

TFG

SPIRIT.
PINTURA ANIMADA

Presentado por Patricia Sarrión Rodrigo
Tutor: M^a del Carmen Poveda Coscolla

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Agradecimientos.

Quisiera agradecer sobre todo, el apoyo y la ayuda a mi tutora del TFG, M^º del Carmen Poveda, por sus consejos en la animación y por ser paciente aún con los retrasos de los envíos de la producción del proyecto, además de hacerme creer a mí misma que realmente podría acabar un proyecto que con el tiempo llegó ha parecerme excesivamente ambicioso, sobre todo las últimas semanas del curso, en las cuales me ha parecido que no llegaría nunca a su fin.

También me gustaría mencionar a los profesores de la UCA , Farnham (Reino Unido) y a la gente de la clase, por dar ánimos aún en los momentos de saturación y hacer amena la estancia y por la ayuda brindada con los programas de postproducción de sonido, conocimientos de los cuales he podido aplicar en este proyecto.

Y por supuesto a mi compañera, Rosa María Milán, por, aunque no tenía más remedio debido que vivíamos en el mismo cuarto, darme apoyo moral en los días en los que animar se convertía en una pesadilla.

Indice.

1. RESUMEN DEL PROYECTO. Pág. 4
2. INTRODUCCIÓN. Pág.5
3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA. Pág.6
 - 3.1. Objetivos del proyecto. Pág.6
 - 3.1.1. Sobre el tema. Pág.6
 - 3.1.2. Sobre la música. Pág.7
 - 3.1.3. Sobre la apariencia. Pág.8
 - 3.1.4. Sobre la técnica. Pág.8
 - 3.2. Objetivos de aprendizaje. Pág.9
 - 3.3. Metodología del proyecto. Pág.10
4. PROCESO. Pág.14
 - 4.1. Descripción del proyecto. Pág.14
 - 4.2. Preproducción. Pág.14
 - 4.2.1. El inicio. Pág.14
 - 4.2.2. La profundización. Pág.15
 - 4.2.3. El fin. Pág.16
 - 4.3. Producción. Pág.18
 - 4.3.1. Preparación. Pág.18
 - 4.3.2. Elaboración. Pág.18
 - 4.3.3. Postproducción. Pág.20
5. CONCLUSIONES. Pág.21
 - 5.1. Sobre el resultado. Pág.21
 - 5.1.1. Punto de vista objetivo. Pág.21
 - 5.1.2. Punto de vista subjetivo. Pág.22
 - 5.2. Problemas surgidos. Pág.23
6. BIBLIOGRAFÍA. Pág. 27
 - 6.1. Referentes de la animación definitiva. Pág.27
 - 6.2. Referentes previos. Pág.27
 - 6.3. Páginas web de utilidad. Pág.27
7. ANEXOS. Pág.28
- 8.VIDEO. Pág.29

1. Resumen del proyecto.

Spirit es una animación de aproximadamente un minuto de duración que, nos muestra a través del formato audiovisual, las sensaciones y visualizaciones que ha provocado una pieza musical de estilo celta , en este caso, en la autora de la misma obra.

Jugando con elementos figurativos y abstractos trata de modelar una realidad basada en la fantasía que da a entender la melodía según un criterio puramente subjetivo y personal, utilizando para ello la magia de los colores y la creación de vida a partir de una secuencia de imágenes. El elemento vivo de la animación y personaje principal es el espíritu de la naturaleza, en cual se pasea en un espacio infinito y nos da a conocer, con sus bailes, transformaciones y colores diferentes; el ambiente y algunos animales de origen Irlandés, de la misma procedencia que la música.

2. Introducción.

Según lo dispuesto, en los siguientes apartados se informará al lector sobre las diferentes etapas y objetivos del trabajo que se adjunta en formato de video.

Un video en el que se trató de representar mediante una serie de imágenes que pasean entre la realidad y la ficción, un tema o sensación que como autora quise dar a conocer partiendo de una pieza musical.

Entre los objetivos del proyecto estaban el cuidado del *timing*, la imagen y el uso adecuado de las nuevas tecnologías para llevar a cabo una animación en dos dimensiones con coherencia aunque carente de una historia, ya que la intención no fue en ningún momento que hubiera algo lógico cual narración estándar, sino que el contenido se procesara en un término puramente visual.

Para poder realizar el proyecto y después de muchas variaciones y soluciones de problemas, se decidió que la mejor forma de abordarlo era mediante una animación en dos dimensiones espaciales. Se utilizó la manera tradicional de animar, con una fluidez de la semi-animación y poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en anteriores años, esta vez en un formato digital condicionado por diferentes factores externos e internos.

Fue imprescindible también llevar una planificación ordenada para ello, seguir la norma de cualquier tipo de proyecto de estas condiciones, es decir, cumplir con el orden preestablecido de preproducción (investigación y labor previa a la animación), producción (animación en sí) y postproducción (montaje y efectos).

Esto, dio lugar a varias problemáticas a la hora de elaborar el complicado y largo trabajo de realizar una animación en solitario, dilemas que fueron resueltos gracias a la colaboración con otras personas, lo que es importante tener en cuenta.

3. Objetivos y metodología:

3.1. Objetivos del proyecto.

La elección de hacer una animación como proyecto fue porque es el ámbito al que me quiero dedicar profesionalmente.

Quise hacer algo que fuera personal pero que se pudiera mostrar y, que el hecho de verlo, hiciera posible para otra gente entenderlo. No literalmente hablando, ya que esto carece de una narración clara, la pretensión era que se pudiera comprender lo que ve de una manera más metafórica y visual, que el proyecto hablara por sí solo.

La finalidad era que el resultado llamara la atención y que dejase una agradable sensación tras verlo, es decir, que fuera atractivo aunque no hubiese un trasfondo, sin necesidad de que el público parase a sacar conclusiones sobre ello, por ser éstas totalmente innecesarias.

Se me ocurrió que una buena manera de hacerlo era a través de una interpretación animada de la música. Mostraría visualmente una sensación que provoca la música, ese sería el objetivo del proyecto.

3.1.1. Sobre el tema.

Obviamente, el tema a tratar en esta ocasión, cosa que se deduce después de leer el objetivo principal, es la muestra de la sensación que puede provocar un estímulo, auditivo en el caso concreto de este proyecto.

El objetivo no es hacer un estudio, solo mostrar el resultado de éste, es decir, de cómo una pieza de música puede derivar en algo como una historia, o en este caso un elemento que se transforma y cambia de color. Tanto los colores como los animales que aparecen en él transmiten los efectos que en su momento, en un período perecedero en el tiempo llegaron a la mente de quien los plasmó.

