

TFG

FIVETOWERS.

PREPRODUCCIÓ I PRODUCCIÓ D'UN VIDEOCLIP EN ANIMACIÓ 2D.

Presentat per Clara Milian Yamada

Tutor: Miguel Vidal Ortega

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grau en Belles Arts

Curs 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUM I PARAULES CLAU

El següent projecte consisteix en la preproducció i producció d'un videoclip animat mitjançant animació 2D digital per a la cançó *Fivetowers*, composta per Cecília Dols. El guió es basa en la lletra on s'explica la relació d'una parella i el viatge simbòlic que fan al fons del mar. Amb aquest treball busquem interpretar visualment aquest viatge, les emocions i sensacions que ens transmet la cançó, a més de crear tot un projecte d'animació des de l'inici, passant per totes les fases de treball de la preproducció i producció.

PARAULES CLAU

Animació 2D, videoclip, producció, curtmetratge.

SUMMARY

The next project consists of the pre-production and production of an animated music video using 2D digital animation for the song *Fivetowers*, composed by Cecília Dols. The script is based on the lyrics that explain a couple's relationship and their metaphorical journey to the bottom of the sea. With this work we try to visually interpret this journey, the feelings and sensations that the song transmits to us. Moreover, we want to create an entire animation project from the beginning, going through all the phases of the pre-production and production.

KEY WORDS

2D animation, videoclip, production, short film.

AGRAÏMENTS

Per començar, m'agradaria donar les gràcies a Cecília Dols, l'artista que ha creat el món de *Fivetowers* amb la seua música i ens ha inspirat per plasmar-ho amb animació.

A Miguel Vidal, el nostre tutor per apostar pel nostre treball.

A Jordi, mon germà per ajudar-nos amb la teua experiència i dedicar temps a corregir-nos el treball.

A Lara, Raquel, Diego, Carmen i Isabella que han fet un treball fantàstic i s'han involucrat en el nostre TFG com si fos seu, per aguantar totes les correccions que vos hem demanat i aconseguir fer-les a pesar de tota la feina que teníeu a banda de l'assignatura.

A Lala per ser la millor companya i haver aconseguit tirar endavant aquest projecte que semblava impossible i per contagiar-me la seua passió per l'animació i així poder fer *Fivetowers*.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	5
2. OBJECTIUS I METODOLOGIA	5
3. ANIMACIÓ	8
3.1. DEFINICIÓ I HISTÒRIA	8
3.2. ANIMACIÓ I MÚSICA	9
3.3. EL VIDEOCLIP	10
4. REFERENTS	12
4.1. PONYO	13
4.2. LA TORTUGA VERMELLA	14
4.3. ESCOLA D'IMATGE GOBELINS	15
4.4. MATERIAL ADDICIONAL	16
5. DESENVOLUPAMENT DEL TREBALL	17
5.1. PREPRODUCCIÓ	17
5.1.1. CANÇÓ	17
5.1.2. GUIÓ	18
5.1.3. DISSENY DE PERSONATGES	21
5.1.4. MOODBOARD / CONCEPT	22
5.1.5. STORYBOARD I ANIMÀTICA	23
5.1.6. COLOR SCRIPT	24
5.2. PRODUCCIÓ	25
5.2.1. LAYOUTS	26
5.2.2. ROUGH	27
5.2.3. CLEAN UP	29
5.2.4. COLOR	30
5.3. POSTPRODUCCIÓ	30
6. CONCLUSIONS	31
7. BIBLIOGRAFIA	32
8. ÍNDEX D'IMATGES	32
9. NEXES	33

1. INTRODUCCIÓ

Fivetowers és un videoclip animat en 2D, realitzat conjuntament amb Alejandra Cortés. La cançó està composta per Cecilia Dols, qui també es va encarregar de gravar i produir la cançó per poder adaptar-la a les limitacions del projecte.

La realització del videoclip de *Fivetowers* va ser una proposta de la mateixa compositora de la cançó, qui es va posar en contacte amb nosaltres, ja que la història que es narra és molt visual i la idea de fer una animació que traduís la lletra en imatge era molt atractiva.

Sabent que l'animació és un treball que se sol fer amb equip, la meua companya Alejandra i jo vam decidir emprendre el projecte de manera conjunta. Ambdues teníem la curiositat i motivació per aprendre animació i poder traure un videoclip animat, vist que treballar juntes podria accelerar i millorar el treball en molts aspectes vam decidir fer *Fivetowers*.

Fivetowers ha passat per totes les fases de treball, començant per la preproducció que vam poder fer prenent de referència els coneixements que vam obtenir a l'assignatura de *Producció de l'animació I* i els vam poder treballar a l'assignatura de *Còmic*. Per a l'etapa de l'animació vam presentar el Pitch del videoclip a l'assignatura de *Producció de l'animació II*, com que va eixir un dels seleccionats per a treballar en classe, vam poder reunir un grup de cinc companys que han treballat en l'animació sota la direcció d'Alejandra i meua.

2. OBJECTIUS I METODOLOGIA

Un dels motius pels quals es va decidir treballar l'animació és per poder aprendre al màxim sobre ella, creant un projecte des de zero i arribar a finalitzar-lo satisfactòriament. Al llarg de tota la carrera quasi no hem tingut l'oportunitat de treballar en aquest camp artístic a causa de l'oferta d'assignatures, així que vam decidir aprofitar l'última oportunitat que teníem d'aprendre animació.

Un dels objectius principals és completar un treball sòlid per a presentar-ho en festivals i esdeveniments relacionats amb l'animació. A més, també em serveix com a mostra de les meues aptituds a l'hora de crear un projecte d'animació. És per aquesta raó que vam decidir acotar la duració de la cançó

per a poder tindre una meta realista i concloure el procés amb un videoclip ben acabat, havent-li dedicat el temps adequat a cada un dels apartats.

Volem que *Fivetowers* siga un projecte que ens prepare per al món laboral, aprofitant tant l'experiència viscuda com el resultat per ajudar-nos a entrar a la indústria. Per una part, amb tot el treball que comporta la realització d'aquest projecte, pretenem generar material per als portfolis i demo reels. Per altra part, el fet d'haver treballat en la total realització d'una animació ens fa ser conscients de les nostres mancances i els nostres punts forts.

Per a l'apartat del marc teòric es busca realitzar una investigació sobre la història de l'animació per aprendre sobre els orígens d'aquesta tècnica i les diferents possibilitats i aplicacions en el món audiovisual. Ja que es tracta d'un videoclip, també es pretén recollir informació sobre aquests i prendre consciència de la importància cultural que han tingut al llarg d'aquestes últimes dècades.

Aquest projecte ens permet explorar l'animació com a recurs d'expressió artística. Després de fer una llarga investigació sobre la història de l'animació i la cerca de referents, aconseguir prou bagatge visual per a poder escollir i prendre les decisions que permeten narrar la història de la manera que nosaltres decidim.

La feina que comporta un videoclip d'un minut i mig pot ser massa costosa per a ser un treball individual, així que, per a accelerar i assegurar la qualitat del resultat, Alejandra Cortés i jo vam decidir treballar juntes en aquest projecte des del principi d'aquest, ja que estàvem d'acord en el fet que treballar en equip ens podia portar molts avantatges. Ambdues tenim els mateixos interessos i motivacions i coincidim en algunes assignatures on podríem treballar en el projecte amb l'ajuda de les correccions dels professors d'aquestes. Cap de les dues havíem fet mai un projecte d'animació, però el fet de treballar juntes ens permetia ser un poc més ambicioses amb el resultat.

Aquesta decisió també comporta un objectiu important, exercir la capacitat del treball en equip i la correcta divisió dels treballs, la qual suposa un punt molt més important durant el segon semestre on se sumen cinc companys a la producció de *Fivetowers*. Durant l'assignatura de Producció de l'animació 2, Diego López, Isabella Ramírez, Carmen Álvarez, Raquel Lavilla i Lara Ferrer es van unir a l'equip per a treballar la fase de producció sota la direcció d'Alejandra i meua. Ja que aquest va ser un canvi inesperat, vam haver d'aprendre a dirigir un equip compost per gent aliena al projecte, cosa que suposa una dificultat, ja que cal mantenir una organització i comunicació constant.

Per a assegurar que aconseguim acabar el treball i podem estudiar bé cada una de les fases de producció, volíem simplificar al màxim el disseny dels personatges. És a dir, mantenir una estètica i animacions senzilles en favor de guanyar temps per a assegurar la qualitat del resultat final.

El fet de traduir una cançó a una obra visual també suposa un repte, ja que el ritme i el temps van dirigits per la música i, en el nostre cas, la lletra és qui va narrant el que ocorre en el videoclip. Amb un cert marge de llibertat, volíem ser fidels a la lletra de la cançó per a poder tindre un punt de partida a l'hora de treballar el guió.

3. ANIMACIÓ

3.1. DEFINICIÓ I HISTÒRIA



Fig. 1, 1834, zoòtrop inventat per William George Horner

Tècnicament, l'animació és una il·lusió de moviment que s'aconsegueix mitjançant imatges projectades successivament. Al llarg de la història de l'animació s'ha experimentat amb molts recursos i materials diferents per trobar el millor medi expressiu, encara que actualment, amb la popularització d'aquesta tècnica s'han quedat amb aquells que eren més eficients per poder produir amb major quantitat, dels més utilitzats són el dibuix tradicional, la fotografia i els medis digitals.

Els primers objectes que mostren la il·lusió de moviment daten de la primera meitat del segle XIX amb joguets òptics, com el fenaquistoscopi, el zoòtrop o el praxinoscopi, que aconseguen un efecte de moviment en repetició.

