



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escola Politècnica Superior de Gandia

Disseny, creació i integració de Motion Graphics amb
imatge real al videoclip de la cançó Todo Bien

Treball Fi de Màster

Màster Universitari en Postproducció Digital

AUTOR/A: Labaig Molina, Carla

Tutor/a: Tarazona Belenguer, Nereida

Cotutor/a: García Miragall, Carlos Manuel

CURS ACADÈMIC: 2023/2024

Resum

El nucli principal d'aquest projecte és mostrar tot el procés del disseny, creació dels motion graphics al videoclip del single "Todo Bien" i la seua integració amb la imatge real. Als diferents apartats de la memòria es fa un recorregut per la història del videoclip amb motion graphics i imatge real revisant els referents més destacats, s'analitza el concepte de motion graphics i es mostra tot el procés de realització del videoclip, en concret la part que afecta aquest projecte, des de la preproducció, passant per la producció, fins a arribar a la postproducció.

Abstract

The main core of this project is the presentation of the whole process of design and creation of motion graphics for the videoclip of the single "Todo Bien" and its integration with the real image. In the different sections of the work, a journey through the history of the videoclip with motion graphics and real image, reviewing the most important references, analyzing the concept of motion graphics and showing the whole process of making the videoclip, specifically the part that concerns this project, from pre-production, through production, until reaching post-production.

Keywords: Motion Graphics, Videoclip, Postproduction, Graphic Design, Real Image.

Palabras clave: Motion Graphics, Videoclip, Postproducció, Disseny Gràfic, Imatge real.

Agraïments

Vull agrair a totes les persones que m'han donat suport i que han participat en aquest projecte la seua dedicació i esforços.

Als meus companys i companyes per haver ficat tot l'esforç en la realització del videoclip i en la mescla i masterització de la meua primera cançó.

A Fede Rizzo per fer possible que la cançó es materialitzara, a Eduard Banyuls, Aida Roca i Paco Sanchis per la motivació constant i per voler acompanyar-me sempre, en els meus processos creatius.

Especialment, vull agrair a Nereida Tarazona Belenguer, per haver despertat la creativitat de nou cap al disseny durant aquest curs, per la seua dedicació com a docent al màster, ensenyant conceptes, referents i processos i per haver-me acompanyat durant la realització d'aquest projecte.

Índex

Contingut

| | | |
|-------|--|----|
| 1. | Introducció | 1 |
| 1.1. | Motivació i justificació | 1 |
| 1.2. | Objectius | 1 |
| 1.3. | Metodologia | 2 |
| 2. | El videoclip i els Motion Graphics | 3 |
| 2.1. | El videoclip, Imatge real i Motion Graphics | 3 |
| 2.2. | Elements i factors clau dels Motion Graphics al videoclip “Todo Bien”.. | 7 |
| 2.3. | Anàlisi de referents: L’espai en blanc com a inspiració per al color | 9 |
| 3. | Disseny i integració dels <i>Motion Graphics</i> al videoclip <i>Todo Bien</i> . | 14 |
| 3.1. | Preproducció | 14 |
| 3.1.1 | Composició de la cançó | 14 |
| 3.1.2 | Desenvolupament creatiu del projecte | 17 |
| 3.1.3 | Disseny dels Motion Graphics | 20 |
| 3.1.4 | Aplicació dels Motion Graphics al Storyboard | 24 |
| 3.1.5 | <i>Workflow</i> | 25 |
| 3.2. | Producció | 26 |
| 3.2.1 | Gravació de la cançó | 26 |
| 3.2.2 | Gravació del videoclip | 28 |
| 3.3. | Postproducció | 32 |
| 3.3.1 | Utilització de màscares amb After Effects | 33 |
| 3.3.2 | Animació de Motion Graphics | 36 |
| 3.3.3 | Efecte pinzell. Animació <i>frame by frame</i> | 40 |
| 4. | Conclusions | 44 |
| 5. | Referències | 46 |
| 6. | Annexes | 48 |
| 6.1. | Anexo 1 al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster | 48 |

1. Introducció

Aquest projecte s'inscriu a la categoria de Treball Final del Màster de Postproducció Digital per a l'Escola Politècnica Superior de Gandia. A aquest treball es recull, a manera de memòria, la part del disseny i integració dels motion graphics amb imatge real al procés de creació grupal del meu primer videoclip de la cançó "Todo Bien", mostrant el procés de documentació dins de l'àmbit del videoclip, analitzant les tècniques creatives dels motion graphics i el procés de treball seguit en referència a la preproducció, producció i postproducció.

1.1. Motivació i justificació

La realització de la cançó "Todo Bien" i el seu videoclip corresponent, sorgeix de la proposta de la resta de l'equip de fer un videoclip per al meu projecte musical.

Aquesta proposta ha sigut una arrancada per a donar vida a una de les últimes lletres que havia escrit, i, tanmateix una motivació per a després d'una trajectòria musical que va començar fent col·laboracions i formant part de grups musicals, per fi crear la meua primera cançó dèssset anys després i promocionar-la a través d'un videoclip.

La lletra d'aquesta cançó és escrita com un collage d'imatges. Fa referència al bloqueig durant els processos creatius, per tant va sorgir la idea d'utilitzar un espai en blanc i ací la motivació de crear motion graphics abstractes amb certes característiques que dinamitzen el videoclip, aporten color, interactuen amb les actrius protagonistes i emfatitzen el missatge de la cançó és la superació d'un bloqueig creatiu.

La creació d'aquest projecte dóna l'oportunitat de profunditzar més en els continguts que s'han impartit al màster combinant diferents tècniques i programes com l'Illustrator i l'After Effects. D'altra banda, cal destacar la importància d'aprendre a dissenyar un *workflow* eficient al tractar-se d'un treball grupal al qual cada membre, exceptuant les que ens fem càrrec del grafisme, utilitza programes de diferents empreses.

1.2. Objectius

L'objectiu principal d'aquest projecte és el de promocionar el meu primer single a partir d'un producte audiovisual que tinga espai a les xarxes socials més utilitzades en l'actualitat.

Tot seguit, nomenem els quatre objectius secundaris centrats en la narrativa, l'estètica i el producte final desitjat del videoclip mitjançant els coneixements teòrics i pràctics apresos al Màster de Postproducció Digital, així com la investigació per a adquirir nous coneixements.

Per tant, el primer objectiu secundari és aconseguir un bon resultat de la interacció de la imatge real amb els motion graphics, acompanyant les accions i el que es vol transmetre.

El segon objectiu secundari se centra a buscar una estètica a partir de la reinterpretació dels anys vuitanta, mitjançant el cromatisme.

El tercer se centra a crear o emfatitzar dinamisme a través dels motion graphics.

En acabat, l'últim objectiu és la utilització dels motion graphics com a reforç narratiu del concepte a expressar amb la cançó.

1.3. Metodologia

Aquest projecte s'ha dividit en diferents fases començant per l'exposició de la idea i el concepte general del videoclip, el que vol transmetre, seguida de la recerca de referents i inspiració de com plasmar la idea al videoclip.

Una vegada identificats els referents tant de videoclips com de tipologia de *motion graphics* passem a planificar el procés de preproducció, producció i postproducció.

En el moment que es crea una cronologia del projecte passem a treballar a fons la preproducció, planificant els rols de cada membre del grup, creant un guió i un *storyboard*, identificant les necessitats artístiques i tècniques adaptades al pressupost a més d'un pla de rodatge molt minuciós.

Dins del procés de producció trobem la coordinació dels membres de l'equip per poder portar a terme el procés de gravació de la manera més eficaç possible dins de les possibilitats de baix cost i autoproducció.

Cal afegir que el procés de producció dins del projecte engloba tant la producció del single gravat a un estudi casolà per poder després enviar les pistes a la persona encarregada dins l'equip de fer la mescla i la masterització del single, com la gravació conjunta del videoclip. Per tant, engloba tant el procés de creació de la cançó com el de creació del videoclip i en definitiva del producte final a distribuir.

Darrere del procés de producció, una vegada comptem amb tota la gravació del videoclip passem al procés de postproducció, dividit per muntatge i correcció de color per Aaron Segura, creació, integració i animació de grafismes per Mar Tarragó, la mescla i masterització del single per Alba Antelo i el disseny i integració dels *motion graphics* amb la imatge real per Carla Labaig.

Seguidament, és la redacció d'aquesta memòria on es detalla tot l'anomenat anteriorment per punts.

Finalment, l'estrena del single junt amb el videoclip i cançó a l'internet i a la ràdio amb la seua planificació de creació promocional abans de l'estrena a xarxes socials i *Youtube* així com comunicats de premsa.

2. El videoclip i els Motion Graphics

En aquest punt es fa un breu recorregut per la història del videoclip que combina imatge real i *motion graphics*, i per tal d'especificar el tipus de *motion graphics* que utilitzem al vídeo "Todo Bien" necessitem indagar en què es considera *motion graphics* i els elements i factors clau d'aquests.

Per últim, es realitza un breu anàlisi dels referents que han inspirat el tipus d'espai en el que s'ha gravat el nostre videoclip i què ens ha fet servir d'inspiració.

2.1. El videoclip, Imatge real i Motion Graphics

Si realitzem un recorregut per la història, podem trobar autors que ja es feien servir de la música com a font d'inspiració, creant peces artístiques de caràcter audiovisual nomenades en aquell moment com a "música visual", una mena d'obres pictòriques en moviment al compàs de la música. Aquestes primeres obres van aparèixer l'any 1920 i podríem dir que van servir d'inspiració del que més endavant seria el videoclip i alhora de la creació dels *motion graphics*.

"Segons Diego Saucedo Tejado (2004), el seu pioner va ser Oskar Fischinger, que creava ja en 1920 les primeres obres del que es va denominar "música visual"; en la qual, combinava en curts animats, figures geomètriques amb música preexistent; en la seua gran majoria jazz i obres visuales de caràcter abstracte i avantguardista. Així, aconsegueix crear una harmonia tant visual com auditiva, la qual cosa seria un clar precedent del videoclip." (Díez Cámara, 2018)¹

Però, com sorgeix la idea de videoclip i què el diferencia de la "música visual"?

Per què una peça audiovisual es considere videoclip, hem de tindre en compte el propòsit principal i una sèrie de característiques.

El motiu principal d'aparició del videoclip al món audiovisual és el de promocionar una cançó i a aquelles persones que la interpreten per tal d'introduir-se o millorar la seua situació al mercat musical.

"El seu principal propòsit és el de donar un valor afegit a la cançó i així, desbloquejar altres formes de promoció com pot ser el mitjà audiovisual, ampliant també les seues plataformes de difusió: la televisió, internet i fins i tot cartelleria, o pantalles de publicitat en grans ciutats en les quals es projecta el videoclip." (Díez Cámara, 2018)²

Per tant, quan parlem de videoclip, és la imatge la que acompanya la música. És a dir, la música passa a ser la protagonista i crea dependència sobre la imatge, a diferència de la música en el cine, els documentals o altres obres audiovisuals. En referència a la narrativa i la duració, sempre gira entorn de la cançó i són d'una estructura més simple.

¹ Díez Cámara, N. (2018). *Estudio de la técnica Motion Graphics en los videoclips actuales*. Universitat Politècnica de València. P. 9

² Díez Cámara, N. (2018). *Estudio de la técnica Motion Graphics en los videoclips actuales*. Universitat Politècnica de València. P. 10

En resum, es tracta d'un producte audiovisual amb objectiu comercial que busca en poc de temps acaparar l'atenció de l'espectador i acompanyant el producte a vendre, la música, amb l'estimulació visual aconseguir transmetre millor el missatge i el concepte de l'artista.

Per tant, encara que puguem trobar als anys 50 i 60 bandes de música o artistes en general a altres produccions audiovisuals com documentals, aparicions al cine i a la televisió per tal de fer conèixer als artistes, no va ser fins a 1975 amb l'aparició del videoclip de Queen, "Bohemian Rhapsody" quan es van delimitar els objectius del videoclip.

"Two British videos routinely cited in the literature as marking the 'birth' of the music video were made before MTV was even launched: Queen's 'Bohemian Rhapsody' (1975), which is routinely identified as the first music video ever made, and the Buggles' 'Video Killed The Radio Star' (1979), the first video to have been broadcast on MTV (in 1981). [Dos vídeos britànics que se citen habitualment en la literatura com els que van marcar el "naixement" del vídeo musical es van fer abans fins i tot que es llançara l'MTV: Bohemian Rhapsody (1975), de Queen, que es considera el primer vídeo musical de la història, i "VÍdeo Killed The Radio Star" (1979), dels Buggles, el primer vídeo emés per MTV (1981)]
Caston, E. (2020)³

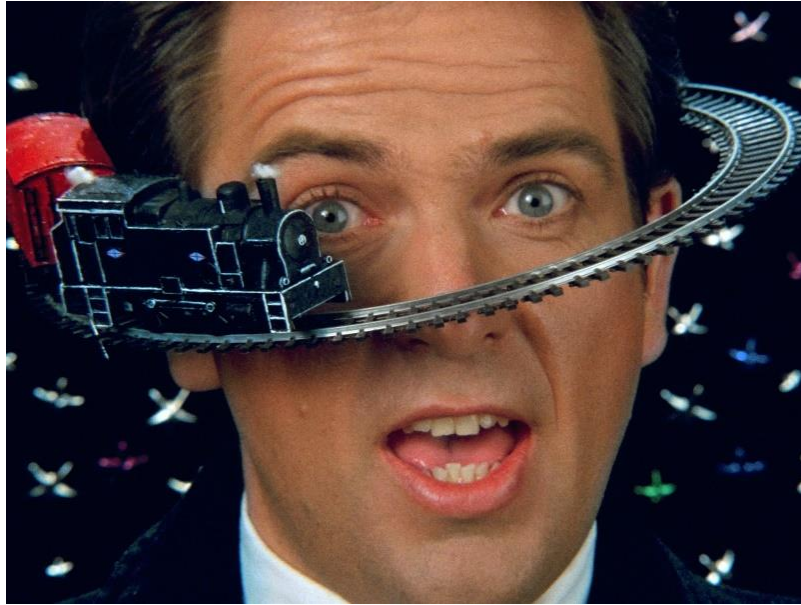
Una vegada marcat el propòsit i les característiques d'un videoclip, cal destacar el moment en el que la innovació tecnològica va donar peu a coninar, dins l'àmbit del videoclip, imatge real amb efectes visuals i motion graphics.

A partir dels anys 80 hi ha un punt en el qual la innovació d'efectes visuals va ser destacable. Es van començar a utilitzar diferents tècniques per tal que els gràfics interactuaren amb les persones protagonistes que apareixien a aquests.

Un dels videoclips que van implementar els *motion graphics*, l'*stop-motion* i el *claymation* va ser "Sledgehammer" de Peter Gabriel (1986).⁴

³ Caston, E. (2020). *British music videos 1966-2016: genre, authenticity and art*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9781474435338>

⁴ Peter Gabriel (1986) "Sledgehammer". Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q>



*Il·lustració 1: Fotograma del videoclip "Sledgehammer" de Peter Gabriel. Font: Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q>*



*Il·lustració 2 : Fotograma del videoclip "Sledgehammer" de Peter Gabriel donde se aprecia la técnica claymation. Font: Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q>*

Dins d'aquesta època cal destacar també el videoclip de "Money for Nothing" de Dire Straits (1985) dirigit per Steve Barron o es fa un híbrid entre gràfics de computadora interactuant amb les imatges reals. D'altra banda, durant el mateix any podem destacar també el videoclip de A-HA de la cançó "Take on Me" (1985)⁵ on implementen la tècnica de roscòpia per tal de transformar als protagonistes en dibuixos fets a llapis.

⁵ A-HA (1985) "Take On Me". Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>



Il·lustració 3 Fotograma del videoclip de A-HA "Take on Me" (1985) on observem la tècnica de rotoscòpia. Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>

A partir dels anys 90 i gràcies a l'evolució de la tecnologia es va implementar més el recurs d'integrar motion gràfics amb imatge real. A aquest moment es va anar consolidant aquest recurs audiovisual i des del meu punt de vista hi han molts videoclips a destacar en els que es comença a crear imatges surrealistes amb aquesta combinació, però fent recerca d'integració dels motion graphics que s'acosten més al dibuix i disseny de traços cal destacar el videoclip de Queen, "Innuendo" (1991)⁶ que barreja moltes tècniques audiovisuals, com la rotoscòpia, *stop-motion*, *compositing*, animació tradicional i digital i *collage* entre altres.



