

# Universidad Miguel Hernández

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

## Trabajo Fin de Grado

“Proceso de producción de *Swing Odyssey*. La evolución del Motion Graphics Design como técnica de Animación Digital”

Curso académico 2018/2019

Trabajo de tipología profesional

Realizado por Álvaro Quinto Abellán

Tutorizado por Damián Jordà Bou

**Resumen:**

En los últimos años, el Motion Graphics Design ha ido sufriendo un proceso de convergencia hacia una nueva forma de Animación Digital que va más allá del grafismo audiovisual per se, convirtiéndose en una técnica idónea para la realización de cortometrajes y videoclips de animación. El siguiente Trabajo de Fin de Grado, en primer lugar, expone esta convergencia de técnicas y lenguajes a través de la investigación teórica acompañada de ejemplos actuales y, en segundo lugar, pone en práctica esta nueva tendencia mostrando el proceso de producción de un cortometraje de Animación Motion Graphics titulado *Swing Odyssey*.

**Abstract:**

In recent years, Motion Graphics Design has been undergoing a process of convergence towards a new form of Digital Animation that goes beyond audiovisual graphics per se, becoming an ideal technique for making animated short films and video clips. The following Final Degree Project, first, exposes this convergence of techniques and languages through theoretical research accompanied by current examples and, secondly, puts into practice this new trend showing the production process of a short film of Animation Motion Graphics entitled *Swing Odyssey*.

**Resum:**

En els últims anys, el Motion Graphics Design ha anat patint un procés de convergència cap a una nova forma d'Animació Digital que va més enllà del grafisme audiovisual per se, convertint-se en una tècnica idònia per a la realització de curtmetratges i videoclips d'animació. El següent Treball de Fi de Grau, en primer lloc, exposa esta convergència de tècniques i llenguatges a través de la investigació teòrica acompanyada d'exemples actuals i, en segon lloc, posa en pràctica esta nova tendència mostrant el procés de producció d'un curtmetratge d'Animació Motion Graphics titulat *Swing Odyssey*.

**Palabras Clave:** Motion Graphics, Animación Digital, Diseño Gráfico, Videoclip, Cine Experimental, Videoarte.

**Keywords:** Motion Graphics, Digital Animation, Graphic Design, Videoclip, Experimental Film, Video Art.

**Paraules clau:** Motion Graphics, Animació Digital, Disseny Gràfic, Videoclip, Cine Experimental, Videoart.





### **Agradecimientos**

Agradezco todo el apoyo y cariño que he recibido por parte de mis familiares y amistades durante la realización de este proyecto, especialmente, a mi madre, María Ángeles, por ser el timón que me guía cuando la tormenta me lleva a la deriva y a mi tía Pepi por su interés y aportaciones constantes.

## ÍNDICE

<b>I- Introducción</b>	<b>7</b>
1- Objetivos del proyecto	7
2- Referencias	8
2.1- Animación Motion Graphics	8
2.1.1- Historia y desarrollo	9
2.1.2- Lenguaje y propiedades	11
2.2- Estética	11
2.2.1- Saul Bass y la Bauhaus	11
2.2.2- Flat Design	12
2.3- Música y narrativa	13
2.3.1- El videoclip	13
2.3.2- Videoarte	15
2.3.3- Video Experimental	16
<b>II- Realización del proyecto: Fases</b>	<b>17</b>
3- Origen del proyecto	17
4- Preproducción	18
4.1- Briefing o biblia del proyecto	18
4.2- Canción	19
4.2.1- Ficha técnica	20
4.3- Estructura	20
4.4- Guion literario	21
4.5- Dirección de arte	21
4.5.1- Estilo Visual	21
4.5.2- Documentación y visionado de referencias	22
4.5.2.1- Análisis estético	24
4.5.3- Mood boards	24
4.5.4- Paleta de colores	26
4.5.4.1- Narración y colores	27
4.5.5- Diseño de personajes	28
4.5.6- Diseño de escenarios	31
4.5.7- Diseño de props	38
4.5.8- Diseño sonoro	39
4.5.9- Dirección de fotografía	40
4.6- Storyboard	40
4.7- Preparativos de producción	40
4.8- Plan de trabajo y cronograma	41
5- Producción	42

5.1- Organización y workflow	42
5.2- Rig y animación de Ego	43
5.2.1- Rigging	43
5.2.2- Desglose de producción: Escenas del baile	43
5.2.3- Desglose producción: Ciclo de caminado	44
5.3- Composición y animación de las escenas	44
5.4- Montaje y sonorización	45
6- Postproducción	46
6.1- Fase de correcciones	46
6.2- Desglose de efectos	46
<b>III- Resultados del proyecto</b>	<b>47</b>
7- Valoración del proceso de producción	47
8- Valoración por objetivos	48
<b>IV- Conclusiones</b>	<b>51</b>
<b>V- Bibliografía</b>	<b>52</b>
<b>VI- Índices, gráficos y figuras</b>	<b>54</b>
<b>Anexo I: Guion literario</b>	<b>55</b>
<b>Anexo II: Storyboard</b>	<b>57</b>



## **I- Introducción**

Este Trabajo de Fin de Grado supone la culminación de todo lo aprendido a lo largo de estos cuatro años de Comunicación Audiovisual: investigación, narrativa, guion, diseño, teoría del color, animación, montaje, etc. No obstante, estos conocimientos enfocados en la práctica no son los únicos, ya que hemos tenido la oportunidad de conocer y escuchar a grandes profesionales de la industria que a través de su testimonio nos han inspirado a que hagamos lo que nos gusta, pues si algo hemos aprendido en esta etapa, es que el verdadero profesional es aquel que se esfuerza en cultivar las aptitudes y aprender.

Fue por esta lección que decidimos perder el miedo y lanzarnos a hacer lo que nos gusta, que, particularmente, es el diseño de Motion Graphics y aprovechar la oportunidad que nos brindaba la realización de un Trabajo de Final de Grado para hacer un proyecto en el que volcar nuestros conocimientos, ilusión y talento. Por ello, dada nuestra vocación profesional, el siguiente proyecto tratará de llevar a cabo la producción de un cortometraje de Animación Motion Graphics.

### **1- Objetivos del proyecto**

Como hemos adelantado en el párrafo anterior, el objetivo principal es llevar a cabo con éxito la producción de un cortometraje de animación en dos dimensiones (2D) utilizando el lenguaje del Motion Graphics. Para alcanzar dicha meta, se deben superar diversos objetivos específicos:

- Poner a prueba la capacidad de interpretar un briefing y manejar la información.
- Programar un cronograma y cumplir las fechas de entrega.
- Escribir un guion y llevar a cabo el resto de la preproducción necesaria.
- Diseñar una dirección de arte y estética coherente y aplicarla debidamente.
- Comunicar correctamente el mensaje mediante el lenguaje audiovisual.
- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre los principios de la animación, la interpolación de fotogramas claves y el manejo de las curvas de velocidad.
- Crear un producto audiovisual atractivo, funcional.

- Que el producto audiovisual cuente con las exigencias mínimas de competencia del mercado.
- Ejercitar la capacidad de trabajo autónomo en base a la adquisición de experiencia.
- Demostrar profesionalidad, compromiso y pasión por el trabajo.
- Por otro lado, tenemos el deber de investigar sobre la materia contrastando las fuentes y velando por la veracidad.

## 2- Referencias

Antes de comenzar la preproducción, ya estaba tomada la decisión de que el proyecto iba a consistir en la producción de una animación en 2D porque es la técnica que mejor conocemos para realizar un proyecto como el que teníamos en mente. Una vez escrito el guion, tras todo un proceso de documentación y visionado audiovisual y gráfico, se decidió que se iba a utilizar el lenguaje de los Motion Graphics, la estética Flat Design y las técnicas narrativas del Videoclip y el Videoarte. A continuación, desarrollaremos estos temas para sentar las bases que contextualizan nuestro proyecto.

### 2.1- Animación Motion Graphics

Debido al actual avance tecnológico de los ordenadores y de los softwares, vivimos en la era de la Revolución Digital. *«La digitalización de la información implica que diferentes tipos de información (sonido, imagen, matemáticas, texto, etc.) han convergido en un tipo de información binaria que puede ser interpretada, almacenada y manipulada por los computadores»* (Ayala, 2012:1). La convergencia digital es uno de los rasgos más importantes de nuestros tiempos y su principal virtud es que todos los campos del saber humano son almacenados en un mismo lugar y con un mismo lenguaje (el binario) que facilita la combinación entre ellos.

Esta convergencia provoca *«una integración efectiva de imagen, sonido y texto, posibilitando una nueva aproximación al mito del arte total. Lo multimedia, en*

*efecto, está dando lugar a nuevas formas de arte (...) que combinan todos esos elementos, música, plástica, literatura, cine» (Galicia, 2000).*

De esta forma -en lo referente al ámbito de los Motion Graphics-, Internet y la Convergencia Digital han hecho que casos concretos como After Effects para 2D y Cinema 4D para 3D, permitan hacer cualquier tipo de proyecto de Motion Graphics de forma rápida y fácil si lo comparamos con las primeras computadoras analógicas. Todas las facilidades que ofrecen estos softwares han permitido que se perfeccione la técnica hasta el punto de que, a niveles prácticos, el único límite de los diseñadores es su imaginación y habilidad.

### 2.1.1- Historia y desarrollo

El término Motion Graphics (“Grafismo Audiovisual” en español) se compone de las palabras “Motion”, movimiento y “Graphics”, gráficos. El propio término da una primera definición bastante acertada, pues, esencialmente, se trata de gráficos que poseen movimiento.

Este término fue acuñado por John Whitney cuando fundó en 1960 *Motion Graphics Inc.*, la primera empresa de grafismo audiovisual. Whitney adquirió una de las primeras computadoras con gráficos visuales animados y comenzó a explorar sus usos artísticos experimentales. No tardó en unirse su hermano James y en 1957 nos brindan obras como *Yantra*.

Un año después, en 1958, Whitney entabla amistad con el diseñador gráfico Saul Bass y colaboran para realizar la secuencia de títulos de crédito de la película *Vértigo*, de Alfred Hitchcock. El impacto visual que generó esta secuencia supusieron el descubrimiento de los Motion Graphics para el público general. Dicho impacto se mantiene décadas después y sigue provocando las mismas emociones desde el primer día.

Saul Bass es toda una entidad en el mundo de los Motion Graphics, pues el camino que inició con su trabajo sigue vigente en la actualidad, está ampliamente estudiado y forma parte del imaginario colectivo y de la historia. La estética de Bass reduce los elementos que componen las escenas a formas básicas, figuras angulosas y rectas, empleando colores vivos e impactantes y todo ello se

complementa con el uso de las tipografías de palo seco. Todos estos rasgos son una traslación del estilo moderno y racionalista que desarrolló la Bauhaus a la industria audiovisual.

Bass creó escuela por su ingenio e imaginación a pesar de las limitaciones técnicas de la época. Prueba de ello son los títulos crédito de la película *Atrápame si puedes* (Spielberg, 2002), realizados por Oliver Kuntzel y Florence Deygas, o la cabecera de la primera temporada de la serie *Feud: Bette and Joan* (Murphy, 2017), creados por Kyle Cooper. Ambos ejemplos son claros homenajes a la estética de Bass, pero con un mayor despliegue de medios gracias al avance tecnológico.

La estética de los títulos de crédito no sería la misma después de Saul Bass, pues consagró a los Motion Graphics como un lenguaje en sí mismo. No obstante, durante las siguientes décadas, los títulos de crédito no tuvieron especial protagonismo en el panorama audiovisual y dejaron de sorprender al público con grandes aportaciones artísticas hasta que, en 1995, Kyle Cooper realizó la secuencia de títulos de crédito de la serie *Se7en* (David Fincher, 1995). El impacto iconográfico que generó fue similar al que pudiera tener Saul Bass en 1958.

Los títulos de crédito artísticos con Motion Graphics sufrieron un renacimiento y actualmente están viviendo de nuevo una “época dorada”. Un ejemplo son las aclamadas cabeceras de la serie *Juego de Tronos* (Benioff y Weiss, 2011), creadas por Angus Wall, que se han convertido en todo un icono cultural.