Amb la invenció de la fotografia es van fer estudis sobre el moviment, com ara la fotografia seqüencial del cavall d'Eadweard Muybridge¹. Aquests van anar evolucionant fins a l'arribada del cine i junt amb aquest, el cine d'animació. Com bé explica l'historiador Giannalberto Bendazzi: "L'interès per les imatges en moviment, arrelat a l'antiga necessitat humana de reproduir l'existència amb la fidelitat més gran possible, estava coneixent les seues primeres realitzacions tecnològiques. Sobre finals del segle, Edison a Nord-americà i els Lumière a Europa, van anar donant peu a el que avui es coneix com a cinema."²

L'animació ha estat present en la gran pantalla des dels inicis de la història del cine. Començant per la creativitat de George Méliès que va aconseguir crear els primers efectes especials gràcies a nous mètodes com el *stop trick*³ i l'exposició múltiple. El gran èxit d'aquest francès va despertar l'interès de molts altres cineastes arreu del món, que van experimentar amb la tècnica cada u a la seua manera sense saber que estaven fent els primers passos d'una tècnica tan reconeguda i estesa actualment: l'animació.

¹ Fotògraf i investigador britànic que va realitzar importants estudis sobre la fotografia seqüencial.

² BENDAZZI G. *110 anys de cine d'animació*, Ocho y medio, libros de cine, Madrid, 2003, p5.

³ (Truc de parar) Es tracta d'una tècnica utilitzada en el cine per a fer efectes especials. Consisteix en moure un objecte de lloc mentre la càmera està parada, aconseguint l'efecte d'esvaniment o moviment dels objectes.

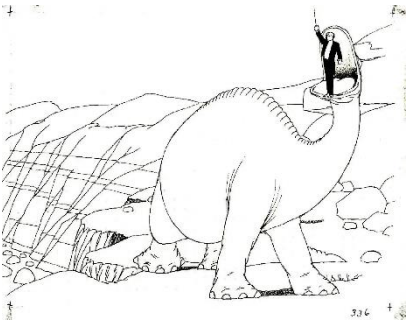


Fig. 2. Gertie the dinosaur, 1915. Fotograma de l'animació.

James Stuart Blackton va ser el pioner del dibuix animat amb *Humorous Phases of Funny Faces*, on va descobrir la possibilitat de simular el moviment dels dibuixos. Després d'aquest primer pas, Winsor McCay va aportar un detall important que va marcar la diferència, que és dotar d'ànima als personatges, no només donar-los moviment. Bendazzi ho explica en el seu llibre de *110 anys de cine d'animació* referint-se a Gertie, un dinosaure animat amb qui interactua, sent la primera mostra d'identitat en un personatge d'animació: "L'animació i els dibuixos són admirables, però sorprén, a més, la personalitat que confereixen a aquest brontosau domèstic."⁴

A poc a poc van anar sorgint més artistes que van anar millorant la tècnica, experimentant amb ella i descobrint noves metodologies de treball que encara ara gastem.

3.2. ANIMACIÓ I MÚSICA

Durant les primeres projeccions d'animacions, la música havia servit com a acompanyant d'aquestes, però no és fins a les avantguardes dels anys 20 que s'experimenta amb l'animació de la música, aportant-li el mateix grau d'importància a ambdues parts. Oskar Fischinger⁵ va estar treballant durant anys la sinestèsia, aquesta és la capacitat de relacionar un estímul visual amb un d'auditiu. D'aquesta manera, aconseguia traduir obres clàssiques a formes, moviments i colors, com és l'exemple de *Komposition i Blau* (1935).

Mentrestant, Walt Disney havia revolucionat el món de l'animació amb el curtmetratge *Steamboat Willie* (1928), on combinava les accions dels personatges amb tots els efectes sonors. Aquesta innovació va tindre una gran aclamació per part del públic i va ser el primer èxit de Mickey Mouse que li va donar l'impuls a ser el famós personatge que coneixem avui en dia.

Aquesta sincronització del so i l'animació va rebre el nom de *Mickey Mousing*. La característica que defineix aquest efecte és la música i els efectes sonors que estan presents en tota la projecció. Per una part, el ritme de la música és el que marca les accions i el moviment dels personatges, creant una coreografia on es fa imprescindible la presència de la música; l'altra part important d'aquest efecte són els sons propis que generen tots els objectes i moviments.

Vist l'èxit d'aquesta nova invenció, Walt Disney va basar la major part de les seues produccions en aquest efecte per a poder explorar-lo al màxim. És llavors quan, seguint la proposta de l'amic i compositor de l'estudi Carl W.

⁴ BENDAZZI G. *110 anys de cine d'animació*, Ocho y medio, libros de cine, Madrid, 2003, p18.

⁵ Pintor alemà d'art abstracte. Conegut per les seues animacions musicals abstractes.

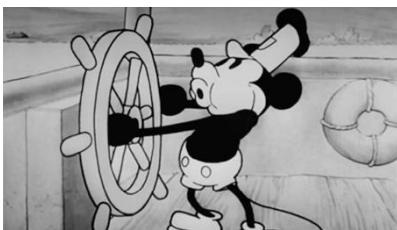


Fig. 3. Fotograma del curtmetratge *Steamboat Willie* (1928)

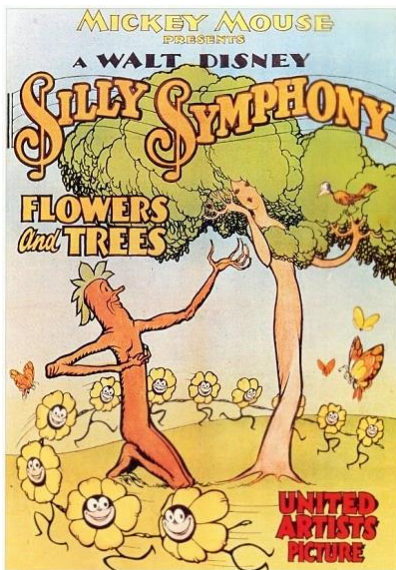


Fig. 4. Cartell promocional de *Flowers and Trees*, (1932).

Stalling, es comencen a crear les *Silly Symphony* (1929) curtmetratges experimentals que partien de peces musicals i creaven històries amb personatges innovadors on la coordinació entre música i so era el principal punt de partida. Aquestes peces van tindre un èxit molt reduït en comparació amb les produccions de Mickey Mouse que es realitzaven paral·lelament en el mateix estudi, però això era de poca importància, ja que les *Silly Symphony* eren una excusa per a poder experimentar amb nous mètodes i personatges per a poder utilitzar-los en els llargmetratges. L'arribada del tecnicolor utilitzat en *Flowers and Trees* (1932), un dels curts d'aquesta sèrie va permetre a Walt Disney rebre el primer Òscar a millor curtmetratge d'animació.

En 1940 Disney porta la unió de música i animació a un altre nivell, atrevint-se a fer un llargmetratge sense diàlegs on la música és el punt de partida: *Fantasia*. Es tracta d'una pel·lícula experimental, on també va participar l'alemany Oskar Fischinger, originàriament anomenada *pel·lícula-concert* durant la producció d'aquesta, ja que la importància i qualitat de la música era tota una novetat per al moment.



Fig. 5. Fotograma de *Fantasia* (1940).

3.3. VIDEOCLIP

Un videoclip és un curtmetratge que acompanya la cançó, ja sigui amb imatges alienes a l'argument de la lletra o seguint-la literalment per a fer una mostra visual del que s'expressa en la part musical.

Actualment, el videoclip és una pràctica publicitària que s'ha anat popularitzant a la vegada que les plataformes visuals guanyaven importància, ja que és una manera de convertir un producte únicament sonor a un d'audiovisual, i així poder mostrar-ho en plataformes amb aquest format.



Fig. 6. Fotograma del videoclip de *Don't Answer me*. (1984)

En 1981 era tal l'èxit i el públic interessat a consumir videoclips que es va crear el primer canal dedicat únicament a la projecció d'aquests: MTV⁶. Durant molts anys, aquest canal es va convertir en un dels majors promotors de música i va passar de ser un simple canal televisiu a una icona cultural. Gràcies a l'èxit de la MTV, la importància dels videoclips va créixer de manera que la qualitat i varietat d'aquests també ho va fer.

A causa de la repercussió que estava tenint aquesta novetat, alguns artistes es van aventurar a incorporar animació en els videoclips, sent la cançó *Don't Answer me* de *The Allan Parsons Project* la primera de totes elles.

Els videoclips de Peter Gabriel van tindre un gran èxit en la MTV, incloent-hi diferents tècniques d'animació poc vistes en l'època, des de 3D fins a stop-motion, realitzat amb la col·laboració de l'estudi Aardman⁷, amb qui va fer el videoclip *Sledgehammer*.

Si parlem de videoclips animats, cal mencionar a *Gorillaz*, un grup de música compost per quatre personatges ficticis animats en 2D. Coneixem als seus personatges i la seua història gràcies als videoclips i curtsmetratges, on es mostren les seues complexes històries dins de l'univers imaginari que s'ha creat al voltant d'aquests dibuixos animats.



Fig. 7. Fotograma del videoclip de *Feel good Inc.* De Gorillaz. (2005)

En recórrer la trajectòria del videoclip animat, podem observar que predominen aquells que estan protagonitzats pels propis membres del grup, ja que és una manera de promocionar la seua imatge. Així i tot, en el nostre cas

⁶ *Music television* (Televisió de música), canal de televisió estadounidenc dedicat als vídeos musicals.

⁷ Aardman Animations és un estudi d'animació del Regne Unit especialitzat en produccions de stop-motion.