Resalto el concepto recientemente nombrado de *un momento perecedero* porque, lo más probable es que, en este o cualquier otro momento, al volver a escuchar la música sin ver la animación que yo misma he realizado, las posibilidades de imaginar algo distinto sean infinitas de nuevo, y por supuesto, esto depende tanto de la situación como de las emociones, la edad de la gente, etc. Hay múltiples factores que influyen en la creación de una nueva visión de la interpretación de la música.

Lo que pretendía mostrar con esto, es mi visión de ésta melodía en un momento concreto del tiempo, sin ninguna razón adicional en particular.

Todo el conjunto de elementos que me rodeaban me llevó a mostrar la naturaleza, en una situación en que esta composición me inspiraba algo etéreo pero cambiante, como la misma energía.

Ciertamente, en este caso va implícita una llamada a la naturaleza y a la belleza de la misma porque, y volvemos a la explicación anterior, me pareció importante hacerle un homenaje en ese instante en el que escuchaba su musicalidad.

Y, aunque ahí llegué a partir de diversas conclusiones, como el tipo de música y su procedencia, es irrefutable que otra persona, partiendo de la misma base hubiera hecho algo totalmente diferente.

3.1.2. Sobre la música.

Uno de mis pasatiempos favoritos es escuchar música e imaginar historias, o simplemente figuras bailando en el espacio, y eso es lo que quería mostrar, nada más y nada menos que esas cosas que pueden asaltar en la mente de cada uno reaccionando a estímulos, como ya he dicho y, ¿qué mejor estímulo que una buena pieza musical?

Pensé, que juntando la música y la animación se podría crear algo precioso y, ese es, entre otros, uno de los objetivos de este trabajo, hacer algo bello y atrayente.

Elegí una melodía Celta, después de debatirme entre otras muchas, porque me pareció la más adecuada para la tarea que quería realizar, dada su armonía y ritmo. La combinación de las diferentes notas en la partitura hace de ella un conjunto de sonidos que al escucharlos parecen tatar sobre algo mágico.

Otro de los motivos por los cuales elegí ésta pieza y no otra, es porque no es pesada; no es alegre en exceso, ni triste ni desgarradora, está en el punto justo para no incomodar al oyente.

Asimismo, he de decir que, cada vez que la oía me sugería nuevas cosas, así que con la elección de esa música no me molestaría al escucharla repetidas veces y, tendría inspiración abundante para poder acabar el proyecto sin bloqueos ni problemas de ese tipo.

Me daba la oportunidad también de hacer algo diferente, ya que aunque podía hacer una animación figurativa, el ritmo y la fluidez me daba la ocasión de realizar algo que, aunque tuviera un aspecto orgánico, pero también que fuera más abstracto que los trabajos que había realizado hasta el momento. Una oportunidad que quería aprovechar.

3.1.3. Sobre la apariencia.

Después de darle muchos cambios a la estética visual del proyecto, la que consideré más adecuada para con la música y su representación fue la que describo a continuación.

Para conceder a la animación un toque de magia era necesario que las figuras resaltaran sobre el fondo, de ahí, que el uso de un espacio vacío donde el fondo pudiera ser cualquier cosa, fuera la elección más acertada en esta ocasión.

Lo que iba a definir en qué se convertiría el fondo sería la propia figura, ese es el encanto del espacio abierto, la habilidad que tiene de convertirse en cualquier elemento que se desee dependiendo del personaje que lo recorra, entendiendo como personaje lo que sea que fuere que estuviere en movimiento en ese momento sobre el mismo.

Asimismo, para darle más énfasis a la figura principal, concluí que estaría hecha de un color vivo muy vibrante y el fondo debía ser negro, pudiendo representarse ésta en el espacio vacío con el color que se considerara más certero. De este modo, no habría manera de que el movimiento del personaje principal pasase desapercibido.

Además, estar hecho de línea y ligeros toques de sombra permitía construir, de una forma delicada, fluida y coherente, desde la más pura abstracción a la figura más realista, visto siempre desde un punto de vista lineal y simplificado.

Todo esto pretende darle una gran capacidad de atracción visual, con el fin de no aburrir al espectador y atraparlo en la fantasía de colores y formas que se metamorfosean.

3.1.4. Sobre la técnica.

Dado que la realización del proyecto me alcanzó en un momento de mucho movimiento, puesto que estaba en el extranjero, lo gestioné de modo que pudiera realizarlo sin ningún tipo de problema, en un principio, por falta de tiempo o de material. Claro está que, aunque uno prevenga, un imprevisto siempre puede asaltarle, aunque sea menos probable.

Y por esto, entre otras cosas, tomé la decisión de hacerlo digitalmente.

En la elección de utilizar programas como, Paint Tool Sai, Adobe Photoshop CS5 o Prèmiere para llevar a cabo la animación en dos dimensiones, también influyó en gran medida que mi pretensión de querer hacer algo en lo que no hubiera trabajado anteriormente estuviera presente. Puesto que todas las animaciones anteriores habían sido Stop Motion o Animación tradicional sobre

papel, me apetecía plantearme una nueva meta utilizando las tecnologías y sus ventajas.

El trabajo utilizando el formato digital ha resultado prácticamente igual que el tradicional, y he de añadir que no fue un problema en ningún momento, en lo que se refiere al uso de la técnica.

Conjuntamente, aproveché los vivos colores digitales para darle a la pequeña animación una estética más mágica y dinámica, que era lo que pretendía y lo que la música pedía, y que hubiera sido bastante más difícil de conseguir con una animación tradicional, ya que para ello posiblemente hubiera tenido que recurrir a una animación con acetatos pintados con pintura acrílica flexible y un potente escáner, además de arreglar el resultado con postproducción porque, sin lo último, los colores no hubieran sido tan resultones como los que se consiguen directamente con el formato digital.

La distribución de los programas según su función se dispuso así:

- 1-Paint Tool Sai: para el abocetado, hacer el storyboard y los dibujos para la animática.
- 2-Photoshop CS5: para pequeños testados.
- 3-Première CS5: para el montaje de la animación y los grandes testados, para hacer la animática y por supuesto, para añadir la música.
- 4-Adobe Audition CS5: para modificar y mezclar el sonido.

3.2. Objetivos de aprendizaje.

Planteé además para este proyecto, unos objetivos personales a nivel profesional para mejorar ciertos aspectos de realización de trabajos de este tipo.