Debido a la convergencia digital y al factor tecnológico, los Motion Graphics han expandido su área de actuación al campo de la publicidad audiovisual generalista. Podemos apreciar esto en los anuncios que vemos a diario en nuestros smartphones, tablets, televisores o cualquier otro medio audiovisual. Desde 1992, año en que la empresa Adobe lanzó el software After Effects, ha ido aumentando exponencialmente la cantidad de diseñadores gráficos que, complementando su educación con conocimientos de animación y cine, se han pasado al mundo de los Motion Graphics.

Las principales influencias en este proyecto por parte de estos nuevos modelos de estudios y freelance de Motion Graphics son: Moncho Massé, Jake Bartlett, Jacob Richardson, Nicholas Gandry, Sam Burton, Zenzuke y Albert Oriol, entre otros.

### 2.1.2- Lenguaje y propiedades

Concepción Alonso, en su artículo *Qué es Motion Graphics* (Alonso, 2016), nos expone que dicho lenguaje está basado esencialmente en el movimiento y que cuenta con las siguientes propiedades:

En primer lugar, el desplazamiento de los gráficos por la pantalla es el recurso más primario, pero al mismo tiempo es de los más importantes, pues dependiendo de la velocidad de los movimientos se creará el ritmo visual. Por otro lado, el tamaño o escala de los gráficos determinará cosas tan esenciales como el espacio. Por último, está la representación de las formas, pues cada forma, figura, tipografía, posee unos atributos de color, tono, brillo, textura, etc que en conjunto, transmiten un valor.

### 2.2- Estética

La Dirección de Arte y Estética de *Swing Odyssey* posee dos características capitales: En primer lugar, se basa en la esquematización de los objetos a sus figuras y formas básicas. En segundo lugar, utiliza colores planos y vibrantes. La decisión estética de que el aspecto visual de la animación sea de representaciones planas es una influencia directa de, por un lado, la influencia de Saul Bass y, por otro, el estilo Flat Design

#### 2.2.1- Saul Bass y la Bauhaus

Saul Bass y su legado son de las influencias más importantes en la realización de este proyecto, pues es a partir del descubrimiento de sus trabajos que nos surge la idea de emplear el lenguaje de los Motion Graphics para contar una historia de animación. Debemos mencionar los títulos de crédito que hizo para Hitchcock, en concreto de los filmes: *Vértigo* y de *Anatomía de un asesino*. Por otro lado, los títulos de crédito de *Atrápame si puedes* y *Feud: Bette and Joan*, creados

por Oliver Kuntzel y Florence Deygas y Kyle Cooper, respectivamente, junto a Saul Bass, han aportado muchos recursos creativos a nuestro proyecto.

Entre 1944 y 1945, Saul Bass recibió clases Gyorgy Kepes y este hecho, sumado al impacto que le provocó leer su libro titulado *Language of Vision* (Kepes, 1944), convirtió a Kepes en todo un referente e inspiración para Saul Bass y su principal fuente de crecimiento artístico.

En adición a lo anterior: «*Kepes procedía de la escuela alemana Bauhaus (...). Esta escuela defendía una estética racionalista donde la forma de los objetos debía estar determinada por su función. Así mismo la Bauhaus había estado estrechamente vinculada a diferentes movimientos de vanguardia como el Expresionismo, el Dadaísmo, De Stijl y el Constructivismo ruso, tomando elementos como el uso de colores planos y básicos, ángulos rectos y letras de palo seco, que tendrán su eco en los trabajos de Saul Bass*» (Blancas, 2016; p. 121).

Este extracto es muy revelador porque nos ayuda a comprender, por un lado, el origen de la estética de Bass y, por otro, de forma paralela, las bases del Flat Design.

### 2.2.2- Flat Design

Flat Design es el término que recibe la corriente estética que predomina desde 2010 en el mundo del Diseño Gráfico, Web y de Interfaz de Usuario. Su principal rasgo consiste en aplicar los principios que hemos visto de mano de la Bauhaus, los cuales, no dejan de ser una herencia de los Movimientos de Vanguardia y del Minimalismo. La estética de Saul Bass no se puede considerar Flat Design per se debido al factor cronológico<sup>1</sup>, pero es evidente que el enfoque de ambas parte del mismo origen y llega al mismo destino.

Por otro lado, cabe mencionar que el ejercicio intelectual que precisa el Flat Design favorece las creaciones pertenecientes al Arte Abstracto, en el sentido de que facilita los juegos con las formas, creaciones morphing, poesías visuales, etc, por lo que no es de extrañar que si hacemos una búsqueda de las tendencias de

---

<sup>1</sup> Ubicamos el inicio del Flat Design en 2006 con el lanzamiento del Microsoft Zune y su asentamiento universal a partir de 2010 con el lanzamiento del Windows Phone 7. (Bielsa, 2015).

Motion Graphics en el presente 2019, encontremos piezas de animación que cumplen las premisas que acabamos de plantear porque siguen la estética Flat Design<sup>2</sup> y que, inevitablemente, tienen el influjo y el background cultural de la Bauhaus, de Saul Bass y de los Movimientos de Vanguardia.

Las principales influencias Flat Design en *Swing Odyssey* se componen de diversos profesionales del Diseño Gráfico y la Ilustración que siguen esta corriente. Cabe mencionar a: Icographica, Dom Designs, Justin Maller, WAAW Studio, Hay Arps y Marvin Te.

### 2.3- Música y narrativa

Por último, pero no menos importante, vamos a tratar las influencias que se relacionan con la narrativa y sintaxis visual.

*Swing Odyssey*, posee una historia con trama argumental, por lo que puede clasificarse como cortometraje. No obstante, utiliza el lenguaje de los Videoclips y de los Motion Graphics para contarla. Es por este motivo que la música es el recurso fundamental del proyecto, pues es la columna vertebral desde el punto de vista narrativo, ya que los movimientos internos y externos coinciden intencionadamente al ritmo de la música complementándose mutuamente.

Las líneas estéticas del proyecto se obtuvieron a partir del análisis de las características de la canción seleccionada. Este planteamiento proviene del mundo del Videoclip.

#### 2.3.1- El videoclip

El Videoclip es un género que nace de la Publicidad Audiovisual y es definido por parte de los académicos de la materia como: «*Un cortometraje basado en el desarrollo de una composición musical previa que fundamenta el despliegue de un conjunto de imágenes, las cuales, unidas a la música, dan lugar a un nuevo discurso*

---

<sup>2</sup> No es un dogma estricto, hay un gran margen de libertad creativa. Cada diseñador puede tomar las características que estime oportunas.

*estético*» (Illescas, 2015). Se trata pues de un género audiovisual que sirve para promocionar productos musicales.

El origen del Videoclip se ubica a finales de los años 50 y, de forma paralela en el tiempo aunque inconexa, surge al mismo tiempo que los primeros Motion Graphics de los hermanos Whitney. Se considera a *Jailhouse Rock*<sup>3</sup> (Thorpe R; 1957), como la primera película musical de la historia<sup>4</sup> y, por tanto, el primer prototipo de Videoclip. Paulatinamente comenzaron a aparecer en la televisión británica y estadounidense de los años 60 programas musicales como *Oh, Boy* o *Ed Sullivan Show*.

Paralelamente, en 1965 sale al mercado la SONY Portapak, la primera cámara de vídeo de uso doméstico. Durante los siguientes años, se desarrollaría el formato de vídeo como contrapunto a la televisión y el cine, lo que permitió que dejaran de ser estas las únicas voces del paradigma comunicativo.

Esta liberación que aporta la cámara se vio reforzada por el contexto histórico, el cual, está marcado por las Revoluciones Sociales que exigían mayores derechos y libertades civiles. Surgieron por tanto movimientos de carácter político y social denominados como “contraculturas” y sus dos vertientes más importantes son el movimiento Hippie (EEUU) y el Punk (Europa). Estos movimientos sientan algunas de las bases que predominan en la actualidad: multiculturalismo, ecologismo, consumismo, digitalización, etc.

Todos los factores mencionados condujeron a que, a principios de los años 80, se popularizara el consumo de videoclips musicales.

En 1979 en EEUU, John Lack y Michael Nesmith, emprendieron la creación de un canal temático musical, de modo que ya en 1981, la Music Television (MTV) inició sus transmisiones con *Video Killed Radio Star* (The Buggles, 1980). La MTV estableció el video musical tal y como lo conocemos en la actualidad y su importancia reside en su carácter de convergencia, ya que hibridó la Cultura Pop, el Videoarte, la Animación, los Motion Graphics dentro de un formato comercial.

---

<sup>3</sup> Película musical protagonizada por su intérprete, Elvis Presley.

<sup>4</sup> Se considera el pionero por ser el primero en estar supeditado a una intención publicitaria. En el próximo apartado veremos los verdaderos orígenes.

En nuestro proyecto, hay dos videoclips de Motion Graphics claramente influyentes. El primero es el Lyric-Video de la canción *Natural* (Imagine Dragons, 2018) y el segundo es el Videoclip de Animación Motion Graphics de la canción *That Man* (Caro Emerald, 2010). Sendos Videoclips hacen poesías visuales, transformaciones con los elementos del espacio y poseen una estética claramente influida por Saul Bass.

### 2.3.2- Videoarte

A principios de los años 60, la atmósfera de revolución provocó cambios en el panorama artístico, pues nacen movimientos artísticos como el Pop Art y el Underground y toman fuerza tendencias como la abstracción y la transgresión. Surge una nueva expresión artística denominada Performance que consiste en que la obra de arte es la acción que el artista ejecuta. Posee una intención de ser herramienta de expresión artística y de denuncia.

Esta época coincide con la irrupción del formato de vídeo doméstico en el panorama audiovisual, lo que provocó que los performancers pudieran registrar sus actuaciones permitiendo inmortalizarlas y darles mayor difusión en canales alternativos a la televisión y el cine. De esta unión nace el Videoarte actual.

El Videoarte es un movimiento artístico basado en el registro de imágenes y sonidos en movimiento y una de sus vertientes más conocidas es el Fluxus<sup>5</sup>. Los primeros videoartistas en contar con su propia cámara fueron June Paik y Wolf Vostell en el mismo año, 1965. No obstante, se considera que el verdadero pionero del Videoarte fue Salvador Dalí cuando, 5 años antes, estrenó un filme titulado *Caos y Creación* (Dalí, 1960). Conforme evoluciona la tecnología con el paso de los años, los videoartistas van incorporando a sus obras varios recursos como la infografía, los gráficos animados, los mashups de video, entre otros. Todo ello acerca al Videoarte al mundo del Motion Graphics.

En la actualidad son dos géneros que están íntimamente ligados dado que, hacer gráficos animados, se puede considerar una forma de arte en formato vídeo.

---

<sup>5</sup> El Fluxus hace Videoarte por motivos sociológicos además de artísticos.

### 2.3.3- Video Experimental

Aún falta por abordar la última pieza de este gran puzzle de referencias e influencias: El Vídeo Experimental, el padre de los productos audiovisuales alternativos.

Se considera Video Experimental a las obras audiovisuales que exploran técnicas y contenidos distintos de los convencionales o los que se definen como tal.

Durante los años 20, la industria cinematográfica se asentó y la producción filmica fue definida y regulada. Como sucede en cualquier actividad, surgieron ideas alternativas contrapuestas a las normas de la industria. Unos pintaron sobre el celuloide grabado, como es el caso de *Opus I* (Ruttman, 1921), *Rhythmus 21* (Ritcher, 1921), u *Optical Poem* (Fischinger, 1938).

Un rasgo característico que une esta primera fase de experimentación filmica con el resto de temáticas audiovisuales que hemos visto es, precisamente, el empleo de la música para establecer el ritmo visual. Bajo una perspectiva crítica, todas estas obras son una forma primitiva de Motion Graphics o, por lo menos, son la “semilla” de la idea, pues, independientemente de los medios de producción, estas piezas de vídeo son, al uso, gráficos en movimiento que emplean música y que estructuran su narrativa en función de esta.

Los vídeos experimentales presentan amplias interconexiones con todo lo visto hasta ahora (Videoarte, Videoclip, Motion Graphics) y, cronológicamente, son los primeros referentes iconográficos de los futuros productos audiovisuales alternativos. Este hecho los convierten en una pieza imprescindible para comprender de forma plena este marco teórico de influencias referentes a nuestro proyecto, el cual, refleja escenas representativas del experimental.

## II- Realización del proyecto: Fases

Expuesto el marco teórico que sienta las bases del proyecto, nos disponemos a desglosar y analizar el proceso de producción de *Swing Odyssey* desde su preproducción hasta la postproducción con la intención de, posteriormente, valorarla en función de los objetivos establecidos y extraer las conclusiones finales.

