

TFG

“LO MAL QUE ESTOY Y LO POCO QUE ME QUEJO”.

PROPUESTA DE VIDEOCLIP ANIMADO 2D PARA LA CANCIÓN DEL ARTISTA EL KANKA.

Presentado por Beatriz Moreno Poveda

Tutora: María Carmen Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Creación de un *teaser* de videoclip animado para el artista El Kanka, mediante la reflexión en torno a la canción seleccionada y al cantautor, así como la producción de un discurso narrativo complementario para lograr un producto representativo del artista y su música. La memoria documenta la ideación y diseño de personajes y escenarios, centrándose en los apartados de creación de un *storyboard*, una animática y animación.

Palabras clave: Videoclip animado, *Storyboard*, Animación 2D, Animática.

SUMMARY

Making of an animated music video teaser for the artist El Kanka, taking into consideration the selected song and the singer, as well as the creation of a narrative discourse in order to achieve a representative product about the artist and his music. This paper documents both the ideation and the character and background design, focusing on the sections of the creation of a storyboard, animatic and animation.

Keywords: Animated music video, Storyboard, 2D Animation, Animatic.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante: Beatriz Moreno Poveda, en el grado en Diseño y Tecnologías Creativas, promoción 2017/2021. Siendo este grado parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. El proyecto 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:

Fecha:

03/07/2021

A handwritten signature in black ink that reads "Zenhur". The signature is stylized, with a large 'Z' and a horizontal line crossing through the middle of the letters.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría darle las gracias a mi tutora María Lorenzo, que me ha guiado a través de este arduo proceso y ha aguantado todos mis dramas y quejas (que no son pocos), y que es una fuente de inspiración constante, además de un referente a seguir para mí tanto vital como profesional.

En segundo lugar, a mi familia, en especial a mi madre y a mi tía, que han trabajado muy duro para que nunca me falte nada, y que aunque a veces no he sido la persona que merecían, siempre me han apoyado (y aunque sea la más arisca y no suela mencionarlo, las quiero mogollón y no podría vivir sin ellas). También a mi hermana, esa chica muy “maja” que vive en mi casa, la quiero muchísimo y puedo afirmar con seguridad que va a llegar a donde se proponga.

En tercer lugar a Jota, el que apareció un día en mi vida como si nada y llegó para quedarse, para aprender mutuamente y para quererme incondicionalmente. No solo eres un corrector de TFGs excelente, sino que también eres mi otra mitad.

En cuarto lugar, a mis amigos: Alba, Ana, Nayeli, Andrea, Rodrigo y Pablo, que han sabido escucharme cuando no me quedaban fuerzas y animarme a continuar cuando no era capaz de ver el camino a seguir.

En quinto lugar, a mis profesores del grado, sobre todo a los que me han ayudado con el trabajo: Alberto Sanz, Ignacio Meneu, Miguel Vidal, Sergio Rodríguez “Pop” y Sara Álvarez, sin vosotros no hubiese sido posible.

Y por último, pero no menos importante, a mi perro, que aunque pasa de mí, es el mejor can gordo del mundo y me proporciona serotonina instantánea.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1 JUSTIFICACIÓN	6
1.2 OBJETIVOS	8
1.3 METODOLOGÍAS	9
2. DESARROLLO	11
2.1 BRIEFING	11
2.2 REFERENTES PROFESIONALES	11
<i>2.2.1 Steven Universe</i>	12
<i>2.2.2 Ojamajo Doremi</i>	12
<i>2.2.3 All Saints Street</i>	12
<i>2.2.4 Bountiperr</i>	13
<i>2.2.5 O.K. K.O.! Let's be Heroes</i>	13
<i>2.2.6 Rrr001222</i>	13
<i>2.2.7 Bob Esponja</i>	13
<i>2.2.8 Referentes culturales</i>	14
2.3 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DESARROLLADO	14
<i>2.3.1 Preproducción</i>	14
<i>2.3.2 Producción</i>	19
<i>2.3.3 Postproducción</i>	22
2.4 RESULTADO	22
2.5 PREVISIÓN DE IMPACTO	22
2.6 PRESUPUESTO	23
3. CONCLUSIONES	24
4. BIBLIOGRAFÍA	25
5. ÍNDICE DE FIGURAS	27
6. ANEXOS	29
6.1 BIBLIA DEL PROYECTO	29

1. INTRODUCCIÓN

1.1 JUSTIFICACIÓN

¿Alguna vez se han preguntado cómo define el Diccionario de la Real Academia Española la palabra «quejica»? Si se realiza una búsqueda rápida, podemos apreciar que solo tiene una acepción, 'quejicoso'. Esto podría ocasionar un gran sentimiento de queja en el muy agraviado sector de los quejicas, ahora neófitos quejicosos, que se ven obligados a recurrir a un hipervínculo para revelar su verdadera identidad. Este Trabajo Final de Grado es una oda a ese colectivo, al que se adhiere su autora.

Desde sus inicios, el videoclip musical ha sido una potente herramienta de *marketing* para la industria de la música y la mercantilización de los artistas, ya que, al igual que la publicidad, el videoclip se vale de mecanismos configurados por la sociedad de consumo como la creación de necesidades y la producción de deseo para persuadir al espectador o consumidor de que realice un acto de compra, como bien explica Ana María Sedeño Valdellós (Sedeño, 2007, p. 495-496).

Así mismo, las ilustraciones o animaciones han estado muy ligadas a la música desde hace mucho tiempo, así lo demuestran inventos como la linterna mágica¹, usada para proyectar imágenes en actuaciones en vivo y que iban acompañadas de música, lo que se traduciría en la creación de las canciones ilustradas durante el siglo XX. También debemos dirigir nuestra mirada a otros precedentes como las *Disney's Silly Symphonies*², los *Car-tunes*³ o precedentes del Karaoke que produjeron los hermanos Fleischer⁴ de Betty Boop o el trabajo de Oskar Fischinger⁵ en sus *Studie films*.

Es necesario remarcar que la industria de la música no aceptó al instante el medio de la animación como una oportunidad para destacar en el panorama de videoclip. Como bien explica el profesor Gunnar Strøm⁶ esta ausencia podría ser debida a que los profesionales de la industria confiaban en el atractivo de sus artistas como su mayor activo, y que posiblemente, al existir una imperante necesidad de rapidez y abaratamiento de costes a la hora de producirlos y difundirlos, la animación quedaría descartada por

1 Invento basado en la cámara oscura que consistía en su combinación con un juego de lentes y un soporte corredizo en el que se colocaban transparencias pintadas sobre placas de vidrio. Las ilustraciones se iluminaban mediante una lámpara de aceite.

2 Serie de cortometrajes animados por Walt Disney Pictures desde 1929 hasta 1939 que sirvieron como medio de experimentación para el estudio.

3 Serie de cortometrajes de tres minutos producidos por Max y Dave Fleischer con los que se posicionan como pioneros de la película sonora y se introduce por primera vez la *bouncing ball* utilizada en el karaoke actual.

4 Animadores estadounidenses famosos por la creación de personajes como Koko el payaso, Betty Boop o Popeye.

5 Pintor, animador abstracto y director de cine alemán.

6 Strøm, G. (2007, 6 febrero). Gunnar Strøm – The Two Golden Ages of Animated Music Video – Animation Studies. *Animation Studies*, 2.



Fig. 1. Captura de la definición de quejica en la RAE.



Fig. 2. Imagen promocional de las *Silly Symphonies*.



Fig. 3. Fotograma de *Study nº8* de Oskar Fischinger.



Fig. 4. Fotograma de *Harlem Shuffle*.



Fig. 5. Fotografía de El Kanka.



Fig. 6. Carátula del Álbum *Lo mal que estoy y lo poco que me quejo*.

ser un proceso mucho más lento y costoso (Strøm, 2007). Sin embargo, a lo largo del tiempo, la animación ha demostrado que puede servir de trampolín tanto para artistas desconocidos como A-ha, que saltaron a la escena pública gracias a su videoclip *Take On Me*, como para artistas bien asentados y ampliamente reconocidos que buscaban experimentar como los Rolling Stones, que colaboraron con Ralph Bakshi⁷ para producir el video musical de *Harlem Shuffle*.

No es sorpresa que conociendo la popularidad e importancia que ha amasado el videoclip musical en un periodo tan corto de tiempo, se decidiese llevar a cabo un proyecto de videoclip musical animado. Asimismo, tanto las canciones como otras piezas musicales más breves, son ampliamente utilizadas por animadores como una excusa para realizar animaciones de forma sencilla con un *timing*⁸ ya establecido por la música. Por lo que, vimos el utilizar una canción para desarrollar un proyecto final de grado como una oportunidad para realizar un proyecto individual sin exceder el tiempo estimado por el grado.

Determiné desarrollar el proyecto en torno al artista Juan Gómez Canca, más conocido por su alias artístico El Kanka, y su canción *Lo mal que estoy y lo poco que me quejo*. Dicha canción refleja el descontento y malestar del autor debido a distintas desafortunadas situaciones que vive en su día a día y cómo estas tienen efecto sobre su estado anímico. Además, aparte de verse envuelto en entuertos, recibe comentarios de la sociedad, que restan seriedad a los problemas que le causan tanta desazón.

Es muy posible que una gran parte de la sociedad se vea identificada por los temas que se tratan en la canción, como le ocurre a la autora de este proyecto, pero existen más razones por las que este tema musical fue escogido. Una de ellas, es que el Kanka ya había producido videoclips animados con anterioridad, como es el caso del tema *Sí que puedes*, por lo que se pensó que con dichos antecedentes sería menos reticente tanto a permitir la utilización de su obra para el proyecto que nos ocupa, como para, en caso de conseguir su interés tras la finalización del trabajo, poder obtener colaboraciones futuras.

Como bien es sabido, el proceso de la animación es largo y complejo, por lo que en este proyecto, todas las distintas fases o tareas fueron sintetizadas y concebidas para ser asumidas en todo lo posible por una única persona, ya que se trata de un proyecto individual.

El trabajo se divide en tres partes bien diferenciadas: la preproducción, la producción y la postproducción. En primer lugar, la preproducción abarca las labores de elección de la canción, guión técnico, diseño de personajes,

⁷ Cineasta y animador estadounidense conocido por su adaptación del cómic de Robert Crumb *El gato Fritz*.