Mi intención era, como ya habré dicho en alguna ocasión, hacer cosas que no hubiera elaborado todavía, para superarlas y abarcar conocimientos más amplios sobre el campo que me ocupa e interesa en estos momentos.

El objetivo principal en esta sección, aprendizaje, era la realización de un buen *timing*. Es decir, debía realizar un *timing* que, no sólo se adecuara a la música, cosa más complicada porque la música ya venía dada desde un principio y esto le añade complicación sino que, además se moviera por separado con su propio ritmo para que simulara lo que fuera que sería el elemento dotado con vida en ese lapso de tiempo, a la par de coincidir este movimiento predeterminado del personaje con la música que previamente ya le había sido adjudicada.

Por otro lado, estaba la dificultad añadida de animar animales, ya que hasta ese momento, el único organismo vivo que había animado era una persona en un único ejercicio de un caminado básico con personalidad en la asignatura de Fundamentos de la Animación el año anterior.

Debía prestar atención a los detalles para que no se deformaran y que se movieran como debían de moverse, además de tener en cuenta desplazamientos de cámara y giros de las mismas, junto con la perspectiva, el tamaño y la composición de la imagen. Por no hablar de la simplificación del animal, acercándose a un dibujo más *cartoon*, sin que perdiera la esencia ni el parecido del organismo a representar.

Por supuesto, cambiar el soporte de la animación junto con practicar y experimentar los medios digitales era algo que me planteé no sólo porque me entusiasmará, en esta ocasión influyeron otros factores mencionados anteriormente, como el desplazamiento físico del trabajo y la falta de materiales y facilidades en el lugar donde me encontraba. Al final todo fue una ventaja y no un problema, si bien es cierto que hubo programas que hube de aprender a la fuerza, como el Adobe Prèmiere CS5 o el Adobe Audition CS5, eso planteó otro reto que me satisfizo superar, pues aprendí con eso a utilizar dos programas de mucha utilidad para este sector, como son esos dos.

3.3. Metodología del proyecto.

Esboqué este trabajo como cualquier otro que se deba llevar a cabo en este campo, animación.

Primero estaba la necesidad de tener la idea de la cual se parte bien clara, para poder empezar a esbozar y buscar elementos con los que se pueda llevar a cabo. Esto puede llevar mucho o poco tiempo, dependiendo de lo sólida que se encuentre la idea de cada cual en su mente para poder desarrollarla de la forma más precisa y/o impactante posible.

Basándose en eso, y suponiendo que la idea esté redonda y que la elección del método para llevar a término la misma sea la animación, es posible efectuar una planificación del tiempo de realización del proyecto, es decir, es momento de organizarse.

Es básico empezar con la **preproducción**.

Para ello no solo debemos saber que vamos a hacer uso de la animación sino, qué tipo de animación vamos a urdir, si será necesario o no hacer un diseño de personajes, si habrá que dibujarlos únicamente o también será preciso

modelarlos, si estará hecha en tres dimensiones o en dos, si será animación tradicional o digital, o incluso una animación mixta. También es importante saber si vamos a requerir ayuda, es decir, en caso de hacer una historia elaborada necesitaríamos un guionista que pudiera echarnos una mano, quizá en una producción de Stop Motion necesitaríamos alguien con dotes de cámara o con unos amplios conocimientos en iluminación y encuadre. Hay que tener en cuenta todo esto y más.

En caso de que se trate, como en esta ocasión, de una animación en dos dimensiones y de formato digital, haberse establecido que no se requiere el uso de personajes realmente definidos para ella dado que va a ser algo más abstracto y, una vez todo acoplado al tema, debe procederse con el siguiente paso.

En este apartado de preproducción también entran todos los bocetos previos, animáticas, ideas complementarias, cambios que se efectúen, referentes que se tomen, duración de la animación, etc. Hay mucho trabajo por hacer antes de llegar al proyecto en sí.

Esta parte suele ser la que más tiempo lleva, ya que son muchas decisiones las que han de tomarse y muchas preguntas que plantearse antes de tener todo asegurado para hacer la animación con el menor número de problemas y dudas.

Lo más habitual en este espacio es, no solo pensar la información y buscar soluciones sino, documentarse para una buena elaboración del proyecto tomando como referencia otros trabajos similares que pueden haber resuelto la mayor parte de problemas que se nos presenten, y así poder ahorrar tiempo, además tener la posibilidad de contar con una mayor fuente de ideas para nuestro proyecto en caso de estar faltos de ellas por cualquier motivo.

Las fuentes de información más visitadas en estos tiempos que corren son, a parte de los libros, las diferentes páginas de internet, de donde podemos extraer tanto información escrita como visual muy útil. Algunas de las páginas visitadas para este proyecto fueron puramente de información visual, tales como Vimeo o páginas de los respectivos autores de las obras en las que me apoyé para la realización de este trabajo audiovisual.

Continuamos con el apartado de la **producción**.

En esta sección, por fin nos centramos en el eslabón grueso de la cadena. Es la parte que más trabajo físico lleva y en la que más horas de sueño se van.

Consiste en animar lo que nos hemos anunciado previamente, es un arduo trabajo de colaboración entre mano y mente. Se han de plasmar todos los movimientos y figuras que han de aparecer en cada escena, repartir las

escenas para hacer los fotogramas clave y comprobar que se mueven correctamente en el espacio y la línea de tiempo, tras esto debemos hacer los intermedios, que no son sólo para darle fluidez y tiempo al movimiento sino, también para marcar el ritmo y la expresividad del personaje, ya que dependiendo de donde coloquemos los fotogramas en el espacio, de un clave a otro podemos cambiar completamente el significado o impresión del movimiento el cual estamos realizando. Para ello es importante tener imágenes de referencia, utilizar videos en algunos casos y sobretodo tener a mano espejos para demostrarse a uno mismo el movimiento de las cosas. Aunque estemos animando algo completamente diferente, hasta un movimiento de mano puede ser útil para averiguar la trayectoria y hasta la velocidad en fotogramas que puede llevar un objeto en el papel, en nuestro caso en el plano digital.

Evidentemente es imprescindible testar todo cuanto hagamos y guardar copias de los archivos. En caso de que haya que repetirlos podremos saber en qué hemos fallado volviendo a estas copias e identificando ahí el error de movimiento, ya sea de posición, de velocidad o de deformación de la figura. Por eso en animación es muy importante ser organizado y preventivo para evitar desapariciones de minutos de animación y otros tremendos problemas que surgen, como pérdidas de archivos y demás.