### 3- Origen del proyecto

En primer lugar, nos planteamos la incógnita “¿Qué vamos a hacer?”. Como hemos comentado en la introducción, el proyecto estaba predestinado a ser un cortometraje de animación 2D, por lo que empezamos a concretar la idea sobre qué hacerlo. La elección de una idea es el paso previo a cualquier proyecto. El origen de las ideas es impredecible y, por lo tanto, cada proyecto tiene su propio nacimiento. Una prueba de esto último es nuestro caso en particular, pues a diferencia de la mayoría de proyectos similares, el nuestro parte de una canción.

Durante la búsqueda de ideas, escuchamos una canción que debido a su ritmo y estilo, nos inspira movimiento y nos sugiere -de forma difusa e inconcreta- desde un primer momento “animación”.

La pieza musical en cuestión es *It don't mean a thing*<sup>6</sup> (ProleteR, 2013). En este punto, tenemos una ligera idea de lo que queremos hacer, pero necesitamos delimitar el concepto. Para ello, hacemos varias sesiones de brainstorming como el que podemos ver en la Figura 1.

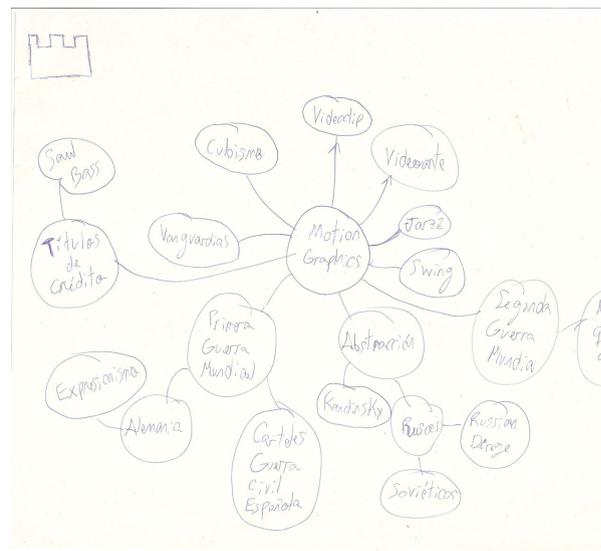


Fig. 1. Brainstorming. Elaboración propia.

<sup>6</sup> Es una remezcla o remix. La canción original es de Duke Ellington (1932).

La técnica de generación de ideas funciona y obtenemos tres ítems o temas que, de cara a nuestra producción, relacionan la canción con la técnica de animación. Estos temas son: Swing, Art Decó y Arte Abstracto.

La idea, por tanto, consiste en hacer un cortometraje de Animación Motion Graphics que utilice la canción *It don't mean a thing* y que, a nivel visual, represente o relacione el Swing, el Art Decó y el Arte Abstracto. Partiendo de esta idea, iniciamos la fase de Preproducción.

#### 4- Preproducción

La preproducción es a un proyecto lo que los cimientos a una casa: a mayor organización y solidez estructural, mayor estabilidad y consistencia. Es importante planificarlo todo con tiempo pensando en los imprevistos y problemas que puedan surgir. Se parte de la idea y se llega hasta el establecimiento de las fechas de entrega.

##### 4.1- Briefing o biblia del proyecto

- Título: *Swing Odyssey*<sup>7</sup>.
- Género: Animación, Musical, Fantástico.
- Sinopsis: La historia trata sobre una persona que quiere ser bailarín profesional y que, en la búsqueda de este objetivo, se ve envuelto en una aventura que desemboca en el cumplimiento de su meta.
- Espacio y tiempo: Sucede en una gran ciudad ficticia que combina ciudades reales como Nueva York con otras ficticias como Gotham City o Metropolis. Tiene lugar en algún momento de los años 30, la época del Jazz-Swing y del Art Decó.
- Descripción de la acción: El protagonista está bailando en la calle cuando se le aparece una luz flotante y empieza a perseguirla. Esta persecución representa el camino que se emprende por perseguir las metas en la vida. Entra en un mundo de abstracción que representa visualmente el duro

---

<sup>7</sup> *Odisea Swing* en español.

camino. Su cuerpo se deforma en figuras, aparece y desaparece, y el espectador ve transiciones y movimientos expresivos que tienen intención de impresionar. El personaje consigue salir de ese mundo abstracto y llega a un escenario. Actúa y obtiene por fin éxito y reconocimiento por parte del público. Este éxito se representa de forma que el cuerpo del protagonista se convierte en una abstracción flotante que fluye y que va haciendo desaparecer el espacio “real” hasta que toda la pantalla queda indefinida, al mismo tiempo que la canción termina.

- Lista de personajes:
  - Ego (protagonista): Carece de sexo, edad, y nacionalidad. Es totalmente neutro para que el espectador pueda verse reflejado más fácilmente en las acciones que le suceden en la trama. Su nombre significa “Yo” en latín.
  - La Llama: Es una alegoría que personifica los sueños y ambiciones que perseguimos. El espíritu ardiente del que tiene sed de conocimiento.
- Qué enseña la historia<sup>8</sup>: Una lectura o moraleja que se puede obtener es que por muy duro que sea el camino, por muy absurdo y sin sentido que parezca, nunca debes rendirte.
- Narración visual:
  - El espacio y los fondos serán planos y bidimensionales pero con sensación de tridimensionalidad por la superposición de varios planos .
  - El seguimiento de la cámara y lectura visual será de derecha a izquierda.

#### 4.2- Canción

Para la realización de este proyecto, hemos elegido una remezcla o remix actual de la canción original. Se trata de una canción del género Electro-Swing

---

<sup>8</sup> «Alcanza la meta, el proceso valió la pena, la fuerza nace de dentro y con perseverancia, no hay que buscarla afuera» (Asensio, 2019; Fuente primaria).

porque se basa en una canción Big Band del movimiento Jazz-Swing de los años 30, pero incluyendo una base electrónica. La elección se debe a que vimos que esta versión ofrece más posibilidades expresivas para los Motion Graphics desde el punto de vista rítmico. Hemos recortado la duración de la canción original para obtener un producto más asequible.

#### 4.2.1- Ficha técnica

Título: It don't mean a thing

Artista: ProleteR

Álbum: Feeding the Lions

Fecha de lanzamiento: 2013

Género: Hip-hop/Rap (Electro-Swing)

Duración original: 03:38

Duración recortada: 02:23

#### 4.3- Estructura

Nos basamos en algunas partes de la canción para pensar la historia, por lo que decidimos llevar esa premisa hasta el final y dejar que fuera la canción la que estructurara la historia, dando como resultado la siguiente estructura:

Nº Sec	Parte	Minutaje	Acción
Sec. 1	Introducción	00:00 – 00:17	Recorrido por la ciudad
Sec. 2	Saxofón	00:17 – 00:36	Llegamos al callejón donde está EGO
Sec. 3	Estribillo	00:36 – 00:44	Ciclo de Baile
Sec. 4	Estribillo (bis)	00:44 – 00:55	Ciclo de Baile
Sec. 5	Pausa breve	00:55 – 01:02	Aparece una luz azul y el protagonista se extraña y empieza a perseguirla.

Sec. 6	Remix del estribillo	01:02 – 01:22	Persecución. La ciudad se va transformando en un mundo abstracto.
Sec. 7	Baluceo	01:22 – 01:30	Vemos una odisea de figuras abstractas que atrapan a Ego.
Sec. 8	Estribillo	01:30 – 01:40	El protagonista cae en medio de un escenario.
Sec. 9	Estribillo (bis)	01:40 – 01:52	Ciclo de Baile.
Sec. 10	Conclusión	01:52 – 02:10	Travelling que se aleja del escenario
Sec. 11	Cierre	02:10 – 02:20	La cámara vuelve hacia Ego y termina con una reverencia.

Cuadro 1. Estructura del cortometraje. Fuente: Elaboración propia

#### 4.4- Guion literario

Véase: *Anexo I*

#### 4.5- Dirección de arte

La dirección de arte es la fase de la producción en la que se confecciona la estética del producto audiovisual. Se decide cómo será la imagen que se ve en pantalla y los códigos visuales que comunican el mensaje.

##### 4.5.1- Estilo Visual

El estilo visual del cortometraje posee las siguientes características:

- **Diseño:** Los objetos representados son esquematizados hasta convertirse en sus figuras básicas (rectángulo, círculo, etc). Esta premisa es una influencia del estilo de Saul Bass y de la actual tendencia del Flat Design. Ambas influencias proceden del estilo moderno que desarrolló la Bauhaus.
- **Colores:** Son impactantes y poseen fuerza y carácter visual. No son meramente descriptivos, pues son un recurso narrativo que aplica la psicología del color para contar una parte de la historia.
- **Animación:** Los movimientos son característicos del estilo “Motion Graphics” y hemos intentando que la movilidad del personaje y los objetos se vea orgánica.
- **Perspectiva:** Es bidimensional y la sensación de profundidad se produce debido a la superposición de varias capas.

#### 4.5.2- Documentación y visionado de referencias

Los tres grandes bloques temáticos del proyecto son: La música Swing, el estilo Art Decó, y el lenguaje del Arte Abstracto. Tras documentarnos sobre estos temas, obtenemos las siguientes conclusiones a modo de referencias:

##### 1º- Música Swing: (1920 - 1930)

La música Swing, también conocida como Swing Jazz o simplemente Swing, es un estilo de jazz que se originó en los Estados Unidos a finales de los años 20 y que se convirtió en uno de los géneros musicales más populares y exitosos del país durante la década del 1930.

El Charleston es un baile de estilo dinámico, espectacular y divertido se identifica con la estética de los “locos años 30”, por lo que no tardó popularizarse en los Estados Unidos a través del mundo del espectáculo.

##### 2º- Art Decó: (1900–1945)

Desarrollado en París y más tarde en Hollywood como el estilo de las estrellas, fue durante años el “símbolo del glamour”. El Art Decó unió a todas las artes en un amalgama que engloba desde rascacielos a pequeños objetos,

incluyendo iconos tan reconocibles como el Oscar de Hollywood o el robot de «Metrópolis» (Fritz Lang, 1927).

Influyó en la cultura de su tiempo y guió la estética ampliando sus horizontes: diseño industrial, tipografía, publicidad, moda, etc.

Por otro lado, juntó diversos estilos y movimientos vanguardistas para crear un estilo de la «edad de la máquina» y como contrapunto al Art Nouveau, por lo que ahora las líneas son rectas y se busca la simetría.

El Art Decó toma la monumentalidad del Antiguo Egipto, ingeniería aerodinámica e iluminación eléctrica del futurismo, las formas fraccionadas del cubismo, los colores fauvistas, la geometrización de la Bauhaus, etc. Este marcado eclecticismo es fiel a su época de grandes cambios tecnológicos, políticos y sociales. Por otro lado, es un estilo burgués, decorativo y busca el hedonismo, la elegancia, lo opulento, lo exagerado.

Su “reinado” terminó después de la Segunda Guerra Mundial, pero se sigue practicando desde entonces a menor escala.

### 3º- La Abstracción Artística: (1910 - 2019)

El Arte Abstracto es el contrario del figurativo, entendiéndose éste como la representación de objetos mediante imágenes reconocibles. Por tanto, la abstracción no representa «cosas» concretas de la naturaleza, sino que propone una nueva realidad, alejándose de la nuestra para o representa nada que podamos percibir. Se dan dos vertientes diferenciadas:

Por un lado, encontramos el Arte Abstracto Expresivo: subjetivo y espontáneo, donde la expresividad del artista prescinde de estructura y se vuelca en el gesto, el material y el sentimiento que provoca la obra. Es ambiguo e interpretable.

Por otro lado está el Arte Abstracto Geométrico: que pretende ser objetivo, universal y planificado. La composición es estructurada y evita toda expresividad mediante el uso de la geometría. Suele ser impersonal y evoca claridad y precisión.

