



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

When the light takes us: Producción de un tráiler animado
en 2D para un álbum musical.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: García Hernández, Clara

Tutor/a: Meneu Oset, Juan Ignacio

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

En este proyecto, nos enfocaremos en la creación integral de un tráiler animado en 2D para el álbum *When the Light Takes Us* del grupo musical Staring. El proceso comenzará con la construcción de una narrativa sólida, plasmada tanto en el storyboard como en la animática, que explorará los temas de la rutina y la soledad. Se llevará a cabo la elaboración detallada de los diseños de personajes y fondos para garantizar una representación visualmente rica. El trabajo incluirá la producción completa de la animación, seguida por la postproducción, donde se realizará la sonorización y mezcla para lograr una pieza audiovisual completa y envolvente que capture la esencia del álbum de manera impactante.

PALABRAS CLAVE:

Animación 2D, Vídeo musical, Narración visual, Storyboard, Animática, Producción.

ABSTRACT

In this project, we will focus on the entire creation of a 2D animated trailer for the album *When the Light Takes Us* by the band Staring. To begin the process, we will build a strong narrative reflected in both the storyboard and animatic, which will explore the themes of routine and loneliness. Detailed development of character designs and backgrounds will be undertaken to ensure a visually rich representation. The work will include the full production of the animation, followed by post-production, where sound and mixing will be carried out to achieve a complete and immersive audiovisual piece that captures the essence of the album in an impactful way.

KEYWORDS

2D Animation, Music video, Visual storytelling, Storyboard, Animatic, Production.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Clara García Hernández. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2021/2024 del grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia. Este documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Clara', with a large, stylized flourish above it.

Fecha:

24/06/2024

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, gracias al grupo de música Staring y a sus componentes Álvaro García, Álvaro Parra, Vicente Carbonell y Javier Carmona por dejarme ser parte de su nuevo proyecto y poder usar su música.

También gracias a mi tutor Ignacio Meneu, y a mis profesores María Lorenzo, Alberto Sanz, Sergio Rodríguez y Sara Álvarez por asesorarme y enseñarme todo lo posible.

Igualmente, gracias a mis amigos y compañeros de estudio que han estado diariamente acompañándome durante todo el proceso.

Finalmente, gracias a mi familia por todo el apoyo y la confianza.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. JUSTIFICACIÓN	5
1.2. OBJETIVOS	6
1.3. METODOLOGÍA	7
1.3.1. Planificación temporal	9
1.4. CONTEXTUALIZACIÓN	10
2. DESARROLLO	11
2.1. BRIEFING	11
2.2. ANÁLISIS DE REFERENTES	11
2.3. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DESARROLLADO	14
2.3.1. Preproducción	14
2.3.1.1. Desarrollo	14
2.3.1.3. Diseño de personajes.....	16
2.3.1.4. Diseño de fondos	17
2.3.1.2. Storyboard y animática.....	18
2.3.2. Producción	19
2.3.2.1. Layout	20
2.3.2.2. Animación	21
2.3.2.3. Clean up	21
2.3.3. Postproducción	24
2.3.3.1. Efectos y composición	24
2.3.3.2. Edición	25
2.4. RESULTADOS	25
2.5. PREVISIÓN DE IMPACTO	25
2.6. PRESUPUESTO	26
3. CONCLUSIONES	27
4. BIBLIOGRAFÍA	28
5. ÍNDICE DE FIGURAS	29
6. ANEXOS	30

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consiste en la producción de un tráiler animado para el álbum musical *When the light takes us*. Este es el nuevo disco del grupo Staring que se lanzará durante la segunda mitad de 2024 y que contará con 11 nuevos temas. Para asegurar el éxito de este tráiler, se ha trabajado junto a los miembros del grupo, haciéndoles partícipes de las ideas y el proceso durante todo momento. Además, se ha realizado una investigación sobre las temáticas que se tratan en el álbum y como representar estas en una animación.

La propuesta de álbum tráiler que se presenta en este trabajo, constituye una pieza narrativa que utiliza el recurso de la animación para interpretar visualmente el mensaje que pretende transmitir la canción y por extensión el álbum, ofreciendo esta técnica grandes posibilidades narrativas y descriptivas. Es también una propuesta creativa audiovisual que se une a la creativa musical en un solo producto completo y con gran potencial de cara a la promoción musical.

Este tráiler está realizado siguiendo el proceso de trabajo que se utiliza a nivel profesional para el desarrollo de un proyecto de animación, proceso que consta de una preproducción, una producción y una postproducción. Como primer paso se asegura el briefing y se comienza con el desarrollo del guion y con la exploración de estilos visuales. Luego se empieza con la preproducción, que recoge el diseño de personajes y fondos y la creación de una narrativa. En esta fase se realiza la animación completa con su posterior coloreado, finalizando el proceso con el añadido de efectos y la composición final.

Una vez finalizado el proyecto se realizará la difusión a través de las redes sociales del grupo y otros medios digitales, con el objetivo de llegar al mayor número de público y conseguir la promoción del nuevo álbum de Staring, que es en definitiva la razón de ser de esta herramienta audiovisual promocional que es el álbum tráiler. En esta memoria recoge el proceso de realización del proyecto, aportando toda la información y el material visual necesario para ello.

1.1. JUSTIFICACIÓN

When the light takes us es el nuevo álbum musical de un grupo de música llamado Staring. Este grupo tiene una corta carrera musical y se conoce solo a nivel local en una ciudad murciana. El presente proyecto se propone como una colaboración en el nuevo lanzamiento del grupo, un álbum musical que explora nuevos conceptos a través de la música. Al ser un grupo pequeño, la idea es poder dar difusión y hacer llegar su trabajo a más gente a través de un medio audiovisual. Por esta razón se ha pensado en realizar un tráiler animado

funcionará como una herramienta de difusión innovadora, captará mayor atención del público en redes sociales a la vez que enriquecerá la experiencia del espectador.

El rock progresivo es un género musical que lleva consigo una gran complejidad conceptual, y que incluye elementos musicales elaborados. Es un tipo de música que toma influencia de una gran variedad de estilos y que las junta para centrarse en transmitir ideas y emociones de manera más profunda y sofisticada (Pérez Ladaga, 2017). Este género musical nació como una variante del rock que busca explorar y descubrir fronteras tanto de las composiciones melódicas como armónicas como de sus letras, y a veces buscan expresarlo de manera visual (Cortés Stefanoni, 2013). Aquí entra la animación que, al ser una técnica versátil y creativa, permite expresar adecuadamente el concepto de las canciones en un entorno visual. Grupos musicales de gran éxito han sabido aprovechar el potencial de la animación para darle más complejidad a su música. Por ejemplo, Radiohead¹ ha colaborado con diversos artistas para animar sus temas musicales, creando mundos que juegan con el tiempo y el espacio (Perrott, 2019).

La intención de este proyecto es aprovechar el lienzo en blanco que proporciona la técnica de la animación para enfatizar el concepto del álbum y buscar ampliar la narrativa ya existente. Bill Martin hablaba en su libro *Listening to the Future: The Time of Progressive Rock 1968-1978* del rock progresivo diciendo “la buena música es capaz de hablarle al alma, yo creo, porque ofrece la posibilidad de un mundo diferente” (Martin, 1998, p. 11). La animación es definitivamente la técnica adecuada para aportar alma a un nuevo mundo, creando una experiencia más rica e interesante que solo se puede conseguir gracias a su fusión con la música.

Para realizar el tráiler animado, se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos durante la carrera. En este caso la técnica de la animación 2D permite más libertad de expresión y estilo, siendo así más fiel al concepto del rock progresivo. De esta manera se seguirá el proceso de trabajo de una producción animada, colaborando junto al grupo de música para tener un resultado que de verdad exprese la idea final del álbum.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo general es:

- Producir un tráiler animado con técnicas 2D, con un estilo visual adecuado y una narrativa coherente, que transmita emociones y despierte curiosidad al espectador acerca del álbum de música promocionado.

¹ Banda de rock inglesa que se engloba en los géneros de rock alternativo, rock experimental y rock progresivo.

Los objetivos específicos son:

- Establecer la narrativa que nos permita crear la imagen gráfica, explorando como contar la historia a través del storyboard² y la animática³.
- Trabajar la reproducción de personajes y fondos creando un estilo visual coherente y acorde con la historia.
- Realizar la producción de la animación siguiendo las distintas fases de trabajo que se usan en la industria de la animación a nivel profesional.

1.3. METODOLOGÍA

Para la realización de una pieza animada en el mundo profesional se sigue un flujo de trabajo que divide el proceso en diferentes etapas. En el libro *How to make animated films: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation* (White, 2009), se habla de los pasos a seguir para crear una película animada. Este libro se ha usado como base para la realización del proyecto.

Antes de empezar con la parte práctica, se realizó una investigación tanto del grupo de música como de referentes a tener en cuenta durante el proceso. Para conocer más sobre el grupo Staring, se les realizó una entrevista con el fin de aclarar puntos clave sobre la idea e intención del grupo en relación con su próximo lanzamiento. Tras esta entrevista se procedió a la búsqueda de referentes visuales para comprobar qué estilos podrían funcionar mejor con el concepto del disco, y cuáles serían los más adecuados para tomarlos como inspiración a la hora de realizar el tráiler. La información de esta entrevista se encuentra más detallada en el punto 1.4 de la memoria y se puede encontrar entera en el Anexo II. De la misma manera, los referentes visuales son analizados en el apartado 2.2 de este documento.

