajo, esta evolución me hace ver todo en lo que se puede mejorar el mismo. Esto me motiva a seguir trabajando y mejorando creando nuevos proyectos donde seguir desarrollándome como animadora y como artista.

Creo que he cumplido con todos los objetivos que se habían planteado. En especial estoy muy contenta por toda la cantidad de contenido que este proyecto me ha permitido desarrollar para complementar mi demo reel y portafolio de artista.

El último paso para completar este proyecto será la distribución tanto en diferentes plataformas y redes sociales como participando en festivales de animación tales como el Prime Animation, para así recibir feedback y mejorar como artistas.

6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Libros

GILLAND, J. (2012). *Elemental Magic: The Art of Special Effects Animation (English Edition)* (1.ª ed.). Routledge.

GILLAND, J. (2011). *Elemental Magic, Volume II: The Technique of Special Effects Animation: 2*. Focal Press.

MATEU-MESTRE, M. (2021). *Tinta*. Anaya Multimedia.

WILLIAMS, R. E. (2009). *The Animator's Survival Kit* (Expanded ed.). Faber & Faber.

BENDAZZI, G., & de la Rosa, E. (2003). *Cartoons*. Ocho y Medio.

Vídeos

Talents, S. (2019, 22 marzo). *Lune of Atlantis - Moonlight (feat. Adeline)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=ykg1w2iy1E&feature=youtu.be>

C. (2014, 10 diciembre). *Coldplay - Ink (Official Fans' Cut Video)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=gKM15TaKLUI&feature=youtu.be>

S. (2013, 21 octubre). *Saint Michel - Bob (Official Video)* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=Edwj6v4E_7Q&feature=youtu.be

S. (2013, 21 octubre). *Saint Michel - Bob (Official Video)* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=Edwj6v4E_7Q&feature=youtu.be

Laser, R. (2020, 20 agosto). *Rayos Laser - Ya Me Hiciste Mal* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=F4i3O7T488I&feature=youtu.be>

Collective, A. (2014, 14 diciembre). *Panda Bear - Boys Latin (Official Video)*

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=prBaZzYmQrl&feature=youtu.be>

米. (2019, 27 mayo). 米津玄師 MV 「海の幽霊」 *Spirits of the Sea* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=1s84rIhPuhk&feature=youtu.be>

Cortometrajes

G. (2021, 21 enero). *AVERSE - (FX exercise - GOBELINS - Promotion 2023)* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=gVLKNmTtc80&feature=youtu.be>

G. (2021b, enero 21). *OPHELIA - (FX exercise - GOBELINS - Promotion 2023)*

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=akJVm6QDdLQ&feature=youtu.be>

Agreste, M. (2019, 26 diciembre). *Uwabaki (上履き) - Animated Short film BL |*

Sub. Español [BL animation] [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?list=PL-JX3ujwoRpYYy5HhL3U-0Zp8NIL-lago&v=yRKn48MiYCQ&feature=youtu.be>

G. (2020, 26 noviembre). *GOODBYE ROBIN! - Animation Short Film 2020 -*

GOBELINS [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vAZb7R8WtnM&feature=youtu.be> G.

(2019a, octubre 3). *Killing Time - Animation Short Film 2019 - GOBELINS* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n-vlyad4jKU&feature=youtu.be>

G. (2013a, septiembre 2). *Myosis - Animation Short Film 2013 - GOBELINS*

[Vídeo].

YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=WImOE0Pwk3M&feature=youtu.be>

G. (2020a, octubre 8). *LE RETOUR DES VAGUES - Animated Short Film 2020*

[Vídeo].

YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=t023ryQgggQ&feature=youtu.be>

G. (2019a, enero 26). *Séquences FX GOBELINS (promotion 2021) - Fruit Defendu*

[Vídeo].

YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=48RtbXSj6_g&feature=youtu.be

Recursos web

K. (2019c, julio 24). *The Evolution of Animation Throughout the Ages*. Eduonix

Blog. <https://blog.eduonix.com/graphic-design/evolution-animation-throughout-ages/>

A+D, B. (2020, 10 marzo). *¿Qué es exactamente la preproducción de*

animación? Barreira A+D. <https://barreira.edu.es/exactamente-la-preproduccion-animacion/>

SCHMITT GARZON, L. (2016, 29 septiembre). *El videoclip animado. Motion graphics y Animación*. Issuu.

https://issuu.com/luciaschmittgarzon/docs/tfm_lucia_schmitt

Rubin, L. (2020, 3 septiembre). *«Children of the Sea» from Key to Final*

Animation. GKIDS Films. <https://gkids.com/2020/09/03/children-of-the-sea-from-key-to-final-animation/>

7. INDICE DE IMÁGENES

Fig. 1 Norman McLaren trabajando sobre celuloide (1944)

Fig. 2 Cartel de la película *Fantasia* (1940)

Fig.3 Cartoon Silly Symphonies -The Skeleton Dance (1929). Ejemplo de Mickey Mousing.