Il·lustració 4 Fotograma del videoclip de Queen "Innuendo" (1991) Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=q2NOTkfrQhY>

Als anys 2000 ens trobem a l'era digital i la facilitat que suposava realitzar efectes digitals va provocar una eclosió de creativitat.

⁶ Queen (1991) "Innuendo". Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=q2NOTkfrQhY>

Finalment, vora els 2010 podem identificar una integració completa dels *motion graphics* amb la imatge real gràcies a la tecnologia d'alta definició.

Amb el pas del temps les tècniques i la tecnologia ha anat millorant proporcionant més creativitat als artistes.

2.2. Elements i factors clau dels Motion Graphics al videoclip “Todo Bien”.

El terme de *motion graphics* prové de l'anglès, on “*motion*” significa moviment i *graphics* “gràfics”, és a dir, gràfics en moviment.

Segons Concepción Alonso Valdivieso (2016) “els *motion graphics* es componen d'imatges i textos en moviment que, acompanyats d'una música, serveixen per a comunicar un missatge ple de dinamisme”. (p. 105)⁷

Per tal d'entendre el paper dels *motion graphics* als videoclips, hem de veure primer el seu origen, ja que està prou relacionat amb el que és aquest projecte. Hem de tornar als referents de la “música visual” i nomenar els artistes Oskar Fischinger i Walter Ruttmann. Aquests artistes durant l'època dels anys 20, utilitzaven tècniques com la pintura sobre cristall o dibuixos amb fons negre, on formes abstractes i senzilles ballaven al ritme de la música.

En el cas de Len Lye en la pel·lícula “Colour Box” (1935) innova amb la tècnica que consisteix a pintar, tintar o raspar el cel·luloide d'una pel·lícula en blanc i negre, donant com a resultat un film frenètic on formes paregudes a ones es mouen en la pantalla.

Encara que les tècniques utilitzades abans són molt diferents alhora que experimentals, a les utilitzades ara, vore els inicis ens ajuda a entendre que:

“la utilització de formes abstractes, elements geomètrics que construeixen formes, les metamorfosis d'objectes i el seu constant dinamisme.” Alonso Valdivieso, C. (2016) p. 111⁸

D'altra banda, hem de matisar que el disseny gràfic és estàtic i es combina amb tècniques audiovisuals que resulten en els *motion graphics* i que no sempre es tracta de moviments a través de la pantalla, és a dir, animar la posició del gràfic no és l'únic recurs per generar moviment. També podem modificar l'escala, fent que el gràfic aparega i desaparega.

A partir d'aquest punt, és imprescindible identificar els elements i factors clau dels *motion graphics*.

Les imatges gràfiques són un element clau dels *motion graphics* i el factor més important és la forma. La forma determina què volem expressar i està relacionada amb l'estètica desitjada. Existeix un ventall de possibilitats.

Les formes geomètriques, les que imiten la cal·ligrafia tradicional, les formes figuratives que aspiren a cert realisme, les minimalistes com el punt i la línia, les que imiten taques de pintura o aquarel·la, etc. Aquestes formes poden plantejar-se en 2D o en 3D i també podem sumar l'element dels efectes visuals.

Els efectes visuals poden alterar la figura, però també el color.

⁷ Alonso Valdivieso, C. (2016). *Qué es Motion Graphics. Con A de Animación*, 6, 104-. <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799>

⁸ Alonso Valdivieso, C. (2016). *Qué es Motion Graphics. Con A de Animación*, 6, 104-. <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799>

Partint de la teoria del color, el color pot causar estats d'ànim, sensacions, sentiments, emocions, etc. Per tant, abans de triar una paleta de color hem d'identificar què volem transmetre i una vegada identificat això, podem procedir a triar la paleta de color, tenint present, a banda del que comentem anteriorment, del significat cultural del color.

“Les experiències vitals i les associacions culturals tenen un paper important en la manera en què percebem el color, el qual presenta als creadors tant oportunitats com obstacles.” Caldas, S. (2021) p.8⁹

Continuant amb els elements, la tipografia també és un element a tindre en consideració, però a aquesta memòria ens limitem a nomenar-lo, ja que no es contempla a la nostra part del projecte.

Els *motion graphics* també es poden utilitzar com a transicions de vídeo, fent el pas d'un element gràfic a un altre.

L'últim element dels *motion graphics* a exposar a aquesta memòria és la interacció amb la possibilitat que es manifeste seguint el moviment de les persones que actuen, com a element decoratiu o simbòlic. Aquest element pot influir en la importància que dota a l'artista musical i el significat narratiu i estètic.

Com bé hem nomenat anteriorment, el factor clau dels *motion graphics* és el moviment, ja que sinó comptem amb un disseny gràfic estàtic.

Dins del moviment existeixen una sèrie d'elements que condicionen el tipus de moviment. Fent una classificació bàsica, podríem dir que el tipus de moviment depèn de la posició, l'escala i el temps.

L'únic nou que nomenem ara és el del temps, és a dir, la velocitat, la seua utilització dotarà al videoclip d'un caràcter o altre. Depenent de l'estat d'ànim que vulguem transmetre ha de ser més ràpid o més lent.

“Les consideracions temporals, com el temps i la velocitat, juguen un paper considerable en la coreografia del moviment. Els moviments que avancen a velocitats constants i uniformes poden imitar als dispositius mecànics, mentre que els moviments impredecibles que impliquen acceleració i desacceleració poden aconseguir una animació més real. Alterar la velocitat a través de les tècniques de càmera lenta, moviment ràpid, reproducció inversa i congelació de fotograma pot emfatitzar o exagerar el moviment, millorar el ritme, establir l'estat d'ànim i alterar la nostra percepció del temps objectiu i subjectiu.” (Díez Cámara, 2018) p. 19.¹⁰

Una vegada fetes aquestes reflexions continuem a identificar breument els elements i factors dels *motion graphics* al videoclip “Todo Bien”.

⁹ Caldas, S. (2021). *La paleta perfecta para diseño gráfico e innovación : combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales*. Promopress.

¹⁰ Díez Cámara, N. (2018). *Estudio de la técnica Motion Graphics en los videoclips actuales*. Universitat Politècnica de València.

Fent referència als tipus d'imatges que s'utilitzen als *motion graphics* existeix la possibilitat d'utilitzar, gràfics vectorials, imatges rasteritzades, formes o figures geomètriques, tipografies, etc. Nosaltres hem utilitzat tant el disseny i creació de tipografies animades per Mar Tarragó, com de gràfics minimalistes creats a Adobe Illustrator principalment amb aspecte de traç, amb l'objectiu de aconseguir un efecte de dibuix lineal en el moment, per tal de generar transicions i elements que interactuen amb les protagonistes del videoclip.

D'altra banda, el videoclip compta amb efectes visuals com la rotoscòpia per tal d'aconseguir un efecte inspirat de finals dels anys 80.

Respecte a la paleta de color es planteja una reinterpretació de la paleta de color de finals dels anys 80, que més avant al punt de disseny creatiu s'especificarà.

Per acabar, es planteja la interacció dels *motion graphics* acompanyant el moviment de les actrius, com a element decoratiu i com a transició en moments puntuals.

Després de la visualització de vídeos com "Lighten Up" (2015) de Citizens, "Save a Little Love" (2017) de Don Diablo, "Lush Life" (2015) de Zara Larsson, "I'm Easy" (2017) de Merk i "Mirror Kissers" (2006) de The Cribs, passem a l'anàlisi d'aquells únicament que fan ús de l'espai en blanc de forma inspiracional per al contrast cromàtic.

2.3 Anàlisi de referents: L'espai en blanc com a inspiració per al color

Existeixen molts artistes que s'han fet servir de l'espai en blanc per als seus videoclips, però a aquest punt nomenem aquells videoclips fets a un espai en blanc que ens han servit d'inspiració.

En primer lloc, parlem del videoclip de "Make a Move" (2018) de la banda Lawrence.

Aquest videoclip transcorre a un espai en blanc, on l'acting dels artistes de la banda és el més important, donant un toc prou còmic. Evidentment, existeixen altres recursos que enalteixen la cançó i el bon funcionament del producte, però si haguérem de prescindir de l'*acting*, tal vegada no funcionaria igual.



Il·lustració 5 Fotograma del videoclip "Make a Move" (2018) de Lawrence. Font: Youtube https://www.youtube.com/watch?v=6HZ_D8J6ONA

D'altra banda, aquest videoclip es fa servir de canvis d'il·luminació per emfatitzar les tornades de la cançó i també dels moviments de càmera i alguns canvis de plànol.

També podem nomenar el ball i que al final es descobreixca que es tracta d'un espai de rodatge.

La lletra de la cançó parla de la superació de la cantant, Gracie Lawrence, d'atrevir-se a donar el primer pas a una relació. Durant les estrofes s'aprecia mitjançant l'acting dubte i inseguretat, però també amb el tractament d'una il·luminació plana en quan a color.



*Il·lustració 6 Fotograma del videoclip "Make a Move" (2018) de Lawrence. Il·luminació blanca.
Font: Youtube https://www.youtube.com/watch?v=6HZ_D8J6ONA*

En canvi durant les tornades, expressa seguretat, l'actuació és molt més gran, amb ball empoderat, però còmic i la il·luminació tinta l'espai blanc amb colors complementaris.



*Il·lustració 7 Fotograma del videoclip "Make a Move" (2018) de Lawrence. Il·luminació amb colors complementaris
Font: Youtube https://www.youtube.com/watch?v=6HZ_D8J6ONA*

Per últim, en el moment que la protagonista es supera les inseguretats, la càmera deixa veure que es tracta d'un estudi de rodatge i Gracie Lawrence ix del rodatge, la gravació passa d'interior a exterior i fa el pas.



Il·lustració 8 Fotograma del videoclip "Make a Move" (2018) de Lawrence. Gracie Lawrence eixint de l'espai de rodatge. Font: Youtube https://www.youtube.com/watch?v=6HZ_D8J6ONA



Il·lustració 9 Fotograma del videoclip "Make a Move" (2018) de Lawrence. Gracie Lawrence fent el pas. Font: Youtube https://www.youtube.com/watch?v=6HZ_D8J6ONA

En conclusió, a aquest vídeo l'espai en blanc és una bombolla en la qual la protagonista està divagant sobre si fer un pas o no, on ella imagina com podria ser la situació, podríem dir que es un espai de suposicions i imaginació.

Una vegada es decideix ix a l'exterior on realment està la situació real i ací és on ella afronta la situació.

D'aquest videoclip el que em sembla interessant és la seua utilització de l'espai en blanc i la potència de *l'acting* amb un to còmic llevant ferro al fet que, al cap i a la fi, està parlant que és insegura. D'altra banda, podem observar que la resta de la banda aguanta una escenografia dibuixada i altres elements reals, aquest recurs també ens resulta interessant.

Seguidament, passem a parlar del videoclip "Welllll" (2024) on també es fa servir d'un espai en blanc per al seu videoclip i el nostre interès és més estètic i del color.

A diferència del videoclip de "Make a Move" (2018) si que dona color a l'espai amb escenografia i gràfics molt de finals dels anys 80, on els colors són vius i bastant saturats, creant contrast a l'espai.



Il·lustració 10 Fotograma del videoclip "WELL" (2024) de Jacob Collier on observem gràfics de l'estil dels 80. Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=4ISqCdA2yAI>

A aquest videoclip també s'utilitzen *motion graphics* per a introduir un videoclip, on apareix un túnel de color format per figures geomètriques i el grafisme tipogràfic. En referència a altres efectes visuals, s'utilitza la clonació de l'artista i es pot observar que es tracta d'un videoclip híbrid on hi ha escenes performatives i més conceptuals.

Aleshores s'arriba a la conclusió d'utilitzar allò que ens sembla atractiu dels dos videoclips partint de l'espai en blanc que teníem present.

Del primer videoclip ens faríem servir de la importància de l'acting, ja que a la meua cançó s'expressen els meus pensaments, de l'enfocament còmic i d'eixir de l'espai en blanc en el moment que s'arriba a la conclusió.

Seguidament, la idea és fer un híbrid dels *motion graphics*, utilitzar els colors del segon videoclip al vestuari i als *motion graphics* finals i del primer, fer-nos servir del tipus de dibuix dels cartells que sostenen els integrants de la banda portant-ho al minimalisme. És a dir, crear uns *motion graphics* cal·ligràfics però de caràcter minimalista. Tot açò s'especifica millor al punt 3. 3. 2 de la memòria.

Finalment, trobem altre referent respecte al tipus de *motion graphics* cal·ligràfics que sumar a aquesta combinació. Aquest és el videoclip de la cançó "Groenlandia" (2015) de Carlos Sadness. A aquest videoclip es fa un híbrid entre *motion graphics* cal·ligràfics de formes, traços animats amb diferents efectes, transicions, roscòpia, *stop-motion*, monocromàtics i de colors i *videolyric*. El tipus de dibuix monocromàtic és realitzat amb línia contínua. En general, el fons també és blanc menys alguns plànols curts i els *motion graphics* són utilitzats tant per a acompanyar els moviments dels protagonistes, com per a reforçar el missatge.



Il·lustració 11 Fotograma del videoclip "Groenlandia"(2015) de Carlos Sadness. Motion graphics cal·ligràfics de línia contínua i monocromàtics. Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=cbj6-ahjQtQ>



Il·lustració 12 Fotograma del videoclip "Groenlandia"(2015) de Carlos Sadness. Motion graphics a color aspecte de traç de pincell. Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=cbj6-ahjQtQ>



Il·lustració 13 Fotograma del videoclip "Groenlandia"(2015) de Carlos Sadness. Motion graphics de transició. Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=cbj6-ahjQtQ>

En conclusió, l'estudi d'aquests referents ha servit per a construir una idea creativa inspirada en ells però diferent, amb un toc personal. És a dir, plasmar una idea genuïna a partir d'una síntesi dels trets estilístics i conceptuals dels referents exposats anteriorment i la meua idiosincràsia artística, cultural i social.

3. Disseny i integració dels *Motion Graphics* al videoclip *Todo Bien*

3.1 Preproducció

A continuació fem un recorregut per totes les fases de realització del videoclip "Todo Bien". Cal destacar que en el cas del meu projecte hi ha hagut un procés paral·lel de baix pressupost a la realització del videoclip amb professionals de la música del meu voltant, i per tal de justificar més avant l'elecció dels *motion graphics* i de tots els seus elements, cal parlar de la composició de la cançó. Aquest és el primer subpunt de l'apartat de preproducció.

Seguidament, parlem del desenvolupament creatiu del projecte, des de com plasmar el missatge de la cançó mitjançant els colors, el tipus d'actuació, *l'storyboard* i planificar com actuen els *motion graphics*.

Una vegada definit tot el nomenat anteriorment, passem al disseny dels *motion graphics*, definim l'estil i els elements d'aquests, recalcant la importància del color.

Més avant, arribem al punt d'aplicació dels *motion graphics* a *l'storyboard*, planificant una idea del protagonisme i les característiques d'aquest a cada moment del videoclip.

Per acabar, parlem de la planificació del *workflow* individual i en grup, ja que és imprescindible per aconseguir la millor qualitat possible al tractar-se d'una producció de baix pressupost.

3.1.1 Composició de la cançó

Pel que fa a la composició de la cançó existeixen dues fases importants, tant la lletra, com la melodia.

Normalment, al moment de compondre una cançó es comença per la composició musical, és a dir, la melodia general i després s'incorpora la melodia de veu i finalment la lletra. En el meu cas es va compondre primer la melodia de veu i la lletra al mateix temps. Mentre componia la melodia i la lletra, anava visualitzant situacions i imatges, per tant ha sigut una lletra molt descriptiva i alhora absurda, fent referència a pensaments sense sentit a manera de collage. Per tant, és imprescindible la creació d'un videoclip que mostre aquestes imatges i siga fidel al to absurd.

