



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

**UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ**  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

TRABAJO FIN DE GRADO

2019/2020

**“URBAN ART”**

TRABAJO FIN DE GRADO DE CARÁCTER PRÁCTICO Y/O PROFESIONAL

**KLAUDIA GRABOWSKA**

TUTOR JUAN MANUEL NAVARRO PUCHAES

## ÍNDICE

<b>1. RESUMEN / ABSTRACT</b>	<b>3</b>
<b>2. PALABRAS CLAVE / KEYWORDS</b>	<b>3</b>
<b>3. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
3.1. OBJETIVOS	6
3.2. REFERENTES	7
<b>4. REALIZACIÓN DEL PROYECTO / PROCESO DE PRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
4.1. PREPRODUCCIÓN	10
4.2. PRODUCCIÓN	18
4.3. POSTPRODUCCIÓN	19
4.4. SEGUNDO PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN	23
<b>5. GRÁFICOS DE PRODUCCIÓN</b>	<b>25</b>
5.1. CRONOGRAMA	25
5.2. ANIMACIÓN	29
<b>6. RESULTADOS</b>	<b>31</b>
<b>7. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN</b>	<b>34</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>37</b>

## 1. RESUMEN / ABSTRACT

*Urban Art* es un videoclip de una canción del género *House* en la cual encontramos a dos personas haciendo diferentes acciones, como bailar *shuffle* al ritmo de la música y hacer skate por el skatepark en el que transcurre la acción. Este videoclip mezcla secuencias de imagen real y animación por Rotoscopia. Además, muestra el trabajo realizado por solo una persona a nivel de producción audiovisual como es la preproducción, producción y postproducción.

*Urban Art it is a videoclip of a song which gender is House, in which we find two persons doing different actions, like shuffle dance, to the music rhythm and skate at the skatepark in which the action goes by. This videoclip is a mix of a real image sequences and other animated by Rotoscopy. Also, it shows the work realized by only one person in the three stages mainly consists the audiovisual production, Pre Production, Production and Post Production.*

## 2. PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Videoclip; Bailar; Skateboarding; Rotoscopia; Audiovisual; Animación

*Videoclip; Dance; Skateboarding; Rotoscopy; Audiovisual; Animation*

### 3. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se va centrar en la realización de un videoclip tanto con imagen real como con animaciones. Para ello, se va a hacer un seguimiento de todo el proceso de realización, es decir, desde el punto de vista de la preproducción, producción y postproducción.

Dicho videoclip tiene de nombre *Urban Art* y tiene un estilo urbano, colorido y movedido, acompañado de la canción "Gentl - Get to me". Se centra en dos personajes, un chico bailando *tecktonik*<sup>1</sup> y *shuffle*<sup>2</sup>, y una chica haciendo skate<sup>3</sup>. Las acciones realizadas por estos personajes se desarrollan en un skatepark muy colorido y lleno de grafitis.

Podemos ver que todo el videoclip presenta imagen real a lo largo video pero en cierto punto aparecen una serie de animaciones. Estas animaciones son realizadas por Rotoscopia y tienen un carácter progresivo, es decir, en la primera parte del video dónde conocemos a los personajes, podemos ver cómo van vestidos o qué acciones realizan, pero no aparecen estas animaciones. En la segunda parte, que es cuando la canción coge ritmo, entonces van apareciendo las primeras animaciones, tanto en el baile como en el movimiento del monopatín. Mientras la canción avanza, cada vez aparecen más escenas con unas animaciones más completas. Además, en los créditos finales, encontramos otro tipo de animación llamada StopMotion.

Por un lado, la animación por Rotoscopia es una técnica que consiste en dibujar de forma manual fotograma a fotograma. Para ello, se toma como

---

<sup>1</sup> Tecktonik no es un estilo oficial de baile. Este se originó en París, en una discoteca llamada Metrópolis donde las personas realizaban fiestas con el nombre de Tecktonik. Organizaban batallas de baile al ritmo de la música Electro Dance.

<sup>2</sup> Es un estilo de baile originado en el siglo XVIII como parte del género claqué, de origen estadounidense. Shuffle Dance se baila con música electrónica con rápidos movimientos de talones y con la posición en punta dedos de los pies.

<sup>3</sup> Skate, skateboarding o monopatínaje es un deporte que consiste en montar en un monopatín y deslizarse mientras se realizan una serie de trucos.

referencia una secuencia de imagen real grabada previamente. Esta técnica pretende conseguir unos movimientos más naturales y reales.

Por otro lado, la animación por Stop Motion es una técnica que basa su animación en aparentar que los objetos estáticos tienen movimiento por un conjunto de secuencias de imágenes fotografiadas. Es decir, en cada fotografía cambiamos o manipulamos los objetos poco a poco creando esa progresión, para crear la acción que queramos. Este tipo de animación se puede realizar tanto con objetos totalmente estáticos los cuales son rígidos y no son maleables, como también con objetos articulados o creados con plastilina.

En primer lugar, desde un principio la idea fue totalmente diferente. El proceso de búsqueda de la idea fue largo y complicado, desde la creación de cortinillas animadas para la televisión, un videoclip animado por completo por Rotoscopia, un corto animado en 2D y, finalmente, la idea elegida, un videoclip con imagen real y animaciones por Rotoscopia.

Además, antes de elegir esta última opción, comencé con la realización de un videoclip animado por completo por Rotoscopia. Fue una idea pensada y desarrollada durante meses, que finalmente, no pudo ser llevada a cabo. Surgieron varios problemas a lo largo del proceso, pero el mayor problema fue el Estado de alarma y confinamiento provocado por el Covid-19. Este suceso obligó a crear alternativas educativas en casa a nivel nacional. En mi caso, el no poder utilizar los programas de edición y ordenadores de aportaba la universidad, me forzó a intentar utilizar esos programas con un ordenador propio, no tan potente y resistente, como los que utilizaba en el centro.

Después de dos meses de trabajo, la gran mayoría de archivos se perdieron sin opción de recuperarlos. Esto fue provocado porque los programas de Adobe necesitan de un ordenador que soporte su peso y calidad, y eso no siempre es posible. También intenté comenzar con el corto animado en 2D, pero esta idea no pudo ser desarrollada de la manera más adecuada por falta

de tiempo y se creó un video sin la suficiente calidad como para su presentación.

De este modo, para salvar la situación, mi tutor y yo decidimos recuperar el trabajo del proyecto realizado en Animación II del tercer curso, cursado el año 2019 con mi tutor como profesor, Juan Manuel Navarro Puchaes.

En su momento, tenía el nombre de *Electro Skate* y el video se basaba en la misma idea dicha anteriormente, pero acompañado de la canción Lucky Luke - M.A.D.E. Decidimos escoger este proyecto por el gran esfuerzo y trabajo realizado por una persona y las buenas críticas que ha tenido por parte del público formado por alumnos a los cuales el profesor les muestra el video como uno de los mejores y con la máxima nota.

El videoclip *Urban Art* tiene unas medidas de 1920 x 1080 HD y una duración de 03:25 minutos, 02:49 el videoclip y 00:00 los créditos. Todo el video esta compuesto por imágenes grabadas con una cámara réflex Nikon D3200 de 18-55 mm, y dos iPhone 8 plus con el modo de grabación de video en 4K a 60 fps para mayor resolución y fluidez.

### 3.1. OBJETIVOS

- Realización de un minutado de la canción para que nos sirva como una base estructural y mostrar una forma más sencilla de organización a la hora de preparar un Storyboard.
- Realización de un Storyboard a mano para que sirva de guía a la hora de la grabación del video y la organización de las diferentes partes del video.
- Perfeccionar mis habilidades de grabación de video aprendidas a lo largo de la carrera.

- Reforzar la temática y estilo del proyecto con animaciones realizadas en post producción.
- Aprender y mejorar la técnica de animación por Rotoscopia.
- Realizar un proyecto de forma individual, desde mi punto de vista y estilo para mostrar mis habilidades creativas y artísticas.
- Mostrar el trabajo, organización y realización necesaria para crear un videoclip, tanto con imagen real como con animación, hecho por una persona y todo lo que conlleva eso.
- Mostrar mis habilidades y organización en las tres fases de producción audiovisual esenciales: preproducción, producción y postproducción.
- Conseguir que este proyecto se dé a conocer a nivel artístico y sirva de inspiración.
- Promocionar mi trabajo audiovisual y darme a conocer en este ámbito relacionado con los videoclips, ya sea grabados con imagen real como animados.
- Mostrar mi fuerza y determinación a la hora de realizar varios papeles a la vez a la hora de la creación de un proyecto audiovisual.

### 3.2. REFERENTES

En los siguientes referentes se refleja y define de alguna manera el estilo del videoclip *Urban Art*, ya que el video entero muestra diferentes estéticas, estilos y técnicas, y eso es, prácticamente, el llamado “Arte Urbano”

- a) La principal influencia fue el entorno en el que me rodeo a diario. Desde pequeña me rodeo de un mundo artístico lleno de color y texturas, de

artistas callejeros que crean ese estilo urbano que aparece como fondo principal en el videoclip. Una de estas personas es BORO V.W del grupo de grafitis Vampire Warriors. Su arte callejero se centra en la realización de grafitis muy coloridos en superficies planas.



Figura 1 - Feliz navidad a todos @vampirewarriorscreworiginal. Boro V.W. 25/12/2018

- b) Además del arte artístico, tengo un gran interés por el arte de la danza, en especial el baile *tecktonik* o *shuffle*. Un gran referente de este estilo de baile es GuerreroJah, el cual me ha inspirado a añadir este tipo de baile en el videoclip.



