

Dead To Rights

Videoclip promocional para el grupo Track Dogs

Memoria de Proyecto Final de Grado/Máster

Grado de Multimedia

Autor: Aurelio Medina Pizarro

Profesor: Asun Muñoz Fernández

22 junio 2018

Créditos

Programas informáticos utilizados:

Adobe After Effects CC 2014. Adobe Systems Incorporated

Adobe Photoshop CC 2018. Adobe Systems Incorporated

Adobe Audition CC 2014. Adobe Systems Incorporated

Canción "Dead to Rights"

Music y letra por Brown/Jones/Mooney & Wall

Track Dogs, del álbum

"Kansas City Out Groove"

Mondegreen Records 2018

© Aurelio Medina Pizarro

Reservados todos los derechos. Está prohibido la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilme, el tratamiento informático o cualquier otro sistema, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler y préstamo, sin la autorización escrita del autor o de los límites que autorice la Ley de Propiedad Intelectual.

Dedicatoria

A mis hermanos, que siempre me apoyaron en mi entusiasmo por el dibujo.

Abstract

Este trabajo presenta la realización de un videoclip para la canción "Dead to Rights" del grupo Track Dogs, que integra la narrativa del cómic tradicional con la música y las técnicas digitales de animación, edición y composición, en la forma de un motion comic.

El objetivo por tanto era la integración y aplicación de estas disciplinas, todas ellas materia de estudio a lo largo del Grado de Multimedia, en la forma de un vídeo, animación y composición digital, junto con las de la historieta tradicional. Todo ello en una unidad de significado acorde estilísticamente con los clásicos del cine y el cómic del western, género al que pertenece el tema de la canción.

El producto obtenido resultó un éxito respecto de tales objetivos, con las dificultades principales relacionadas con el gran volumen de trabajo en cuanto a dibujo y edición digital que supone generar varios minutos de vídeo sin contar apenas con material grabado en vídeo.

Palabras clave: track dogs, dead to rights, cómic, motion comic, ilustración, country rock, western, pop, historieta, venganza, video clip musical, multimedia, 2018

Abstract (english version)

This work presents the making of a videoclip for the song “Dead to Rights” from the band Track Dogs: it incorporates the traditional comic books narrative with music and digital technics of animation, editing and composition, in the form of a motion comic.

The target therefore was to include and apply these multimedia disciplines, all of them subjects of the Multimedia Degree, into a video, animation and digital composition, together with the ones from the traditional comic books art. The results aim at creating a significance unit stylistically in accordance with the cinema and comic classics in the Western genre.

The results were successful in relation to the proposed goal, revealing the challenge related to the extensive amount of work needed in relation to the drawing and digital edition involved in the generation of several minutes of footage without almost any video recorded material.

Keywords: track dogs, dead to rights, comic, motion comic, illustration, country rock, western, pop, cartoon, vengeance, videoclip musical, multimedia, 2018

Índice

1. Introducción/Prefacio.....	8
2. Descripción/Definición/Hipótesis.....	9
3. Objetivos.....	12
3.1 Principales.....	12
3.2 Secundarios.....	12
4. Marco teórico/Escenario.....	13
5. Contenidos.....	15
6. Metodología.....	16
7. Planificación.....	18
8. Proceso de trabajo/desarrollo.....	21
9. Prototipos.....	38
10. Proyección a futuro.....	48
11. Conclusión.....	49
Anexo 1. Entregables del proyecto.....	50
Anexo 2. Glosario/Índice analítico.....	51
Anexo 3. Bibliografía.....	52
Anexo 4. Vita.....	54

Figuras y tablas

Índice de figuras

Figura 1: Uno de los fotogramas iniciales del vídeo Dead to Rights.....	8
Figura 2. Viñetas de Alvar Mayor, de Enrique Breccia. Norma editorial.....	9
Figura 3. Página de Blueberry, de Charlier y Giraud. Norma Editorial.....	10
Figura 4. Fotograma de Kill Bill vol.1	10
Figura 5. Bocetos de los personajes principales.	38

Índice de tablas

Tabla 1: Hitos.....	¡Error! Marcador no definido.
---------------------	-------------------------------

1. Introducción/Prefacio

Este trabajo presenta la realización de un videoclip musical a partir de una canción y se fundamenta en un relato en formato cómic combinado con técnicas digitales.