⁸ Principio de la animación que determina cómo de rápido de mueve un sujeto, el *timing* se controla añadiendo o quitando dibujos en un lapso de tiempo.

creación de *thumbnails*⁹, *sludging*¹⁰, producción de los planos de la animática¹¹, montaje de la animática, creación de *styleframes*¹² y producción de los fondos. Todas estas tareas fueron desarrolladas durante el mes de enero y parte de febrero, excepto las dos últimas que se realizaron durante el mes de marzo. En segundo lugar, la producción incluye las tareas de elaboración de los planos en sus distintas fases (*rough*¹³, *clean up*¹⁴ e *ink and paint*¹⁵) mediante el programa de animación digital Toon Boom Harmony¹⁶ y la elaboración de cartelas, por medio de Adobe InDesign¹⁷. Por último, durante la postproducción son llevadas a cabo las labores de montaje y renderizado final con el programa Adobe After Effects¹⁸ y Adobe Media Encoder¹⁹.

Aunque la viabilidad del proyecto es alta, su realización es más adecuada para un grupo de trabajo que para un individuo, ya que la carga de trabajo es amplia y ha de compaginarse con el resto de asignaturas durante su ejecución. Pero, como ya ha sido mencionado antes, el videoclip animado es un género con un gran interés para los artistas y que se enmarca en un sector cultural consolidado y en auge.

1.2 OBJETIVOS

El objetivo general a conseguir sería el de realizar una pieza de animación sólida o algo representativo en forma de *teaser*²⁰ en el tiempo indicado con la que además, el artista o la canción se vean identificados. Con este proceso se pretende demostrar los conocimientos y capacidades adquiridos a lo largo del grado.

Los objetivos específicos serían los siguientes:

-Crear un proyecto de animación asumible para una sola persona, siendo viable pero alcanzando un resultado de calidad;

-Reflexionar en torno a la canción y el artista, así como dividirlo en subunidades de información para componer un discurso narrativo en torno a ella

9 Bocetos, generalmente de tamaño pequeño que se realizan para obtener una idea general del proyecto.

10 Montaje audiovisual previo a la animática con bocetos en el que se determinan los tiempos adecuados para cada plano y la necesidad de añadir más dibujos.

11 Montaje audiovisual con ilustraciones que establece los tiempos y acciones finales que se animarán en la pieza final.

12 Ilustraciones que establecen el estilo final de la pieza animada.

13 Proceso de la animación en el que ésta es bocetada.

14 Apartado de la animación en el que se pasa a limpio el *rough*.

15 Proceso de la animación en el que se realizan la línea final y se añade el color.

16 Programa de animación digital: <https://www.toonboom.com/es/products/harmony>

17 Programa de diseño: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/plans.html>

18 Programa de edición de vídeo: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/plans.html>

19 Programa de renderizado de vídeo: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/plans.html>

20 Pieza de corta duración que pretende ser una muestra representativa de un producto completo y que normalmente está destinado a publicitar o incentivar a la compra del producto.

que lo complemente y le aporte más valor;

-Explorar y experimentar las distintas fases y flujos de trabajo de la industria de la animación;

-Profundizar en la historia del videoclip y sus precedentes.

1.3 METODOLOGÍAS

Como ya mencionamos anteriormente, los proyectos de animación se dividen en tres partes diferenciadas: la preproducción, la producción y la postproducción.

Antes de comenzar con la preproducción se realizó, como trabajo autónomo una lluvia de ideas sobre qué proyectos se podrían realizar con qué medios, y después de descartar varios, se escogió el que nos ocupa. Se le pidió consentimiento al autor a través de su *manager* y ambos aceptaron.

Después de haberme asegurado de obtener los permisos necesarios para la realización del encargo, establecí un calendario en base a la fecha de entrega y se pautaron todos los pasos previos para conseguir el producto final. Además, se estableció un sistema para organizar los diversos contenidos a utilizar de manera que estuvieran diferenciados y accesibles mediante carpetas y la plataforma Google Drive²¹, y se programaron fechas para realizar copias de seguridad, para, en el caso de que surgiese algún problema informático externo, no se perdiese el trabajo.

Llegado a este punto del proyecto, comenzó la fase de preproducción.

En primer lugar, se llevó a cabo un proceso de análisis y reflexión en base a la canción en conjunto y dividiéndola en subunidades de información, prestando atención a las expresiones que se usan y al tempo de la canción. También se hizo una investigación sobre el artista: su biografía, anteriores trabajos realizados y en especial, sobre el videoclip de *Sí que puedes*, único título del artista con un videoclip musical animado.

Después de realizar esas tareas, se pasó a la búsqueda de referentes visuales, tanto de animación en general como animadores que se dedican a realizar videoclips musicales en específico, y también se incluyeron otro tipo de referencias históricas o del mundo del arte. Con todo esto en mente, se confeccionó un *moodboard*²² que resumía la esencia del proyecto y que se tuvo presente durante todo el proceso para no perder el foco del mismo.

En ese momento comenzó la creación de la animática. En primer lugar, se abocetaron las ideas conforme surgían a partir de una escucha activa de la canción, y poco a poco se fueron completando al enlazar los conceptos entre sí. El diseño de personajes se decidió a partir de la estética de la animática y fue un proceso muy breve, ya que no constituía el punto central del proyecto. Sobre los bocetos, se realizaron una serie de *thumbnails* que fueron

21 Servicio de almacenamiento de archivos en línea perteneciente a Google.

22 Tablero de inspiraciones que se compone de distintas imágenes que proporcionan una idea de la estética del proyecto.

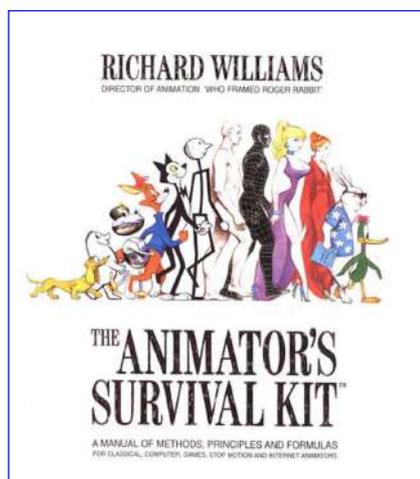


Fig. 7. Portada del libro *The Animator's Survival Kit*.

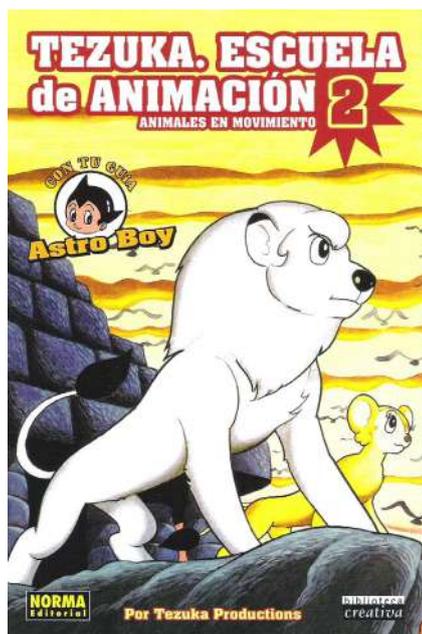


Fig. 8. Portada del libro *Escuela de animación 2: Animales en movimiento*.

utilizados para crear un *sludging* preliminar y un guión técnico. Y finalmente, después de muchas correcciones y la ayuda de Alberto Sanz Mariscal en la asignatura de *Ilustración narrativa*, fue creada la animática final, una de las partes más importantes del proyecto. Las ilustraciones de la animática fueron creadas mediante Procreate²³ y el montaje del vídeo se realizó mediante Adobe After Effects.

Para determinar la estética final de la pieza de animación, tras la realización de muchas pruebas de color, se desarrollaron prácticamente tantos *Styleframes* como escenas tenía el videoclip. Con ellos también se concibieron las ilustraciones de todos los fondos del proyecto.

Con todas estas tareas a nuestras espaldas, proseguimos con la segunda parte: la producción. La producción fue sin duda una de las labores más largas y el principal motivo por el que el proyecto se convirtió en un *teaser* en lugar del videoclip completo. Durante esta parte, se demostró que se había planificado de forma demasiado optimista la carga de trabajo, pero, a pesar de ello, se intentó abarcar tantas escenas como fue posible.

En primer lugar se decidió el orden de escenas a trabajar en función de su complejidad, siendo la última escena la primera en completarse, debido al reto que presentaba al ser la escena con mayor número de personajes y la incorporación de animales cuadrúpedos. Dentro del proceso de producción podemos distinguir distintas tareas: la elaboración del *rough*, el *ink and paint* y la confección de cartelas. Para la creación de la animación en sí se contó con el apoyo de los profesores de la asignatura de *Producción de animación* Ignacio Meneu y Miguel Vidal, y se fueron mejorando las piezas gracias a sus comentarios mediante la asistencia a clase o el seguimiento mediante la herramienta de SyncSketch. También se tuvo en cuenta diversos libros de teoría de la animación como el *The Animator's Survival Kit*²⁴ de Richard Williams o *Animales en movimiento*²⁵ de Osamu Tezuka. La animación fue llevada a cabo en el programa Toon Boom y las cartelas fueron realizadas en Adobe Indesign.

Por último, llegamos al proceso de postproducción, donde se engloban las tareas de montaje y renderizado final mediante Adobe After Effects y Adobe Media Encoder.

23 Programa de pintura digital: <https://procreate.art/>

24 Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit* (Revised ed.). Faber & Faber Limited.

25 Tezuka Productions. (2005). *Tezuka. Escuela de Animación 2: Animales en movimiento*. Norma.

2. DESARROLLO

2.1 BRIEFING

El artista El Kanka ha conseguido un amplio reconocimiento durante los últimos años en el panorama musical nacional y ha sido capaz de hacerse un hueco en la industria de Hispanoamérica. A pesar de que Don Juan Gómez Canca es un creador sumamente prolífico, no se olvida de sus orígenes, en especial de su primer álbum *Lo mal que estoy y lo poco que me quejo*. Es por esta razón, que pretende homenajear tanto dicho disco con el *single*²⁶ que le otorga nombre mediante el lanzamiento de un videoclip musical animado que lo revitalice a la vez que conserve y realce su esencia.

El videoclip coincidirá con la duración de la canción, 2 minutos y 3 segundos, y de todo el proceso de la animación se encargará la autora de este trabajo final de grado.

Es necesario mencionar que, ante todo, este es un autoencargo con el fin de poner en práctica lo aprendido en el grado y en específico ejercitar las labores presentes en la industria de la animación.

2.2 REFERENTES PROFESIONALES

Debido a que este proyecto será realizado en solitario, necesita de un estilo visual sintético y resolutivo para conseguir ser llevado a cabo con éxito. Es por esa razón que en el momento en el que fue realizada una búsqueda de referentes, se puso el foco principalmente en series televisivas de animación limitada, así como en artistas y animadores independientes con proyectos personales, ya que prestar atención a sus procesos de trabajo y a las diversas soluciones que han brindado a sus producciones, podría resultar beneficioso a la hora de embarcarse en un proyecto de estas características por primera vez. Es necesario mencionar, que muchos de los artistas *freelance*²⁷ de los que ya hablaremos, se desenvuelven en la escena de YouTube²⁸, donde además se difunde una gran parte de la música actual.

