



FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS
CAMPUS ELCHE

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO ACADÉMICO 2020-2021



TÍTULO:

**PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE PARA VIDEOCLIP DE
ANIMACIÓN. ANSELMO II**

MODALIDAD C: TRABAJO DE CÁRACTER PRÁCTICO Y PROFESIONAL

AUTORA:

MARÍA PUCHE TOMÁS

TUTOR ACADÉMICO:

FERNANDO FERNÁNDEZ TORRES

ÍNDICE

1.	RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.....	3
2.	INTRODUCCIÓN.....	5
3.	OBJETIVOS.....	6
4.	ESTADO DE LA CUESTIÓN / MARCO TEÓRICO	7
1.	HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS VIDEOCLIP DE ANIMACIÓN.....	7
2.	CONCEPTO DE LA ANIMÁTICA	8
3.	PROYECTO DE “ANSELMO”	8
5.	METODOLOGÍA Y DESARROLLO.....	11
1.	CRONOGRAMA.....	11
2.	FASE 1: INVESTIGACIÓN.....	11
3.	FASE 2: PREPRODUCCIÓN.....	12
4.	FASE 3: PRODUCCIÓN ANIMÁTICA	15
6.	RESULTADOS DEL PROYECTO.....	22
7.	CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.....	23
8.	BIBLIOGRAFÍA.....	24
9.	ANEXOS	25

I. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En la siguiente memoria se desarrollará el proceso de creación de una animática para la realización de un videoclip musical de animación de la canción ‘Orgullosa, Borracha y Fina’ del grupo musical “La Vicentica” a fin al cómic “Anselmo. Traigo un cantar”, un cómic transmedia con banda sonora original. En la cual utilizaremos una animación tradicional y digital utilizando herramientas como Adobe Photoshop y Adobe After Effect.

El proyecto se resume en grandes fases que conforman la creación de una pieza audiovisual: la fase de investigación y referencias, donde realizaremos una investigación y recopilación de documentos a utilizar como referencia e inspiración para la estética visual del videoclip, la fase de preproducción de la animática, en la cual realizaremos pruebas mediante la técnica de rotoscopia y, por último, la fase de producción de la animática, donde montaremos y desarrollaremos las ideas obtenidas previamente para la producción final del videoclip.

El principal objetivo a la hora de realizar la animática este videoclip ha sido crear una estética acorde a la historia del cómic y la canción y que no solo acompañe a la misma, sino que además la ilustre siendo un elemento de significado añadido. Para llevar a cabo esta idea se han utilizado herramientas de edición como Adobe Photoshop para la fase de layouts y rotoscopia y Adobe After Effect para la fase de la creación de la animática.

Producción; videoclip; animación; animática; cómic; rotoscopia.

ABSTRACT AND KEYWORDS

In the following report we will develop the process of creating an animatica for the realization of an animated music video clip of the song ‘Orgullosa, Borracha y Fina’ of the musical group “La Vicentica” to end the comic "Anselmo. Traigo un cantar", a transmedia comic with original soundtrack. In which we will use a traditional and digital animation using tools such as Adobe Photoshop and Adobe After Effect.

The project is summarized in big phases that make up the creation of an audiovisual piece: the research and references phase, where we will carry out a research

and compilation of documents to use as reference and inspiration for the visual aesthetics of the video clip, the pre-production phase of the animatic, in which we will perform tests using the rotoscoping technique and, finally, the production phase of the animatic, where we will assemble and develop the ideas previously obtained for the final production of the video clip.

The main objective when making the animatics of this videoclip has been to create a style according to the story of the comic and the song and that not only accompanies it but also illustrates it being an element of added meaning. To carry out this idea we have used editing tools such as Adobe Photoshop for the phase of layouts and rotoscoping and Adobe After Effect for the phase of creating the animatic.

Production; videoclip; animation; animatics; comic; rotoscoping.



2. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se plantea como una propuesta de dirección de arte y concepto visual en forma de Animática para la realización de un videoclip musical de animación a fin al cómic “Anselmo. Traigo un cantar”, un cómic con banda sonora original.

El cómic “Anselmo. En ocasiones veo divas” es la historia de un joven homosexual, llamado Anselmo, el cual sufre apariciones por todas partes de las divas del pop (cantantes y abanderados de la revolución sexual). Estas apariciones surgen como voz en la conciencia del protagonista, con el fin de dominarlo y que Anselmo cambie el mundo desde la particular perspectiva de una de ellas, en forma de canción y por el simple hecho de presentar una estrella en el culo. A través de los mensajes que le aportan estas divas el protagonista irá construyendo su identidad y se encaminará a su destino final.

En la segunda parte “Anselmo. Traigo un cantar” el protagonista desde un punto de vista más maduro y alejado de ese pop de los 80 y 90, el cual se presenta en la primera parte del cómic, se marca una canción original con el fin de hacer evolucionar al mundo, lo que tanto le incitaban esas divas del pop.