La lletra tracta d'un bloqueig creatiu en concret, però es pot aplicar a qualsevol bloqueig creatiu. En el meu cas, tracta de després de molts anys dins del món de la música, tindre molts intents de cançons i voler parlar de temes que després no considerava que funcionaren, no m'agradaven o considerava que no anava a poder gravar-los o interpretar-los per ser un estil de música diferent i no conèixer músics que interpretaren eixe estil, o directament no tindre una banda. Parla dels obstacles que nosaltres inconscientment en posem en el camí, de les excuses de no fer alguna cosa per por que el resultat no siga valorat i, per tant, de la inseguretat de no veure'ns capaços de fer allò que volem i podem fer en realitat.

Finalment, vaig decidir fer-ho i una vegada construïda la base de la idea, localitzar les persones que podrien ajudar-me a donar-li vida a la cançó.

La preproducció d'aquest punt es va basar a preparar l'estudi de gravació, amb Alba Antelo, encarregada de la mescla i masterització de la cançó, vam fer un projecte per a l'assignatura de Taller de dispositius perifèrics on fem una

detecció de necessitats tècniques, el material amb el qual ja compta l'estudi, i les possibles millores a llarg termini.

Comptem que l'estudi és de baix pressupost i no s'ha pogut invertir en millora de material.

Seguidament, el meu paper ha sigut coordinar a tots els músics professionals i realitzar un calendari de gravació sobre una base de bateria i teclat midi que vaig realitzar junt amb Fede Rizzo.

Existeixen diversos referents que han inspirat tant el to de la cançó, com la composició. A la cançó "Todo Bien" es busca riure's de si mateix, alhora també existeix crítica i sororitat entre dones al món de música, passar de ser muses a guanyar el protagonisme i produir les nostres cançons pròpies.

Busca un estil fresc, té un toc *jazzy* a escala musical inspirat en la banda Vulfpeck i alhora *funky-pop*, aportant diversió i un to despreocupat.

D'altra banda, la cançó es planteja com una conversa interna, i ahí ens hem fet servir dels cors, inspirats en una barreja de "De cero a héroe" (1999) de la banda sonora de Hèrcules, i "Makin' a Move" (2018) de Lady Bri.

En referència al plantejament del missatge les referències han sigut "I'm confident that I'm insecure" (2024) de Lawrence i "Makin' a Move" (2018) de Lady Bri, pel to autocompassiu sarcàstic, divertit i alhora positiu.

La lletra de "Todo Bien" es divideix en quatre parts; plantejament de la situació tragicòmica acompanyada d'una actitud caricaturesca, moment de quasi aconseguir la solució, moment de reflexió i desenllaç positiu.

Primera part

Aquí estamos,
mirando fijo al lienzo en blanco,
¿de qué hablo?
la inspiración no llega y si eso está de paso,
hace tiempo que mi voz duerme,
tal vez no acompaña la suerte,
pero tampoco pasa nada si ahora pienso en Albuquerque

Otro día más, (coro)
contando el gotelé
No es normal, (coro)
las ideas no bailan,
solo hay eco
ya lo ves
Esperar (coro)
quietud hace a la musa,
creadora es lo que es,
Re - la - ja - tee
no está lejos ni perdida
aunque parezca mentira.

Aquesta primera part ens posa en situació, es planteja com un passeig en l'espai en blanc, ha de semblar que l'espai és més gran del que és realment i

comptant que és un moment de reflexió i tragicòmic, els *motion graphics* que acompanyen la imatge real són monocromàtics.

Segona part

¿Qué veo?
se parece mucho a Fleabag que me mira desde lejos
¿Qué creo?
rompe la cuarta pared! (Fleabag)
¿cómo coño has hecho eso? (Carla)
deja volar tu imaginación! (Fleabag)
no ves color a tu alrededor, (Fleabag)
ya he oído suficiente, (Carla)
me despierto de repente (Carla)

Otro día más, (coro)
contando el gotelé
No es normal, (coro)
las ideas no bailan,
solo hay eco
ya lo ves
Esperar (coro)
quietud hace a la musa,
creadora es lo que es,
Re - la - ja - tee
ya he oído suficiente,
me despierto de repente

La segona part va ser més difícil de planificar. Aquesta part parla de quan tenim falta d'inspiració i inconscientment recurrem als nostres referents, personificant-los en nosaltres mateixa. Parla de com tenim la solució des del principi, però alguna cosa interna ens frena a arribar a ella.

Com que es tracta d'una conversa interna amb el personatge "Fleabag", no sabíem com plasmar-ho amb llenguatge audiovisual i que fora atractiu a la vista. Vam pensar a personificar a "Fleabag" mitjançant ombres, siluetes, dins d'una televisió..., i finalment, vam decidir fer la clonació a l'espill.

A continuació, la part C de la cançó, una part reflexiva que condueix a la solució del problema que s'exposa. Ací mostrem un moment còmic de sororitat, com les dones que m'envolten em donen suport i això impulsa un desenllaç positiu.

Me despierto de repente....
me despierto de repente....
me despierto de repente...
ME DESPIERTO DE REPENTE

Per acabar, la cançó parla en tot moment de la falta de color com a carència d'inspiració. Per tant, ací els motion graphics passen a tindre color reforçant el missatge. Cal destacar la ironia de com comença l'intent de compondre una cançó i com del fet d'exposar que no es pot, acaba sorgint una cançó.

¡Todo bien! (coro)
Ahora llueven las palabras
me despido de la nada
Relájate (coro)
No estoy lejos
Ni perdida, aunque parezca mentira

¡Todo bien! (coro)
Bienvenida a mi universo
mi techo es el firmamento
Relájate (coro)
¡A la mierda el gotelé!

Deja volar tu imaginación
Todo es color a tu alrededor
Deja volar tu imaginación
Todo es color a tu alrededor

3.1.2 Desenvolupament creatiu del projecte

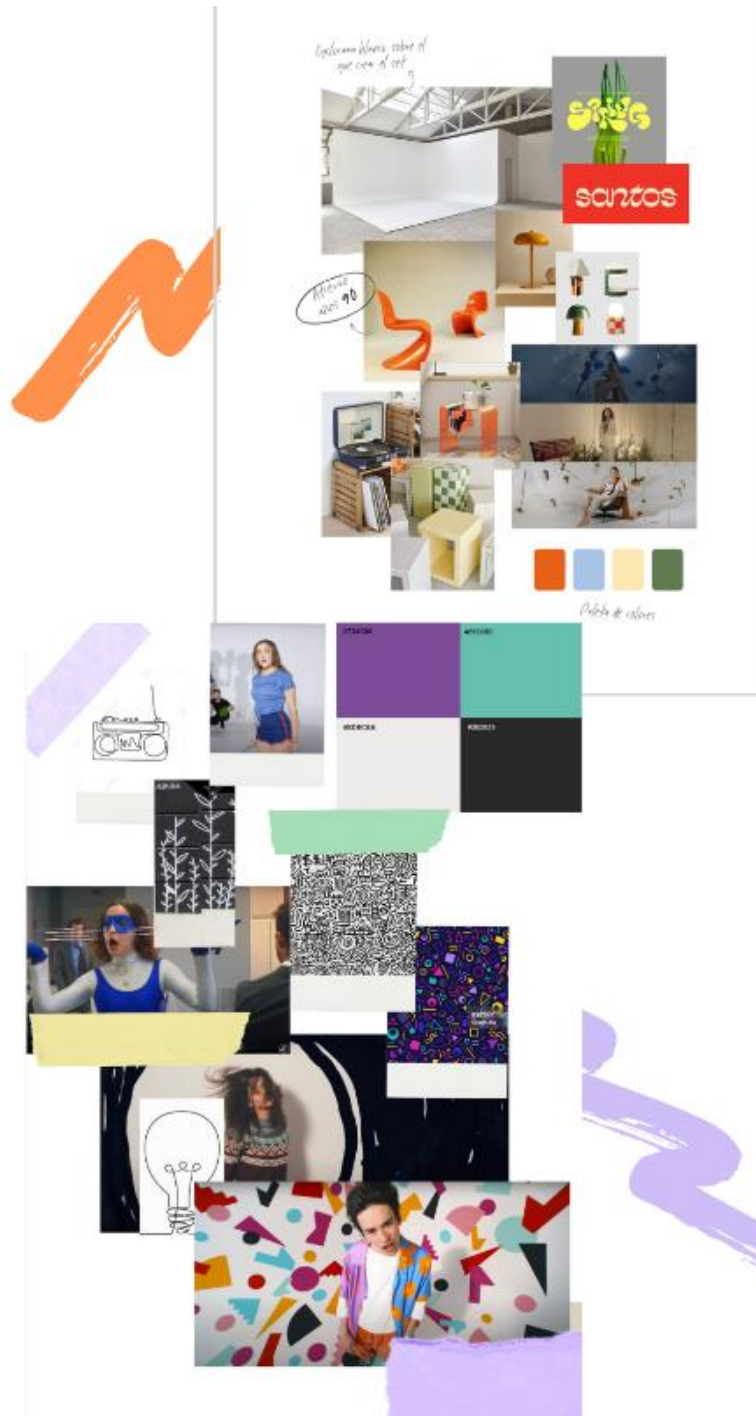
Al punt anterior ja s'ha introduït, en referència a la lletra i l'estil de la cançó, el que ha sigut el desenvolupament creatiu.

A aquest punt profunditzem més la preparació a l'àmbit creatiu per desenvolupar el videoclip "Todo Bien".

Durant aquest procés ens hem fet servir de referents, hem acordat reunions i compartim allò que investiguem per separat. Totes les persones d'aquest equip han aportat alguna cosa amb relació al desenvolupament creatiu i hem après uns d'altres, acordant i decidint l'important perquè el projecte funcione.

En primer lloc, és indispensable la divisió de rols del projecte a cada àmbit.

En referència a l'àmbit creatiu dins de la preproducció, Mar Tarragó es va encarregar del disseny artístic pel que fa als elements que componen l'escenografia, els grafismes i la direcció de fotografia. Per la meua part, junt amb Mar, es va desenvolupar diversos moodboards per tal de recollir idees; un per als grafismes, altre per a l'escenografia i vestuari a mena de dossier i un per als *motion graphics*. D'altra banda, al tractar-se de la meua cançó, jo vaig adoptar el rol de direcció.



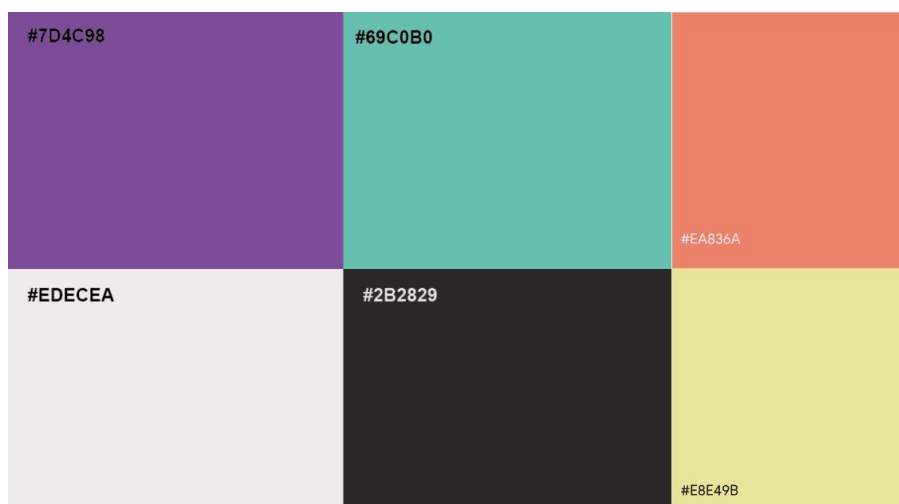
Il·lustració 14 Moodboard. Idees d'estil escenografia i videoclip per Mar Tarragó i Carla Labaig

Juntes, hem intentat plasmar de la millor manera possible la idea inicial de com expressar el missatge de la cançó.

En un principi, hi havien més localitzacions, però després d'analitzar molt disposant d'un espai en blanc molt potent, que reforçat amb els motion graphics i tal volta simplificant recursos, considerem arribar millor al resultat desitjat, reduint el nombre de localitzacions a dues i aprofitar l'espai en blanc com als videoclips dels nostres referents.

En plantejar a Mar la idea i el missatge, ella procedeix a dibuixar el Storyboard o guió il·lustrat. Una vegada mostrat a l'equip en conjunt, es realitzen una sèrie de modificacions, permetent diverses alternatives per a cada seqüència i inclús possibilitat d'improvisació durant el rodatge.

En referència al color, Mar i jo hem triat una paleta de color que recorde als 80 i l'hem emprat tant per al vestuari de les actrius, com per a l'escenografia, els grafismes i els motion graphics en general. Una paleta saturada, que destaque del blanc predominant, on el taronja, el verd llima, el groc i el violeta guanyen protagonisme i contrasten entre ells en el cas del vestuari i el mobiliari. Decidim utilitzar els colors al principi sols al vestuari de les coristes i el mobiliari, i més tard reforçar la conclusió de la cançó, incorporant la paleta de color al meu vestuari. Per tal de no saturar i que els colors creen conflicte, en el cas dels motion graphics finals, s'ha triat una paleta de color del llibre de Sara Caldas, "La Paleta Perfecta" (2021) p.223, en concret compta amb un color púrpura #7D4C98, verd menta #69C0B0, blanc #EDECEA i negre #2B2829. Aquesta paleta de color ens recorda prou als anys 80, més apagada, ja que els colors a eixe any eren més brillants i inclús fosforescents i a vegades amb efecte neó.



Il·lustració 15 Paleta de color definitiva per als motion graphics del videoclip "Todo Bien" (2024) de Karla Molina

La paleta de color que s'observa a la il·lustració 14, és la paleta provisional. Tenim en compte que fins que estiga realitzat l'etalonatge del videoclip hem de plantejar un possible canvi de paleta de color després de fer proves.

Per tal d'integrar millor els "motion graphics" al concepte estètic general del videoclip, aportar més explosió de color i calidesa al final del videoclip, s'han afegit dos colors de la paleta de color del disseny promocional de Mar Tarragó. Aquesta decisió vincula els colors de les nostres dues idees, donant importància al taronja del vestuari, l'attrezzo, i el material promocional del disc.

Els colors afegits són el #EA836A i el #E8E49B.

Respecte al tipus de motion graphics, són de tipus cal·ligràfic al principi, amb un caràcter despreocupat en forma de traç, monocromàtics i que acompanyen el moviment o fan al·lusió de manera abstracta i minimalista al missatge de la cançó. La intenció dels motion graphics és donar un caràcter més alegre i divertit.

Finalment, per als *motion graphics* finals, el plantejament és el de donar molt de color i més dinamisme, ja que acompanyen un ball i altres accions de moviment.

A partir d'aquest moment i en referència al disseny dels *motion graphics*, continuem descrivint com hem dividit el videoclip, començant per la primera part abans d'arribar a la conclusió final.

Les tècniques en referència a l'aplicació dels *motion graphics* es decideixen per parts del videoclip. La primera part compta amb *motion graphics* dissenyats a Illustrator i animats a After Effects. La segona estrofa, la seqüència nomenada "Fleabag", es decideix treballar a After Effects màscares per a aconseguir l'efecte de l'espill i es planifica fer proves per alleugerar el ritme de gravació al rodatge a l'estudi llogat. La conclusió de la cançó en un principi es planteja mitjançant formes de colors animades, però finalment es requereix la tècnica de rotoscòpia per acompanyar moviments i accions.

Perquè tot açò funcione i, ja que els *motion graphics* depenen del moviment de l'*acting*, s'ha treballat de manera exhaustiva al guió il·lustrat, el guió narratiu del videoclip i l'*acting*, s'ha assajat moltes voltes per tal de ser efectius el dia de rodatge. Per això Alba Antelo i jo hem dut a terme un pla de rodatge molt detallat, mentre Mar Tarragó i Aaron Segura han estat planificant els recursos tècnics i de localització, a banda de coordinació i realització del pressupost. Aquesta tasca ens ha facilitat molt calcular el temps de rodatge de cada escena a l'estudi llogat a Alboraià i a l'Ullal de la Marjal de Gandia. Hem comptat amb temps de muntatge, canvis de vestuari, recursos, descans del personal, els rols de cada persona durant el rodatge, etc.