Con esta parte previa como base, se empieza a trabajar con los pasos que describe Tony White en su libro, siendo el primero el desarrollo y el *storytelling*⁴. Este es uno de los pasos más importantes ya que, si la idea y la narrativa no son buenas, el producto final será poco atractivo para la audiencia. Se empieza con una idea simple que resume el concepto del proyecto y partiendo de esta se desarrollará la narrativa por un lado y el estilo visual por otro. Para crear una buena historia es importante que la audiencia conecte a nivel sentimental, por eso se debe pensar de antemano qué sentimientos se quieren transmitir. A continuación se empieza a pensar en el guion, y para ir aterrizando las ideas se pueden realizar *thumbnails*⁵ o

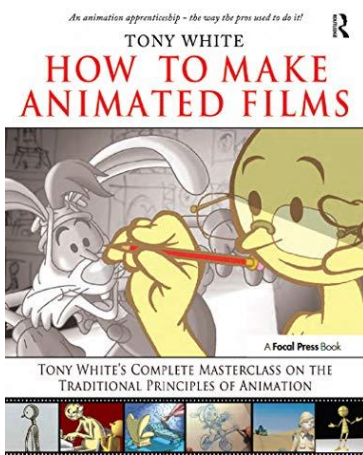


Fig. 1. Portada del libro *How to make animated films: Tony White's masterclass course on the traditional principles of animation*

² Un guion gráfico que ordena la secuencia de planos de una producción audiovisual.

³ Un guion gráfico que cuenta con una animación de poses claves que sirve como visión previa del montaje de una producción audiovisual.

⁴ Es el proceso de contar una historia por medio de una narración de sucesos.

⁵ Una representación pequeña y concisa de lo que se quiere contar.

*beatboards*⁶ que ilustren la narrativa de la historia. Finalmente, se elabora un *storyboard* con cada plano y se ordenan los sucesos de la historia, representando las acciones concretas y añadiendo información sobre que diálogos, sonidos o movimientos de cámara sucederán en cada momento.

El segundo paso es el desarrollo visual, que puede realizarse a la vez que se desarrolla el anterior. Tras terminar el guion se debe conceptualizar visualmente el mundo y los personajes. Se empieza con el *concept art*⁷ donde se exploran estilos, colores y emociones. Seguidamente se realiza un diseño de personajes donde se elige un estilo y se hace un diseño que tenga en cuenta la personalidad, la actitud y la forma física. Es importante intentar buscar una silueta interesante y una cohesión entre todos los personajes. Finalmente, se diseñan los fondos buscando personalidad y estilo acorde con los personajes.

El tercer paso que se realiza ya es la producción. Esta fase empieza con la animática, cogiendo el *storyboard* y dándole a cada plano un tiempo específico, sincronizándolos temporalmente con la pista de audio. Con esto de referencia se puede pasar a realizar el *layout*⁸. Aquí se definen los diferentes elementos de cada plano y donde estarán en cada momento. Se debe tener en cuenta la perspectiva, el foco de atención y la acción que ocurre para separar el fondo en diferentes planos y realizar las poses claves de los personajes para saber dónde empezarán y terminarán la acción. Con todo este trabajo preparado se empieza la animación. En primer lugar, se marcan las poses claves de la acción, teniendo en cuenta el *timing*⁹ y la sincronización con el audio. Tras esto se realizan los *inbetween*¹⁰, intentando dejar una animación fluida e interesante. Una vez comprobado que la animación funciona como se desea se pasa al proceso de *clean up*¹¹. Aquí se usa todo el material que se ha realizado durante el *concept art* y el diseño de personajes y se pasa a limpio la animación con el estilo visual que hemos creado. En este paso se deben corregir las incoherencias si las hubiera de la animación en sucio, y se vigilará que haya una coherencia con el volumen y la forma de los elementos, que la línea sea coherente en cada *frame*¹², y que todo quede listo para el coloreado. Tras pasar a limpio la animación se hará lo mismo con los fondos. Estos deberán ser coherentes con el diseño inicial y deben ayudar a mejorar la escena, creando un ambiente y una composición que añadan valor al plano. Finalmente, para terminar este tercer paso, se debe colorear el plano,

⁶ Una representación simplificada, sencilla y visual que describe las ideas de un guion.

⁷ Conjunto de obras que buscan transmitir el concepto y la idea para el diseño de una obra audiovisual.

⁸ Composición de los elementos de una escena, estableciendo los distintos planos del fondo, y las poses claves de los personajes.

⁹ Velocidad de una acción a través de un número de fotogramas concretos.

¹⁰ Dibujos intermedios que se añaden entre dos poses clave para crear un movimiento fluido.

¹¹ Proceso de pasar a limpio la animación en sucio, dando lugar a los dibujos definitivos.

¹² Cada una de las imágenes que forman una sucesión de imágenes en movimiento.

cuidando que tenga coherencia con el resto de metraje y que tenga un buen acabado.

Para finalizar, el cuarto y último paso es la postproducción. Con toda la animación acabada y limpia se puede empezar la composición. Aquí se juntan todas las capas, se corrigen colores y luces para que todo quede integrado y se añaden los efectos visuales finales. Estos efectos incluyen muchas cosas, como brillos, transparencias, profundidad de campo o incluso textos. Tras la composición se renderizan las imágenes finales con la resolución y el formato que se necesita. Con todos los archivos finales, se procede a realizar la edición final. Este es el último paso, y consiste en juntar todo el material renderizado para que quede en un único archivo final. En este momento se añade la música y efectos de sonido definitivos. Una vez terminado se obtiene la pieza final.

1.3.1. Planificación temporal

Este proyecto se ha realizado siguiendo varios periodos de entrega clave. Parte del trabajo se ha realizado dentro de las asignaturas de proyectos de animación y producción de animación, asignaturas que permitían hacer tareas que servirían para la producción de este TFG. Por lo tanto, para posicionar las fechas clave del proyecto se han tenido en cuenta las entregas programadas en estas asignaturas. Finalmente, el cronograma de realización del proyecto se ha quedado de esta manera:

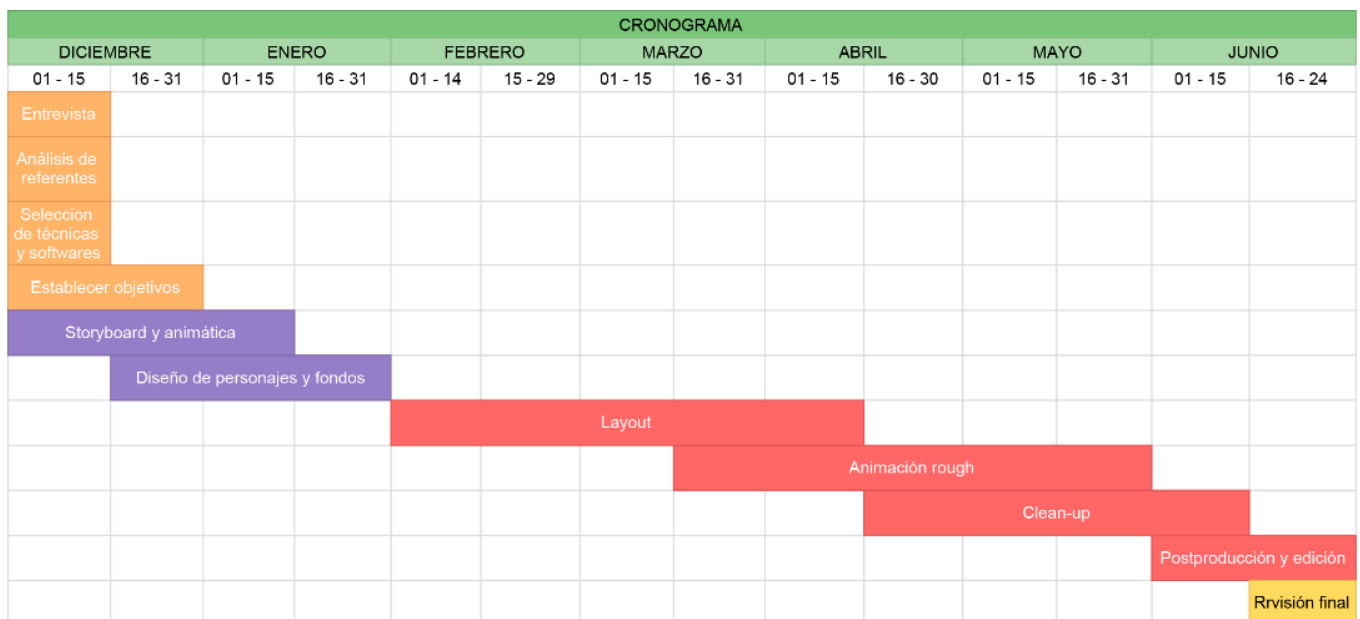


Fig. 2 Planificación temporal

1.4. CONTEXTUALIZACIÓN

El álbum *When the light takes us* es un disco del grupo Staring. Este es un grupo murciano de rock progresivo formado por Álvaro García, Álvaro Parra, Javier Carmona, y Vicente Carbonell. Tras estar inactivos durante varios años, los miembros decidieron volver a juntarse y contar en un nuevo disco las experiencias que vivieron durante esos años separados.

Este es el tercer álbum del grupo, donde la idea era desarrollar temas de los que se hablaban en discos anteriores y aportar nuevas perspectivas sobre ellos, especialmente ofreciendo continuación al álbum *Orbiting Until the End*. Este fue el último disco de Staring antes del periodo de inactividad. Algunas de las nuevas canciones son continuaciones directas de temas anteriores, pero aportando un punto de vista más experimentado. Una de las principales novedades de *When the light takes us*. Para las nuevas canciones han buscado una duración más estandarizada, pero sin perder el interés que le aportan las composiciones complejas típicas del rock progresivo.

Los distintos temas del disco siguen una narrativa no lineal con un mismo personaje como protagonista que narra diferentes episodios de su vida en primera persona. Esta narrativa común se materializa en las composiciones, ya que progresiones de acordes y temas melódicos se repiten en varias canciones dándoles continuidad y unidad.

De la misma manera, los mensajes que se transmiten en el álbum avanzan junto con la narrativa y se busca hablar de distintos temas de manera que cada oyente pueda identificarse de forma distinta con las canciones. En un inicio se habla de la soledad y la alienación, sentimientos que avanzan y terminan dando lugar a temas de descubrimiento y realización personal. Gracias a esto, los sentimientos que se exponen se mueven entre la tristeza y la euforia, dando pie a que personas que pasen por un mal momento se sientan identificadas, viendo también representados los posibles cambios que hay en la vida. Para transmitir estos mensajes se habla principalmente de la reconciliación con el pasado, de lo necesario que es darse cuenta de que los pasos que se dieron son necesarios y es lo que lleva al presente.