Mi motivación surge a partir de mi pasión por el dibujo, el cómic y la animación. Estas facetas combinadas con mi afición por la música convirtieron la oportunidad de realizar el proyecto en algo muy apetecible desde el punto de vista personal.

La idea de que el resultado fuera un producto híbrido en el que convergieran el vídeo, la animación 2D y la música me pareció también una buena forma de integrar estas pasiones personales con las distintas disciplinas estudiadas a lo largo de la carrera materializándolas en un trabajo de fin de grado.



Figura 1. Uno de los fotogramas iniciales del vídeo Dead to Rights.

2. Descripción/Definición/Hipótesis

Mi propuesta consiste en la realización de un videoclip para la canción “Dead to Rights” del grupo Track Dogs, que integre la narrativa del cómic con la música, la animación 2D y la composición digital, en la forma de un motion comic.

La canción es un tema característico de la banda, de estilo pop rock, que integra distintas influencias, en este caso con predominancia del country rock y de la llamada música americana o de raíces estadounidense. La letra cuenta la historia de un pistolero que habiendo asesinado a su amigo, ahora siente remordimientos. Un tercero busca cobrarse venganza por el asesinato y el protagonista tendrá que defenderse y asumir su propia naturaleza. El título “Dead to rights” es una frase hecha que puede traducirse como “cogido” o “pillado”.



Figura 2. Viñetas de Alvar Mayor, de Enrique Breccia. Norma editorial

Por tanto el cómic a desarrollar requiere de una historia de temática Western que remite en cierto grado a los clásicos del cine y del cómic de este género en su versión más oscura. El estilo de dibujo del cómic, realizado en técnica tradicional y coloreado con técnicas digitales, tiene como referencias principales a Blueberry de Charlier y Giraud y Dope Rider de Paul Kirchner, personalizado en mi propio estilo de dibujo. En cuanto a las influencias cinematográficas se incluyen las películas del género protagonizadas por Clint Eastwood como Sin perdón o El jinete pálido.



Figura 3. Página de Blueberry, de Charlier y Giraud. Norma Editorial

Sobre a las técnicas de animación, las referencias son los videoclips realizados en la técnica de motion comic, adaptando cómics previamente editados en papel, y aquellos dibujos animados que utilizan técnicas de economía de la animación, como los anime japoneses y secuencias de animación presentes en películas como The Wall o Kill Bill vol 1.