Fig. 4 Panorám

Fig. 5 Fotograma con rotoscopia del videoclip *Take On Me* del grupo A-HA (1985)

Fig. 6 Fotograma del videoclip animado *Wish you were here* de Pink Floyd (2020)

Fig. 7 Fotograma del videoclip *Moonlight* de Lune of Atlantis (2019)

Fig. 8 Fotograma del videoclip animado *Ink* de Coldplay (2014)

Fig. 9 Fragmento extraído de la película *La tortuga Roja* (2016)

Fig. 10 Fragmento extraído de la película *Ponyo* (2008)

Fig. 11 Cartel promocional de la película de animación *Calamity* (2020).

Fig. 12 Fotograma del corto *Goodbye Robin* (2020)

Fig. 13 Glen Keane

Fig. 14 Fotograma extraído del cortometraje *Duet* (2014)

Fig.15 Ejemplo extraído del libro de Richard Williams donde se aprecia el principio de squash & stretch y el de la anticipación. WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*, p. 215

Fig. 16 Ejemplo extraído del libro de Joseph Gilland sobre el funcionamiento del agua. Gilland, J. *Elemental Magic: The technique of special Effects Animation*, p. 129, 130, 131.

Fig. 17 Concept de la playa y colores de *Fivetowers* basado en la película *La Tortuga Roja*

Fig. 18 Primera aproximación a los personajes de *Fivetowers* y sus escenarios.

Fig. 19 Concept de la playa que muestra el desarrollo cíclico de la misma

Fig. 20 Concept de personajes y escenas de *Fivetowers* bajo el agua por Clara Milian

Fig. 21 Concept de *Fivetowers* por Clara Milian

Fig. 22 Recopilación de concepts de *Fivetowers*

Fig. 23 Primer moodboard basado principalmente en imágenes de artistas e ilustradores

Fig. 24 Props de *Fivetowers*

Fig. 25 Carta modelo de manos y pies

Fig. 26 Carta modelo de expresiones

Fig.27 Hoja modelo y Turn Around de personajes

Fig. 28 Modelado 3D en Blender del personaje de *Fivetowers*

Fig. 29 Estudio en vivo de la cueva de Sant Josep

Fig. 30 Concept en grises de la cueva por Carmen Álvarez.

Fig. 28 Modelado 3D en Blender del personaje de *Fivetowers*

Fig. 32 Concept de la cueva y la playa por Clara Milian

Fig. 33 Storyboard de los posibles finales para *Fivetowers*.

Fig. 34 Color Script

Fig. 35 Layout Escena 2 Plano 19

Fig. 36 Layout Escena 1 plano 9

Fig. 37 Animación en sucio del plano final de *Fivetowers*

Fig. 38 Fotograma de animación en sucio de la escena 4 plano 25 de *Fivetowers*.

Fig. 39 Fotograma sacado del clean up de la escena 1 plano 6 de *Fivetowers*

Fig. 40 Comparativa de rough vs clean up de la escena 2 plano 18 de *Fivetowers*

Fig. 41 Captura de la escena 1 plano 3 de *Fivetowers* a color.

Fig. 42 Captura de la escena 1 plano 9 de *Fivetowers* a color.

Fig. 43 Muestrario de estampas.

Fig. 44 Postales promocionales de *Fivetowers*.

Fig. 45 Cartel promocional de *Fivetowers*.

8. ANEXO

Videoclip Fivetowers (en proceso):

<https://vimeo.com/576119862>

Layouts:

<https://drive.google.com/file/d/1oqKSJTs9D7xSHVbGL7R8bIGjEM4mAfQu/view?usp=sharing>

Animática:

<https://drive.google.com/file/d/1ayiMW361dNF4Dy51avUj5Q-VGGMx3fAT/view?usp=sharing>

Rough :

<https://vimeo.com/576199092>

Comparativa rough + clean up:

https://drive.google.com/file/d/16_S02CRowZkFcSW-mITX71HLHpet6vo5/view?usp=sharing