Después de hacer los intermedios, en caso de que no hayamos hecho animación directa, y teniendo en consideración el tiempo que le hemos dado a la animación, es decir, si va a ser animación completa o semi-animación (a 24 o 12 frames respectivamente), podemos pasar al montaje de ésta.

El último paso para concluir con nuestra animación es la llamada **postproducción**.

En la postproducción es donde se debe de montar la animación como tal, y es tiempo de buscar los sonidos que se le van a añadir y la música que va a predominar en el corto. En este proyecto la música venía como la base, así que lo único que hacía falta era montarlo en el programa deseado, ya que hay diversos programas de montaje y postproducción que se pueden utilizar en animación.

Es un hecho que, el Adobe Premier en sí, a pesar de ser el elegido el la mayor parte de los casos, incluido éste, es un programa de edición de video y no de postproducción de animación propiamente, pero por suerte sirve también para la creación del mismo a partir de fotogramas o imágenes sueltas utilizando la herramienta de creación de secuencias de video y que sea posible modificarlo y cuenta con diversas herramientas de efectos y otros *plugings* útiles.

También podemos modificar el sonido a nuestro agrado utilizando programas como el Adobe Audition, el cual además te permite hacerlo durante la edición del video en Adobe Premier, modificando automáticamente el sonido en la secuencia.

Para terminar solo deberemos exportar nuestro trabajo en un formato que fuera identificable por un reproductor de video, el formato más común en este caso sería el mp4.

Y estos serían todos los pasos a seguir para hacer posible la elaboración de una animación con las mismas características con las que he tenido que lidiar.

Dado que, por muy precavido que uno pueda ser, los programas, ordenadores y otros fallos pueden ocurrir, cualquier tipo de problema es viable en cualquier momento lo importante es saber resolverlos en el momento en que aparecen para que la solución no sea, en un futuro, más complicada que el problema que se planteó en su momento. En caso de errores de animación lo más importante es prestar suma atención a cada ejercicio que se realice y no dar por terminado un plano o secuencia hasta que el resultado obtenido sea el deseado.

4. Proceso:

4.1. Descripción del proyecto:

Lo más importante del proyecto, es que parte de una pieza musical existente, es decir, lo que el proyecto quiere mostrar es lo mismo que una persona podría imaginar escuchando la melodía.

En lo referente a la parte visual, esta animación, o corto animado, de aproximadamente un minuto de duración, es una secuencia de imágenes compuesta por figuras orgánicas, tanto abstractas como figurativas que, trabajando juntas, pretenden emular el ambiente, en este caso, de un bosque.

Las transformaciones y cambios en el color y la forma, facilitan la posibilidad de ver el espíritu de la naturaleza que, junto con la música irlandesa céltica, revelan el concepto que la misma armoniosa pieza ha hecho imaginar.

4.2. Preproducción:

He de decir que, en un comienzo, el proyecto era totalmente diferente. Si bien es cierto que la idea de transformar una pieza de música en algo más visual, es decir una animación, no ha variado, la melodía y el tratamiento de la animación no tenía similitud con el resultado actual.

4.2.1. El inicio.

La primera melodía en la que se pensó para llevar a cabo esta idea fue “Mayuri no Ai” de Keichii Oku. Pretendía utilizar aproximadamente desde el minuto 3:05 hasta el minuto cuarto para hacer una animación que fuera acorde con este tramo de la melodía, se me ocurrió hacer un despertar de la mañana en la naturaleza.

Pero tras escuchar la música infinidad de veces y aborrecerla y, dado que no se me ocurrían más allá de un par de escenas cortas, volví a consultar la idea y el resultado fue desechar la música y comenzar con otra canción más inspiradora.

Así fue como, después de buscar varias piezas di con algo que concordaba más con lo que pretendía, la música celta.

En la búsqueda, topé con varias canciones y diversos autores, aunque la mayor parte de las piezas eran hermosas también eran tristes, para este trabajo necesitaba mostrar, sino algo alegre, al menos algo que no nublara un día soleado.

Buscaba un cántico con variación en la melodía, algo que fuera fluido y dinámico, a la vez que suave y bello.

Encontré por fin, y casualmente la canción que buscaba. En cuanto la escuché decidí que era perfecta, porque fue algo espontáneo y, en mi opinión las cosas que vienen espontáneamente suelen ser las más acertadas, porque cuanto menos buscas más encuentras y hay que aprovechar las oportunidades.

La canción elegida fue “The cry of the Celts”, una melodía compuesta por el ingenioso artista y compositor Ronnan Hardiman.

4.2.2. La profundización.

La base estaba clara, por lo que de nuevo llevé la idea a nutrirse de una segunda opinión, siempre indispensable llegados a este punto. En la tutoría a parte de unos útiles consejos sobre como tratar la música también tuve asistencia en la planificación del tiempo para poder terminar el trabajo a tiempo.

Más adelante se presentaron imprevistos por diferentes causas, gracias a la planificación previa de la distribución de los diferentes apartados pude salvar la animación añadiéndole horas de trabajo que no habían sido ocupadas, ya que se había distribuido de modo que pudiera terminarse en un corto plazo para, en caso de que surgieran problemas poder superarlos y sobretodo para evitar llegar atropelladamente a un punto cerca de la fecha límite de la entrega.

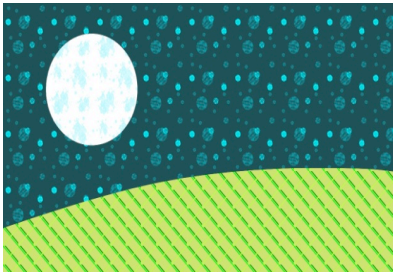


Imagen n1.
Idea 1, Primeros esbozos 1.

Tras varios días de escuchar solo la canción para cerciorarme de que no fuera una que después de ser escuchada un par de veces cansara, tal y como se me aconsejó; ya que eso hubiera hecho muy complicado trabajar con ella debido al objetivo que se pretendía; fui acostumbrándome al ritmo de la música. Además mientras le prestaba atención tuve la oportunidad de imaginar lo que quería que se mostrara y, fue entonces cuando decidí que sería un bosque.

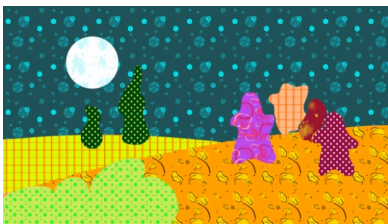


Imagen n2.
Idea 1, Primeros esbozos 2.