En el apartado estético, se buscaron específicamente estímulos visuales en torno a colores planos y vibrantes, que bebiesen de la técnica de la risografía²⁹ y de otros procesos manuales (con el objetivo de que remitiera a proyectos tradicionales, que diera un toque cálido al trabajo, pero que conservase las ventajas de trabajar con los procesos digitales actuales), línea texturada y fondos sencillos que hiciesen destacar al personaje.

26 Sencillo de una o dos canciones.

27 Persona que ejerce su trabajo de forma autónoma, sin depender de otras personas o empresas.

28 Plataforma de *streaming*: <https://www.youtube.com/>

29 Sistema de impresión digital de alta velocidad fabricado por Riso Kagaku Corporation.

A continuación, procederemos a detallar nuestros referentes, en los que destacaremos los aspectos que han influido en nuestro proyecto.



Fig. 9. Fotograma de *Steven Universe*.

2.2.1 *Steven Universe*

Steven Universe es una serie de animación creada por Rebecca Sugar³⁰ para Cartoon Network³¹, que consta de un total de 5 temporadas y ha sido un éxito de masas. La producción destaca por sus secuencias musicales, de las que se vale para confesar los sentimientos de los personajes, para destacar eventos temporales relevantes o incluso como alivio cómico en algunas ocasiones. Sus paletas de colores resultan ampliamente reconocibles, usando de forma habitual tonos rosas, azules y morados.

Por último, es conocida por su uso de la ley de iconicidad en planos donde los personajes se encuentran más alejados de la cámara y se utilizan diseños más sencillos.



Fig. 10. Fotograma de *Ojamajo Doremi*.

2.2.2 *Ojamajo Doremi*

Ojamajo Doremi, también conocida como *Magical Doremi* en algunos países, es una serie de anime japonesa creada por Izudi Todo, con diseños de Yoshihiko Umakoshi y producida por Toei Animation³². La historia sigue las vidas de unas estudiantes de primaria que además son aprendices de bruja.

La producción destaca por el toque tradicional de sus fondos en acuarela, pero sobre todo, sobresale por su utilización de la ley de la iconicidad en conjunción con el aire *cartoon*³³ que desprende a pesar de ser una serie japonesa. Esta mezcla hace posible una expresividad sumamente enfatizada que otorga a sus cómicas escenas de una vivacidad sorprendente.



Fig. 11. Fotograma de *All Saints Street*.

2.2.3 *All Saints Street*

All Saints Street es un webcomic del autor chino Lingzi popularizado por la serie del mismo título basada en el cómic. Para este proyecto, pusimos mayor atención en el *opening*: una pieza de corta duración pero que hace uso de las transiciones en los diferentes planos para crear una secuencia que comunica a la perfección la trama y tono de la serie.

30 Directora y animadora estadounidense conocida por su trabajo en *Hora de aventuras* y *Steven Universe*.

31 Canal de televisión estadounidense especializado en animación.

32 Estudio de animación japonés conocido por series como *Dragon Ball*, *One Piece* o *Digimon*.

33 Estilo de dibujo ya animación que se caracteriza por su estilo exagerado, alejándose del realismo.



Fig. 12. Fotograma de *Doctor*.

2.2.4 Bountiperr

Bountiperr, más conocido como Boun en redes sociales, es un artista y animador indonesio popular en YouTube por sus animaciones, en especial por su participación en los *Animation Memes*, que consisten en la creación de animaciones por parte de varias personas en torno a un mismo tema musical e historia. En estas acciones, normalmente una persona crea un *Animation Meme* original que es imitado o versionado por el resto de la comunidad.

Nuestro proyecto bebe de sus colores vivos y de su forma de combinar la animación con la lírica de las canciones, lo cual es apreciable en sus vídeos de *Wii Tennis* y *Doctor*.



Fig. 13. Imagen promocional de *O.K. K.O.! Let's be Heroes*.

2.2.5 O.K. K.O.! Let's be Heroes

O.K. K.O.! Let's be Heroes es una serie animada creada por Ian Jones-Quartey para Cartoon Network que se apoya de muchos estudios externos e inspiraciones para ser producida, convirtiéndose en sí en una inspiración muy completa que destaca por su humor y por la variedad de técnicas usadas. Una parte que nos influenció especialmente es su cabecera, que brilla por su gran *timing* y dinamismo, probablemente debido a que Hiroyuki Imaishi, cofundador del estudio de animación Trigger³⁴, la animó.



Fig. 14. Fotograma del videoclip *Two Time* de Rrr001222.

2.2.6 Rrr001222

Rrr001222 es una animadora coreana que atesora un amplio reconocimiento en RRSS. Su trabajo suele centrarse en la realización de videoclips animados con una estética muy marcada por su estilo de dibujo, colores vibrantes y texturas que remiten al pasado, es por ello que sus videoclips son muy reconocibles y es muy popular entre la comunidad de animación de YouTube. Su perseverancia por mantenerse fiel a sí misma y a su estilo sirvió de inspiración para este proyecto, que aunque se apoya sobre referentes, encaja con el estilo de ilustración con el que me siento identificada.



Fig. 15. Fotograma del *Bob Esponja*.

2.2.7 Bob Esponja

Bob Esponja es una serie de animación estadounidense creada por Stephen Hillenburg³⁵ para Nickelodeon³⁶, de la que hemos tomado prestados su interés por enfatizar las poses y particularmente, en algunos planos, hemos imitado los *close-ups* o primeros planos hiperdetallados y en algunas ocasiones desagradables, que generan contraste con la estética *cartoon* de nuestra pieza de animación.

34 Estudio de animación japonés fundado por Hiroyuki Imaishi y Masahiko Ohtsuka.

35 Animador, productor y biólogo estadounidense.

36 Canal de televisión estadounidense.



Fig. 16. Fotografía *Muerte de un miliciano* de Robert Capa.

2.2.8 Referentes culturales

Por último, con el fin de enriquecer el proyecto, fueron incluidos en la narración visual referentes externos al mundo de la animación. Estos fueron utilizados para demostrar el sufrimiento del personaje y compararlo al de otras atormentadas figuras a través de la historia, como los vaciados en yeso de las víctimas de la erupción del monte Vesubio en Pompeya, el Prometeo de Rubens, siendo estos referentes una ejemplificación del padecimiento eterno e ininterrumpido; la fotografía del miliciano de Robert Capa, que plantea de nuevo esa incógnita de hacernos cuestionar “¿está sufriendo realmente nuestro protagonista?” y por último, la escala evolutiva humana, que nos presenta el verdadero eslabón perdido: “el quejica”.

2.3 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DESARROLLADO

Comúnmente los profesionales de la industria de la animación suelen especializarse en una parte en concreto, pero con el fin de intentar encontrar la especialidad que más se ajusta a mis capacidades se han llevado a cabo todos los apartados del proceso de animación, que explicaremos a continuación:

2.3.1 Preproducción

En la fase de preproducción se engloba todo aquel trabajo previo que se realiza para planificar el contenido y definir el proyecto a realizar.

En primer lugar, se creó una lista de tareas necesarias a efectuar para que el proyecto se cumpliera. En función de ésta, un calendario y unos plazos de entrega se diseñaron con el fin de ser capaz de entregar el proyecto a tiempo. Esta labor parece sencilla e irrelevante, pero es crucial para asegurar la consecución de un proyecto de calidad.

A continuación, se realizó una lluvia de ideas para elegir el tema musical que se ajustase mejor a las características del proyecto. Se valoraron diferentes opciones, pero finalmente se escogió *Lo mal que estoy y lo poco que me quejo* principalmente por las posibilidades del *timing* que podría ofrecer, pero también porque, al ser una canción en clave de humor, favorecía la creación de un proyecto de este estilo, debido a que la animación es un medio que se presta mucho a la sátira.

Elegida la canción con la que trabajar, fue pedido el permiso para su utilización al autor, por medio de su *manager*. Este permiso fue concedido, como se aprecia en la imagen, siempre que fuesen especificados los créditos oportunos.

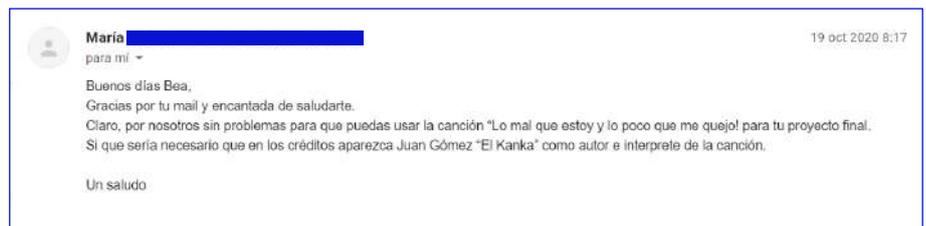


Fig. 17. Captura de la *manager* de El Kanka concediéndonos permisos.

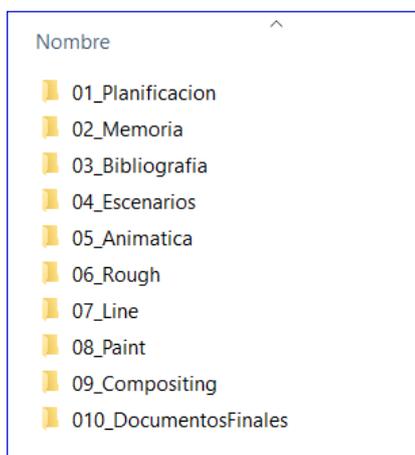


Fig. 18. Captura de la organización de las carpetas del proyecto.

Tras haber obtenido el permiso del autor, se estableció un sistema de carpetas donde se irían guardando todos los diferentes archivos y partes que conformarían el proyecto, tanto en el propio ordenador que iba a ser utilizado, como en la nube de Google Drive. También se establecieron copias de seguridad periódicas, con el objetivo de subsanar cualquier imprevisto que pudiese hacer que se perdiese parte del trabajo.

A continuación, se investigó sobre la historia del videoclip, tanto animado como de acción real, además de sobre diversos artículos académicos que sirviesen de guía en el campo en el que trabajaríamos. Esta indagación concluyó con varias ideas sobre el medio a desarrollar: que la música y la animación han estado ligados desde hace un largo tiempo; que los videoclips nacieron en cierto modo de casualidad, pero se mantuvieron en la industria por su potente poder de persuasión y seducción para vender a los artistas de todo el mundo; y, finalmente, que en el presente los videoclips animados son una oportunidad para destacar en el mundo actual que está sobreestimulado visualmente.