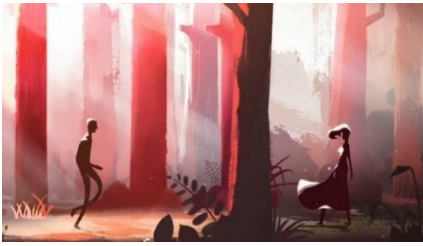


Fig. 8. Fotograma del videoclip de *Ink*, de Coldplay. (2014)

ens volem centrar en aquells que aprofiten l'espai del videoclip per narrar una història a manera de curtmetratge.

Actualment podem trobar gran varietat de videoclips animats dins d'aquest perfil. La llibertat que suposa deslligar-se d'haver de mostrar en imatge els cantants permet crear un guió completament diferent de l'argument de la lletra cantada. Allò que sí que es busca en aquestes animacions és mantenir l'essència i sensacions que et transmet la música. La part que primer es treballa és l'auditiva i, posteriorment, aquells que s'encarreguen de la visual es basen en ella i plasmen allò que li transmeten en animació.

Artistes tan reconeguts en l'actualitat com *Coldplay*⁸ han treballat amb el videoclip animat com van fer amb *Ink* (2014), o artistes no tan coneguts com *Rayos Láser*⁹ que van aconseguir l'èxit d'un dels seus senzills gràcies al videoclip animat de *Ya me hiciste mal* (2020). Per últim, trobe adequat mencionar als companys d'aquesta mateixa universitat *Fresquito y Mango*¹⁰, qui també han vist oportú promocionar la seua cançó *Isla de Japón* (2021) mitjançant un videoclip animat.

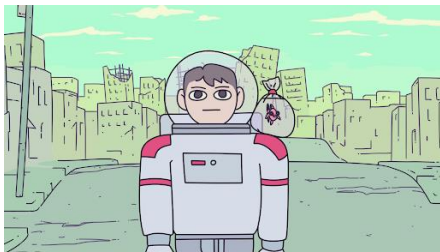


Fig. 9. Fotograma del videoclip de *Ya me hiciste mal*, de Rayos Láser. (2020)

4. REFERENTS

Durant tot el projecte hem realitzat una recerca de referents, ja siguen de gènere, d'estil, metodologia o tècnica. Tots aquests ens han servit per a trobar solucions a petits problemes, estudiant com els resolien en els cada cas. És per això que és difícil fer un llistat de cada un d'ells, ja que poden haver sigut referents de detalls molt insignificants, però que gràcies a ells ens han permès conformar aquest treball. Aquests referents puntuals seran esmentats i explicats com cal durant la redacció del procés, ja que crec que serà més fàcil d'entendre la referència havent situat al lector en context.

Deixant fora d'aquest apartat els menys notoris, trobe important destacar els següents referents a causa la seua presència constant durant tot el projecte i la marca evident que han deixat.

⁸ Banda britànica de pop rock i rock alternatiu. Van arribar a ser dels grups més rellevants de la dècada dels 2000 i principis del 2010.

⁹ Banda argentina de pop, format per Tomás Ferrero, Gustavo Rodríguez i César Seppey (2011)

¹⁰ Grup de pop format per Mario i Juan, dos joves de Zaragoza.



Fig. 10. Fotograma de la pel·lícula *Ponyo*. (2008)

4.1. PONYO

Ponyo és una pel·lícula d'animació de l'estudi *Ghibli*¹¹. Aquesta narra la història d'un peix anomenat Ponyo que coneix a un xiquet humà i li desperta un entusiasme per convertir-se en humana i estar amb el seu nou amic. La història està basada en el clàssic conte de fades de Hans Christian Andersen, sobre el qual Hayao Miyazaki¹² va modificar el guió per afegir-li el seu toc personal.

Aquesta nova versió està protagonitzada per dos xiquets, cosa que també s'aprecia en l'estètica de tot el llargmetratge, aconseguint una atmosfera d'innocència i tendresa que es veu plasmada en els colors i paisatges.

La sensibilitat que aconsegueixen durant tota l'obra és allò que m'ha animat a nomenar aquesta pel·lícula com a un dels referents més importants, ja que he estat constantment recurrent a ella per poder captar la seua essència i plasmar-la en el nostre projecte.

Trobe important destacar un dels fons de la pel·lícula, ja que van ser font d'inspiració directa per a dissenyar la cova del nostre videoclip. Es tracta d'un prat verd molt extens, ple de gespa i flors (fig. 11). La peculiaritat es troba en el fet que aquest paisatge està dins del mar i mostra un camp obert que denota vida, tranquil·litat, tal com volíem que fora la cova de *Fivetowers*.



Fig. 11. Fotograma de la pel·lícula *Ponyo*, (2008)

¹¹ Estudi d'animació japonés, considerat per molts el millor estudi de l'actualitat.

¹² Director d'animació japonés, juntament amb Isao Takahata, és fundador de l'estudi Ghibli.

Una altra característica que hem estat estudiant d'aquesta pel·lícula és el tractament dels reflexos sobre l'aigua. L'estudi *Ghibli* els ha resolt amb molta senzillesa, però aconseguint un efecte molt estètic. Com que nosaltres animem reflexos en diverses ocasions, la resolució utilitzada en *Ponyo* ens va semblar molt adequada per la poca dificultat i per lo bé que encaixava amb la nostra estètica escollida (fig. 10).

4.2. LA TORTUGA VERMELLA

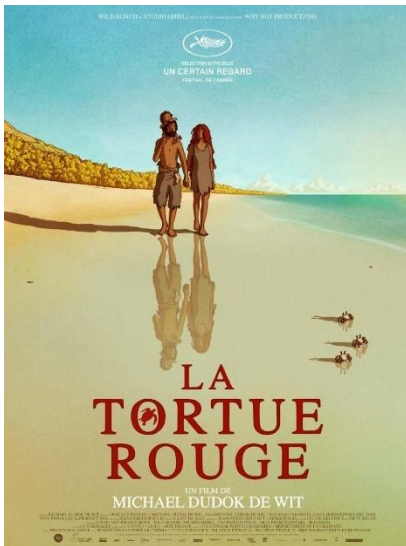


Fig. 12. Cartell promocional de la pel·lícula *La tortue rouge*. (2016)

Aquesta, com en el referent anterior, també es tracta d'una producció de l'estudi Ghibli, encara que l'estil és completament diferent, ja que aquesta va ser una producció treballada a França. Dirigida per l'holandès Michael Dudok de Wit¹³, aquesta obra d'art mostra la vida d'un naufrag en una illa deserta i com forma una família amb una tortuga vermella, qui, màgicament, es transforma en dona.

Els espais ens han servit de gran ajuda gràcies al fet que està ambientada en una illa, i els paisatges costaners i marins eren molt recurrents. Aquests estan tractats amb una bellesa i sensibilitat que captiven a l'espectador des del primer moment. Per al nostre videoclip aquest estil no encaixava, però el que sí que volíem prendre era eixa calma i serenitat que se sent a l'estar envoltat de naturalesa, mostrant als humans empetitits en comparació a ella.

Per ser més concrets, les escenes dins l'aigua ens han servit de gran ajuda, ja que ens han permès estudiar el moviment pausat dels cossos en flotar, de la mateixa manera que ho fan els nostres personatges quan entren dins del mar.



Fig. 13. Fotograma de la pel·lícula *La tortuga vermella*. (2016)

¹³ Director i animador holandès, guanyador d'un Òscar pel curtmetratge *Father and daughter*.

4.3. ESCOLA D'IMATGE GOBELINS



Fig. 14. Cartell promocional del curtmetratge *Goodbye Robin!* (2020)



Fig. 15. Fotograma del curtmetratge *Goodbye Robin!* (2020)

Gobelins és una escola d'art visual francesa amb un gran reconeixement internacional, on destaca el seu departament d'animació. La qualitat de l'ensenyança impartida en aquesta escola parisenca es fa evident quan busques treballs realitzats pels seus alumnes.

Durant molts d'anys, els curtmetratges que han publicat sempre m'ha fascinat, i per a aquest treball he volgut fer una petita aproximació als treballs d'aquesta escola.

Al llarg de tot el procés de preproducció, es van visualitzar gran quantitat de curts de *Gobelins*, i aquells que més ens interessaven els vam recopilar per poder estudiar-los detingudament.

Entre ells, puc destacar *Goodbye Robin!*, un curtmetratge del 2020 que parla sobre records d'infantesa. En aquest film, apareixen certs elements que ens han servit de referència per al nostre videoclip. L'estètica està plantejada de manera que les formes es construeixen gràcies al color, utilitzant la línia només per a moments puntuals, de la mateixa manera que pretenem fer en el nostre projecte.

El disseny del personatge també ens ha servit de gran ajuda a l'hora de treballar la xica, ja que el protagonista de *Goodbye Robin!* és un ésser d'aigua, el pèl del qual és una massa líquida. Com explicaré posteriorment, un dels nostres personatges està plantejat de manera que també prové de l'aigua i es caracteritza pel seu cabell format per líquid.

Aquest curtmetratge també ens va cridar l'atenció per la semblança de l'escenari on ocorre amb la cova del nostre videoclip. Aquest últim va ser un repte prou costós de resoldre, ja que es tractava d'un escenari imaginari del qual no podíem extraure a partir de referències ja existents. És per això que vam fer una recerca de molts espais diferents, a partir dels quals vam aconseguir dissenyar la nostra cova definitiva. En aquest cas, vam captar els tipus de plànols i estructura de la cova de l'escola francesa per al nostre projecte.

4.4. MATERIAL ADDICIONAL

A més d'emprar projectes d'animació finalitzats com a font d'estudi, hem buscat altres maneres d'augmentar el nostre coneixement d'aquesta matèria.