Figura 2 - Captura de pantalla al video de GuerreroJah. Elaboración propia. 14/07/2020



- c) Para el personaje del bailarín no solo me inspiré en este artista, si no el conocer a alguien que domina este baile, me dio a pensar en añadirlo al proyecto. En este caso, mi pareja, que hace el personaje del bailarín.
- d) Para el segundo personaje me inspiré en alguien muy cercano a mí, como es mi hermana. Ella esta muy centrada en el mundo del skateboarding y eso hizo que me llamara mucho la atención la combinación de este deporte con los grafitis y el baile *tecktonik*. Ella misma sale en el videoclip como el personaje skater.
- e) En relación a la mezcla de video con imagen real y animación, me inspiré en el video de “Getter - Head splitter”, que es un videoclip en el que la animación coge más fuerza al tener un vínculo directo con la imagen real. Esto crea una estética más divertida que quise representar en mi video. El videoclip habla sobre cómo un chico prueba una hamburguesa “envenenada” de animación, y después empieza a ver cosas animadas, coloridas y raras. En todo momento, la imagen real y la animación se coordinan con la música de fondo, creando ese movimiento y fluidez.
- f) En relación a la utilización de la técnica de animación por Rotoscopia, esta surgió por la necesidad de creación de un video en la asignatura de Animación II. Como inspiración estética me fije bastante en las animaciones del videoclip mencionado anteriormente “Getter - Head splitter”<sup>4</sup>, pero también en “Rotoscopia Chandelier - SIA FAD 6607 2015 \_04\_ 07”<sup>5</sup> ya que este mezcla diferentes tipos y estilos de dibujo, que es lo que he plasmado en mi videoclip.
- g) La idea de la vestimenta de los personajes surgió por el grupo *Anonymous*. Grupo de hackers anónimos que en varias ocasiones aparecen de negro

---

<sup>4</sup> Videoclip subido por la cuenta de YouTube OWSLA. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2YllipGI2Is>

<sup>5</sup> Video de Rotoscopia subido por la cuenta de YouTube Hazaki Doujinshi. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=y3g0hbZcnQk>

con capucha y con una máscara tapándose la cara. Este tipo de estética crea duda y curiosidad, además de que los personajes destacan ante el fondo colorido. La utilización de las máscaras, como en el caso de *Anonymous*, fue para no mostrar directamente la cara de los personajes ya que no era lo central en el videoclip, además de que le daba un tipo de estética a los personajes de negro con máscaras en la boca.



Figura 3 - Captura de pantalla de la noticia de OkDiario. Elaboración propia. 14/07/2020

#### **4. REALIZACIÓN DEL PROYECTO / PROCESO DE PRODUCCIÓN**

El proceso de producción de *Urban Art* se ha dividido en tres fases audiovisuales esenciales: preproducción, producción y postproducción.

##### **4.1. PREPRODUCCIÓN**

En primer lugar, empecé con una lluvia de ideas la cual se desarrolló de forma muy sencilla, ya que la primera idea que tuve y supe que quería para la realización del proyecto, fue rotoscopiar un baile, además de conocer a una persona que podría interpretar ese personaje de bailarín. De ahí fui pensando y

buscando estilos y entornos que puedan conectar con el baile y crear una historia y estética más personal.

Al buscar varios videos de baile estilo *shuffle*, vi muchas secuencias relacionadas con montar en monopatín, y fue ahí donde pensé en mi hermana y en unir este deporte con el baile. Además, la estética de estas dos acciones se podía enlazar perfectamente con el estilo de arte urbano y grafitis que quería plasmar desde el punto de vista de gusto personal.

A parte de buscar inspiración y referentes online de la estética del videoclip, mi hermana me ayudó bastante a la hora de encontrar la localización para grabar el video, ya que por su experiencia skater pudo aconsejarme en todo momento. Finalmente, el lugar elegido fue el skatepark de San Pedro del Pinatar, en la Región de Murcia. Este entorno fue perfecto para el videoclip ya que era una mezcla de skatepark y arte grafiti.



Figura 4 - Captura de pantalla de la página GuideSkate. Elaboración propia. 14/07/2020

Como parte final del proceso de búsqueda y definición de la idea, faltaba fijar la vestimenta de los dos personajes que aparecían en el videoclip. Al tener un entorno colorido, la mejor idea fue elegir ropa oscura, como puede ser el negro. Además, me fijé en la estética del grupo de hacker *Anonymous* para crear esos dos personajes encapuchados vestidos de negro con máscaras en la cara para crear ese efecto de curiosidad y duda, y que no sea tan obvio quienes son.

Al tener la estética del video planteada y desarrollada, era hora de buscar una canción que conecte con el estilo que se ha creado, principalmente, una música del género *House*<sup>6</sup>. Así pues, la mejor herramienta para ello fue YouTube, una plataforma que te ofrece millones de canciones de todo estilo. Tras varios días escuchando canciones, me decidí por la canción “Lucky Luke - M.A.D.E” para el primer proyecto. Esta canción la tuve que cambiar ya que no estaba del todo claro si tenía o no copyright. De este modo, la búsqueda empezó de nuevo pero, buscando en las cuentas de YouTube que ofrecen canciones sin copyright, así encontré la canción “Gentl - Get to me”, que fue elegida para el segundo proyecto ya que es del mismo género musical y presenta una estructura prácticamente igual a la primera canción.

Tanto para el primer proyecto como para el segundo, cree un minutado de las canciones para poder dividir las en bloques y así definir las acciones que se realizarán en cada parte. Esto me ayudó para poder pensar con claridad y organizar las ideas que me iban surgiendo.

Cómo podemos ver, tanto el primer minutado para la primera canción, Figura 5, como el segundo de la nueva canción, Figura 6, tienen una estructura muy similar.

---

<sup>6</sup> Es un estilo de música electrónico originado en Estados Unidos en los años ochenta. El House se asemeja al Dance o Techno, pero es más suave y alegre. Por lo general, no tiene una estructura establecida y un estilo rápido de 120 y 135 BPM.

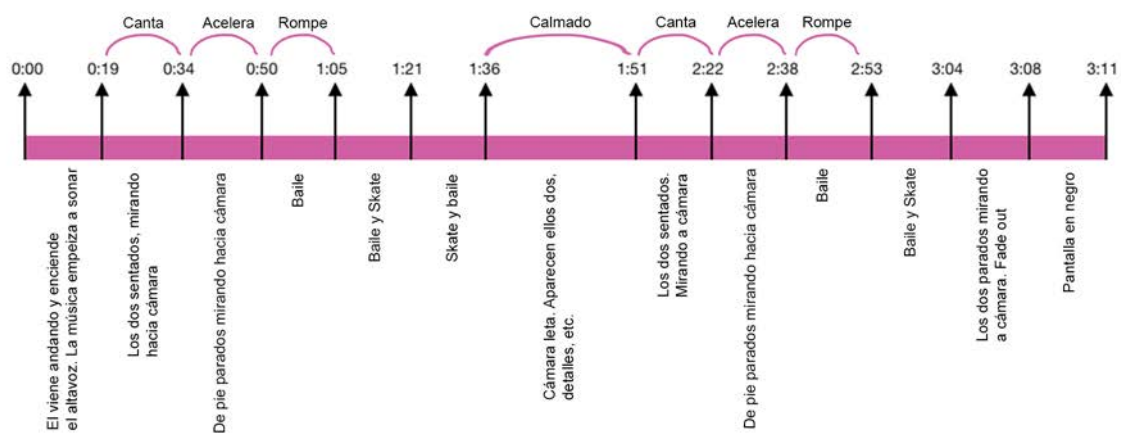


Figura 5 - Minutado 1 de canción Lucky Luke - M.A.D.E. Elaboración propia. 14/07/2020

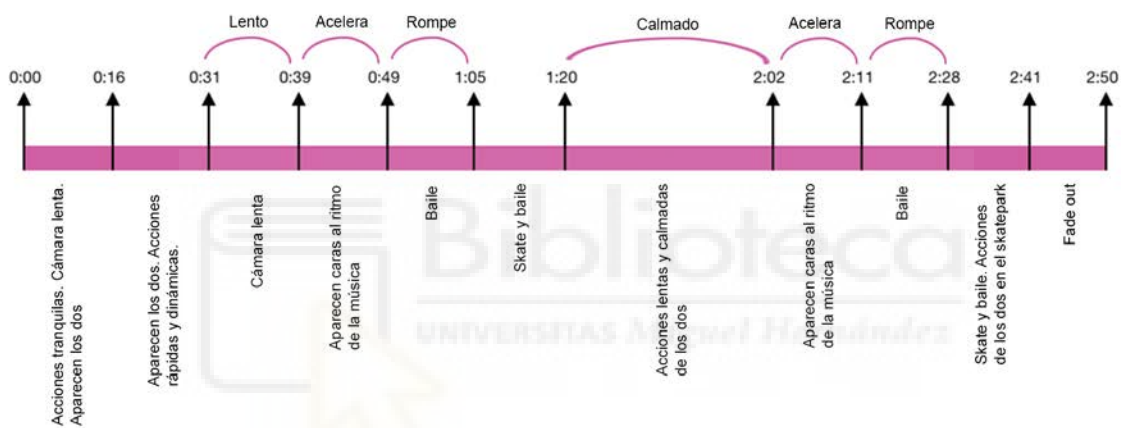


Figura 6 - Minutado 2 de canción Gentl - Get to me. Elaboración propia. 14/07/2020

Cuando la estructura estaba definida y desarrollada, procedí a la creación de un Storyboard para plasmar las ideas y acciones que decidí incorporar. La creación del Storyboard, a parte de ser necesaria en el proceso de producción audiovisual, es muy práctico ya que te muestra visualmente las ideas que tenías en la cabeza y así poder ver si estas ideas valen o todavía necesitan algún cambio. Además, en este proceso podemos decidir los tipos de plano, el ángulo o movimiento de cámara de forma más sencilla.

Para el segundo proyecto no vi necesario crear otro Storyboard ya que no era necesario volver a grabar, si no que eran cambios en postproducción y para ello utilicé el minutado de la canción para guiarme.