Después de lo anteriormente mencionado, se procedió a indagar a fondo sobre el artista, su trayectoria, temas recurrentes en su obra, su ideario y, particularmente, sobre sus videoclips previos, entre los que se encuentra *Sí que puedes*, único título del autor previo acompañado de una pieza animada. En este videoclip podemos apreciar una estética muy opuesta a la que se desarrollaría en nuestro proyecto más adelante, aunque ambas canciones tratan temas muy dispares, por lo que resulta obvio el afán por diferenciarse de su predecesora.

Tras ello, fue ejecutada una búsqueda de referentes visuales, que como ya han sido enumerados anteriormente en el apartado de referentes, ayudarían a establecer una estética propia y a no perder la dirección del proyecto. Para tenerlos presentes a lo largo de todo el proceso, se diseñó un *moodboard* que fuese capaz de comunicar con un golpe de vista la estética del videoclip.

Aunque nos aseguramos de que nuestro proyecto estuviese reforzado por referentes externos, quisimos que estuviese dotado de un lenguaje propio que estuviese inscrito en su universo particular y ligeramente surrealista, como podemos apreciar en la escena en la que se hace un primer plano del



Fig. 19. Fotograma del videoclip *Sí que puedes*.



Fig. 20. *Moodboard*.

pelo del protagonista, donde podemos observar que tiene un insecto viviendo que ha creado un huerto en el pelo del personaje.



Fig. 21. Fotograma de la animática.

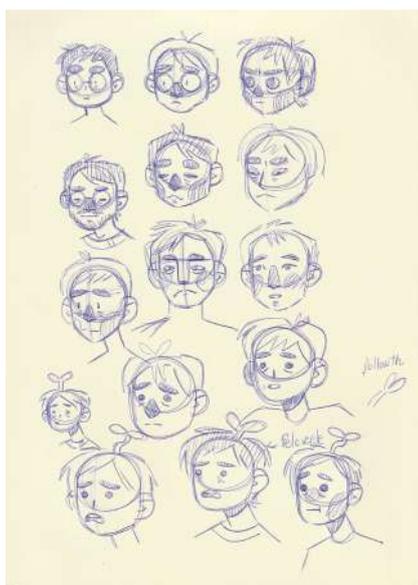


Fig. 22. Bocetos de Trevor.

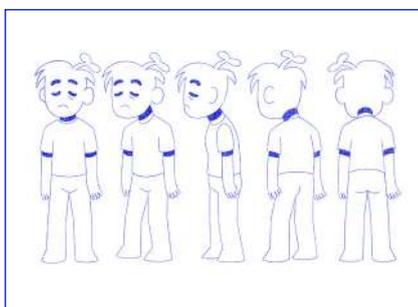


Fig. 23. Turnaround de Trevor.

Acto seguido, tuvo comienzo la labor de análisis y reflexión sobre la canción escogida. Ésta fue llevada a cabo mediante una escucha activa y repetida de la misma, poniendo atención a los diferentes versos, cómo se conectaban, a qué hacían referencia y a su estructura. Durante las primeras sesiones dedicadas a esta tarea, se dejó que las ideas apareciesen de forma desestructurada, a modo de lluvia de ideas, sin presiones. El esfuerzo se concentró en empezar a crear y definir, más tarde se estructuraría mientras se pulía la narrativa.

Con el fin de poder avanzar con uno de los apartados más extensos, el *storyboard*³⁷, fue creado el diseño del protagonista, al que no se le dedicó un tiempo excesivo, pero sí que hubo un pensamiento crítico detrás de él. Decimos él, pero en realidad el protagonista no tiene un género definido, ya que desde un primer momento se quiso crear un personaje lo más andrógino posible y se le asignó el nombre de Trevor, debido a un atributo que se le otorgó posteriormente, un pequeño brote vegetal que le crecería de la coronilla de la cabeza, permitiendo trabajar el *follow-through*³⁸ en la animación. Ante todo, se dio prioridad a que el personaje fuese muy sintético, joven, que estuviera cansado, triste, apático. Estas características fueron expresadas mediante la línea de acción del protagonista, como bien trata Preston Blair³⁹ en sus libros, ya que esta puede definir la actitud positiva o negativa del personaje. También se intentó en todo momento tanto en el diseño del mismo como en la animación, que tuviese silueta y que fuese fácil de reconocer, siendo la posición de $\frac{3}{4}$ la más adecuada para este cometido, aunque se diseñó un *turnaround*⁴⁰ del personaje como material de consulta para que en el proceso de producción, al animar se pudiesen mantener las proporciones en todo momento. Para el diseño final se realizaron estudios de personas

37 Conjunto de ilustraciones que se presentan de forma secuencial, articulando un hilo narrativo.

38 Principio de la animación que consiste en la idea de que ciertas partes de un cuerpo se seguirán moviendo cuando éste se detenga.

39 Animador estadounidense conocido por su trabajo en Walt Disney Productions y en la Metro Goldwyn-Mayer.

40 Hoja de referencia de un personaje que muestra las diferentes vistas del mismo.



Fig. 24. Captura del guión.



Fig. 25. Fotograma de uno de los planos animados.

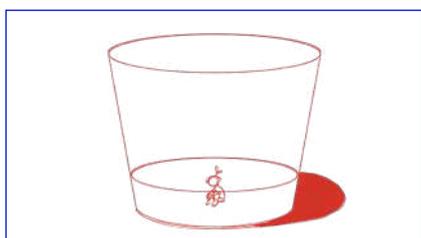


Fig. 26. Fotograma de la animática.



Fig. 27. Bocetos previos a los Thumbnails.



Fig. 28. Captura de los Thumbnails.

reales hasta llegar a un resultado óptimo y a trevor se le vistió con ropaje sencillo, con el pensamiento de que en su psique él querría pasar desapercibido (cosa que no ocurriría en el videoclip, ya que conseguimos hacerle destacar de otras maneras) y de que en muchas ocasiones la gente con apatía no alberga muchas ganas de vestirse con confianza o de preocuparse por la imagen que puede dar al resto de personas.

A continuación, fue realizado un guión técnico que hilvanase la letra con con las metáforas visuales. Para ello, se llegó a una serie de reflexiones en torno a la canción: la figura del “quejica” no radica únicamente en expresar su sufrimiento en pos de los sucesos desafortunados que le acontecen, ya sean grandes o pequeños, sino en el regodearse en su padecimiento y fustigarse de forma continua aun por el más mínimo detalle, como podemos apreciar en la animática cuando se examina frente al espejo y descubre defectos absurdos, que para empezar, nadie podría encontrar porque nunca te van a observar de manera tan cercana e intensa. Por estas razones, quisimos representar situaciones cotidianas que no son inherentemente positivas o negativas, pero cuando nos encontramos en esta actitud o estás en un mal momento se ven maximizadas y todo el mundo que nos rodea nos resulta tremendamente difícil de afrontar, como pueden ser un día en la oficina, un simple paseo por la calle o una lluvia imprevista.

Aunque, la representación visual de algunas escenas es bastante literal, nuestra intención fue intentar darle un giro de tuerca a la situación para complementar la lírica y enriquecerla, y no quedarnos solo en la superficie de la canción. Por ejemplo, en la penúltima escena, podemos observar una especie de pasacalles encabezado por una banda de animales músicos, lo cual es una referencia clara a la serie de animación de los *Trotamúsicos*⁴¹. Otro ejemplo podría ser cuando el artista canta “[...] Qué dolor, qué pena y qué tormento [...]”, donde podemos apreciar una metáfora visual que trata sobre las expresiones “ver el vaso medio lleno” y “ahogarse en un vaso de agua”, que están en sintonía con los tópicos del tema musical.

A partir de los bocetos iniciales, fueron creados una serie de *thumbnails*, que se utilizaron para crear un *sludging* donde fueron fijados los tiempos destinados a cada plano. Esto podría denominarse una “preanimática” y sirvió para determinar si sería necesario añadir más dibujos o más animación para que funcionasen las diferentes acciones. Estos *thumbnails* fueron pasados a limpio en la resolución correcta y atendiendo a leyes compositivas como la Ley de los tercios y otros aspectos a tener en cuenta consultados en el libro *Tinta* de Marcos Mateu-Mestre. Todos los procesos del *storyboard* y la animática fueron desarrollados durante la asignatura de *Ilustración narrativa* mediante la ayuda y supervisión del docente Alberto Sanz Mariscal.

Además, para la realización de este apartado se tuvieron en cuenta diversas charlas sobre *storyboard* a las que tuve la oportunidad de asistir, pero



Fig. 29. Retrato de Lake Fama.

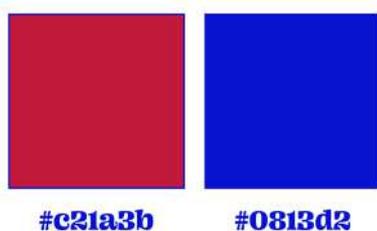


Fig. 30. Paleta de color principal.



Fig. 31. Colour-script.

en especial la de Lake Fama, *storyboard artist* en *TrollsTopia*, en la que habló sobre cómo componer una buena secuencia animada musical, usando como ejemplo trabajo propio, *Diamond Jack* de Rachel Kim o incluso un episodio de *Buffy Cazavampiros*. Gracias a ella pude apreciar diversos puntos a tener en cuenta y acerca de la importancia de sincronizar metódicamente la música con las imágenes y su tempo.

Gracias al *feedback* de Alberto Sanz, se pudieron eliminar algunos fallos de *raccord* que tenían las primeras versiones de la animática. Como continuidad entre acciones, entre otros errores, y, además, intenté mejorar el *acting*⁴² de los personajes de manera óptima.

Tanto los montajes previos como el montaje final de la animática, se ejecutaron en Adobe After Effects, incluyendo los planos que constituyen los fotomontajes de referencias culturales, que se efectuaron mediante *puppeting*⁴³ dentro del propio programa. Los vídeos fueron exportados mediante Adobe Media Encoder y todas las ilustraciones se llevaron a cabo de forma digital en Procreate y en casos muy específicos en Adobe Photoshop⁴⁴.

