

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Master en Postproducción Digital



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

Creación del Grafismo para corto Animado “Uróboros, El Eterno Retorno”

Tipología: **Trabajo profesional**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a: **Omar David Rodríguez Rodríguez**

Tutor/a: **Francisco Javier Pastor**

GANDIA, Septiembre 2014

Resumen

Este es un proyecto profesional para el Máster de Postproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia, en el que se explica el proceso para la creación del grafismo de un corto, basándose en las exigencias y requerimientos de la directora, creando piezas graficas que ayuden a la difusión y enriquezcan el contenido del mismo.

La calidad del grafismo dentro de los productos fílmicos, es uno de lo elementos que más ha evolucionado a través de la historia del campo audio visual, y con un público espectador cada vez mas atento y exigente de la calidad de los elementos gráficos que presentan en una obra; hace que los postproductores estén en constante aprendizaje y modernización de las herramientas que se utilizan para elaborar dichas piezas.

Lo que se pretende en este proyecto es mostrar como se realizó el proceso de elaboración de las piezas de grafismo para el corto "Uróboros, el eterno retorno" de la directora & animadora Iria Elena Cabrera, en los que se combinan distintos procesos de postproducción para conseguir un producto final de calidad. Para esto se hizo uso de distintas herramientas informáticas relacionadas con el campo audio visual, como Adobe After Effects, Logic, Final Cut Pro, etc. Con las cuales se crea el contenido de dichas piezas gráficas, hasta conseguir el concepto visual que quiere la directora y además se acople con el estilo del corto. Estas piezas, que están compuestas básicamente por Motion Graphics, son un material creado a partir de una conceptualización de una idea de la directora, con el fin de identificar y promocionar el corto de manera efectiva.

Palabras clave

Grafismo, postproducción, motion graphics, piezas gráficas, Adobe After Effects, Logic, Final Cut Pro.

Summary

This is a professional project for the Master of Digital Post Production at the Polytechnic University of Valencia in the process for the creation of a short graphic explains, based on the demands and requirements of the director, creating graphic pieces that help dissemination and enrich the content of the film.

The quality of graphics within the film products, is one of the elements that has evolved through the history of the audio visual field, with an audience more attentive and demanding to the quality of the graphic elements; it makes postproducers constantly learn and upgrade the tools that are used to develop such parts.

What is pretended in this project is to show how it was performed the process of developing graphic pieces for the short "Uróboros, the eternal return" of the principal & entertainer Iria Elena Cabrera, where the different postproduction are combined to achieve a quality end product. For this we made use of various tools related to the audio visual field, such as Adobe After Effects, Logic, Final Cut Pro, etc. With which the content of the graphic pieces created to achieve the visual concept that the director wants and also engages the short style. These pieces, which are composed basically of Motion Graphics, is a material created from a representation of an idea of the principal, in order to identify and promote effectively the short-film.

Key words

Graphics, postproduccion, motion graphics, graphic elements, Adobe After Effects, Logic, Final Cut Pro.

Índice

1. Introducción.....	6
1.1 Presentación.....	6
1.2 Objetivos.....	7
1.3 Precedentes del proyecto.....	7
1.4 Estructura del proyecto.....	8
2. Conceptos.....	10
2.1 El Grafismo audiovisual.....	10
2.2 Los Títulos de crédito.....	11
2.3 Motion Graphics.....	15
2.3.1 Tipografía.....	16
2.3.2 Imagen.....	16
2.3.3 Sonido.....	18
2.3.4 Animación & movimiento.....	18
2.4 Clasificación de los motion graphics.....	20
3. Grafismo para "Uróboros, el eterno retorno".....	22
3.1 Pasos a seguir para crear piezas gráficas.....	23
3.2 Workflow (Flujo de trabajo).....	26
4. Desarrollo del grafismo.....	27
4.1 Proceso de creación del producto final.....	27
4.2 Creación del imagotipo animado "Sacauntos".....	32
4.3 Creación de Títulos de Crédito "Uróboros, el eterno retorno".....	39
4.4 Creación del tráiler para "Uróboros, el eterno retorno".....	44
5. Conclusiones.....	42
5.1 Cumplimiento del objetivo.....	42
5.2 Conclusiones sobre el proyecto.....	42
5.3 Problemas encontrados y cómo se han solucionado.....	42
5.4 Aportaciones personales.....	43

Índice de figuras

Figura 1: Título de Asalto y robo al tren de Thomas A. Edison	12
Figura 2: Título de Intolerance de D.W. Griffith	13
Figura 3: Varios títulos de Saul Bass	12
Figura 4: Dr. Strangelove de Pablo Ferro	14
Figura 5: Seven de Kyle Cooper	14
Figura 6: 007 de Maurice Binder	14
Figura 7: Varias tipografías utilizadas en Títulos de Créditos	16
Figura 8: ejemplo de animación 2D.....	19
Figura 9: Ejemplo de animación 3D.....	19
Figura 10: Kinetic/Motion Graphics	20
Figura 11: Kinetic Typography	20
Figura 12: Stop Motion	20
Figura 13: Combinado de imágenes reales con Motion Graphics	21
Figura 14: Flujo del proceso De la idea principal al producto final	23
Figura 15: Esquema del flujograma de trabajo".....	26
Figura 16: Boceto del esquema del corto	27
Figura 17: Fotogramas del corto "Uróboros, el eterno retorno"	28
Figura 18: Ejemplos de las resoluciones de video digital	29
Figura 19: Espacio de trabajo de After Effects	29
Figura 20: Bocetos y pruebas tipográficas	32
Figura 21: Imagotipo Sacauntos, Estudio de Animación.....	33
Figura 22: Composición de Animación del Sacauntos.....	34
Figura 23: Proyecto en After Effects de Sacauntos	35
Figura 24: Ventana de efectos VR Reflect y Motion Blur.....	36
Figura 25: Secuencia de transición Sacauntos.....	36
Figura 26: Detalle del proyecto Sacauntos "	37

Figura 27: Secuencia final de la animación "Uróboros"	38
Figura 28: Espacio de trabajo en Sountrack Pro.....	38
Figura 29: Bocetos de los títulos de crédito de Uróboros.....	39
Figura 30: Imágenes de nubes retocadas en Photoshop	40
Figura 31: Composición para animación de nubes.....	41
Figura 32: Fotograma de la animación del título.....	42
Figura 33: Animación del recorrido de la cámara en After Effects.....	43
Figura 34: Fotogramas de créditos finales "Uróboros, eterno retorno"	43
Figura 35: Proyecto de Soundtrack Pro para créditos de "Uróboros, eterno retorno"	44
Figura 36: Composición del grafismo para el tráiler.....	45
Figura 37: Proyecto HD de Uróboros en Final Cut Pro.....	46
Figura 38: Proyecto en 4K de Uróboros Final Cut Pro X	46

1.Introducción

1.1. Presentación

En el año 2012 la directora y estudiante del master de dirección artística Iria Cabrea decide realizar como trabajo fin de master, un proyecto que aborda la realización de un cortometraje, que nos introduce en la representación de un mundo onírico y oscuro, como metáfora de lo real dentro de la animación stop motion, habiéndolo presentado el mes de julio del 2013 y recibiendo muy buenas críticas por parte de sus profesores y compañeros, abriendo la posibilidad de presentarlo en festivales relacionados al tema tanto a nivel local como internacional.

La historia del corto, reflexiona en torno al rol que desarrollamos dentro de un sistema en el que somos manipulados por poderes invisibles, las personas son tratadas como objetos y sus vidas se han convertido en eternos ciclos de los que no pueden salir.

La función que he desempeñado dentro del corto, es volver a crear las diversas piezas del grafismo como la introducción, créditos, animación del logo de la productora además de material promocional, con el fin de mejorar el nivel gráfico del corto para sus futuras presentaciones dentro de festivales.

Para ello un trabajo en conjunto con la directora y siguiendo determinadas directrices he ideas que ya las tenía, se han desarrollado las piezas que solicitó, haciendo uso de todas las herramientas disponibles para poder hacer un trabajo profesional y visualmente agradable.

Dentro de la producción audiovisual, está el campo del grafismo o animaciones, donde se juntan el diseño y la comunicación, para crear un producto visual eficaz que pueda captar la atención del público.

Concretamente es en este campo en el cual se ha trabajado, creando animaciones bajo directrices específicas, buscando el detalle y calidad, digno de ser presentado dentro de cualquier medio audio visual audiovisual y logrando la satisfacción de la directora, que ve plasmado en la pantalla sus ideas. Para esto se ha usado una serie de recursos informáticos, tutoriales, efectos y software, que he aprendido a lo largo de mi vida académica y profesional, sin dejar de lado la tutoría de diversos profesores del master y profesionales relacionados al campo, que ayudaron a crear de la mejor manera estas piezas audiovisuales que buscan además de satisfacer a la directora, gustar, comunicar y enganchar al espectador.

1.2. Objetivos

El objetivo principal es la explicación de cómo se consigue elaborar el grafismo para un producto audiovisual, partiendo de la idea o un concepto preestablecido, buscando la de mejor manera de complacer las necesidades de un cliente, en este caso la directora del proyecto, teniendo en cuenta en todo momento, de crear la unidad visual entre el corto y los elementos gráficos que se creen.

También explorar la gran variedad de vías que hay en el ámbito de la postproducción para lograr determinados resultados, y estudiar los procedimientos y flujos de trabajos que conllevan este tipo de proyectos.

1.3. Precedentes del proyecto

Si bien el grafismo audiovisual es un tema muy común en nuestra sociedad, no se encuentran muchos documentos que traen sobre el tema y son mas escasos para cosas puntuales como grafismo para cortos; dentro del portal de el sistema RiuNet se a intentado localizar algún proyecto similar sin resultados positivos.

No obstante si se han encontrado proyectos que tratan sobre temas relacionados dentro del mismo campo pero no con la misma finalidad como: "El sueño de una

animación" de Rocío Company Timor [1], "La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas." de Carmen Luego[2] y Grafismo Audiovisual: el lenguaje efímero de Beatriz Herráiz[3], de los cuales se pueden extraer fragmentos en los que si se encuentran similitudes a este proyecto, ya que hablan de la inserción del grafismo dentro de obras audiovisuales, pero con diferencias notables hacia éste en cuanto a su desarrollo. El primero hace referencia a la creación de un corto en stop motion incluyendo su grafismo, pero sin profundizar en el tema, el segundo al igual que el anterior también trata sobre la creación de un corto en general, la tercera trata el tema del grafismo de una manera mas puntual, pero dentro del universo de lo audiovisual.

No con esto se quiere decir que el tema del grafismo dentro de cortos no sea un tema de actualidad, todo por el contrario, todos los temas relacionados con grafismo y animaciones tienen gran auge en el medio televisivo, cinematográfico, multimedia y audiovisual en general; lo que sucede es que se trata al grafismo y a las animaciones dentro de un plano general, independientemente cual sea su uso final, hay una gran variedad de publicaciones mostrando el como realizarlas, pero muy pocas puntualizando su finalidad.

1.4. Estructura del proyecto

En el capítulo 2 se explicará por un lado lo que es grafismo audiovisual, a continuación, que son los títulos de créditos y material promocional y por último se explicará lo que son las animaciones de video, centrándonos en los Motion Graphics, edición musicalización y sonorización. Además de tratar un poco el montaje de estas piezas en el producto final.

El capítulo 3 incluye una presentación de los elementos gráficos diseñados, pasos a seguir y flujos de trabajo, con reseñas que nos permitirán conocer un poco mas del mismo.

En el capítulo 4 se expondrán las distintas fases de creación y experimentación hasta llegar al producto final. También se mostrará en que consiste la principales herramientas utilizadas para la elaboración del producto: Adobe After Effects, Logic y Final Cut Pro. Además se explicará cada escena de las animaciones detalladamente, mostrando como se ha realizado la composición de las mismas.

El capítulo 5 tratará sobre si se han cumplido los objetivos propuestos por la directora, las conclusiones sobre el proyecto, los problemas encontrados en la realización de los productos finales y por último las aportaciones y apreciaciones personales acerca de la elaboración del mismo.

2. Conceptos

2.1. El Grafismo audiovisual

Para poder entender un poco mejor de cómo se desarrollo el proceso de elaboración de las distintas piezas del corto, primero haremos una referencia de lo que es el grafismo audiovisual en general para luego ir concentrándonos en los títulos de crédito los motion graphics.

Aunque el grafismo audiovisual da la impresión de ser una disciplina relativamente nueva la verdad es que ya tiene sus años. Apareció paralelo al cine, se definió con la televisión y está desarrollando sus características y su lenguaje, de forma vertiginosa gracias a revolución digital y los avances informáticos. Esta es una labor que fusiona elementos del diseño gráfico y la animación, y su finalidad es otorgar identidad, llamar la atención o enganchar a posibles espectadores y consumidores de productos o empresas audiovisuales. Una de sus principales aplicaciones ha sido la generación de títulos de crédito en el cine, identidades televisivas, publicidad, entre muchas otras cosas. Esto ha ayudado a que diferentes productos audiovisuales como películas, series televisivas, programas o televisoras se desarrollen como marcas.

Con los avances de la informática, el desarrollo de nuevas tecnologías y constante avance de los equipos de trabajo, el estudio y comprensión de esta área de lo audiovisual, requiere de una continua capacitación, y aprendizaje de las nuevas herramientas y tendencias que surgen en el medio.