Por otro lado, el sonido de *When the light takes us* es algo diferente al de los otros álbumes del grupo. Siendo el rock progresivo y el post rock¹³ los géneros habituales de Staring, este disco se inclina también hacia el rock independiente¹⁴. Este cambio ha sido en parte influenciado por la manera de componer este disco. Al estar separados un tiempo, la composición se ha hecho de manera más individual por cada miembro del grupo, y luego puesta en común y refinada entre todos. Esto ha dado lugar a un estilo musical diferente que, en vez de corregir, el grupo ha decidido tomar como suyo y fusionarlo con su antiguo estilo para no perder su marca como grupo.

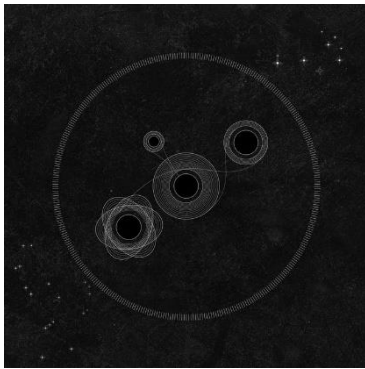


Fig. 3 Portada de *Orbiting Until the End*

¹³ Tipo de rock que experimenta con timbres y texturas sobre la base del rock tradicional.

¹⁴ Tipo de rock que se produce de manera autónoma fuera del circuito comercial.

A la hora de escoger una canción para representar el nuevo álbum, la ganadora es *Gravity*, elegida por varias razones. En primer lugar, esta fue la primera canción compuesta para el disco, lo cual la posicionó como referente para la composición del resto de temas. Además, este es el tema inicial del disco, sirviendo como introducción y a la vez conexión con el anterior álbum, ya que une los estilos de ambos. En cuanto a temática, *Gravity* habla sobre la soledad, las experiencias pasadas y la influencia de estas en el “yo” presente. Estos temas son recurrentes en el disco, al igual que partes de su composición musical, por lo que es una buena canción para representar al álbum completo (A. García, comunicación personal, 10 de diciembre del 2023).

2. DESARROLLO

2.1. BRIEFING

El cliente de este proyecto es el grupo de música Staring. Se desarrollará un tráiler para su nuevo álbum, *When the light takes us*, el tercer disco del grupo. El tráiler será animado en 2D e irá acompañado de la canción *Gravity*, la cual forma parte de este disco. La duración será de 1 minuto y 30 segundos y las plataformas donde se compartirá será YouTube y las redes sociales del grupo.

El público objetivo son personas que escuchen rock progresivo y gente joven de entre 16 y 35 años que se puedan sentir identificadas con la idea del álbum y sean posibles consumidores de la música de este grupo.

2.2. ANÁLISIS DE REFERENTES

El primer paso antes de empezar con el desarrollo del proyecto es la búsqueda de referentes. Esta comprende referentes tanto visuales como narrativos que sirvan de base e inspiración a la hora de realizar el tráiler.

A nivel narrativo hay dos referentes que destacan. El primero es un referente clásico, “El prado de los Asfódelos”. La historia del tráiler trata sobre la soledad y la rutina. Al buscar información sobre esta temática resalta un lugar del que habla la mitología griega, un prado cubierto de flores llamadas asfódelos. Homero menciona este lugar en la *Odisea* y habla de él como un lugar “donde moran los espíritus de los muertos”. Sin embargo, no lo describe como un lugar sombrío, sino como un prado de flores que es incluso agradable y donde sopla un viento del Oeste. A lo largo de los mitos griegos se menciona este lugar como parte del inframundo griego, siendo a donde van las almas de algunas personas que no son héroes ni tampoco condenados. Allí pasan la eternidad realizando tareas monótonas y vagando por el prado (Reece, 2007). Esta idea une los conceptos de monotonía, soledad y rutina, los cuales eran la base principal del concepto del tráiler. Por lo tanto, este planteamiento



Fig. 4 Frame del cortometraje
Delivery at Dawn

combinado con la temática del álbum sirve como referente a la hora de crear un guion o un concepto sobre el que trabajar.

El segundo referente narrativo por considerar es el corto animado *Delivery at Dawn* del estudio de animación londinense The Line. Este cortometraje dura sólo 1 minuto y 18 segundos con créditos incluidos. Lo interesante es que consigue contar una historia en ese corto periodo. Logra presentar a unos personajes, enseñarte un mundo completo, y consigue una narración con inicio, nudo y desenlace. Utiliza la primera mitad del cortometraje para enseñar cómo funciona ese mundo, y a partir de ahí empieza la historia y la interacción entre los personajes. Este modelo de narración que permite contar algo en poco tiempo se ha considerado para realizar el proyecto y conseguir un acabado de la historia idóneo.

Por otro lado, hay varios referentes visuales y de producción. En cuanto a diseño de fondos, destaca la inspiración de los dibujos de Moebius, un ilustrador francés con un estilo muy reconocible sobre todo en cuanto a su manera de colorear. En sus ilustraciones destacan los degradados y una paleta de colores muy bien elegidos. Usa muy bien el contraste entre colores fríos y cálidos para generar puntos de interés en sus obras. Además, dentro de una paleta con tonos similares, sabe muy bien cómo aplicarlos para generar profundidad. Sin embargo, para generar texturas lo que usa principalmente es la línea, algo que se ha tenido muy en cuenta al dibujar los fondos en el proyecto.

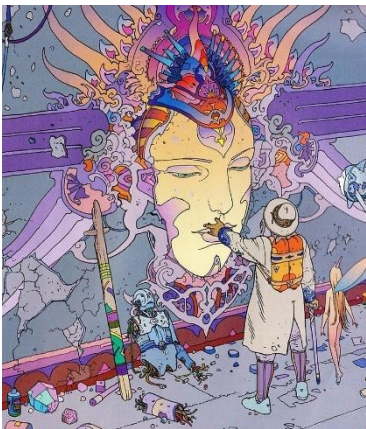
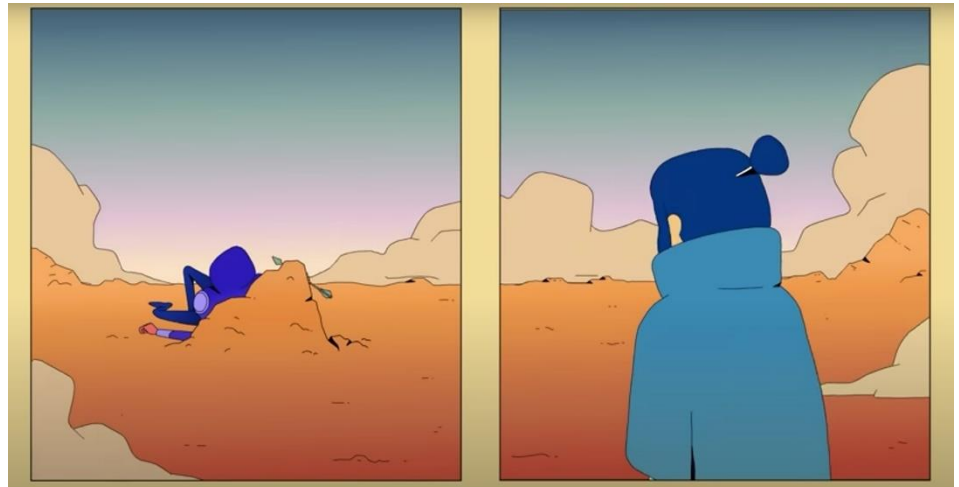


Fig. 6 Ilustración de Moebius



Fig. 5 Ilustración de Moebius

Otro referente para el diseño tanto de fondos como de personajes es el videoclip *Mr Fear* del grupo de música Siamés. Esta animación está realizada por el estudio RUDO Co, una empresa de Buenos Aires que realiza animaciones con un estilo muy marcado. Este videoclip tiene un estilo visual similar a las ilustraciones de Moebius. Los fondos utilizados son de colores planos y degradados, y para dar textura se usa la línea. En cuanto a los personajes, las

Fig. 7 Frame del videoclip *Mr Fear*Fig. 8 Frame de *Maybe Man*Fig. 9 Frame de *Fever The Ghost*

proporciones son simplificadas, las extremidades son delgadas y las cabezas son más geométricas. Estas proporciones han servido como inspiración para el diseño de los personajes de este proyecto. De igual manera, el diseño de la animación de efectos, como la del humo, por ejemplo, es simplificada y usa colores planos o degradados. Esto le da unidad al diseño de todos los elementos y crea una ambientación cómo la que se busca para este trabajo.

En cuanto a referentes de producción, hay dos trabajos destacables. El primero es el videoclip animado *Maybe Man* del grupo AJR, dirigido por Edoardo Ranaboldo. La parte que interesa para este proyecto es el *layout* y la composición. Durante toda la animación la cámara tiene un efecto de movimiento natural, como si estuviera grabado con cámara en mano. Además, para realizar los cambios de escenario, las transiciones son fluidas y sin cortes. Estos dos elementos hacen de la producción del video algo artístico a la vez que más realista. Las transiciones dibujan un mundo más fantástico, pero el movimiento de cámara hace parecer que está grabado por una persona con una cámara sobre el hombro.

Asimismo, a nivel de producción se encuentra también como referente el videoclip animado *Fever The Ghost*, una canción del grupo Source. Esta obra está realizada íntegramente por Felix Colgrave, un animador con un estilo muy marcado. Las transiciones entre planos las realiza usando colores, y juega con estos para marcar algún cambio importante. Utiliza cortes duros entre colores para marcar las luces y los usa como transiciones entre planos. También usa como recurso el cambio gradual de la tonalidad de un color para pasar de un escenario al siguiente. Todos estos elementos son interesantes para que la animación sea más fluida y dinámica.

El objetivo que buscaban estos referentes era tener una base de recursos para crear un mundo más fantástico y onírico, consiguiendo una historia dinámica y completa que evoca a un mundo diferente e interesante a la vez.

2.3. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DESARROLLADO

El proceso se ha dividido en tres partes generales las cuales son preproducción, producción y postproducción. Dentro de estas partes se detallan los pasos específicos del proceso que se han realizado para llegar al producto final.