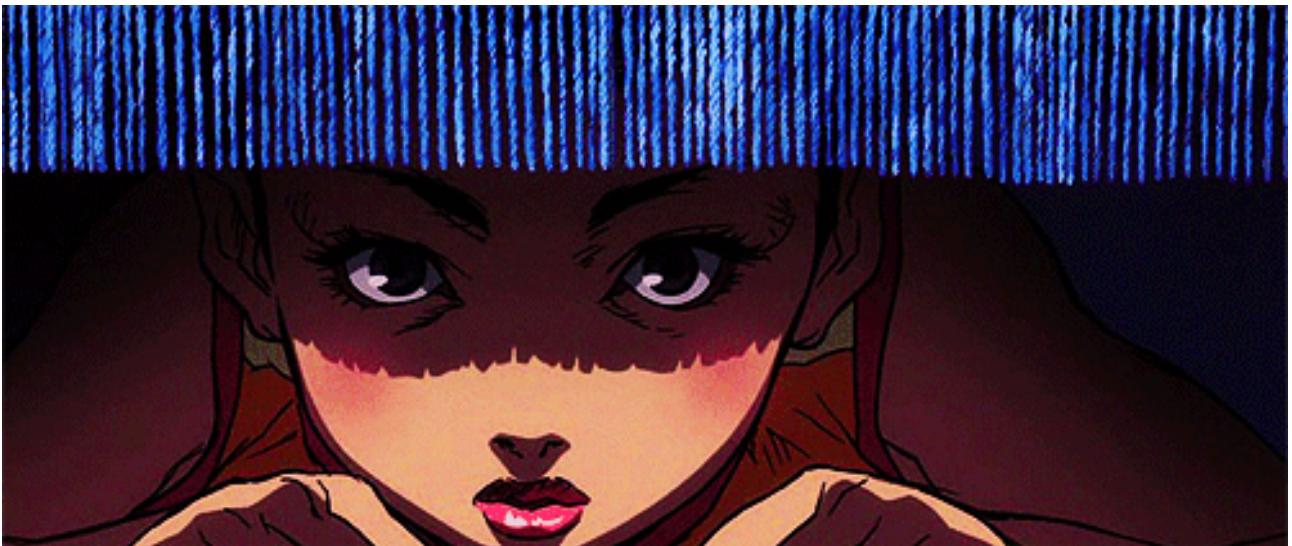


Figura 4. Fotograma de Kill Bill vol.1

Dado que el objetivo no es realizar dibujos animados, sino la fusión de medios del cómic con los recursos del vídeo y sonido, se utilizan entonces programas de posproducción digital que permiten dar dinamismo a las imágenes estáticas utilizando desplazamientos de la cámara como panorámicas, zoom, separación de

las imágenes en distintos planos, juegos de enfoque y desenfoco de cámara y efectos especiales como fuego, lluvia o humo.

Aunque el sonido principal proviene del tema musical, se plantea la posibilidad de añadir sonido diegético proveniente de la acción desarrollada en las imágenes.

La finalidad del producto es la de servir como promoción en el lanzamiento de la canción "Dead to Rights". A lo largo del proceso se mantienen reuniones de seguimiento con el líder de la banda para asegurar la consecución del proyecto en plazo cumpliendo con los requerimientos de calidad y objetivos pretendidos así como el respeto a la entidad propia de la canción.

3. Objetivos

3.1 Principales

- Realizar un videoclip musical.
- Contar de forma efectiva una historia que capte la esencia de la canción.
- Realizar un proyecto profesional de características reales
- Ser capaz de integrar distintas disciplinas multimedia como son la ilustración, la animación, la edición de vídeo y la posproducción digital.
- Poner de manifiesto la asimilación de los contenidos estudiados a lo largo del Grado de Multimedia y más en concreto de las asignaturas de Animación, Composición digital, Vídeo y Narrativa interactiva.
- Gestionar un proyecto con un cliente real poniendo en práctica la planificación de las distintas etapas de un proyecto y elaborando los distintos entregables necesarios ajustándose a unos plazos y normas formales

3.2 Secundarios

- Utilizar el formato Motion Comic.
- Plasmar correctamente el estilo musical en el grafismo.
- Crear un proyecto profesional.
- Captar el interés de los seguidores potenciales del grupo.

4. Marco teórico/Escenario

Tras analizar en el mercado trabajos de temática similar, encontramos una serie de ejemplos de los llamados motion comics en las plataformas sociales de vídeo. Existe un abanico de opciones en todo el espectro de vídeos basados en ilustraciones, desde aquellos más estáticos, donde los dibujos se suceden uno a continuación de otro sin apenas efectos, hasta aquellos donde permanentemente se anima algún elemento de la escena y que entroncan con las técnicas de animación limitada de los dibujos animados de Hannah-Barbera y el anime japonés.