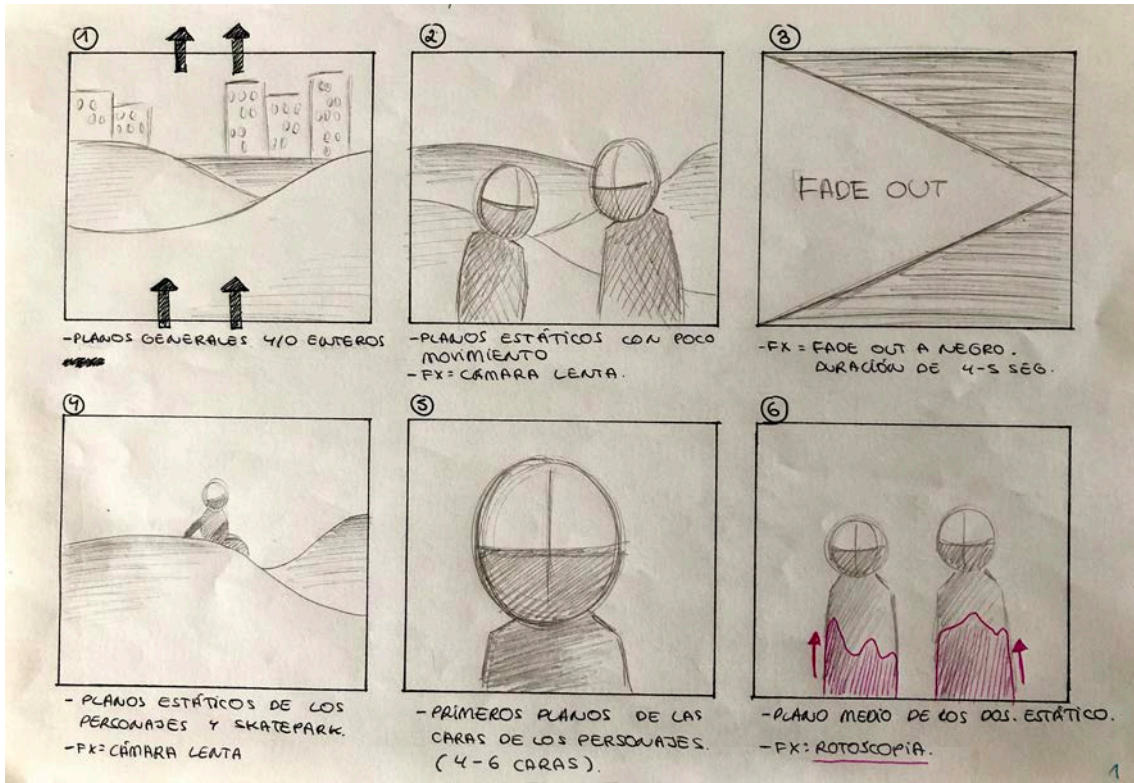


Figura 7 - Hoja 1 de Storyboard de Rotoscopia. Elaboración propia. 09/03/2019

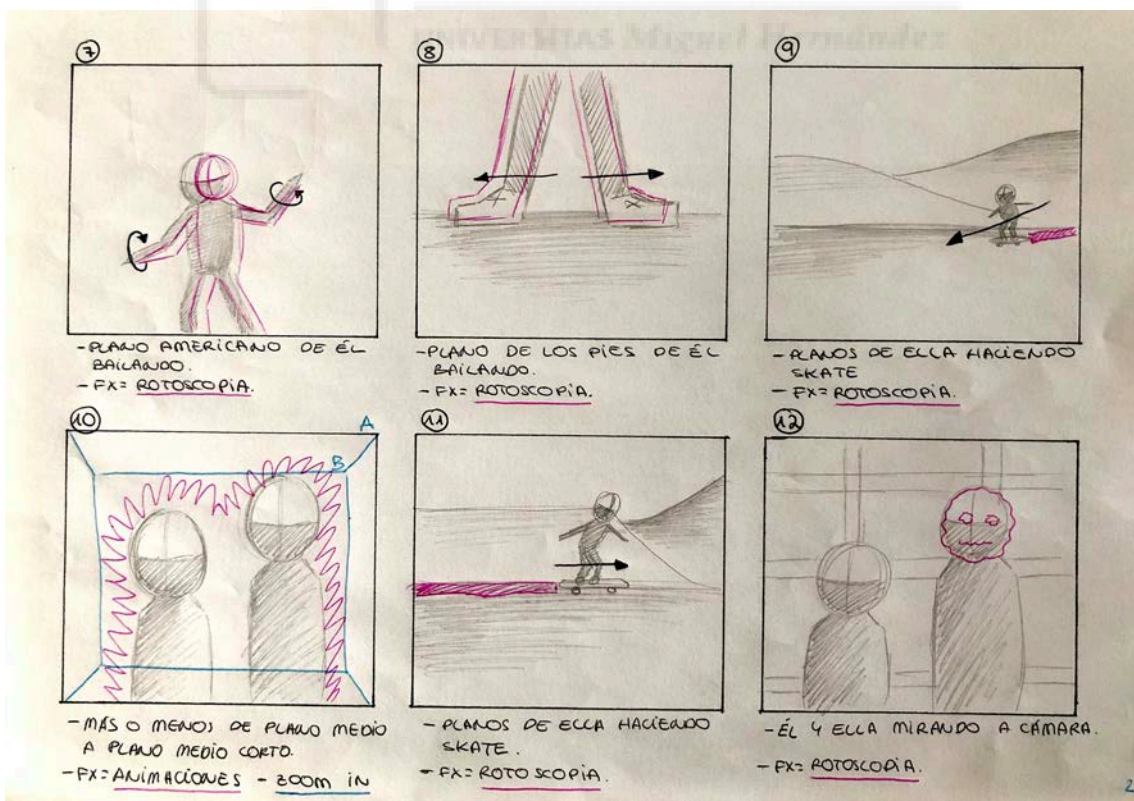


Figura 8 - Hoja 2 de Storyboard de Rotoscopia. Elaboración propia. 09/03/2019



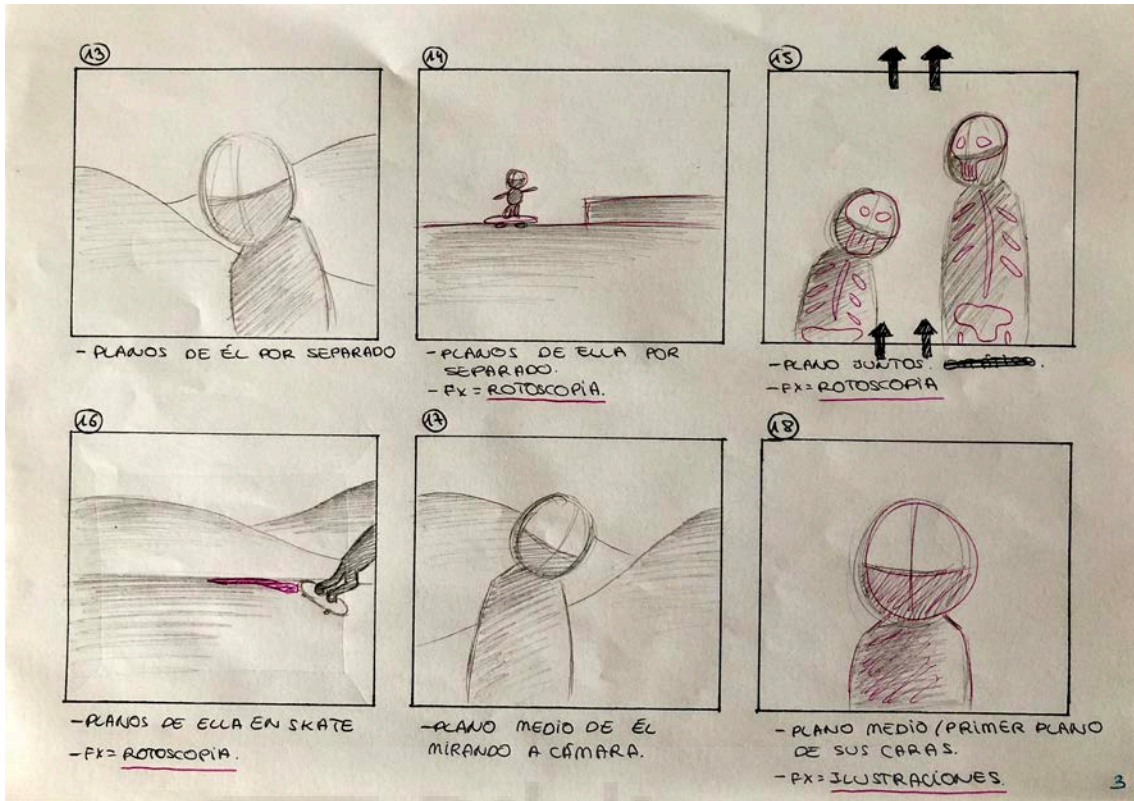


Figura 9 - Hoja 3 de Storyboard de Rotoscopia. Elaboración propia. 09/03/2019

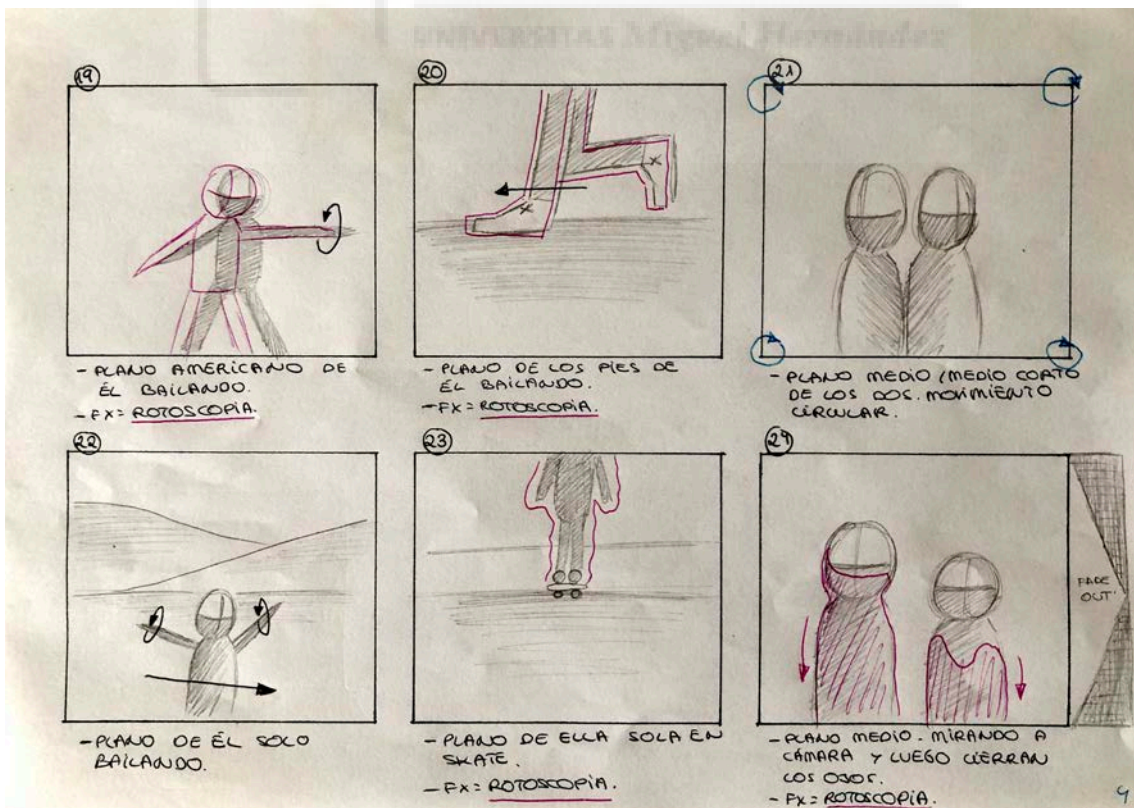


Figura 10 - Hoja 4 de Storyboard de Rotoscopia. Elaboración propia. 09/03/2019

Al tener el Storyboard creado, decidí qué partes y qué movimientos serán animados en postproducción para así, en la fase de grabación, tener en cuenta que algunos movimientos podrían ser más o menos complicados de rotoscopiar.

Igualmente, para la creación de los créditos finales por la técnica Stop Motion, también cree un Storyboard. De este modo, el día de la grabación sería mucho más fácil y sencillo ya que esta técnica se realiza por medio de secuencias de imágenes fotografiadas, y tener una guía previamente pensada me ayudó bastante.

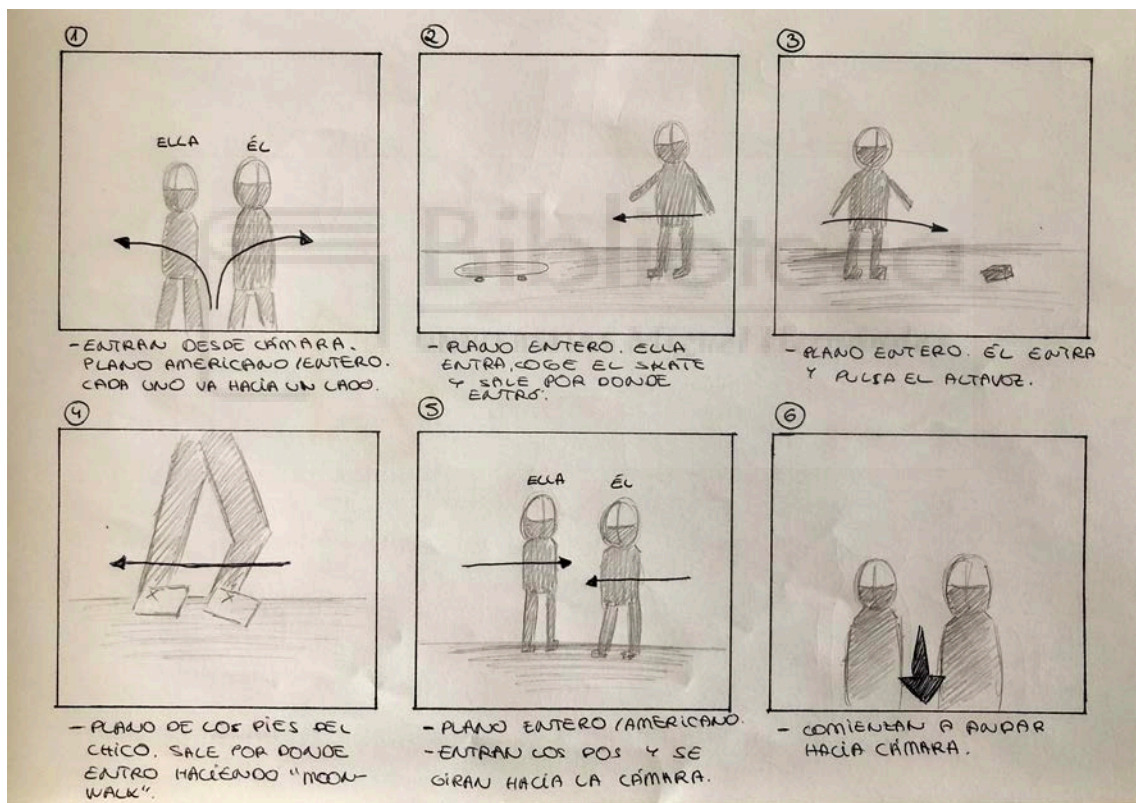


Figura 11 - Hoja de Storyboard de Stop Motion. Elaboración propia. 03/03/2019

Al tener todo el proceso de creación de la idea desarrollado, era hora de decidir con qué material iba a grabar y si era necesario alquilar equipo. En mi caso, como primera cámara decidí utilizar una que ya tenía, que es la cámara réflex Nikon 3200 18-55 mm. Al querer grabar con una cámara de calidad, necesitaba una o dos más que estén a la altura, así pues, me decidí por dos



móviles que tengan cámaras potentes como son los iPhone 8 Plus. Estos móviles tienen opción de grabación en modo cinematográfico, con mayor resolución y fluidez como puede ser grabar en 4K a 60 fps.



Figura 12 - Cámaras. Elaboración propia. 14/07/2020

Además, ya que es un videoclip, no era necesario la utilización de grabadoras de voz ni micrófonos. Solo se optó por un pequeño altavoz para poder escuchar la canción de fondo para que el bailarín tenga referencia para su baile ya que este fue totalmente improvisado por él.

Como parte final del proceso de preproducción, vi la necesidad de crear un cronograma para cada fase del trabajo, ya sea del trabajo ya realizado de preproducción como la de la preparación de las dos siguientes fases. Ya que toda la acción se realizaba en una misma localización y probablemente solo se necesitaría un día de grabación, no opté por crear un Plan de Rodaje, el mismo cronograma de toda la fase de producción audiovisual me ayudó a organizar los tiempos necesarios para cada parte.

## 4.2. PRODUCCIÓN

Esta fase se basa en la realización y grabación del video. Así pues, me reuní con los dos protagonistas del videoclip y nos desplazamos hasta el skatepark de San Pedro del Pinatar.