2.3.1. Preproducción

Durante este paso se ha preparado todo el material necesario antes de empezar con la producción de la animación. Esto incluye la creación de la historia, de los personajes y de los fondos. Es importante dejar claro todos los elementos ya que facilita en la producción un trabajo más fluido, limpio y cohesionado.

2.3.1.1. Desarrollo

El desarrollo es la primera toma de contacto con la historia y el proyecto a nivel visual y narrativo. Tras tener el briefing claro lo primero que se necesita es entrar en contacto con el álbum de música. Para ello se realizó una entrevista a Álvaro García, guitarrista del grupo musical Staring, que habla como representante de sus compañeros. En esta entrevista (ver Anexo II), se habló de varios temas como el proceso de composición de las canciones, de los temas que se tratan en el disco, de lo que se quiere transmitir, y de cómo encaja este disco en el estilo del grupo. Gracias a esto se consiguió un contexto (analizado en el punto 1.4 de la memoria) con el que empezar a trabajar en el guion y en el desarrollo visual.

Las ideas principales que se concretaron para el proyecto fueron la soledad, la rutina y la aceptación del pasado. Para tener una visión previa de cómo se ven representadas estas temáticas en el imaginario popular, se hizo una búsqueda de estos términos. Como se describe en el apartado de referentes (2.2 de esta memoria), “El prado de los Asfódelos” es una representación de la mitología griega de una parte del inframundo donde las almas están destinadas a hacer tareas rutinarias y repetitivas (REFERENCIA). Este concepto se usó como base para construir el mundo y la narrativa del tráiler. Para representar la soledad, se cuenta con un solo personaje que no se relaciona con nadie, solo con su entorno. Para hacer una representación de “El prado de los Asfódelos”, el mundo en el que se encuentra el personaje es un prado donde corre el viento. Por lo tanto, ya hay una base por la que empezar a diseñar una historia.

Así pues, la narrativa parte de estas ideas y se empieza a desarrollar. Para expresar la idea de soledad, el personaje se encuentra solo en su propio



Fig. 10. *Concept art* del planeta

mundo, por lo que el prado pasa a convertirse en un planeta pequeño donde solo está el protagonista. De esta manera queda más marcada la idea de alienación y de aislamiento. Igualmente, para exagerar la noción de rutina, el chico se encuentra andando, dando vueltas alrededor de su pequeño planeta sin descanso. Además, lo hace todo el rato por los mismos caminos, por lo que anda sobre sus propias huellas.

En la introducción del tráiler se presentan estos conceptos de manera ordenada. Se empieza con el pequeño planeta solo en el universo. Luego se presenta al personaje andando sobre sus propias huellas, lo hace cansado ya que lleva así mucho tiempo. A partir de aquí se empieza con el nudo de la historia en donde presenta una dificultad para el personaje. La idea que en esta parte de representa es que la rutina te atrapa y te consume mientras todo a tu alrededor sigue su camino. Para simbolizar esto, cada vez que el personaje da un paso en su planeta se hunde un poco más en el barro, como si el planeta quisiera atraparlo. Cada vez es más cansado caminar y cuesta más levantar los pies. Finalmente, el desenlace concluye con la historia. En este caso, el personaje termina devorado por la oscuridad de su rutina entrando en un estado onírico, y justo antes de terminar consigue llegar a la luz, haciendo referencia al título del álbum *When the light takes us* (traducido al castellano como “Cuando la luz nos lleve”).

De la misma manera, para que el guion siga avanzando se realizaron *beatboards*, es decir, pequeños dibujos esquemáticos que aterrizan las ideas del guion para crear una narrativa de una manera más visual. En este caso se representan algunas ideas de cómo podría funcionar la narrativa que se está planteando, y a la vez buscar nuevas direcciones más adecuadas para contar ciertas ideas de manera más simple y clara. De esta manera se tiene una base visual sobre la que apoyar los conceptos explicados y que sirve como inicio al guion visual.

Por otra parte, a la misma vez que se desarrolla el guion, se empieza el proceso de desarrollo visual. Este comienza con el *concept art*. Uniendo los conceptos que se han generado mientras se crea la historia, se intenta buscar una atmósfera que transmita los sentimientos e ideas del álbum. En este caso, se empezó por el concepto de un pequeño planeta. El planeta es el mundo entero del protagonista, por lo que es el centro del universo, y el sol y la luna giran a su alrededor. Además, este está aislado del resto del universo, por lo que no se ve nada más. El planeta está cubierto de maleza, la cual representa el prado, y sobre él están las huellas que deja el chico al recorrer sin descanso su camino. En este *concept* se explora también una paleta de colores. Aunque cabría esperar unos colores apagados que representen la soledad y la rutina, los colores vivos hacen contraste con el negro del universo.



Fig. 11. Hoja de bocetos de personaje

2.3.1.3. Diseño de personajes

Una vez se decidió el estilo visual y la base narrativa se empezó a diseñar los elementos visuales definitivos. En este caso solo había que diseñar un personaje. Se decidió que este fuera un chico por dos razones principales. La primera es que el grupo Staring está formado por cuatro hombres, y como las historias que se cuentan son basadas en sus experiencias personales, tenía sentido que el personaje que las representa fuera también un hombre. Por otro lado, la segunda razón es que en la actualidad los sentimientos y la salud mental es un tema más tabú para los chicos que para las chicas, por lo que un personaje masculino ayuda a representar esa soledad que provoca el no poder hablar abiertamente de lo que uno siente.

Para su diseño se empezó realizando bocetos de siluetas y formas básicas. De ahí se rescataron las más interesantes y que mejor cuadraba con lo que se quería transmitir del personaje. Tras este paso, se decidió que una silueta fina, alargada y algo encorvada era lo que mejor representaba el cansancio constante del protagonista. Con esta base se hicieron varios bocetos, explorando estilos de línea y proporciones diferentes.



Fig. 12. Hoja de giro de personaje

Finalmente, se llegó al diseño definitivo. En este se destaca la silueta sobre los detalles, por lo que la ropa está insinuada en su silueta, pero no está definida por líneas internas. Además, al tener menos detalles permite una animación más limpia y sencilla. Igualmente, se buscaba que el público se identificara con el personaje, por lo tanto, este es un chico joven de una edad indefinida pero que concuerda con la que tiene la audiencia a la que se dirige el tráiler.

Así pues, para terminar de definir bien el diseño y que a la hora de animar estuviera lo más completo posible, se realizó un giro de personaje donde se

muestra a este desde varios ángulos. De la misma manera, se definieron los colores del personaje. Estos se decidieron teniendo en cuenta los colores del fondo, que se diseñó de manera simultánea al personaje. Los colores verdes contrastan con los colores de los escenarios, haciéndolo resaltar y llevando la atención al personaje cuando este se encuentra en pantalla. Aun así, son colores simples que ayudan a percibir al personaje como una silueta sin muchos detalles internos. Además, para darle protagonismo a la línea, esta no es negra sino rojiza, que contrasta con el resto de los colores.

2.3.1.4. Diseño de fondos



Fig. 13. Diseño inicial de fondos

Con todos los conceptos de cómo debe ser el lugar donde sucede la historia, se empieza a diseñar su aspecto final. Lo primero fue pensar en qué elementos debía tener. Al ser un prado, debía tener hierba y flores, y esto se representa en los primeros bocetos. Sin embargo, pronto se decidió sustituir las flores por fuegos. Esto no solo le daba un aspecto más original que lo diferenciaba del lugar que lo inspiró en un principio, sino que tenía un significado en la historia. Los fuegos simbolizan partes vivas de su pasado que todavía quedan y que se van apagando poco a poco conforme se consume la vida del protagonista.

Un segundo elemento que debía haber era ese pasado roto del personaje. Para simbolizarlo, se añaden en mitad del prado objetos rotos que están fuera del camino que recorre el chico. Así se recalca que no están ya a su alcance y que han sido abandonados en favor de seguir esa rutina que lo está consumiendo.



Fig. 14. Diseño final del escenario

Con estos elementos se hizo un diseño final que ilustra el escenario principal. No obstante, un elemento muy simbólico del diseño es el color. En él destacan los degradados y colores planos. Se hicieron muchas pruebas de

color hasta llegar a una paleta definitiva. Los colores azules y morados de la hierba en contraste con el amarillo del sol, el negro del cielo y el rojo de algunos detalles forman una combinación interesante.

A la vez que se diseñaban los escenarios se trabajaba en concretar la historia. En la parte final se decidió que se dejaría el personaje en línea blanca y el fondo negro. Esto ayudó a decidir los colores del planeta, ya que son muy saturados y generan gran contraste con esa parte de la historia. Además, al ser degradados permiten que se oscurezcan progresivamente conforme la narrativa se vuelve más oscura también.



Fig. 16. Prueba de colores del fondo

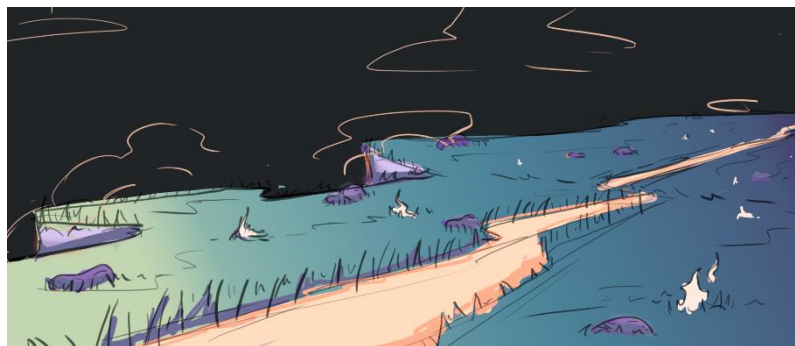


Fig. 15. Prueba de color del fondo

2.3.1.2. Storyboard y animática

Una vez el guion está claro, se empieza a pensar en cada plano de manera individual. Esta fase se trabaja juntamente con el diseño de personajes y fondos, de manera que se pueda incluir ese diseño en la narrativa.