Los formatos estudiados son, entre otros:

- Cómics promocionales, o bien parte de un universo transmedia, que sirven como soporte al producto principal. Tal es el caso del videojuego Dead Space y los cómics del mismo nombre. En la red YouTube encontramos una [edición de tales historietas en formato motion comic](#), probablemente realizadas por aficionados.
- Videoclips musicales que utilizan la estética y lenguaje del cómic para narrar en imágenes la historia de la canción. Este es el ejemplo más claro para nuestro caso y cuenta con ejemplos clásicos de los grupos [The Alan Parsons Project](#) y [A-HA](#)
- Películas que combinan animación e imagen real, como el film The Wall, de Pink Floyd. Son especialmente interesantes algunos fragmentos, como los que ilustran las canciones Empty Spaces y [Good Bye Blue Sky](#), que en ocasiones utilizan imágenes fijas con movimientos parciales en determinadas zonas de la pantalla.
- Videoclips musicales narrados mediante la técnica de dibujos animados. En el caso del grupo [Gorillaz](#), la propia imagen de la banda está constituida en esencia por personajes de dibujos.
- Videoclips musicales basados en ilustraciones, con fuerte presencia de textos y composición digital. El videoclip de [Ed Sheeran, Castle On The Hill](#) es un ejemplo reciente.
- Anime japoneses con uso de animación limitada. por su naturaleza basada en la maximización en el rendimiento de cada dibujo, ofrece recursos interesantes para dar dinamismo a imágenes originalmente estáticas. La [secuencia de animación incluida en la película Kill Bill: Vol. 1](#) es una buena muestra.

A partir del estudio de los distintos ejemplos en cada una de estas categorías, se enumeran una serie de técnicas y efectos a tener en cuenta para su posible aplicación:

- Movimientos de la cámara desplazándose de una parte a otra de una viñeta.
- Movimientos de cámara de acercamiento al detalle o bien desde el detalle hacia el plano general (zoom in y zoom out).

- Enfoque y desenfoco de lente en determinadas zonas del dibujo para acentuar el efecto de profundidad.
- Movimientos de las distintas figuras, separadas en capas, en distintas direcciones y con diferentes grados de acercamiento también para destacar su presencia en distintos planos.
- Composiciones de página con viñetas en pantalla que aparecen en sucesión.
- Efectos de postproducción de elementos tales como brillos, reflejos, lluvia, disparos, gotas, sangre, humo, relámpagos, luces, etc.
- Transiciones de una imagen a otra mediante máscaras en el estilo de cortinillas.
- Movimientos de zonas parciales de determinados elementos, tales como la rotación de brazos o piernas en la articulación.
- Movimientos de la boca u ojos mientras el resto de la imagen permanece relativamente estática.
- Animación de los globos de texto, que aparecen además con una frecuencia adecuada para ofrecer tiempo suficiente de lectura.
- Imágenes reales de vídeo que con filtros digitales se integran con las partes dibujadas.
- Efectos de postproducción simulando texturas y efectos de película antigua, papel fotográfico, papel de dibujo, televisor antiguo, etc.
- Efectos de sonido en sincronía que refuerzan la acción.
- Onomatopeyas que aparecen en tiempo real.

5. Contenidos

El objetivo es la realización de un videoclip musical, en la forma de motion comic, que sirva como promoción de la canción “Dead to rights” del grupo Track Dogs. Por tanto, el resultado fundamentalmente debe de ajustarse a los criterios artísticos y de contenido que mejor encajen en el estilo y contenido de la canción, con la aprobación de la banda. Al mismo tiempo debe de ser atractivo y generar el máximo interés entre la audiencia y seguidores del grupo.

Esta audiencia aglutina público de todas las edades, siendo la franja predominante la que va de los 25 a los 40 años, con conocimiento específico de géneros musicales alejados del *mainstream* e interés en bandas del circuito independiente.

Dicho esto, el objetivo también es conseguir el máximo de visualizaciones y de impacto.

Para llegar a los objetivos y realizar el seguimiento del proyecto, se establecerán reuniones periódicas en persona o bien mediante herramientas de comunicación a distancia.

La fecha de finalización se establece consensuada con Track Dogs en junio de 2018, para permitir la promoción de la canción durante el verano de este año.