Anselmo nace desde la investigación sobre la homosexualidad en la música pop y en los videoclips españoles, la cual realizó el autor y director de este cómic Fernando Fernández Torres, más conocido como Fefeto, con la cual finalizó sus estudios de postgrado y obtuvo el doctorado de su licenciatura en Publicidad y Relaciones Públicas. A raíz de que la editorial Edicions de Ponent le propusiera este proyecto, Fernando empezó a desarrollar una historia en la que pudiera volcar los resultados de esta investigación con un tono irreverente y humorístico, a la vez que didáctico, recogiendo además iconografías y referencias que han sido vitales para la evolución del personaje. ç

Este trabajo final de grado está planteado en contribuir en el proyecto de “Anselmo”, en especial y como he comentado anteriormente, en el proceso de reproducción de un videoclip de animación, partiendo de un tema principal y desarrollándolo en ideas para conseguir su plasmación. Por el cual se han llevado a cabo varias fases, las cuales se resumen en la investigación sobre el proyecto en sí, la recogida de referencias e investigación de formatos similares y la realización de layouts mediante

la técnica de rotoscopia. Trabajos que serán empleados en la realización final de una animática. Dicha animática, durante su proceso y realización nos ayudará a aclarar y desarrollar las ideas de las que partimos, además de obtener nuevas, tras manifestarse problemas y soluciones que durante el proceso darán lugar a un mejor resultado del producto en sí, reduciendo posibles errores.

Durante mis cuatros años de trayectoria en el grado de comunicación audiovisual, he cursado numerosas asignaturas de diferentes áreas específicas. En base a los contenidos y técnicas que he cursado y aprendido en ellas y en varios proyectos de los que he sido participe, los que me han inspirado y motivado son los trabajos relacionados con la creación artística, trabajos en los que he potenciado y estimulados mi creatividad, en concreto trabajos relacionados con la animación y el diseño gráfico. Es por esto que decidí elegir asentar este trabajo de fin de grado en un proyecto práctico donde pudiese desarrollar y exponer esa creatividad. Por ello, finalmente este proyecto fue elegido bajo la modalidad de carácter práctico y profesional.

3. OBJETIVOS

El principal objetivo en este proyecto es realizar una animática que presente las bases e ideas para la producción del videoclip de animación incluido en el cómic Anselmo II, usando para ello herramientas como Adobe Photoshop y Adobe After Effect.

Como objetivos más específicos dispongo de los siguientes:

- Recopilar tendencias estéticas, referencias visuales y temáticas, que puedan servir de inspiración a la hora de realizar el videoclip y de esta forma encontrar una estética y diseño adecuado para la pieza audiovisual videoclip que atraiga al público y lo posicione como un producto diferenciado entre los existentes en el mercado.
- Conocer las fases necesarias para llevar a cabo la producción de una animación con éxito.
- Aprender, ampliar y mejorar conocimientos del software específico de animación.

- Aprender a enfrentarme a un proyecto audiovisual transmedia desde la idea principal hasta su plasmación en un ámbito profesional.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN / MARCO TEÓRICO

1. HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS VIDEOCLIP DE ANIMACIÓN

El videoclip musical es un formato audiovisual realizado en pieza de video que es utilizado para promocionar una canción, tema o imagen de un solista o grupo musical, creando una unión entre la música y el audiovisual, relacionadas con un tema entre sí y que por lo general suele durar lo mismo que la canción para la que ha sido realizado.

Los videoclips, al igual que los cortometrajes y los largometrajes, son creados a partir de varios clips de vídeo, lo que les diferencia de las demás piezas audiovisuales es que tienen una intención comercial y publicitaria y las otras, por lo general, no.

En los inicios del videoclip musical, se solía ver al artista como protagonista de la historia, pero con el tiempo nacen otros tipos de videoclip ante la gran importancia de este formato y a raíz de una gran demanda. Se originó un impulso en los artistas a explorar con nuevos formatos que pudiesen atraer al público y entre ellos surgió el video musical animado.

En principio la música actuaba como acompañamiento del timing de la animación, para transmitir más sentimientos y sensaciones al espectador. Pero poco a poco la música dejó de ser un acompañamiento de la animación, y pasó a ser la protagonista, dejando a la animación como un apoyo, complementando la historia.

Sobre el origen del videoclip hay distintas opiniones, se puede decir que los videoclips nacen de la música y el cine, y desde su origen siempre han estado relacionados, incluso antes del cine sonoro, por consiguiente, el cine mudo se proyectaba desde sus inicios con música en directo. Sin embargo, en su nacimiento está presente la televisión por la presencia de programas musicales o la publicidad audiovisual, por su carácter comercial. Aunque no fue hasta después del éxito que obtuvo el videoclip «Bohemian Rhapsody» de Queen cuando las discográficas empezaron a producir estos

formatos audiovisuales de una manera más regular, a pesar de que ya se hubiesen realizado videoclips antes.

El empleo de la animación se utilizaba junto a piezas musicales en el cine desde 1929, en series como “Silly Symphonies” de Disney. En 1940, Walt Disney con “Willie Boat” de Mickey Mouse, donde se integra ya el sonido incorporado, dejando atrás la visualización del cine con música en directo la cual impedía seguir un timing exacto de la animación, algo que es acogido por los videoclips de animación un tiempo después.