Lo interesante es que a pesar de ser una profesión con cierto grado de antigüedad, recién está empezando a definirse en estos tiempos. Ni siquiera su propia denominación está clara, ya que posiblemente es más famosa por su nombre en inglés, graphics motion design, cuya traducción más o menos literal podría ser "diseño gráfico animado". Como admiten Rafael Ràfols y Antoni Colomer, profesionales de Televisión de Catalunya y autores de Diseño

Audiovisual (Gustavo Gili, Barcelona, 2003), su delimitación conceptual es "realmente espinosa". En su ilustrador ensayo, Ràfols y Colomer explican que es un "terreno abonado a la experimentación y un motor de renovación del lenguaje audiovisual", y extienden su ámbito disciplinar a la publicidad, la televisión, los créditos cinematográficos, el multimedia, Internet y el videoclip[4].

Por otro lado Beatriz Herráiz [5]nos dice: El grafismo audiovisual es un arte aplicado, al igual que el diseño gráfico, y su fin es la funcionalidad, ya sea para una marca televisiva, una película, un programa, un grupo musical o un producto. Por ende podemos citar que el grafismo actúa como soporte tanto de la información escrita como de las señas de identidad, al tiempo que activa los mecanismos persuasivos a través de elementos ordenados, y basándose en los principios de diseño gráfico y el montaje. Por este motivo, se convierte en un elemento trascendente y necesario dentro de los diferentes discursos, considerándolo además como un valor añadido, que busca una relación entre el contenido de la obra a través de es estos elementos, para crear empatía ya que sus cualidades estéticas y semánticas contribuyen a la penetración de los mensajes en el espectador.

2.2 Los Títulos de créditos

"los títulos de crédito se han convertido por méritos propios en un género cinematográfico particular por que la calidad de algunos supera incluso a la propia película en la que están insertados"

Roberto Gamonal, profesor de la Universidad Complutense de Madrid y diseñador gráfico

Unos de los principales usos que se le da en la actualidad al grafismo, y es en si una de las principales causas de su desarrollo es la generación de títulos de crédito en el cine; pueden formar parte de la película como introducción, como resumen de algo, o simplemente puede ser una pieza audiovisual autónoma.

Efectivamente, los títulos de crédito, al comienzo de la película en un corto espacio de tiempo, sintetizan la información relativa a la trama argumental de la película, presentan los nombres de las personas que participan en el filme y,

mediante la combinación de imágenes, tipografía y banda sonora, predisponen al espectador para lo que va a ver a continuación. Estas características hacen que Roberto Gamonal denomine a los títulos de crédito «píldora creativa» [6].

Para realizar este trabajo el diseñador tiene que hacer uso de los conocimientos fundamentales del diseño, composición de imagen y tipografía; pero además agregar otro valor más, "el movimiento", y es en este punto donde los dos campos, cine y el diseño se fusionan. Uno de los mayores aportes y evolución de los títulos de crédito a través del tiempo, es la correcta utilización de la tipografía, que deja de ser un simple objeto de comunicación a formar parte de la imagen y representación de la obra.

Pero para comprender un poco mejor el desarrollo de esta área del grafismo, el cine y el diseño, será interesante revisar un poco su historia y evolución y conocer un poco a sus principales precursores y representantes.

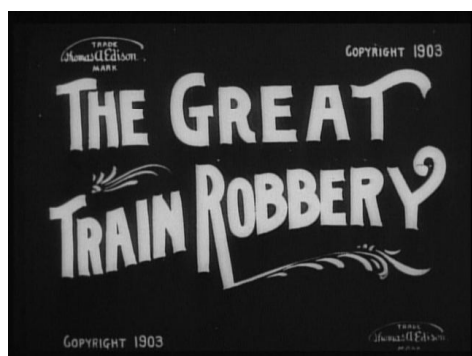


Figura 1 Título de Asalto y robo al tren de Thomas A. Edison

Thomas A. Edison impuso en los cartones con rótulos su marca registrada en películas como Asalto y robo de un tren (1903)[7] y La Cleptomana (1905)[8]. En ambos casos aparecía un único cartón con títulos en el que figuraba la misma información: el título

de la película, la marca registrada y el copyright (para luchar ya entonces contra las copias ilegales). En esa etapa del cine, la tipografía elegida estaba más relacionada con influencias estéticas propias de la época, y no con la temática de la película.

Esta forma de presentar los títulos de crédito, fue utilizada en la mayoría de los trabajos del cine primitivo, sin haber un acercamiento de estos con el contenido de la película o la cantidad de información que contenían.

Fue D.W. Griffith en los 1915 el pionero, colocando el nombre de los actores al comienzo del film. Los títulos continuaron haciéndose manualmente, utilizando alguna tipografía conocida, normalmente con serifa, y en la que el artista-rotulista se permitía pequeñas libertades formales. Y aunque hubo algunos despuntes entre los años 20 y los años 30, no fue hasta los años 50 y 60 donde se empezaron a usar técnicas de animación y a dar importancia al uso de tipografías y composición de la música.

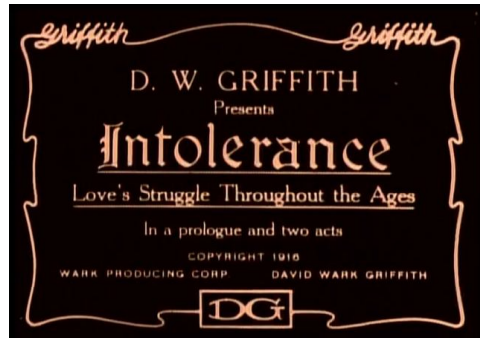


Figura 2 Título de Intolerance de D.W. Griffith

"Para el público normal los créditos son la señal de que quedan sólo tres minutos para comer palomitas. Yo aprovecho ese lapso de tiempo muerto e intento hacer algo más que simplemente listar unos nombres en los que la audiencia no está interesada. Pretendo preparar al público para lo que viene a continuación. Dejarlos expectantes." Saul Bass[9]

El gran creativo que revolucionó el diseño de los títulos de crédito fue Saul Bass, que trabajó con importantes directores como Martin Scorsese o Alfred Hitchcock, dejando para el recuerdo grandes obras ('El hombre del brazo de oro'[10], 'Con la muerte en los talones'[11], 'West Side Story'[12], 'Ocean's eleven'[13]...) hasta prácticamente el año de su fallecimiento. Fue el que demostró que los primeros minutos de una película son importantísimos.

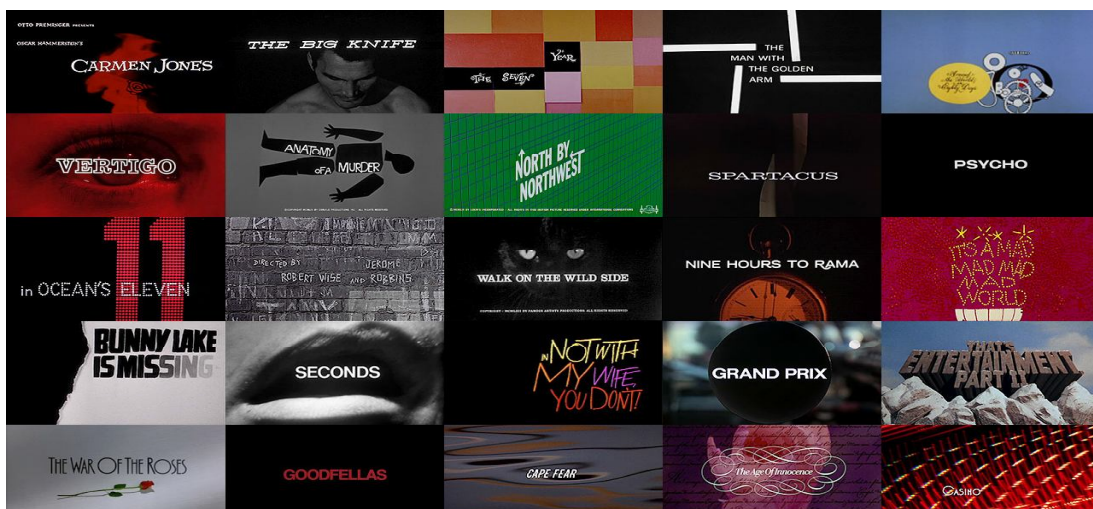


Figura 3 Varios títulos de Saul Bass

Los elementos gráficos que utilizó en la mayoría de su obra son escasos pero todos ellos son el leit motiv del film, aparece aquí un recurso retórico que se utilizará en el grafismo de títulos de crédito venidero, se trata de la metáfora, el objetivo de Saul Bass es tratar de simbolizar y sintetizar en pocos minutos la película entera, con unos títulos que estén completamente relacionados con el argumento que presentan. Lo que realmente consiguió con su método de trabajo fue elaborar una metáfora que representara todo aquello que la película iba a ofrecer al espectador.[14]



Figura 2 Dr. Strangelove de Pablo Ferro

Otro de los diseñadores que han tenido gran relevancia e influencia en el mercado es Pablo Ferro, creando piezas emblemáticas como los títulos de Dr. Strangelove[15], La naranja mecánica[16], El silencio de los corderos[17], Filadelfia[18], entre otros.

También vale mencionar trabajos de Maurice Binder, y su famosa secuencia de 007[19], Dan Perri, que ha trabajado en la creación de títulos en más de 200 proyectos, entre ellos la 'Guerra de las Galaxias[20]'. Y no olvidarnos de Kyle Cooper, otro de los grandes diseñadores de títulos, que ha trabajado en proyectos como 'Seven'[21], 'Spiderman'[22], 'Sherlock Holmes'[23], 'The Walking Dead'[24], entre muchas otras.



Figura 5 Seven de Kyle Cooper

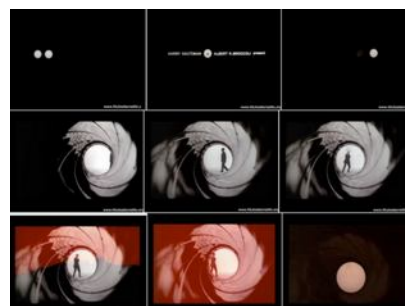


Figura 6 007 de Maurice Binder

En la actualidad, la forma de crear títulos de crédito a evolucionado mucho y hay muchos recursos digitales disponibles, así como estudios y artistas que se dedican a la creación de este tipo de trabajos y todo lo que va relacionado con los motion graphics.

La tendencia general hasta hace unos años era plantearse los títulos de crédito en la etapa de postproducción y no desde el inicio del proyecto fílmico, dando más importancia a la imagen que al texto, sin aprovechar las relaciones creativas de ambos. En la actualidad, los títulos de crédito se han convertido en una parte imprescindible de la película.

2.3 Motion Graphics.

El uso de los cuatro elementos, imagen gráfica, tipografía, movimiento, sonido y el carácter de dependencia, van a definir la gran mayoría de las manifestaciones gráficas audiovisuales. Beatriz Herráiz Zornoza[25]

Se trata de una animación que puede combinar diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, el vídeo y el audio con el fin de comunicar un mensaje, posicionar una imagen o identificar algún producto, en este caso un producto audiovisual.

A la hora de analizar los títulos de crédito de cualquier película es necesario prestar atención a tres elementos que, intercalados, adquieren importancia a la hora de transmitir un mensaje determinado: la tipografía, la imagen y el sonido. Nicole de Mourgues define estas tres propiedades como lo «livisaudible», es decir, lo que se lee, lo que se ve y lo que se oye:

Proponemos definir el genérico de la película como el lugar fílmico por excelencia del «livisaudible» esta palabra tiene el mérito de dar cuenta de la obligación del espectador de percibir simultáneamente el legible, el visible y el audible [26].

2.3.1 Tipografía

De los tres elementos mencionados, quizá el más importante es la tipografía porque «posee una gran capacidad expresiva visual que se complementa con su capacidad referencial como texto» [27].

Cabe destacar que al momento de utilizar estos textos en medios audio visuales, se puede multiplicar las características expresivas de la tipografía debido a la posibilidad de añadir movimiento, cosa que en otros medios como los carteles, libros y demás soportes fijos no



Figura 7 Varias tipografías utilizadas en Títulos de Créditos

es posible. En los títulos de crédito, el texto puede cobrar vida e interactuar con el resto de elementos que aparecen en pantalla. En resumen, mediante su tratamiento gráfico, la tipografía puede convertirse en imagen y adquirir significado, transmitiendo información de distinto tipo (incluyendo sentimientos y emociones) relacionados con el argumento de la película, más allá de la información que proporciona como texto.

2.3.2 Imagen

Las imágenes utilizadas en las secuencias de títulos de crédito desempeñan también un papel fundamental a la hora de transmitir el mensaje que el director quiere transmitir, pudiendo influir incluso en la percepción del espectador. Según Nicole de Mourgues , las imágenes que se utilizan en los títulos de crédito se pueden clasificar en las siguientes categorías:

- 1) Imagen fija: motivos dibujados o plano fijo (sin movimiento de cámara) sin movimiento de la imagen.

- 2) Plano único con movimiento en la imagen: un ejemplo de esto sería la imagen de un reloj con las agujas en movimiento.
- 3) Movimientos de cámara: travelling y panorámicas formando parte de la secuencia de títulos.
- 4) Plano secuencia: una secuencia creada sin corte entre planos, con la cámara rodando de forma continua, realizando los diferentes tipos de encuadres que se requieran a través del movimiento o del zoom hasta la finalización del plano.
- 5) Sobre muchos planos: secuencias que se desarrollan sobre varias imágenes (reales o dibujos)[27].

La iconicidad de los títulos de crédito varía en función del uso que el diseñador quiera darles, su estético o tendencias. En ocasiones sirven para reflejar las tendencias artísticas o culturales de época. No siempre se usan imágenes reales ya que, dependiendo del mensaje que se quiera transmitir, las formas o dibujos pueden resultar más efectivos para evocar determinadas imágenes en la mente del espectador. Justo Villafañe y Norberto Mínguez [28] han elaborado la siguiente clasificación relativa al grado de iconicidad de las imágenes:

- 1) Fotografía: cuando el grado de definición de la imagen se equipara al poder resolutivo del ojo medio.
- 2) Representación figurativa realista (pintura o dibujo): respeta las relaciones espaciales en un plano bidimensional (como, por ejemplo, el cuadro de Las meninas de Velázquez).
- 3) Representación figurativa no realista: permite relacionar la imagen con el elemento al que representa aunque no respeta del todo las relaciones espaciales (lo que podría equipararse a una caricatura).