Una vez completada la animática, fueron creados los *styleframes*, que se desarrollaron en la asignatura de *Proyectos de animación* con la supervisión de Sara Álvarez Sarrat y Sergio Rodríguez Valdunciel. Estas ilustraciones fueron realizadas teniendo en cuenta los referentes y el *moodboard* que se realizó al inicio. Debido a que estos *styleframes* debían ser una representación lo más aproximada al resultado final del videoclip, tuvimos un breve debate interno acerca de qué programa escoger para trabajar durante la producción de la animación. Y, aunque fueron valorados varios como Adobe Animate⁴⁵ o TV Paint⁴⁶, finalmente nos decantamos por Toon Boom Harmony, porque aunque todos ofrecen funcionalidades similares, lo presentamos como una oportunidad para aprender y practicar el entorno, ya que es uno de los más usados actualmente en la industria. Teniendo presente lo anterior, se eligió realizar los *styleframes* en Procreate. Mediante estas ilustraciones de estilo, pudimos obtener un *colour-script*⁴⁷, que nos proporcionaba en retrospectiva una vista de la evolución del color durante el corto, ya que fue creado prácticamente un *styleframe* para cada escena. Para el personaje principal se decidió que la línea de contorno fuera azul o roja dependiendo de la escena, y se le añadieron sombras acentuadas en el cuello y bajo las mangas de la camiseta. Para el color de relleno se determinó el color blanco, lo que daría la

42 En el campo de la animación, la capacidad de insuflarle personalidad a un personaje mediante su actuación, acciones y expresiones.

43 Técnica digital por la cual mediante la interpolación se consigue deformar y animar imágenes estáticas.

44 Programa digital de edición de imagen: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/plans.html>

45 Programa de animación digital: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/plans.html>

46 Programa de animación digital: <https://www.tvpaint.com/>

47 Esquema de ilustraciones secuenciales en las que se establece la evolución del color a lo largo de una pieza de animación.



Fig. 32. Captura de Syncsketch.

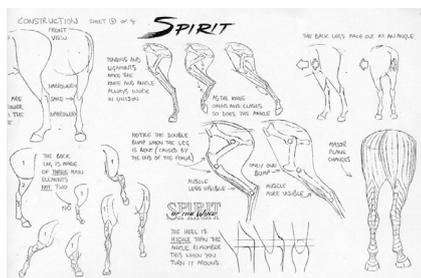
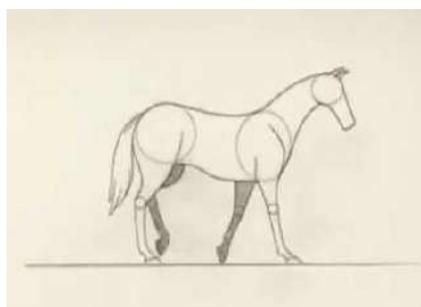
Fig. 33. Extracto de la biblia de *Spirit: el corcel indomable*.

Fig. 34. Fotograma de un ciclo animado de Richard Williams.

posibilidad de destacar a la figura sobre los fondos. Se decidió que los entornos tuvieran tonos pastel, al igual que los personajes secundarios, *props*⁴⁸ y el protagonista en algunos primerísimos planos. Por último, la línea de contorno tendría textura para añadirle un toque orgánico al resultado final.

2.3.2 Producción

A partir del día 1 de mayo, se comenzó el apartado de producción, donde fueron animados un total de 3 planos. Se aprovechó la asignatura de *Producción de animación* para beneficiarse de los comentarios de los profesores Miguel Vidal Ortega y Juan Ignacio Meneu Oset, tanto por medio del *feedback* en clase presencial como a través de la aplicación Syncsketch, una plataforma *online* que permite visualizar vídeos fotograma a fotograma y añadir dibujos o comentarios para establecer correcciones de manera sencilla.

El orden de realización de los escenas fue determinado en función de la dificultad; por ello, valoramos que el más complejo de concluir sería el plano de los animales, que incluía un total de 5 personajes, 4 de ellos con un ciclo de caminado, presentando un desafío.

Es por ello que comenzaremos hablando de este plano y aprovecharemos para explicar a la vez cómo fue el proceso de producción de principio a fin.

De todos los animales, el más complejo de animar fue el burro. Para poder llegar a comprender sus dinámicas corporales fueron estudiados diversos recursos, entre ellos, diversos vídeos divulgativos acerca de la anatomía de los caballos y sobre la miología y osteología de los equinos. También fueron consultados materiales de referencia creados por James Baxter⁴⁹ para la película *Spirit: el corcel indomable*⁵⁰, además de charlas puntuales que ofreció en SPA Studios tratantes del funcionamiento de la columna vertebral de los caballos y algunos *tips* acerca de cómo animar cuadrúpedos. Tras estudiar en profundidad la anatomía del burro, nos dimos cuenta de que su diseño en el *styleframe* no se correspondía mucho a la realidad, por lo que se le hicieron diversas modificaciones, lo que culminó en un alto contraste entre el *styleframe* original y el plano final. Por último, se tuvieron en cuenta los libros del *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams y *Escuela de animación 2: Animales en movimiento* de Osamu Tezuka⁵¹, donde se desglosan de forma sencilla las poses básicas que intervienen en el caminar de los animales, así como se resaltan notas adicionales a tener en consideración al animarlos.

A la hora de comenzar a animar los planos, se exportaba el extracto de la animática necesario en formato mov y era introducido en Toon Boom como

48 Elementos de la animación que forman parte del escenario, y que habitualmente interactúan con los personajes.

49 Animador británico conocido por su trabajo en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* o en *La Bella y la Bestia*, entre muchos otros.

50 Película de animación producida por Dreamworks Animation.

51 Animador y mangaka japonés muy prolífico conocido su obra *Astro Boy*.



Fig. 35. Captura de las capas de Toon Boom.

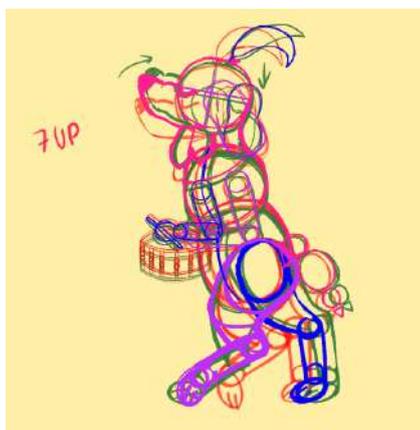


Fig. 36. Captura del *rough* en la que se ve la herramienta papel cebolla.

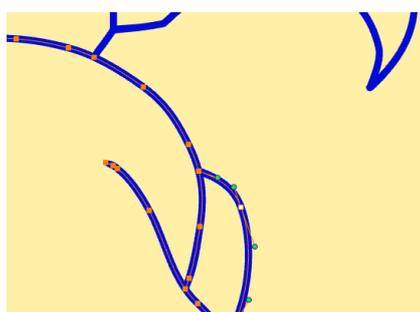


Fig. 37. Captura del proceso de *clean-up* donde se ven los manejadores bezier.

material de referencia para poder sincronizar la animación al tempo de la música. A partir de la animática realizaba un *layout*⁵² preliminar donde eran pasadas a limpio las poses y las corregía en función del *turnaround* de Trevor. Además, los tiempos eran ajustados para otorgarles un mejor *timing*, siendo necesario en algunos momentos eliminar acciones previstas en la animática inicial o modificarlas para darles una mayor claridad y espaciado con vistas a que el espectador fuera capaz de percibir las y entenderlas. Estas modificaciones resultaron significativas, ya que fueron difíciles de ejecutar debido al ritmo apresurado de la canción.

En el momento de organizar las capas, se tuvieron en cuenta los diferentes planos de profundidad, ya que Toon Boom, al igual que otros programas de animación digitales, trabaja como si de una cámara multiplano virtual se tratase.

Durante el plano que nos atañe, cada animal se fue puliendo meticulosamente a lo largo del tiempo para ocupar su lugar en el desfile con su propio andar característico y función. Por último, se animó al protagonista para que hiciese su ciclo a modo de despedida y fue sincronizándose con el movimiento del burro, sobre el que iba montado.

Aunque normalmente es recomendable realizar el *rough* de las poses en un único dibujo, para estos ciclos, en un inicio, se dividieron los cuerpos por capas con el fin de comprender mejor cómo se movían cada una de las partes y para, en el caso de necesitar realizar modificaciones, que resultase menos laborioso. Esto se tradujo en un gran volumen de capas en un mismo archivo, por lo que se cuidaron mucho las nomenclaturas de cada una y se les aplicó un color distinto en función de cada animal. Además, para mayor claridad en los dibujos los miembros próximos al espectador fueron bocetados en morado y los posteriores en azul. Es remarcable mencionar, que durante la realización nos preocupamos por usar las capas vectoriales de Toon Boom, para asegurarnos de que al exportar no existiera ningún problema de resolución, a pesar de estar trabajando en el *aspect ratio*⁵³ 16:9 en 300 dpi.

Para la totalidad de la animación en boceto se hizo uso del pincel de Toon Boom. También se aprovecharon las herramientas de papel cebolla⁵⁴ y *shift and trace*⁵⁵ para el proceso de intercalación⁵⁶, lo que nos permitió mantener los volúmenes de una manera más precisa.

Una vez acabado el *rough* de la escena, se combinaron las capas de las diferentes partes de los animales y se comenzaron a limpiar uno por uno. Para dar cohesión, todos los planos se trabajaron con el mismo lápiz, al cual

52 Etapa en la que se determinan aspectos como la puesta en escena, posición de los personajes, tiempos y ángulo y posición de la cámara.

53 Proporción entre el ancho y la altura de un encuadre.

54 Herramienta que permite visualizar los dibujos anteriores y posteriores.

55 Herramienta que permite superponer varios dibujos para realizar intermedios con mayor precisión.

56 Proceso por el cual se realizan dibujos intermedios entre *keyframes* o extremos para dotar a la animación de fluidez y ritmo.



Fig. 38. Clean-up final.



Fig. 39. Ink and paint final.



Fig. 40. Fotograma de uno de los planos animados.



Fig. 41. Fotograma de uno de los planos animados en el que aparece un smear.



Fig. 42. Diseño de cartelita.

se varió su grosor en función de la cercanía del personaje o *prop*. Elegimos la herramienta lápiz en lugar del pincel, porque una vez creada la línea, nos permitía editarla y elaborar un mejor acabado moviendo y utilizando los manejadores *bezier*, ya que se trata de una línea vectorial. Además, pusimos mucha atención durante el *clean-up* en cerrar todas las líneas, para que a la hora de pintar fuese más sencillo, ya que si se dejan abiertas se ha de invertir una cantidad considerable de tiempo usando otras herramientas o corrigiendo el error.

Una vez finalizada la línea, se importaron todos los códigos HEX previamente establecidos en los *styleframes* a Toon Boom y se comenzaron a pintar una a una todas las capas. Para ello se hizo uso de la herramienta “Crear capa de color a partir de línea”, que como su propio nombre indica, permite copiar los trazos de la capa de línea a la de color, y así poder trabajar de forma separada y limpia.

Habiendo finalizado la fase de coloreado, el plano fue exportado desde Toon Boom para poder empezar con el proceso de postproducción.