#### 4.5.2.1- Análisis estético

Tema	Atributos
Música Swing	<ul style="list-style-type: none"><li>● Dinámica, divertida.</li><li>● Asociada al baile, mundo del show y del espectáculo.</li><li>● Elegante, opulenta, burguesa.</li></ul>
Estilo Art Decó	<ul style="list-style-type: none"><li>● Diseño industrial: Estilo de la «Edad de la Máquina»,</li><li>● Líneas rectas, simetría, aerodinamismo.</li><li>● Eclecticismo de estilos artísticos</li><li>● Burgués, elegante, opulento, exagerado, hedonista.</li></ul>
Arte Abstracto Geométrico	<ul style="list-style-type: none"><li>● Una nueva realidad, más allá de la nuestra.</li><li>● Arte puro: No representa nada en realidad.</li><li>● Objetivo, universal, planificado, estructurado, claro, preciso, inexpresivo, impersonal, geométrico.</li></ul>

Cuadro 2. Análisis estético de la dirección de arte. Fuente: Elaboración propia

Después de este proceso de documentación, contamos con referencias suficientes para poder elaborar varios mood boards basándonos en lo que transmiten las directrices del Cuadro 2.

#### 4.5.3- Mood boards

Consiste en un ejercicio de collage que reúne materiales gráficos como ilustraciones, dibujos, fotografías, frases, tipografías, colores, etc para tener todas las referencias juntas y estén disponibles de un solo vistazo. Este proceso sirve además para asociar ideas más fácilmente.

Hemos obtenido los siguientes mood boards organizados por temas:



Fig. 2. Mood board escenas abstractas. Fuente: Elaboración propia

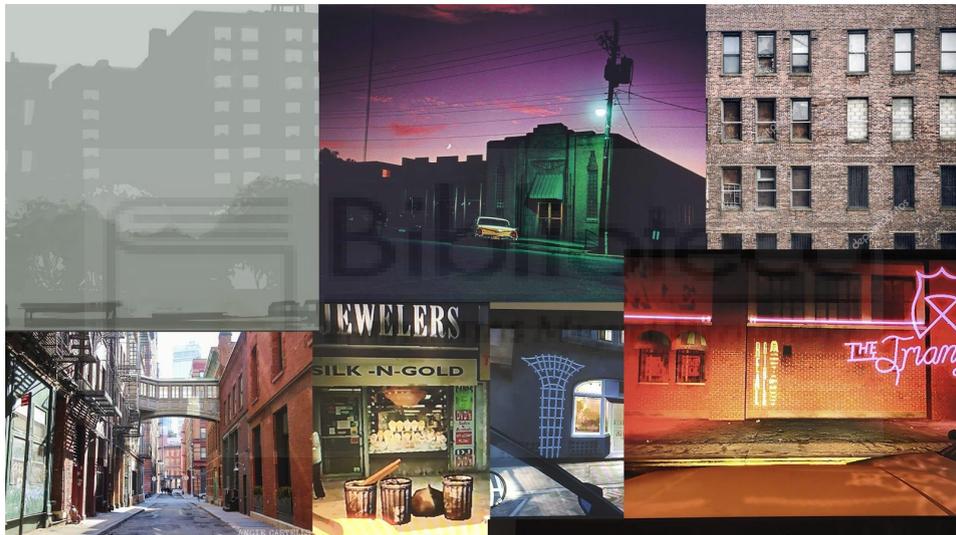


Fig. 3. Mood board escenas calle. Fuente: Elaboración propia



Fig. 4. Mood board escenas ciudad. Fuente: Elaboración propia



Fig. 5. Mood board escenas teatro. Fuente: Elaboración propia

#### 4.5.4- Paleta de colores

El uso expresivo del color es un elemento capital en cualquier producto audiovisual. No obstante, tiene una especial relevancia en los sectores de la animación y el diseño, ya que los elementos no se toman directamente de la realidad, sino que se crean o, por lo menos, se postproducen y surge la necesidad de delimitar la gama de colores que se va a emplear según las necesidades del proyecto. Veamos a continuación las paletas de colores empleadas:

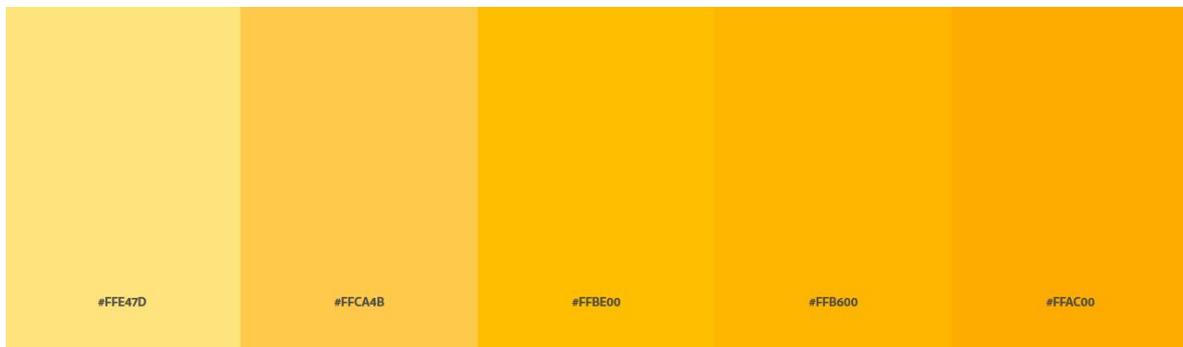


Fig. 6. Paleta de color 1. Fuente: Elaboración propia



Fig. 7 Paleta de color 2. Fuente: Elaboración propia



Fig. 8 Paleta de color 3. Fuente: Elaboración propia



Fig. 9 Paleta de color 4. Fuente: Elaboración propia

#### 4.5.4.1- Narración y colores

La paleta de color en un elemento narrativo en sí mismo y se puede considerar un actor más de la obra.

Al comienzo, vemos una gran ciudad en la que predominan los colores amarillentos y anaranjados de las paletas de color de las Figuras 6 y 7 hasta que entra en escena Ego, nuestro protagonista, cuya paleta de color pertenece a la

Figura 9 y crea un gran contraste. Esto se hace para representar que Ego no se encuentra en el lugar que le corresponde, pues él es el único elemento que no pertenece a esa paleta. Cuando aparece la Llama, él sabe que esta posee los mismos colores que él y por eso la persigue.

Las gamas azules (Figuras 8 y 9) podemos verlas en las escenas abstractas porque, dependiendo de la lectura y reflexión que cada cual extraiga del visionado, el protagonista puede o bien estar en el sitio que le corresponde o bien estar ensimismado dentro de su cabeza. Aunque el código de colores establecido nos indique que Ego está en su sitio, vemos que lo pasa mal porque no entiende qué está pasando, ni a dónde va en un espacio onírico que varía impredeciblemente y que le conduce sin que éste pueda intervenir.

Por último, la escena del teatro representa que Ego ha logrado su objetivo. Él sigue siendo quien es, por eso mantiene sus colores, pero el escenario ha cambiado y ahora combina ambos mundos y ambas gamas de color.

#### 4.5.5- Diseño de personajes

Hemos diseñado en primer lugar los personajes para determinar a la postre los colores de los fondos más fácilmente.

Para diseñar a Ego, el protagonista, utilizamos las siguientes referencias:



Fig. 10. *Rostro Cubista Grande*. Autor: Miguel Guía



Fig. 11. Boceto de *The Dancers*. Autor: Theo Van Doesburg (1915)

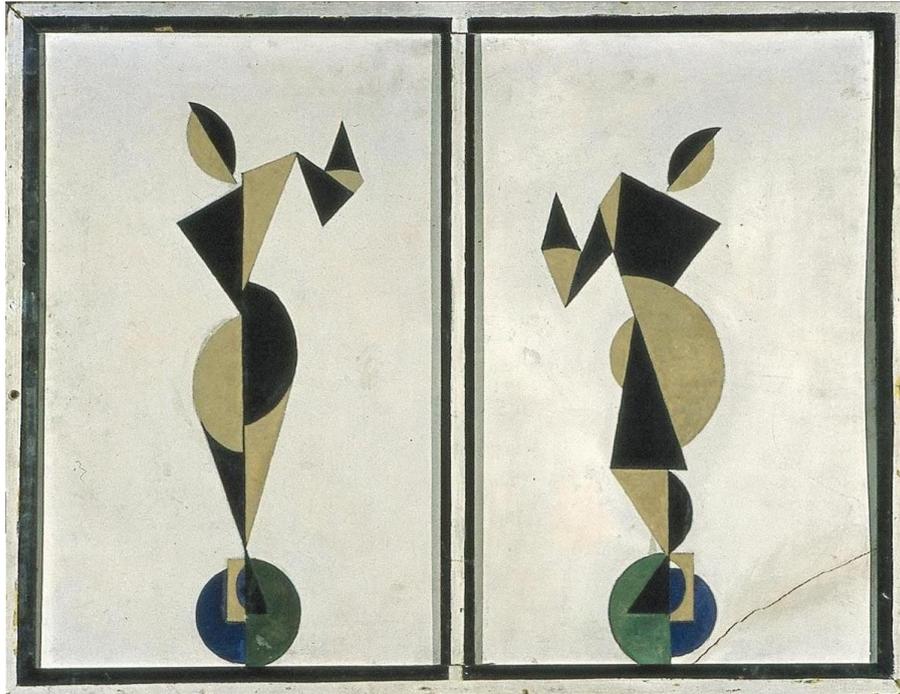


Fig.12. *The Dancers*. Autor: Theo Van Doesburg (1916)

Teniendo como referencia las Figuras 10, 11 y 12, comenzamos a bocetar al personaje como se puede apreciar en la Figura 13:



Fig. 13. Bocetos de Ego. Fuente: Elaboración propia

Una vez realizado un boceto satisfactorio, el dibujo es digitalizado con un escáner para procesarlo y convertirlo en una ilustración vectorial a partir de la cual poder probar distintas variaciones.

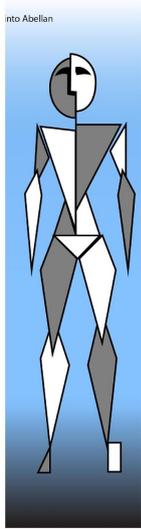


Fig. 14. Modelos de Ego. Fuente: Elaboración propia

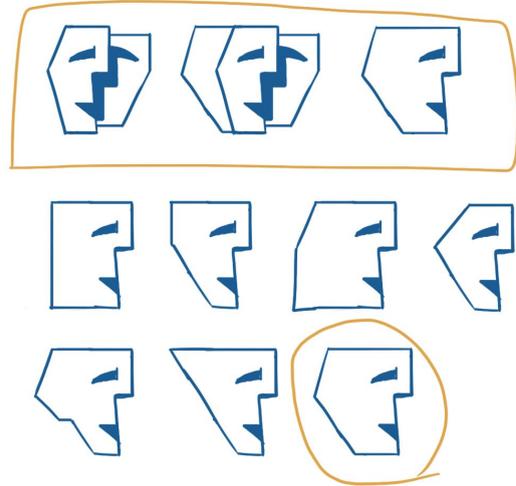


Fig. 15. Modelos del rostro de Ego: Elaboración propia

Durante esta fase de prueba, comenzamos a hacer versiones del personaje protagonista explorando las posibilidades que ofrecía hasta que llegamos a una versión que se distanciaba mucho de la esencia, por lo que decidimos volver a los primeros bocetos. Al final dimos con el que sería el diseño definitivo de Ego:

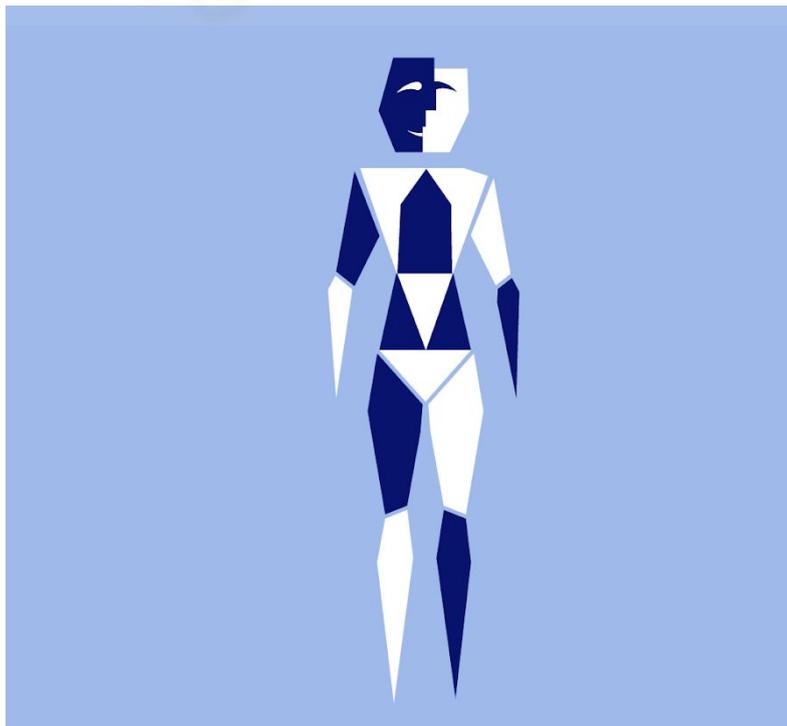


Fig. 16. Diseño final de Ego. Elaboración propia

En segundo lugar, tenemos a la Llama; ese ente misterioso que cautiva a Ego con sus colores azulados. Es un tótem que representa la ambición, el conocimiento y la curiosidad. Al igual que el anterior personaje, el flujo de trabajo para su creación es el mismo.