La grabación se realizó por partes. Primero se grabó al bailarín, en los fondos de grafitis para las partes principales de baile de la canción, que son las partes de más movimiento. Esto se grabó con la cámara réflex Nikon 3200 ya que estos planos eran estáticos y necesitaban de un trípode. Se grabaron tomas de mas ya que al ser un baile improvisado, no había certeza de que cada parte fuese igual o quedase bien. Estas escenas de grabaron a la vez que con uno de los dos iPhone 8 Plus.

Ya que estas escenas se iban a complementar con escenas de los pies del bailarín, pusimos el móvil en el suelo, apoyado, para grabar el movimiento de los pies a la vez que el baile completo y así no perder la continuidad.

Cuando se grabó esta parte, pasamos a las escenas de skate. Estas escenas tenían que ser sin trípode y prácticamente en constante movimiento ya que así sería mas fácil captar algún momento improvisado por la skater.

En este momento, cabe mencionar el porqué de la necesidad de utilizar otro iPhone 8 Plus. Esto es ya que estos móviles no tienen la misma capacidad que una cámara réflex, la memoria se llenaba muy rápido debido a la gran calidad de video. De este modo, casi al final de la grabación de la skater, cambiamos el móvil y seguí grabando.

Al haber acabado con los dos personajes por individual, fue momento de empezar con las escenas en las que aparecían de forma conjunta. Estas se grabaron tanto con la cámara réflex para escenas más estáticas y con el iPhone 8 Plus para las que tenían mas movimiento. Además, se grabó algunas escenas de recurso de los personajes y del propio lugar.

Por último, a la semana siguiente, en la estación de tren de Beniel, de la Región de Murcia, fue el segundo día de grabación, pero de los créditos finales. Esta grabación no consistía en grabar video, si no en realizar una serie de secuencias de imagen para crear un Stop Motion. Al igual que en la grabación de la semana anterior, me fijé en el Storyboard para realizar todas las secuencias. El Stop Motion se capturó con el iPhone 8 Plus.

#### 4.3. POSTPRODUCCIÓN

En este proceso, lo primero que se hizo fue pasar todos los brutos al ordenador, en mi caso un MacBook Air de Apple, y hacer un visionado de todos los videos. Mientras iba viendo los videos, iba descartando los que no utilizaría y los trasladaba a otra carpeta para que no se produzca ninguna confusión más adelante.

Al tener todos los brutos definitivos, era hora de pasar al programa de edición de video Adobe Premiere Pro. Lo primero que hice fue coger el minutado y el Storyboard y mientras veía qué iba en cada parte, iba subiendo los videos y los colocaba en la línea de tiempo. De este modo, poco a poco iba montando el video hasta acabarlo.