3.1.3 Disseny dels Motion Graphics

A partir d'aquest moment, procedim a dissenyar els *motion graphics* del videoclip, "Todo Bien".

Com a idea principal s'ha exposat la importància del tipus de dibuix simulant dibuix de llapis de color negre, sense arribar al "negre absolut" i més tard comptar també amb línies de color que acompanyen el moviment.

Per això, comptem amb alguns referents, tant de *motion graphics* als videoclips, com a il·lustradors, il·lustradores i muralistes.

Alba Bla, il·lustradora, muralista, escriptora i tatuadora, ha sigut referent pel tipus de línia que utilitza als seus dibuixos i il·lustracions. Es tracta d'una artista que simplifica, realitza dibuixos senzills amb traç negre amb línia quasi contínua i simple. Si que és cert que al seu cas existeix el dibuix figuratiu, però això diferencia el nostre projecte de disseny de *motion graphics*. Al nostre cas són línies minimalistes i abstractes que tenen vida i interactuen amb la imatge real.



Il·lustració 16 Fotografia de la galeria de murals d'Alba Bla. Font: <https://albabla.com/todos-los-murales/>



Il·lustració 17 Mural d'Alba Bla. Fuente: <https://albabla.com/todos-los-murales/>

D'altra banda, comptem com a referent amb l'artista "Mr. Duddle", "Senyor Gargot" o Sam Cox que realitza dissenys de "murals d'interior". Es fa servir d'espais en blanc per crear atmosferes carregades de multiformes que emanen nostàlgia cap als anys 80. Aquestes formes són realitzades amb retolador de punta grossa i connectades entre si, normalment amb color negre, però variant segons l'obra.



Il·lustració 18 Retrat de Mr Doodle. Font: <https://mymodernmet.com/es/mr-doodle-entrevista/>

Considerem que és un art fresc, divertit, en el que apareixen personatges, objectes i fons abstractes que costa de distingir. S'ha de fer un recorregut visual per la seua obra, i a poc a poc es van descobrint i definint l'interior del discurs.

El disseny dels *motion graphics* monocromàtics es basen en l'aparença de gargots més estilitzats, però que també semblen realitzats amb llapis, és a dir, com els anteriors referents que utilitzen eines del dibuix.

Tal vegada, podríem dir que són un híbrid entre la línia estilitzada i fina d'Alba Bla, i formes divertides però més lleugeres com les de Mr. Doodle. Sempre amb un toc personal que identifique la sensibilitat pròpia.

L'animació d'aquests *motion graphics* són similars als del videoclip de Carlos Sadness, analitzat en el 2.3 de la memòria, inclosa la transició entre la seqüència de la caiguda de la cadira i la seqüència "Fleabag" del nostre videoclip.

Per als *motion graphics* al color que s'utilitzen al nostre videoclip a partir del moment de la "conclusió", hi ha diversos referents, però cal destacar l'actuació en directe de la cançó "Brillos Platino" (2024) de l'artista Almacor a la final del Benidormfest. On els *motion graphics* dibuixen la silueta parcial de l'artista i interactuen en ell segons el seu moviment.



Il·lustració 19 Fotograma de l'actuació de l'artista Almacor al Benidormfest (2024) Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=INju78tDGco>

A la il·lustració anterior, podem apreciar que també es tracta d'un tipus de línia molt desdibuixada, on es dona importància al contorn del personatge. Els *motion graphics* del videoclip "Todo Bien" estan enfocats d'aquesta manera mitjançant la tècnica de rotoscòpia amb el programa After Effects, sobretot al moment del ball i les accions, però incorporant els colors de la paleta de color triada.

D'altra banda, també ens fem servir d'accions de moviment com llançar alguna cosa a altre personatge del videoclip. Ací fem referència a videoclips als quals s'adopta una estètica de còmic de superherois, com per exemple, el videoclip de "Don't Lose Sight" (2021) de la banda Lawrence.



Il·lustració 20 Fotogramas videoclip "Don't Lose Sight" (2021) de Lawrence. Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=VMs-l9Hru-l>



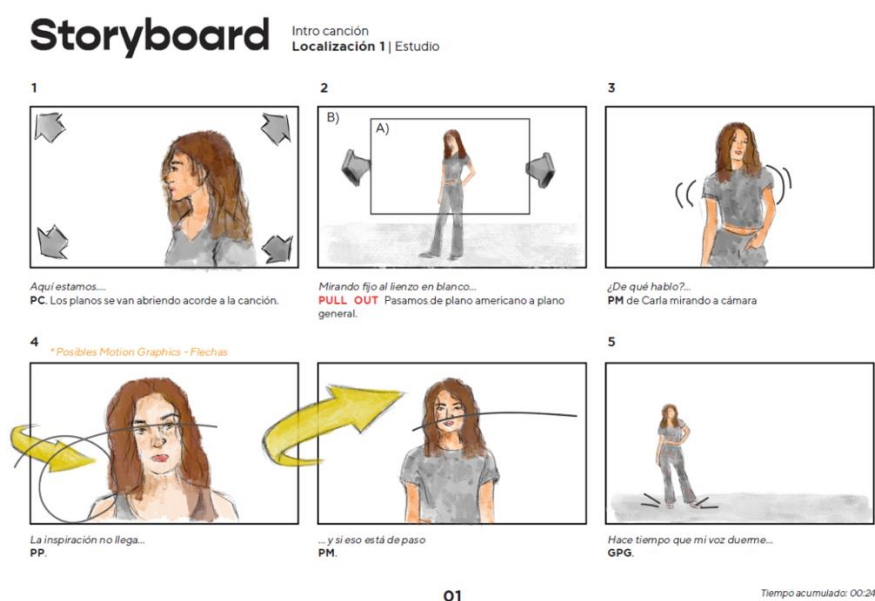
Il·lustració 21 Fotogramas videoclip "Don't Lose Sight" (2021) de Lawrence. Font: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=VMs-l9Hru-l>

Observant els exemples anteriors a les il·lustracions, també es tracta d'un dibuix simple d'un traç que acompanya i emfatitza els moviments.

3.1.4 Aplicació dels Motion Graphics al Storyboard

L'aplicació dels *motion graphics* al *Storyboard* s'ha fet sobre el mateix *Storyboard* realitzat per Mar, i darrere les improvisacions durant la gravació, s'han fet també directament sobre els fotogrames a Illustrator.

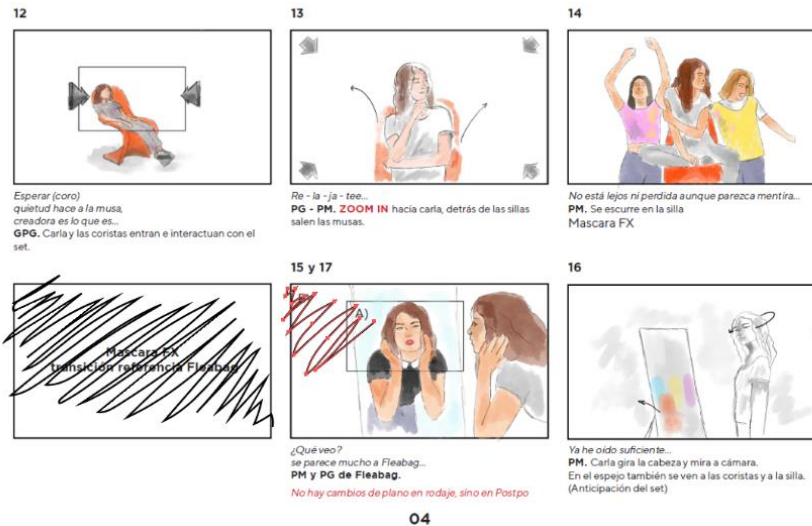
Com que al *Storyboard* hem anat afegint el esbós molt bàsic dels dibuixos, vam haver de planificar molt i assajar els moviments que anaven a fer-se a la gravació.



Il·lustració 22 Storyboard del videoclip "Todo Bien" (2024) de Karla Molina, exemple aplicació de disseny.

A la il·lustració 23 es pot observar com al vers de "la inspiración no llega, y si eso está de paso", hi ha una línia que irromp al plànol i passa de llarg. A aquesta seqüència havíem de simular que l'actriu segueix una línia ràpida inesperada d'un costat a l'altre.

Dins d'aquesta il·lustració, també existeixen línies que emfatitzen el moviment, com un gir ràpid de la protagonista o petjades al caminar.



Il·lustració 23 Storyboard del videoclip "Todo Bien" (2024) de Karla Molina. Bocet de moviments dels motion graphics i de transicions

A causa de les modificacions durant la gravació, són pocs els motion graphics aplicats al *storyboard* original, però trobem necessari mostrar alguns dels que no s'han modificat i s'han aplicat al muntatge final.

A la il·lustració anterior s'especifica la transició entre seqüència anterior a la seqüència "Fleabag". És un tipus de transició com si ens trobarem a un món paral·lel on una persona externa al videoclip va dibuixant sobre aquest.

Fa referència al fet que no li agrada el que està passant i vol passar a altra situació més agradable.

Els dissenys no apareixen en molts plànols, ja que no estan en tot moment al videoclip, sols a moments específics on es considera que poden reforçar el missatge.

En conclusió, és interessant tindre alguns moments planificats als quals els dissenys fan referència a alguna cosa concreta del missatge, però quan es tracta d'acompanyar moviments amb el tipus de línia pensada i amb la tècnica de rotoscòpia, des de la meua experiència, es preferible comptar amb el muntatge final i acompanyar frame a frame les siluetes. En aquest cas, no es considera molt efectiu plasmar-ho al *storyboard*.

A continuació passem al punt de *workflow* individual i grupal.

3.1.5 Workflow

A aquest apartat es descriu de manera breu el *workflow* individual i el *workflow* grupal dissenyat per a la realització del projecte.

En referència al *workflow* individual, nomenem les fases des del disseny dels *motion graphics*, fins a l'exportació per al membre encarregat del muntatge i l'exportació del màster o producte final.

La primera fase tracta de la planificació i la preproducció, on es determina quin tipus de *motion graphics* s'integren al videoclip, l'estil visual, el to d'aquests i els moviments durant l'actuació amb l'objectiu d'integrar-los, ja que es tracta de motion graphics i imatge real.

Seguidament, passem a la creació d'un *storyboard* i el disseny dels *motion graphics*, determinant els moments específics on apareixen els *motion graphics*.

Una vegada realitzada la gravació, es prepara la seqüència "Fleabag" amb utilització de màscares i s'exporta en .mxf i 4K per evitar la mínima pèrdua de qualitat i que l'encarregat del muntatge i colorista pugui continuar el seu treball. Realitzat el muntatge i una correcció de color final, el colorista procedeix a fer una exportació a màxima qualitat amb els gràfics tipogràfics incorporats, de nou ProRes XQ 4444 i l'incorpore al meu projecte d'After Effects, després de crear el disseny dels *motion graphics* a l'Adobe Illustrator. Utilitzant els fotogrames del videoclip real, s'exporta el projecte en format .svg per importar-lo a After Effects i disposar de totes les capes.

A partir d'aquest punt, procedim a animar els dissenys.

Una vegada realitzats els *motion graphics* realitzats amb Illustrator, es revisa i s'oculta el videomuntatge que tenim com a base, per tal d'exportar en ProRes 4444 XQ amb canal alpha. D'aquesta manera, el colorista pot incorporar-ho al muntatge, junt amb els grafismes tipogràfics i fer una última correcció de color.

Seguidament, el colorista incorpora els grafismes tipogràfics i els crèdits al muntatge i fa altra exportació a màxima qualitat i jo continue realitzant la rotoscòpia sobre el vídeo final.

Per acabar, l'última fase és, si és necessari, fer una última correcció de color sobre una capa d'ajust amb l'efecte Lumetri i exportar format mp4 i códec H.264 per a *Youtube*, fer una revisió, realitzar les modificacions convenientes i exportar el màster.

Més avant, s'especifiquen tots els processos de postproducció en referència als *motion graphics*.

Cal destacar que durant el disseny del *workflow* hem acordat còdecs, formats i resolució, per tal que la persona encarregada del muntatge i la correcció de color sempre tinga la millor qualitat.

3.2 Producció

A aquest punt hem d'emfatitzar que tant la gravació de la cançó com la del videoclip és portada a terme amb molt baix pressupost i pocs recursos.

Som els membres de l'equip els que hem adoptat tots els rols possibles.

A continuació, es fa una explicació breu, ja que el nostre projecte es centra sobretot en la preproducció i la postproducció, de com s'ha realitzat la gravació de cançó a l'estudi i del videoclip sense descriure molt amb tecnicismes.

3.2.1 Gravació de la cançó

Quant a la gravació del *single* "Todo Bien", es va realitzar de manera paral·lela al videoclip. Primerament, disposàvem d'una "*demo*" realitzada per Fede Rizzo i jo, amb la que podíem anar treballant la part visual.

El primer pas ha sigut planificar els dies i ordre de gravació. Un dels punts a favor és que al meu cas, no he de desplaçar-me, ja que l'estudi de gravació és a ma casa. El *software* amb el qual compta és Cubase 12, amb targeta de so Focusrite Scarlett 2i2, i un micròfon d'estudi cardioide, direccional Shure SM 7 B. Com que l'estudi no està insonoritzat, aquest tipus de micròfon ha sigut una avantatge, encara que per a les veus és més recomanable micròfon de condensador per obtenir detall, és molt bona opció.

Primerament, incorporem al programa Cubase 12 les pistes MIDI de bateria amb la mateixa configuració que la del projecte de Fede Rizzo amb Logic Pro. Seguidament, incorporem la pista del teclat i la guia de veu. En comptar amb bateria i percussió MIDI, això ha afavorit tot el procés de gravació. És a dir, com que no es tracta d'una bateria real, no hem necessitat microfonia ni sonoritzar a eixa dificultat. Així, la segona setmana de febrer, comence amb les variacions de ritme amb Aida Roca, bateria, percussionista i tècnica de so de "Pep el Botifarra" i "La Maria", utilitzant el mateix programa nomenat anteriorment.

Segonament, procedisc a la coordinació amb Valèria Fuster per compondre juntes les harmonies de veu, i fer una gravació guia perquè la resta de coristes puguin estudiar-la.

Seguidament, comptem amb Vicent Pons per gravar la línia de baix, per al baix no hem pogut utilitzar cap previ, ha sigut connectat directament a la targeta de so.

Continuem gravant cors amb Anne-lise Barbier, Alba Antelo i Valeria Fuster.

Una vegada totes les veus incorporades, junt amb Eduard Banyuls, componem amb un teclat, les melodies dels vents i procedim a gravar les melodies de trompeta amb Marc Martínez, tot açò, cantant la melodia i Marc escriu la partitura i les armonies per a saxòfon, alt, tenor i baríton.

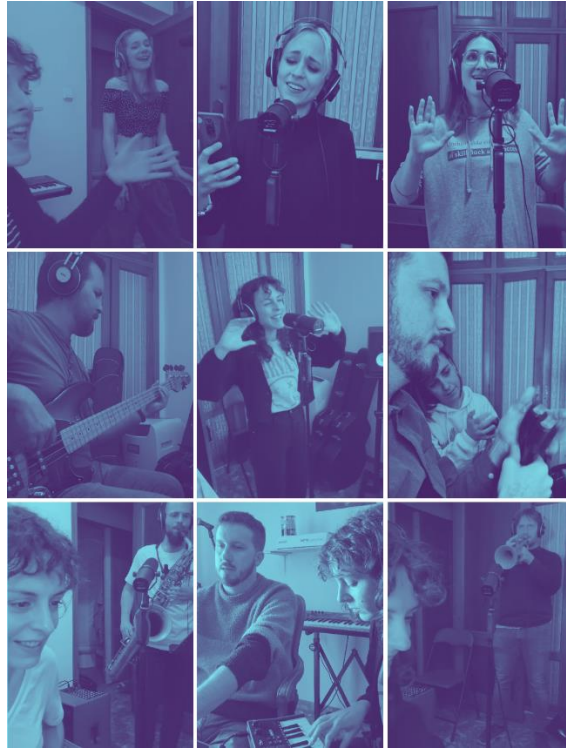
Una vegada gravada la trompeta i les partitures escrites, Cèsar Molina grava les melodies de saxòfon alt, tenor i baríton.