4) Pictograma: todas las características sensibles, excepto la forma estructural están abstraídas (representando, por ejemplo, una silueta).

5) Representación no figurativa: tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación (por ejemplo, una obra de Miró).

2.3.3 Sonido

Según Michael Chion en su obra *La Audiovisión*, nos dice: Las películas sonoras, los videoclips o los programas de televisión no se "ven" sino que se "audioven". En otras palabras, los objetos audiovisuales dan lugar a una percepción específica -la *audiovisión*- que funciona esencialmente por proyección y contaminación recíprocas de lo oído sobre lo visto, o bien "en ausencia", por sugestión. La *audiovisión* es, en el sentido técnico de la palabra, un ilusionismo, y su estudio debe resultar obligado tanto para los interesados en la vertiente práctica de la imagen, como para los teóricos del cine y la televisión.[29]

Esto incluye lenguaje hablado, música y efectos. En las secuencias de títulos de crédito, la música ayuda a crear la atmósfera que se quiere dar a la película y ayuda a crear un determinado estado de ánimo en el espectador. Para ello, es fundamental la perfecta coordinación entre el creador de la banda sonora y el equipo responsable de la elaboración de los títulos de crédito. La música desempeña un papel expresivo en las secuencias de títulos de crédito, además de ser un elemento identificativo muy poderoso.

2.3.4 Animación & movimiento.

La animación es un proceso desarrollado para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos o a otro tipo de objetos inanimados. Se la considera una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar una animación que van más allá de los comunes dibujos animados. Los cuadros se pueden generar

dibujando, pintando, fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a través de imágenes generadas por computador; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

En cuanto a las animaciones, Richard Williams afirma que "nuestro trabajo se lleva a cabo en el tiempo. Hemos tomado nuestros fotogramas y saltado hacia otra dimensión". De manera que las animaciones son la posibilidad de dar movimiento a objetos fijos. Estos objetos en movimiento se pueden aplicar a distintos ámbitos, como en este caso los títulos de crédito. Los principios de animación se remontan a años atrás con los primeros dibujos animados, en este proyecto nos centraremos en una pequeña parte de este amplio mundo, los Motion Graphics. Estos son vídeos en los que se combina el diseño gráfico y las técnicas audiovisuales para crear un producto con un gran poder visual.[30]

Se puede empezar clasificando las animaciones dependiendo de las dimensiones en las cuales fueron creadas:

Las animaciones 2D: como se puede ver en la figura 7 es una dimensión donde los personajes tienen sólo dos ejes X e Y, en este caso la profundidad se consigue con el manejo del color, las sombras, etc.



Figura 8 Ejemplo de animación 2D



Figura 9 Ejemplo de animación 3D

Las animaciones 3D: como se muestra en la figura 8 son una simulación de las tres dimensiones compuesta por tres ejes: X, Y y Z. Se trata de la descripción de los objetos en el tiempo. Para que ésta animación exista la descripción debe variar, con respecto al tiempo, en su movimiento, cámaras, luces, etc.

En la actualidad los títulos de crédito son por lo tanto una pieza audiovisual, ya sea 2D, 3D, Motion Graphics u otro tipo.

2.4 Clasificación de los motion graphics.

Las herramientas informáticas con las que se realizan estas animaciones están en una constante evolución, perfeccionamiento y combinación, además de que el grafismo en sí se fusiona con otras disciplinas. No existe ninguna clasificación cerrada. Pero a nivel profesional se ha desarrollado una clasificación y hay ejemplos de los tipos de Motion Graphics que son los más utilizados actualmente:

- Kinetic/Motion Graphics.- Combinación de texto y diseño gráfico que juegan entre sí acompañados generalmente de música. Es de las técnicas más extendidas ahora mismo. La clave es un diseño seductor y una buena combinación de los elementos.



Figura 10 Kinetic/Motion Graphics



Figura 11 Kinetic Typography

mensaje se comunica de manera muy efectiva ya que el audio refuerza lo que estamos leyendo.

- Kinetic Typography (tipografía cinética).- es básicamente texto en movimiento y aunque pueda parecer algo simple, puede ser una técnica muy atractiva. Usualmente va acompañada de audio en el que una voz reproduce lo que escriben las letras. De esta forma el

- Stop Motion.- Utilizando la técnica más antigua de vídeo gracias a la cual se inventó el cine: el montaje fotografía a fotografía. Gracias a la combinación de muchas fotos se pueden obtener

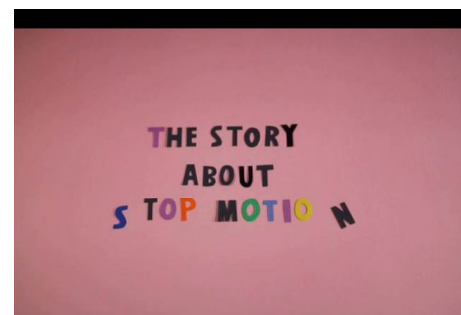


Figura 12 Stop Motion

Motion Graphics muy interesantes. Esta técnica esta basada en varios soportes y su variedad y estilo a evolucionado con el tiempo.

- Combinado con imagen real.- El Motion Graphics interactúa con imágenes reales, pueden ser estas video o fotografías, creando un efecto impactante.

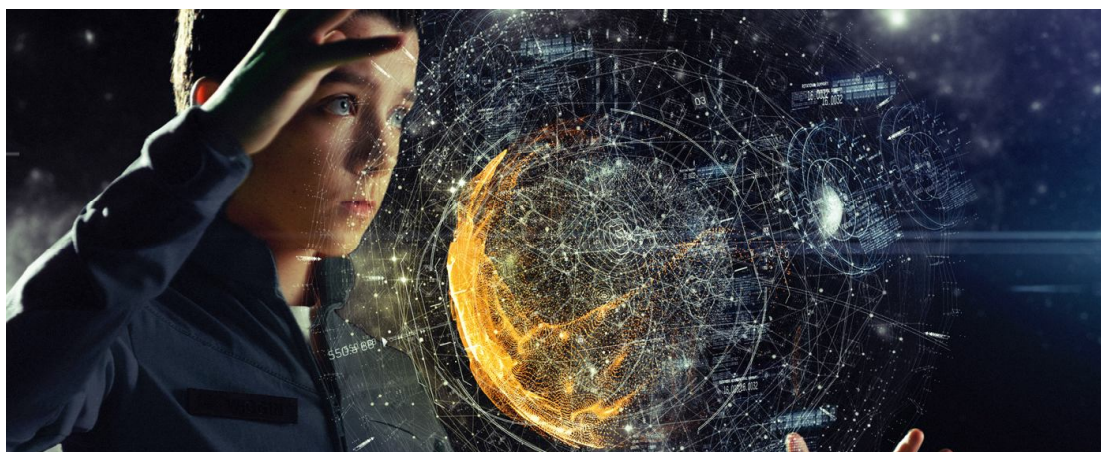


Figura 13 Combinado de imágenes reales con Motion Graphics

Por supuesto cualquiera de estas técnicas se puede combinar entre si. Con esto tenemos una amplia gama de formas y combinaciones para desarrollar una idea, o algún concepto en específico; también es de aclarar que estas clasificación no es definitiva o inmodificable.

Toda esta información recopilada en este capítulo, nos da pauta para comprender mejor terminologías, técnicas y procesos en el desarrollo de las piezas del grafismo de "Uróboros, el eterno retorno". Y teniendo en cuenta toda esta información se busco aplicarlas en el proyecto, también con el interés de poner en práctica lo aprendido en el transcurso del Master de Postproducción en sus diferentes materias.

3. Grafismo para Uróboros, el eterno retorno

"Uróboros, el eterno retorno", es un corto realizado por la animadora Iria Cabrera, a través de la técnica de stop motion en el año 2013, como proyecto de fin de master. El corto en su presentación recibe muy buenas críticas, lo cual impulsa a la directora a presentar el mismo en diversos festivales y concursos relacionados al tema. Pero el corto no contaba con un grafismo apropiado que ayude a su presentación y difusión; además en determinados festivales le exigían algunas piezas gráficas y publicitarias para identificar el corto.

En este proyecto nos centraremos analizar los pasos, que conllevaron a la creación de dichas piezas gráficas, las cuales consistieron en:

- Títulos de crédito (introducción – créditos finales)
- Creación y animación del logo del estudio de la directora "Sacauntos"
- Tráiler y spot publicitario del corto
- Montaje y postproducción final del corto y el nuevo grafismo

Para realizar estas piezas, fue necesario la utilización de diversas herramientas informáticas de diseño gráfico, postproducción, sonido y montaje, como After Effects, Photoshop, Illustrator, Logic, Sountrack Pro y Final Cut Pro; las cuales ayudaron a la creación y concepción de las ideas de la directora. Se usaron técnicas de motion graphics anteriormente mencionadas como Kinetic Typography y Kinetic Motion Graphics (elementos basados en las técnicas de diseño gráfico) para crear las animaciones del tráiler, los títulos de crédito y el Logo animado, sin dejar a un lado el diseño inicial, dibujos y bocetos en papel, desarrollados junto a la directora, que ayudaron a tener una idea clara, al momento de empezar elaborar la piezas en el ordenador.

Algo, importante al momento de iniciar este tipo de trabajo, es tener claro la comunicación con directora, en este caso, o los responsables del producto audio visual, para empezar a realizar las ideas basadas en sus requerimientos.

3.1. Pasos a seguir para crear las piezas gráficas

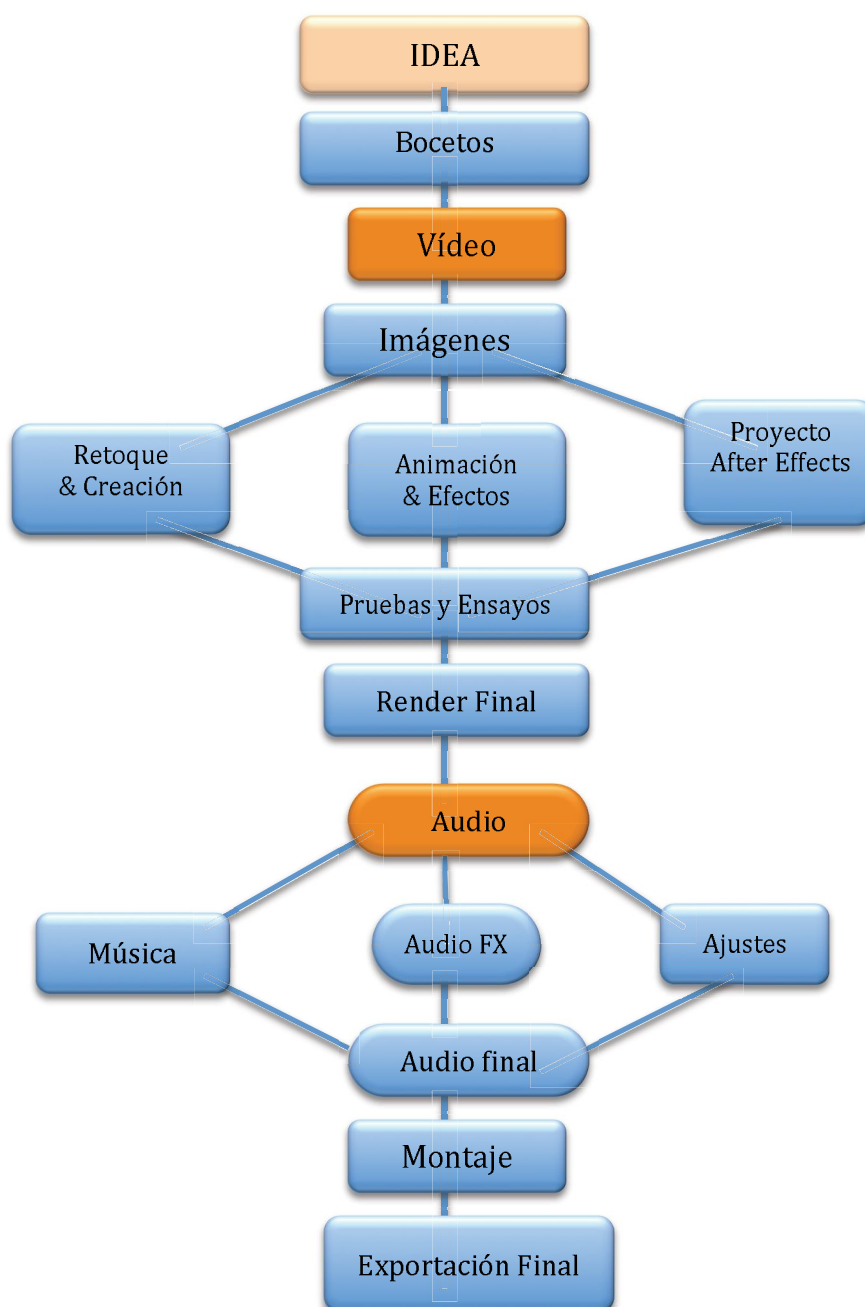


Figura 14: Flujo del proceso De la idea principal al producto final

Es imprescindible, en determinadas fases de la creación de las piezas la supervisión del director, para evitar trabajos infructuosos, o elaborar cosas que no van acorde con la idea del director, este punto es muy parecido a cuando se desarrolla un producto gráfico para un cliente, hay una lucha constante entre el creativo y la persona para la cual se esta trabajando.