2. CONCEPTO DE LA ANIMÁTICA

Cuando hablamos de animática, la entendemos como una previsualización de movimientos, historia, timing de un proyecto audiovisual. “Es una técnica que permite integrar de manera sincronizada una serie de imágenes ubicadas secuencialmente con el fondo musical, voces, efectos de sonido y diálogos, permitiendo previsualizar el trabajo final y la historia que se quiere contar, sea para un comercial, anuncio, película, una serie o corto.” (Garrigo, s.f, pág 1)

Estas secuencias de imágenes son producidas previamente a través del storyboard, el cual inicia con el breakdown del guion. Así, el animatic y el storyboard son la base de la animación y el motion graphics, se utilizan en conjunto para lograr un producto muy similar al definitivo. Dependiendo del producto se pueden aplicar conocimientos básicos de la cinematografía para agregar perspectiva, detalles de lentes de cámara, ajustes de paletas de colores, poses claves de los personajes y elementos básicos para generar emoción en las escenas. (Garrigo, s.f, pág 1)

Principalmente, la animática se produce a causa del alto coste de generar un producto audiovisual, ya que es una herramienta que nos facilita desde una preproducción visualizar como funcionaria la imagen con la música y locuciones, haciéndonos una idea de cuánto dura cada toma, y permitiéndonos por ello aclarar mejor las ideas que finalmente se llevaran a cabo en el proyecto y, en consecuencia, poder reducir los errores antes de su producción y aminorar los costes.

3. PROYECTO DE “ANSELMO”

El cómic “Anselmo” es la historia de un joven homosexual, llamado Anselmo, el cual sufre apariciones por todas partes de las divas del pop (cantantes y abanderados de

la revolución sexual). Estas apariciones surgen como voz en la conciencia del protagonista y con el fin de dominarlo y que Anselmo cambie el mundo desde la particular perspectiva de una de ellas, en forma de canción, por el simple hecho de presentar una estrella en el culo. A través de los mensajes que le aportan estas divas el protagonista irá construyendo su identidad y se encaminará a su destino final. En la segunda parte “Anselmo II” el protagonista desde un punto de vista más maduro y alejado de ese pop de los 80 y 90, el cual presenta el primer cómic, se marca una canción original con el fin de hacer evolucionar al mundo, lo que tanto le incitaban esas divas del pop.

El personaje y la idea del proyecto de “Anselmo” nace en 2011, a raíz de una investigación sobre la representación LGTBI en la música pop y en los videoclips musicales españoles que el autor Fernando Fernández Torres hace para el diploma de estudios avanzados en la UA, y con la cual finalizó sus estudios de postgrado y obtuvo el doctorado de su licenciatura en Publicidad y Relaciones Públicas. Y a raíz de toda la información recopilada de estos cantantes la materializa en el cómic y la mezcla con la historia del personaje. Con ello, empezó a desarrollar una historia en la que pudiera volcar los resultados de esta investigación con un tono irreverente y humorístico, a la vez que didáctico, recogiendo además iconografías y referencias que han sido vitales para la evolución del personaje.

La primera parte del cómic Anselmo, se publica en 2013 con Edicions de Ponent, con el nombre “Anselmo, en ocasiones veo divas” en donde a través de un personaje el autor empezó a desarrollar una historia a través de un personaje en la que pudiera volcar los resultados de esta investigación con un tono irreverente y humorístico, a la vez que didáctico, recogiendo además iconografías y referencias que han sido vitales para la evolución del personaje. Para ello, se utilizan las apariciones de las divas del pop, reconocidas así por ser iconos LGTBI, estas van guiando al personaje a un camino el cual él intenta rechazar. Este cómic, incluye páginas de cromos en las que se aporta información sobre los cantantes y canciones, donde explica el por qué estas se convirtieron en himnos o iconos LGTBI. En 2013 el autor no tenía ni experiencia ni métodos de producción para que el cómic saliera con una canción original, aunque si fue grabada, pero nunca llegó a ser publicada. En 2017, la editorial tuvo que cerrar, y por ello la publicación de una secuela con esta editorial se anuló y el autor abandonó la idea.

Pero durante los meses de confinamiento de 2020, durante la pandemia y bajo el lema de culturaencasa, el autor compartió el cómic en su página web con el fin de quien quisiera pudiese descargarlo, ya que estaba agotado y pensándose que ya no sería posible una reedición. Tras ello, y en consecuencia de unas críticas publicadas acerca del cómic desencadenando una gran cantidad de ataques a sus obras, el autor decidió que era el momento de volver a lanzar el mensaje que transmite el personaje, como realizar la secuela y la reedición de la primera parte, sin saber si sería publicada o con que equipo podría contar.

La reedición de la primera parte se basa en una reedición de color, una nueva maquetación, complementación de viñetas y la actualización de textos, a causa de los escasos recursos que poseía el autor en el momento de su creación.

La segunda parte del cómic llamada “Anselmo. Traigo un cantar” está planteada como un proyecto transmedia en el cual los contenidos complementan la narración. Es una película musical compuesta como su nombre indica por canciones y videoclips las cuales complementan y aportan información durante la narración del cómic.

En cuanto a los formatos que se han utilizado en esta segunda parte del proyecto, se cuenta en primer lugar con el propio cómic, en papel, pero, sin descartar la posibilidad de publicarlo en digital. Además, está compuesto por 7 canciones originales compuestas por grupos de música de la provincia de Alicante, y acompañadas todas ellas de un videoclip de animación. Además de, una serie de contenidos extras, como making off, noticias ficticias, playlist vinculadas a la narración a través de un código QR. Todo este contenido será publicado para el disfrute posterior y externo en otras plataformas como Instagram, Tik Tok, Spotify.