Seguidament, procedisc a gravar la meua veu i alguns cors.

Finalment, Aida Roca, Eduard Banyuls i jo, afegim percussió complementària.

Al cap i a la fi, la cançó compta amb aproximadament 60 pistes, compense una a una eliminant equalització, efectes i la panoramització per enviar-les a Alba Antelo i que continue amb la mescla i masterització.

El procés de gravació ha durat aproximadament 3 mesos per compatibilitat amb els treballs, estudis i distància de totes les professionals que hem format part del projecte, però finalment i dins de les limitacions tècniques, hem aconseguit un bon producte final.



Il·lustració 24 Gravació cançó "Todo Bien" (2024) de Karla Molina

3.2.2 Gravació del videoclip

Aquest punt fa referència al rodatge del videoclip. El més difícil d'aquest punt és fer coincidir els horaris dels músics amb els de l'estudi de gravació i els dies que teníem el material de la facultat. Per tant, els dies de gravació van ser dos dies, un matí a un estudi d'Alborai i una vesprada a l'Ullal de la Marjal de Gandia. Així i tot, un dels músics sols va poder gravar un dia, i el segon dia de gravació vam haver de buscar equip tècnic alternatiu i prestat, ja que el de la facultat no estava disponible.

Gràcies a la planificació del rodatge i en el meu cas, assajos del que havia de fer a cada seqüència, vam poder gravar tot el material de l'espai en blanc en 4 hores i mitja, sense haver de modificar el pressupost.

Durant els dies de rodatge també vam poder comptar amb Paco Sanchis, Aida Roca, Valèria Fuster i Anne-lise Barbier. Paco Sanchis es va encarregar de donar suport a Mar Tarragó com auxiliar de càmera i a mi a l'hora de dirigir i revisar *l'acting*.

Les coristes es van ocupar de *l'script*, la música, muntar i desmuntar quan no apareixien a càmera, i a banda, Aaron Segura també estava com a *gaffer*.

Entre totes ens vam ocupar de portar el material, attrezzo, menjar, etc.

Respecte a l'ordre de gravació, el primer dia vam gravar el final del videoclip, és a dir, la seqüència de la Marjal. Des del principi van sorgir problemes i vam aportar possibles sol·lucions. El principi de la seqüència de la Marjal és una mena de transició de l'estudi, la nostra bombolla, al món real. Aquesta transició estava pensada amb un tràvelling amb la *dolly*. Aquest tràvelling comença amb un primer pla meu amb un teló fotogràfic darrere i a poc a poc jo havia de ballar

de cara a la càmera mentre aquesta feia un zoom out i deixava veure a les coristes levant el teló i deixant al descobert la marjal.



Il·lustració 25 Fotografia del videoclip "Todo Bien"(2024) a la Marjal de Gandia per Aaron Segura.

El primer problema va ser que érem poques persones, ja que a eixa seqüència totes les coristes estaven davant de la càmera i sols comptàvem amb Aaron que estava aguantant un difusor i Mar manipulant la càmera i Paco ajudant amb el moviment. El segon problema va ser el terreny, costa molt de muntar el raíl sobre una superfície desigual, així i tot, vam procurar equilibrar fent-nos servir del que trobàvem. El tercer va ser que la llum era molt dura, jo em trobava a l'ombra i l'espai estava molt il·luminat. Com a solució vam utilitzar para-sol i filtre, però no podíem canviar d'objectiu. Açò va provocar prescindir de diversos plànols on una tela apareixia sobreexposada sense opció a recuperar.



Il·lustració 26 Foto del muntatge de càmera i dolly a la Marjal de Gandia

A banda d'això, el moviment amb la *dolly* no va ser el desitjat i vam haver de repetir-ho amb una càmera DJI Osmo Pocket que compta amb estabilitzador.

Així i tot, vam obtenir un bon resultat, com que Paco Sanchis també va gravar plànols amb el dron, entre les dues càmeres utilitzades es va sol·lucionar.

El segon dia de gravació va ser més intens, no disposàvem del material que volíem de la facultat i vam haver de demanar estabilitzador, 2 càmeres, equip d'il·luminació, etc. Necessitàvem transport per traslladar a l'equip professional, attrezzo i l'equip tècnic. Contàvem amb el meu cotxe i la furgoneta d'Aida Roca. Era important que tothom fora puntual, ja que el rodatge havia de començar a les 8h i deixar l'estudi a les 14h.

Des del meu punt de vista, va ser difícil actuar sense seguir l'ordre de la cançó i fent molts talls, però vam aprendre a com funciona un rodatge funcional, sobretot comptant amb què hi havia molts canvis de vestuari, de attrezzo i de maquillatge. Havíem de prioritzar i gravar primer tots els plànols als quals jo apareixia a soles i vestida de gris. Seguidament, totes les seqüències possibles a les quals aparegueren les coristes. Una vegada gravat la part "monocromàtica", vam procedir amb el moment del canvi de vestuari, on jo isc del plànol vestida de gris i torne a entrar vestida de color per al ball final.

L'última seqüència a gravar, va ser la seqüència "Fleabag", per canvi de vestuari, el més còmode era gravar-la l'última.



Il·lustració 27 Rodatge del videoclip "Todo Bien" (2024). Consultant el pla de rodatge i storyboard

Aquesta seqüència té una mica de dificultat, ja que cal gravar dues seqüències, l'actuació de fora de l'espill i l'actuació de dins de l'espill. Perquè es pogueren veure bé les dues reaccions, jo havia de moure sense tapar excessivament l'espill. És a dir, si gravàvem primer la "carla de fora" havia d'estar prop de càmera perquè en girar-me s'apreciara bé l'expressió, i quan gravàvem a la "carla de dins de l'espill" necessitàvem que jo m'acostara més a l'espill perquè el reflex fora més gran, sense tapar la imatge de dins de l'espill per tal que les màscares foren més senzilles de fer.

Per a aquesta seqüència vam necessitar unes 4 o 5 tomes, més per l'actuació que per la tècnica, i havíem de gravar tots els intents seguits de cada una dels dos personatges. Per això, abans de la gravació Paco i jo vam fer diverses proves anteriorment.



Il·lustració 28 Gravació videoclip "Todo Bien" (2024). Seqüència "Fleabag"

Finalment, a les 13:30h acabàvem de gravar i a les 14h eixíem de l'estudi. Com que vam comptar amb prou targetes SD, vam intercanviar el material aviat. Així doncs, continuem amb el punt 3.3 de postproducció digital.

3.3 Postproducció

En aquest apartat es descriu tot el procediment de la creació d'efectes i l'animació dels *motion graphics*.

El primer punt explica la utilització de màscares a la seqüència "Fleabag" per tal de simular que el reflex de l'espill es maneja de manera diferent, mostrant una conversa entre la persona reflectida i el reflex.

Al segon punt ens endinsem en la importació dels *motion graphics* dissenyats a l'Adobe Illustrator a After Effects i la seua animació, afegint l'aplicació d'efectes.

Per acabar, es descriu el procés d'animació *frame by frame* mitjançant la ferramenta pinzell d'After Effects per tal de crear animacions, línies cinemàtiques que exageren el moviment dels personatges, i contorns al voltant de les siluetes de les actrius.

Per començar el projecte d'After Effects de manera correcta, el primer que comprovem són els ajusts del projecte. Per a millorar el rendiment, el processament del vídeo per GPU de Mercury (CUDA) en el meu cas, és a dir, el de la targeta gràfica de la qual disposa el meu portàtil.

Comprovem també la profunditat de bits i que els ajusts de la composició siguin correctes i coincidisquen amb el vídeo amb el qual treballem.

Una de les opcions de les quals disposa After Effects és arrossegar el vídeo amb el qual anem a treballar a la icona de "composició" i el programa automàticament crea la composició amb les característiques del vídeo.

D'aquesta manera també ens assegurem que la composició té la mateixa durada que el clip importat.

A partir d'aquest moment, continuem amb la utilització de màscares amb After Effects.

3.3.1 Utilització de màscares amb After Effects

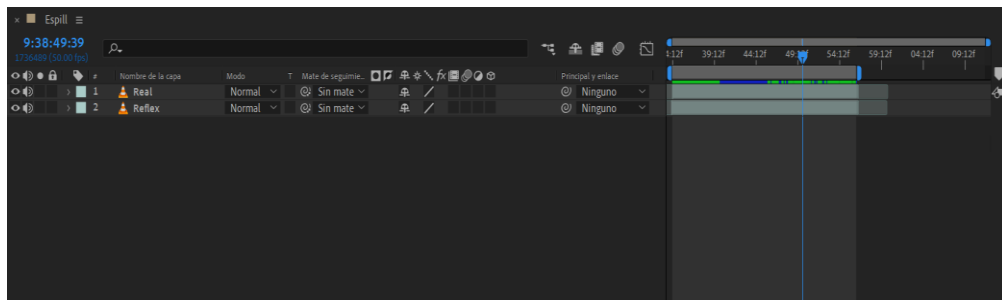
Aquest pas és previ a la finalització del muntatge. La persona encarregada del muntatge necessita la seqüència amb l'efecte afegit per tal de realitzar el muntatge.

D'aquesta manera, es disposa dels vídeos en brut de la seqüència en qüestió.

Les característiques dels vídeos són; UltraHD (3840 x 2160), 50 fps, píxel quadrat 1,00.

Importem els dos vídeos a la finestra de projecte, una vegada importats, arrosseguem un dels vídeos a la icona de composició i que aquesta adquireixi les mateixes característiques.

Seguidament, arrosseguem l'altre vídeo a la finestra de composició, i situem el vídeo on apareix la figura de l'actriu d'esquenes a càmera, damunt del vídeo del reflex.



Il·lustració 29 Imatge de la realització de màscares de la seqüència "Fleabag" on es mostra la finestra de composició.

Una vegada hem seguit aquests passos, el primer és canviar els noms, a aquest cas es nomena el vídeo que volem utilitzar d'esquena a la càmera "real" i el que volem utilitzar de la figura de l'actriu dins l'espill reflex.

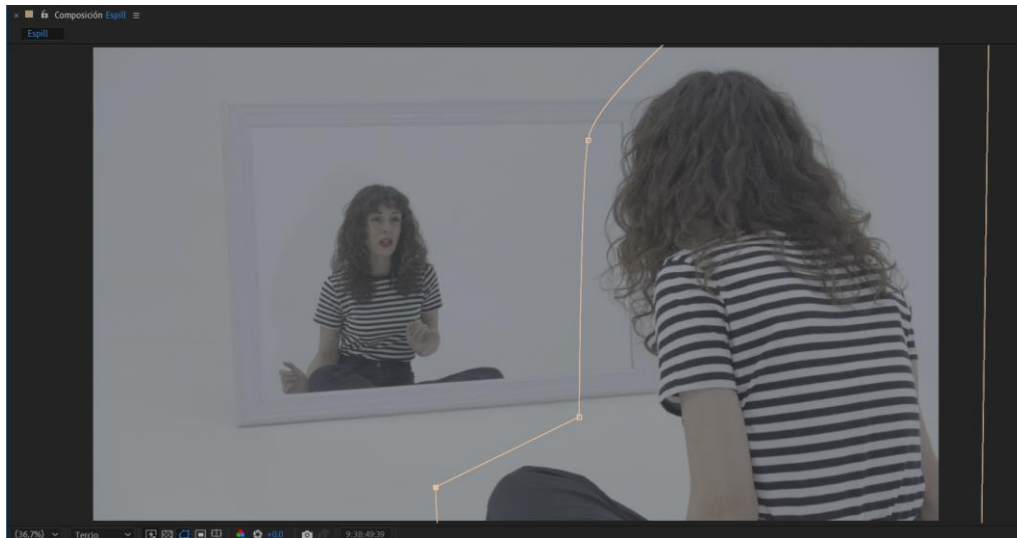
El següent pas és sincronitzar els àudios dels dos vídeos. Ens podem servir de la forma d'onda per fer coincidir els àudios, ja que es tracta d'un fragment de segons i sols dos vídeos.

Pel que fa a la realització de la màscara, seleccionem el vídeo nomenat "real" i seguidament, la ferramenta ploma. Ens desplaçem per la línia de temps i busquem el moment en el qual volem que es menegen de manera diferent. A partir d'aquest moment, podem començar a dibuixar la màscara sobre el clip "real".

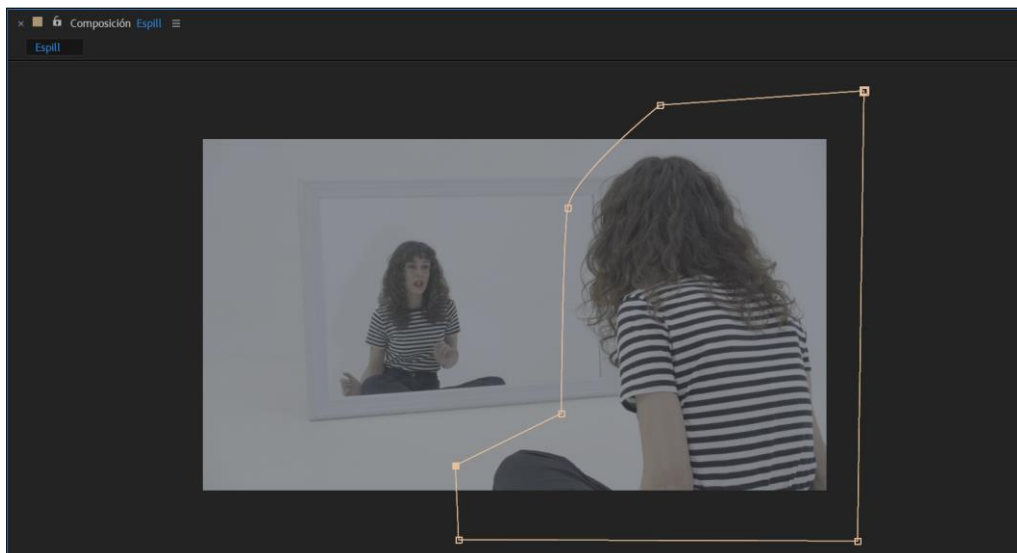
En el meu cas, m'he assegurat fotograma a fotograma. Per a passar de fotograma a fotograma, pressionem la tecla Cntrl i les fletxes esquerra i dreta.

Cal destacar o més bé recordar, activar l'opció de "mostrar màscares" al visualitzador de composició.

A partir d'aquest moment, comencem a dibuixar la màscara seguint el contorn de l'actriu d'esquena acabant als cantons drets fora del plànol, al primer fotograma sobre el qual anem a treballar. És important que la màscara tinga els nodes necessaris, ja que si té massa nodes, serà molt difícil anar modificant-la a cada fotograma. Seleccionant la ferramenta ploma, podem llevar nodes pressionant la tecla Ctrl i fent clic o afegir nodes pressionant la tecla Alt i fent clic.