Es interesante la acotación que hace Roberto Gamonal con respecto al proceso de creación de los títulos de crédito, aunque en este proyecto no se las sigue completamente, son muy útil y prácticos los pasos a seguir:

1. Definición del mensaje:

el equipo que va a crear la secuencia inicial y final debe reunirse con el director para que este le transmita todo aquello que quiere expresar, los objetivos que quiere cumplir, a qué público desea dirigirse... Este mensaje audiovisual que constituye los títulos de crédito supone una síntesis y una abstracción en tan solo unos segundos de aquello que quiere transmitir el director.

2. Análisis:

consiste en estudiar todas las notas y todas las reflexiones que ha manifestado el director en la reunión previa. Con la selección de las ideas más importantes se elabora un briefing que será la guía de trabajo para todo el equipo y marcar las líneas directrices del proyecto.

3. Conceptualización:

en una reunión de todo el equipo creativo se comienza a proponer ideas y varias líneas de trabajo. Estas propuestas conceptuales suponen una transformación creativa de las palabras del director en imágenes y sonidos. Según estas primeras ideas, se establecen diversas líneas de trabajo, de las cuales se elegirá una para empezar a desarrollar. Una vez elegido el mensaje o concepto a transmitir, se procede a establecer la división del trabajo según las especialidades. Tanto las imágenes como el sonido deben transmitir el mismo mensaje.

4. Recopilación o creación de material tipográfico, visual y sonoro:

cada una de las especializaciones recopila, graba o crea su material. El diseñador gráfico comienza con el estudio de las fuentes, el color y las imágenes que va a utilizar. El responsable de la banda sonora comienza a componer la música que acompañará a las imágenes. El realizador audiovisual determinará si es necesario el rodaje de escenas específicas para la secuencia de títulos o la creación de un set de grabación específico.

5. Desarrollo:

con las premisas anteriormente comentadas se empieza a dar forma visual y sonora al concepto creativo que se quiere transmitir. En un principio, tiene mayor importancia hacer una pro-puesta

visual que no contenga movimiento ni sonido. Por lo tanto, en estos primeros pasos, el peso del proyecto recae sobre todo en el trabajo del diseñador gráfico, sin menoscabar los otros aspectos.

6. Presentación de propuesta estática:

llega el momento de que el director compruebe cómo se van desarrollando los títulos de crédito. Esta primera propuesta, como hemos dicho, se presenta como story-board, es decir, sin animación ni música. En caso de que el director no la apruebe, se debe volver a empezar y revisar las propuestas que se hicieron en la reunión creativa para tomar un nuevo camino. Si la aprueba, se continúa con el proceso.

7. Animación:

en este momento, el peso del proyecto se traslada a los animadores y profesionales de realización audiovisual. La propuesta estática toma vida y adquiere movimiento mediante la animación de las imágenes fijas creadas en fases anteriores. Los signos tipográficos también pueden ser animados para dar mayor expresividad a los títulos de crédito.

8. Estudios de efectos especiales y transiciones:

la sucesión de imágenes necesita de una fase de montaje en la que se entrelazan mediante diversas transiciones formando el mensaje audiovisual que se quiere transmitir al público en los primeros segundos de la película. También la capacidad expresiva se puede reforzar mediante el uso de efectos especiales.

9. Integración de sonido:

es la fase en la que se da voz a las imágenes. Se introducen los sonidos que se han seleccionado para acompañar-las y, por supuesto, el tema musical que va a introducir a los espectadores en la trama. La banda sonora también debe haber pasado por el visto bueno del director.

10. Sincronización:

es, por así decirlo, la fase en la que se establece la coreografía entre la tipografía, las imágenes y el sonido. La sincronización también aporta valores expresivos y emocionales que refuerzan el concepto creativo. Aquí se establece en qué momento y en qué lugar de la pantalla hacen su aparición, cómo se mueven y cuándo se suceden estos tres elementos que actúan como actores en la primera secuencia.

11. Presentación de propuesta animada:

una vez terminado, el director tiene que ver el resultado final. En esta ocasión todos los elementos están perfectamente integrados, proporcionando el mensaje audiovisual que verán los espectadores. Si el director considera que no se ha logrado transmitir el concepto creativo, se volvería a revisar el trabajo desde la fase de animación.

12. Grabación y montaje:

si el director ha dado el visto bueno, se procede a la grabación de los títulos de crédito para posteriormente ser montados en la estructura de la serie o programa.[31]

3.2. Workflow (Flujo de trabajo)

Es siguiente esquema muestra el workflow seguido junto a la directora para desarrollar los elementos gráficos del corto Uróboros, el eterno retorno .

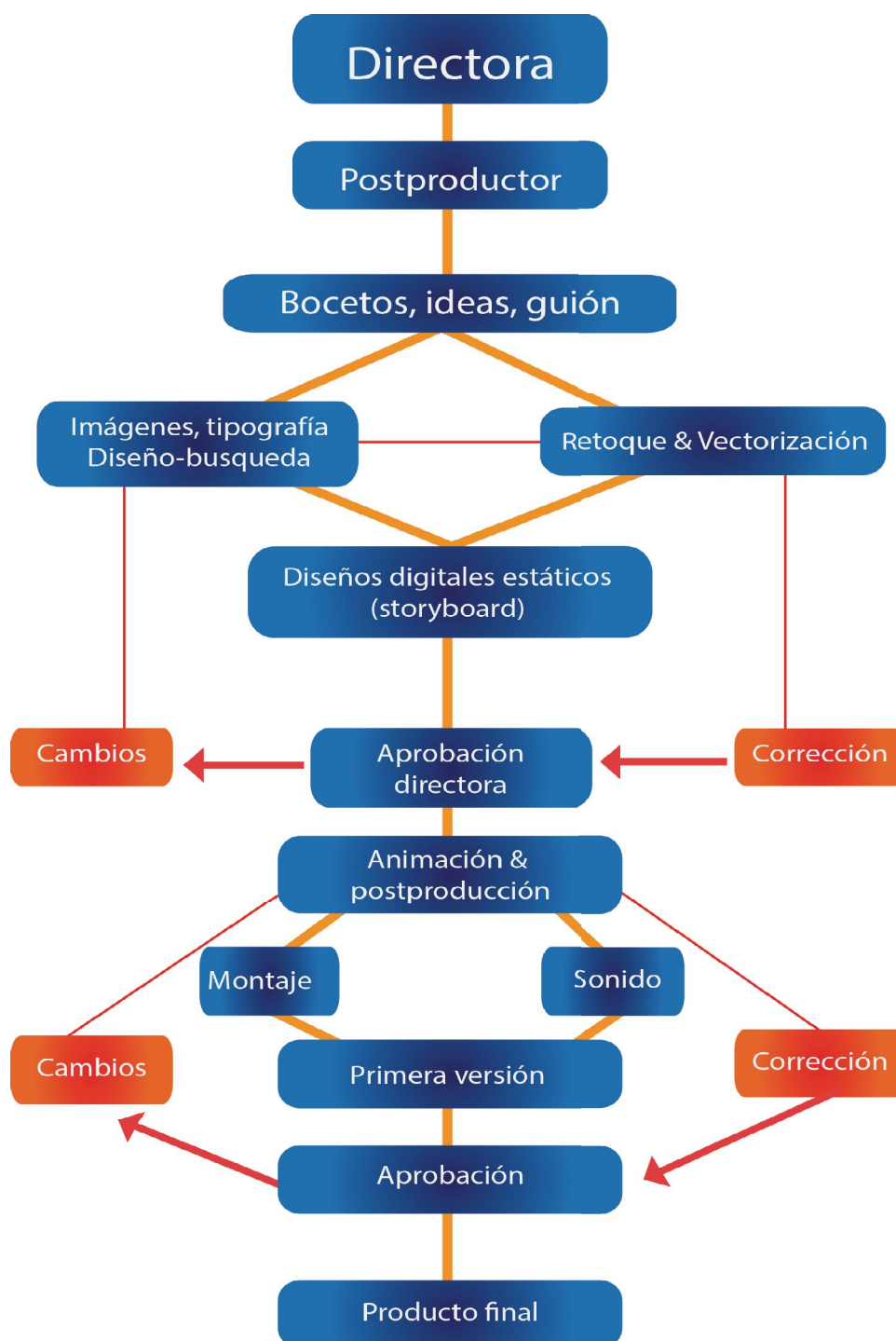


Figura 15 Esquema del flujograma de trabajo

4. Desarrollo del grafismo

En este capítulo, se mostrará los pasos técnicos y creativos al momento de desarrollar las piezas gráficas solicitadas, haciendo una introducción del proceso y las herramientas utilizadas, para luego analizar independientemente los procedimientos realizados en cada una de las piezas y su final ensamblaje con el corto.

4.1 Proceso de creación del producto final

El proceso de creación de los elementos nace de necesidad de dotar de piezas identificativas al corto "Uróboros, el eterno retorno", para esto se empezó como se inicia cualquier proyecto o trabajo, de una idea.

La directora del corto, Iria Cabrera, ya tenía la idea básica de cómo quería el arte de las piezas, en sentido de la cabecera y el tráiler, y el trabajo consistía en plasmar en pantalla estas ideas.

Pero, el trabajo como grafista es también la de crear piezas que no desentonen con la obra, y que trasmitan el contenido, podríamos decir que se tiene que crear piezas que destaquen, pero que a su vez no se note su presencia, o por lo menos que el espectador consuma toda la pieza como un conjunto.

Por lo tanto se debe analizar el mensaje a transmitir, y estudiar cual será el estilo y técnica que se va a utilizar en las piezas.

Para esto, fue necesario una primera reunión con la directora, en ella planteo sus ideas, y como mas o menos los visualizaba mentalmente; se realizó un pequeño guión, borradores y bocetos previos, para ir dando forma en papel de las ideas planteas e ir planteando formas de cómo



Figura 16 Boceto del esquema del corto

resolver digitalmente estos bocetos e ideas.

Junto con la directora, se analizó el corto de manera visual y conceptual, buscando las imágenes y el mensaje que la directora quería mostrar al espectador, también aclarar cual sería la estética seguir con el grafismo para que no desentone con el resto de la obra.

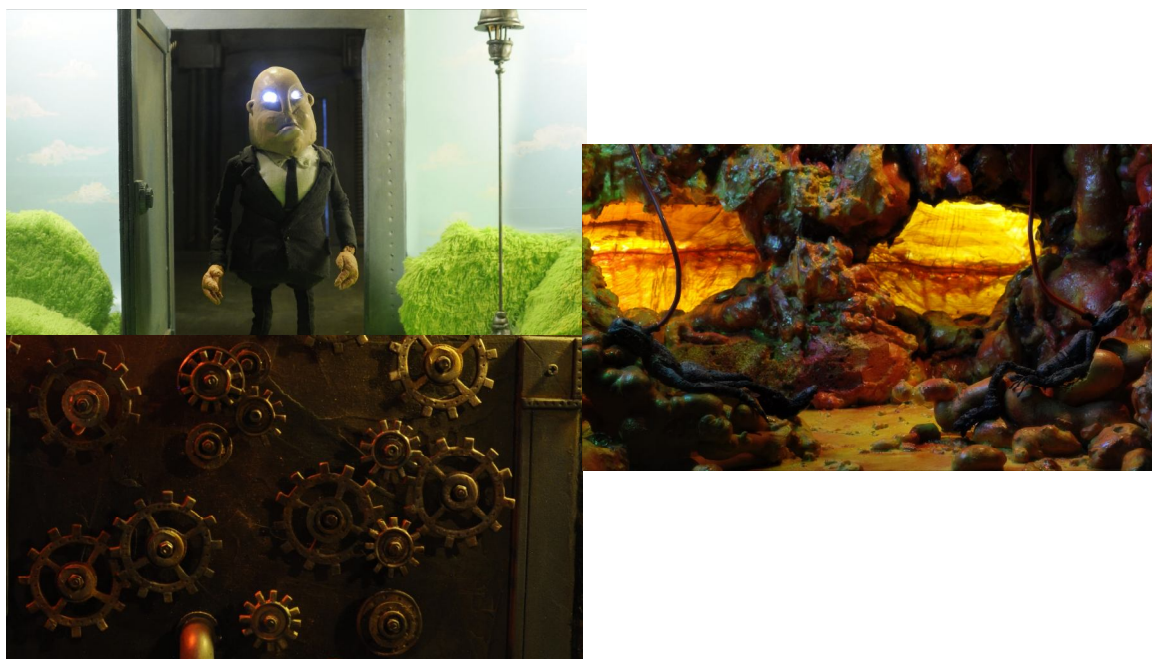


Figura 17 Fotogramas del corto Uróboros, el eterno retorno

Otra de las cosas que se tenía que definir era la parte técnica y de formatos en los que necesitaba la directoras los productos finales. Esta parte es imprescindible definir antes de empezar cualquier trabajo audio visual, pues dependiendo de estos se crean los proyectos, se definen imágenes, gráficos, y por sobre todo si se tiene el hardware adecuado para poder alcanzar las exigencias requeridas, también evitará hacer trabajos innecesarios que luego no cumplen con las exigencias de la proyección, sean en cine, televisión, web o cualquier soporte donde se valla a difundir la obra. Una de las principales exigencias era de trabajar en resoluciones finales de 4K (4096 x2160 pixeles), pues el corto se lo ha grabado y montado en esa resolución, pero para un mejor rendimiento del equipo con el que se trabajo todas las animaciones se las realizaron en un principio con la resolución 1080P.