Incluye los siguientes entregables:

- Bocetos de personajes
- Storyboard
- Prototipos en format vídeo
- Integración del audio de la canción y añadidos de efectos de sonido al videoclip, si son necesarios.
- Videoclip en Full HD (1920x1080) en un formato adecuado para su preservación y otro para poder subir a redes (YouTube, Vimeo)

No incluye:

- Cómic en papel
- Promoción en YouTube
- Edición de audio de la canción original

6. Metodología

La metodología a emplear es la clásica de una producción de animación, que incluye las siguientes etapas:

- Etapa de **preproducción**: Comprende las fases que hay desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la producción. Incluye las fases de idea, concept art y storyboard y layout.
- Etapa de **producción**: puesta en práctica de las ideas pensadas en la fase de preproducción y fases de animática, diseño de personajes, objetos y escenarios, animación, adición de color y montaje.
- Etapa de **postproducción**: Comprende el conjunto de procesos aplicado al material generado en la etapa de producción: adición de efectos y ajuste de color.

Esta metodología está relacionada con el modelo de Prototipos de desarrollo evolutivo. Se considera adecuada puesto que permite la construcción desde el inicio de versiones preliminares que el cliente irá evaluando para realimentar el flujo de trabajo e ir ajustando poco a poco las discordancias que puedan surgir.

También es suficientemente flexible para poder comenzar a trabajar sin tener todos los requisitos detallados inicialmente e involucra al cliente en la toma de decisiones del proceso. De esta forma los propios prototipos (por ejemplo, el storyboard o, posteriormente, el primer montaje) ayudan a la definición de los requisitos y ofrecen la posibilidad de descartar fragmentos de cara a la versión final.

A lo largo de todo el proceso, se acuerda realizar comunicaciones tras cada entrega parcial y reuniones de seguimiento con una periodicidad no superior a 20 días.

Los recursos a utilizar son:

- Papel de dibujo, lápiz, tinta china, plumilla y carboncillo para los dibujos sobre papel.
- Adobe Photoshop, para el tratamiento digital de los dibujos y aplicar color.
- Adobe After Effects, para la postproducción y efectos de composición digital.
- Adobe Premiere, si es necesario, para la edición de vídeo.
- Adobe Audition, si es necesario, para la edición de audio.
- Bibliotecas de sonidos, para los efectos de audio.
- Películas de temática western, para documentación e inspiración.
- Películas con estructura o "alma" de western, para inspiración.
- Cómic de temática western o no, como referencia e inspiración.
- Bibliotecas online de fotografías y documentos del auténtico oeste americano, y de localizaciones reales.

- Vídeos musicales y vídeos de motion comics como referencia de montaje y ritmo.
- Manuales sobre teoría del cómic.
- Manuales sobre anatomía.
- Tutoriales online sobre generación de efectos con After Effects.

7. Planificación

Objetivos y alcance

El objetivo es la realización de un videoclip musical, en la forma de motion comic, que sirva como promoción de la canción “Dead to rights” del grupo Track Dogs. Por tanto, el resultado fundamentalmente debe de ajustarse a los criterios artísticos y de contenido que mejor encajen en el estilo y contenido de la canción, con la aprobación de la banda. Al mismo tiempo debe de ser atractivo y generar el máximo interés entre la audiencia y seguidores del grupo.

Esta audiencia aglutina público de todas las edades, siendo la franja predominante la que va de los 25 a los 40 años, con conocimiento específico de géneros musicales alejados del *mainstream* e interés en bandas del circuito independiente.

Dicho esto, el objetivo también es conseguir el máximo de visualizaciones y de impacto.

Para llegar a los objetivos y realizar el seguimiento del proyecto, se establecerán reuniones periódicas en persona o bien mediante herramientas de comunicación a distancia.

La fecha de finalización se establece consensuada con Track Dogs en junio de 2018, para permitir la promoción de la canción durante el verano de este año.