Fig. 17. Concept art de La Llama.  
Fuente: Elaboración propia



Fig. 18. Diseño final de La Llama.  
Fuente de Elaboración propia

#### 4.5.6- Diseño de escenarios

Una vez terminado el diseño de personajes, llega el momento de construir los escenarios. En el cortometraje, encontramos hasta cuatro escenarios diferentes: la ciudad, la calle, las escenas abstractas y el teatro.

##### 1º) Ciudad

Basándonos en la Figura 4 -y así sucesivamente con el resto de mood boards-, dibujamos en papel los bocetos de los edificios de influencia Art Decó, los digitalizamos y los vectorizamos con Illustrator haciendo las modificaciones necesarias para que fueran estéticamente atractivos. Podemos ver algunas comparativas del boceto y su acabado final:

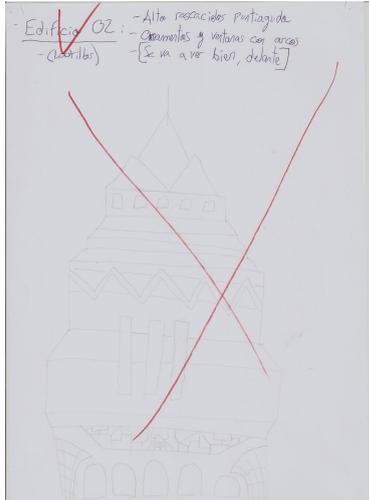


Fig. 19. Concept art. Elaboración propia

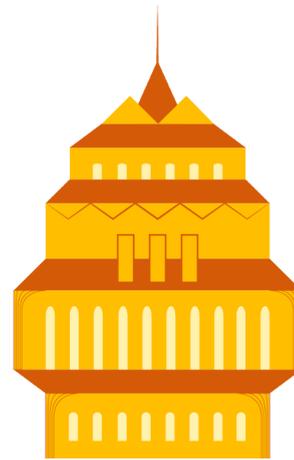


Fig. 20. Diseño final. Elaboración propia

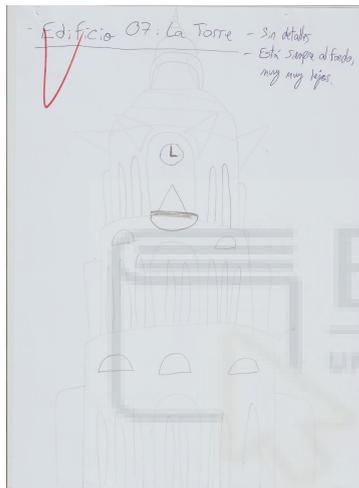


Fig. 21. Concept art. Elaboración propia



Fig. 22. Diseño final. Elaboración propia

Los edificios son el resultado de fusionar partes de muchos otros tomados como referencia. Sin embargo, el edificio más reconocible es el de la Figura 22, que está basado en La Torre de Babilonia de la película *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927).

Tras diseñar todos los edificios principales, realizamos varias capas a modo de calles “conglomeradas” que unifiquen todo el espacio, rellenen los huecos vacíos del horizonte y ofrezcan la impresión de estar viendo una ciudad y no un montón de edificios sueltos. Añadimos el cielo al fondo de la escena y se empieza a estructurar la disposición general como en el boceto de la Figura 23.



Fig. 23. Concept art de la ciudad. Fuente: Elaboración propia

### 2º) Calle

Aplicamos los principios del diseño anterior. El resultado fue el escenario de la ciudad a pie de calle en la que se desarrolla esta parte de la historia.



Fig. 24. Fotograma del proyecto. Fuente: Elaboración propia



Fig. 25. Fotograma del proyecto. Fuente: Elaboración propia

### 3º) Escenas abstractas

Para estas escenas tuvimos operamos diferente debido a que estas tienen un objetivo distinto y también mayor nivel de complicación. El objetivo de estas escenas es hacer una alegoría al Arte Abstracto, Video Experimental y Videoarte que nos ha influenciado y que encajan en la estética del proyecto. En la Figura 27 vemos las referencias estructuradas en orden de aparición:

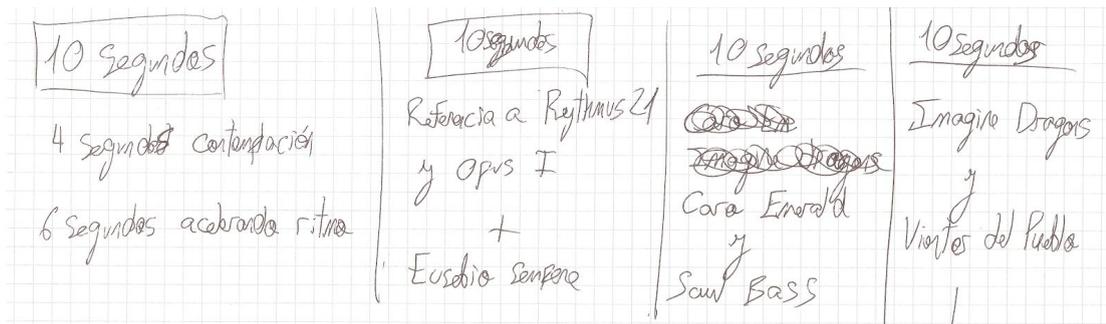
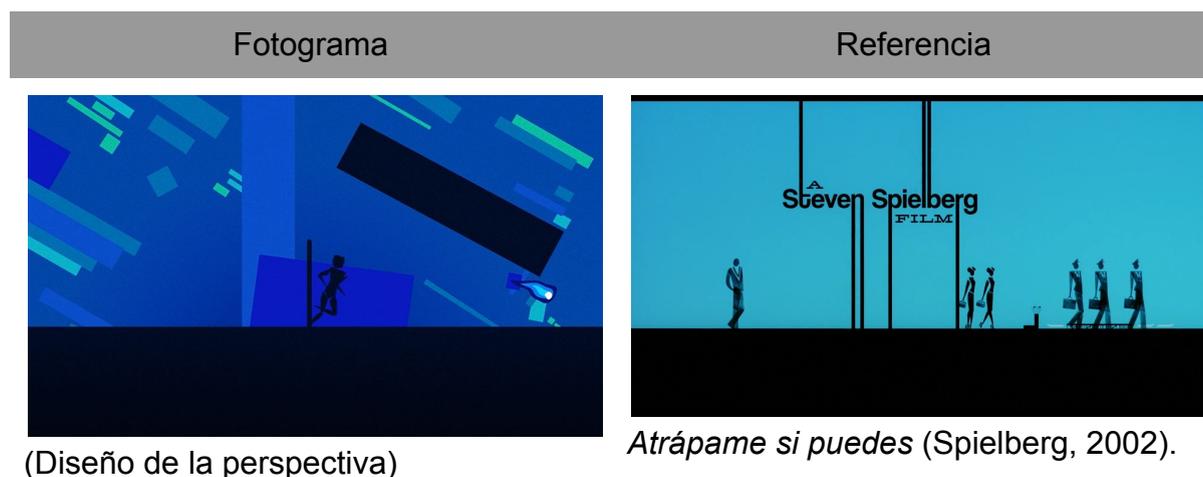
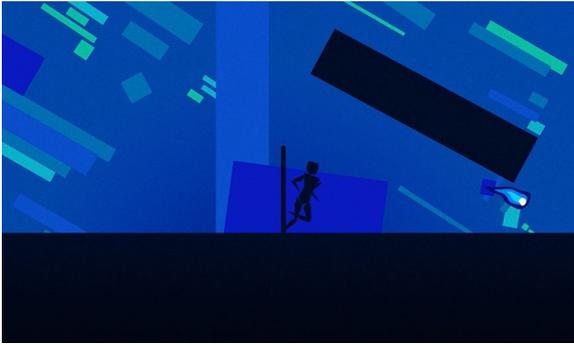


Fig. 26. Esquema de trabajo. Fuente: Elaboraci3n propia

La escena abstracta junta referencias visuales de artistas abstractos como Walter Ruttmann, Oskar Fischinger o Eusebio Sempere, entre otros, con diversos videoclips y cabeceras de Motion Graphics que aluden a nuestra otra gran influencia: Saul Bass. Se suman a estas influencias, las productoras y estudios de dise1o de Motion Graphics que realizan su actividad en la actualidad a trav3s de las redes sociales.

Estas influencias son recogidas en el siguiente cuadro, comparando lo que vemos en *Swing Odyssey* y su correspondiente referencia visual:

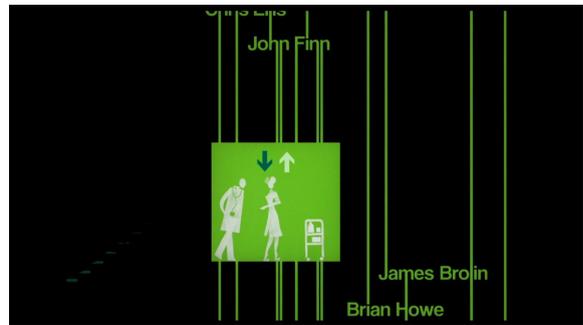
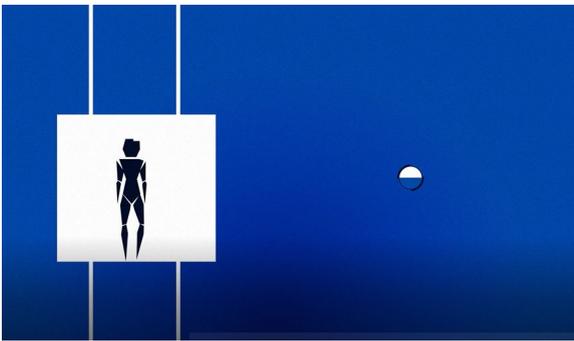




(Composición del fondo)



*Comp. Suprematista* (Malévich, 1916)



*Atrápame si puedes* (Spielberg, 2002).



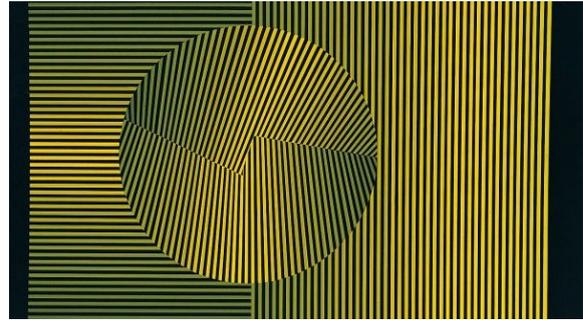
*That Man* (Caro Emerald, 2010).



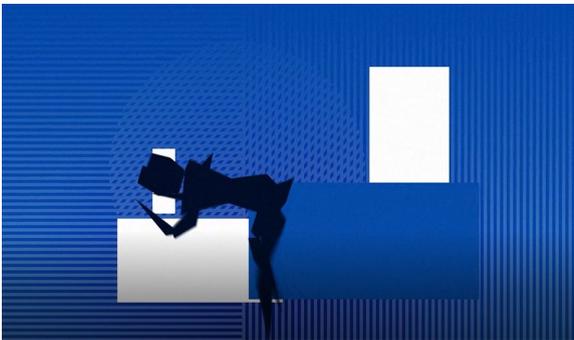
*Natural* (Imagine Dragons, 2018).