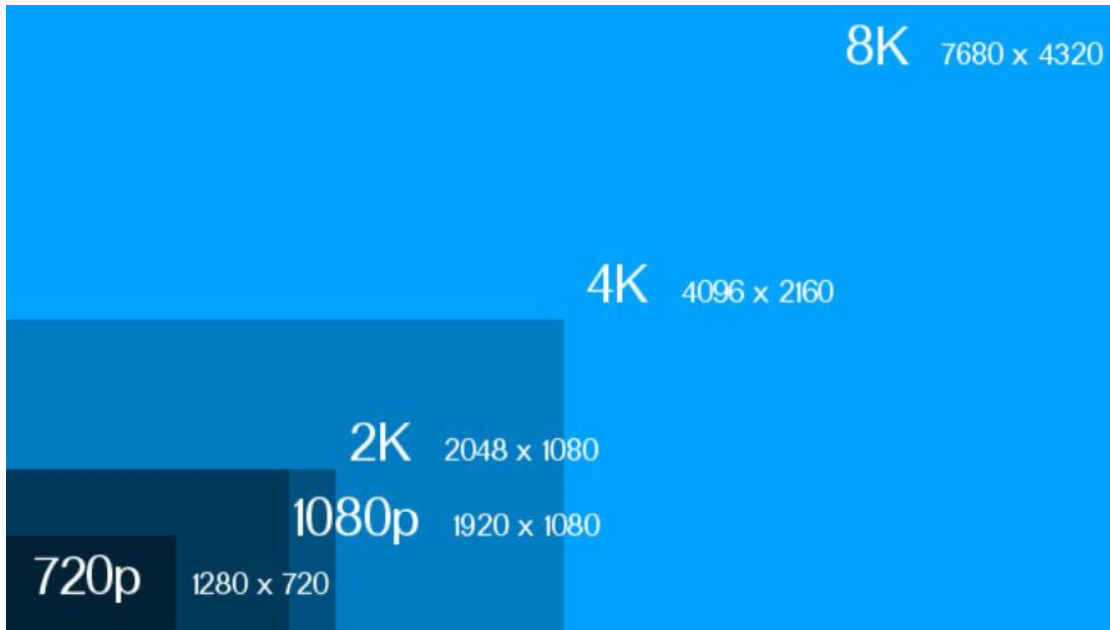


Figura 18 Ejemplos de resoluciones de video digital

Una de las aplicaciones que más se utilizó en la creación de las piezas visuales fue Adobe After Effects, esta es una herramienta muy potente que se utiliza en la creación de animaciones, efectos de video, montaje y algunas aplicaciones más relacionadas con la manipulación digital de videos e imágenes, mediante keyframes o expresiones [32] se animan las propiedades de los objetos que forman nuestra composición. Hay a su vez una gran variedad de efectos o plugins desarrollados para facilitar el trabajo o para generar determinados efectos, algunos de estos creados por compañías ajenas a Adobe y su obtención requiere un costo adicional al del software original.

La configuración del espacio de trabajo del software está dividida en varias partes siendo las más relevantes: la ventana de proyecto, la ventana de composición, la línea de tiempo o timeline, y las ventanas de efectos y configuración, cabe recalcar que esta distribución de los elementos es totalmente ajustable e incluso el mismo software posee distintas distribuciones dependiendo de la tarea que se vaya a realizar.

En la siguiente imagen esta la configuración estándar del After Effects, con la cual se trabajo las piezas graficas y donde se aprecian las partes principales de la aplicación.

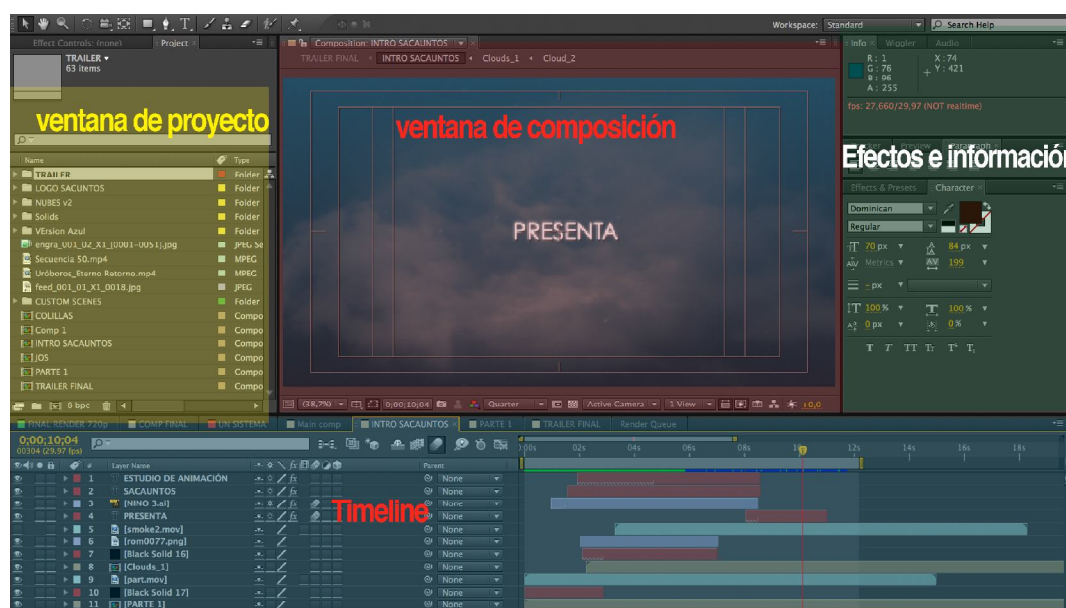


Figura 19 Espacio de trabajo de After Effects

A pesar de que After Effects, es el software que más se utilizó en la creación de las animaciones, no fue el único con el que se manipularon las imágenes, también fue necesario Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

Adobe Photoshop se lo utilizó en el retoque, corrección y preparación de imágenes que luego fueron animadas en After Effects, e Illustrator para la creación de imágenes vectoriales, sobre todo en la creación del logo del estudio de animación "Sacauntos", estos pasos los profundizaremos cuando analicemos individualmente el proceso de cada pieza. Una de las ventajas de trabajar con estas aplicaciones es que pertenecen a la misma compañía Adobe y tienen compatibilidad y sincronización con After Effects, por lo tanto si se modifica el archivo de Photoshop o Illustrator, que estamos utilizando dentro de nuestra composición, los cambios se realizan de forma automática. Esto es muy útil y práctico para trabajar en varios programas simultáneamente.

Con todas las piezas visuales, listas se procede a realizar la animación y el render del video en After Effects, este es uno de los pasos mas laboriosos de todo el

proceso, pues se busca de las muchas formas que tiene el software para trabajar, cual es la mejor y con los mejores resultados. El render final se los realizó en formato QuickTime con el códec animation, para evitar pérdida de calidad.

Lista la primera animación, se procede a la musicalización y sonorización, en este caso en especial se siguió en este orden, por lo general o dependiendo de la pieza a realizar, se tiene la musicalización o locuciones, para luego adaptar las animaciones, en esta ocasión en ninguna de las piezas fue necesario. Algo que no se altera es la colocación de los efectos de sonido, es un paso que se realiza después de tener la animación, pues los efectos se deben sincronizar con el movimiento. Para este proceso se utilizaron los software de postproducción de audio Logic y Soundtrack Pro, los cuales cuentan con una amplia biblioteca de sonidos, que ayudaron a crear el ambiente sonoro del grafismo del corto.

Cuando la mezcla de audio terminada, se procede a su exportación, en este caso un archivo AIFF, con todos los canales por separado, sin compresión para preservar su calidad, no se exportó el video desde los software de audio, solo se utilizaron como referencia.

En la fase del montaje se utilizó el software Final Cut Pro, en este se editaron las piezas gráficas y se exportaron en sus versiones finales; los títulos de crédito fueron montados dentro de el corto, y se realizaron los archivos para optimizados para la proyección.

A continuación, se detallara el proceso de creación de cada pieza y cuales fueron las herramientas y recursos utilizados en cada uno de ellos. Las piezas se fueron realizando según la necesidad o utilización dentro del grafismo, por ende la primera pieza en realizarse fue el logo de el estudio de animación "Sacauntos" pues estaba presente dentro de las demás piezas gráficas, y es un elemento que funciona independientemente, luego los títulos de créditos iniciales y finales y por último el tráiler que se regia por la estética de los créditos

4.2 Creación del imagotipo animado "Sacauntos"

Esta pieza nace de la necesidad de la directora de tener una marca inicial, y al no poseer productora asociada, o algún estudio de respaldo, decide crear su propio estudio de animación, que le servirá de para presentarse con una imagen corporativa para futuros trabajos.

"Sacauntos", nombre con el cual la directora nombra a su estudio de animación, nace de una leyenda gallega, lugar de donde es oriunda, y cuenta la horrorosa historia de un individuo que roba niños para sacarles la manteca; la traducción aproximada del gallego al español es "sacamantecas"[32]. El nombre va asociado con la temática y el estilo de la directora que va de la ficción, fantasía y terror.

Basándose en la información y el contexto del nombre se diseñaron bocetos y pruebas tipográficas acordes con la estética del nombre, cada paso estaba bajo la aprobación y recomendación de la directora.

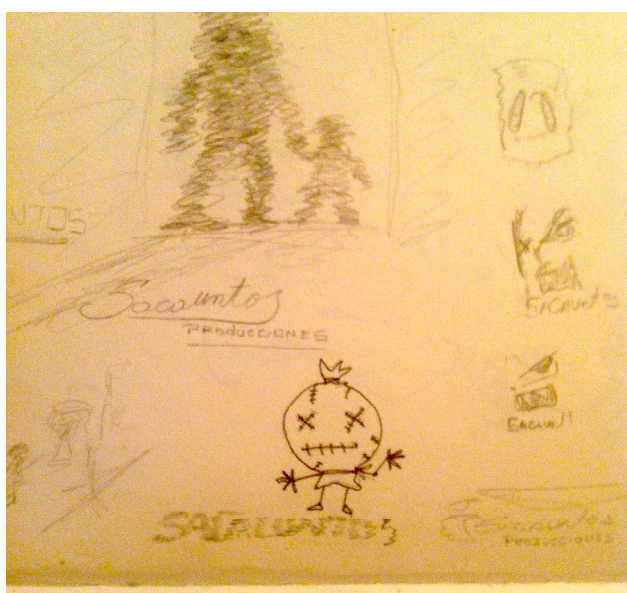


Figura 20 Bocetos y pruebas tipográficas



En la figura 20 se puede apreciar el imagotipo definitivo, con la colorimetría en RGB y sus variantes alternativas sobre fondo blanco y negro. Las tipografías utilizadas son FriskyVampire, para el nombre y Century Gothic, como secundaria.





	R 0 G 0 B 0		R 255 G 255 B 255		R 236 G 30 B 36
---	-------------------	---	-------------------------	---	-----------------------

Figura 21 Imagotipo Sacauntos

El diseño, hace referencia a la leyenda del Sacauntos, y la tipografía escogida para el nombre, con puntas y vértices con estilo grunge, evoca un poco al misterio y al terror, la tipografía escogida para "estudio de animación", es mucho mas neutral sin serifas, ni adornos, ayuda a dar seriedad, al imagotipo.

Una vez definido el logo, se creo la animación inicial, que será utilizada como marca identificativa por parte de la directora Iria Cabrera, para esto se debió plantear un pequeño micro relato donde esté identificad la leyenda del Sacauntos y sirva de grafismo identificativo para el estudio de grabación.

Se creo un personaje igual al del imagotipo en un contexto de felicidad y natural, que luego es absorbido y convertido en un ambiente turbio y oscuro. Para esto se crearon los ambientes y los personajes vectorizados en Illustrator, para luego ser animados en After Effects.

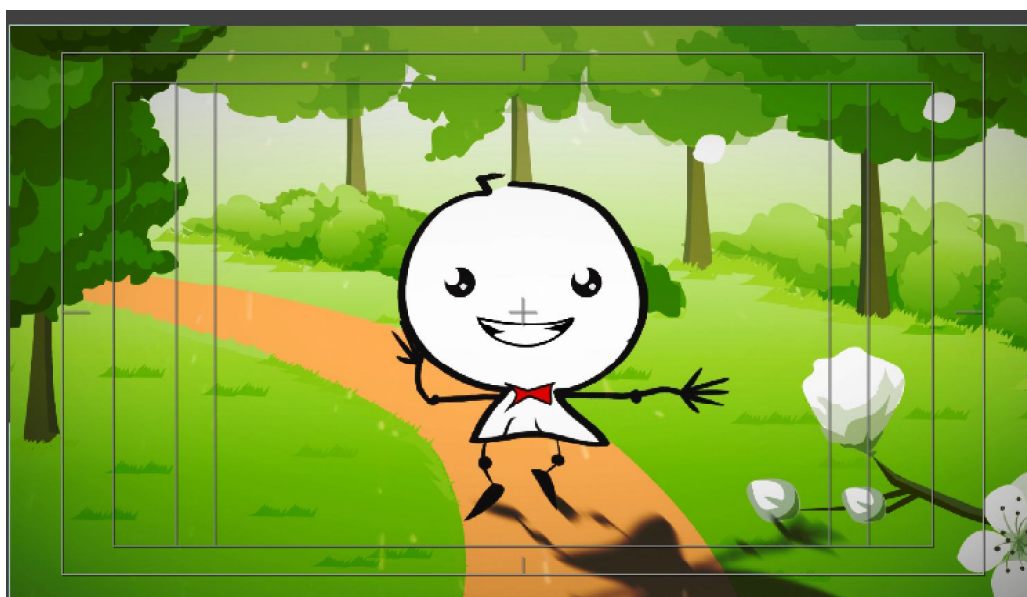


Figura 22 Composición de Animación del Sacauntos

Esta animación cuenta con dos partes, la inicial que es la que se observa en la imagen 21, y luego cuando se forma el imagotipo, para esto se debieron crear pre composiciones en After Effects de estas dos partes, para manejarlas independientemente la una de la otra. Toda esta animación tendrá un tiempo máximo de doce segundos.