Aún no sabiendo cómo iba a hacerlo ni lo que iba a ser exactamente, busqué algunos referentes para tener una idea aproximada de la apariencia visual. Quería probar algo nuevo, algo que no hubiese tenido oportunidad de realizar anteriormente, así que me decidí por una estética en dos dimensiones que abarcaría tanto formas abstractas como figurativas y serían rellenas por un fondo de patrones personalizados que se fundirían entre sí para crear unos nuevos patrones y representaciones, quería mostrar la música como algo físico, algo que fuera más allá de lo auditivo.

Se me ocurrió que la misma música fuera un personaje que recorriera el bosque, mostrando animales, y quizás un baile antiguo alrededor de una hoguera.



Imagen n3.

Idea 2, prueba 1.

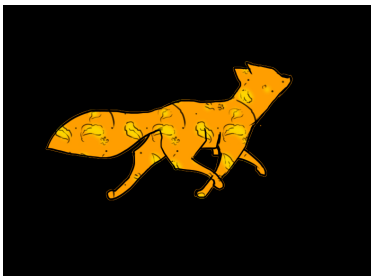


Imagen n4.

Idea 2, prueba 2.

Con esta idea ya asentada y sabiendo como sería, preparé referentes para consultar de nuevo la base y poder empezar con la producción después de contar con su aprobación.

Empecé con unas imágenes de ejemplo que me servirían de apoyo visual para visualizar el resultado final del proyecto. Las imágenes no me desagradaban por separado pero, el resultado de los dibujos hechos con los patrones y el concepto que tenía en mi imagen mental sobre el resultado de la animación no coincidían en absoluto (Imágenes 1 y 2, pág. 15). Además viendo de ese modo el resultado perdía bastante la esencia que se pretendía transmitir, por lo que cambié un poco la estética tratando de mantener los patrones pero seguía sin funcionar (Imágenes 3 y 4, pág.16).

4.2.3. El fin.

Por suerte, aunque me encontraba lejos del país y por consiguiente de la facultad, pude llevar a cabo el trabajo rodeada de gente de animación. Trabajar en grupo es una ayuda bastante útil y a mí me sirvió para poder decidir la estética final del corto.

Gracias a unos comentarios sobre unos ejercicios de línea rápida y esbozos me decidí por utilizar esa fluida línea para representar a la música, además de prescindir del fondo que ahora carecía de importancia ya que la línea iba a tomar todo el protagonismo. La idea final era la representación de la música a través de un único personaje cambiante que representaba, al mismo tiempo, la naturaleza. (Imagen 5, pág. 16)

La cultura celta y da mucha importancia la naturaleza así que pensé que sería agradable mostrar eso con la música, ahora con una razón de peso, y no sólo por dejar volar la imaginación al escucharla.

Tomando como referencia la música busqué los animales representativos del lugar tanto acuáticos como terrestres e inclusive algunos voladores. Al ser Irlanda, el zorro rojo, la ardilla, y el ciervo entre otros, no podían faltar.

Volví a hacer unos bocetos y lo planteé como un recorrido por una superficie de terreno, e incluso hice una animática poniendo animales autóctonos de Irlanda, en ocasiones plantas, y siempre mezclando su movimiento con lo abstracto, utilizando movimientos rápidos y vivos, para hacer posible una visión general del resultado. Pero, aunque lo que se mostraba era atractivo a la vista, faltaban pulir algunos detalles. La solución fue acotar el recorrido, utilizando para ello sólo parte de los animales que en un principio pensaba emplear como representación del ambiente irlandés.



Imagen n5.

Idea 3, definitiva. Prueba 1.

Cambié también de idea respecto al título de la animación. Lo que en un principio iba a llamarse: Sounds (sonidos);, en honor a los sonidos del ambiente; lo cambié por algo más representativo de la idea de la animación: Spirit (Espíritu), haciendo caso a un consejo que, cargados de razón, me dieron unos compañeros al ver la animación, ya que si lo que recorría la pantalla era como el espíritu de la naturaleza, debía hacer honor a su nombre y no solo a la música.

Durante esta última parte de la preproducción me dediqué a recomponer y modificar la música para que fuera adecuada a lo que se pretendía.



Imagen n6.

Story board, Idea definitiva. Preview, part 1.

4.3. Producción.

Esta es la parte que más disfruté haciendo el trabajo, la realización física del mismo, dónde empieza a tejerse la visualización resultante de todo estudio previo.

4.3.1. Preparación.

Una vez lista la idea y algunos bocetos para el resultado, y después del gran cambio, era necesaria una última consulta antes de dar el salto a la producción de la animación. Con una respuesta positiva de los nuevos resultados y con estimable ayuda en cuanto a los referentes a tener en cuenta, por parte de la tutora, comencé a trabajar por fin en la parte más práctica.

Por supuesto, es necesario hacer un *Storyboard* primero para saber qué es lo que va a mostrarse, aunque según se avanza puede que el resultado tenga una ligera variación.

Para llevar a cabo el movimiento de los animales me bajé unas cuantas imágenes de la estructura ósea de cada uno y con eso, y un par de bocetos previos; para poder adecuar la mano a los diferentes animales y sus posiciones dado que nunca había animado criaturas tan diversas, lo que suponía, a mí parecer, un interesante y motivador reto; comencé abocetando la animación en el programa.

La animación iba a ser digital en todo momento, porque era el formato, no sólo más adecuado, sino más cómodo ya que, me encontraba en una situación difícil en lo referente a los medios disponibles para llevar a cabo algo considerablemente más elaborado.

Teniendo esto en cuenta, utilizar el *photoshop* como herramienta era lo más acertado ya que a la vez que se realiza el trabajo, con una de sus múltiples funciones la animación puede ser testada en el momento en que se necesite. De este modo, no sólo es más rápido, sino que las posibilidades al trabajar por capas y con el *testing* instantáneo dan una mayor precisión a la hora de calcular el *timing* de la animación.

4.3.2. Elaboración.

Como trabajaba con una base musical modificada previamente, es decir, no había que incrustarla en la animación sino, todo lo contrario, debía hacer la animación según la melodía; calculé cuanto tiempo debía estar cada sección de la animación en su correspondiente línea de tiempo y diseccioné el sonido para escuchar cada parte por separado. Tras esto, sobretodo con el título que debía ser lo más preciso posible, calculé los golpes de música y el ritmo, y lo marqué con los dibujos que debían ser los claves.