Para la parte introductoria, se debe presentar el lugar y el personaje de manera clara. Para ello se empezó con un plano general del lugar donde sucede todo, y ya se presenta al personaje. También se pensó en planos específicos para contar elementos concretos de la historia. Por ejemplo, hay muchos planos en los que se muestran objetos o elementos del escenario para simbolizar el pasado o el paso del tiempo. Además, para dar esa impresión de rutina, hay muchos planos en los que el chico solo anda. El *storyboard* define la cantidad de planos y el tipo de cada uno (si es general, primer plano, etc.), dando una composición aproximada para dejar clara la historia y el modo de narrarla. Esta herramienta es muy útil ya que representa de manera gráfica la historia y permite organizar toda la producción en planos y secuencias.

Tras acabar el *storyboard*, se puso en marcha la animática. En esta se componen los planos del *storyboard* con una primera versión del sonido, se les da una duración determinada y se componen narrativamente. Además, aquí se añaden los movimientos de cámara de manera rudimentaria para que se tengan en cuenta en fases posteriores. Así mismo, en el caso de este proyecto, se aprovechó la animática para definir las transiciones entre planos,

ya que se buscaba que fueran orgánicas y creativas. En definitiva, se definió el ritmo del tráiler teniendo en cuenta los golpes de la música y la narrativa, dando más o menos tiempo a los planos según la intención de estos.

Este es el último paso de la preproducción y con esto se deja todo listo para el siguiente paso, la producción.



Fig. 17. Viñetas del storyboard

2.3.2. Producción

Este es el segundo paso de la realización del proyecto. Aquí se entra de lleno en la producción el producto final que saldrá a la luz. Antes de empezar esta fase, se organizó el trabajo para llevar un control más concreto del avance y de las tareas pendientes. Para ello se separó el tráiler en sus distintos planos, se les adjudicó una dificultad aproximada dependiendo del número de *frames* y la acción que ocurría en ellos, y se confeccionó una tabla de control. En esta se tenía el control del *layout*, la animación y el *clean up* de manera individual distinguiendo entre fondos y animación de personajes. Así es como quedó la tabla de organización:

SHOT NO.	DURATION	NO. of FRAMES	NAME/DESCRIPTION	DIFFICULTY	ANIMATION			BACKGROUND		
					LAYOUT	ROUGH	CLEAN UP	LAYOUT	ROUGH	CLEAN UP
1	0:03	74	Plantena con luna y el sol orbitand	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	0:05	118	Huella de pie	★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	0:07	151	Caminando de espaldas	★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	0:04	100	Caminando colina de perfil	★★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	0:05	118	Track out caminando de frente	★★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	0:05	119	Mesa rota	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	0:07	175	Fuego entre la maleza	★★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	0:04	93	Pasos desde atrás, track in	★★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	0:11	258	Tocadistas fundido a pasos de per	★★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	0:02	39	Pie atrapado	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	0:03	81	Chico tropezándose	★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	0:03	71	Chico en el suelo pasa a negro	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	0:04	108	Chico cayendo en el aire	★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	0:02	41	Chico derretido a gota de agua	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	0:05	127	Chico subido al reloj	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	0:06	152	Zoom out planeta	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	0:03	78	Zoom in planeta	★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	0:04	94	Caida sobre agua	★★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	0:08	184	Andar de perfil fondo blanco y titul	★★	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
FINISH LINE					78.95%					

Fig. 18. Hoja de control de producción

Otra cosa a tener en cuenta es que en esta fase ya se trabaja con el mismo programa. En este caso, toda la producción, tanto de personajes como de fondos, se realizó con *ToomBoom*. Este programa es usado a nivel profesional por estudios de animación 2D. Es un software muy completo pensado específicamente para la animación y que contiene herramientas que permiten añadir efectos de manera rápida y sencilla.

2.3.2.1. Layout

El *layout* es el primer paso para empezar a animar. En este se cogieron los planos establecidos en el storyboard y se realizó una composición final. Para realizar el *layout*, se tiene en cuenta la animación de los personajes, los movimientos de cámara, la perspectiva y todos los elementos que intervienen en la escena. Antes de empezar con el *layout* en sí, se empieza creando el archivo definitivo con el que se va a trabajar. Se concreta la configuración de tamaño, que en este caso es 1920 x 1080, y del resto de elementos para que todos los planos cuenten con las mismas especificaciones.

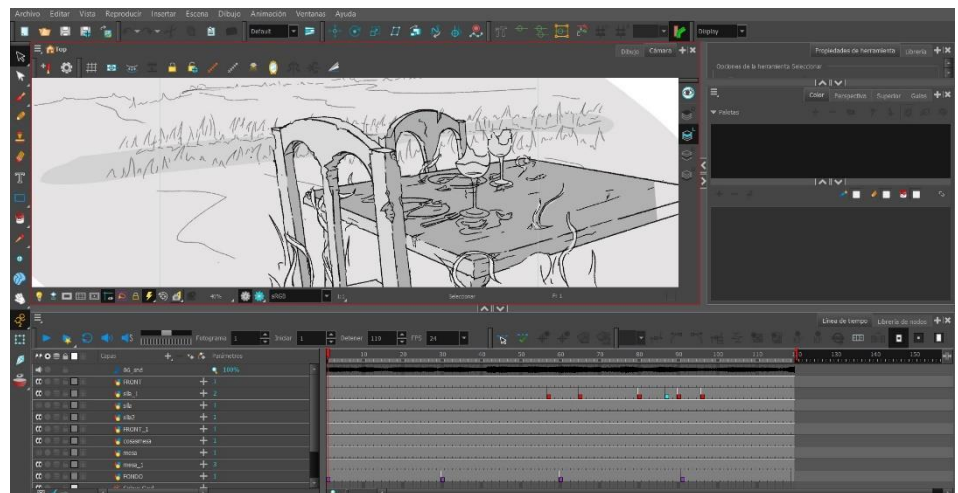


Fig. 19. *Layout* del plano 6 en *ToomBoom*

Una vez el archivo estuvo listo, se empezó con el *layout*. Primero, se separó cada escenario en diferentes planos según si los elementos están enfrente, a la misma altura o detrás de la acción principal. Aquí ya se realizó un dibujo más definitivo con una línea que muchas veces ya terminó siendo la línea final. Tras esto, se dibujó al personaje animando sus poses clave e indicando el inicio y final de las acciones que suceden. Eso ayuda a definir el timing y los elementos que intervienen en cada acción. Finalmente se añadieron los posibles

movimientos de cámara, centrándose en el encuadre para que el *staging*¹⁵ sea adecuado y se entienda bien lo que está pasando en ese plano.

En esta fase el diseño de los personajes y los fondos ya es el definitivo, por lo tanto, estos planos son la base que se usa para el siguiente paso que es la animación.



Fig. 20. Frame del *layout* del plano 10

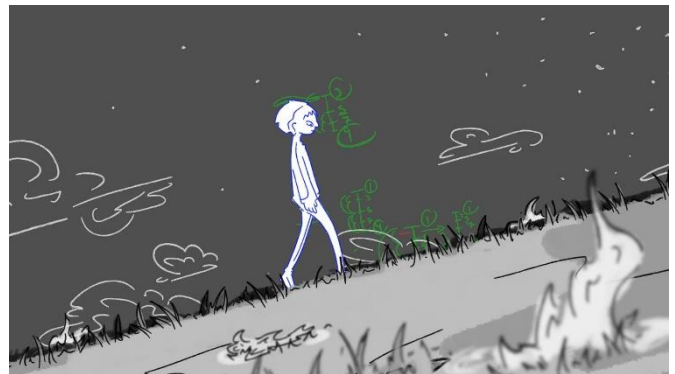


Fig. 21. Frame del *layout* del plano 4

2.3.2.2. Animación

La animación es la parte de la producción más compleja. Lo primero fue fijar unas especificaciones para que todos los planos fueran realizados de la misma manera y con el mismo nivel de animación. Primero, la animación se realizó a dosis¹⁶, excluyendo algún movimiento que necesitara más velocidad, como por ejemplo efectos como el agua o el viento. Segundo, la animación se realizó pose a pose, lo que significa que primero se dibujaron las poses claves, luego los extremos, y tras esto ya se pasaría a la intercalación. De la misma manera, la animación de efectos como el fuego, se realizaría con acción directa, dibujando un fotograma tras otro de manera ordenada. En tercer y último lugar, se concretaron elementos como la posibilidad de añadir *smears*¹⁷ en las acciones rápidas o que la animación secundaria¹⁸ del personaje se centraría sólo en su pelo y no en la ropa.

Una vez las bases estaban fijadas se empezó con la animación. En cada plano se partía del *layout* y lo primero a realizar era la animación del personaje, y si este no salía pues la animación principal del plano. De esta manera se asegura



Fig. 22. Fotograma del tráiler donde se realiza un *smear*.

¹⁵ Uno de los principios de la animación que consiste presentar una escena de manera clara, cuidando donde están colocados los elementos, al ambiente, la perspectiva de la cámara, donde suceden las acciones, etc.

¹⁶ Indica que en la animación se realiza un dibujo por cada 2 fotogramas.

¹⁷ Distorsión de la forma natural de un elemento para representar movimientos demasiado rápidos que en la vida real no se pueden percibir.

¹⁸ Animación adicional que acompaña a la acción principal matizándola y aportando más significado.

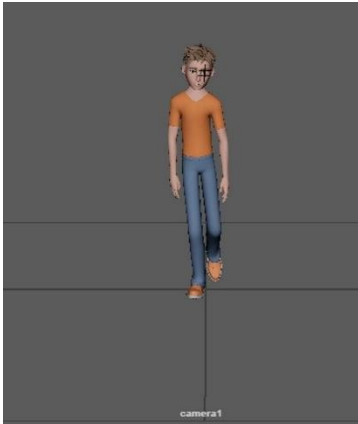


Fig. 23. Referencia del caminado realizada en 3D.

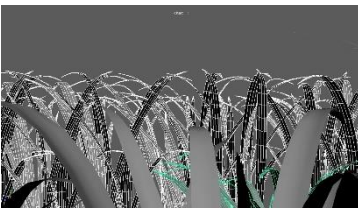


Fig. 24. Referencia del movimiento de cámara entre la maleza.

que el *staging* del personaje es correcto y que la acción entra dentro de la composición de la escena sin que haya otros elementos que interfieran en ella.