El siguiente plano que se desarrolló fue el del baño, en el que se puso un especial esfuerzo en coordinar ambos personajes. Se animó un ciclo de agua (debido a que el personaje de espaldas se debía lavar la cara) y también fue aplicada de forma leve la técnica de los *eye darts*⁵⁷ cuando el personaje del espejo examina y juzga al Trevor real.

Por último, fue animada la escena de la oficina, en la que se tuvieron que coordinar muchas acciones que sucedían en muy poco tiempo, por lo que se hizo un uso intensivo de los *smears*⁵⁸ o fillajes. También se tuvo que ajustar el movimiento de los objetos a la caída del personaje. Además, con los fantasmas podemos ver aplicada una de las diferentes transiciones del videoclip. Como podemos apreciar, en este plano, al igual que en el plano del baño, se utilizaron reservas para aplicar el color y que así funcionase en coordinación con el resto de planos, ya que, por ejemplo, el personaje se encuentra detrás de la mesa pero interactúa con objetos de encima de la misma.

En último lugar, se realizaron los diseños de las cartelitas que aparecerían al principio acreditando a los autores de la canción y de la animación. Ambos diseños se realizaron mediante Adobe Indesign con las fuentes *Aurora* y *Ohno Blazeface*, las cuales fueron escogidas por su fuerte personalidad y a las que se les asemejó los colores del videoclip para reforzar la cohesión del producto.

57 Técnica de animación por la cual se reflejan los micromovimientos rápidos que realiza el ojo humano.

58 Técnica de animación por la cual se refleja el desenfoque de movimiento producido por un movimiento rápido.

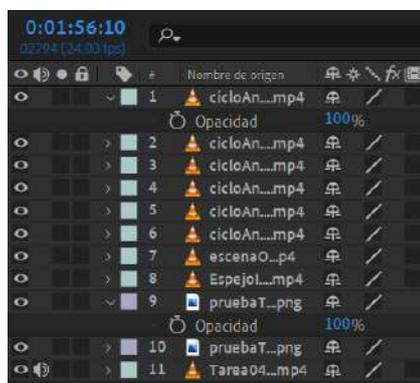


Fig. 43. Captura de las capas de After Effects.

2.3.3 Postproducción

Finalmente, en el apartado de postproducción, se accedió a los vídeos exportados desde Toon Boom y fueron insertados en After Effects para ejecutar los montajes pertinentes. En este caso fueron: un primer vídeo donde se muestra el proceso de animación y un segundo vídeo que incorpora los planos animados a la animática para darles contexto.

2.4 RESULTADO

Finalmente, y de acuerdo a la cantidad de tiempo estimada para la realización de un TFG para esta titulación, se llevó a cabo la animática completa y 3 planos que constituirán un pequeño *teaser* a presentar al cantautor a modo de muestra.

Para poder poner en valor todo el trabajo realizado, se ha organizado el contenido de forma intuitiva. Entre los recursos podemos encontrar un vídeo conjunto de la animática y los planos, permitiendo entenderlos en el contexto y un segundo vídeo con los planos animados y sus correspondientes *rough*.

Todo el contenido está accesible a través del siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/11d4sZ4eeKMhUlwaOza-PtgWB0nQXgxqg?usp=sharing>

2.5 PREVISIÓN DE IMPACTO

En primer lugar, nuestra prioridad sería la de conseguir finalizar la pieza. Una vez alcanzado este objetivo, se pretende presentar el videoclip al equipo de El Kanka para intentar que lo adquieran o distribuyan en colaboración, y así poder conseguir difusión o alcance.

Estableceremos con la discográfica un acuerdo para la inclusión del tema musical en esta pieza audiovisual, en la que se concedan plenos derechos para la distribución por un número indefinido de pases en festivales, ya que acceder a ese tipo de eventos nos abriría muchas puertas como profesionales, así como para su libre difusión en internet una vez se agote el tiempo usual de vida de un cortometraje en festivales, que suele ser de dos años.

2.6 PRESUPUESTO

Hemos realizado un presupuesto ficticio basado en la observación de proyectos similares ya lanzados en la industria. Debido al carácter académico de nuestro trabajo hemos contado con la ayuda y recursos de la universidad, como puede ser el *software* utilizado, pero, para ser fieles a la realidad y ajustarnos a los presupuestos reales, hemos decidido incluirlos en nuestros cálculos, así como otros elementos como la cuota de autónomos.

Todas estas operaciones se ven desglosadas en la siguiente tabla:

Presupuesto	
Total horas trabajadas	140h
Precio/Hora	25€
Gastos deducidos del equipamiento	1.200€
IVA	735€
Total a abonar por el cliente	5.435€
Gastos personales	
Software: Procreate	10,88€
Software: Toon Boom Harmony	43€/Mes
Software: Paquete Adobe	60,50€/Mes
Ordenador Portátil	900€
Tableta gráfica	330€
Ipad	500€
Cuota autónomos	289€/Mes
Total gastos	4.491,88€

Fig. 44. Presupuesto.



Fig. 45. Styleframe.

3. CONCLUSIONES

Al inicio de este dossier se declaró que este proyecto constituía una oda al colectivo de los quejicas, pero, conforme nos fuimos acercando a la fecha de entrega, nos dimos cuenta de que nuestra obra iba a tornarse incompleta. Cuando tuvo comienzo este proyecto, se establecieron un plan de trabajo y unas fechas de entrega a seguir, pero, imprevisiblemente, estos plazos resultaron ser demasiado optimistas y exigentes para tener que llevarse a cabo a la vez que se participaba en las actividades programadas por otras asignaturas, por lo que el plan de trabajo tuvo que reprogramarse para ajustarse a una versión mucho más efectiva.

Sin embargo, aunque este proyecto no se pudo llevar a fin, sí que se obtuvo una muestra representativa o *teaser* de cómo sería el videoclip en el caso de que su resolución fuese exitosa. Y su realización nos ofreció cierta perspectiva del flujo de trabajo de la industria de la animación, a pesar, de que durante el grado ya se había llegado a un cierto conocimiento del mismo a partir de las asignaturas ofertadas. De hecho, podemos apreciar en el proyecto destrezas adquiridas en asignaturas optativas como *Fundamentos de la animación 2D*, *Preproducción de animación* o *Anatomía artística para la animación y la ilustración*. También conocimientos no relacionados directamente con la animación como *Fundamentos del color*, *Fundamentos del diseño* o *Tipografía*, en materiales como la maquetación del anexo y de las cartelas de título. Y por último, el aprovechamiento de las asignaturas de *Ilustración Narrativa*, *Proyectos de animación* y *Producción de animación* y de sus profesionales para desarrollar el propio trabajo al *summum*.

Es patente que este proyecto, se hubiese podido terminar y realizar de una manera más relajada en grupo, ya que trabajar en colaboración con más personas en una carrera como la de la animación es una constante. Sin embargo, el trabajo en solitario ha presentado la ventaja de permitirme explorar una poética personal muy fiel al cantautor.

4. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Blair, P. (2020). *Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn Techniques for Drawing and Animating Cartoon Characters*. Walter Foster Publishing.

Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!* Silman-James Press.

Halas, J., Whitaker, H., & Sito, T. (2009). *Timing for Animation* (2nd ed.). Routledge.

Mateu-Mestre, M. (2021). *Tinta*. Anaya Multimedia.

Tezuka Productions. (2005). *Tezuka. Escuela de Animación 2: Animales en movimiento*. Norma.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit* (Revised ed.). Faber & Faber Limited.

ARTÍCULOS, DISERTACIONES Y CONFERENCIAS

Strøm, G. (2007, 6 febrero). Gunnar Strøm – The Two Golden Ages of Animated Music Video – Animation Studies. *Animation Studies*, 2. Recuperado de <https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/>

Sedeño Valdellós, . A. M. (2007). El videoclip como mercanarrativa. *Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica*, 16. Recuperado de <https://doi.org/10.5944/signa.vol16.2007.6152>

CONTENIDO AUDIOVISUAL

Baxter, J. [The SPA Studios]. (2021, 11 marzo). *James Baxter on How the Spine Works in Horses* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=z6Quh1sn9DI>

Baxter, J. [The SPA Studios]. (2020, 9 abril). *James Baxter's tips when animating quadrupeds* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9wP-umn3Shk>

Bobby Chiu. (2015, 21 mayo). *Learning Animal Anatomy from Human Anatomy* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HY9qx6n52Zc>

Dwyer, R. [The Horse]. (2011, 18 abril). *The Horse's Skeleton: Overview* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BHjBgakRM2o>

Fama, L. [<https://www.twitch.tv/lakefama>]. (2021, 1 marzo). Storyboard for Song Sequences [Vídeo]. Twitch. <https://www.twitch.tv/lakefama>

RECURSOS WEB

Floetotto, P. B. H. (s. f.). *SyncSketch - Seamless Visual Communication*. SyncSketch. Recuperado 30 de junio de 2021, de <https://syncsketch.com/>

5. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Captura de la definición de quejica en la RAE.
- Fig. 2. Imagen promocional de las *Silly Symphonies*.
- Fig. 3. Fotograma de *Study nº8* de Oskar Fischinger.
- Fig. 4. Fotograma de *Harlem Shuffle*.
- Fig. 5. Fotografía de El Kanka.
- Fig. 6. Carátula del Álbum *Lo mal que estoy y lo poco que me quejo*.
- Fig. 7. Portada del libro *The Animator's Survival Kit*.
- Fig. 8. Portada del libro *Escuela de animación 2: Animales en movimiento*.
- Fig. 9. Fotograma de *Steven Universe*.
- Fig. 10. Fotograma de *Ojamajo Doremi*.
- Fig. 11. Fotograma de *All Saints Street*.
- Fig. 12. Fotograma de *Doctor*.
- Fig. 13. Imagen promocional de *O.K. K.O.! Let's be Heroes*.
- Fig. 14. Fotograma del videoclip *Two Time* de Rrr001222.
- Fig. 15. Fotograma del *Bob Esponja*.
- Fig. 16. Fotografía *Muerte de un miliciano* de Robert Capa.
- Fig. 17. Captura de la manager de El Kanka concediéndonos permisos.
- Fig. 18. Captura de la organización de las carpetas del proyecto.
- Fig. 19. Fotograma del videoclip *Sí que puedes*.
- Fig. 20. *Moodboard*.
- Fig. 21. Fotograma de la animática.
- Fig. 22. Bocetos de Trevor.
- Fig. 23. *Turnaround* de Trevor.
- Fig. 24. Captura del guión.
- Fig. 25. Fotograma de uno de los planos animados.
- Fig. 26. Fotograma de la animática.
- Fig. 27. Bocetos previos a los *Thumbnails*.
- Fig. 28. Captura de los *Thumbnails*.
- Fig. 29. Retrato de Lake Fama.
- Fig. 30. Paleta de color principal.
- Fig. 31. *Colour-script*.
- Fig. 32. Captura de Syncsketch.
- Fig. 33. Extracto de la biblia de *Spirit: el corcel indomable*.
- Fig. 34. Fotograma de un ciclo animado de Richard Williams.
- Fig. 35. Captura de las capas de Toon Boom.
- Fig. 36. Captura del *rough* en la que se ve la herramienta papel cebolla.
- Fig. 37. Captura del proceso de *clean-up* donde se ven los manejadores *bezier*.
- Fig. 38. *Clean-up* final.
- Fig. 39. *Ink and paint* final.
- Fig. 40. Fotograma de uno de los planos animados.