Por supuesto, en este caso, los claves a parte de ser los dibujos más importantes también eran los dibujos que se encontraban en una *sílaba tónica*, poniendo una similitud con el lenguaje.

Con esta distribución del tiempo, en poco menos de una semana pude acabar los primeros diez segundos. He aquí el resultado de esos segundos: <http://vimeo.com/77584548>.

Por cuestión de estética, por haber demasiado movimiento en los brillos, la rapidez de la animación y otras cuestiones repetí los diez segundos de nuevo.

Me di cuenta de que tal y como había distribuido el tiempo de la melodía junto con lo que debía aparecer era demasiado corto, es decir, todo se vería excesivamente rápido. Que la música sea rápida no significa que las cosas que aparecen en ella no deban apreciarse. Por consiguiente distribuí de nuevo el tiempo y retiré movimientos abstractos innecesarios para hacer algo más perceptible al ojo humano, y que no pasara simplemente como un color llamativo sobre fondo bailando en la pantalla con rápidos movimientos.

Repetí el proceso anterior, guardando los claves para cada golpe rítmico de la música y alargando el tiempo de estancia de la figura o animal que aparecía en pantalla.

Siempre estaba la necesidad de un testado cada cierto tiempo en Adobe Phothoshop cs5 y importando a *Adobe Prèmiere CS5* para montar los diferentes fragmentos y exportando, cada corte de animación realizado, en un formato de video para ver el resultado final junto con la música.

En ocasiones era preciso desechar el resultado por un mal montaje y la necesidad de añadir o retirar intermedios para un movimiento más fluido y que encajara con el ritmo.

Este testado doble se debe a la particularidad que tiene cada uno de ellos a la hora de interpretar un video, aún con los mismos parámetros, photoshop tiende a adecuar los fotogramas que tiene determinados en la línea de tiempo como si estuvieran a veinte fotogramas aunque el tiempo del fotograma se modifique, la animación en sí estará a veinticuatro, ha de exportarse de modo que el programa detecte todas las imágenes porque, al cambiar los parámetros a 12 o 18, el programa retira imágenes automáticamente, provocando que unas salgan (a una carpeta que creamos para ello) repetidas y otras no se exporten.

4.2.3. Postproducción.

Una vez el proceso se haya hecho de modo que salgan cada uno de los dibujos o fotogramas, se procede a hacer una limpieza de los que sobran y, con el programa de montaje abierto, antes de importarlos, modificamos los parámetros predeterminados de la secuencia para que el tiempo de pausa de los fotogramas sea el adecuado, es decir, el que hemos previsto para que encaje el *timing* con el ritmo de la música.

Y ya solo queda dejar que la propia importación haga el resto, siempre y cuando los fotogramas estén ordenados y no haya ningún error en la animación, todo estará correcto.

Por supuesto en algunas ocasiones será requerida alguna optimización que el programa no haya podido realizar antes de hacer la exportación definitiva en película. En mi caso, exporté en formato HDTV mp4 por secciones y sin sonido para, una vez hechas todas y cada una de las partes por separado, juntarlas en un nuevo archivo de Adobe Prèmiere CS5 con la finalidad de que pese menos a la hora de hacer el montaje definitivo y de ahorrar tiempo no teniendo que volver a montar los fotogramas. Claro que, en el caso de los créditos no fue necesario debido a que la cantidad de imágenes era menor comparada a la del resto de los fragmentos.

Comprobado que todo coincidía a la perfección, lo último que faltaba era exportar la película definitiva y subirla un lugar donde pudiera ser compartida.

En este caso concreto se encuentra en dos páginas de reproducción de video conocidas, tales como: Vimeo y Youtube.

Enlaces:

<http://vimeo.com/99436907>

<https://www.youtube.com/watch?v=pYk8eS31K1k>

5. Conclusiones.

5.1. Sobre el resultado.

Siendo totalmente sincera conmigo misma y, teniendo en cuenta la apariencia actual del resultado del proyecto audiovisual llevado a término, mi satisfacción con el mismo varía dependiendo de si se observa desde una visión objetiva o subjetiva.

5.1.1. Punto de vista objetivo.

Desde aquí podría decirse que estoy bastante satisfecha con el fruto de la ardua tarea de realizar un proyecto personal con un resultado tan positivo contando con el propósito que me prometí.

Entre eso estaba terminar la animación, un minuto de representación de un tema en formato audiovisual que, si más no parece demasiado la labor de este ha sido larga y su elaboración meticulosa, tanto que en ocasiones llegué a pensar que no podría terminar dicho cometido.

Por suerte no fue así, y es algo que me enorgullece.

Además pude alcanzar las metas que me propuse técnicamente hablando, es decir, aprendí a utilizar los programas requeridos, sino profesionalmente, al menos con soltura y esto me ha proporcionado unos conocimientos que serán aplicables en un futuro en cualquier tipo de trabajo que desee efectuar y que cumpla unos requisitos similares o muy parecidos a los que este trabajo presenta. Me ha complacido mucho poder modificar la pieza musical previamente a la animación, para que el sector elegido de la música tuviese, aunque fuera disfrazado, un nuevo principio y fin acorde con el tiempo estimado de duración que se decidió que iba a tener la animación. Igualmente, el uso del Premiere que en su momento me parecía tan complicado, a base de investigación me ha llevado a poder realizar unos montajes posteriores, sino perfectos, al menos decentes.

En cuanto al resultado de la combinación de música y animación me emocionó mucho, sobretodo la primera vez que vi a la animación cobrar vida y moverse al son de la música por supuesto, ya que esa era la pretensión inicial. Creo también que he conseguido la fluidez del movimiento que pretendía y eso me agrada, pero estoy ansiosa por superarme en un futuro ya que viendo ahora la animación pienso sinceramente que hay muchas cosas a mejorar, siendo esto una observación más subjetiva.

En lo referente a la estética visual del proyecto, pienso que el ambiente mágico al que aspiraba ha sido, del mismo modo, conseguido después del largo proceso de preproducción e investigación y de los diferentes cambios que

sufrió esta parte de la obra, ya que la idea inicial distaba mucho del resultado actual y no hubiera funcionado de ninguna manera.

Llegados a este punto, señalaré que los puntos y fines principales cumplen los objetivos más básicos, y esto es algo positivo.