Incluye los siguientes entregables:

- Bocetos de personajes
- Guión técnico
- Storyboard
- Prototipos en format vídeo
- Integración del audio de la canción y añadidos de efectos de sonido al videoclip, si son necesarios.
- Videoclip en Full HD (1920x1080) en un formato adecuado para su preservación y otro para poder subir a redes (YouTube, Vimeo)

No incluye:

- Cómics en papel
- Promoción en YouTube
- Edición de audio de la canción original

Hitos

Nombre tarea	Duración	Fecha de inicio	Fecha de fin
Análisis de mercado	9 días	10 de marzo	19 de marzo
Concept art	5 días	20 de marzo	25 de marzo
Storyboard	11 días	26 de marzo	7 de abril
Primeros dibujos. Layout, pruebas de estilo, trazo, color	7 días	8 de abril	15 de abril
Tests de vídeo	15 días	15 de abril	30 de abril
Grueso de las ilustraciones en papel	51 días	15 de abril	1 de junio
Coloreado digital	34 días	31 de mayo	15 de junio
Edición del vídeo con audio de la canción	10 días	6 de junio	16 de junio
Postproducción y efectos digitales	16 días	1 de junio	17 de junio
Entrega del videoclip	6 días	17 de junio	17 de junio

Diagrama Gantt

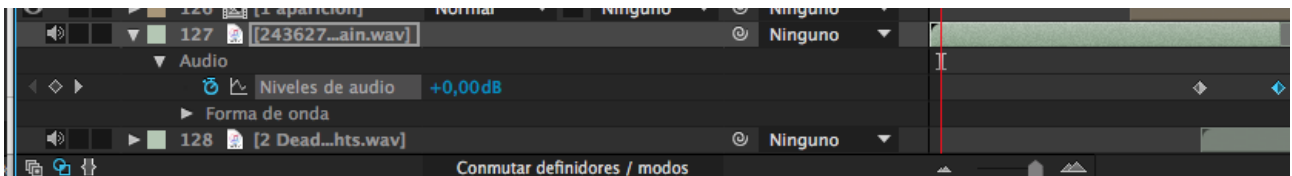
MARZO			ABRIL			
Análisis de mercado	Concept Art	Storyboard	Pruebas estilo, layout		Tests video	

MAYO				JUNIO		
Ilustraciones papel				Postproducción	Entrega	
				Edición vídeo		
			Coloreado digital			

8. Proceso de trabajo/desarrollo

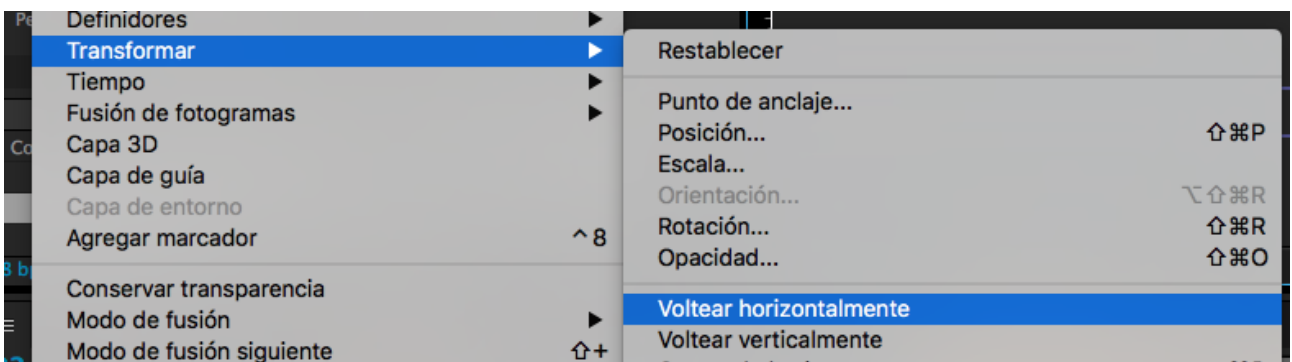
A continuación se describen en detalle los procesos más complejos desarrollados a lo largo del trabajo.