Para ayudar con el *timing*, se usaron dos tipos de referencias a la hora de animar. Una referencia adecuada puede ayudar a agilizar mucho el proceso de animación. El primer tipo fueron grabaciones de las acciones. Se encuadró la cámara con un ángulo aproximado y se actuó la escena. Luego, se estudió el movimiento y el tiempo de las acciones, y cuando se animó se tuvo en cuenta esto para adaptarlo al estilo de animación. Estas referencias ayudan a tener una base real sobre la que luego aplicar los principios de la animación para obtener un producto estilizado pero creíble.

El segundo tipo de referencias fueron realizadas animando en 3D una versión simplificada del plano. Este tipo de referencias son útiles en planos donde la cámara realiza movimientos difíciles de recrear de manera sencilla en la vida real. En este caso, se animó en Maya¹⁹ un personaje andando con el tipo de caminado que se quería mostrar en el tráiler. Así, se colocaron diferentes cámaras en todos los ángulos necesarios para simular todos los planos en los que el chico estuviera andando. De esta manera el caminado se mantuvo coherente durante todo el proyecto y se facilitó el poder hacer modificaciones de perspectiva todas las veces necesarias. Hubo otros planos como en el que la cámara gira entre la maleza mostrando un fuego que también requirieron de una referencia en 3D. En este caso se usaron plantas modeladas para simular el movimiento de cámara y tener la referencia de cómo afectaba el ángulo de cámara a la hierba.

Asimismo, para animar dos de los planos del tráiler, fue necesario usar la herramienta de cámara 3D de *ToomBoom*. Esta herramienta permite animar los elementos en 3 ejes en vez de solo en 2. Así pues, para animar elementos del fondo que se aproximaban a la cámara esta fue muy útil. En el plano del tocadiscos, el vinilo era un círculo posicionado con un ángulo concreto frente a la cámara. Así se pudo animar su rotación para generar el efecto de un zootropo, y en la parte final del plano, animar como la cámara se acerca a él y pasa a estar paralela al espectador. De la misma manera, se usó esta función para animar como se acerca la maleza a la cámara en el plano en el que la cámara sigue a los pies mientras el personaje camina.

Por otro lado, algunos de los fondos contaban también con elementos animados. Estas animaciones se realizaron tras las del personaje, la idea era dar vida al escenario, pero evitando distraer de la acción principal. Consistió principalmente en animar el movimiento de la maleza con el viento. Además, luego se añadirían las animaciones del fuego, por lo que se intentó no recargar mucho la cantidad de elementos en movimiento.

¹⁹ Programa de trabajo en un entorno 3D usado para animación en el mundo profesional.

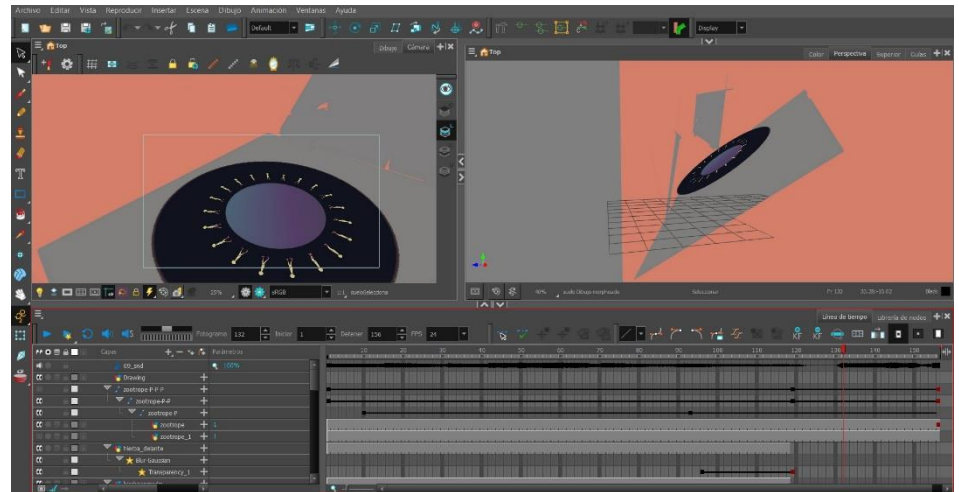


Fig. 26. Animación con cámara 3D en ToonBoom.

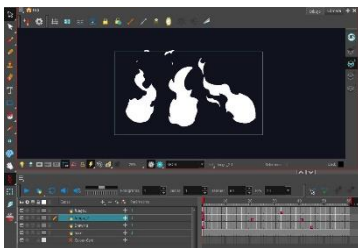


Fig. 25. Animación del fuego por separado.

Las animaciones de efectos, en este caso el fuego, se realizaron de manera separada. En un archivo adicional se animaron 4 fuegos con movimientos de duraciones distintas y comportamientos diferentes. Luego estos 4 fuegos se fueron colocando en distintos planos, integrándolos de maneras distintas. Esto permitió realizar sólo estas 4 animaciones y usarlas múltiples veces sin que se notase la repetición de elementos.

2.3.2.3. Clean up

Una vez toda la animación está terminada, el siguiente paso es pasar todo a limpio. Antes de empezar se concretó qué pinceles se usarían para la línea y para el color. Además, se estableció un grosor de línea dependiendo de cómo de cerca están los elementos de la cámara. De la misma manera se creó una paleta de colores preparada para ser importada en todos los planos.

Para asegurar que se mantiene el volumen y los detalles durante toda la animación, al pasar a limpio se tuvo en todo momento presente el giro de personaje. La capa de color tanto de los fondos como del personaje son vectoriales, excepto para objetos determinados y para añadir sombras en lugares concretos.

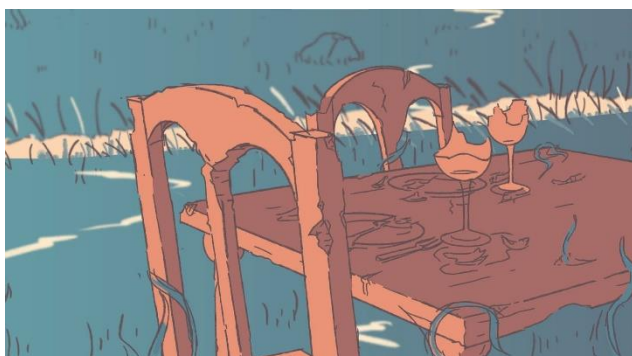


Fig. 27. Frame del clean up del plano 6

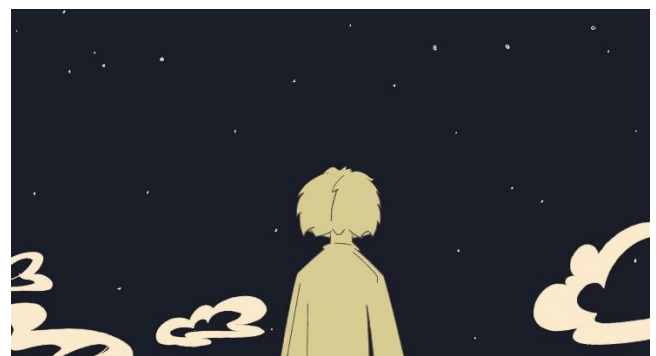


Fig. 28. Frame del clean up del plano 4

2.3.3. Postproducción

Esta es la última etapa en la realización del proyecto. Se trata de dar los últimos toques al material creado. Aquí se pretende que el estilo final sea el deseado y coherente en todos los planos.

2.3.3.1. Efectos y composición

En cuanto a los efectos, todos están realizados mediante el sistema de nodos de *ToomBoom*. Hay 3 que se han usado principalmente en el tráiler. El primero es el desenfoque, que se aplicó tanto a elementos muy cercanos a la cámara como a elementos muy lejanos. De esta manera se crea una sensación de profundidad mayor y se distinguen los distintos planos de acción con mayor facilidad. El segundo efecto es la sombra, la cual se usó principalmente en el personaje para conseguir una sombra arrojada que siga la acción del personaje. De la misma manera, el tercer efecto usado de manera regular es el *highlight*. Este se utilizó para iluminar las zonas en las que incide la luz de manera directa, usando una máscara animada para que siga la acción al igual que la sombra. Sin embargo, hay otros efectos empleados de manera más puntual. El brillo se usó para que el fuego, el sol, y la luna emitan un halo de luz. De la misma manera, la opacidad junto a una máscara se aplicó al fuego para que este se desvaneciese progresivamente. Finalmente, también se usaron los modos de capa para que algunas líneas y colores se integrasen mejor en la escena.

Con respecto a la composición, momento en que se da el estilo final a los planos, se usaron las curvas de color, ajustando las sombras y las luces de la manera adecuada mejorar el contraste que se buscaba. Asimismo, se añadió ruido visual para crear algo de textura, ya que los colores son planos o degradados. Este ruido afecta más a las zonas oscuras y es perfecto para cuando en el plano sale una gran porción de color negro. Estos dos elementos se aplican a todos los planos para que, una vez juntos, todos se vean cohesionados y no haya grandes diferencias de unos a otros.

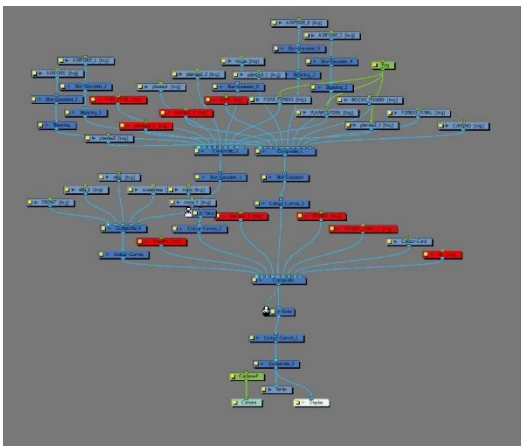


Fig. 29. Vista de nodos de *ToomBoom*.