Començant pel llibre essencial a l'hora d'iniciar-se a l'animació: *The animator's survival kit* (2001), escrit per un dels animadors més reconeguts de la història: *Richard Williams*. Explica, de manera molt lleugera i amb molts exemples visuals, els conceptes més bàsics de l'animació junt amb alguns de més complexos. Ens ha servit per a accelerar la fase d'estudi, ja que en ell s'explica clarament com animar cicles de córrer i del vol dels ocells, cosa que hem aprofitat per al nostre videoclip.

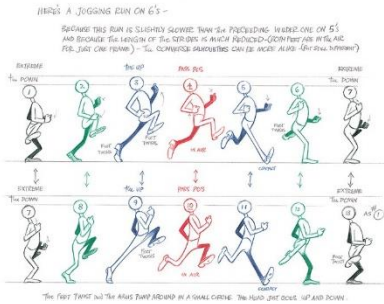


Fig. 16. Fragment del llibre *The animator's survival kit* on explica uncicle de córrer. (2001)

Seguint el consell del nostre professor, vam consultar el llibre *Elemental Magic* (2009), enfocat a la realització d'efectes especials en animació 2D. En ell s'explica com animar els diferents elements naturals (aire, terra, aigua i foc) en diferents situacions. Com que en el nostre videoclip tractem molt amb l'aigua, ens ha servit de gran ajuda com a estudi, ja que posteriorment hem adaptat els coneixements del llibre a l'estil del nostre treball.

Tinta, dibujo y composición para narradores visuales (2020), com bé es presenta en el títol, ha reforçat els nostres coneixements sobre composició i dibuix. Ja que aquest és un projecte on s'explica una història de manera visual, és essencial saber contar, no només amb l'argument superficial, sinó també amb la imatge, prenent consciència de que aquesta és capaç d'explicar molt més.

Per complementar tot aquest aprenentatge, també hem estat acudint a diverses *master class* d'animadors i gent relacionada amb la indústria com són *Iker de los Mozos*¹⁴, *Esther Morales*¹⁵ o *Manolo Galiana*, director d'animació amb més de quaranta anys d'experiència en estudis com *Walt Disney Studio*, *Dreamworks* o *Warner Bros*.

A més, també vam aconseguir posar-nos amb contacte mitjançant xarxes socials amb treballadors de productores amb renom com *SPA Studio*¹⁶ o *Cartoon Saloon*¹⁷ per a aprendre la metodologia de treball en aquests estudis i per rebre ajuda en problemes concrets.

¹⁴ Animador espanyol especialitzat en l'articulació de personatges 3D, amb més de 10 anys d'experiència en *Walt Disney Studio*.

¹⁵ Dissenyadora de personatges, actualment treballa per a *Cartoon Saloon* i imparteix classes a l'escola *Gobelins*.

¹⁶ Estudi d'animació espanyol, va realitzar *Klaus*, un llargmetratge nominat als premis Óscar.

¹⁷ Estudi d'animació 2D Irlandés amb un gran reconeixement internacional.

5. DESENVOLUPAMENT DEL TREBALL

5.1. PREPRODUCCIÓ

La preproducció, com diu la mateixa paraula, és la primera fase de treball en un projecte d'animació, previ a la producció. Aquest recull tots els processos d'investigació i busca de la història i els personatges i comporta ajustaments i modificacions constants fins a arribar a deixar el projecte definitiu. Tenint en compte les limitacions de cada projecte, la fase de preproducció pretén explorar al màxim les possibles maneres de presentar la història, plantejant diferents estètiques, estructures de guió, color, etc. Amb totes les possibilitats sobre la taula, la directora o directores són les encarregades de decidir el camí que es vol seguir per a contar la història sobre la qual s'està treballant.

En el cas de *Fivetowers*, la preproducció coincideix amb el primer semestre del curs, ja que es van aprofitar els coneixements apresos en l'assignatura de *Producció de l'animació I*, i en l'assignatura de *còmic*, ambdues impartides en la primera meitat del curs. Aquest procés es va allargar fins febrer, ja que havíem de tindre tota la preproducció ben preparada per a poder presentar un Pitch del projecte per iniciar-lo en l'assignatura de *Producció de l'animació II*.

5.1.1. CANÇÓ

Fivetowers comença amb la jove cantant Cecília Dols Ferrandis, qui després de compondre la cançó ens va proposar la idea de realitzar una animació que l'acompanyés.

Després de fer equip amb Alejandra Cortés, vam veure que la primera versió era massa llarga (03:23) per a poder acabar el videoclip amb menys d'un any de treball. Vam decidir acurtar la cançó a tall de *teaser*, sense modificar l'estil de la versió original, però, a sorpresa nostra, Cecília va gravar una versió diferent que podia funcionar com a cançó independent, en lloc de ser una selecció de fragments d'una versió més llarga.

Aquesta nova versió, en ser més curta (01:36), era prou més ràpida que l'original cosa que implica que la història també tingue un ritme més accelerat. Com que nosaltres havíem estat treballant amb la versió anterior, havíem estat buscant un estil pausat i molt lent, ja que era el que ens transmetia la cançó, però la versió curta ens demanava més dinamisme i moviment, obligant-nos a modificar bastant la idea que teníem del curt.

Vist que ja teníem la versió definitiva escollida, Cecília va gravar la cançó en un estudi professional junt amb Jose Viso, afegint efectes, harmonies i veus per a perfeccionar la cançó. Alejandra i jo vam decidir deixar-los llibertat creativa perquè feren les modificacions necessàries per a adaptar-les al seu propi gust. Això va suposar un cert distanciament entre l'estil de la cançó i el que estàvem treballant en la part visual. Per sort, la preproducció encara estava en una fase molt inicial, així que no va suposar un gran problema adaptar el guió a la nova cançó.

La història de *Fivetowers*, segons va contar Cecília, explica com la presència d'una persona a qui estimes pot fer-te sentir en pau en qualsevol lloc del món. Partint d'aquesta base, la cançó passa a descriure un món màgic que descobreixen junts, que només els pertany a ells dos i a poc a poc van construint i explorant. Aquest nou lloc és la relació que comparteixen i tots eixos detalls que només ells coneixen i permeten crear el vincle tan fort que suposa una relació.

5.1.2. *Guió*

La idea original d'aquest projecte era interpretar en imatges la cançó, no només la lletra sinó les emocions que aquesta transmet junt amb la música. Ja que es tracta d'una interpretació personal, vam decidir no fer una traducció literal de tot el que es narra, sinó mostrar una història paral·lela a la cançó que expliqués el mateix. Per aquesta raó, ja partíem d'una base prou segura sobre la qual començar a construir el guió.

Sense tindre la versió definitiva de la cançó vam anar buscant la història i l'estil del curtmetratge amb molta llibertat, fent esbossos i dissenys aproximats dels personatges de l'animació prenent de referència la lletra que canta Cecília, ja que, per molt que es modifiqués la cançó, la història que es narra i el missatge que transmet seguiria sent el mateix.

Durant aquesta fase vam fer una recerca de referents, tant de curtmetratges com de videoclips, per a poder tindre major bagatge visual i trobar l'estil i el tema que volíem per al nostre treball. És llavors quan ens adonem que no es necessita un estil molt complex i detallat ni plànols difícils per a aconseguir una bona animació, o almenys no era allò el que buscàvem per a *Fivetowers*. Per aquesta raó, vam decidir mantenir una síntesi en l'estil, així poder centrar-nos en la qualitat de l'animació i no en els detalls. La cançó ens suggeria escenes pausades i tranquil·les que transmeteren sentiments agradables, és per això que una de les primeres decisions que vam prendre va ser la localització: una platja assolellada en un dia d'estiu.

En una primera proposta, aquest projecte anava a comptar amb dos estils d'animació: 2D digital i stop-motion, així emfatitzar el canvi d'espai en el moment que troben la cova i accentuar la idea que es transporten en un món màgic. Malgrat l'atractiu de la proposta, es va valorar l'opció de substituir aquesta tècnica en tres dimensions per un simple canvi d'estil en animació 2D. El fet de treballar tot el projecte en una sola tècnica ens permetia centrar l'aprenentatge en ella, d'aquesta manera també aconseguíem l'oportunitat d'experimentar diferents estils i acabats.

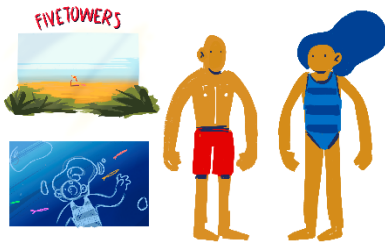


Fig. 17. Primers dissenys de personatge i espai. Per Alejandra Cortés.

Alejandra va fer un disseny del qual podria ser l'estil dels espais i dels personatges, cosa que ens va semblar molt adequat i vam decidir utilitzar com a punt de partida. En aquest es veien dos espais ben diferenciats, el primer era fora de l'aigua i el segon dins. En el primer es treballa amb un estil sense línia, prou senzill on predominen les tintes planes i varietat de colors; en canvi, el segon escenari és dins l'aigua on la paleta de colors es redueix a blaus i el personatge es treballa amb línia. Aquesta diferenciació d'espais ens va semblar molt atractiva, ja que permetia jugar amb estils diferents en un mateix curt i ens va ajudar a construir el guió.

Una vegada teníem clara la localització i l'estil aproximat, acabar de completar la història va resultar un treball prou fàcil de fer, ja que la lletra de la cançó ens guiava. Tenint un guió aproximat, vam començar a treballar en el storyboard, ja que ens resultava més fàcil treballar tenint una mostra visual de les diferents idees. És en aquesta fase quan vam acabar de definir i tancar l'argument del videoclip.