En la animación de la primera parte, se importaron las piezas vectoriales por separado el niño, el fondo y los arbustos, con el fin de crear un efecto de profundidad solo manipulando al escala de estas imágenes. Para dar movimiento al personaje del niño se usó el efecto "Puppet", oriundo de la aplicación, que nos permite poner puntos de anclaje en determinadas zonas de la imagen para luego animarlas independientemente, se la utilizó en las coyunturas de los brazos y las piernas, para generar la sensación de caminar. Para dar una mejor expresión y naturalidad en el rostro, se animaron también los ojos del personaje, simplemente interpolando diferentes escalas de los ojos, para generar el parpadeo. La boca del personaje también es animada con la propiedad de escala, para ayudar a que el personaje tenga gesticulación facial.

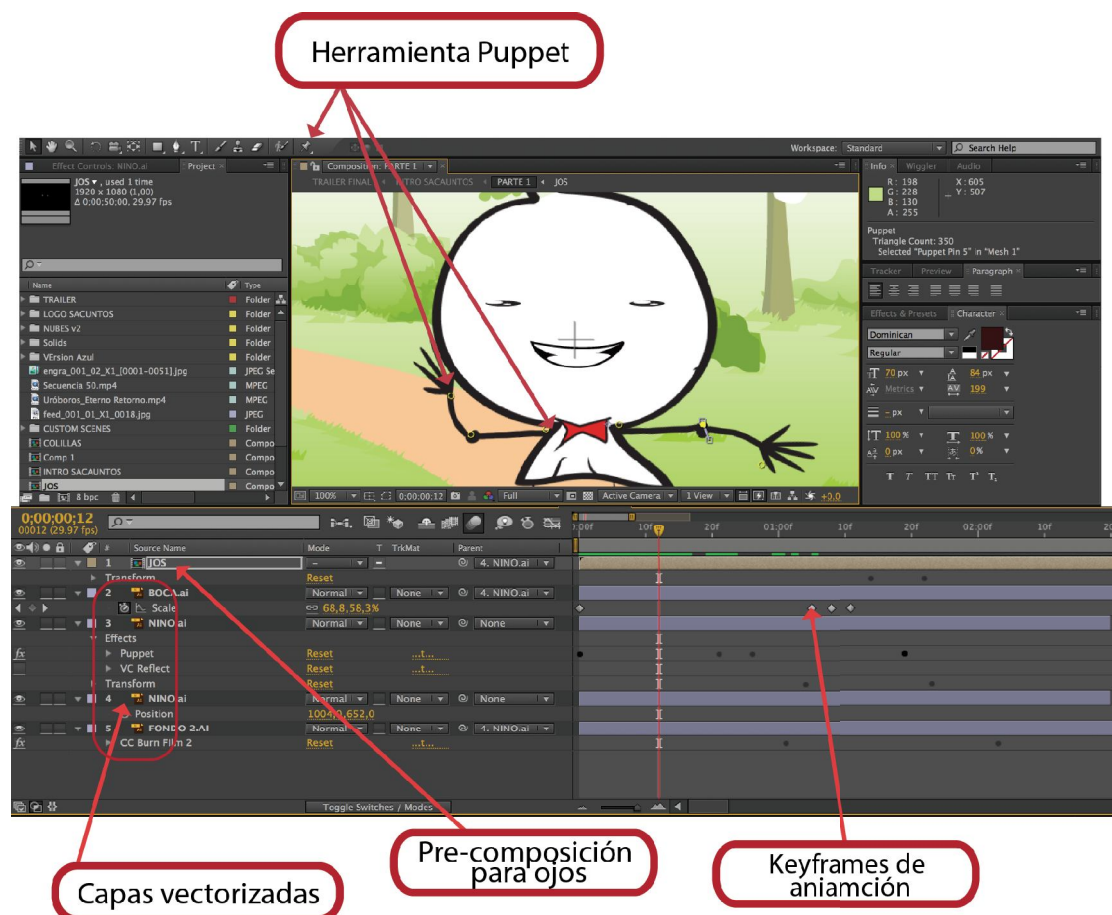


Figura 23 proyecto en After Effects de Sacautos

Para crear una mejor sensación de profundidad en este ambiente bidimensional, se duplico la capa del personaje y se le aplico el efecto VC Reflect, creado por la compañía Copilot, que es un generador de sombras, con algunas cualidades modificables, además para mejorar el efecto se aplico un Directional Blur, para suavizar la sombra y crear un efecto de movimiento.

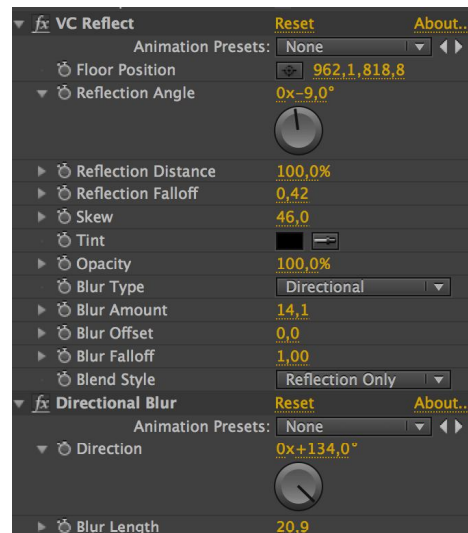


Figura 24 venta de efectos VR Reflect y Motion Blur

Una vez definida la primera parte de la animación, el siguiente paso fue crear la transición que llevará a la creación del imago tipo final. Para esto se utilizó el efecto CC Burn Film, lo cual genera la ilusión de película al fuego, la intención de su uso, es que empieza una pesadilla, como trata la leyenda del Sacauntos, el personaje deja de ser un niño feliz en un mundo idílico, y pasa a ser un ser enmascarado tal vez una victima, en un mundo oscuro y surrealista.

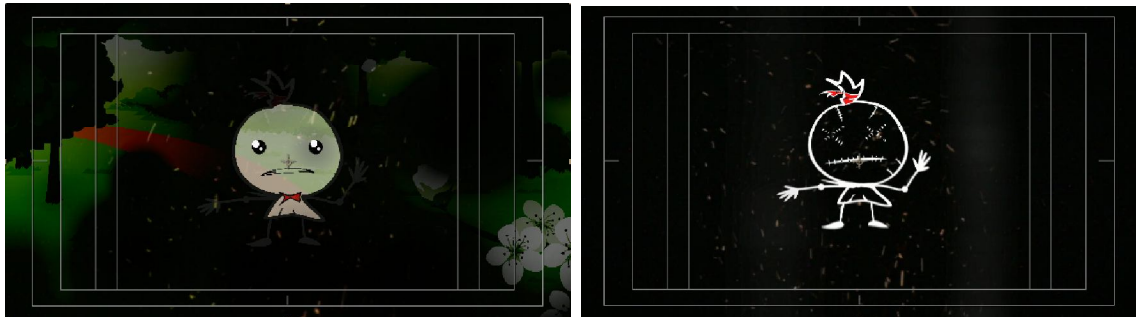


Figura 25 Secuencia de Transición Sacauntos

A continuación, aparece la información textual través de efectos tipográficos, realizados modificando las propiedades de la tipografía, como la escala, tracking, posición, etc. El fondo es creado con una pre-composición de imágenes yuxtapuestas de nubes y una capa con el efecto Lightning y Glow, para generar relámpagos, una capa con efecto Particular de Trapcode, además de una capa de imagen con textura craquelada, colocada encima con el modo de transparencia luz suave, esto ayudo a crear el ambiente en toda la composición.

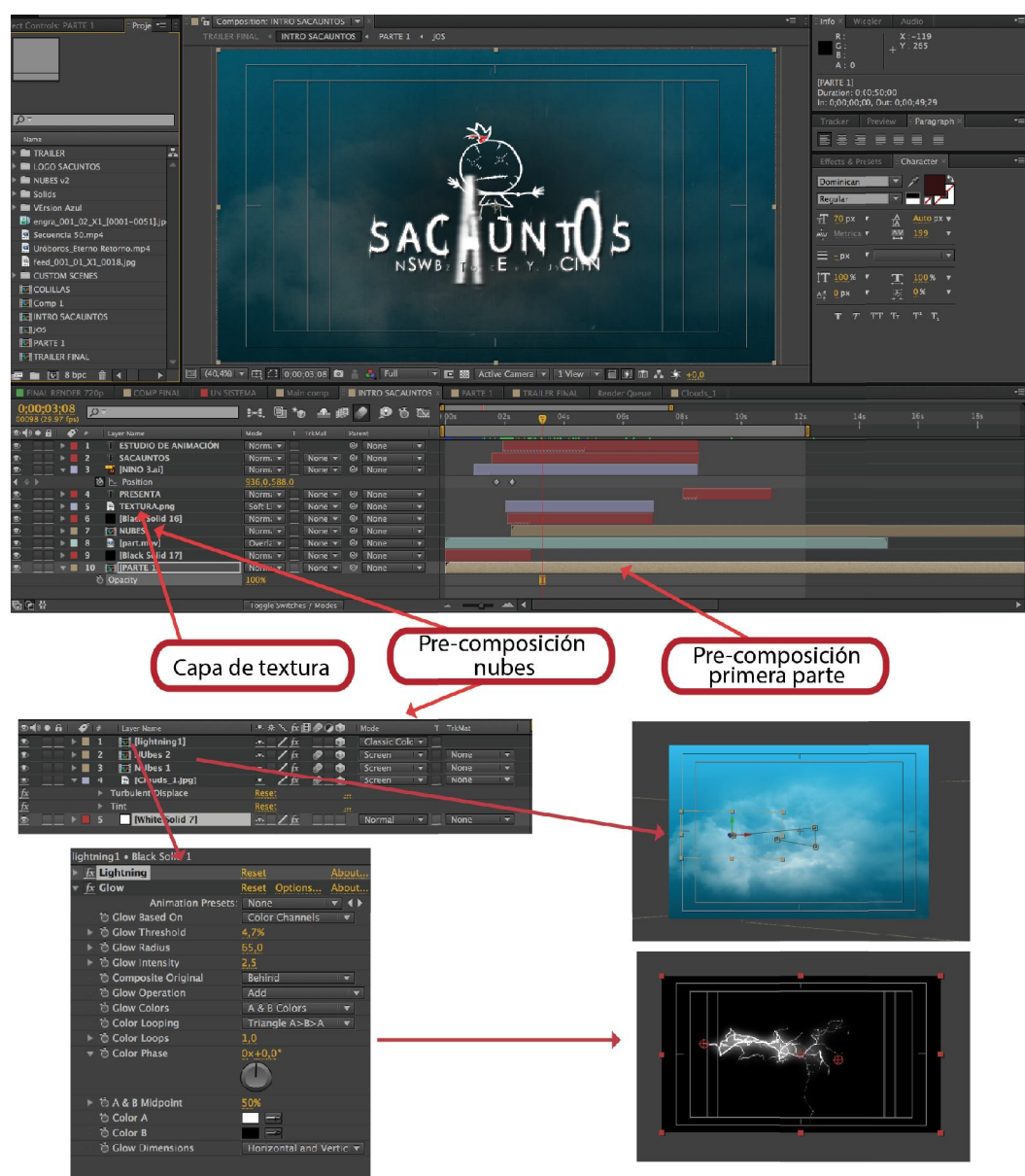


Figura 26 Detalle del proyecto Sacauntos

Al final para separar el imagotipo del fondo, se le aplica el efecto de Drop shadow y Glow, esto le da mejor lectura y realza la información al resto de la composición, luego desaparece el imagotipo por animación de escala y transparencia, y para cerrar la animación aparece la palabra "presenta", por dos segundos, esto da la pauta para ser utilizado para futuras producciones o presentaciones.



Figura 27 Secuencia final de la animación "Sacauntos"

Para llegar al producto final, se realizaron algunas pruebas previas con diferentes efectos y trucos gráficos, además de correcciones en la animación y color. Se crearon varios archivos de prueba que la directora aprobó o aportaba con correcciones.

Para crear los efectos de sonido, y el montaje del audio se utilizó el software Sountrack Pro, en el cual con un video de referencia se van sincronizando los sonidos obtenidos a través del banco de sonidos de Apple Loops, además de modificar una secuencia MIDI de Apple loop, para crear la música y el sonido ambiente. Los archivos utilizados fueron Wipe 01 de Apple Loops, y un secuencia MIDI modificada para la música. En la imagen 27 se puede apreciar el espacio de trabajo en la aplicación Sountrack Pro

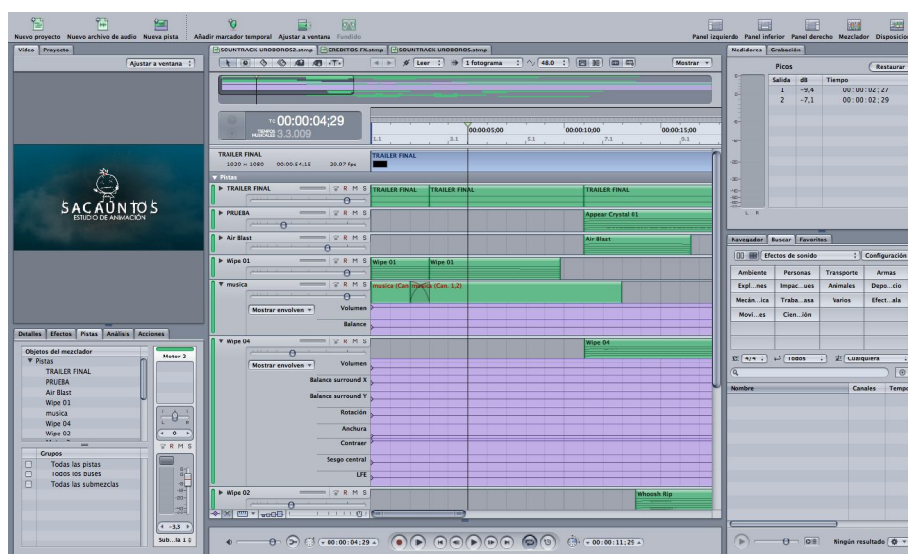


Figura 28 Espacio de trabajo en Sountrack Pro

4.3 Creación de Títulos de Crédito Uróboros, el eterno retorno

La creación de los títulos de crédito de "Uróboros, el eterno retorno", parte de la premisa de satisfacer la idea conceptual de la directora; y esa es una de las principales metas dentro de las profesiones visuales, como concretar una idea, hacer que nuestro trabajo se aproxime a lo que el cliente tiene en mente, pero sin dejar a un lado los conceptos profesionales, es decir crear un producto que al cliente, en este caso particular la directora, le guste, pero que a su vez sea efectivo a la hora de comunicar.