5.1.2. Punto de vista subjetivo.

En este caso, si no puedo decir que estoy algo decepcionada, diré que el resultado acontecido después de toda la planificación y la dedicación a este trabajo, y aunque traté con ahínco de plasmar exactamente lo que en mi mente se proyectaba según cada tonada y ritmo de la música, no es lo que imaginaba que podría llegar a ser. Por supuesto, está la dificultad que se existe en estos casos de que la realidad puede acercarse a la imaginación y en ocasiones superarla pero, también destacaré que reproducir con exactitud lo que uno vislumbra en su fantasía no puede ser una reproducción exacta, que era lo que yo pretendía conseguir.

Entre otras cosas, una de las causas es que el formato no es el mismo y esto limita las posibilidades. En cualquiera de los casos, opino que sería mejorable, sobretodo si hubiera sido posible disponer de más tiempo, creo que podría haber visualizado mejor la secuencia que quería enunciar.

Del mismo modo, al comparar los diversos elementos de la preproducción y la producción de la animación, advertí que utilizando el programa *Paint Tool Sai*, no únicamente para el Story Board sino también para la obtención de la parte audiovisual, hubiera quedado algo mucho más llamativo comparado con las limitaciones que supone Adobe Photoshop CS5 en cuando al el coloreado se refiere.

Y, aunque el movimiento es fluido, me hubiera gustado disponer del tiempo suficiente para poder elaborar el corto a *full animation*, es decir, a 24 frames por segundo en vez de utilizando semi-animación que en un principio iba a ser de 18 pero acabó siendo de 12.

Pienso que, aunque me haya sido posible cumplir con la ejecución del trabajo, si tuviera que volver a hacerlo, para quedar satisfecha conmigo misma hubiese abordado algo más sencillo, como una corta historia en que todo estuviese perfectamente repartido desde un comienzo y, reduciría el tiempo de la animación para que fuera posible hacerlo con los 24 *frames* por segundo que tan buen resultado dan a la hora conseguir unos movimientos, que temporalmente hablando, se acercan más a lo que el ojo humano capta como movimiento real.

Si tuviese que volver a empezar este proyecto, con todo lo que ahora sé que soy capaz de hacer, posiblemente hiciera una animación totalmente distinta a la que se describe en esta memoria.

Y, añadir como una observación que ahora me ocupa que, lo más útil profesionalmente hablando, probablemente hubiera sido dedicar este trabajo a maquetar y ejecutar un proyecto que hubiera servido para hacer una *Reel* que en un futuro inmediato me fuera de utilidad.

De todos modos, no me arrepiento en absoluto de la tarea que he hecho hasta este momento, ya que he podido aprender tanto de los éxitos como de los errores y problemas que explicaré a continuación.

5.2. Problemas surgidos.

El primer problema que se me planteó fue la dificultad de hacer un trabajo que pudiera llevar a cualquier lado. ¿Por qué era necesario este requerimiento? Pues esto, lo tuve que plantear después de recibir la aceptación de la beca del programa Erasmus. Teniendo en cuenta que iba a pasar mucho tiempo fuera, necesitaba hacer todo en un formato que me permitiera transportar el menor número de materiales posibles pero que la escasez de material no impidiera que pudiera llevar en sí todo lo que conlleva producir un corto animado, con la parte de preproducción incluida. Asimismo necesitaba que ese formato con todas sus formas pudiera ser enviado fácilmente para poder ser consultado por el tutor que fuera a llevar la revisión del mismo sin necesidad de una tutoría física ya que no iba a ser posible.

Contaba también, con la posibilidad de que los recursos en el destino al que iba fueran limitados, es decir, que las instalaciones proporcionadas no me fueran de utilidad en algunos casos, o que faltaran materiales, o simplemente que no fuera posible, en caso de realizar algo más físico, traerlo de vuelta desde la Universidad de destino.

El portátil podía llevarlo siempre encima incluso a la clase, no suponía ningún problema a la hora de trasladarse de un lugar a otro en el avión o cualquier otro medio de transporte. Me ofrecía un formato ligero con el que trabajar, un sistema ordenado que se basa en el uso de carpetas para distribuir las diferentes partes del proyecto, cosa muy útil en animación, y además permitía el envío online y a tiempo real del trabajo para poder realizar consultas rápidas o revisiones con el tutor elegido.

Por ello decidí que el formato que mejor se ajustaba a todo esto era el digital, debía hacerlo todo por ordenador.

Debido a lo anteriormente revelado, trataré sobretodo en este apartado problemas derivados de trabajar con las tecnologías.

Por gracia o por desgracia, todo tipo de método tiene sus ventajas y desventajas a la hora de trabajar. En este caso, la elección de las tecnologías me llevo, obviamente, a problemas técnicos que retrasaron la elaboración del proyecto en varias ocasiones.

Para empezar, debía sacrificar en uso del programa Pain Tool Sai en la producción y limitarlo solo a la parte de preproducción. El motivo es bastante simple, este programa, aunque tiene una calidad de imagen y coloreado superior a las de Adobe Photoshop CS5, no dispone de una herramienta de testado de secuencias, cosa muy útil a la hora de ver cómo está quedando el movimiento aunque sea echando un rápido vistazo y no sea comparable al resultado definitivo que se consigue con el montaje en Adobe Premier CS5.

Resuelto esto y continuando con la problemática, se manifestaron otro tipo de dificultades de un ámbito más informático.

Lo que me hizo darme cuenta de que, es necesario para este tipo de trabajos tener una potente máquina que soporte todo tipo de formatos y que disponga de una buena gráfica, memoria Ram y procesador.

Me percaté de esto debido a que, cuando comencé con el uso de programas en la parte de la producción, el portátil al que estaba dando uso comenzó a fallar. Entre otros problemas estaba la lentitud con la que me hacía trabajar, ya que le costaba sobremanera procesar la información que se le iba introduciendo. Era muy complicado dibujar en esas condiciones, ya que el movimiento del lápiz de la tableta iba tres veces más rápido que el movimiento del ratón en la pantalla del ordenador.

Incluso llego un momento en que, del propio cansancio y sobrecalentamiento, el portátil decidía que lo mejor para su subsistencia era apagarse, haciendo caso omiso a las necesidades que el dueño pudiera tener, dando como resultado, la pérdida de archivos que no habían sido guardados y que posteriormente se deberían rehacer.

Por lo que tuve que plantearme seriamente una limpieza para liberar el portátil de espacio. Por suerte para mí, fui previsora y llevaba conmigo mi memoria externa así que pude guardar todo ahí y hacer correctamente la limpieza, cosa que me llevo un periodo de tiempo de aproximadamente una semana y media.