Il·lustració 30 Fotograma escena “Fleabag” on s’observa l’icona de “mostrar màscara” activada en blau

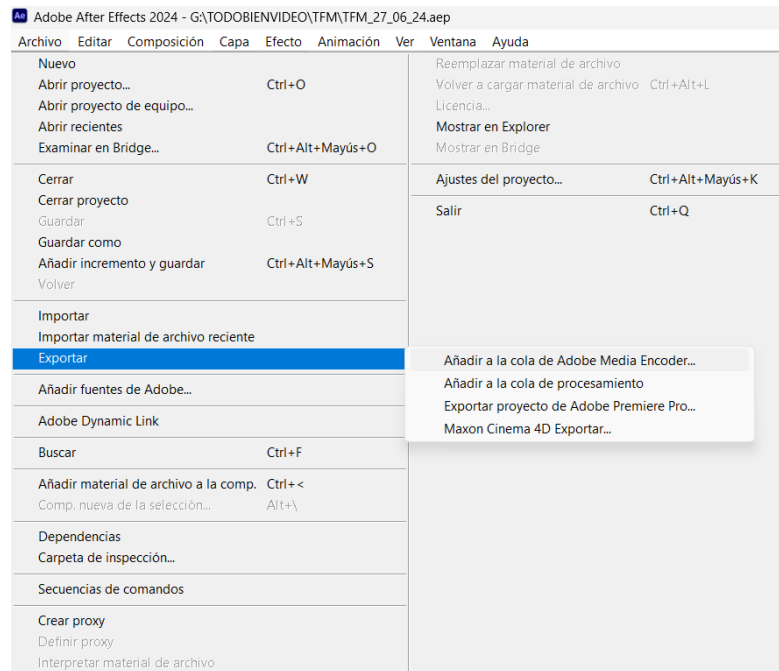


Il·lustració 31 Fotograma seqüència “Fleabag” on es mostra la forma bàsica de la màscara i el número de nodes.

També cal posar l'accent al fet de vigilar que les unions del marc de l'espill coincidisquen entre els dos clips i que la màscara no arribe a envair l'espai de la figura del reflex.

El següent pas ha sigut desactivar la icona de “mostrar màscara” del visualitzador de composició i comprovar que el resultat siga el desitjat.

En el moment que es detecta que no hi ha cap errada a la vista, el següent pas és l'exportació. Al menú superior d'After Effects seleccionem; Arxiu/ Exportar/ Afegir a la cua de Media Encoder.



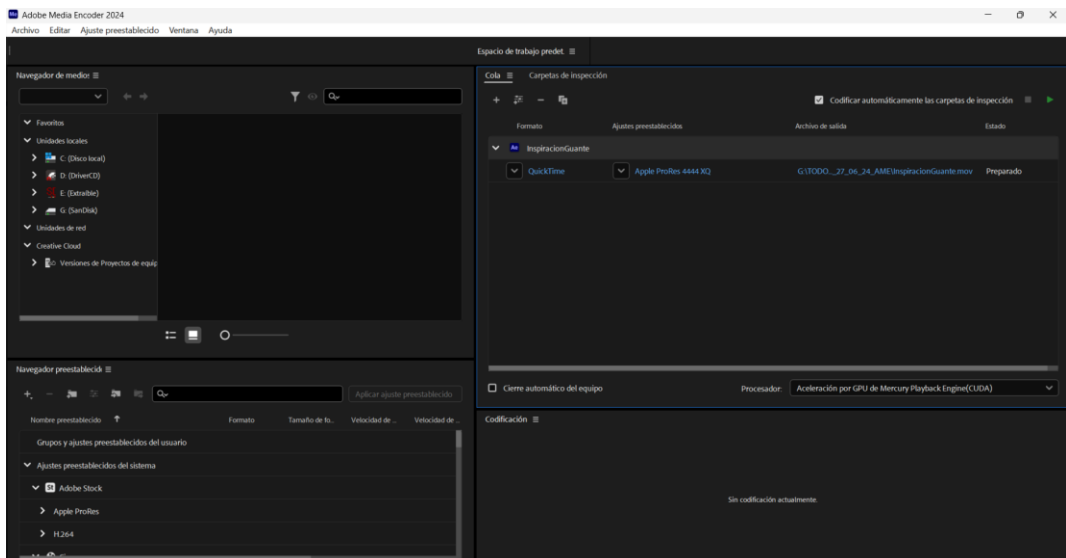
Il·lustració 32 Captura de pantalla. Menú d'After Effects

Una vegada s'obri el programa de Media Encoder, seleccionem la carpeta on volem que es faça l'exportació i es procedeix a triar el format i el còdec.

Primer apareix el format, fent clic a la fletxa que desplega el menú, es tria el desitjat, en aquest cas, i seguint el tipus de format acordat al *workflow*, triem "Quicktime". Després de triar el còdec "Quicktime", per defecte s'activa l'ajust preestablert de "Apple ProRes 4444 XQ con Alpha". En aquest cas triem "Apple ProRes 4444 XQ" ja que, de moment, no necessitem el canal Alpha.

Per acabar, dalt a la dreta, pressionem la icona de "play" per tal que l'exportació comence.

També realitzem una exportació en MXF, perquè la persona que realitza el muntatge, per la seua compatibilitat amb qualsevol sistema d'edició no lineal, i perquè té un ample suport de metadades.



Il·lustració 33 Captura de pantalla. Exportació al programa Adobe Media Encoder

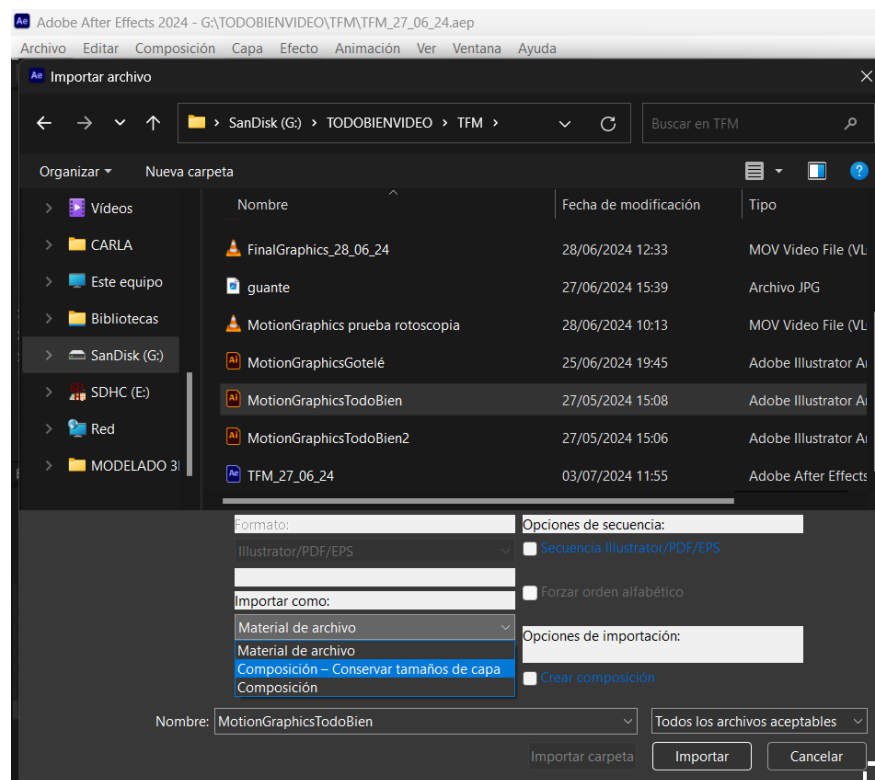
L'últim pas és enviar a la persona encarregada del muntatge el vídeo exportat perquè pugui continuar treballant.

A continuació, es descriu el procés d'animació dels dissenys creats a Adobe Illustrator.

3.3.2 Animació de Motion Graphics

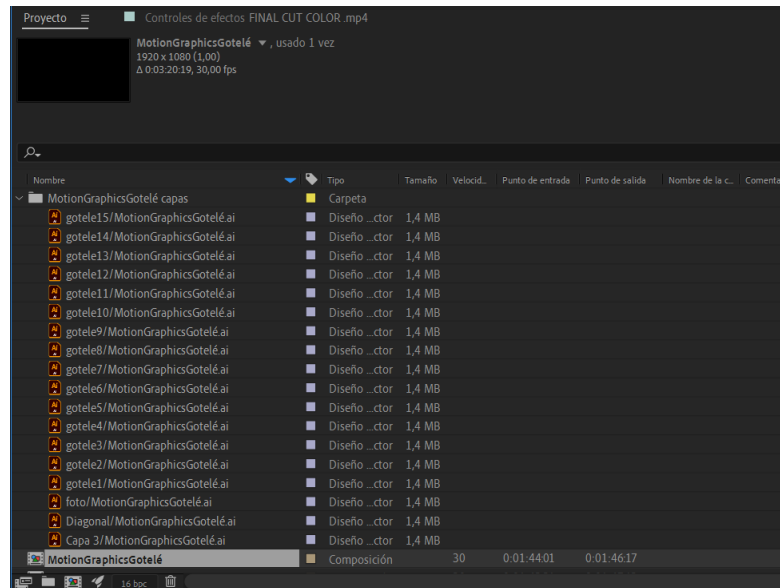
Per portar a terme l'animació dels *motion graphics* realitzats amb Illustrator al programa After Effects, el primer és importar l'arxiu exportat prèviament des d'Illustrator .svg. En aquest cas, cada il·lustració realitzada té un projecte individual, organitzat per capes. És a dir, per a cada seqüència es realitza un projecte per a cada disseny sobre el fotograma real del vídeo. D'aquesta manera, disposem de les capes de cada disseny al seu propi projecte d'Illustrator.

El següent pas és importar el vídeo final i l'arxiu .svg de la primera seqüència, nomenada inspiració, consisteix en diverses línies que realitzen un gir a la pantalla seguint la vista de l'actriu i a banda altra línia que dibuixa el contorn d'aquesta. Aquesta importació es pot realitzar des del menú superior; Arxius/ Importar/ Importar arxius, o bé Cntrl + I. És important que a l'hora d'importar l'arxiu .svg, seleccionem les opcions, importar com a composició preservant les capes. A partir d'aquest moment es crea una composició amb el nom de l'arxiu .svg i una carpeta amb totes les capes d'Illustrator a la finestra de projecte.



Il·lustració 34 Captura de pantalla del menú d'importació de .svg com a composició

A partir d'aquest moment es crea una composició amb el nom de l'arxiu .svg i una carpeta amb totes les capes d'Illustrator a la finestra de projecte.

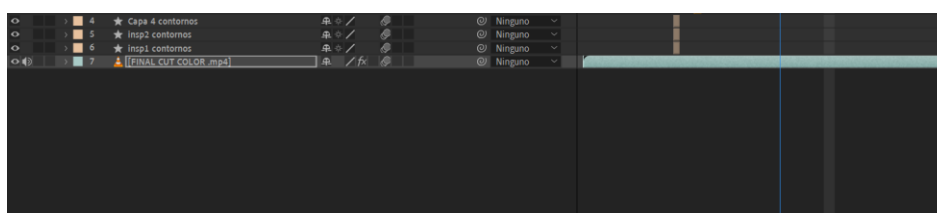


Il·lustració 35 Captura de pantalla. Exemple de la creació de carpeta amb capes i composició de l'arxiu .svg importat

D'aquesta manera podem treballar cada fragment del vídeo sense necessitat de tindre una sola composició amb totes les capes de tots els dissenys.

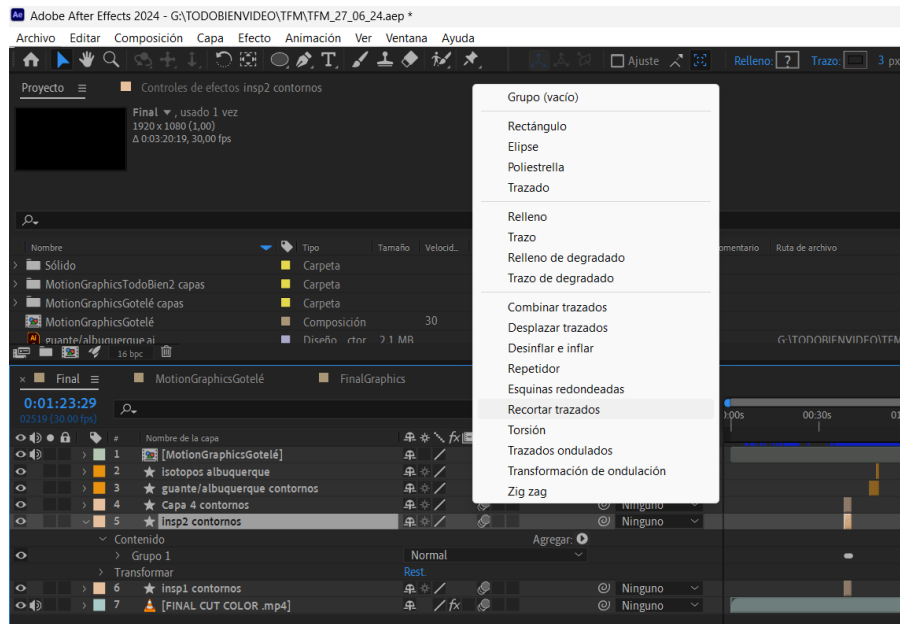
Una vegada creada la composició de la seqüència “inspiració”, es fa doble clic i s'obri a la finestra de composició. Oberta la composició, es troben totes les capes a mesura que les hem nomenat a Illustrator i en el mateix ordre. Seguidament, arrosseguem el vídeo final a la finestra de la composició i acurtem el vídeo pels costats fins que quede sols el fragment de la seqüència desitjada.

Per a poder treballar que aquestes línies es dibuixen i desdibuixen, necessitem convertir aquestes capes en capes de formes. Per a fer això possible, podem seleccionar totes les capes i amb botó dret; Crear/ Crear formes a partir de capa vectorial. Una vegada seleccionada aquesta opció apareix a la finestra de composició una nova capa de formes de cada capa d'Illustrator.



Il·lustració 36 Captura de pantalla. Finestra composició. Capa de formes diferenciada per una estrela

A cada capa de formes, desplegant la pestanya de contingut es disposa d'una opció a la dreta “agregar”, desplegada la fletxa del costat, s'ha afegit “retallar traçats” o en anglés “trim paths”.

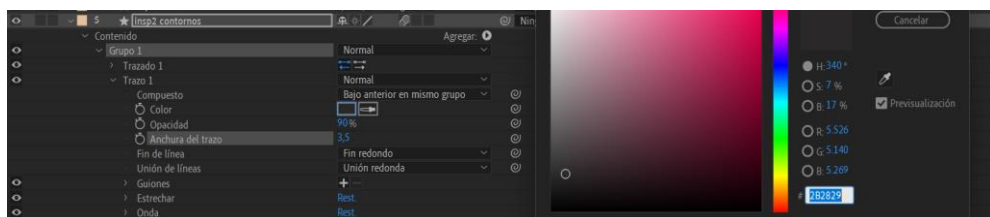


Il·lustració 37 Captura de pantalla. Menú de la pestanya "agregar"

A partir d'aquest moment apareixen quatre opcions amb diverses propietats dins del nom "grup 1" creat per defecte. Una d'elles és el "traçat 1", altra el "traç 1", "transformar: grup 1" i per acabar "retallar traçats". En l'opció de traç, s'ha canviat el color, en aquest cas el negre triat a la paleta de color, #2B2829.

D'altra banda, s'ha baixat l'opacitat a un 90% i l'ample de traç a 3,5.

A les propietats de "fi de línia" i "unió de línies", s'ha triat l'opció de "fi redó" i "unió redona".



Il·lustració 38 Captura de pantalla de les propietats del traç i el color.

Continuant amb la mateixa capa de formes que hem modificat, a l'opció de "retallar traçats" hem animat l'opció d'inici i fi, fins a aconseguir que la línia anara apareixent d'esquerra a dreta i alhora desapareixent pel final del traç, de manera coordinada amb el moviment de l'actriu. Per això s'han triat els moviments del cap i ulls de l'actriu i s'ha animat l'inici i el fi de tal manera que la línia passara per davant.

Una vegada creats els *keyframes*, en aquest cas, tres *keyframes* a cada propietat, s'ha fet clic dret sobre el *keyframe* desitjat i s'ha seleccionat l'opció, assitent de fotogrames clau i acceleració suau, perquè al final desaparega més de pressa. Dins de la finestra de composició, a les icones superiors situades a la dreta, s'ha accedit a l'editor de gràfics per tal de manipular la velocitat i els *keyframes* mitjançant les corbes de velocitat i els beziers per aconseguir un moviment més fluit.