El concepto que planteó la directora era onírico, hacer un viaje entre nubes y que el título de la película se acercara a cámara, para luego estas nubes se fundieran con el corto; pero ¿por qué las nubes?, son un símil del contenido del corto, que nos representa la vida como un ciclo repetitivo del cual no se puede salir, el viajar por las nubes, representa de forma simbólica el alejarse de este sistema de vida.



Figura 29 Bocetos de los títulos de crédito de Uróboros

La imagen 28 muestra bocetos en digital de, como sería el concepto, estos no son artes pulidos, y solo sirvieron de referencia para conocer los planos y la composición.

El propósito principal fue recrear esta animación de la mejor manera posible, con las herramientas disponibles y aprendidas a lo largo de el master.

Lo primero fue, investigar posibles soluciones, para crear los elementos; se investigó y probó algunos plug ins para generar nubes, entre ellos el Pixel Cloud, pero debido al costo, no fue posible su utilización, otra alternativa fue la utilización del paquete de nubes Real Clouds de Video Copilot, el problema esta en que son un grupo de videos sin opción a modificarse.

La solución fue animar las nubes, a partir de imágenes estáticas de alta resolución que fueron retocadas en Adobe Photoshop, para luego procesarlas y animarlas en Adobe After Effects. Como muestra la figura 29 las imágenes se trataron en blanco y negro con un alto contraste, para manipular el Luma matte, posteriormente.



Figura 30 Imágenes de nubes retocadas en Photoshop

El primer paso en After Effects fue crear una pre-composición para el efecto de las nubes, dentro contiene dos pre-composiciones con los archivos de las nubes en blanco y negro, cada una con una imagen diferente, y con el luma matte

aplicado, esto hará que se corten los espacios en negro; un solido de base con el efecto gradiente en dos inflexiones celestes, este es el que da tono y color a la composición, además una imagen de nubes abundante, con el modo de transparencia screen, para rellenar espacios. Todas estas capas, excepto la que contiene el gradiente, se le aplica el modo 3D, y se varía su posición en el plano z, con esto logramos que la imagen tenga profundidad, y adquiera un matiz mas realista.

En la figura 30, se aprecia la composición de After Effects, con los pasos antes descritos, indicados gráficamente.

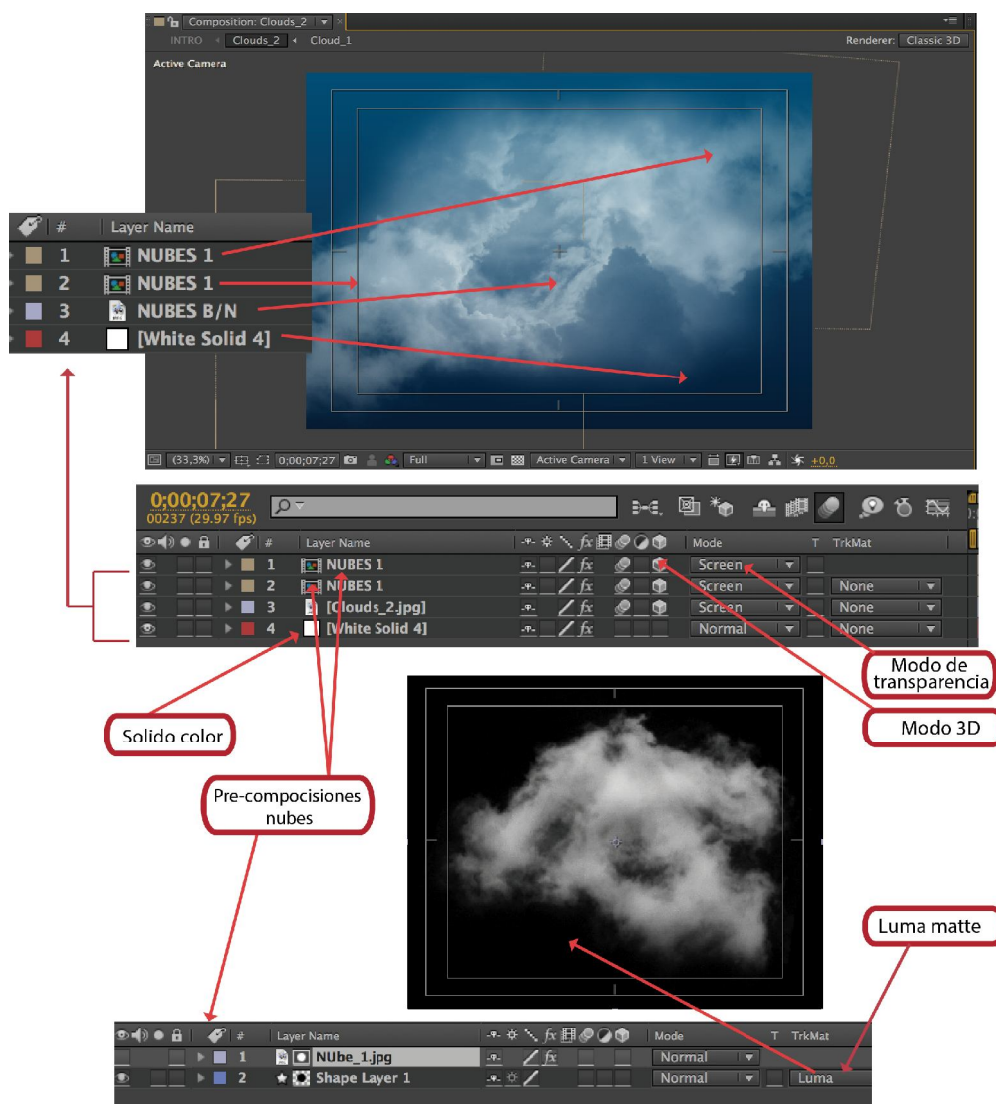


Figura 31 Composición para animación de nubes

Una vez logrado el efecto deseado de las nubes, procedemos a darle propiedades de movimiento, con el efecto Turbulent displace, sobre las pre-composiciones e imágenes de nubes, creamos un movimiento sutil de turbulencia, para simular el viento.

Terminada la composición de las nubes, empezamos a trabajar en el título, en este caso en particular, la tipografía a utilizar era Dominican y ya estaba determinada por la directora con anterioridad, no se hubo la necesidad de cambiarla pues estaba acorde con la temática y la estética del corto.

Los textos se los hizo una pre-composición, para poder manipular sus propiedades como un solido. Se aprecia su utilidad, cuando en los títulos duplicamos la pre-composición, para poder dar a una de ellas cualidades que ayuden a resaltar del fondo a la capa superior, como en el caso de la imagen 31 la capa inferior se le aplico filtros de Glow y Tint, para resaltar al solido superior de texto. Se le realizaron además animaciones de texto en la entrada y salida del texto.



Figura 32 Fotograma de la animación del título

Como paso final se animó el movimiento de cámara, para esto todas las capas se les activo la opción 3D y se las colocó en el espacio tridimensional, y se animo el recorrido de la cámara simulando un viaje entre las nubes.

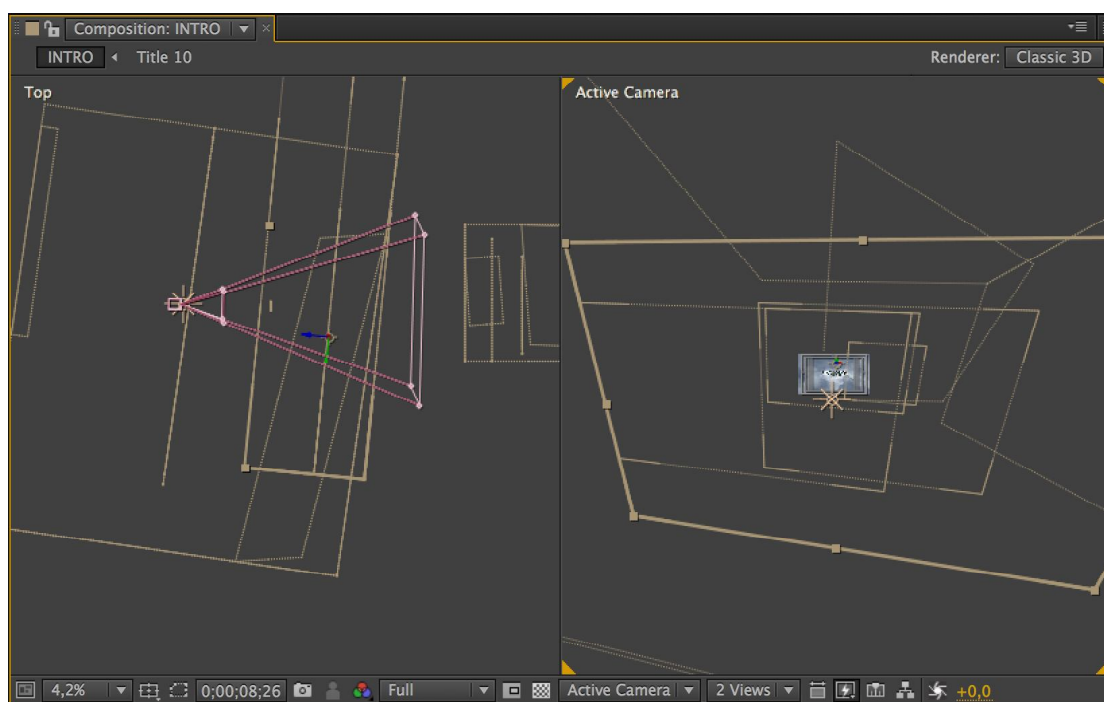


Figura 33 Animación del recorrido de la cámara

Es interesante acotar, que esta animación tiene dos versiones, una en la que solo aparece el título del corto, y otra que incluye el nombre de la directora.

Para los créditos finales se utilizó la misma fórmula de animación, y bajo la misma estética, el mismo fondo de las nubes, y los nombres de las personas que participaron en el corto se alejan de la cámara, lo complejo de esto, fue hacer coordinar las animaciones de entrada de los textos, con el recorrido de la cámara.

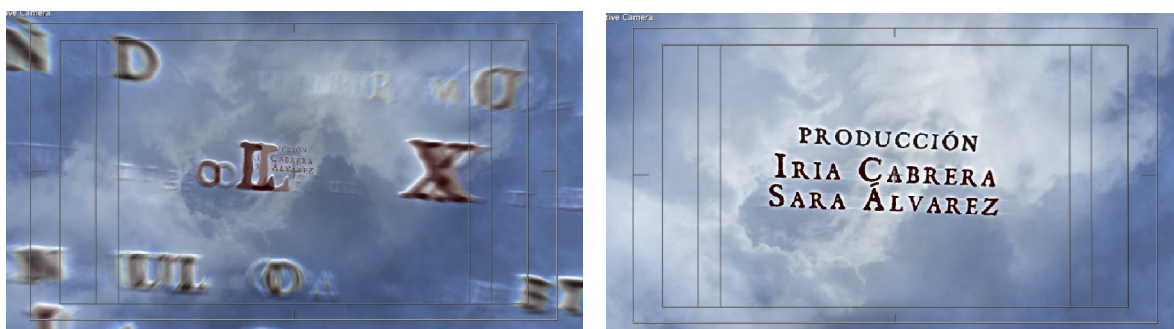


Figura 34 Fotogramas de créditos finales "Uróboros, el eterno retorno"

Los créditos empiezan y terminan con la animación del estudio de animación de la productora "Sacauntos".

Una vez terminadas las animaciones se procedió su musicalización y colocación de efectos de audio, el proceso fue el mismo que en la animación de Sacauntos, con la diferencia que el corto ya tenía una canción compuesta específicamente para este, se la sincronizó y se le agregaron efectos de ambientación y para remarcar determinados movimientos.