Finalmente, el equipo con el que se ha contado está compuesto por 35 personas. Y este se presenta segmentado por tareas donde se mezcla profesionales del diseño y la animación, como estudiantes y egresados de esta disciplina. A todos ellos se les valida su compromiso haciéndoles parte del proyecto y del mensaje que se trata de transmitir, ya que no se cuenta con ninguna financiación. Por una parte, hay un equipo editorial y de coordinación donde hay una persona encargada de establecer y coordinar todos los elementos y plataformas donde se alojarán los formatos transmedia, además la realización

de la imagen corporativa, diseño web, making off que nos ayudarán a la difusión y la calidad de lectura del cómic. El equipo gráfico está compuesto por 4 personas en la primera parte y en la segunda se encarga individualmente el autor del guion. En cuanto al equipo musical, se cuenta con un grupo musical por canción, siendo un total de 7. Por último, está el equipo de animación, el cual se encarga de los layouts y animación de los videoclips musicales narrativos que se realizan para las canciones compuestas.

5. METODOLOGÍA Y DESARROLLO

1. CRONOGRAMA

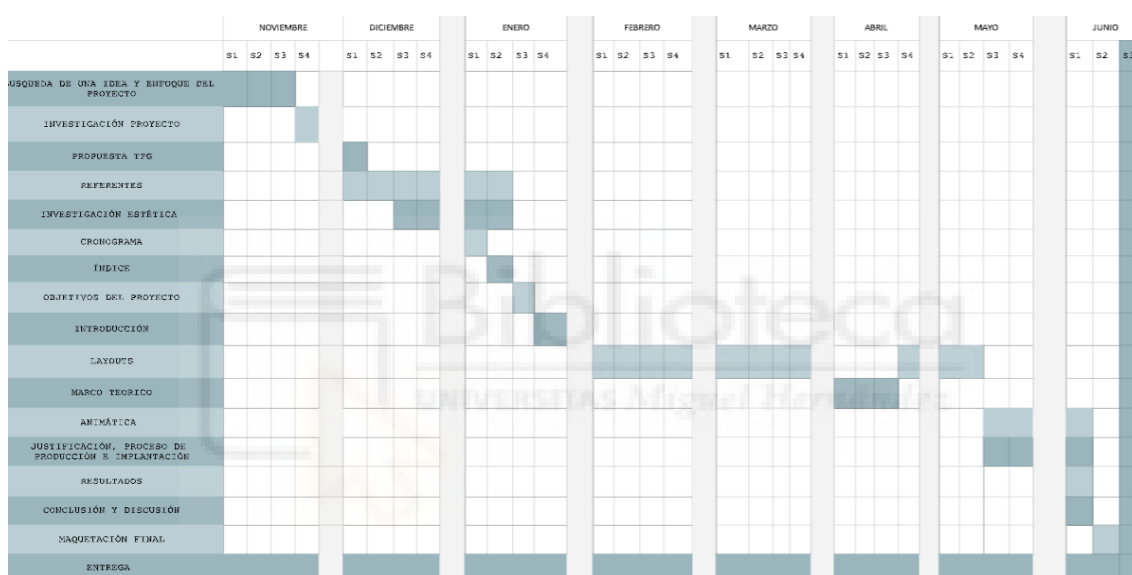


Tabla 1. Cronograma. Fuente: Propia

En cuanto a la metodología que he empleado para llevar a cabo la propuesta de dirección de arte para el videoclip de animación “Breaking Bitch” del cómic Anselmo II ha sido la siguiente:

2. FASE 1: INVESTIGACIÓN

En esta primera fase, mediante sesiones de meet el autor y guionista del cómic Anselmo II me explica la idea principal sobre la que gira el videoclip y a partir de adquirir esta idea, llevamos a cabo una búsqueda de referencias las cuales nos ayudasen a desarrollarla de la mejor manera posible.

En primer lugar, leí e investigué acerca de la primera parte del cómic “Anselmo, en ocasiones veo divas”, para tener en cuenta la trama principal y personajes que nos acompañaran también en la segunda parte y por tanto en los videoclips a realizar. Tras ello, investigué acerca de contenidos audiovisuales que reuniesen a los principales cantantes y abanderados de la revolución sexual en el pop desde la década de los 70 hasta la actualidad, de igual manera, analicé las tendencias estéticas y estilos gráficos utilizados en videoclips de animación en la actualidad, además de proyectos similares en los que se optase por un formato de esta categoría.

3. FASE 2: PREPRODUCCIÓN

Una vez terminada la fase de investigación, reunimos todas las referencias y escogimos varias de ellas con las cuales trabajaríamos. Con ellas empezamos realizando pruebas mediante la técnica de la Rotoscopia:

La rotoscopia es una técnica de animación que consiste en crear secuencias animadas dibujando las imágenes de un video real, fotograma por fotograma. Dicho de otro modo, la animación por rotoscopia es el proceso en el que re-dibujas o calcas el fotograma de un video previamente grabado. El resultado es una secuencia de video animada hecha a partir de un video real, pero con la creatividad artística que le desees agregar (Crehana, 2020).