El vídeo comienza con el sonido de la lluvia. Para generarlo arrastramos el fichero 243627__lebaston100__heavy-rain.wav a la línea de tiempo. Cuando da comienzo la canción, introducimos los valores de la propiedad Audio → Niveles de Audio ya variamos de 0 dB a -48dB.

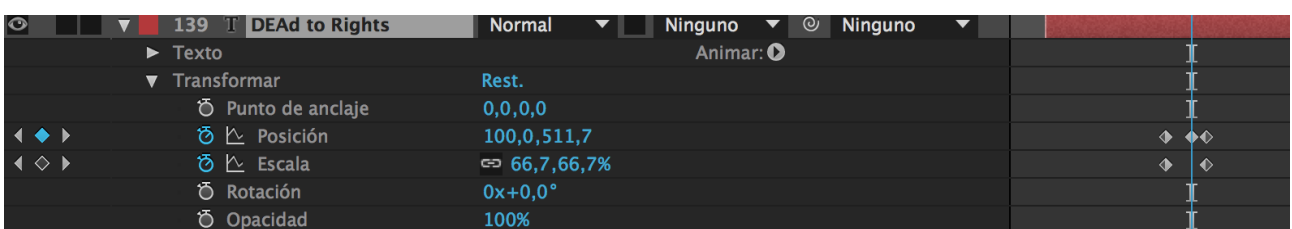


A continuación creamos un título con el texto “The Track Dogs present” sobre fondo negro y ajustamos los valores de opacidad de 0 a 100 para que aparezca mediante un encadenado desde negro.

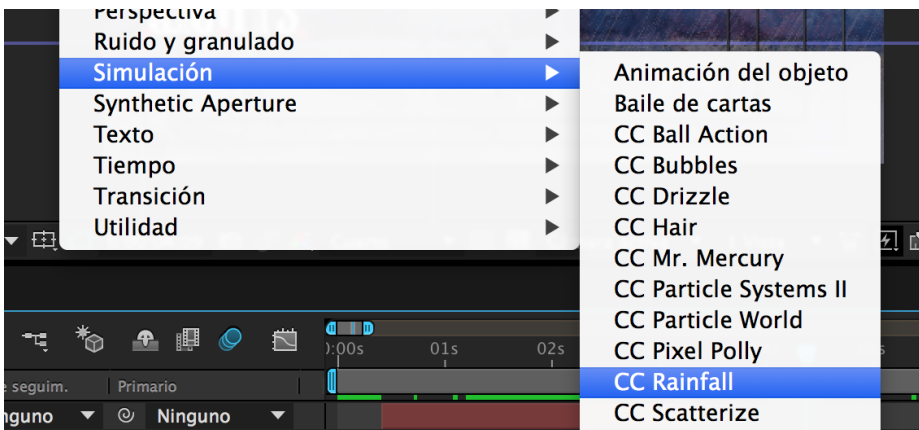
Para los globos de texto, se generaron imágenes PNG, que se adaptaron según el caso mediante redimensiones y transformaciones de capa Voltear horizontal, Voltear vertical. Los textos se crearon directamente en After Effects.



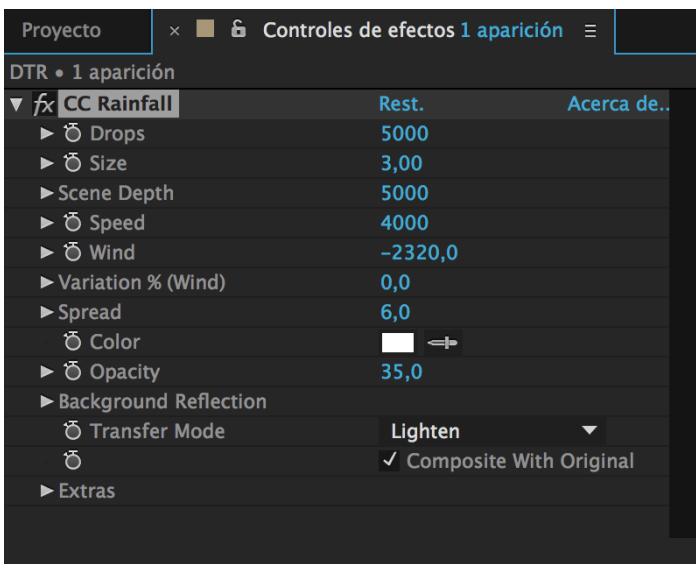
El título Dead to Rights aparece desde el fondo hasta el primer plano. Para lograr este efecto, variamos los valores de Posición y escala aparentando un movimiento de caída y acercamiento hasta la posición final.