Seleccionant la “forma 1”, des de l’opció d’agregar, s’ha afegit l’opció de “traçats ondulats” o “wobble”. Aquesta opció permet que la línia s’ondule i tremole, creant més sensació de moviment.

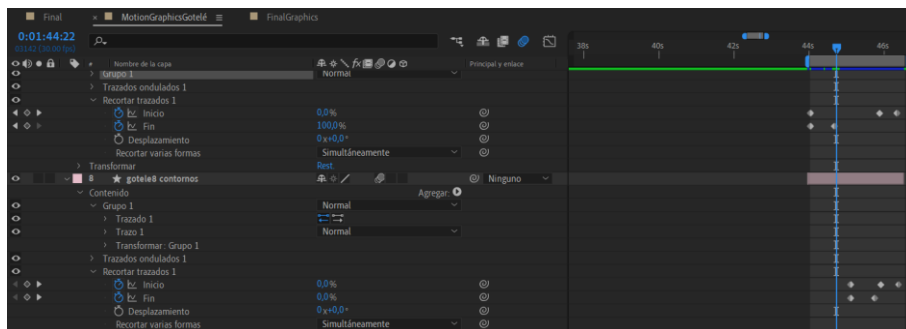
A les seues propietats, s’ha canviat la grandària per tal de respectar al màxim la forma inicial. Es busca una línia tremolosa, però suau, per tant, l’opció de grandària està a 10, el detall a 5 i la propietat de punts en l’opció suau.

El següent pas consisteix a agregar a les altres capes les opcions de “traçats ondulats” i “retallar traçats”. En lloc de tornar a fer les animacions de nou i la selecció de canvis, des de la primera capa modificada entrem primer a les opcions de “traç 1” i seleccionem sols les propietats canviades. Utilitzant els comandos Ctrl + C, es copien les propietats i seleccionant les mateixes propietats a les altres capes, s’utilitza el comando Ctrl + V per pegar les propietats a la resta de capes.

Seguidament, s’ha fet el mateix procediment amb “traçats ondulats”.

En el cas de l’animació de l’inici i el fi de “retallar traçats”, per poder copiar-la i enganxar a les altres capes, és necessari seleccionar les dues opcions i tots els *keyframes*, i tindre el cursor de la línia de temps en el moment en el qual s’afegeix l’animació a les altres capes.

En aquest cas, s’han desplaçat relativament per tal d’evitar un moviment mecànic en el qual totes les línies estigueren animades de la mateixa manera, intentant crear un moviment més fluid i natural.



Il·lustració 39 Captura de pantalla on s'aprecia la diferent posició dels keyframes a cada capa

Al projecte hi han bàsicament tres il·lustracions realitzades amb Illustrator.

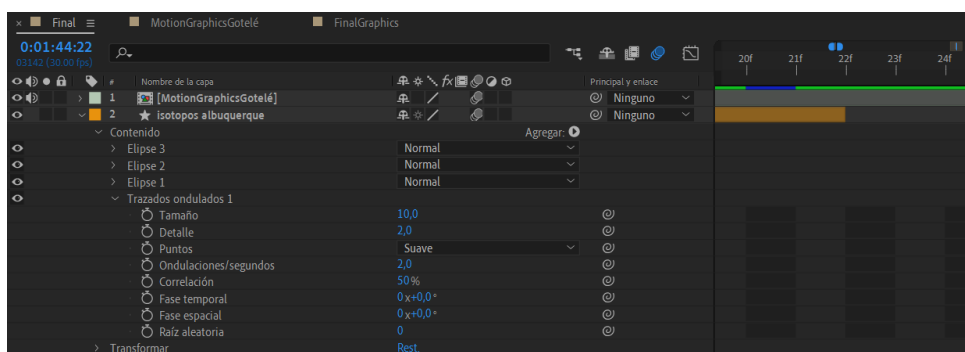
La primera és l’anteriorment explicada, nomenada “inspiració”. La segona és “guant Albuquerque”, aquesta fa referència al vers de la lletra “pero tampoco pasa nada si ahora pienso en Albuquerque”. La il·lustració és un guant que porta el personatge dels Simpson, Homer, durant un partit dels isòtops d’Albuquerque i consta simplement d’una capa, ja que és dibuixada amb línia contínua. L’animació és exactament seguint els mateixos passos que amb la ja explicada, amb una diferència al final. Aquesta il·lustració està pensada perquè romanga més temps a la pantalla i es desdibuixi més ràpidament, per tant, els dos últims *keyframes* estan més pròxims entre ells.

Una altra diferència és que no ha sigut necessari importar com a composició, ja que es tracta sols d’una capa, i accedint a la carpeta de la finestra de projecte s’ha arrossegat a una de les composicions que menys capes té.

La tercera és la nomenada “gotelé” i també s’utilitza el mateix procediment que amb la primera, però consta de moltes capes a manera gargots de diferents

grandàries. Cada gargot està animat de manera individual, realitzant modificacions als *keyframes* per tal que no aparegueren tots alhora. Alguns dels gargots apareixen o comencen a aparèixer quan la mirada de l'actriu coincideix amb la seua situació, i finalment de desaparició del traç d'aquests, és realitzada igual que a la seqüència del guant.

D'altra banda, tornant a la seqüència del guant, s'observa el logotip dels Isòtops d'Albuquerque. Aquest s'ha realitzat directament des del After Effects a partir de capes de formes amb la ferramenta el·lipse. Modificant la rotació i l'ample de cada el·lipse, es forma el logotip. A aquest logotip se li agrega sols “*wiggle*” o “traçats ondulats” i simplement apareix i desapareix.



Il·lustració 40 Captura de pantalla. Contingut del logotip dels isòtops d'Albuquerque

Finalment, una vegada realitzades les dues composicions, la primera “inspiració” amb el “guant d'Albuquerque” i la capa del logotip dels isòtops i la segona composició nomenada “gotelé”, s'ha creat una nova composició, és a dir, precomposició. Dins d'aquesta composició, s'ha agregat el vídeo definitiu i les dues composicions nomenades anteriorment, per tal de començar a fer animacions *frame by frame* amb la ferramenta pinzell d'After Effects.

Cal saber, que a les composicions de les il·lustracions podem ocultar i silenciar la capa dels vídeos, ja que la nova composició o composició final compta amb la mateixa durada, i les il·lustracions apareixen automàticament al fragment desitjat del vídeo.

És molt important activar als *motion graphics* el *motion blur*. Aquesta opció difumina el grafisme generant naturalitat.

A partir d'aquest moment, donem pas a l'apartat on s'explica com s'han realitzat les animacions fotograma a fotograma amb l'efecte pinzell.

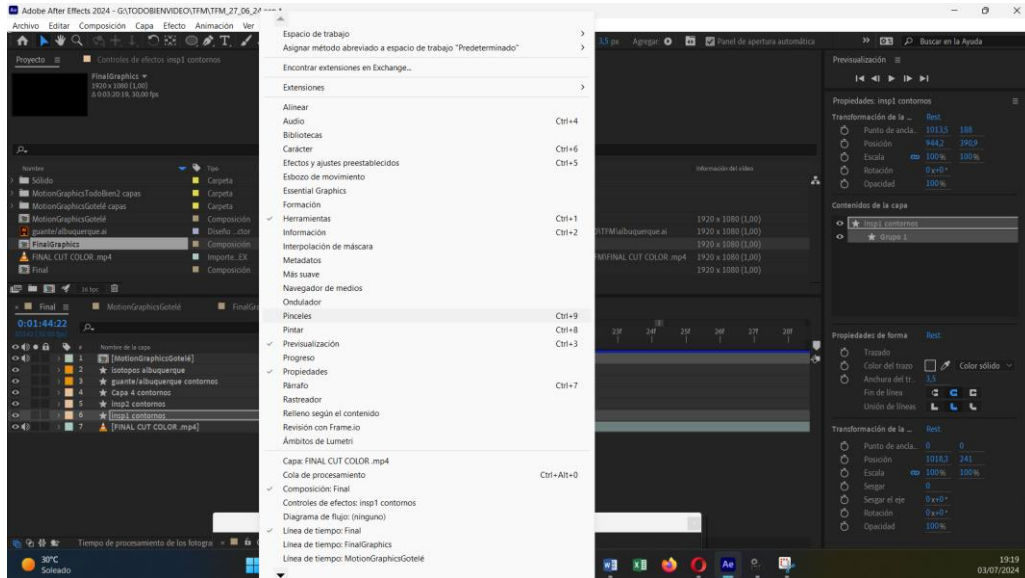
3.3.3 Efecte pinzell. Animació *frame by frame*.

En aquest apartat es descriu la realització de l'animació fotograma a fotograma amb la ferramenta pinzell d'After Effects.

Aquest efecte s'utilitza per a complementar els altres *motion graphics*. En un inici es planteja per seguir els contorns del final i algunes línies cinemàtiques a color, però durant el procés, resulta interessant afegir també animacions de línia amb el pinzell per tal d'emfatitzar els moviments de les actrius i també aportar detalls còmics. En adoptar el caràcter de còmic amb les línies cinemàtiques a manera d'*stop-motion*, es crea un ambient més distés.

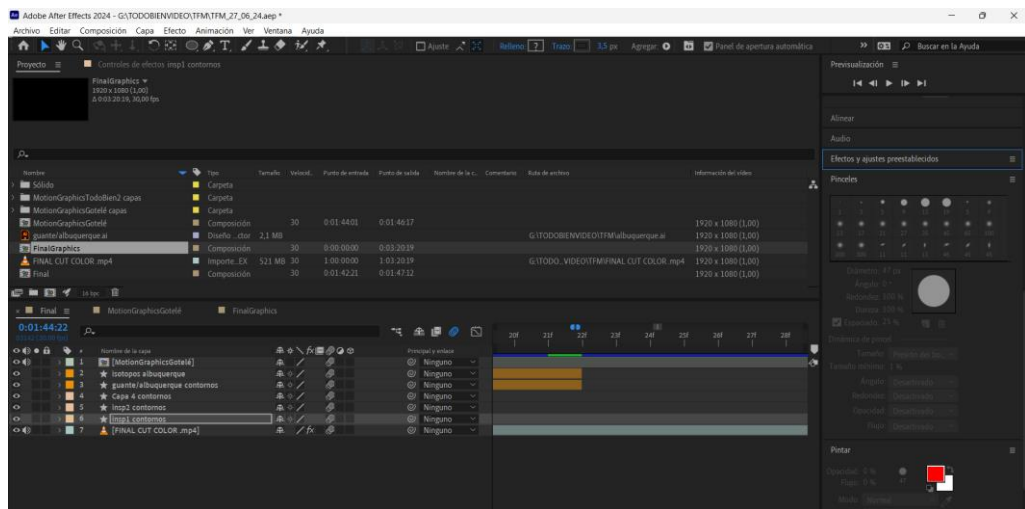
Aquest efecte es realitza directament sobre el vídeo en qüestió.

Per afegir aquest efecte, abans de començar, cal activar la visualització del panel “pintar” i la de “pinzells”. Per això, s’accedeix a l’apartat del menú superior, “ventana” o finestra, i es fa clic a la part esquerra per activar la visualització dels panells.



Il·lustració 41 Captura de pantalla. Menú activar visualització de panells

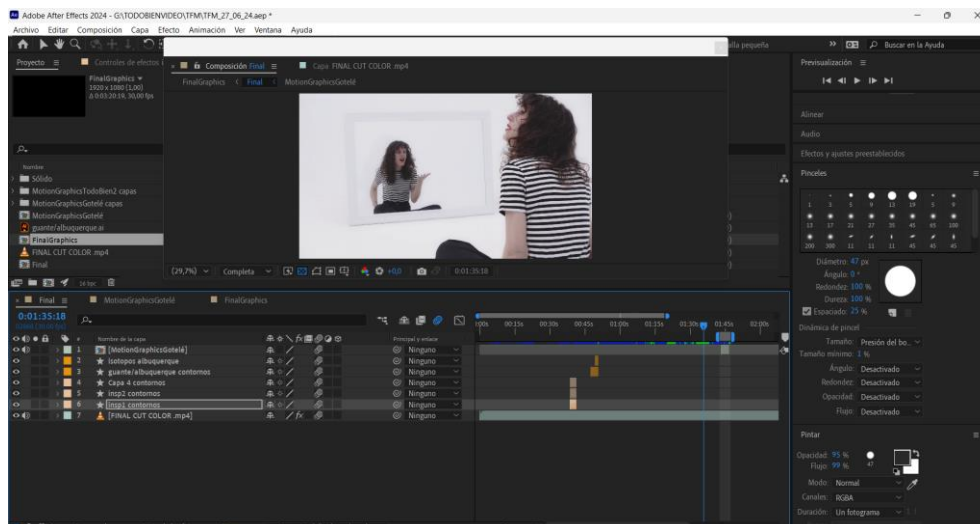
Una vegada activats els dos panells apareixen a la dreta de l’espai de treball. Mentre no tinguem seleccionada la ferrament de pinzell, es mantenen desactivats.



Il·lustració 42 Captura de pantalla on es pot observar a la dreta que els panells de pinzells i pintar estan desactivats si la ferrament pinzell no està seleccionada

El següent pas és seleccionar el vídeo i activar la ferrament de pinzell fent clic al panell de ferramentes de la barra superior.

En aquest moment els dos panells de la dreta s’activen i ja es pot triar el tipus de pinzell i propietats.

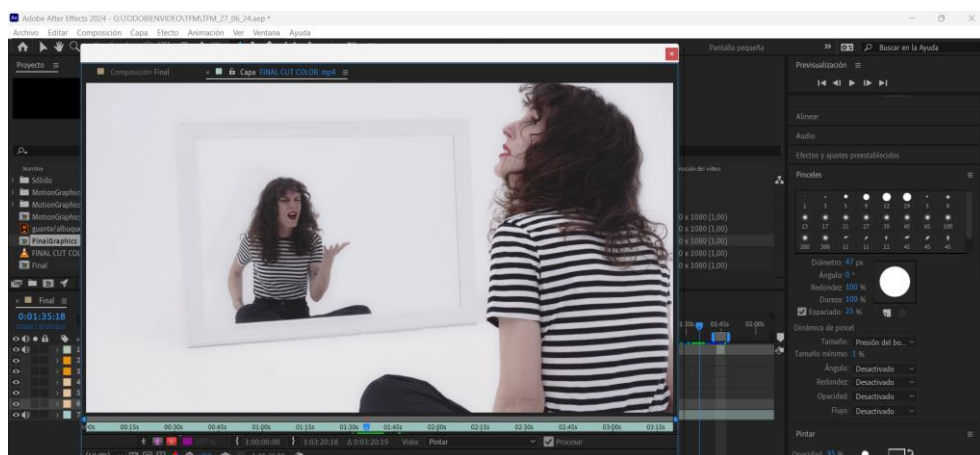


Il·lustració 43 Captura de pantalla dels panells de pinzell i pintar activats

La configuració de pinzell que s'observa a la il·lustració 43, és la triada per a la transició amb gargots.

Perquè la ferramenta de pinzell funcione, és necessari fer doble clic en el vídeo.

D'aquesta manera s'obrirà la finestra de visualització de capa. Si s'intenta utilitzar el pinzell a la finestra de visualització de composició, no es veu cap traç ni pinzellada.