Al principio, empleamos esta técnica en la realización de layouts de manera que extraíamos el movimiento calcando la silueta del personaje y detalles de este. En lo general, dibujamos a 12 fps, aunque en alguna de las pruebas, se realizó a 8. En Adobe Photoshop utilizamos como ajustes del documento un tamaño de proyecto de 1920x1080 con una resolución de imagen de 200ppp. En cuanto al pincel optamos por los pinceles generales establecidos por el programa, en concreto la variante de tamaño de presión circular definido y lo calibramos con los siguientes ajustes: (véase Figura 1)

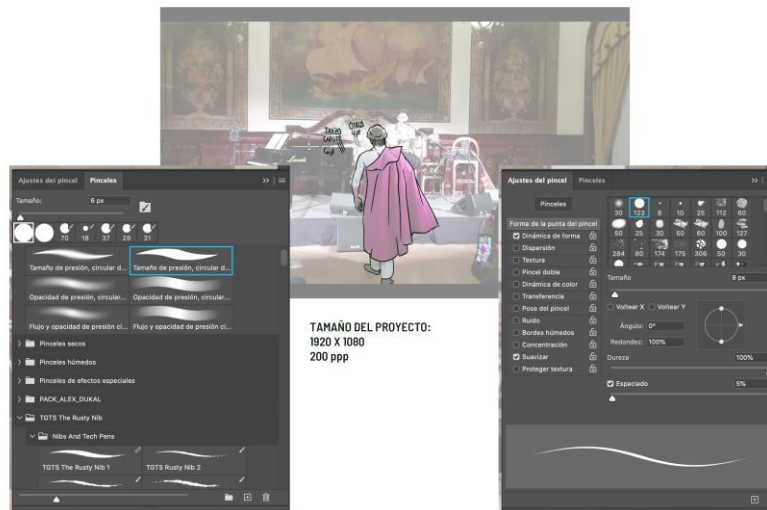


Figura 1: Captura de pantalla del programa Adobe Photoshop. Fuente: Tutor académico

Más tarde, se dejaron estas pruebas de lado, por la cuestión de optar por otro estilo diferente de animación. Se llevaron a cabo una serie de grabaciones con las acciones a realizar del personaje, las cuales se usaron para rotoscopiar y conseguir como resultado las secuencias de video animadas.

Esta vez, optamos por sacar los blancos y negros de cada uno de los fotogramas para obtener así el movimiento. Esta técnica ha sido realizada de la siguiente manera:

- En primer lugar, importamos los videos realizados al programa de Adobe Photoshop a 12 fps, dividiendo cada video en diferentes proyectos, para los que se utilizó un tamaño de documento en 4K de 3840x2160, por el hecho de potenciar los detalles y minimizar las imperfecciones en el momento de la producción del videoclip.
- Una vez el video importado en Photoshop y obtenidos los fotogramas de este, agrupamos estos fotogramas en carpetas y duplicamos dos veces cada uno de ellos. Esto lo realizamos para tener un fotograma base, un fotograma donde sacaríamos los blancos de ese fotograma base y otro para los negros.
- Este proceso lo realizamos grabando las acciones y repitiéndolas en cada uno de los programas para minimizar y agilizar el mismo proceso que se repite.

Esta acción se basaba en aplicar el ajuste “Umbral” a la imagen, el cual añadíamos mediante una capa de ajuste.

El ajuste Umbral convierte las imágenes en color y en escala de grises a imágenes en blanco y negro con un contraste muy alto. Puede especificar un determinado nivel como umbral. Todos los píxeles más claros que el umbral se convierten en blanco; todos los píxeles más oscuros se convierten en negro (HelpxAdobe. s.f).

Tras esto elegimos en menú selección la opción de gama de colores. Una vez ahí para sacar los blancos seleccionamos en la herramienta de color el apartado de sombras, y le añadimos en tolerancia un 20% y un límite superior de sombras de 65% y eliminamos. En cambio, para sacar los negros seleccionamos en la herramienta de color el apartado de iluminaciones, y le añadimos en tolerancia un 20% y un límite superior de iluminaciones de 190% y eliminamos. Con esto conseguimos seleccionar lo que no queremos de la imagen y así eliminarlo, quedándonos con la cantidad de negros y blancos que determinemos. (Véase Figura 2)

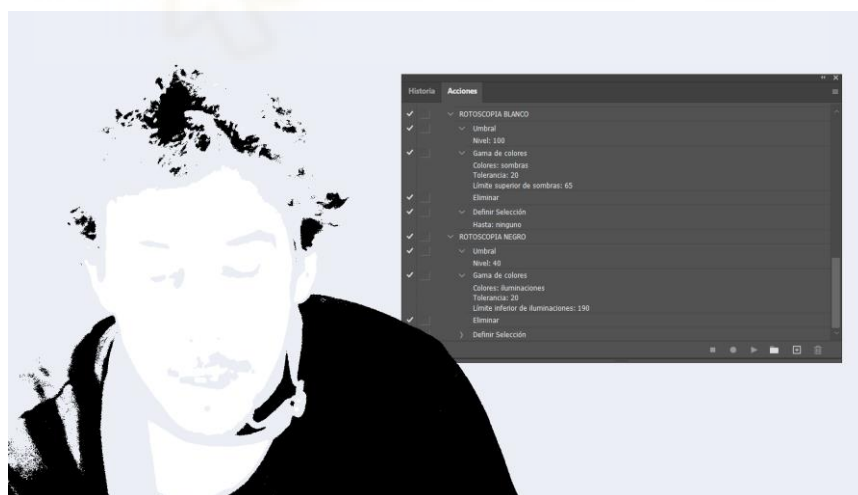


Figura 2: Captura de pantalla del programa Adobe Photoshop. Fuente: Propia

Una vez tenemos grabada esta acción, tan solo nos ponemos en la capa en la que queremos realizarla, nos dirigimos a la ventana de Acciones, seleccionamos la