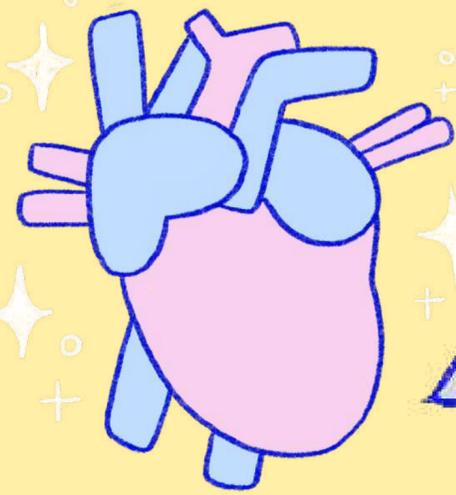
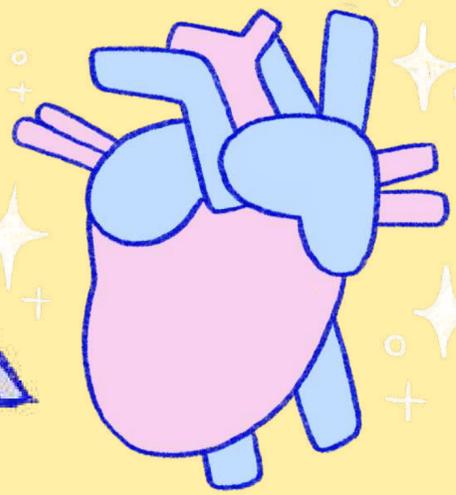
Fig. 41. Fotograma de uno de los planos animados en el que aparece un *smear*.

Fig. 42. Diseño de cartela.

Fig. 43. Captura de las capas de After Effects.

Fig. 44. Presupuesto.

Fig. 45. *Styleframe*.

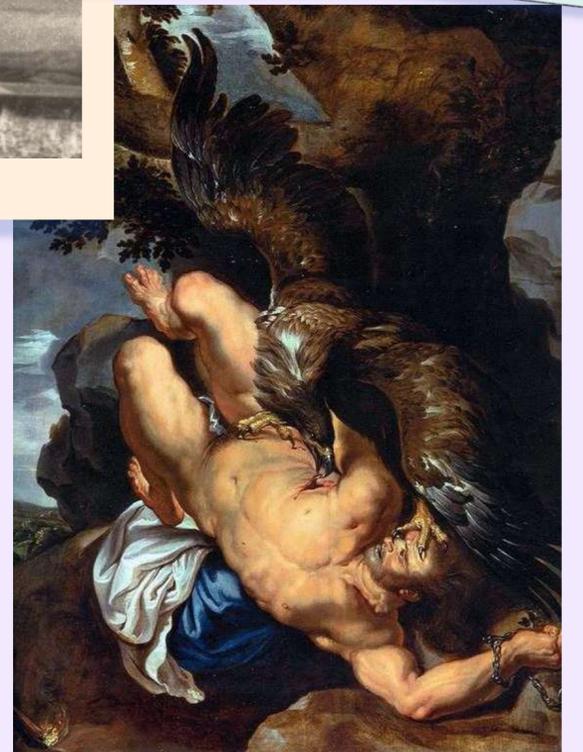
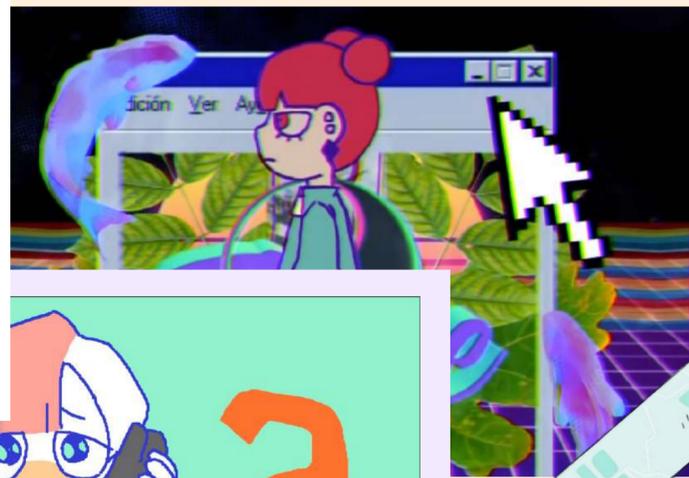