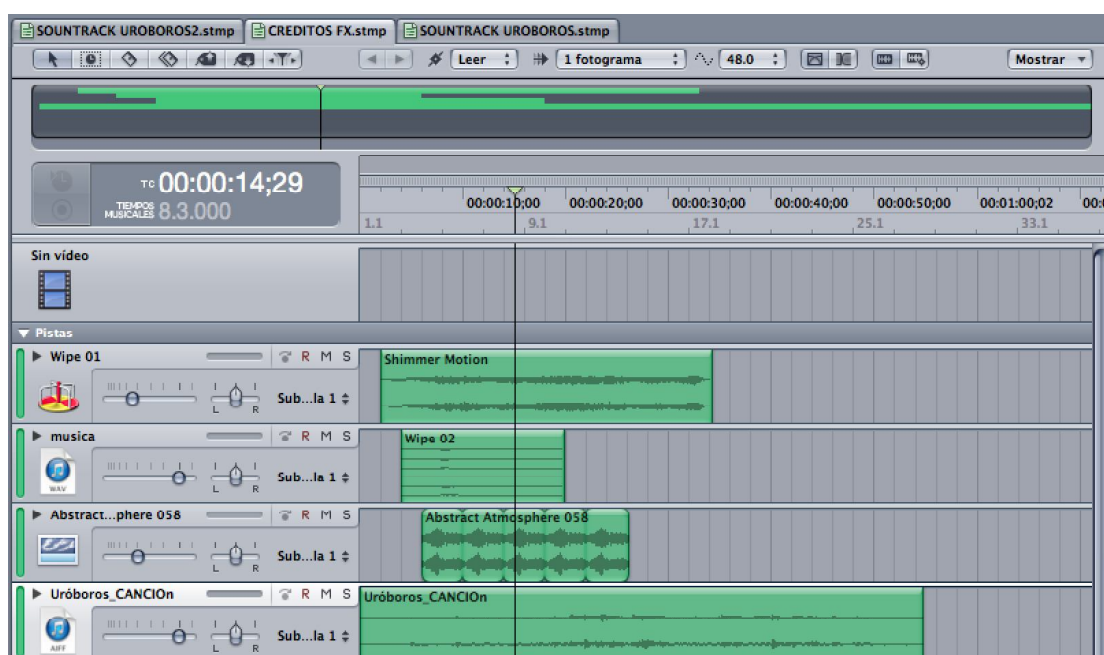


Figura 35 Proyecto de Soundtrack Pro para créditos de Uróboros, eterno retorno

4.3 Creación del tráiler para Uróboros, el eterno retorno.

Para, la realización del tráiler de Uróboros, se empezó con la elaboración de un pequeño guión, especificando que información se presentaría en los treinta segundos que debía durar la pieza.

Se definió con la directora, que tenía que empezar con el logo de el estudio de animación Sacauntos, este es un referente de quien presenta la obra, es un formato casi uniforme en la presentación de trailers cinematograficos.

La pieza, es un montaje entre piezas de Kinetic Typography y secuencias del corto, la cantidad de información que se presente, debe ser restringida, pero con la suficiente fuerza como para crear expectativa al espectador.

Se debía resumir el corto de manera conceptual, y para eso se presentan en frases el contenido del corto, luego de una reunión con la directora, se concretaron las partes.

El trailer se divide en cuatro partes, marcadas por frases: un sistema , una condena y una salida; para estas tres frases de creo un grafismo a manera de collillas separadoras, y al final cierra con el grafismo utilizado en los créditos iniciales donde se presenta el nombre del corto.

Las collillas con las frases se generaron en After Effects, y es una composición en capas, con varios elementos relativos al corto, como los engranes, las nubes, el fondo con textura, se podría decir que es una composición con elementos reciclados tanto del grafismo como del corto. Tiene a su vez una fuerte carga tipográfica, para dar peso a cada frase, apoyada con animaciones dinámicas.



Figura 36 Composición del grafismo para el tráiler

He igual que las piezas anteriores se musicalizó y se colocaron los efectos de sonido en el software Sountrack Pro, haciendo uso de los Apple loops y su librería de sonidos, se regularizaron los niveles de audio y se exportaron para su posterior montaje.

La parte final del proyecto consistió en el montaje de todas las piezas, para luego exportarlas y entregárselas a la directora en los formatos correspondientes.

Estos fueron para HD1080, formato quicktime con codec Animation, y para 4K MXF con codecs apple pro res 4.2.2, además versiones en HD1080 en formato MPG4, para muestras y web.

Esta tarea se realizó en la aplicación Final Cut Pro y Final Cut Pro X, en donde se importaron todas las piezas para su edición. Para las versiones en 1080p se utilizó el el Final Cut Pro, por su rapidés y para mostrar el producto final, pero para las versiones 4k se utilizó el Final Cut Pro X, debido a que el anterior tiene la limitacion de no trabajar en esos formatos, las dos versiones fueron igual, solo varió el formato de exportación.



Figura 37 proyecto HD de Uróboros en Final Cut Pro



Figura 38 Proyecto en 4K de Uróboros Final Cut Pro X

5. Conclusiones

5.1. Cumplimiento del objetivo

El objetivo principal de este trabajo fue crear el grafismo para el corto "Uróboros, el eterno retorno", teniendo como premisa la satisfacción de la directora con el producto final. Una vez presentadas las piezas finales, la aprobación y agrado de la directora con el producto final, fue positivo, habiendo incluso superado sus expectativas según sus propias palabras.

Uno de los objetivos, también fue registrar el proceso de plasmar y materializar una idea, encontrar los caminos, pasos y procesos para realizarlos. Una de los principales problemas que hay en los trabajos que implican crear piezas visuales, es el hecho de que se tiene que idear la forma de convertir ideas de los clientes, en piezas reales, y cada proyecto es un desafío diferente y enriquecedor.

5.2. Conclusiones sobre el proyecto

Los Motion Graphics son la herramienta ideal, al momento de crear títulos de créditos y grafismo para productos audiovisuales, nos permiten tener una amplia gama de aplicaciones y recursos, casi infinitos, que nos permitirán desarrollar cualquier idea que se plantee.

En las piezas finales se cumplieron los objetivos planteados, cubrió la necesidad de la directora de tener un grafismo para el corto digno de ser presentado ante cualquier audiencia, y que sirva como pieza identificativa para el mismo, además cumplir con los requerimientos de estética e ideas que se plantearon desde el principio del trabajo.

5.3. Problemas encontrados y como se han solucionado

Tal vez el mayor problema que se pueda encontrar, al empezar un proyecto como este, es empezar; si pues, se nos presenta ante nosotros un proyecto del cual solo hay ideas, no existen elementos gráficos y todo se debe empezar desde cero, y hay muchas formas de hacerlo, habrá que escoger la mejor, y que cubra nuestras necesidades estéticas y visuales. Lo interesante es que incentiva a la creatividad y conforme vas avanzando en el trabajo, aprendes y corriges errores para futuros proyectos.

Otro problema o limitación es el económico, pues hay una gran variedad de herramientas, aplicaciones y plug-ins, la mayoría tienen un costo y en muchos casos elevados. Pero lo bueno es que como se explicó anteriormente, hay muchas variables para realizar algo dentro las aplicaciones como After Effects, Final Cut Pro, Etc., y si no hay un determinado plug-in, habrá maneras de simularlo e incluso mejorarlo.

5.4. Aportaciones personales

La realización de este trabajo fin de master, ha conllevado a la profundización de diferentes temas que van entorno al grafismo y los motion graphics. La forma de cómo solucionar problemas planteados y saber que hay muchas formas de crear cosas a nivel gráfico, es una de las mayores aportaciones en la realización de este proyecto. Además de poder aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del mater, y la profundización en el uso de algunas de sus herramientas como After Effects, a despertado ansias de querer aprender e investigar mas acerca del extenso mundo de la postproducción.

Referencias

- [1] Company Timor Rocío, ""El sueño de una animación", Tesis para optar al título de Master en Postproducción Digital. Universidad Politécnica de Valencia. Gandía - 2013
- [2] Luego Naranjo Carmen, "La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas." Tesis para optar al título de Master en Postproducción Digital. Universidad Politécnica de Valencia. Gandía - 2012.
- [3] Herráiz Zornoza Beatriz, Grafismo Audiovisual: el lenguaje efímero, Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia Valencia -2008
- [4] Ráfols Rafael y Colomer Antoni, Diseño Audiovisual, Gustavo Gili, Barcelona-2003
- [5] Herráiz Zornoza Beatriz, Grafismo Audiovisual: el lenguaje efímero, Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia Valencia -2008
- [6] Gamonal Arrollo Roberto, Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine, Revista ICONO 14 no 6, Madrid - 2005.
- [7] Asalto y robo de un tren ,_Edwin S. Porter,_Estados Unidos -1903.
- [8] La Cleptómana,_Edwin S. Porter, Estados Unidos -1905
- [9] Bass Jennifer, Kirkham Pat, Saul Bass: A Life in Film & Design, Laurence King Reino Unido - 2011
- [10] El hombre del brazo de oro, Otto Preminger, Estados Unidos-1955
- [11] Con la muerte en los talones, Alfred Hitchcock, Estados Unidos-1959
- [12] West Side Story', Robert Wise y Jerome Robbins, Estados Unidos-1961
- [13] Ocean's eleven, Lewis Milestone, Estados Unidos -1960
- [14] Ráfols Rafael y Colomer Antoni, Diseño Audiovisual, Gustavo Gili, Barcelona-2003
- [15] Dr. Strangelove, Stanley Kubrick, Estados Unidos -1964

- [16] La naranja mecánica, Stanley Kubrick, Estados Unidos -1971
- [17] El silencio de los corderos, Jonathan Demme, Estados Unidos-1991
- [18] Filadelfia, Jonathan Demme, Estados Unidos -1993
- [19] 007, Terence Young-Reino Unido, 1963
- [20] Guerra de las Galaxias, George Lucas, Estados Unidos-1979
- [21] Seven, David Fincher, Estados Unidos-1995
- [22] Spiderman, Sam Raimi, Estados Unidos-2002
- [23] Sherlock Holmes, Guy Ritchie, Estados Unidos-2009
- [24] The Walking Dead, Frank Darabont, Estados Unidos-2010
- [25] Herráiz Zornoza Beatriz, Grafismo Audiovisual: el lenguaje efímero, Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia Valencia -2008
- [26] Mourgues Nicole. Le générique de film. Paris : Méridiens Klincksieck, 1994.
- [27] Gamonal Arrollo Roberto, Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine, Revista ICONO 14 no 6, Madrid - 2005.
- [28] Mourgues Nicole. Le générique de film. Paris : Méridiens Klincksieck, 1994.
- [29] Villafañe Justo y Mínguez Norberto, Principio de teoría general de la imagen, Ediciones Piramide-2002.
- [30] Chion Michael, La Audiovisión, Paidós Iberica 1993.
- [31] Williams Richard, The Animator's Survival Kit, Faber & Faber Limited, London- 2001.
- [32] Gamonal Arrollo Roberto, Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine, Revista ICONO 14 no 6, Madrid - 2005.
- [33] Mark Christiansen, Adobe After Effects CC, Visual Effects and Compositing, Studio Techniques, Adobe, EE.UU, 2014.
- [34] Biblioteca del Museo Etnográfico de Castilla y León- La truculenta historia del 'Sacauntos de Allariz', España-2010.

Bibliografía

- Adobe Creative Team, Adobe After Effects Cs6 Classroom in a Book (Classroom in a Book (Adobe)), Adobe Press; Edición Dvdr, julio de 2012, 416 páginas. ISBN-10: 0321822439
- Bass Jennifer, Kirkham Pat, *Saul Bass: A Life in Film & Design*, Laurence King Reino Unido – 2011, ISBN-10: 1856697525.
- Chion Michael, *La Audiovisión*, Paidós Ibérica 1993 ISBN 9788475098593
- Gamonal Arrollo Roberto, *Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine*, Revista ICONO 14 no 6, Madrid - 2005.
- Manuel Martínez Sotillos; José Carlos Panadero Riol, *After Effects Cs6 (Manual Imprescindible)*, Anaya Multimedia, 2013, ISBN 9788441533158
- Mourgues Nicole. *Le générique de film*. Méridiens Klincksieck, Paris-1994, ISBN-13: 978-2865633180.
- Ráfols Rafael y Colomer Antoni, *Diseño Audiovisual*, Gustavo Gili, Barcelona-2003, ISBN: 9788425215384.
- Richard Williams, *The Animator's Survival Kit*, Faber & Faber Limited, London, , 2001, SBN-13: 978-0571202287.
- Villafañe Justo y Mínguez Norberto, *Principio de teoría general de la imagen*, Ediciones Piramide-2002, ISBM: 843681004X.
- VV.AA., *After Effects CS6 (Medio digitales y creatividad)* Anaya Multimedia, 2012. ISBN 9788441532571

Videografía

- "007" Dr. No",
Terence Young-Reino Unido,1963
- Asalto y robo de un tren ,
_Edwin S. Porter,_Estados Unidos -1903.
- Con la muerte en los talones,
Alfred Hitchcock, Estados Unidos-1959
- Coraline, Selick Henry, EEUU- 2009.
- Dr. Strangelove,
Stanley Kubrick, Estados Unidos -1964
- El hombre del brazo de oro,
Otto Preminger, Estados Unidos-1955
- El silencio de los corderos,
Jonathan Demme, Estados Unidos-1991
- Filadelfia,
Jonathan Demme, Estados Unidos -1993
- Guerra de las Galaxias,
George Lucas, Estados Unidos-1979
- La Cleptómana, Edwin S. Porter,
Estados Unidos -1905
- La naranja mecánica,
Stanley Kubrick, Estados Unidos -1971
- Promax Winners and finalists 2012-2013
- Ocean's eleven, Lewis Milestone,
Estados Unidos -1960
- Seven, David Fincher,
Estados Unidos-1995
- Sherlock Holmes,
Guy Ritchie, Estados Unidos-2009
- Spiderman, Sam Raimi,
Estados Unidos-2002

- The Characters in Motion DVD Vol 1, Vol 2, Vol 3, Varios Artistas, 2005-2010.
- The Walking Dead, Frank Darabont, Estados Unidos-2010
- West Side Story', Robert Wise y Jerome Robbins, Estados Unidos-1961

Webs consultadas

- <http://www.planetmotiongraphics.com>.
- <http://www.motionographer.com>
- <http://www.digitaljuice.com>
- <http://www.videocopilot.net>
- <http://www.artofthetitle.com>
- <http://www.imdb.com>
- <http://www.promaxbda.org>
- <http://www.adobe.com>
- <http://motiongraphics.nu>
- <https://www.video2brain.com>
- <http://www.brandnewschool.com>
- <http://www.doma.tv>