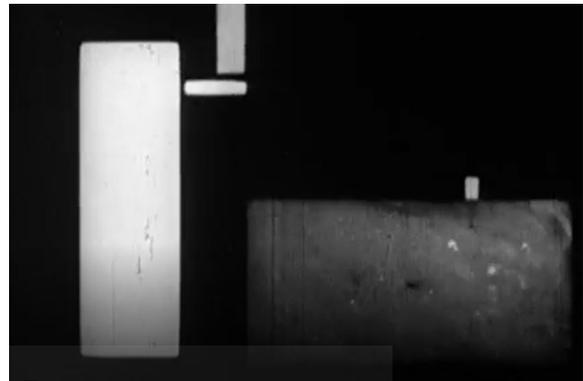
(Véase al fondo, con poca opacidad)



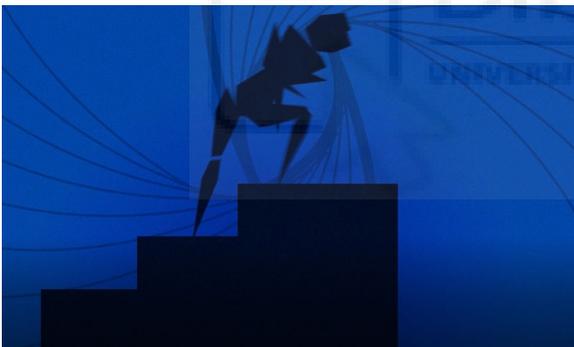
*Esfera* (Eusebio Sempere, 1985)



(Bloques de plataformas)



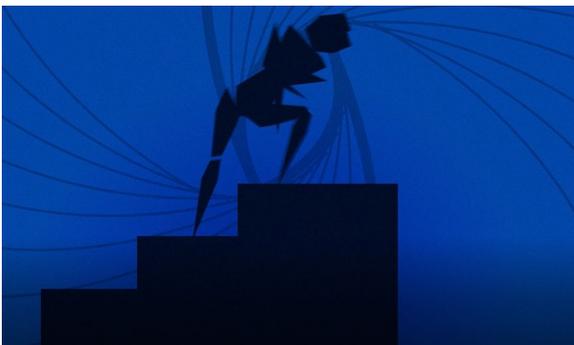
*Rhythmus 21* (Hans Richter, 1921)



(Escaleras)



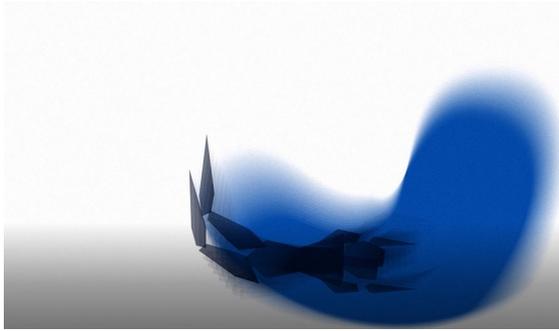
*Opus II* (Walter Ruttmann, 1921)



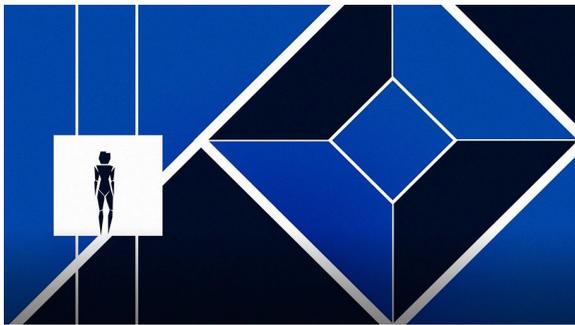
(Véase al fondo)



*Vértigo* (Hitchcock, 1958)



*Opus II* (Walter Ruttmann, 1921)



\**Sin título* (Giant Ant, 2017)

Cuadro 3. Comparativa Fotogramas-Referencias. Fuente: Elaboración propia

*Swing Odyssey* no es solo un cortometraje que utiliza el lenguaje y la técnica Motion Graphics, también homenajea su historia haciendo un recorrido de referencias visuales por todas las etapas desde su manifestación más primitiva (Video Experimental), pasando por Saul Bass hasta algunos de los videoclips y títulos de crédito actuales más icónicos; entre otras influencias

Para diseñar estas escenas, analizamos sus composiciones, las reproducimos y las personalizamos adaptándolas a nuestro proyecto. Por último, adaptamos las paletas de color originales a las nuestras para que terminaran de integrarse en las escenas.

#### 4º- Teatro

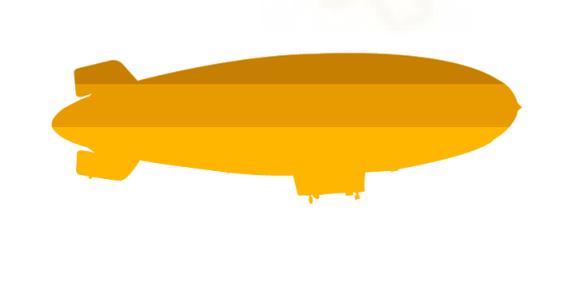
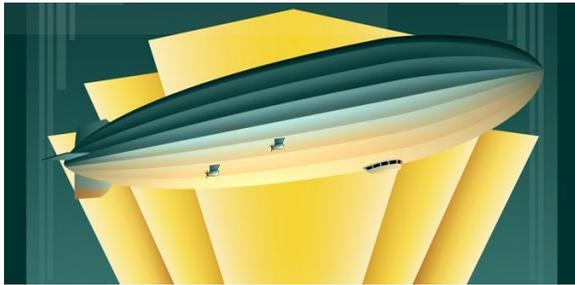
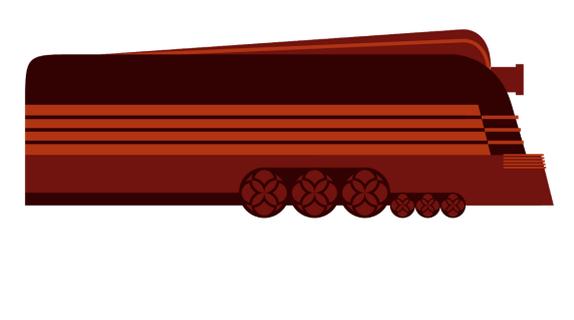
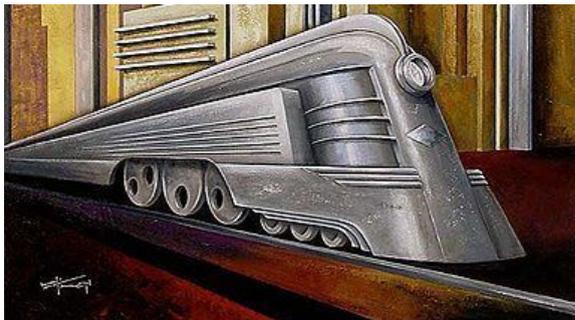
Para crear el teatro volvimos al método de trabajo que aplicamos en la Ciudad y en la Calle, es decir, partimos de un boceto que después fue vectorizado. El resultado final es el teatro que vemos en las escenas del cortometraje.

#### 4.5.7- Diseño de props

En el ámbito de la animación, un prop es cualquier objeto -que no sea personaje- que interactúe o que tenga movimiento, diferenciándose de los fondos.

En nuestra producción no hay muchos props, pues el estilo Flat Design impide que haya profusión de detalles. Los props que encontramos son, en esencia, vehículos.

La estética de los vehículos pertenece en su totalidad al estilo Art Decó y ello aporta una gran sensación de verosimilitud histórica.

Prop	Referencia
 A stylized, flat-design illustration of a vintage car in orange, shown in profile against a yellow background.	 A photograph of a real 1935 Bugatti Aerolithé, a light green vintage car with a rounded, aerodynamic body, shown in profile against a dark background.
 A stylized, flat-design illustration of a yellow blimp or airship, shown in profile against a white background.	 A photograph of the actual Deutschland Natch Amerika blimp, a large, dark green airship with yellow fins, shown in profile against a dark background.
 A stylized, flat-design illustration of a dark red train engine, shown in profile against a white background.	 A photograph of a silver, streamlined train engine, shown in profile against a dark background.

Cuadro 4. Comparativa Props-Referencias. Fuente: Elaboración propia

#### 4.5.8- Diseño sonoro

El sonido de las producciones audiovisuales se divide en tres tipologías: música, diálogos y efectos de sonido. En nuestro cortometraje hemos prescindido de la narración mediante diálogos por tres motivos:

El primero es porque solo hay un personaje con capacidad de hablar, y la inclusión de un monólogo no encajaba con el tono de la obra. En segundo lugar, para facilitar la producción del corto, dado que la vocalización de los personajes y rigging de la boca es un proceso complejo y las posibilidades de que el resultado fuera satisfactorio eran muy reducidas. El tercer y último motivo es porque la narrativa está pensada para ser visual, el lenguaje de los Motion Graphics se compone de formas, colores y movimientos, no de diálogos. Es por ello que hemos preferido que sea el diseño visual quien narre la historia, las acciones y las relaciones entre los personajes.

No obstante, el sonido sigue siendo un elemento esencial, pues la música dirige los movimientos internos y externos de la animación, además de estructurar la trama.



Fig. 27. Estructura de la canción. Fuente: Elaboración propia

Por último, tenemos el factor de los efectos de sonido, los cuales son un recurso muy importante dentro del mundo de los Motion Graphics. Nos ayudan a que las animaciones y, en general, todo lo que suceda, tenga más credibilidad sensorial porque enfatiza y da verosimilitud a cosas que no son reales. Esto se debe a que la información que recibe el espectador viene por dos canales diferentes (vista y oído) en lugar de venir solo por el de la vista.

#### 4.5.9- Dirección de fotografía

- Tamaño de planos: Predominio del plano general
- Movimientos de cámara: Travellings al inicio y al final y paneos durante la escena del baile.
- Dirección de las acciones: La narración se realiza de izquierda hacia la derecha. Condicionados por la lectura -occidental-, resulta un movimiento más natural para el ojo.
- Separación fondo/personaje: Las formas carecen de línea, por lo que la delimitación de estas dependen totalmente de las tonalidades de color.

#### 4.6- Storyboard

Véase: *Anexo II*

#### 4.7- Preparativos de producción

La gestación del proyecto comienza oficialmente el 30 de enero de 2019 a vistas de finalizarlo a mediados de junio del mismo año. Durante la primera quincena de febrero tiene lugar esta fase de preproducción en la que, para poder planificar la producción, debemos reservar un margen de tiempo de preparación.

En nuestro caso, éste período fue en la segunda quincena de febrero y sirvió para aprender y averiguar cómo resolver algunas escenas que, en el momento, todavía no sabíamos cómo hacerlas. En la Figura 28 podemos ver la lista:

## Preparativos

Tarea	Descripción	Fecha Hecho??
Estudios de perspectiva	Obtener la perspectiva de los backgrounds	OK
AE: Riggear	Cómo organizar y optimizar la animación manual mediante objetos null	OK
After Effects: Cámaras	Aprender a usar la herramienta de cámara. Configuración, animación, tipos	OK
After Effects: Luces	Aprender a crear luces. Configuración, tipos, tonalidades, animación.	OK
AE: Comp. Espac. 3D	Aprender a ensamblar las imágenes 2D en un espacio 3D. ¿Tamaño de los objetos según su posición en eje Z?	OK
AE: Precomp. Cíclica infinita	¿Cómo puedo hacer un loopOut() en la animación de trazado de la shape layer?	OK <del>ST. 20/04/21</del>
PH+AE: Fondos cíclicos HDRI	Practicar a que un fondo termine igual que ha empezado para hacer animación cíclica infinita. -Tamaño, timing, velocidad	OK
Estudiar pasos de baile	Elegir el baile y preparar fotogramas para rotoscopiar	OK
Mark: Caminar y expresiones	Elegir forma de caminar y preparar fotogramas para rotoscopiar. Elegir animaciones secundarias	OK

Fig. 28. Lista de preparativos. Fuente: Elaboración propia.

### 4.8- Plan de trabajo y cronograma

Una vez planificada toda la producción, se establece el plan de trabajo y su correspondiente asignación de fechas de entrega:

Fase	Inicio	Final
Preproducción	24 de enero	12 de febrero
*Preparativos	13 de febrero	28 de febrero
Producción	1 de marzo	15 de mayo
Postproducción	16 de mayo	1 de junio

Cuadro 5. Cronograma de producción. Fuente: Elaboración propia

## 5- Producción

Terminada la fase de preproducción y sus correspondientes preparativos, llega el momento de empezar la producción del proyecto.

### 5.1- Organización y workflow

El equipo con el que hemos producido el cortometraje es un portátil con 16 GB de RAM y una tarjeta gráfica NVIDIA Geforce GTX 960. Estas prestaciones están bastante ajustadas a las necesidades del proyecto, por lo que el sistema de trabajo o workflow está enfocado a la optimización de los recursos tecnológicos.