La lletra de la cançó de la versió final és la següent:

*"Intento poner una letra a estos acordes que no explican
que yo me marcho ya a un espacio lejano,
tú me miras adentrándonos al mar.
Vámonos a la India vámonos a Colombia, pero vámonos tu y yo.
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 Habanos.
No hace frío ni hace viento, ya me tapa el sentimiento
que es más grande que el invento de volar.
Vámonos, vámonos, vámonos los dos.
Vámonos a Fivetowers vámonos a la mierda, pero vámonos tu y yo. "*

Podem dividir l'estructura del videoclip en tres parts ben diferenciades pel canvi de localització.

La primera part ocorre en una platja, es presenta l'espai mitjançant plànols generals i detalls que ens posen en situació. Tot això amb un ritme molt pausat, ja que la cançó comença amb efecte de so d'onades i ocells. Amb l'entrada de la veu, entren els personatges corrents cap a l'aigua, es mostren plànols on se'ls veu jugar tranquil·lament, fins que es queden flotant deixant-se portar per el corrent.



Fig. 18. Esbossos de la platja i del fons del mar.

La segona part és quan entren dins l'aigua i comporta un canvi d'estil que recorda a *Duet*, un curt de Glen Keane. El fons passa a ser un degradat de blaus i els personatges estan dibuixats amb una línia solta més clara i brillant, per donar a entendre que s'han endinsat en un món completament diferent de l'anterior. Aquest estil tan delicat li aporta sensibilitat a les escenes, ja que es deixen enrere les escenes de gresca per donar peu a un ambient íntim i sobri que contrasta amb la tercera i última part del videoclip.

L'última part recupera l'estil gastat en la primera i, seguint la lletra, és quan es descobreix la cova plena de flors. Els personatges es troben en una cova lluminosa, àmplia i plena de color. En aquest nou espai segueixen dins l'aigua, però és un lloc màgic on els seus cossos no floten i, quan toquen de peus a terra, comencen a créixer flors i plantes per tot arreu. Els dos estan meravellats amb el lloc que han descobert junts i es fonen en una abraçada. Finalment, veiem com les plantes no paren de créixer i van omplint tot el mar fins que es torna a veure la platja on havia començat el videoclip i aquesta també queda coberta de flors i plantes.

Tot aquest viatge abstracte al fons del mar és una metàfora visual de la relació dels dos personatges. Com ja he esmentat, el guió està basat en la lletra de la cançó i el concepte que Cecília volia transmetre, creant un argument sobre el qual poder treballar l'animació.

Originalment, es va proposar que la xica fora un ésser provinent del mar i, encara que finalment vam decidir no fer-ho massa evident, la història s'hi ha mantes amb eixa idea inicial, és per això estèticament encara manté el detall del pèl d'aigua que evidencia que no és una humana normal. Amb aquesta idea en ment, es va formar l'argument de la història on la xica guia al xic cap al mar per ensenyar-li com entrar al seu món. Metafòricament estem parlant del món interior de la xica, ensenyar-li el mar és obrir-se al xic per presentar-li com és ella en la més pura essència i permetre's conèixer tal com ella és.

El xic es limita a flotar mentre observa atentament per aprendre al màxim d'aquest ser extraordinari i el món que l'envolta. Ella, mentrestant, neda amb molta facilitat i destresa al voltant del xic com si fóra una sirena. És llavors quan desapareix a les profunditats del mar per sorprendre el xic amb una bola brillant que els transporta a la cova.



Fig. 19. Concept art dels personatges interactuant i primer esbós de la cova.

La cova passa a ser eixe món màgic del qual parlava Cecília en la seua cançó, ja no és el mar d'on pertany la xica, ni la superfície d'on prové el xic: és un tercer món que han descobert junts, on no paren de créixer les flors i neden els peixos que omplin la cova de colors i vida.

El videoclip finalitza amb una tendra abraçada que manifesta tal sentiment d'estima que les plantes creixen de manera descontrolada, superant els límits de la cova i omplint els escenaris anteriors fins a arribar a la platja del principi, deixant-la plena de plantes i flors. En aquesta escena final, presenciem la posta de sol amb un cel fosc, mostrant com ha passat tot un dia en qüestió d'un minut mentre estaven ells dos dins l'aigua.

5.1.3. Disseny de personatges

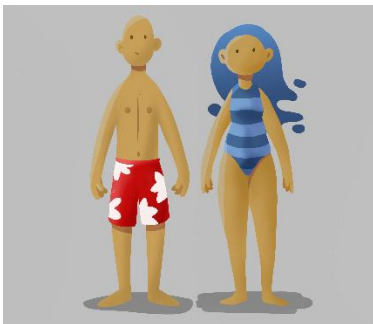


Fig. 20. Disseny definitiu dels personatges.

Escoltant la lletra de la cançó s'entén que es tracta de dues persones que s'estimen, en cap moment s'especifica que siguin amics, família o parella. Però, parlant sobre la inspiració de la cançó amb la seua autora Cecília, descobrim que està dedicada a la seua parella, així que nosaltres vam decidir representar-los a ells dos en els personatges del videoclip. Ells no tenen nom, però indirectament ens hem inspirat en la cantant i la seua parella. Per a aquest document ens referirem al personatge femení com a *xica* i al masculí com a *xic*.

Partint de la idea de mantenir un estil simple, ens vam basar en el disseny d'Alejandra (fig. 16) per a seguir treballant els personatges. Després de molts esbossos i de mirar referents, es van fer algunes modificacions físiques en els personatges per donar-los més volum i una forma més orgànica, ja que per a les escenes on neden i floten dins l'aigua convenia un disseny menys rígid.

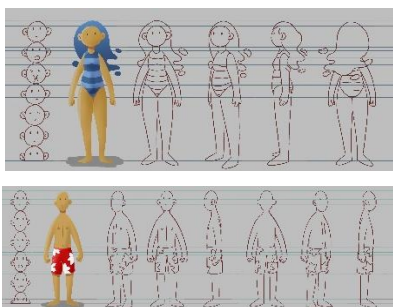


Fig. 21. Turn around dels dos personatges.

Una característica que cal destacar és el pèl de la xica, ja que està format per una massa d'aigua flotant. S'ha hagut de fer una cerca de referents per a poder trobar la manera de fer-ho que millor s'adaptés a l'estil en conjunt. No només calia tindre en compte el disseny, sinó que el moviment i el comportament del pèl eren detalls molt importants a tindre en compte, ja que calia explorar les diferents maneres en les quals podia actuar depenent del lloc on ocorre l'escena. *Lu over the wall*, *Hora de aventures* o *La tortuga vermella* són alguns dels referents que ens han ajudat a conformar el detall del disseny de la xica.

Una vegada estava concretat el disseny dels personatges, es va passar a fer el full model de cada u d'ells. D'aquesta manera, es defineix el volum i els detalls del físic i la roba, i permet que els membres de l'equip que no estan

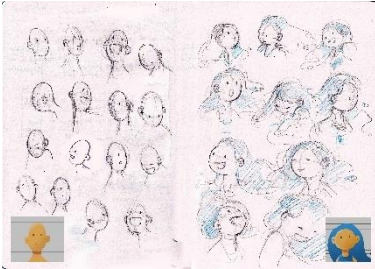


Fig. 22. Carta d'expressió dels personatges.

familiaritzats amb els personatges tinguen un document per consultar a l'hora de realitzar les animacions.

A més de la fulla model també es va realitzar una carta d'expressions, així es coneix millor al personatge, ja que el pots veure expressant diferents sentiments i emocions. No em vaig limitar a representar les que apareixen en el nostre videoclip, sinó que vaig procurar mantenir certa varietat i, sobretot, exagerar-ho al màxim per emfatitzar eixes emocions i dotar els personatges de vida.

Per tindre major consciència del volum dels personatges vam decidir fer un modelatge de les figures. La meua companya Alejandra es va encarregar de modelar-ho digitalment mitjançant *blender*¹⁸, un programa 3d. Per la meua part, aprofitant l'assignatura de *Ceràmica interdisciplinària*, vaig fer un modelatge dels personatges amb fang cuit i esmaltat per afegir-li color. Aquests ens van servir per a familiaritzar-nos amb les figures i, encara que no els vam poder utilitzar directament com a referència per la falta d'articulació, personalment em va ajudar molt a interioritzar les formes de cada una de les parts del model per poder plasmar-ho més fàcilment a dibuix.



Fig. 23.



Fig. 24.



Fig. 25.

Fig. 23. 24. 25.. Imatges del procés del modelat en fang i resultat final.

5.1.4. Moodboard/concept

Juntament amb la recerca de referents que s'han fet des de l'inici d'aquest projecte, s'han anat construint diferents moodboards que ens ajudaven a

¹⁸ Programa informàtic dedicat al 3D on es pot treballar el modelat, la il·luminació, renderització, animació, etc.

definir l'estètica del videoclip. Plataformes com *Pinterest* o *Pureref*¹⁹ ens han servit per a organitzar les imatges.

L'elecció del color del videoclip estava prou clara des del principi amb el concepte que va fer Alejandra durant les primeres setmanes de treball. Aquest mostra colors vius i estiuencs que s'adapten perfectament a la temàtica de la història. Amb l'ajuda de les imatges escollides per als moodboards i els conceptes de les diferents escenes vam acabar de concretar el color de cada un dels espais i dels personatges.