Cuando se terminó el montaje, escogí las partes del video elegidas anteriormente para la realización de la Rotoscopia. Así pues, antes de empezar a dibujar, tuve que exportar cada video que quise utilizar para la Rotoscopia en un formato de 10 fps. Para ello es necesario ir a Exportar > Medios > Video > Velocidad de fotogramas. Ver Figura 13.

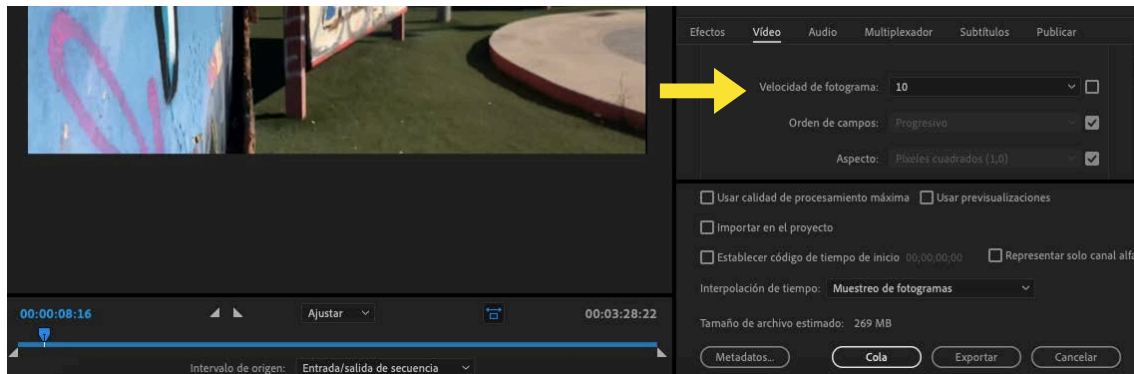


Figura 13 - Captura de pantalla de Premiere. Fuente propia. 08/07/2020

Al tener este proceso acabado, pasé a trabajar con el programa Adobe Photoshop para realizar la Rotoscopia. Para exportar los videos en Photoshop tuve que irme a Archivo > Importar > Cuadros de videos a capas, y en la ventana que apareció, dejé todas las opciones tal y como estaban, es decir, de principio a fin y cada 2 cuadros.



Figura 14 - Captura de pantalla de Premiere. Fuente propia. 08/07/2020

El video se dividirá de la manera que podemos ver en la Figura 15. Aquí ya es cuando empecé a dibujar fotograma por fotograma lo que aparecía en cada video. Para ello, no dibujaba directamente en cada imagen, si no creaba capas encima de cada imagen y realizaba los dibujos ahí. Para tenerlo todo más ordenado, todas las capas de dibujo para un fotograma las metía en un grupo, además, opté por cambiarle el nombre de cada capa a un número para poder buscarlo de forma más fácil y que coincida con el fotograma de la Línea de tiempo. Así poco a poco iba creando la Rotoscopia para cada video elegido.

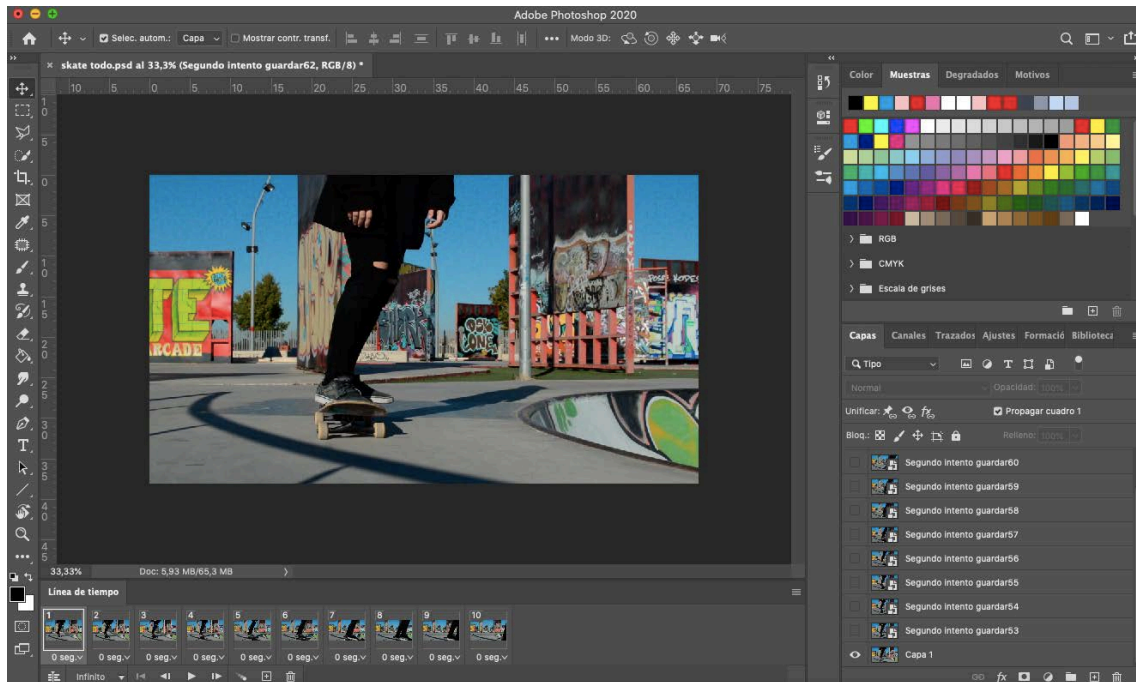


Figura 15 - Captura de pantalla de Photoshop. Fuente propia. 08/07/2020

Este proceso es bastante laborioso, para ello decidí utilizar una tableta para dibujo. En mi caso es la Wacom Intuious de tamaño S. Es de gran ayuda a la hora de realizar los dibujos ya que lo haces con el Pen de la tableta y es como si estuvieses dibujado en papel.



Figura 16 - Tableta Wacom Intuious. Elaboración propia. 14/07/2020

Ya acabada la parte del dibujo de la Rotoscopia, la exporté en video, para ello fui a Archivo > Exportar > Interpretar video. En la ventana que aparece descubrí dos opciones para guardar los videos, la normal, cómo podemos ver en la Figura 17, y la de guardarlo en video sin fondo, es decir, PNG, como en la Figura 18.