El proyecto está desarrollado a través de los softwares de la empresa Adobe, concretamente, Illustrator para los diseños vectoriales, After Effects para diseño, animación, composición y efectos, y Premiere Pro para montaje y retoques de postproducción. Los tres softwares pertenecen a la misma compañía y hay compatibilidad entre ellos. Esta compatibilidad se traduce en la optimización del sistema de trabajo:

Se crean los diseños de imágenes vectoriales en Illustrator y en lugar de exportarlas en imágenes de mapa de bits, hemos importado el archivo vectorial (.AI) dentro de After Effects.

Una vez tenemos los vectores dentro de After Effects, podemos activar la opción de capa de rasterización continua. Esto nos permite activar las propiedades vectoriales de la capa y tener un gran margen de escalado de tamaño sin pérdida de calidad o “pixelado”. Este rasgo es la principal ventaja de la animación Motion Graphics vectorial en 2D porque posibilita las transiciones que requieren adentrarse en el escenario o adaptar los tiros de cámara sin tener que renunciar a la calidad de la imagen.

Tras animar las escenas y ordenarlas en composiciones denominadas “Escena 1”, “Escena 2”, etc, estas son importadas a Premiere a través de archivos “.AE” en lugar de ser exportadas como archivos de vídeo y luego importadas de

nuevo. Esto permite que podamos llevar a cabo el montaje y sonorización de las escenas con las facilidades que ofrece Premiere sin tener que renunciar a la pérdida de calidad que supondrían las dos exportaciones totales porque, al pertenecer a Adobe, Premiere reconoce las composiciones de After Effects y permite trabajar con ellas en su línea de tiempo.

## 5.2- Rig y animación de Ego

### 5.2.1- Rigging<sup>9</sup>

Diseñamos el cuerpo del protagonista en Illustrator y lo importamos a After Effects para hacer el rig del cuerpo. Denominamos como “rigging” a la construcción de un esqueleto que nos permitirá mover fácilmente las capas que contienen nuestro personaje. Para ello, hemos utilizado una extensión para After Effects llamada Duik Bassel, que está especializada para esta tarea. Al final, tenemos una composición con una serie de controladores que nos permiten animar los movimientos y poses del personaje de forma rápida.

### 5.2.2- Desglose de producción: Escenas del baile

Parte de los momentos más climáticos del cortometraje son las escenas en las que Ego baila. Su realización está focalizada en obtener la máxima naturalidad y fluidez posible a partir de un personaje que está hecho para tener una movilidad bastante reducida respecto al cuerpo humano convencional y que es inexpresivo por sí mismo.

Para la realización del ciclo de baile, hemos combinado las técnicas de rotoscopia y de interpolación de fotogramas clave (keyframes):

1. En primer lugar, hemos buscado un vídeo del que extraer los pasos de baile y lo hemos importamos en After Effects.

---

<sup>9</sup> La Llama no tiene un rig como tal, es un conjunto de capas que tienen el efecto “Bender CC” que da la sensación de fluidez del fuego. Lo que animamos finalmente es la composición que la contiene.

2. Hemos superpuesto la composición con el rig del personaje encima de la capa del baile. También hemos bajado la opacidad para poder ver los pasos de baile.
3. Mediante la interpolación de keyframes, comenzamos a avanzar fotograma a fotograma la composición desplazando los controladores del rig en función de los pasos de baile. Comenzamos por el torso y la cadera, después las piernas y por último los brazos y la cabeza.
4. Exageramos o modificamos los movimientos que, por cuestiones de adaptación a rotoscopia, se vean mal o simplemente lo necesiten.
5. Adaptamos los movimientos finales para que al terminar su pose coincida con la del principio y obtenemos el ciclo de baile.

### 5.2.3- Desglose producción: Ciclo de caminado

Para los ciclos de caminado en los que el personaje corre, hemos ejecutado la misma ruta de trabajo que en el desglose anterior pero cambiando el clip de un baile por otro en el que la acción sea ejecutada por personajes andando o corriendo.

### 5.3- Composición y animación de las escenas

Hemos realizado las escenas siguiendo el orden de producción del storyboard:

Comenzamos con la escena que introduce la ciudad, el matte painting. En primer lugar, creamos en After Effects una cámara virtual dentro de la composición, después, animamos la cámara de forma que haga un travelling. Lanzamos los edificios principales de forma que estén bien distribuidos en el espacio y haya en todo momento elementos interesantes en pantalla. Después añadimos las capas de calles “aglomeradas” que rellenan los huecos que dejan los edificios. Por último, añadimos el cielo y los props como el Zeppelin y las nubes, estos props animados entran en escena en función del paso de la cámara.

Tras presentar la ciudad, tiene lugar la transición que nos lleva a la calle. Para realizarla, se lanza la capa del fondo, se hacen los movimientos de cámara y

por último, se superpone el rig del personaje y se configuran los movimientos de éste para que vayan acordes a los movimientos de cámara. Durante este proceso, habremos añadido el fragmento de la canción que corresponde para encajar los movimientos internos al ritmo de la música.

Tiene lugar la escena de la persecución. En esta escena importamos el ciclo del personaje corriendo y, al igual que en una cinta de correr, es el fondo el que se desplaza. Se ajusta a timing para que después de una duración prevista, las precomposiciones de algunos edificios empiecen a descomponerse dando lugar a las escenas abstractas.

Para estas escenas abstractas y las del teatro hemos ejecutado prácticamente los mismos pasos, es decir, teniendo los fondos en distintas composiciones, los hemos superpuesto en una sola composición llamada “Escena X”, hemos añadido y animado la cámara y después hemos hecho lo propio con el rig del personaje.

#### 5.4- Montaje y sonorización

En este momento, tenemos todas las escenas creadas o “rodadas” en composiciones “.AE” de After Effects, por lo que importamos dichas composiciones en el software de montaje, Premiere.

Lo primero que hacemos es crear una secuencia con la misma relación de aspecto y número de fotogramas que las composiciones. En segundo lugar, colocamos en una pista de audio la canción y comenzamos a encajar las composiciones (Escenas) siguiendo la estructura del storyboard y ajustando las duraciones de estos clips si fuera necesario para que los cortes vayan al compás de la música. En tercer y último lugar, añadimos los efectos de sonido que se requieran.

Con la consecución de todos los pasos anteriores, procedemos a la última fase antes de concluir: La postproducción.

## 6- Postproducción

En esta fase hemos corregido los errores percibimos y añadido los detalles finales:

### 6.1- Fase de correcciones

Tras visionar el montaje completo del corto, vimos una serie de errores: movimientos que se veían mal en pantalla, descoordinaciones respecto el ritmo de la música, etc. Por lo tanto, volvimos a abrir las composiciones en After Effects, corregimos los errores y estos se actualizaron automáticamente en la línea de tiempo de Premiere; otra ventaja de la compatibilidad entre ambos softwares.

### 6.2- Desglose de efectos

Respecto a los efectos de postproducción utilizados, estos son muy concretos:

1. Desenfoco de movimiento: Hemos abierto todas las composiciones de After Effects para activar la opción de desenfoco de movimiento de las capas y que el programa calcule cuándo y con qué intensidad aplicar el desenfoco de los movimientos.
2. Acentos: Tras tener el cortometraje totalmente montado, añadimos efectos de acentos, estos son, animaciones que enfatizan los saltos, explosiones o movimientos rápidos. Suelen ser líneas blancas que aparecen y desaparecen en unos pocos frames coincidiendo con alguna de las acciones mencionadas.
3. Textura: Hemos añadido en Premiere dos capas de ajuste que cubren la totalidad del metraje. En una de ellas aplicamos el efecto de Ruido HLS para generar una textura granulada y dar mayor integridad visual. La segunda contiene un efecto de viñeteado que oscurece los bordes generando una viñeta que sirve para conducir la mirada del espectador además de ser un efecto cosmético.

### **III- Resultados del proyecto**

Al finalizar todos los pasos expuestos, renderizamos en Premiere el archivo final y, tras asegurarnos de que estaba todo correcto mediante varias sesiones de visionado, dimos por finalizado el proceso de producción de *Swing Odyssey*.

Una vez finalizada la producción, en el siguiente capítulo haremos una valoración crítica desde el punto de vista académico teniendo en cuenta los objetivos planteados al comienzo, el desarrollo del proceso de producción y el resultado final.

#### **7- Valoración del proceso de producción**

En líneas generales, el proceso de producción ha sido llevado a cabo positivamente. No obstante, si profundizamos en el mismo, cabe destacar algunos contratiempos durante la preproducción:

1. Paletas de color: En un principio se eligieron unas paleta de color, pero a mediados de la fase de diseño de los edificios, cuando empezamos a componer la ciudad, comprobamos que la paleta no funcionaba y estuvimos casi dos semanas probando diferentes paletas hasta encontrar la definitiva. Tardamos tanto porque, como hemos explicado, la psicología del color tiene un peso muy importante dentro la narración y debía ser funcional además de agradable y combinar bien entre ellas. La falta de experiencia del alumno en el mundo ha pasado factura de cara a estos retrasos en el cronograma.
2. El baile: El tiempo de realización de la escena del baile se planeó para que durara una semana, pero finalmente se alargó a cuatro teniendo que repetir el baile desde el principio hasta tres veces para conseguir el deseado. Esto se debió a dos factores: El primero es que es una escena de duración y complejidad que superaban las capacidades del alumno. En segundo lugar, que este no estaba familiarizado con la extensión del rigging (Duik Bassel). No obstante, el alumno estimó necesario un período más extenso de aprendizaje y aunque la producción de esta escena se alargó, se debió al desconocimiento de la complejidad de la misma a la hora de organizar el

cronograma, lo que significa que esa escena tendría que haber tenido esas cuatro semanas reservadas desde el principio.

3. Escenas abstractas: De nuevo, la falta de experiencia del alumno afectó al ritmo de la producción. En este caso, porque subestimó el tiempo que llevaría el diseño y estructura de las escenas abstractas, sobre todo por la coordinación de transiciones que impresionen visualmente, tengan justificación narrativa, y que funcionen al ritmo de la música. En este sentido, el resultado final de estas escenas son positivas porque logran cumplir sus objetivos, pero no podemos evitar apreciarlas por debajo de las expectativas -desde el punto de vista de la espectacularidad- que teníamos al principio de la producción.

## 8- Valoración por objetivos

El proyecto debía plantear una serie de objetivos impuestos por parte del alumno y el tutor para superar exitosamente esta prueba académica. Nos disponemos a analizar dichos objetivos una vez finalizado el proyecto:

Objetivo	Valoración del alumno
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Principal:</b> Producir un cortometraje de animación 2D utilizando el lenguaje de los Motion Graphics.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Positiva: Hemos terminado la creación de <i>Swing Odyssey</i> desde su planteamiento.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Probar la capacidad de interpretar un briefing y manejar la información.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Positiva: Hemos redactado un briefing (biblia del proyecto) y el resultado final concuerda con lo establecido en el mismo.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Programar un cronograma y cumplir las fechas de entrega.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Positiva: A pesar de que durante la producción hemos tenido imprevistos que han retrasado las</li></ul>

fechas de entrega, el proyecto ha sido finalizado a tiempo y no se han ocasionado problemas.

- Escribir un guion y llevar a cabo el resto de la preproducción.
- Diseñar una dirección de arte y estética coherente.
- Comunicar el mensaje mediante el lenguaje audiovisual.
- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre los principios de la animación.
- Crear un producto audiovisual atractivo, funcional.
- Resultado respecto a las exigencias de competencia del mercado.
- Positiva: La traslación del lenguaje escrito del guion al audiovisual ha sido exitosa.
- Positiva: Tras analizar y estudiar a fondo los recursos estéticos de los Motion Graphics, hemos sido capaces de adaptar nuestro mensaje a dicho lenguaje y que el resultado final se encuentre dentro de dicha corriente estética
- Positiva: Prescindiendo de diálogos, el mensaje o idea que pretende transmitir la historia se entiende.
- Positiva: Los movimientos son orgánicos y tienen animaciones secundarias. Los objetos denotan peso, consistencia y materiales que se corresponden con la realidad.
- Positiva: El cortometraje podría funcionar a modo de videoclip musical para promocionar la canción en la cual está basado.
- Positiva: Si lo comparamos con algunos productos audiovisuales del mercado, nuestro producto supera

- los mínimos de calidad en, por ejemplo, los ciclos de caminado y movimientos de los personajes.
- Ejercitar la capacidad de trabajo autónomo.
  - Positiva: El alumno ha sido capaz de aprender y ejecutar su parte del trabajo además de entregarlo a tiempo.
  - Demostrar profesionalidad, compromiso y pasión por el trabajo.
  - Positiva: Durante estos meses, hemos velado por este proyecto y le hemos dedicado todo nuestro tiempo y energías para que saliera adelante.
  - Investigar de forma responsable.
  - Positiva: El capítulo de investigación ha utilizado fuentes fiables y contrastadas y están citadas en la Bibliografía.