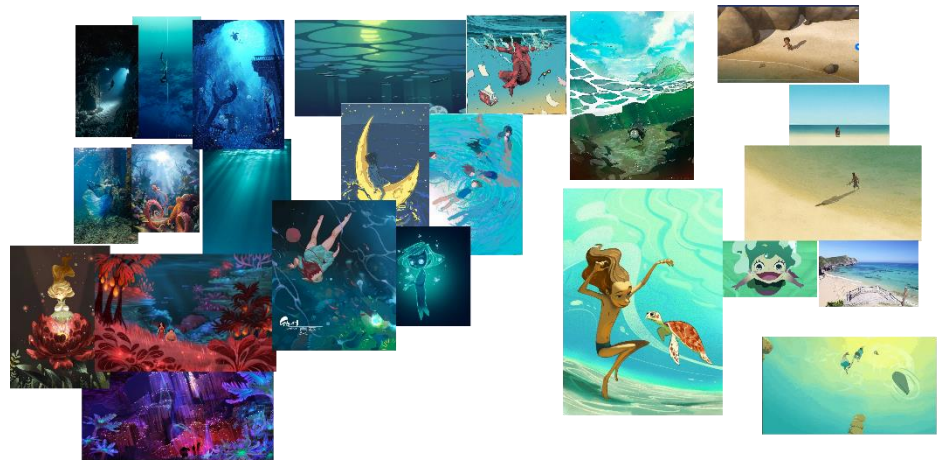


Fig. 26. Moodboard de fons.

5.1.5. Storyboard i animàtica



Fig. 27. Esbossos per a les primers escenes de *Fivetowers*.

“Con el uso adecuado de la iluminación, la puesta en escena, el encuadre y otros elementos, podemos componer imágenes eficaces y de rápida lectura para satisfacer las necesidades de una toma específica, al tiempo que dirigimos los ojos del público hacia los temas claves de la escena.”²⁰ Aquestes paraules de Marcos Mateu, un mestre del dibuix i la composició, junt amb el seu llibre *Tinta, dibujo y composición para narradores visuales* han servit de gran ajuda a l'hora de realitzar aquesta fase de treball.

Per a la fase de *storyboard* vam tindre la gran sort de comptar amb l'ajuda d'Alberto Sanz Mariscal, ja que vam presentar aquest projecte per a l'assignatura de *Còmic*, impartida per aquest professor.

¹⁹ Programa que et permet organitzar imatges en un llenç sense perdre la qualitat d'aquestes.

²⁰ MATEU-MESTRE M. *Tinta, dibujo y composición para narradores visuales*, Espacio de diseño, Madrid, 2010, p.36.



Fig. 28. Esbossos per a les primers escenes de *Fivetowers*.

Personalment, trobe que aquesta fase és en la que més em va costar treballar, ja que sentia que cada una de les imatges que proposava havien d'estar ben estudiades, tant la història que havien d'explicar com la composició i el funcionament conjunt de totes elles. Gràcies a la gran quantitat de conceptes i idees que havíem esbossat en els quaderns vam arribar a fer una versió molt bàsica, però sobre la qual ja podíem treballar i modificar escenes.

Per agilitzar el treball, es va procurar mantenir un storyboard net i prou clar per a poder aprofitar-lo per a fer l'animàtica sense haver de redibuixar-ho tot.

Ja que els temps es troben marcats per la música, vam treballar el storyboard tenint en compte la lletra i la durada de la cançó. Malauradament, tot aquest treball va ser de manera intuïtiva, ja que no va ser fins al muntatge de l'animàtica que ens vam enfrontar amb la realitat dels temps de duració. Encara que l'argument general estava ben estructurat, ens faltava gran part de la cançó per omplir.

En aquest moment ens vam adonar que en un treball com aquest, on els temps i el ritme de la història van marcats estrictament per la cançó, era imprescindible treballar el storyboard i l'animàtica de manera paral·lela.

Per omplir el temps que ens faltava, vam coincidir en el fet que treballar sobre l'animàtica era la millor opció, ja que aquesta permet treballar amb la duració exacta de la cançó. A més, seguir aquesta metodologia va ser beneficiosa per a crear els fragments que faltaven, ja que ens podíem inspirar en la cançó, tant en la música com en la lletra, per a crear les noves escenes i acabar l'animàtica juntament amb el storyboard.

L'últim problema amb el qual ens vam trobar va ser a l'hora d'escollir el final. Després de tindre tota la història clara, vam acabar amb tres possibles maneres d'acabar. Finalment, amb l'ajuda del feedback rebut per part del professor de l'assignatura de *còmic* vam arribar a decidir entre tots una mateixa proposta, valorant el significat metafòric que suposava cada un dels finals, la coherència que tenia amb el missatge de la cançó i la història del videoclip independentment de la lletra que es canta.

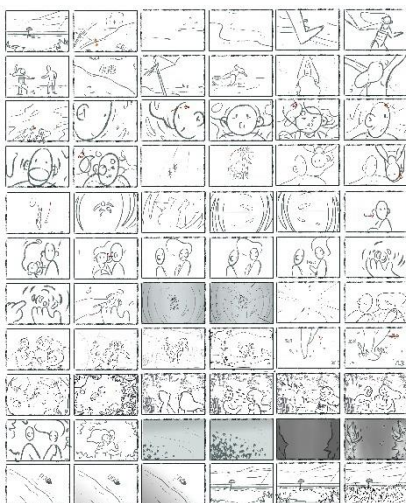


Fig. 29. Storyboard definitiu.

5.1.6. *Color script*

Una vegada finalitzat el storyboard, es va passar a realitzar un primer color script per acotar la paleta de colors i començar a veure una aproximació del producte finalitzat, aquest ens permetia mirar com quedava el canvi d'estètica

que es produeix en diferents moments de la història. Aquesta versió provisional ens va servir per a veure que els colors funcionaven i no calia fer modificacions, així que es va realitzar una segona versió definitiva. Tenint present que aquestes imatges ens servirien a l'hora de realitzar els fons, es va afegir la paleta utilitzada en cada fragment.

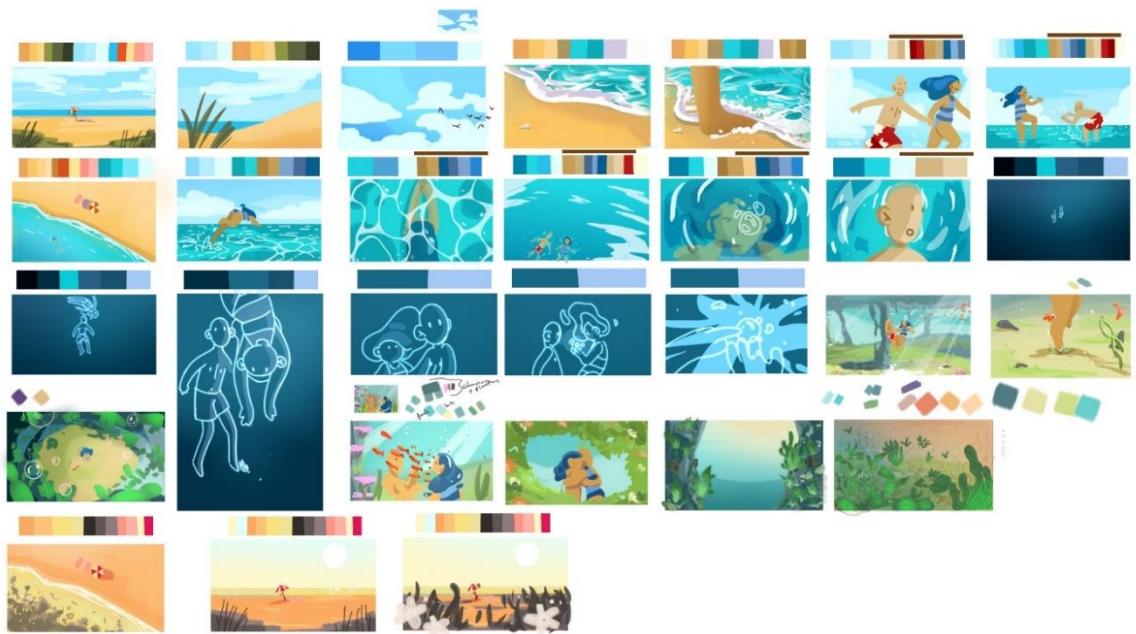


Fig. 30. Color script.

5.2. PRODUCCIÓ

La producció és la fase del projecte on ja es treballa amb vista del resultat final. Tenint tota la preproducció estrictament finalitzada i definida, es treballen els layouts i els fons definitius. I una vegada aquests ja estan finalitzats, arriba el procés d'animació que consta d'animacions en rough, clean ups i color.

Com ja he dit anteriorment, en aquest punt del projecte vam presentar un Pitch per a l'assignatura de *Producció de l'animació II* per poder treballar-lo en les classes que a més eren impartides pel nostre tutor Miguel Vidal.

El que no ens esperàvem era la bona acollida que va tindre el projecte, ja que cinc companys es van unir voluntàriament al nostre equip. Aquest canvi suposa una gran responsabilitat per a Alejandra i per a mi, ja que ens obligava a aprendre a dirigir un equip organitzant reunions, fent correccions i retocant allò que no s'adequava al que nosaltres buscàvem. Per sort, el treball en equip ens va suposar un gran avantatge, ja que el ritme de treball era molt més ràpid i la resolució de problemes en un equip de 7 es feia molt més lleugera.

5.2.1. Layouts

El layout és una imatge que explica cada una de les escenes del storyboard per a poder passar-les a animació. En ell es planifica tot allò que ocorre dins de cada escena, com ara les accions de cada personatge, si aquestes comporten un desplaçament o si hi ha interacció amb el fons. Per aquesta raó és important tindre el disseny definitiu del fons, o almenys saber on van situats els elements que es veuen implicats en l'animació, així que es va decidir que cada u faria un esbós del fons que li pertoqués sobre el mateix layout, d'aquesta manera agilitzar també l'apartat de realització dels fons.