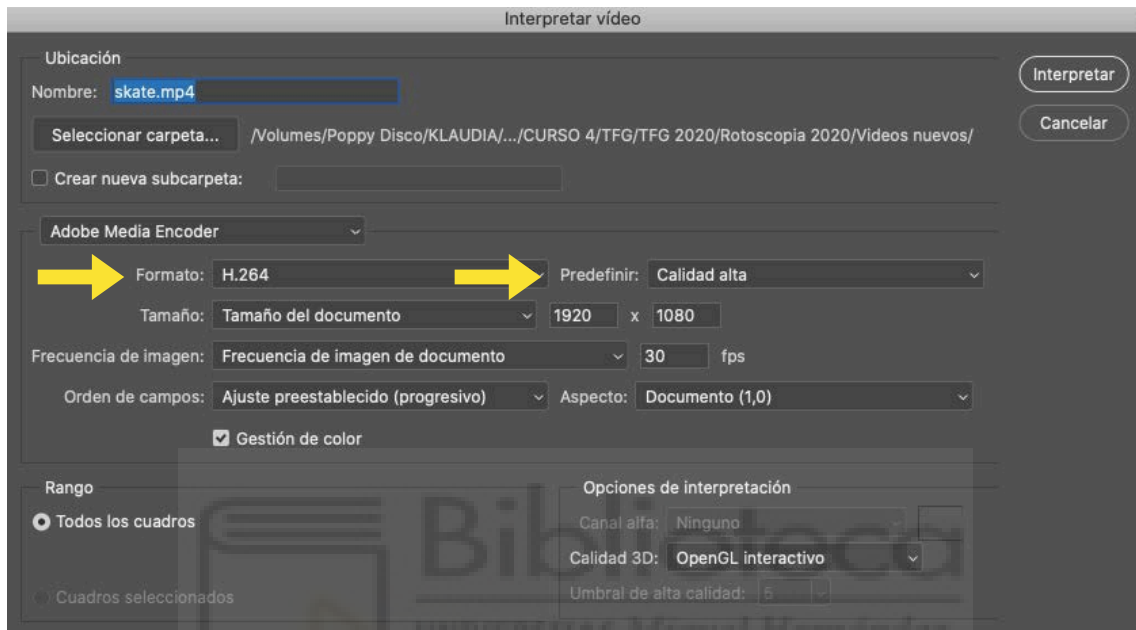


Figura 17 - Captura de pantalla de Photoshop. Elaboración propia. 08/07/2020

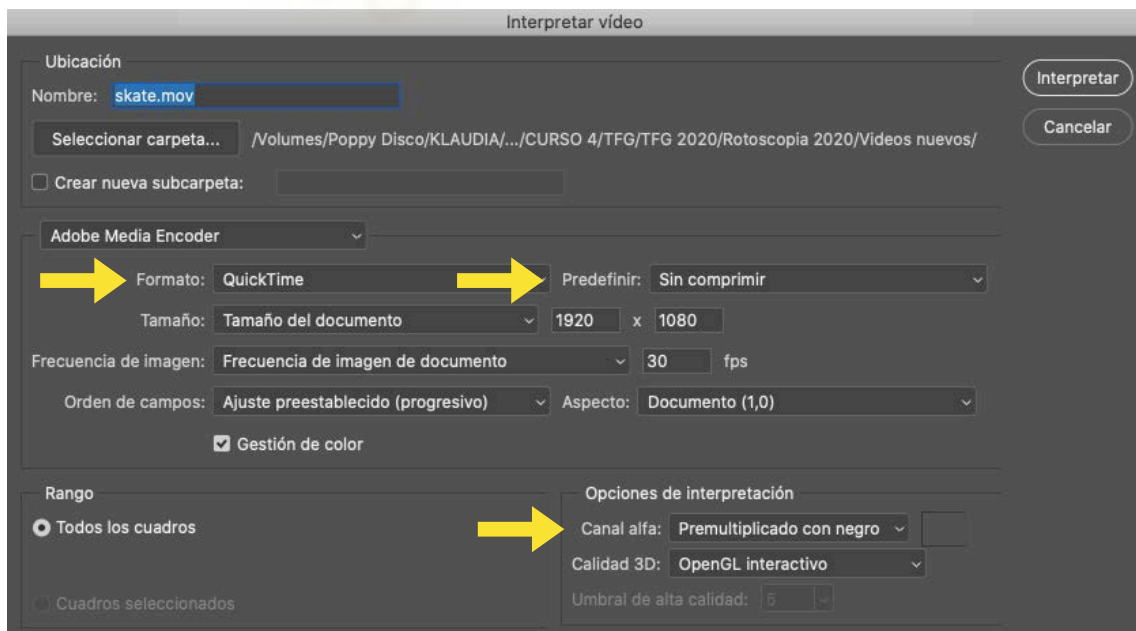


Figura 18 - Captura de pantalla Photoshop. Elaboración propia. 08/07/2020

Ya exportados los archivos de Rotoscopia, comencé a importarlos a Premiere. En mi caso, tuve que ralentizar la velocidad de cada video a 40 para que quede a la misma velocidad que el video original. Así pues, fui montando todas las animaciones tal y como lo había planteado en el Storyboard. Al haber acabado el proceso de montaje, comencé con la edición del video. Para ello utilicé la ventana de Edición de Premiere, el apartado de Color de Lumetri. Ahí pude cambiar el color, contraste, temperatura, saturación, etc., del video.

Por otro lado, en otro archivo de Premiere comencé a montar los créditos finales para el video. Dividí todas las fotografías en grupos e iba importando cada grupo al programa. Así, las secuencias se ordenaban de forma más sencilla y se podía montar de forma más fácil. Cuando tuve el video de Stop Motion matado, comencé a añadirle los créditos finales que previamente diseñé en Photoshop.

Finalmente, al acabar los créditos, exporté la secuencia y la importé en el archivo del proyecto. Cuando ya estaba todo el proyecto montado, lo exporté en formato H264.

#### 4.4. SEGUNDO PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

Para la realización del proyecto de TFG, vi la necesidad de cambios en el primer proyecto. Así, después de la búsqueda de la nueva canción, comencé con un nuevo montaje con los brutos grabados para el primer proyecto.

El montaje fue bastante sencillo ya que la estructura de la canción es bastante parecida a la del primer proyecto. Además, la Rotoscopia también fue cambiada y modificada. Al tener todos los archivos de Photoshop de la Rotoscopia, no tuve necesidad de volver a dividir los videos en fotogramas, si no utilicé los que ya tenía para modificarlos, y posteriormente añadirlos al video.



Los créditos en Stop Motion no fueron modificados a nivel de montaje, pero si a nivel estético. Para las letras del inicio del videoclip como las de los créditos, utilicé el programa Adobe After Effects. Para la creación de estas letras, investigué en la plataforma YouTube varios videos para saber hacer este tipo de efecto especial. Finalmente, utilicé el video “Lettering Animaciones After Effects Tutorial”<sup>7</sup> como guía para su creación.

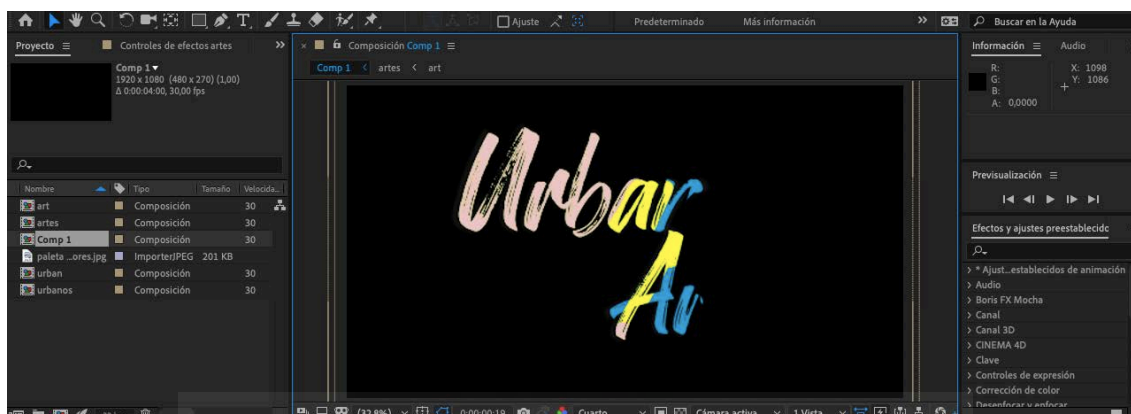


Figura 19 - Captura de pantalla de After Effects. Elaboración propia. 08/07/2020

<sup>7</sup> Video tutorial subido a YouTube por la cuenta de Nuvaproductions. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=W5jlxgN20xY&feature=youtu.be>



## 5. GRÁFICOS DE PRODUCCIÓN

### 5.1. CRONOGRAMA

Como se ha dicho anteriormente, en el proceso de una producción audiovisual es muy importante la organización de tiempos. Para ello, realicé un cronograma durante los meses que tenía para poder realizar el proyecto. Esto me sirvió para poder verlo todo con más claridad y tener un seguimiento del trabajo y tiempo invertido.

El proyecto fue realizado en dos fases, los primeros 4 meses, que son Febrero, Marzo, Abril y Mayo del 2019, en los cuales se realizó el primer proyecto. Cómo podemos ver en las Figura 20 y 21, el color azul nos indica la fase de preproducción. Se dedicaron unos 14 días para preparar y desarrollar el proyecto a nivel conceptual, además de preparar el material, tanto artístico como técnico.



Figura 20 - Calendario de Febrero. Elaboración propia. 11/07/2020



Figura 21 - Calendario de Marzo. Elaboración propia. 11/07/2020

A partir de la mitad del mes de Marzo, se dedicó un día para la grabación del video y otro para la grabación del Stop Motion. Además, empecé con la edición del video unos días después para tener el montaje terminado y poder comenzar con la Rotoscopia.

En total fueron 32 días dedicados a la postproducción, de los cuales 14 días fueron para el montaje y edición del video, y los créditos, y 18 días para la realización de la Rotoscopia. Como inconveniente temporal, como podemos ver en la Figura 22, en Abril tuve un viaje bastante largo en el cual se me hizo imposible seguir con el proyecto. De este modo, en cuanto volví, tuve que estar prácticamente el mes de Mayo, visto en la Figura 23, realizando solamente la Rotoscopia, hasta el día 29, que era la fecha de entrega del proyecto.



Figura 22 - Calendario de Abril. Elaboración propia. 11/07/2020



Figura 23 - Calendario de Mayo. Elaboración propia. 11/07/2020

Al año siguiente, este proyecto se retomó en Junio y Julio de 2020. En este caso, fue todo un proceso de preproducción y postproducción. La fase de preproducción comenzó a principios de mes ya que por motivos de copyright tuve que optar por otra canción y, aunque a poca escala, cambiar la idea de video. En la Figura 24, podemos ver que se dedicó 6 días para la preproducción de este proyecto.

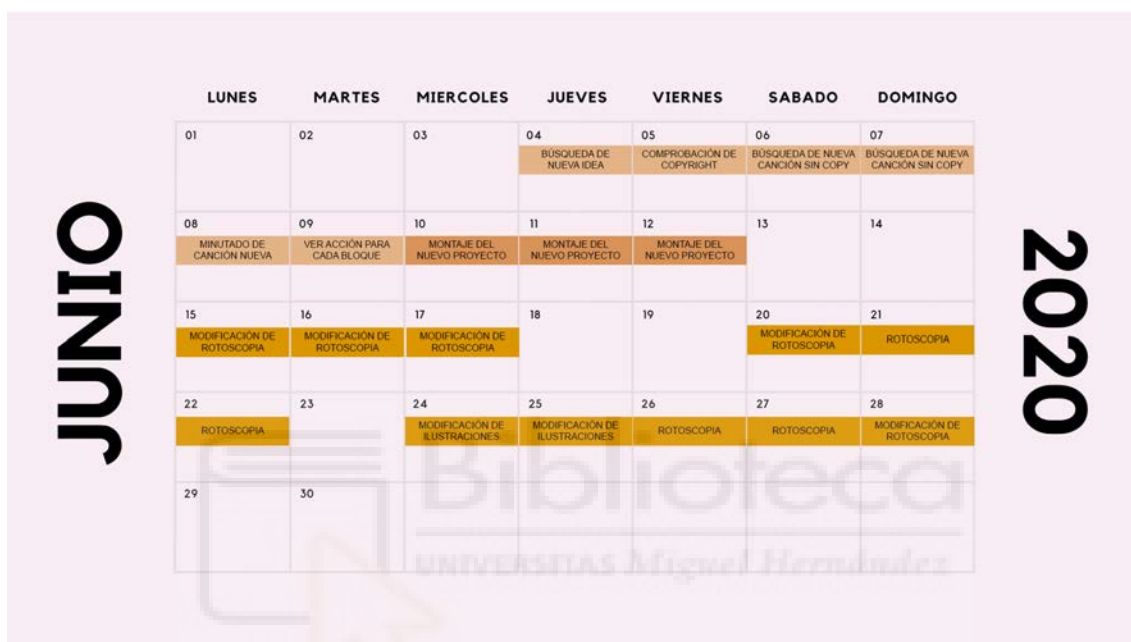


Figura 24 - Calendario de Junio. Elaboración propia. 11/07/2020

En cuanto se termino con esta fase, se comenzó con la postproducción. Se dedicaron 3 días para el nuevo montaje del video, y así poder con los cambios necesarios relacionados con la Rotoscopia.