Fig. 30. *Frame* con los efectos añadidos

2.3.3.2. Edición

Para proceder a la edición, todos los planos se exportaron en el mismo formato. Una vez obtenidos los fotogramas, en el programa Adobe *Premiere*²⁰, se importaron y se montaron juntos para conseguir la animación final. Junto a la parte visual, se importa la pieza musical final que ha sido editada por el grupo de música. Se añaden ahora el título y los créditos tras este. Con todo listo, se cuida que esté bien sincronizado y se exporta la versión final del tráiler.

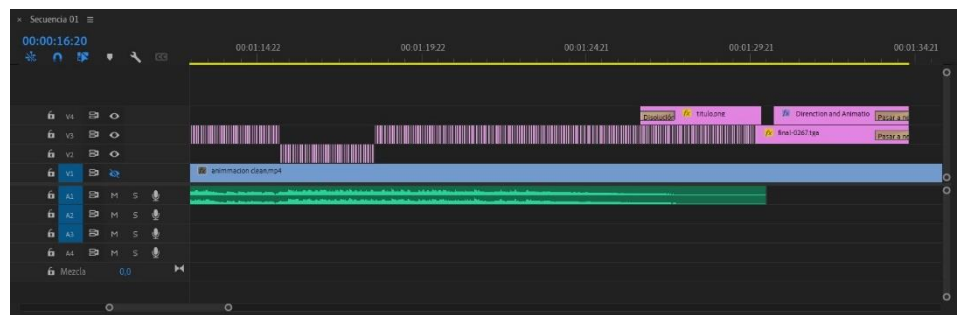


Fig. 31. Ventana de edición de *Premiere*

2.4. RESULTADOS

El resultado final del TFG ha sido el tráiler animado de 1 minuto y 39 segundos terminado por completo. Como parte de este proceso, se ha producido otro material visual como diseño de fondos, de personajes o concept art. Este material adicional se puede ver en el Anexo III.

El tráiler final del álbum se puede ver mediante este enlace:

<https://youtu.be/Y4UvkBq3COW>

2.5. PREVISIÓN DE IMPACTO

Según lo acordado con el grupo Staring, la fecha de estreno del tráiler del álbum será unas semanas antes que el estreno del disco. Todavía no hay una fecha concreta, pero se estima que esto suceda a finales de agosto o principios de septiembre de 2024. La plataforma donde se estrenará el vídeo será principalmente YouTube. Sin embargo, la idea es hacer adaptaciones de pequeños fragmentos del tráiler a otros formatos para promocionar su estreno en redes sociales como Instagram o X (antiguo Twitter).

Si el tráiler del álbum funciona bien, se plantea la posibilidad de realizar el videoclip completo de la canción *Gravity* siguiendo la línea argumental del tráiler y usando el mismo personaje para darle cohesión y coherencia.

²⁰ Programa de edición de vídeo.

2.6. PRESUPUESTO

Realizar el tráiler completo tendría un presupuesto total de 7493,58€. A continuación, se encuentra el desglose de precios:

	CONCEPTO	HORAS	PRECIO (€/hora)	TOTAL (€)
1	PREPRODUCCIÓN			2400
1.1	Desarrollo	30	10	300
1.2	Diseño de personajes	30	10	300
1.3	Diseño de fondos	60	10	600
1.4	Storyboard / Animática	80	15	1200
2	LAYOUT	2181	0,1	218,1
3	ANIMACIÓN			1209,4
	Plano Fácil	912	0,2	182,4
	Plano Medio	570	0,6	342
	Plano Difícil	685	1	685
4	CLEAN UP			924,2
	Plano Fácil	912	0,1	91,2
	Plano Medio	570	0,5	285
	Plano Difícil	685	0,8	548
5	EFFECTOS Y COMPOSICIÓN			627,6
	Plano Fácil	912	0,05	45,6
	Plano Medio	570	0,3	171
	Plano Difícil	685	0,6	411
6	EDICIÓN Y MONTAJE	15	10	150
7	SOFTWARE			388,74
	ToomBoom	6	28,5	171
	Photoshop y Premiere	6	36,29	217,74
8	AMORTIZACIÓN EQUIPOS INFORMATICOS			275
	Ordenador	7	35	245
	Tableta Gráfica	6	5	30
	TOTAL			6193,04
	IVA (21%)			1300,54
	TOTAL IVA INCLUIDO			7493,58

Fig. 32 Desglose del presupuesto

3. CONCLUSIONES

Una vez terminado el proyecto, comparamos el producto obtenido con los objetivos propuestos al inicio. En general, se ha cumplido el objetivo general y los específicos. Se ha finalizado la realización de la producción completa del tráiler, habiendo encontrado un estilo visual adecuado, contando con una narrativa interesante, y consiguiendo que todo ello pueda transmitir emociones y suscitar curiosidad por la salida del disco.

Durante el proceso se han trabajado las fases de una producción animada. La parte narrativa ha sido muy importante y se ha puesto un gran empeño en que el storyboard y la animática funcionaran a la perfección. Aunque la fase de más envergadura ha sido la animación, el diseño visual de personajes y fondos ha sido una parte importante. Se ha trabajado mucho en que estos formaran un mundo coherente, pues sin ellos el resto del proyecto perdería calidad. De la misma manera, la producción ha dado pie a trabajar con software profesionales. La realización de este proyecto ha supuesto muchas horas de práctica, consiguiendo un buen control y conocimiento de estos programas, que a nivel laboral se valorará positivamente.

Igualmente, el desarrollo de este tráiler ha conllevado aprender cómo dirigir y realizar un proyecto de manera individual y dentro de los plazos establecidos. Esto ha supuesto también la mejora de habilidades como el manejo de tiempo, toma de decisiones o la iniciativa. Este TFG ha resultado tener un tamaño y duración considerables, y ha necesitado una estructura de trabajo, tiempo y dedicación comparable a un proyecto profesional.

Por otra parte, tras su realización, el tráiler fue proyectado en su versión final a los miembros del grupo de música. Sus reacciones fueron muy positivas, y aun habiendo seguido de cerca el proceso, se asombraron con el resultado final, tanto es así que se plantean más colaboraciones para futuros proyectos. En este sentido, el proyecto también ha sido un éxito, funcionando como promoción personal a la hora de conseguir futuros trabajos como artista.

Finalmente, este TFG ha sido todo un reto en cuanto a trabajo y tiempo, pero el resultado final ha respondido a las expectativas esperadas. El tráiler tiene un estilo visual interesante, una narrativa coherente y una animación limpia y cuidada. Cuando este salga a luz, se espera que cumpla su objetivo como promoción del álbum *When the light takes us*, como promoción del grupo Staring y como promoción personal.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Cortés Stefanoni, J. C. (2013). El Rock progresivo y la contracultura. *Analéctica*, 0(0), 22-28. doi:10.5281/zenodo.3820864
- Martin, B. (1998). *Listening to the Future: e Time of Progressive Rock 1968-1978*. Chicago: Open Court.
- Pérez Ladaga, E. (2017). *Rock Progresivo: Historia, cultura, artistas y álbumes fundamentales*. Barcelona: Redbook Ediciones.
- Perrott, L. (2019). The animated music videos of Radiohead, Chris Hopewell and Gastón Viñas: Fan-participation, collaborative authorship and dialogic world-building. En *The Bloomsbury Handbook to Popular Music Video Analysis* (págs. 47 - 68). Nueva York: Bloomsbury.
- Reece, S. (2007). Homer's Asphodel Meadow. *Greek, Roman and Byzantine Studies*, 47(4), 389 - 400.
- White, T. (2009). *How to make animated films : Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation*. Focal Press. doi:https://doi.org/10.4324/9780080927848

5. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Portada del libro How to make animated films: Tony White's masterclass course on the traditional principles of animation	7
Fig. 2 Planificación temporal	9
Fig. 3 Portada de Orbiting Until the End.....	10
Fig. 4 Frame del cortometraje Delovery at Dawn.....	12
Fig. 5 Ilustración de Moebius.....	12
Fig. 6 Ilustración de Moebius.....	12
Fig. 7 Frame del videoclip Mr Fear	13
Fig. 8 Frame de Maybe Man	13
Fig. 9 Frame de Fever The Ghost	13
Fig. 10. Concept art del planeta.....	15
Fig. 11. Hoja de bocetos de personaje.....	16
Fig. 12. Hoja de giro de personaje	16
Fig. 13. Diseño inicial de fondos	17
Fig. 14. Diseño final del escenario	17
Fig. 15. Prueba de color del fondo.....	18
Fig. 16. Prueba de colores del fondo	18
Fig. 17. Viñetas del storyboard	19
Fig. 18. Hoja de control de producción.....	19
Fig. 19. Layout del plano 6 en ToomBoom	20
Fig. 20. Frame del layout del plano 10.....	21
Fig. 21. Frame del layout del plano 4.....	21
Fig. 22. Fotograma del tráiler donde se realiza un smear.	21
Fig. 23. Referencia del caminado realizada en 3D.....	22
Fig. 24. Referencia del movimiento de cámara entre la maleza.	22
Fig. 25. Animación del fuego por separado.....	23
Fig. 26. Animación con cámara 3D en ToomBoom.....	23
Fig. 27. Frame del clean up del plano 6	23
Fig. 28. Frame del clean up del plano 4	23
Fig. 29. Vista de nodos de ToomBoom.	24
Fig. 30. Frame con los efectos añadidos.....	24
Fig. 31. Ventana de edición de Premiere.....	25
Fig. 32 Desglose del presupuesto	26

6. ANEXOS

**ANEXO I.
RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
DE LA AGENDA 2030**

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

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

**Anexo 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.**

ODS 3. Salud y bienestar

El tráiler trata temas relacionados con la salud mental como la soledad. La salud mental es una parte importante del bienestar general, y suele ser menospreciada. En este proyecto se da visibilidad a este tipo de problemas y trata de rebajar el estigma que suelen conllevar.

ODS 4. Educación de calidad

La educación conlleva mucho más que solo su aspecto formal. La animación es un soporte muy útil para concienciar y educar de manera efectiva y atractiva. Tratar ciertos temas de forma menos institucional y con un tono más juvenil ayuda a enseñar y comunicar, especialmente si estas temáticas son complejas o estigmatizadas.