acción que queremos emplear, si es sacar blancos seleccionamos “ROTOSCOPIA BLANCO” y si queremos sacar negros “ROTOSCOPIA NEGRO” y tan solo le damos a Ejecutar selección. Esto nos facilita tener todo el proceso anterior en tan solo 3 pequeños pasos en todos y cada uno de los fotogramas de una manera más fácil y rápida.

4. FASE 3: PRODUCCIÓN ANIMÁTICA

Una vez completadas las anteriores fases y habiendo efectuado la elaboración de un storyboard, comenzamos a trabajar en la producción de la animática. Finalmente, la animática realizada se dirige a la canción “Maricona Alicantina” del grupo musical La Vicentica, una de las varias canciones fines al cómic “Anselmo. Traigo un cantar”.

En un principio, realizamos pruebas en la animática de otra de las canciones que compone este cómic musical transmedia, pero tras varios problemas, lo dejamos apartado y finalmente comenzamos con este.

Esta animática está conformada por una serie de imágenes tomadas del storyboard, las cuales hemos sincronizado junto a la pista de audio, imágenes recopiladas de mano del autor y guionista del cómic. Esta animática ha sido animada y montada a través del programa Adobe After Effect, en la cual se ha llevado a cabo un proceso de animación, según lo que requería expresar cada una de las secuencias y planos.

Secuencia 1

Se trata de un plano secuencia donde nos encontraríamos con la llegada de Anselmo al pueblo y simultáneamente, una vecina cotilleando desde el balcón de su casa. (Véase Figura 3)

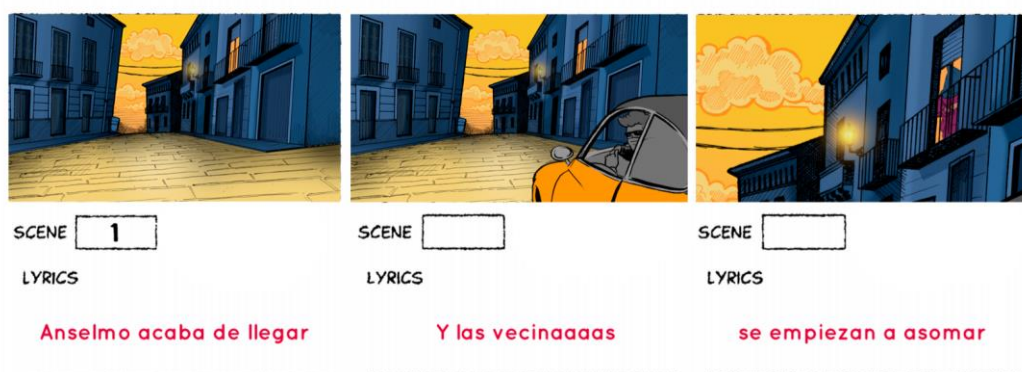


Figura 3. Animática. Fuente: Tutor Académico

Para la animación de esta secuencia hemos propuesto una animación con los siguientes parámetros:

- Zoom in: Situamos un keyframe en el fotograma 812 de la composición general de la secuencia hasta el fotograma 882 con unos valores de 48% a 114%
- Coche de Anselmo: Para el efecto de motor encendido hemos optado por la expresión wiggly en los ajustes de rotación con un valor de 5'50, la cual mantenemos durante todo el plano. Asimismo, añadimos un ajuste de posición donde posicionamos un keyframe en el fotograma 0 con un valor de 10683/5218 y el siguiente en el fotograma 117 con un valor de 6417/3436.
- Iluminación farola: Esta animación la conseguimos mediante una expresión en el ajuste de capa de opacidad, llamada wiggly con un valor de 3'60.
- Vecina: Tan solo utilizamos dos parámetros en el ajuste de posición donde situamos un keyframe en el fotograma 119 y otro en el 185, consiguiendo un movimiento de derecha a izquierda.

Secuencia 2

En esta secuencia se sitúa Anselmo una vez ha llegado al pueblo, quitándose las gafas y le acompaña un fondo en movimiento giratorio. (Véase Figura 4)



Figura 4. Animática. Fuente: Tutor Académico

La propuesta de animación y los parámetros utilizados en la animática es la siguiente:

- Brazo de Anselmo: Cambiamos el punto de anclaje a la parte de abajo del plano y añadimos el ajuste rotación donde utilizamos unos valores de 0° a 18°.
- Fondo: Utilizamos los ajustes de capa de rotación y añadimos la expresión “smooth (width = .2, samples = 5, t = time)”.