Para la nueva parte de animación con Rotoscopia, se dedicaron las 2 últimas semanas de Junio, concretamente 11 días.

El mes de Julio, como vemos en la Figura 25, fueron 3 días para mejorar ciertos detalles y acabar con el video, para poder presentarlo el día 16 del mismo mes.

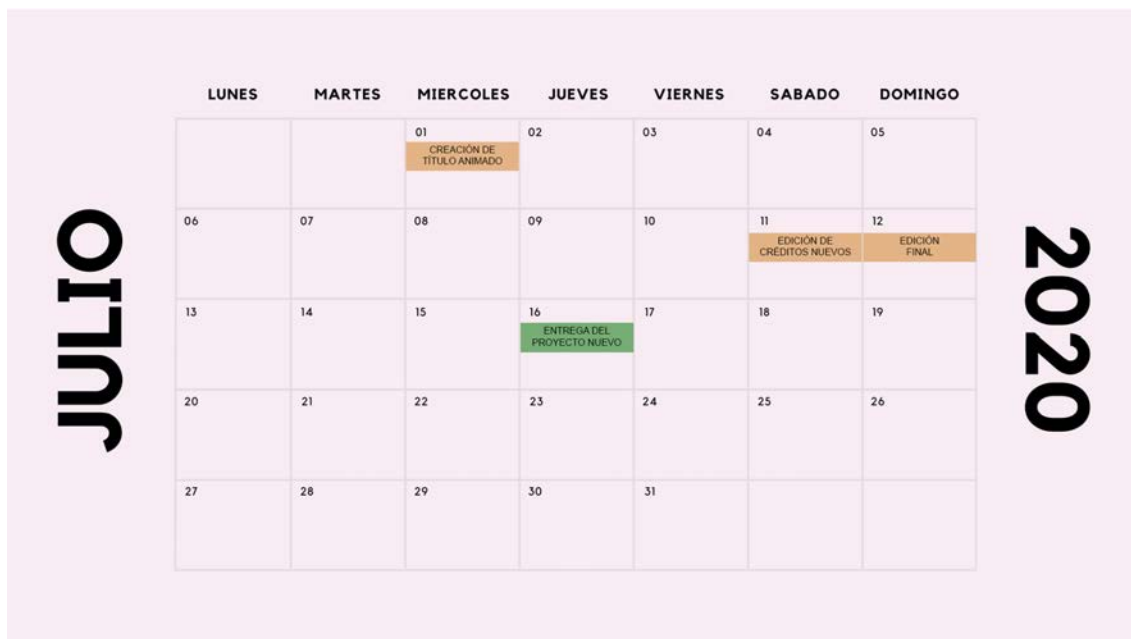


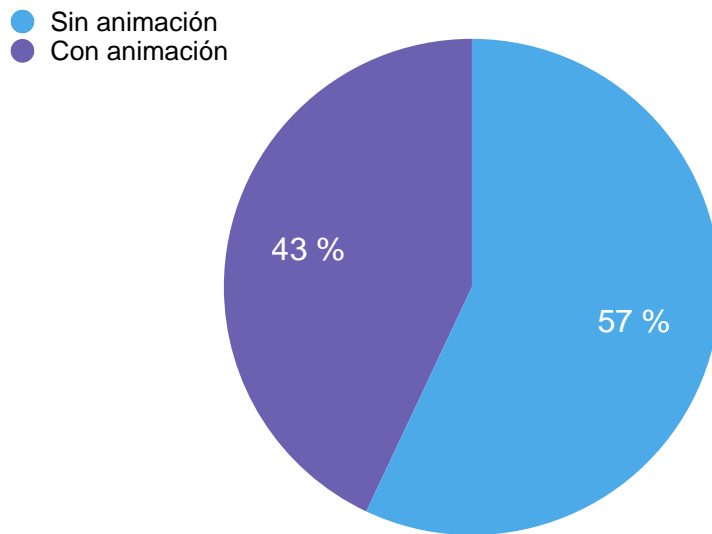
Figura 25 - Calendario de Julio. Elaboración propia. 11/07/2020

## 5.2. ANIMACIÓN

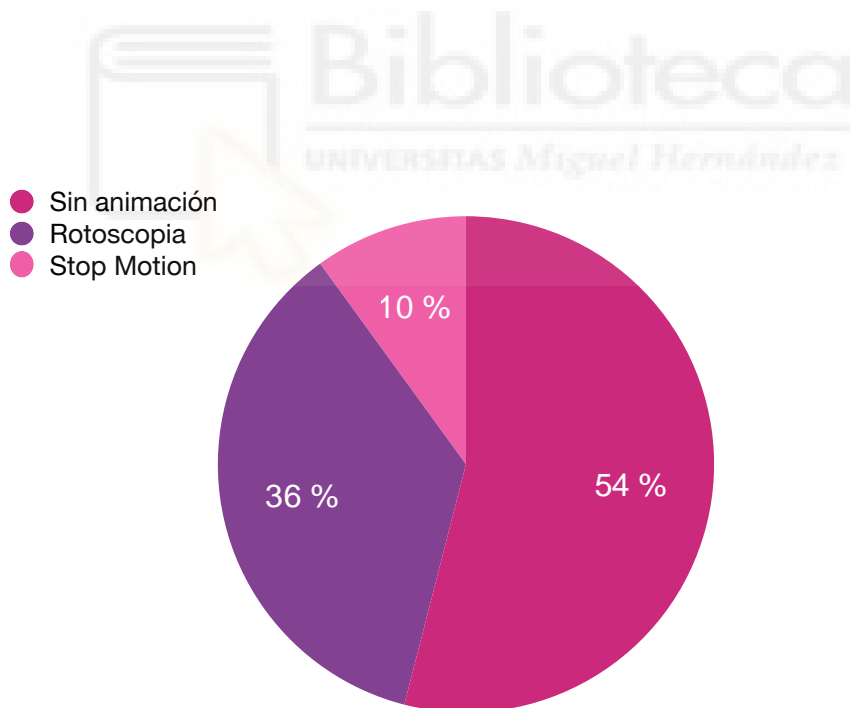
En cuanto a la parte animada del video, podemos ver que consta de gran variedad de animaciones. Estas representan unos 800 frases rotoscopiados y animados, que suman 1 minuto y 14 segundos del video. Ya que el video, sin contar los créditos, dura 2 minutos con 49, podemos decir que frente a la imagen real, el video consta de un 43% de animación por Rotoscopia. Visto en la Gráfica 1.

Además, frente al video entero, es decir, contando la segunda técnica de animación utilizada en el video que es el Stop Motion, podemos ver que dura 03:22. Esta parte de animación es la tercera parte del video, así pues, en este caso tendríamos que dividir los porcentajes en tres al video completo, donde los créditos duran 00:35.

De este modo, la parte animada por Rotoscopia sería un 36% y la parte animada por Stop Motion sería un 10%. Esto quiere decir que un 54% quedaría completamente sin ninguna animación, cómo podemos ver en la Gráfica 2.



Gráfica 1 - Tanto por ciento de Animación. Elaboración propia. 11/07/2020



Gráfica 2 - Tanto por ciento de Rotoscopia y Stop Motion. Elaboración propia. 12/07/2020

## 6. RESULTADOS

Como se ha mencionado anteriormente, este proyecto es la ampliación del proyecto realizado en la asignatura de Animación II del tercer curso del grado de Comunicación Audiovisual. Este dato es muy importante a la hora de ver el resultado final del proyecto ya que es una ampliación y mejora del primer proyecto.

Los dos proyectos son bastante parecidos ya que se han utilizado los mismos brutos, casi todas las animaciones y un mismo género musical. Pero, el cambio realizado en los detalles ha creado un videoclip de más calidad y de mejor estética que el primero.

A la hora de realizar el proyecto de Animación II, el trabajo fue muy duro y laborioso ya que decidí realizar, lo que sería un trabajo en grupo, yo sola. Pero, gracias a todo lo aprendido durante la carrera hasta el momento, supe cómo organizar mi tiempo para poder realizar todo lo esencial del proyecto.

El proceso de aprendizaje, maduración y conocimiento de diferentes estilos durante el año que separa los dos proyectos, me ha ayudado bastante a la mejora de calidad del segundo proyecto. Como se puede observar en la Figura 26, podemos ver el primer proyecto, y en la Figura 27, el segundo. Aquí vemos la diferencia de estilo, pero también de calidad de dibujo.

Como otro ejemplo claramente visto, la comparación de calidad de dibujo en las Figura 28 y Figura 29. Además, en esta comparación podemos observar el trabajo invertido en el primero y el invertido en el segundo. Esta claro, que el resultado es mucho más agradable de ver después de esta serie de mejoras y después de más trabajo invertido en ciertos detalles que en su momento no fui capaz de ver.