No solo había que borrar archivos, después de haber hecho varias copias de seguridad, sino que fue totalmente necesario pasar en diferentes ocasiones el antivirus en análisis completos del sistema y también requería un formateo completo para evitar posibles errores que pudieran permanecer en la CPU. Y

por supuesto, tras esto volver a instalar cada uno de los programas que poseía la máquina en cuestión.

Y después de todo eso, pasar de nuevo el antivirus y otros programas de limpieza de errores y archivos basura que suelen quedar como residuos en una parte del espacio liberado.

Di gracias a que la planificación del tiempo había sido buena para tener de sobra en caso de que surgieran imprevistos.

Esta vez, decidí que para que el programa no soportara tanto peso, a parte de la limpieza que ya llevaba el ordenador encima, lo más conveniente sería partir cada una de las diferentes secuencias en archivos distintos tanto de Adobe Photoshop CS5 como de Adobe Premier CS5, además de tener la picardía de no abrir los dos programas al mismo tiempo.

Y sobretodo de, una vez terminada cada secuencia, hacer una copia de esta, guardando tanto los archivos de Adobe Photoshop CS5, como las carpetas con los *frames* exportados y la secuencia de Adobe Premier CS5 en su formato original y su exportación en formato de video mp4.

Fuer un trabajo largo y elaborado que tuve que compensar junto con dos asignaturas en el extranjero. El tiempo en que me había planificado se me fue discreta pero velozmente, sobre todo a la vuelta, ya que aquí se me sumaban otras numerosas asignaturas con sus respectivas tareas. Entre ellas otra animación tradicional, es decir, en papel y en dos dimensiones, y de un minuto de extensión, junto con otras animaciones en 3D con sus respectivos modelados, sumando que, al ser los primeros trabajos que realizaba en esa tesitura, debía dedicar un tiempo extra a las asignaturas pertinentes.

Otra complicación que vi, esta vez durante la postproducción, fue adecuar la tipografía tanto de los créditos como del título a la artística visual del trabajo, ya que el diseño no es algo que yo domine.

Por lo que, medianamente acabar y consultar con la tutora el producto derivado de todo el trabajo anterior, se consideró que los créditos debían ser cambiados, además de que necesitaban una duración más extensa en la línea de tiempo debido a que era muy complicado que pudiera leerse todo lo que en ellos estaba escrito. Y también se planteó otra directriz para una de las escenas, que era la de añadir un desenfoque para dar una sensación más clara de desplazamiento.

En este punto me resultó muy útil el descubrimiento de una página con diferentes fuentes para descargar e instalar, una sitio web considerablemente conocido que hasta entonces había pasado desapercibido para mí. Me fue revelada por un compañero de la UCA, mi Universidad de destino del programa Erasmus en el que participaba, que sí estaba más introducido en el mundo del diseño.

Gracias a esto encontré una fuente que tenía la ornamentación adecuada para ser insertada en una animación orgánica como la que se debía atender en este caso.

El problema es, como ya he dicho, que la falta de tiempo en ese periodo era considerable, por lo que el retoque del desenfoque quedó como algo extra en caso de poder desarrollarlo, ya que tenía que rehacer dos escenas completas, sin incluir el retoque.

De esas dos escenas la más importante eran los créditos, seguida de la por orden de prioridad por la secuencia inmediatamente anterior a la que no sólo le faltaban los detalles sino que debía ser animada de nuevo.

Al final, a pesar de la planificación y los numerosos preparativos y las previsiones que se hicieron para que diera tiempo a llevar a termino y con calma el trabajo, sirvieron para que al menos el primero de los dos objetivos, que era acabarlo, se cumpliera aunque fuera bordeando al límite la fecha de la *Deadline*, es decir, de la entrega.

6. Bibliografía.

6.1. Referentes de la animación definitiva:

DISNEY Company (dir.) *Fantasia 2000* [Película]. USA. Walt Disney Pictures, 1999

M^a DEL CARMEN POVEDA (dir.) *La silla Flamenca*. [Corto de animación] España. 2008

RYAN J WOODWARD (dir.) *Thought of you* [Corto de animación] Utah, 2010.

RYAN J WOODWARD (dir.) *EFX Swirl* [Little animation] Utah, 2012.

IRINA DAKEVA. (dir.) *Breakbot - Baby I'm Yours (feat. Irfane)* [corto Animación] Ed Banger Records, 2010

6.2. Referentes previos:

NICOLAI TROSHINSKY (dir.) *Samare* [Corto de animación] La poudrière, Valence, France, 2012

NICOLAI TROSHINSKY (dir.) *Astigmatismo* [Corto de animación] La poudrière, Valence, France, 2012

TITOUAN BORDEAU (dir.) *Brèche* [Corto de animación] La poudrière, Valence, France, 2012

ALIX FIZET (dir.) - *Volcanes* [Corto de animación] La poudrière, Valence, France, 2013

IRINA DAKEVA ED BANGER RECORDS (dir.) *Breakbot* [Corto de animación] Collaboration. 2010.

LIZETTE MUROVSKA (dir.) *Vampires* [Corto de animación]

ANDREW S ALLEN (dir.) *The Thomas Beale Cipher* [Corto de animación] 2011.

6.3. Páginas web de utilidad:

École La Poudrière: <http://www.poudriere.eu/fr/>

Carles Porta: <http://www.carlesporta.com/>

Puck Cinema Caravana: <http://www.puckcinema.com/>

Ryan J Woodward: <http://ryanwoodwardart.com/>

Paginas de videos: <https://vimeo.com/>

<http://www.youtube.com/>

7. Anexo.

Imágenes de estudio previas a la animación y documentos de preproducción aclarativos.

<https://www.dropbox.com/sh/7o6xrjvhykvpqqi/AADSt1dsPKn1gUbBxVD6DZlCa>

Imágenes de referencia:

<https://www.dropbox.com/sh/83ns5zbk71qokst/AABX9tjj4Pru38LY8Ryg5nmBa>

Links a los vídeos:

Primera animática:

<https://www.youtube.com/watch?v=cTthN3dTSvc>

Spirit

10 primeros segundos Test:

<https://vimeo.com/77584548>

<https://www.youtube.com/watch?v=5KmwGmMBf7o>

Primer test video (preview):

<https://vimeo.com/82201693>

Finalizado:

<https://vimeo.com/99436907>

<http://youtu.be/KReIAQNJtu0>

8. ARCHIVO DE VÍDEO.