Secuencia 3

En esta secuencia el personaje Anselmo llega a la ermita del pueblo en la cual se sitúan vecinas hablando de él. (Véase Figura 5)



Figura 5. Animática. Fuente: Tutor Académico

La propuesta de animación y los parámetros utilizados en este plano son los siguientes:

- Brazo de Anselmo: Entra en plano de izquierda a derecha con el ajuste de posición situando un fotograma 1 con un valor de $-1315,5/305$, otro en el fotograma 11 con un valor de $489,5/305$, y el final en el fotograma 146, con los parámetros $1258,499/305$, los cuales consiguen un efecto de movimiento rápido y va disminuyendo, esto lo he conseguido también tocando el editor de gráficos.
- Fondo: Optamos por animar la luz del atardecer y para ello utilizamos los ajustes de capa de opacidad y escala, en los cuales situamos el primer keyframe en el fotograma 1, con un valor de escala en 17% y opacidad en 0%. El siguiente keyframe de los ajustes de escala lo situamos en el fotograma 68 con un valor de 170, y para los ajustes de opacidad cerramos con un 100% en el fotograma 53.

Secuencia 10

Esta secuencia pertenece al estribillo de la canción donde se puede observar al protagonista Anselmo conduciendo su coche. Y, al final de esta secuencia la animación de un lettering “Marica Alicantina” simultáneamente de Anselmo besando la cara del moro, una referencia alicantina que se sitúa en el castillo de Santa Bárbara, un castillo que pertenece a la ciudad de Alicante. (Véase Figura 6)



Figura 6. Animática. Fuente: Tutor Académico

La animación con la que cuenta esta secuencia en la animática comprende los siguientes parámetros:

- Panorámica vertical: Hemos utilizado una panorámica vertical de abajo hacia arriba, con los ajustes de posición en la composición general de la secuencia, posicionando en el fotograma 02073 un keyframe con unos valores de posición de 1920/8 con el siguiente keyframe en el fotograma 02205 con unos valores de 1920, 1864.

Una vez dentro de esta composición hemos añadido ajustes a las capas individuales:

- Coche de Anselmo: Para el efecto de motor encendido hemos optado por la expresión wiggly en los ajustes de rotación con un valor de 5'50. Además, para el efecto de la conducción del coche hacia adelante empleamos keyframes en el fotograma 0 de la composición con un valor de posición en 1920/3712 y una escala de 72% aumentándola

hasta llegar al fotograma 7 con una escala de 209% y una posición de 1920/4711.

- Gran sol: Para el giro que queríamos conseguir añadimos una de las expresiones de After effect en los ajustes de capa de rotación, la cual nos ayudaría a hacer girar al sol en un tiempo determinado. La expresión utilizada fue la siguiente:

```
- timeToStart = 0,00;  
- timeToStop = 9,0;  
- if ((time > timeToStart) && (time < timeToStop)) {  
- time*360  
- ;  
- } else {  
- value;  
- }
```

Además, utilizamos los ajustes de posición y escala para que apareciese desde arriba y desde un tamaño más reducido, para ello posicionamos un keyframe en el ajuste de escala en el fotograma 146 y el siguiente en el 238 con un valor de 0% a 100%. Y, en el fotograma 49 colocamos un keyframe de posición con el valor de 1958,5/-258,8 y el siguiente en el fotograma 176 con valores de 1985,5/1285,2.

- Lettering “Marica Alicantina”: Aquí animamos las dos palabras por separado consiguiendo una sincronización con la parte musical, aunque en su composición general añadimos como expresión un wiggle con valor de 1’10. Para ello ajustamos el lettering de “Marica” con 3 keyframes en el fotograma 0 en los ajustes de opacidad con un valor 0, con una rotación de -39’9° y una escala de 0%, posicionando el siguiente keyframe en el fotograma 9 con un valor de opacidad al 100%, un valor de escala al 100% y una rotación de 0°. En la palabra “Alicantina” utilizamos en el fotograma 30 otros 3 keyframes con opacidad en valor 0, con una rotación de -38° y una escala de 0%, posicionando el siguiente keyframe en el fotograma 40 con valores de opacidad en 100%, una rotación de 0° y una escala en 100%.

- Beso de Anselmo y Cara del Moro: Aquí queríamos conseguir que la cara del Moro y Anselmo se juntasen en el medio del encuadre, para ello utilizamos ajustes de posición en el fotograma 245 con un valor para Anselmo de 662/1643 y para la Cara del Moro en 3396/709 con y el siguiente keyframe en el fotograma 285 con un valor en Anselmo de 1526/1179 y para la Cara del Moro en 2900/645.

Secuencia 11

Esta secuencia, como la anterior, pertenece al estribillo de la canción. Esta se basa en la animación de la explanada de Alicante con los colores de la bandera LGTBI, acompañada de un lettering animado perteneciente a la letra de la canción “Orgullosa, Borracha y Fina” (Véase Figura 7)



Figura 7. Animática. Fuente: Propia.