6-Anexos:
Biblia del proyecto
Beatriz Moreno Poveda
Lo mal que

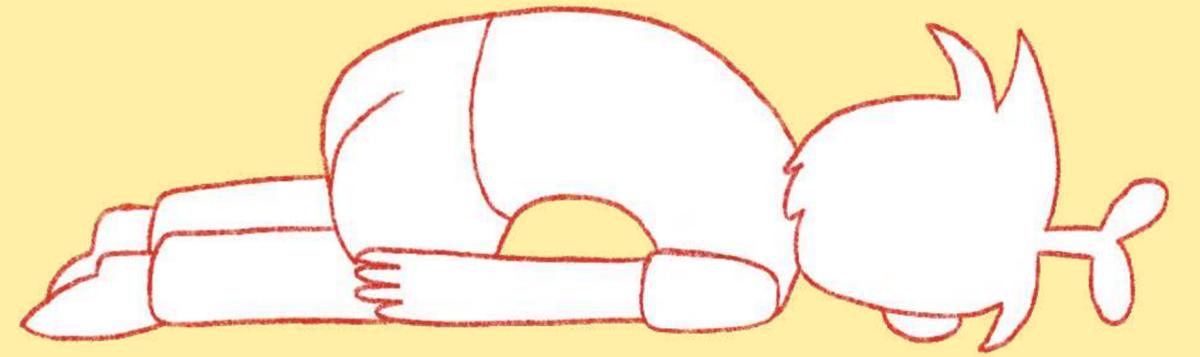
ESTROY

(y lo poco que me quejo)
Una canción de El Kanka

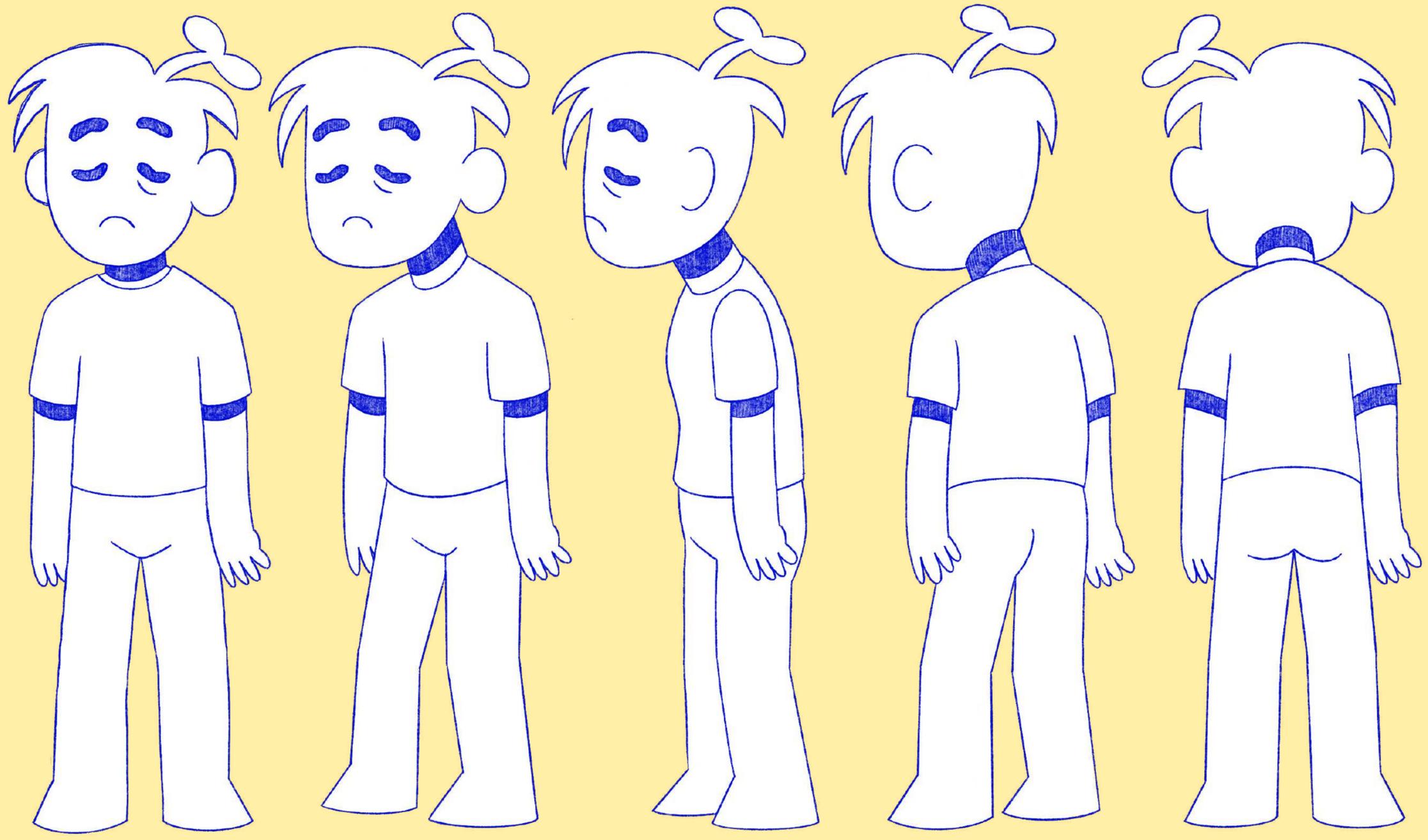
BOARD
Moodboard
MOODBOARD



Expresiones
TREVOR



Turnaround
TREVOR



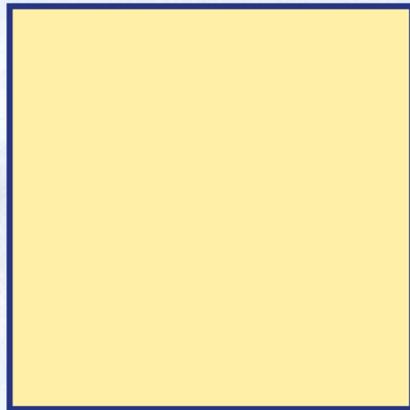
**Paleta
de color**



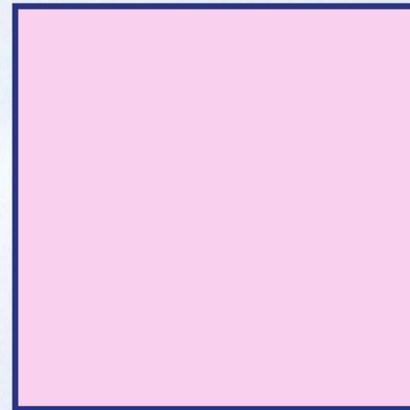
#c21a3b



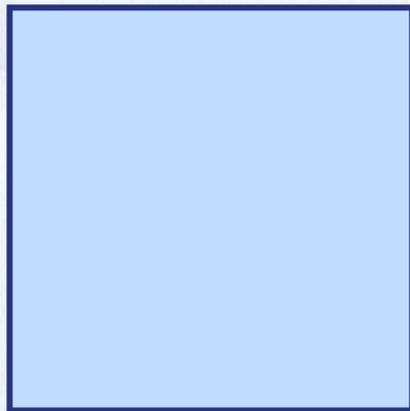
#0813d2



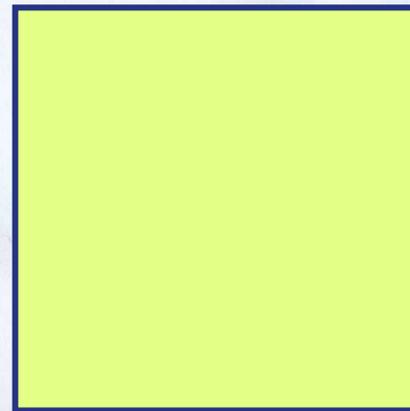
#f9e8a1



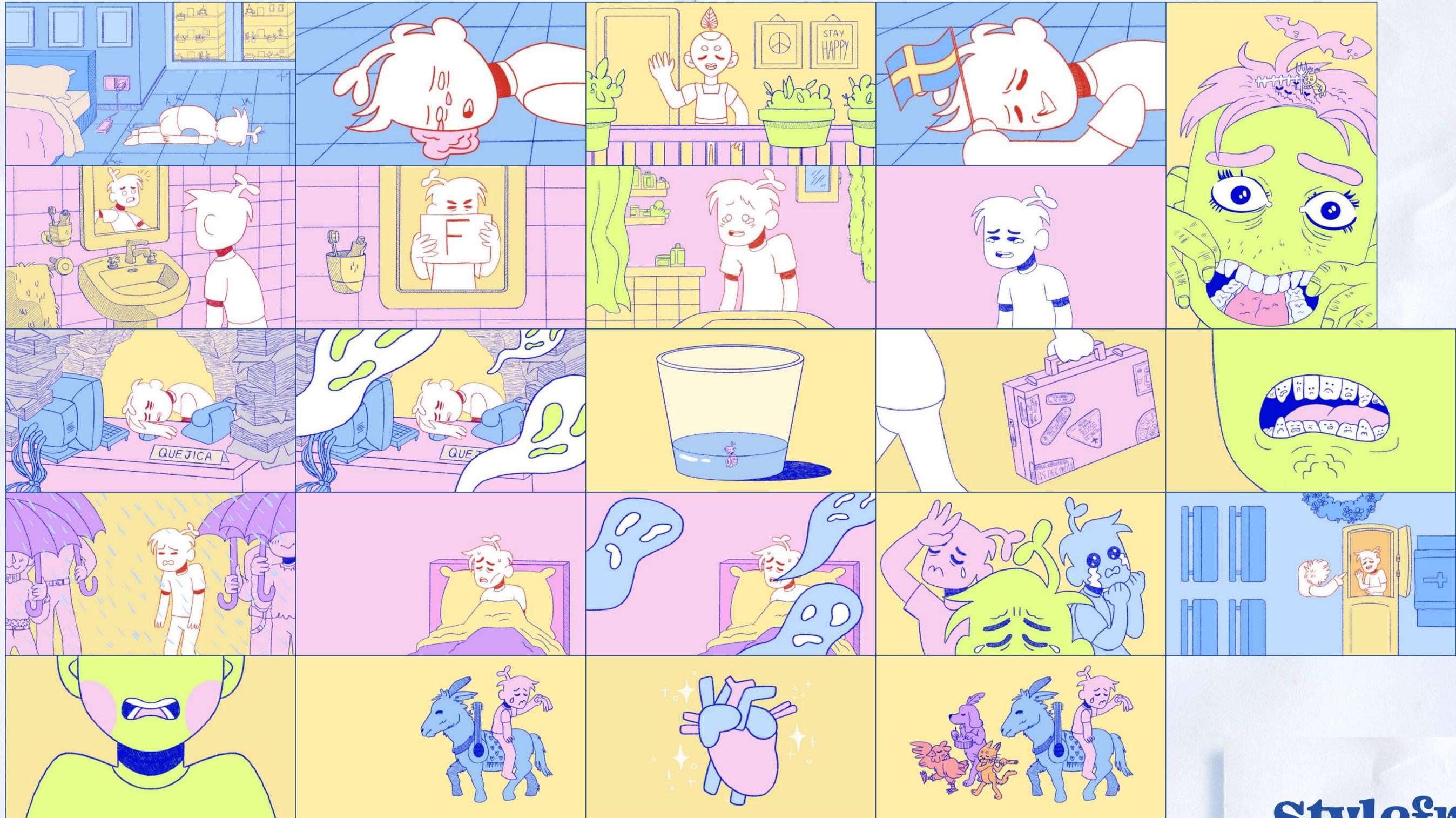
#f9d1ef



#c0ddff



#e3ff85



Styleframes

LINKS

-Carpeta raíz: <https://drive.google.com/drive/folders/11d4sZ4eeKMhUlwaOza-PtgWB0nQXgxqg?usp=sharing>

-Styleframes: <https://drive.google.com/drive/folders/1Jr-qV7GeicMd-xnoarENXMWMDsnOxgDY?usp=sharing>

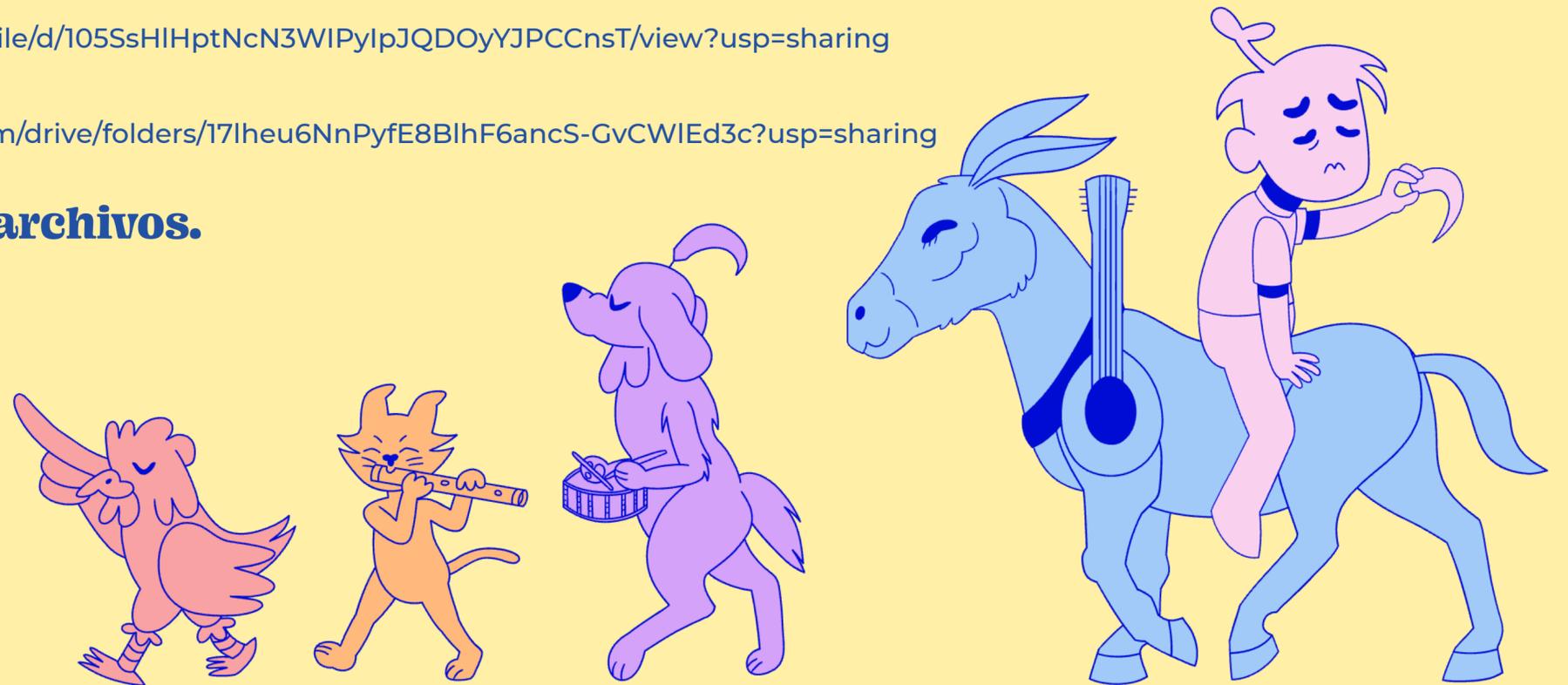
-Animática sin planos: https://drive.google.com/file/d/1_q9P52B4X2EkCrNnArSRRi_1FtNFZ2Dk/view?usp=sharing

-Animática con planos: https://drive.google.com/file/d/1QrYLVNbDoe_hF0wbSiT_eYJfvQBrCcC7/view?usp=sharing

-Rough Vs Final: <https://drive.google.com/file/d/105SsHIHptNcN3WIPyIpJQDOyYJPCCnsT/view?usp=sharing>

-Planos Aislados: <https://drive.google.com/drive/folders/17Iheu6NnPyfE8BlhF6ancS-GvCWIEd3c?usp=sharing>

Para una mejor resolución, descarguen los archivos.





Gracias
por vuestra atención