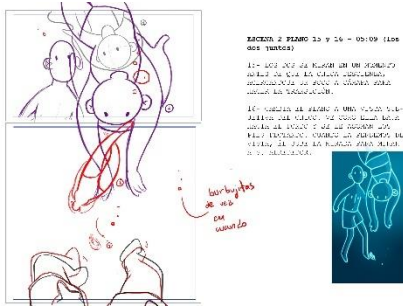


Fig. 31. Layout escena 2 plànol 15

Aquest era el primer exercici a realitzar tenint l'equip baix la nostra direcció, cosa que comporta haver de mantenir una bona planificació i organització per tal de facilitar el treball a l'equip i assegurar-nos que no hi ha malentesos. Per aquesta raó, el següent pas va ser la realització d'una escaleta, un document escrit on es divideix el videoclip per escenes i plànols, prenent de referència el storyboard. El resultat van ser 32 plànols dividits en 7 escenes, encara que per al final del projecte es van haver de fer contínues modificacions en aquesta organització.

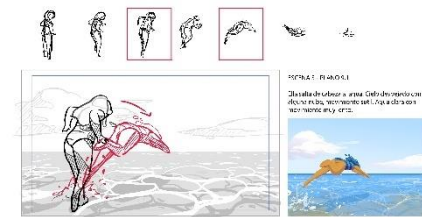


Fig. 32. Layout escena 1 plànol 8

A l'hora de repartir les escenes de la escaleta vam decidir fer-ho juntament amb el storyboard, ja que en ell es veu d'un colp de vista l'escena a la qual es refereix cada plànol i així poder repartir-los tenint en compte la complexitat de cada un d'ells. Ja que els nous membres encara no estaven familiaritzats amb aquest projecte, vam procurar repartir-ho de manera que els plànols més confusos o aquells que encara necessitaven un retoc ens els quedàrem les directores.

Per últim, abans de posar-nos individualment a treballar en els layouts corresponents, es va crear una plantilla i es van marcar certes pautes estètiques per a mantenir la coherència del treball i no deixar que la diferència d'estil individual suposés una confusió a l'hora d'entendre tots els layouts solts com a un mateix projecte. Per aquesta mateixa raó i per mantenir el treball el més fidel possible al producte que nosaltres teníem present, vam realitzar una revisió minuciosa de tot allò que volíem que fóra retocat, explicat en un document Word els canvis a realitzar.

Aquest primer contacte amb els nostres companys ens va permetre conèixer la manera de treballar de cada u d'ells. Encara que hi havia certs matisos de diferència en la qualitat del resultat o en l'interés mostrat en el projecte, el resultat d'aquesta primera experiència va ser molt positiu. Ens vam adonar de lo molt que ens permetia agilitzar la feina, però sobretot ens va sorprendre les noves visions que ens aportava tindre gent externa al projecte.

Encara que la base estava establerta amb els storyboard, cada u va aportar el seu gra de personalitat en els seus layouts, ja sigui a l'hora de treballar els fons o detalls amb els que nosaltres no havíem pensat.

En aquest estadi també s'han d'anotar els moviments de càmera i, com que en el nostre treball n'hi ha bastants, hem hagut de fer un treball de busca i investigació per saber quina era la manera més adequada per a fer-ho.

Abans de presentar el treball conjunt a la classe, vam demanar una correcció a mon germà Jordi, ja que ell treballa en produccions de videojocs i té molta experiència, cosa que li aporta una visió més crítica que ens podia ajudar a millorar el producte. Gràcies a ell ens vam adonar d'algunes falles de *raccord*, i ens va proposar modificacions en la composició de certs plànols. Alguns d'aquests apunts es van corregir abans de la presentació de classe, i els altres es van comentar amb l'equip per poder treballar-los en la fase posterior.

Finalment, amb tots els layouts fets pels nostres companys, Alejandra i jo vam fer un últim repàs general, acabant de perfeccionar els detalls i assegurant que tot estava correcte per a passar a la següent fase de treball.

5.2.2. Rough

El rough és la primera fase de treball on s'anima. Consisteix a animar les escenes de manera solta, amb un traç despreocupat, ja que en aquesta fase el que importa no és l'acabat net de l'animació, sinó el *timing*. Aquest és un terme anglés que s'utilitza en l'animació per a referir-se a la velocitat amb la qual es realitza una acció. En aquest punt és on sorgeix el caràcter de cada personatge, ja que el moviment és el que expressa la personalitat de cada u, tenint en compte el físic d'aquest, el caràcter i el sentiment que es busca expressar.

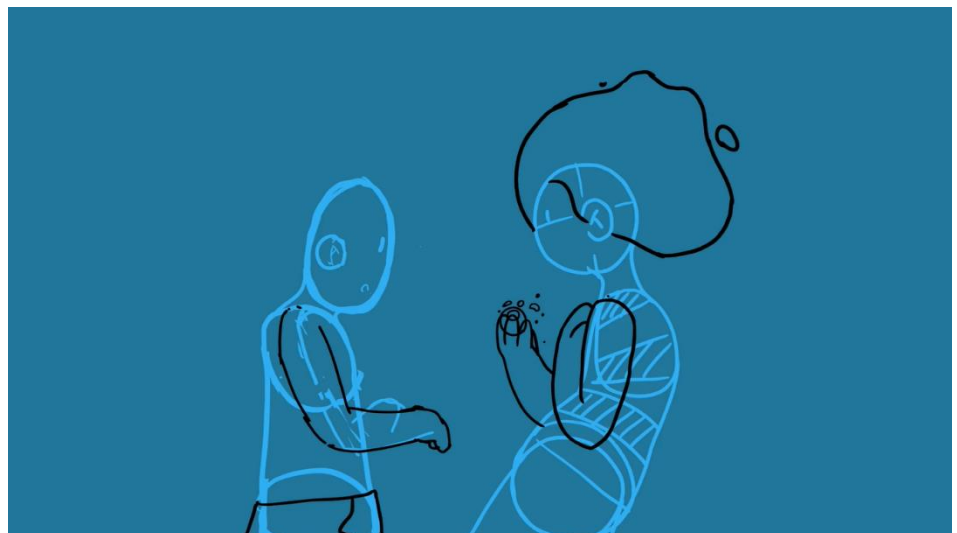


Fig. 33. Fotograma de la fase rough.

Per poder treballar amb el rough és imprescindible tindre els temps ben marcats, així saber el nombre de frames amb els que es treballa i organitzar l'acció en el temps. Després de mesurar la durada de cada escena i tenint en compte els temps que marca la cançó es van repartir les escenes amb la resta de l'equip. Aquesta distribució de plànols es va realitzar de manera conscient, procurant que cada membre treballés escenes semblants entre elles. Per posar un exemple, aquella persona que s'encarrega d'animar escenes amb plantes, que treballa la resta d'escenes on també n'apareixen, així es manté l'estil de les plantes en tot el videoclip; o en el cas d'Isabella, ella es va encarregar d'una seqüència que exigia una continuïtat molt fluida, gràcies al fet que era una mateixa persona qui la treballava, aquest lligam es mantenia.

En aquesta fase es descobreix la destresa de cada artista com a animador, i la seua capacitat d'expressar mitjançant aquesta tècnica. És per això que en el primer rough vam decidir fer una distribució de plànols sense tindre en compte els punts forts de cada u, procurant que tots tingueren varietat d'elements per animar: personatges, plantes, efectes especials, etc.

Per a poder millorar el resultat de l'animació, Alejandra i jo vam gravar vídeo-referències de tots aquells plànols que foren possibles de recrear, així poder fer un estudi de la realitat, ja que moltes vegades aquesta ens aporta informació i detalls amb els quals nosaltres no comptàvem i poden enriquir el treball.

A causa del fet que aquest era el nostre primer contacte amb l'animació mitjançant Toon Boom, vam haver d'aprendre a utilitzar el programa a la mateixa vegada que avançàvem el projecte, cosa que ens va obligar a invertir prou més temps que en la resta de les fases de treball. No només era el primer contacte amb aquest programa, sinó que per a molts també era la primera vegada que s'animava, fora dels exercicis introductoris que se solen fer a classe. En el meu cas, em vaig servir de l'ajuda del llibre *The Animation Survival Kit*, ja que aquest m'aportava tant coneixements bàsics com apunts d'accions específiques que em van servir de gran utilitat.

Encara que t'ajudes de llibres, classes o vídeos, realment allò que t'ensenya és l'experiència pròpia d'animar, ja que és llavors quan t'enfrontes amb els problemes i has de buscar les solucions específiques per a aquest cas en concret. Per aquesta raó, la fase del rough ha presentat canvis de manera continuada, a mesura que anàvem treballant descobríem nous mètodes de treball o apreníem a fer les coses de manera més eficient, cosa que ens animava a voler refer els plànols que s'havien quedat mal treballats en els passos anteriors.

Amb el muntatge provisional de l'animació i tenint els plànols en rough, també s'aprecia millor la continuïtat de les escenes, com funcionen aquestes amb la música i ens permet valorar si els fons funcionen de manera adequada.

5.2.3. Cleanup

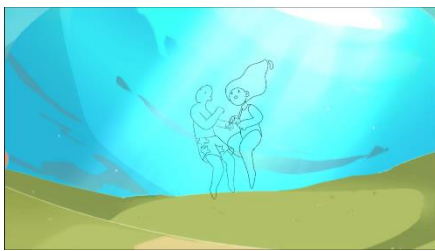


Fig. 34. Fotograma del clean up.

La fase de clean up és l'encarregada de polir l'animació, fotograma a fotograma, per assegurar que l'acabat queda el més net possible. Evidentment, per poder arribar a aquesta fase es necessita tindre el rough i, a ser possible, haver-lo treballat de manera clara, mantenint la forma dels personatges. Encara que en la fase de clean up també es pot fer un últim retoc del disseny de personatges, per assegurar que es mantenen en la forma i proporcions corresponents, és més adequat haver-ho deixat tot enllestit en la fase de rough.