Cuadro 6. Valoración de objetivos. Fuente: Elaboración propia

## **IV- Conclusiones**

En definitiva, el presente Trabajo de Fin de Grado ha conseguido alcanzar los objetivos planteados: realizar una investigación sobre el uso de los Motion Graphics como técnica de Animación para después poner dichos conocimientos en práctica llevando a cabo un cortometraje.

A través de la fase de investigación de los referentes de nuestro proyecto, hemos aprendido sobre los orígenes, historia y estado actual de los Motion Graphics, pues su carácter ecléctico, derivado de la digitalización de las artes, nos ha revelado que comparte orígenes con los géneros del Videoclip y el Videoarte, teniendo como figuras paternas en común los trabajos de experimentación fílmica de principios del siglo XX. Hemos llegado a la conclusión de que el origen de las tendencias estéticas actuales en el mundo del Diseño Gráfico y, en concreto, del Motion Graphics, provienen del estilo moderno que desarrolló la escuela Bauhaus de cara al actual Flat Design por un lado, y por su influjo en la figura de Saul Bass, por otro.

Por otro lado, hemos añadido todos estos conocimientos nuevos a los que ya teníamos para ponerlos en práctica, dando así nuestro primer paso en el camino para ser profesionales en el ámbito del Motion Graphics Design y, aunque somos conscientes de que este camino no ha hecho más que comenzar, después de la experiencia vivida estamos deseosos de seguir aprendiendo y de conocer todos los proyectos que nos aguarda el futuro.

En cualquier caso, tenemos la sensación de haber sintetizado estos últimos cuatro años de carrera en este proyecto, hemos dado lo mejor de nosotros mismos como profesionales y, en resumen, nos sentimos muy contentos y satisfechos con el cortometraje que hemos llevado a cabo y que, con mucha ilusión y orgullo, esperamos poder estrenar cuanto antes.

## **V- Bibliografía**

- Agustín, David, (2015). *Desarrollo técnico y creativo de una pieza audiovisual a través de la técnica Motion Graphics*. Escuela politécnica superior de Gandia. Recuperado el 23 de enero de 2019 de <http://cort.as/-Jirz>
- Alonso Valdivieso, Concepción (2016). *Qué es Motion Graphics*. Núm 6, España. Recuperado el 25 de abril de 2019 de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799/4928>
- Ayala Robles, Luis M. (2012). *Convergencia en el Arte*. Recuperado el 4 de abril de 2019 de <http://cort.as/-JiyC>
- Barnes, Spencer R. (2019). *Studies in the efficacy of motion graphics: the relation between expository motion graphics and the presence of naive realism*. Visual Communication, Volumen: 18, Número: 1, Estados Unidos. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470357217739223>
- Blancas, Sara (2016). *Animando los Títulos Cinematográficos: De los Pioneros a Saul Bass*. Núm. 6, España. Recuperado el 25 de abril de 2019 de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4800>
- Betancourt, Michael, (2012). *The origins of Motion Graphics*. Recuperado de <https://www.cinegraphic.net/article.php?story=20130306203217744>
- Carubin Bortolamedi, Clarisa (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos*. Universitat de Barcelona, España. Recuperado el 4 de junio de 2019 de [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/405903/CARUBIN\\_TESIS.pdf?sequence=1](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/405903/CARUBIN_TESIS.pdf?sequence=1)
- Espinosa Torres, Pablo Javier (2016). *Motion Graphics del proceso de Elaboración Artesanal de los Caramelos "Rocky Candy" de la ciudad de Quito para sus consumidores*. Universidad de las Américas, Ecuador. Recuperado el 25 de abril de 2019 de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/5550/1/UDLA-EC-TTADT-2016-11.pdf>
- Frascara, Jorge (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación Visual*. Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina. Recuperado el 25 de abril de 2019 de <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disen-y-comunicacion.pdf>

- Galicia (2000). *Fusión cultural y creación artística contemporánea*. Páginas de Zahorí. Recuperado el 7 de mayo de 2019 de <http://cort.as/-JiyI>
- Herdeg, Walter (1967). *Film & Tv Graphics: an International Survey of Film and Television Graphics*. Hastings House, Nueva York, Estados Unidos.
- Herráiz Zornoza, Beatriz (2008). *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias*. Universitat Politècnica de València, España. Recuperado el 25 de abril de 2019 de <https://riunet.upv.es/handle/10251/4333?show=full&locale-attribute=ca>
- Illescas, Jon E. (2015). *La Dictadura del Videoclip. Industria musical y sueños prefabricados*. El Viejo Topo, España.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture*. Estados Unidos. Recuperado el 7 de abril de 2019 de <http://cort.as/-Gmia>
- laurandreapg, (2016). *El Art Déco en la Cinematografía*. Recuperado de <https://aprimavistaph.wordpress.com/2016/04/06/el-art-deco-en-la-cinematografia/>
- Moritz, William (1997). *Digital Harmony: The Life of John Whitney, Computer Animation Pioneer*. Animation World Magazine, Issue 2.5, Recuperado el 17 de mayo de 2019 de <https://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>
- MotionScript.com. *Realistic Bounce and Overshoot*. Recuperado de <http://motionscript.com/articles/bounce-and-overshoot.html>
- RainBox. *Duik Bassel Settings*. Recuperado de [https://rainbox-dev.github.io/DuAEF\\_Duik/Guides/Duik/settings/](https://rainbox-dev.github.io/DuAEF_Duik/Guides/Duik/settings/)
- Ré, Camila (2015). *Aproximaciones al concepto de Animación Experimental*. UNVM, Argentina. Recuperado el 11 de marzo de 2019 de [http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2017/12/16\\_Re2015.pdf](http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2017/12/16_Re2015.pdf)
- Sedeño, Ana (2007). *El Videoclip como mercanarrativa*. Revista Signa 16. Recuperado el 9 de mayo de 2019 de <http://biblioteca.org.ar/libros/200377.pdf>
- Universidad de Granada. *Lenguaje del Storyboard*. Recuperado el 9 de febrero de <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>
- Williams, Richard (2001). *The animator's survival kit*. Imogen. Recuperado el 7 de enero de 2019 de [http://www.floobynooby.com/pdfs/The\\_Animators\\_Survival\\_Kit.pdf](http://www.floobynooby.com/pdfs/The_Animators_Survival_Kit.pdf)

## VI- Índices, gráficos y figuras

Figura 1. Brainstorming. Fuente: Elaboración propia	17
Figura 2. Mood board escenas abstractas. Fuente: Elaboración propia	26
Figura 3. Mood board escenas calle. Fuente: Elaboración propia	26
Figura 4. Mood board escenas ciudad. Fuente: Elaboración propia	26
Figura 5. Mood board escenas teatro. Fuente: Elaboración propia	26
Figura 6. Paleta de color 1. Fuente: Elaboración propia	27
Figura 7. Paleta de color 2. Fuente: Elaboración propia	28
Figura 8. Paleta de color 3. Fuente: Elaboración propia	28
Figura 9. Paleta de color 4. Fuente: Elaboración propia	28
Figura 10. <i>Rostro Cubista Grande</i> . Autor: Miguel Guía	30
Figura 11. Boceto de <i>The Dancers</i> . Autor: Theo Van Doesburg (1915)	30
Figura 12. <i>The Dancers</i> . Autor: Theo Van Doesburg (1916)	30
Figura 13. Bocetos de Ego. Fuente: Elaboración propia	30
Figura 14. Modelos de Ego. Fuente: Elaboración propia	31
Figura 15. Modelos del rostro de Ego. Fuente: Elaboración propia	31
Figura 16. Diseño final de Ego. Fuente: Elaboración propia	32
Figura 17. Concept art de La Llama. Fuente: Elaboración propia	33
Figura 18. Diseño final de La Llama. Fuente: Elaboración propia	33
Figura 19. Concept art de un edificio. Fuente: Elaboración propia	33
Figura 20. Diseño final de un edificio. Fuente: Elaboración propia	33
Figura 21. Concept art de un edificio. Fuente: Elaboración propia	34
Figura 22. Diseño final de un edificio. Fuente: Elaboración propia	34
Figura 23. Concept art de la ciudad. Fuente: Elaboración propia	34
Figura 24. Fotograma del proyecto. Fuente: Elaboración propia	35
Figura 25. Fotograma del proyecto. Fuente: Elaboración propia	35
Figura 26. Esquema de trabajo. Fuente: Elaboración propia	35
Figura 27. Estructura de la canción. Fuente: Elaboración propia	41
Figura 28. Lista de preparativos. Fuente: Elaboración propia	43
Cuadro 1. Estructura del cortometraje. Fuente: Elaboración propia	20
Cuadro 2. Análisis estético de la dirección de arte. Fuente: Elaboración propia	24
Cuadro 3. Comparativa Fotogramas-Referencias. Fuente: Elaboración propia	36
Cuadro 4. Comparativa Props-Referencias. Fuente: Elaboración propia	40
Cuadro 5. Cronograma de producción. Fuente: Elaboración propia	44
Cuadro 6. Valoración de objetivos. Fuente: Elaboración propia	51

## **Anexo I: Guion literario**

SEC. 1: EXT. CIUDAD -DIA // INTRODUCCIÓN:

Comienza a sonar la canción y la cámara flotante avanza hacia una ciudad de altos rascacielos con reminiscencia a Nueva York y a Metrópolis. Durante el travelling, se cruza un tren que hace de transición para aligerar el acercamiento a la ciudad.

SEC. 2: EXT. CALLEJÓN -DIA // SAXOFÓN:

La cámara baja hasta los suburbios de la ciudad y se detiene en una calle sencilla que contrasta con el lujo de los rascacielos que acabamos de ver.

Llega andando EGO y se detiene en el centro de la escena.

SEC. 3: EXT. CALLEJÓN -DIA // ESTRIBILLO 1.1:

Empieza el estribillo de la canción y EGO ejecuta su baile.

SEC. 4: EXT. CALLEJÓN -DIA // ESTRIBILLO 1.2:

En los últimos segundos una luz azul llama su atención y le hace parar.

SEC. 5: EXT. CALLE -DIA // PAUSA:

EGO comienza a andar con cuidado para ver qué es.

Cámara 2: Vemos una esfera que parece estar en llamas Y que brilla y flota. Parece un espíritu.

Al ver que EGO se acerca, LA LLAMA se va volando dejando una estela.

SEC. 6: EXT. CIUDAD -DIA // REMIX ESTRIBILLO:

EGO sale corriendo tras la estela y empieza la persecución. Vemos cómo avanzan por la misma calle de la ciudad. Los edificios del fondo se van deformando hasta que todo lo que vemos se ha reducido a formas geométricas básicas (cuadrados, rectángulos, círculos, triángulos, etc) y queda un fondo abstracto que va cambiando de forma por el que corre EGO persiguiendo a LA LLAMA.

LA LLAMA se esconde y desaparece de la escena.

SEC. 7: EXT. MUNDO ABSTRACTO -DIA // BALBUCEO:

Las figuras van desapareciendo hasta que desaparece el cuadrado central y vemos a EGO caer al vacío.

SEC. 8: INT. TEATRO -DIA // ESTRIBILLO 3:

EGO cae en medio de un escenario y se queda atónito. Cuando recupera el aliento, levanta el brazo y la luz se apaga.

SEC. 9: INT. TEATRO -DIA // VARIACIÓN DEL ESTRIBILLO:

Cuando se vuelve a encender, EGO ejecuta su baile.

SEC. 10: INT. V TEATRO -DIA // CONCLUSIÓN:

EGO sigue bailando.

Travelling que se aleja del escenario.

SEC. 11: INT. TEATRO -DIA // FINAL:

EGO se prepara para hacer la reverencia final y mientras la realiza, la cámara viaja rápidamente hacia su rostro, siendo esto lo último que vemos.

Fin

## Anexo II: Storyboard