Figura 26 - Fotograma sacado de Elektroskate. Elaboración propia. 29/05/2019



Figura 27 - Fotograma sacado de Urban Art. Elaboración propia. 09/07/2020





Figura 28 - Fotograma sacado de Electroskate. 29/05/2019

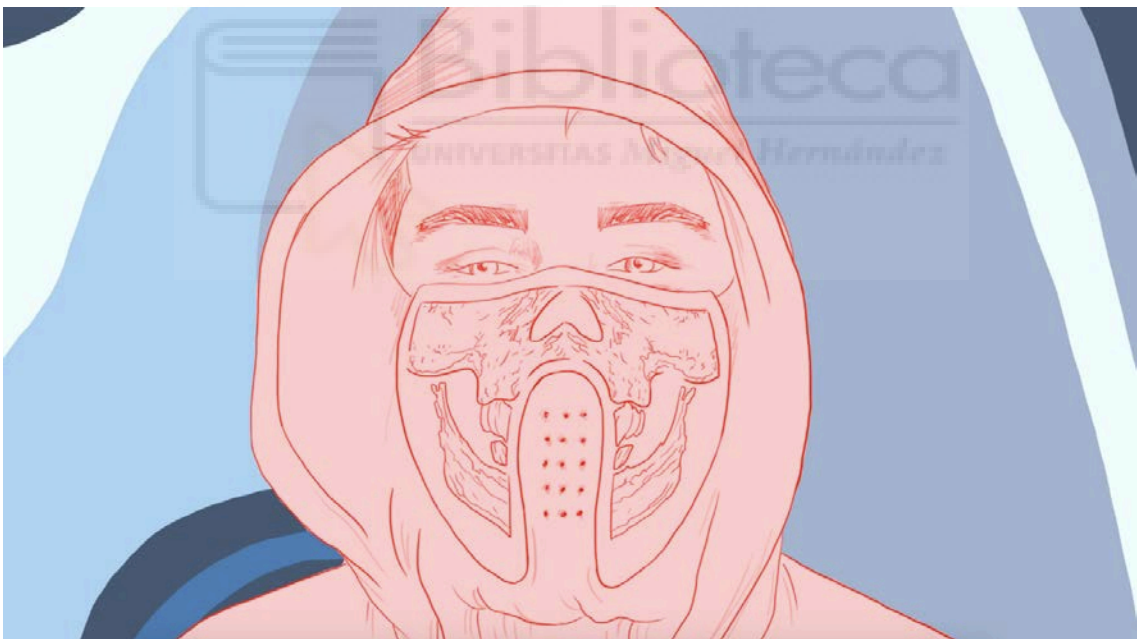


Figura 29 - Fotograma sacado de Urban Art. 09/07/2020

Así, el resultado final del nuevo proyecto demuestra el trabajo de meses de una persona que, gracias a todo lo aprendido durante la carrera, se pudo llevar a cabo y con calidad.

El videoclip realizado lo podemos encontrar en la plataforma YouTube con el siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=pG6KELEyY\\_s&list=PLxglkz0jzTNDpNV1pavnkc24Lh7QcPX9&index=6&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=pG6KELEyY_s&list=PLxglkz0jzTNDpNV1pavnkc24Lh7QcPX9&index=6&t=0s)

## **7. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN**

En este trabajo se ha presentado el proceso de producción de un videoclip que mezcla imagen real con animación por Rotoscopia realizado por una persona, con el fin de mostrar todas las fases y trabajo que conlleva eso y el aprendizaje del uso de esta técnica de animación.

El objetivo principal era poner en práctica todo lo aprendido en la carrera y así poder crear algo único que pudiese servir de ejemplo o inspiración para los demás.

Con la intención de crear un videoclip con una estética definida y bien desarrollada, me planteé una serie de objetivos a nivel organizativo para tener todas las ideas claras y así poder realizar el proyecto de forma clara. La creación de un minutado fue una idea que surgió de la nada mientras analizaba la canción. Me ayudó bastante para tener mejor visión de la canción y organizar su estructura. Posteriormente, la creación del Storyboard me ayudó a la hora de comprobar si las ideas que tenía en mente estaban bien planteadas, a nivel visual, y poder seguir adelante con la estética del videoclip.

A lo largo de la carrera fui realizando varios roles en una producción audiovisual en cada una de sus tres fases (preproducción, producción y postproducción), como pueden ser dirección, producción, cámara, sonido, montaje, etc., así pues, quise poner en práctica estos conocimientos y poder

trabajar en todo para perfeccionar mis habilidades. Además, de mostrar la importancia que tiene una buena organización para un proyecto tan complejo cuando no se realiza de forma grupal.

Así pues, a nivel de preproducción, conseguí manejar todos los requisitos necesarios para preparar tanto el videoclip como a los personajes, a nivel artístico y técnico, como el desarrollo de la idea, búsqueda de una estética única, búsqueda de localizaciones, preparación de los actores, búsqueda de material de grabación, etc. Además, a la hora de la producción, es decir, la grabación del videoclip, conseguí manejar los problemas que surgieron a la hora de la falta de memoria en los dispositivos de grabación teniéndolo en cuenta en la fase de preproducción. Igualmente, aún conociendo de forma cercana a los dos personajes principales, fue un trabajo costoso a nivel de dirección para guiarlos y explicarles su función.

Por último, la fase de postproducción fue la más compleja. Al grabar con cámaras de calidad, los brutos pesaban mucho y el programa Premiere iba ralentizado. Esto dificultaba el trabajo y su posterior visionado. En lo que son las animaciones por Rotoscopia, fue un trabajo laborioso pero con un efecto bastante bueno al añadirlo al video de imagen real.

Uno de los objetivos más destacados fue realizar unas animaciones por Rotoscopia adecuadas y que estén a la altura de la imagen real. Con mucho tiempo y dedicación, conseguí mejorar la técnica de Rotoscopia y mejorar el estilo visual del videoclip. Las animaciones se complementan con el entorno del video y cumplen con su estética.

Este proyecto es bastante ambicioso para una persona, y por este mismo motivo podemos verle varias imperfecciones. Aunque a nivel de organización estaba todo controlado, varias veces no podía realizarse alguna parte y se tenía que aplazar para otro momento y esto ralentizaba el proceso. Ya sea la aparición de otras prácticas de otras asignaturas que impedían estar al cien por

cien con el proyecto, la imposibilidad de los actores, en varias ocasiones, para quedar para el día de grabación, o la falta de tiempo para realizar más animaciones por Rotoscopia. Es decir, el tiempo era muy importante en este trabajo, y no siempre pude tener todas las fases al día.

Aún así, este proyecto tiene dos versiones, la primera original que se tuvo que modificar casi al completo ya que la canción contenía copyright, y la segunda, ya modificada, con una canción sin derechos de autor y con unas animaciones de más calidad. Esto quiere decir que la posibilidad de volver a hacer una tercera versión es bastante factible, ya que dedicándole más tiempo se podría sacar mucho más partido a lo ya realizado y así conseguir un proyecto más completo, estéticamente más bonito y de mucha más calidad. La primera opción de mejora sería añadirle muchas más animaciones por Rotoscopia o, incluso, crear un videoclip completo realizado por esta técnica.

En resumen, los resultados del proyecto actual son mucho mejores al antiguo y demuestra que con tiempo y dedicación se puede fortalecer cualquier proyecto, aun cuando aparecen varios obstáculos. He adquirido muchos más conocimientos en relación a la realización de una producción audiovisual, principalmente en los ámbitos de la preproducción y la postproducción, mis habilidades organizativas a la hora de desarrollar un proyecto han mejorado y la utilización de los programas de edición como lo son Premiere, Photoshop o After Effects han ayudado a mejorar y subir el nivel de uso, manejo y conocimiento sobre estos.

Finalmente, este proyecto también podría servir para darme a conocer como profesional en cualquier ámbito que he impartido a lo largo del proceso, ya sea como dirección en otro videoclip, en la animación por la técnica de Rotoscopia, animación por After Effects, operadora de cámara, montaje de video, etc. Además, podría servir como una opción para mostrar a otras empresas del sector audiovisual mi trabajo y dedicación.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Boro V.W. [Boro V.W]. (2018, Diciembre 25). Feliz navidad a todos @vampirewarriorscreworiginal [Fotografía]. Instagram. Recuperado de [https://www.instagram.com/boro\\_v.w/](https://www.instagram.com/boro_v.w/) [Última consulta: 14/07/2020]
- Gentl - Get to me (No Copyrighted Music). (s.f). RFM. *Royalty Free Music*. Recuperado de <https://www.rfmofficialpage.com/2019/03/gentl-get-to-me-no-copyright-music.html> [Última consulta: 06/06/2020]
- Getter. [OWSLA]. (2015, Septiembre 2). Getter - Head Splitter (Official Music Video) [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2YllipGI2ls> [Última consulta: 14/07/2020]
- Grados, A. (2011, Noviembre 13). Tecktonik: La nueva danza electrónica: 20 minutos. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/305280/0/Tecktonik/baile/discoteca/> [Última consulta: 14/07/2020]
- GuerreroJah. [GuerreroJah]. (2018, Marzo 7). Steve Aoki VS Shuffle [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sOWfFOOCMm0> [Última consulta: 14/07/2020]
- Hizaki Doujinshi [Hizaki Doujinshi]. (2015, Abril 8). Rotoscopia Chandelier - SIA FAD 6607 2015\_04\_07 [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=y3g0hbZcnQk> [Última consulta: 14/07/2020]
- Nuvaproductions. [Nuvaproductions]. (2019, Julio 22). Lettering Animaciones After Effects Tutorial [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=W5jlxgN20xY&feature=youtu.be> [Última consulta: 14/07/2020]
- Skatepark San Pedro del Pinatar. (s.f). GuideSkate. Recuperado de <https://www.guiadeskate.com/spot/239/skatepark-san-pedro-del-pinatar.html> [Última consulta: 14/07/2020]
- Stop Motion, ¿qué es?. (s.f). Stop Motion. Recuperado de <https://sites.google.com/site/conductastopmotion/home/tipos-de-animacion/stop-motion-que-es> [Última consulta: 07/07/2020]
- Strongstylez (2017, Junio 14). ¿Qué es el House?: Tips y datos curiosos para el DJ productor. Recuperado de <https://strongstylez.wordpress.com> [Última consulta: 14/07/2020]

Twitter: Anonymous pide borrar TikTok por este sorprendente motivo. (2020, Julio 14). OkDiario. Recuperado de <https://okdiario.com/tendencias/twitter-anonymous-pide-borrar-tiktok-este-sorprendente-motivo-5895909> [Última consulta: 14/07/2020)

¿Qué es el shuffle? El baile que arrasa en las redes. (s.f). Así se baila. Recuperado de <https://asisebaila.com/shuffle-baile-arrasa-las-redes/> [Última consulta: 14/07/2020)

¿Qué es la Rotoscopia? Descripción e historia. (s.f). Productora Audiovisual Motion Graphics. Recuperado de <https://okvideo.es/blog/que-es-la-rotoscopia-descripcion-e-historia> [Última consulta: 07/07/2020]