Després de l'experiència del rough, cada membre del grup comença a conèixer les seues habilitats com a animador i es van diferenciant els camps que millor se li donen a cada u.

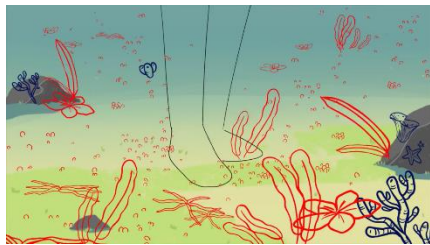


Fig. 35. Fotograma del clean up.

Com que la fase de rough estava sent molt costosa, vam decidir canviar la metodologia de treball. En les grans produccions els membres de l'equip estan organitzats per rols de treball on cada grup de gent s'especialitza en el seu camp, així cada artista s'encarrega de la part de la producció que millor se li dona i la qualitat del resultat final augmenta. Vist el resultat del primer *rough*, vam valorar les habilitats de cada un dels companys i vam decidir organitzar-ho de la següent manera: Diego López s'encarregava dels FX, Carmen animava les plantes, Isabella, junt amb Alejandra i amb mi retocava les animacions en rough i finalment Lara i Raquel passaven a clean up aquells plànols que ja estigueren llestos.

Encara que les directores no ens encarregàvem del clean-up, vam procurar informar-nos de com es treballa aquesta fase de treball, així poder donar instruccions i assegurar-nos que s'executava de manera correcta. Després de contactar amb treballadors de l'estudi SPA, ens van explicar les ferramentes i la metodologia que s'utilitza en les seues produccions per aplicar-ho al nostre projecte. D'aquesta manera, poder treballar de la manera més similar possible a les produccions actuals, així complir un dels objectius del nostre projecte on busquem la major aproximació i preparació possible per a endinsar-nos a la indústria de l'animació.



Fig. 36. Fotograma de la fase de color.

5.2.4. Color

La fase de color és posterior al clean-up, ja que es necessita el dibuix definitiu per poder donar-li color. Per a l'acabat del nostre projecte, es buscava un resultat sense línia, on les figures s'entengueren només amb les taques de color i ombra, deixant algun detall amb línia. Encara que sembla que per aquesta mateixa raó la línia sigui menys important que el color, no perd importància, ja que de la línia depèn la forma de les taques de color.

Com que el cleanup que havien fet les companyes de l'equip no havia estat realitzat de la manera totalment correcta, ja que no es va complir una de les premisses més importants que consisteix en fer que les línies han de tancar, vam refer cleanups de plànols per a poder fer proves de color i arribar a experimentar aquesta fase de treball.

Aquestes proves ens han permès conèixer de primera mà la importància de tindre un bon clean-up previ per agilitzar el treball. A més, també ens permeten tindre una petita aproximació del resultat final, encara que falte la postproducció.



Fig. 37. Fotograma de la fase de color.

5.3. POSTPRODUCCIÓ

La fase de postproducció és l'última fase de treball, engloba tots els retocs finals que aconseguen unificar tot el projecte, creant l'ambientació adequada. En aquest punt es treballen tots els detalls i efectes, tant d'il·luminació com d'ambientació.

En finalitzar el curs, *Fivetowers* no ha arribat fins a aquesta fase de treball, però l'objectiu és arribar a acabar-lo tot. Si resulta possible, la postproducció es realitzarà mitjançant el mateix programa utilitzat fins al moment, Toon boom, encara que també es pretén utilitzar altres programes d'Adobe com AfterEffects i Premiere per al muntatge i edició finals.

6. CONCLUSIONS

Aquesta ha sigut la meua primera experiència real amb animació, fora d'haver experimentat pel meu propi conte. *Fivetowers* m'ha fet adonar del que realment comporta un projecte d'animació, ja que, encara que creia ser conscient, desconeixia la magnitud de treball que suposa.

Un dels aprenentatges que trobe que més em serviran per a un futur és ser conscient de la importància de cada una de les fases de treball per les que passa el projecte, ja que abans d'aventurar-me a fer el videoclip tenia tendència a infravalorar-les. Saber que en un projecte d'animació cada un dels passos ha de ser el definitiu, cal passar a l'estat següent havent finalitzat l'anterior de manera satisfactòria. De no ser així, s'ha de tornar enrere i rectificar de manera constant, cosa que frena el ritme de treball. Per aquesta raó, he après que cal cuidar el treball des del principi fins al final, no deixant que cap fase coixege, ja que això repercutirà inevitablement al resultat final.

El treball de direcció sobre un equip de cinc persones va ser un afegit inesperat que ens va comportar tant avantatges com desavantatges. Tanmateix, agraïsc el repte, ja que ens ha obligat a enfrontar-nos a situacions complicades i prendre decisions que, sense aquesta situació no ens haguérem hagut de plantejar.

Aquesta experiència ha suposat un aprenentatge immens en un temps molt reduït, ha permès que tant Alejandra com jo cresquérem com a animadores a una velocitat extraordinària. Això reflecteix les ganes que teníem d'aprendre i esforçar-nos al màxim per aconseguir traure el millor de nosaltres, dedicant-li tant de temps i ganes com hem pogut.

Per concloure, he de dir que aquesta ha sigut una de les experiències més enriquidores de la carrera, ja que he sentit que es tractava d'un projecte real amb visió de futur. Li he agafat molta estima a aquest projecte i crec que plasma tot l'esforç que hem bolcat en ell. Hem conclòs el treball amb un resultat prou satisfactori, encara que sempre ens quedem amb les ganes de retocar i millorar, però també trobe important valorar tot allò que hem après i viscut gràcies a *Fivetowers*.

7. BIBLIOGRAFIA Y RECURSOS WEB

BENDAZZI G. *110 anys de cine d'animació*, Ocho y medio, libros de cine, Madrid, 2003.

Como se hizo Disney (2014) *Como se hizo Fantasía* [Vídeo] Disponible en [Como se Hizo Fantasía - YouTube](#)

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. *Tinta, dibujo y composición para narradores visuales*, Espacio de diseño, Madrid, 2010.

Sabadosporlatarde (28, marzo, 2017) *Dibus y música... La animación en el mundo del videoclip*. Recuperat de [DIBUS Y MUSICA...LA ANIMACIÓN EN EL MUNDO DEL VIDEOCLIP – SABADOS POR LA TARDE \(wordpress.com\)](#)

Universitat Politècnica de València – UPV (2021) *El estudio de animación más famoso del mundo*, UPV. [Vídeo] Disponible en [El estudio de animación más famoso del mundo | | UPV - YouTube](#)

8. ÍNDEX D'IMATGES

fig. 1. 1834, zoòtrop inventat per William George Horner

fig. 2. *Gertie the dinosaur*, 1915. Fotograma de l'animació.

fig. 3. Fotograma del curtmetratge *Steamboat Willie* (1928)

fig. 4. Cartell promocional de *Flowers and Trees*, (1932).

fig. 5. Fotograma de *Fantasia* (1940).

fig. 6. Fotograma del videoclip de *Don't Answer me.* (1984)

fig. 7. Fotograma del videoclip de *Feel good Inc.* De Gorillaz. (2005)

fig. 8. Fotograma del videoclip de *Ink*, de Coldplay. (2014)

fig. 9. Fotograma del videoclip de *Ya me hiciste mal*, de Rayos Láser. (2020)

fig. 10. Fotograma de la pel·lícula *Ponyo*. (2008)

fig. 11. Fotograma de la pel·lícula *Ponyo*, (2008)

fig. 12. Cartell promocional de la pel·lícula *La tortue rouge*. (2016)

fig. 13. Fotograma de la pel·lícula *La tortuga vermella*. (2016)

Fig. 14. Cartell promocional del curtmetratge *Goodbye Robin!* (2020)

Fig. 15. Fotograma del curtmetratge *Goodbye Robin!* (2020)

- Fig. 16.* Fragment del llibre *The animator's survival kit* on explica uncicle de córrer. (2001)
- Fig. 17.* Primers dissenys de personatge i espai. Per Alejandra Cortés.
- Fig. 18.* Esbossos de la platja i del fons del mar.
- Fig. 19.* Concept art dels personatges interactuant i primer esbós de la cova.
- Fig. 20.* Disseny definitiu dels personatges.
- Fig. 21.* Turn around dels dos personatges.
- Fig. 22.* Carta d'expressió dels personatges.
- Fig. 23. 24 .25.* Imatges del procés del modelat en fang i resultat final.
- Fig. 26.* Moodboard de fons.
- Fig. 27.* Esbossos per a les primers escenes de *Fivetowers*.
- Fig. 28.* Esbossos per a les primers escenes de *Fivetowers*.
- Fig. 29.* Storyboard definitiu.
- Fig. 30.* *Color script*.
- Fig. 31.* Layout escena 2 plànol 15
- Fig. 32.* Layout escena 1 plànol 8
- Fig. 23.* Fotograma de la fase rough.
- Fig. 34.* Fotograma del clean up.
- Fig. 35.* Fotograma del clean up.
- Fig. 36.* Fotograma de la fase de color.
- Fig. 37.* Fotograma de la fase de color.

9. NEXES

FIVETOWERS (EN PROCÉS): <https://vimeo.com/576119862>

Layouts:

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

Animàtica:

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

Rough 01:

<https://vimeo.com/576199092>

Comparativa roughs:

https://drive.google.com/file/d/16_S02CR0wZkFcSW-mITX71HLHpet6vo5/view?usp=sharing