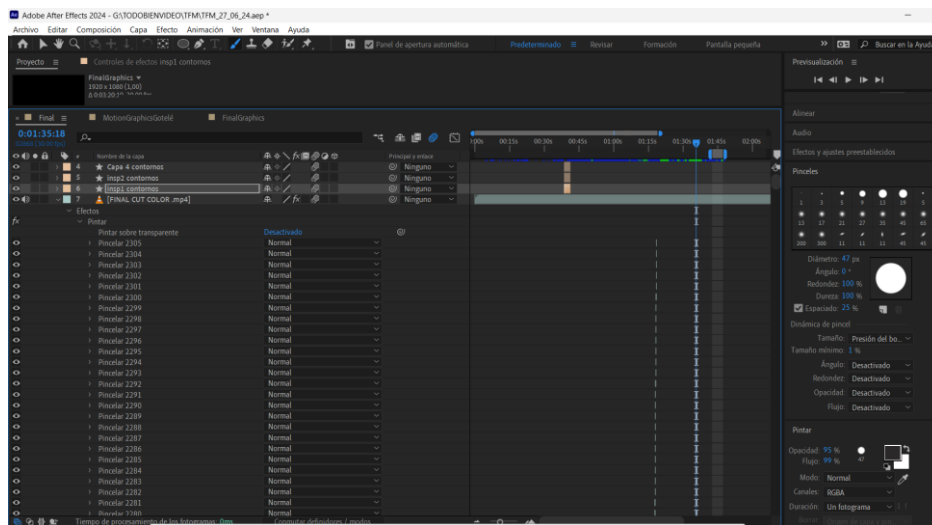
Il·lustració 44 Captura de pantalla de la finestra de visualització de capa

A partir d'aquest punt, ja es pot començar a dibuixar. En el meu cas, he seleccionat l'opció de duració d'un fotograma, per tal de poder dibuixar fotograma a fotograma, és a dir, el dibuix realitzat en un fotograma anterior no apareix al següent fotograma, d'aquesta manera es genera un moviment de traç inestable i que tremola.

Per poder passar d'un fotograma al següent i viceversa, una bona opció és utilitzar les tecles Cntrl + les fletxes esquerra i dreta i es pot desplaçar el temps, fotograma a fotograma.

En el moment que es comença a dibuixar, apareix s'incorpora l'efecte pintar al vídeo.

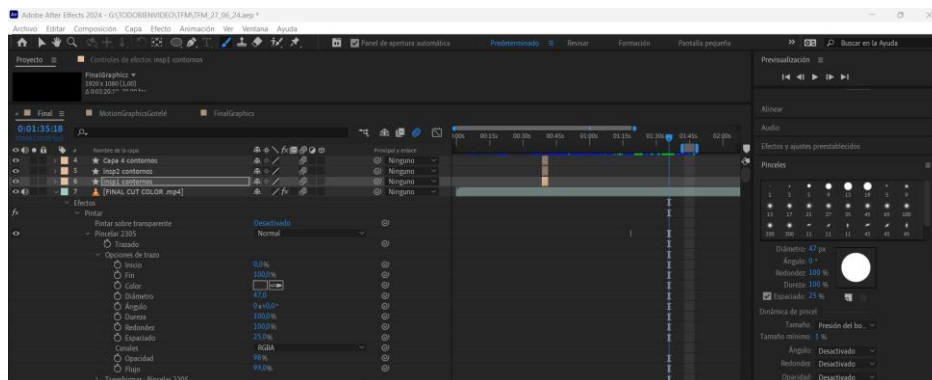
A la finestra de composició, desplegant la pestanya del vídeo, apareix l'efecte pintar i a partir d'aquest moment van apareixent totes les pinzellades que anem realitzant.



Il·lustració 45 Captura de pantalla. Mostra pinzellades de l'efecte pintar.

En la il·lustració 45 s'observen totes les pinzellades realitzades al projecte molt avançat.

Desplegant cada pestanya estan les opcions de traçat i l'opció de transformar. És a dir poder modificar les propietats i també animar-les.



Il·lustració 46 Captura de pantalla. Propietats de cada pinzellada

En el cas d'aquest projecte sols s'ha modificat el diàmetre i el color.

És un efecte laboriós, ja que si 30 fps és un segon, són molts dibuixos per tal de fer una animació fins a veure si el resultat final és el desitjat, però alhora és un treball molt gratificant, i normalment el resultat és de bona qualitat.

Al punt següent d'aquesta memòria es procedeix a exposar les conclusions d'aquest projecte.

4. Conclusions

Amb la realització d'aquest treball, tant la gravació de la cançó, com la realització del videoclip he pogut arribar a diverses conclusions a nivell personal i professional.

En referència a la consecució dels objectius marcats a aquest projecte, la idea de crear un videoclip com a promoció de la meua primera cançó s'ha portat a terme i comptem amb un bon resultat, però quan parlem d'un procés creatiu, sempre fa la sensació que mai està acabat i que es pot millorar.

Com que l'estrena de la cançó i el videoclip està programada per a setembre, hi ha temps de fer les millores que es consideren. Així i tot, ha sigut molt gratificant materialitzar una idea que en principi no sabíem si anava a funcionar, i veure com a poc a poc anava agarrant forma.

Tot l'equip hem tingut moments d'inseguretat a l'hora de plantejar idees als àmbits corresponents de cadascú, però hem fet un bon treball i seqüències, escenes, efectes, que pensàvem que igual no funcionaven, han funcionat millor del que esperàvem.

És clar que el treball en equip en alguns moments és difícil, però hem sabut ser suport entre nosaltres i materialitzar una idea.

En referència als objectius secundaris, i analitzant el resultat del primer, aconseguir un bon resultat de la interacció de la imatge real amb els *motion graphics*, també estic satisfeta amb el resultat i encara investigaria més en la possibilitat de crear diferents traços i sobretot, en com animar-los, ja que encara tinc la sensació que es podria donar més caràcter als *motion graphics*. De tota manera, ha sigut un procés d'aprenentatge molt satisfactori i nou en alguns aspectes. En referència a la utilització de la ferramenta pinzell, estic molt contenta amb el resultat. Sí que és cert que, al tractar-se d'un tipus d'animació fotograma a fotograma, per a mi seria interessant experimentar més amb els principis bàsics d'animació tradicional, però tot açò provoca en mi molta més motivació per continuar descobrint i aprenent.

En referència a realitzar una reinterpretació dels anys vuitanta mitjançant el cromatisme als *motion graphics*, ha sigut interessant fer una recerca entre moltes possibilitats. La veritat és que volíem els colors saturats que representen als vuitanta com el verd menta, morat, fúcsia, groc, però ometent el neó que s'utilitzava a aquella època, donant un toc més actual i considere que ha sigut una paleta de color encertada, sobretot al final a l'espai en blanc i a la marjal també utilitzant sobre tot el morat, el blanc i el negre, comptant que l'espai és verd.

En definitiva, considere que els *motion graphics* sí que creen dinamisme i han servit com a reforç narratiu, però pense que amb relació a la seua integració, haguera sigut interessant fer un prova de ficar l'efecte difuminat del principi a tot el conjunt o directament prescindir d'ell, ja que fa la sensació que els grafismes són més nítids que la imatge en si. D'altra banda, m'agradaria fer la prova de saturar un poc més els colors de la imatge, per aconseguir un efecte tecnicolor i veure com s'integren els *motion graphics*.

Respecte als recursos tècnics per a la realització d'aquest projecte, els programes avancen a un ritme en el qual cada vegada necessiten millors processadors i targetes gràfiques. En el meu cas és necessari renovar el meu equip de treball per poder continuar utilitzant-los.

Mitjançant la realització del videoclip en grup, hem aconseguit realitzar un videoclip de molt baix pressupost i aconseguir un bon resultat.

Una de les dificultats que vam superar, va ser la incompatibilitat de programes en algunes ocasions, per tant, vam haver de refer el *workflow* en diverses ocasions i açò ha allargat tot el procés de postproducció. No era possible compartir els projectes sense realitzar una exportació, i no hem pogut treballar en tot moment amb una qualitat òptima. D'altra banda, hem après a solucionar aquests problemes, ser resolutius i arribar a la data límit.

La veritat és que haver realitzat un videoclip entre cinc persones i amb poc de material assumint que tal vegada era un projecte un poc ambiciós amb relació als recursos de què disposàvem, és molt gratificant. I treballar en grup sempre és enriquidor, ja que una idea inicial, pot evolucionar de diverses maneres i és interessant experimentar en elles i fusionar-les.

D'altra banda, el final del videoclip s'ha fet servir d'un espai natural, la Marjal de la Safor, en perill a causa del projecte Ohai Gandia, la construcció d'un càmping d'alt standing. Un projecte que alteraria un ecosistema divers, mitjançant la pròpia construcció del càmping i a banda noves carreteres per al seu accés.

Per tant, en aquest moment era important la visibilització d'aquest espai natural.

Per acabar, haver desenvolupat aquest projecte, tant la cançó, com el videoclip, ha sigut una superació personal. És clar que el missatge principal és la superació d'un bloqueig creatiu, però també és una reivindicació per aquelles dones que fa molts anys que estan al món de la música i sempre han estat en segon pla, acompanyant, inspirant, però no creant. Aquelles dones que per moure's en un ambient hostil on predominava la desigualtat de gènere han deixat el món de la música o no s'han vist capaces de crear la seua pròpia música. Que s'han vist superades per la exigència cap a elles per poder formar part d'una banda en la que la resta de membres eren homes. Aquesta cançó i videoclip vol animar a totes eixes dones a reprendre o continuar el seu camí dins de l'entorn musical, a desfer-se del síndrome de la impostora.

En conclusió, sent una gran satisfacció pel resultat d'aquest projecte i ha sigut una motivació a continuar tant al món de la música com al món audiovisual i de postproducció.

5. Referències

- A-Ha. [a-ha]. (2010, 6 de gener) *Take On Me* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>
- Alba Bla (s.f). *Alba Bla, creadora desde el cora*. Alba Bla. <https://albabla.com>
- Almácor. [RTVE Música]. (2024, 3 de febrer) *Brillos Platinos* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=INju78tDGco>
- Alonso Valdivieso, C. (2016). Qué es Motion Graphics. *Con A de Animación*, 6, 104-
. <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799>
- Caston, E. (2020). *British music videos 1966-2016 : genre, authenticity and art*.
Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9781474435338>
- Caldas, S. (2021). *La paleta perfecta para diseño gráfico e innovación :
combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales*. Promopress.
- Citizens. [Citizens!]. (2015, 2 de febrer) *Lighten Up* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=lc11e4CeWMw>
- Collier, J. [Jacob Collier]. (2023, 14 de juliol) *WELLLL* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=4lSqCdA2yAI>
- Diablo, D. [Don Diablo]. (2017, 14 de juny) *Save a Little Love* [Vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=k4LphhTa_xg
- Díez Cámara, N. (2018). *Estudio de la técnica Motion Graphics en los videoclips
actuales*. Universitat Politècnica de València.
- Dire Straits. [Dire Straits]. (2010, 23 de febrer) *Money for nothing* [Vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=wTP2RUD_cL0
- Gabriel, P. [Peter Gabriel]. (2012, 24 de setembre) *The Sledgehammer* [Vídeo].
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q>
- Larsson, Z. [Zara Larsson]. (2015, 1 de juliol) *Lush Life* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=tD4HCZe-tew>
- Lawrence, C i G. [Lawrence]. (2018, 6 de setembre) *Make a Move* [Vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=6HZ_D8J6ONA
- Lawrence, C i G. [Lawrence]. (2021, 2 de juliol) *Don't lose sight* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=VMs-l9Hru-l>
- Lawrence, C i G. [Lawrence]. (2020, 20 de març) *The Weather* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=qxNtk5e-Knc>
- López, A. (s.f). *De tripas aerosol, murales*. De tripas aerosol.
<https://detripasaerosol.com/murales/>

Merk. [Merk]. (2017, 30 de març) *I'm Easy* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=TMbRJS3KFNw>

Queen. [Queen Official]. (2013, 15 d'octubre) *Innuendo* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=g2N0TkfrQhY>

Sadness, C. [Carlos Sadness]. (2015, 18 de desembre) *Groenlandia* [Vídeo].
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=cbj6-ahjQtQ>

Sinobas Pascual, N. (2020). *La España Vacuada: diseño ilustrativo y creación de vídeo mediante la técnica de motion graphics*. Universitat Politècnica de València.

The Crips. [wichitarecordings]. (2006, 28 d'agost) *Mirror Kissers* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=GzqZborBWtA>

6. Annexes

6.1 Anexo 1 al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster

Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

| Objetivos de Desarrollo Sostenibles | Alto | Medio | Bajo | No procede |
|---|------|-------|------|------------|
| ODS 1. Fin de la pobreza | | | | X |
| ODS 2. Hambre cero | | | | X |
| ODS 3. Salud y bienestar | | | | X |
| ODS 4. Educación de calidad | | | X | |
| ODS 5. Igualdad de género | X | | | |
| ODS 6. Agua limpia y saneamiento | | | | X |
| ODS 7. Energía asequible y no contaminante | | | X | |
| ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico | | | X | |
| ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras | | X | | |
| ODS 10. Reducción de las desigualdades | | X | | |
| ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles | | X | | |
| ODS 12. Producción y consumo responsables | | | X | |
| ODS 13. Acción por el clima | | X | | |
| ODS 14. Vida submarina | | X | | |
| ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres | X | | | |
| ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas | | X | | |
| ODS 17. Alianzas para lograr objetivos | | X | | |

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

El TFM en qüestió tracta del disseny i integració de *motion graphics* en un videoclip, però també engloba la composició d'una cançó i la realització del videoclip.

Tant la cançó com el videoclip alberguen missatges relacionats amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible.

D'una banda s'identifiquen els ODS més rellevants, sent aquests ODS 5, ODS 15 i ODS 17.

La cançó busca promoure la igualtat de gènere en l'àmbit musical, ja que se centra en mostrar un bloqueig creatiu, que encara que no es mostre de manera implícita, es tracta d'un bloqueig creatiu per assumir un rol secundari en el món de la música a causa de les desigualtats cap a la dona en eixe àmbit i com eixes desigualtats deriven en falta d'autoestima i confiança en si mateixes.

La protagonista principal, afronta eixe bloqueig creatiu gràcies a la sororitat entre dones músics que l'envolten. Aquestes dones que l'acompanyen, poden donar a entendre que

són les “muses” de la cantant, però en realitat es tracta d'artistes que creen els seus propis projectes, d'amigues que l'acompanyen durant el seu procés de “curació”.

En aquest videoclip també es reivindica com durant anys s'ha assignat a la dona el paper de “musa” que proporciona la inspiració, i si la inspiració no arribava, era culpa de la “musa” que no apareixia en el moment adequat. Eixes muses que han estat a l'ombra de figures masculines importants, i que moltes vegades es tractava de dones igual de preparades, que també guiaven des del seu criteri professional i aportaven coneixement als projectes, però que mai apareixia el seu nom en el resultat final.

L'objectiu és empoderar a totes aquelles dones que s'han trobat amb obstacles en el món de la música a causa de ser dona i que per això no s'han atrevit a crear les seues pròpies cançons.

En referència a la realització del videoclip, la protagonista es troba en tot moment “tancada” o passejant per un espai en blanc, la seua pròpia ment, durant el bloqueig, però quan aquest bloqueig desapareix gràcies al suport entre dones, l'espai en blanc desapareix i apareix la claredat mental i la realitat, una realitat positiva.

Aquesta realitat s'expressa amb un espai natural, L'Estany de la Perla, continu a l'Estany de l'Ullal, un dels brolladors que formen part de La Marjal de Gandia.

Ací és on el projecte s'alinea amb els objectius ODS 15 i ODS 17, és a dir, la Vida d'Ecosistemes Terrestres i Aliances per a aconseguir objectius. La intenció és donar visibilitat a aquest espai natural amenaçat pel projecte Ohai Gandia, on es proposa ocupar 188.707 metres quadrats per a la construcció d'un “glamping”, un camping d'alt standing.

Espai protegit, Lloc d'Interés Comunitari i Zona d'Especial de protecció per a les Aus. El projecte Ohai Gandia es planteja com un “Ecoresort” però diverses plataformes, associacions ecologistes, reivindiquen que qualsevol tipus de construcció en el paratge afectaria la seua biodiversitat, i fins i tot s'ha emportat al Parlament Europeu per part de la coordinadora autonòmica de Podem. D'altra banda, el projecte Ohai Gandia també planteja la creació de diversos accessos mitjançant l'ampliació de camins per a l'accés als turistes.

En conclusió, aquest videoclip està a favor de visibilitzar La Marjal de Gandia i utilitzar polítiques de protecció del medi ambient en lloc de construir espais de luxe que puguen perjudicar la seua biodiversitat i de l'aliança i la col·laboració per a enfrontar el desafiament comú amb organitzacions ambientals i la comunitat local.