ODS 17. Alianzas para lograr objetivos

Los objetivos de desarrollo sostenible deben ser implementados a nivel internacional. La cultura es una muy buena vía para promover los ODS y conseguir llegar a distintas comunidades a nivel internacional. Una producción audiovisual puede ser un lenguaje universal con el que compartir los Objetivos para que estos lleguen a más personas. Además, la producción de una animación de este tipo a menudo conlleva la colaboración entre diferentes sectores como artistas, entidades gubernamentales o educadores.

ANEXO II. ENTREVISTA A ÁLVARO GARCÍA, GUITARRISTA DE STARING

PREGUNTA: ¿Cómo surgió la idea de este disco?

RESPUESTA: Este proyecto surgió ante la posibilidad de retomar grupo tras varios años de inactividad. Durante los últimos años, los miembros del grupo hemos estado separados geográficamente por motivos académicos y laborales. Recientemente surgió la oportunidad de coincidir más a menudo y combinando esto con el trabajo remoto de cada miembro individual del grupo nos vimos en la situación de poder trabajar en un nuevo disco. La idea principal detrás de este disco fue combinar las experiencias individuales de cada miembro del grupo durante este periodo de inactividad y combinarlo en una narrativa coherente. Durante este periodo hemos creído mucho musicalmente y cada miembro ha podido aprovechar este desarrollo musical para aportar nuevas ideas armónicas, melódicas, rítmicas, tímbricas, respecto a la producción etc. que han resultado en un trabajo diferente a los anteriores y que se ha combinado con la voluntad de hacer un disco más accesible y con canciones más directas que puedan funcionar mejor en directo

PREGUNTA: ¿Cuál fue la inspiración detrás del álbum?

RESPUESTA: El disco ha sido inspirado principalmente por las experiencias que hemos tenido los miembros del grupo durante estos años y cómo se relacionaban estas con álbumes anteriores. Sentíamos la necesidad de aportar perspectivas nuevas sobre ciertos temas que hemos tratado en el pasado, especialmente en el disco anterior *Orbiting Until the End*. Tomamos como punto de partida los temas que se trataban en las canciones de este disco, pero tratándolos con el cambio de perspectiva que nos han proporcionado las experiencias vividas en los años que separan ambos trabajos.

PREGUNTA: ¿Cómo fue el proceso creativo para el álbum?

RESPUESTA: El proceso creativo que ha dado luz a este álbum ha estado condicionado por la distancia geográfica entre los miembros del grupo y la imposibilidad de coincidir en persona todas las veces que nos gustaría. Las ideas iniciales para cada canción fueron concebidas de manera individual por miembros del grupo y puestas en común en las ocasiones en las que pudimos coincidir. En algunas ocasiones estas ideas estaban en un estado muy embrionario antes de compartirlas con el resto mientras que, en otras ocasiones, las ideas se pusieron en común cuando estaban más trabajadas, algunas llegando a tener a estructura armónica, melodía y letra prácticamente en su estado final. Durante las sesiones de composición en las que pudimos colaborar en persona desarrollamos cada una de estas ideas hasta tener un arreglo final al que todos contribuimos nuestra parte. Este proceso basado en realizar arreglos finales a partir de ideas bastante avanzadas es bastante

diferente del proceso de composición de trabajos anteriores. Anteriormente trabajamos entre todos las canciones desde el nacimiento de las ideas muchas de las cuales fueron fruto de la improvisación conjunta que requiere de la presencia física de todos los componentes del grupo.

PREGUNTA: ¿Cómo describiríais el sonido general del álbum?

RESPUESTA: En discos anteriores trabajamos un sonido más cercano al post rock y al rock progresivo. Tras explorar estos sonidos en este disco hemos querido hacer algo más accesible y directo más cercano al rock independiente. El sonido ha sido también influenciado por la manera de componer, al desarrollar las canciones de manera más individual antes de ponerlas en común muchas han acabado teniendo un carácter más de canción de autor al que no habríamos llegado si las hubiésemos trabajado de manera conjunta desde el principio. En lugar de intentar evitar que esta situación condicione la composición hemos abrazado las consecuencias que este modo de composición ha tenido en resultado de las canciones. También hemos intentado que cada canción tenga algún elemento único y un enfoque diferente sin que se pierda la cohesión de todo el disco. De esta manera en este disco hemos incluido sonidos representativos de todas las facetas anteriores de nuestro trabajo y algunas nuevas sin que deje de llevar nuestra marca y sin perder de vista la experiencia completa del álbum en sí.

PREGUNTA: ¿Qué mensaje queréis transmitir con el álbum?

RESPUESTA: El álbum no ha sido concebido para transmitir un mensaje concreto en el oyente. Hemos intentado plasmar la complejidad de nuestra experiencia en diversas facetas de manera que cada persona pueda quedarse o identificarse con aquello que le resulta más cercano. Esperamos que el trabajo tenga suficiente interés como para que diferentes tipos de oyentes saquen diferentes mensajes

PREGUNTA: ¿Qué esperáis que los oyentes sientan o piensen después de escucharlo?

RESPUESTA: Las emociones que transmite el disco se van desarrollando conforme este avanza. Se tratan temas de soledad y alienación, pero a medida que avanza el disco van apareciendo temas de descubrimiento y realización personal que equilibran estas. El disco se balancea entre la tristeza y la euforia de la misma manera que puede ocurrir en el transcurso de la vida. Esperamos que la música sirva de acompañamiento a aquellos que estén en un mal momento y sirva para tener perspectiva y representar los cambios que son posibles en la vida.

PREGUNTA: ¿Cómo se relacionan las canciones entre sí?

RESPUESTA: En cuanto al contenido lírico, hay una narrativa no lineal con un mismo personaje como protagonista que narra diferentes episodios de su vida en primera persona. Además, también hay motivos recurrentes que se repiten entre las canciones, ciertas progresiones de acordes y contornos melódicos que aparecen en una canción y vuelven a aparecer varias canciones después

PREGUNTA: ¿Hay algún tema en particular que se destaque en el álbum?

RESPUESTA: Uno de los temas más importantes que trata el álbum es la reconciliación con quienes fuimos y las cosas que hicimos en el pasado. Darnos cuenta de que todos esos pasos eran necesarios para ser quienes somos ahora, aunque no todos nos gusten. Siempre nos gustaría cambiar cosas del pasado, pero en última instancia hay que reconocerlo como parte del proceso que nos ha traído aquí.

PREGUNTA: ¿Cómo se relaciona el título del álbum con las canciones que contiene?

RESPUESTA: El título se escogió al final del proceso, cuando todas las canciones estaban en su estado casi final. Varias de las canciones usan la luz como símbolo de manera que hacen referencia al título del disco sin citarlo directamente. Es un título intencionalmente ambiguo, para cada uno de nosotros significa algo distinto y preferimos dejar a cada uno que encuentre su propio significado.

PREGUNTA: ¿Cómo se compara este álbum con los anteriores que habéis lanzado?

RESPUESTA: Este disco está en conversación con los dos álbumes anteriores, especialmente con *Orbiting Until the End* que vio la luz justo antes del periodo de inactividad del grupo. Parte de la motivación de realizar este álbum fue visitar algunos temas que se tratan en este trabajo anterior siendo algunas de las canciones continuaciones directas de las otras. Musicalmente también hemos concebido este disco en contraposición al anterior. Mientras que el anterior trabajamos más las canciones largas y con múltiples partes, en este hemos intentado condensar canciones igual de interesantes en una duración más convencional.

PREGUNTA: ¿Cómo será la parte gráfica del disco?

RESPUESTA: La parte gráfica del disco combina arte digital superpuesto sobre fotografía. Actualmente estamos en un estado bastante temprano en cuanto al diseño gráfico tanto del disco como del material promocional. Vamos

a aprovecha el tráiler como referencia para este apartado, aunque no necesariamente va a ser todo en ese estilo, van a ver diversas aproximaciones artísticas a los mismos temas.

PREGUNTA: ¿Hay algún artista o banda que haya influido en su música para este álbum?

RESPUESTA: Cada miembro del grupo ha aportado influencias diferentes fruto de sus gustos personales. Aun así, hay artistas en los que todos coincidimos como Radiohead, Bon Iver o This Will Destroy You

PREGUNTA: ¿Cómo se relacionan estas influencias con el sonido del álbum?

RESPUESTA: Estas influencias se han integrado en el sonido del álbum de manera muy natural. Al estar interiorizadas en nuestro vocabulario musical se ven reflejadas en todo lo que hacemos, aunque no estemos pensando activamente en ellas. Estas influencias han estado presentes en todas las partes del proceso creativo, desde la concepción de las canciones pasando por los arreglos y hasta la producción final de las canciones.

PREGUNTA: ¿Por qué queréis que sea la canción Gravity la que represente al disco en el tráiler?

RESPUESTA: Gravity fue la primera canción que se concibió y en cierta medida fue el punto de referencia para todas las demás canciones. Esta canción cumple una función doble en el disco, por una parte, al ser la primera canción, sirve de enlace entre el trabajo anterior y este, a la vez que sirve de presentación de todo el disco introduciendo el nuevo estilo. Gravity es la canción que más se parece las canciones del álbum previo *Orbiting Until the End* pero a la vez incorpora todos los elementos característicos del nuevo estilo, de manera que sirve de puente entre los dos últimos trabajos del grupo. Por estos motivos pensamos que era la canción ideal para el tráiler del disco.

PREGUNTA: ¿Es correcto decir entonces que la temática de la canción representa la temática del disco?

RESPUESTA: Sí, en Gravity se presentan temas de alienación, soledad y la influencia que tienen las experiencias pasadas en la configuración del “yo” actual, que son recurrentes a lo largo del álbum. No solo se introducen temas líricos, también temas musicales que serán revisitados en canciones posteriores como el uso de los acordes construidos sobre los grados cuarto, quinto y sexto de una tonalidad mayor sin que haya resolución al centro tonal.

2. Diseño de fondos



3. Diseño de personajes



4. Título

WHEN
THE
LIGHT
TAKES
US

5. Concept art