La propuesta de animación y los parámetros utilizados en la animática es la siguiente:

- Letteting: En la composición general añadí en el ajuste de capa de rotación la expresión wiggle con un valor de 1'10. Asimismo, para cada una las 3 palabras “Orgullosa” “Borracha” y “Y Fina” ubicadas

en diferentes capas utilicé los ajustes de capa escala, rotación y opacidad, en las cuales utilice los siguientes parámetros:

- En la palabra “Orgullosa” ubicamos keyframes en el fotograma 0 del primer segundo con valor de escala en 0% y una rotación de -38° , presentado el siguiente keyframe en el fotograma 10 con un valor de escala de 100% y una rotación de 0° . Asimismo, incluimos un cambio en el ajuste de opacidad desde el primer fotograma donde comienza con un valor de 0% hasta posicionarse en 100% en el décimo fotograma del primer segundo.
- La palabra “Borracha” presenta los mismos valores de ajustes, pero desde el fotograma 11 y 12 hasta su completa aparición en el fotograma 21
- El lettering de “Y Fina” contiene también los mismos ajustes de capa que los letterings anteriores posicionando los primeros keyframes en el fotograma 20 y 21 y el siguiente keyframe en el fotograma 30.

6. RESULTADOS DEL PROYECTO

Finalmente, como resultado de este proyecto, hemos obtenido las bases e ideas que nos servirán para llevar a cabo la producción del videoclip de animación. También, incluimos material de rotoscopia utilizado como layouts para próximas fases de la producción. Y aunque no finalizado, tenemos en marcha dos de las animáticas de dos de las canciones que acompañaran el comic “Anselmo. Traigo un cantar” del autor y guionista Fernando Fernández Torres, llamadas “Orgullosa, Borracha y Fina” y “Liberate otra vez” de los grupos La Vicentica y Los Koplowitz.

Tras este proyecto se dará comienzo a la producción en sí del videoclip, siguiendo las indicaciones del storyboard y de la animática y una vez obtenida una visualización de las imágenes integradas de manera sincronizada con el fondo musical, haciéndonos una idea de cuánto dura cada toma y como será en su producción final.

7. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Una vez terminado el proyecto, he de concluir que a pesar de varios inconvenientes que nos han ido surgido a lo largo de este proceso, el objetivo principal de este trabajo en su general se ha cumplido. Asimismo, no como nos hubiese gustado, pese a que no hemos llegado a una producción completa de la animática, pero, hemos dejado claras las bases e ideas que nos servirán para llevar a cabo la producción del videoclip de animación. Por lo que respecta al resultado y el trabajo realizado, no cabe duda que tratamos de progresar con todo lo que estuvo en nuestra mano.

Durante las fases que se han ido desarrollando, he conocido los puntos importantes para llevar a cabo un proyecto como este, no solo sobre la producción de una animática, sino todo el proceso anterior a la realización de un videoclip musical de animación. Además, he ido familiarizándome un poco más en programas Adobe en los que hemos desarrollado el proyecto en toda su totalidad. Puedo decir también que he aprendido nuevas técnicas para el correcto desarrollo de esas fases, incluso para disminuir la complejidad de estas.

Tras haber realizado este proyecto he podido entender lo importante que es tener un plan de producción organizado antes de comenzar la producción de un proyecto sea del calibre que sea. Esto nos ayudará a disminuir tiempos y costes.

8. BIBLIOGRAFÍA

Adobe. (s.f) *Helpxadobe*

Recopilado el 06/06/2021 en <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/applying-special-color-effects-images.html>

Gutierrez, D., Cerezo, E., y Pulido, J. I. (2006). *Animación por ordenador*.

Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas.

Recuperado el 21/04/2021 en

http://webdiis.unizar.es/~diegog/ficheros/teaching/libro_animacion.pdf

Gifreu, A. (2010) *Seminario historia del videoclip*. Barcelona, La casa del cine.

Recuperado el 21/04/2021 de

http://www.agifreu.com/docencia/seminario_videoclip.pdf

Ordet, S. (2007). *Breve historia de la animación, parte 1/4*. Arrebato de cine.

Martinez, J. (2013) *Entrevista a Fefeto, autor del cómic 'Anselmo': «La creatividad es terapéutica*. Ambiente G

Recuperado 13/03/2021 en <https://www.ambienteg.com/comic/entrevista-a-fefeto-autor-del-comic-anselmo-la-creatividad-es-terapeutica/>

Monsuton. (s. f.). *¿Qué es un animatic? Animación de Storyboards*. Monsuton.

Recuperado 21/04/2021, de <https://www.monsuton.com/animatic/>

Pernaz, R (2020) *Animación por rotoscopia: dibuja sobre tus videos y crea animaciones*. Crehana.

Recuperado 01/06/2021 de <https://www.crehana.com/es/blog/animacion/rotoscopia-animacion-tecnica/>

Tovar, Y. (2017) Estudio descriptivo de los elementos gráficos visuales presentes en algunos de los videoclips musicales animados de mayor acogida en la cultura pop anglo del 2000 al 2009. Universidad Autónoma de Occidente, Santiago de Cali.

9. ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cronograma. Fuente: Propia.....	11
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Captura de pantalla del programa Adobe Photoshop. Fuente: Tutor académico.....	13
Figura 2: Captura de pantalla del programa Adobe Photoshop. Fuente: Propia.....	14
Figura 3: Animática. Fuente: Propia.....	16
Figura 4: Animática. Fuente: Tutor Académico.....	17
Figura 5: Animática. Fuente: Tutor Académico.....	18
Figura 6: Animática. Fuente: Tutor Académico.....	19
Figura 7: Animática. Fuente: Propia.....	21