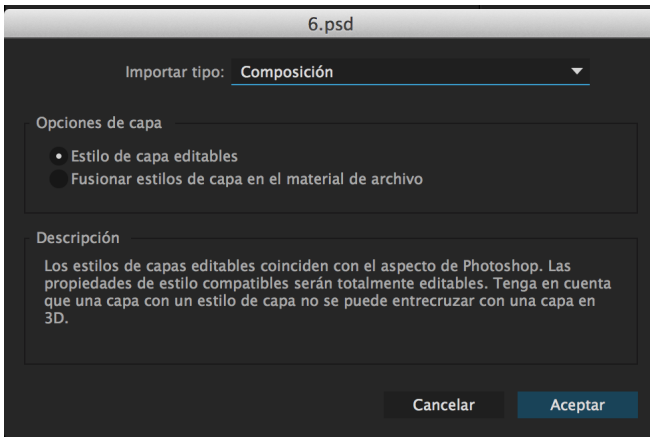
El efecto de la lluvia lo logramos seleccionando: Efecto → Simulación → CC Rainfall



Configuramos los parámetros del efecto de modo que parezca una lluvia que cae en diagonal por efecto del viento:

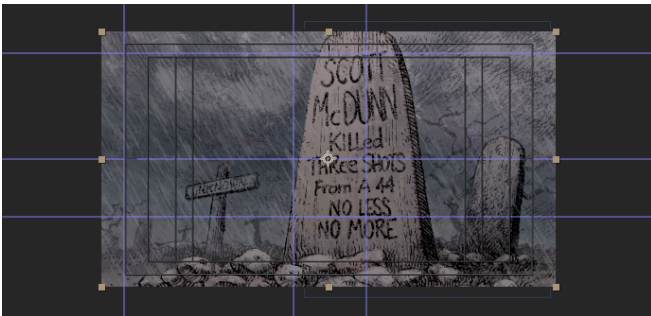


En la escena donde se ve la tumba en primer plano, buscamos un efecto 2.5D de forma que lápida y fondo se muestren en planos distintos. Para ello hemos exportado el fichero de Photoshop con dos capas diferenciados y al importarlo en After Effects, marcamos las siguientes opciones:

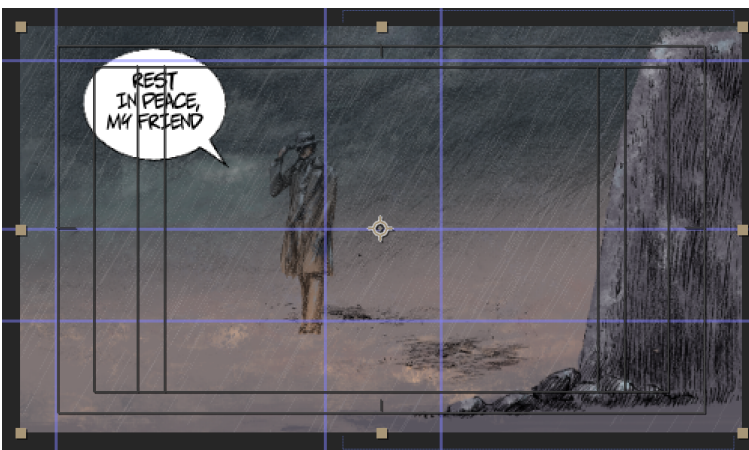


A continuación creamos una cámara con: Capa → Nuevo → Cámara

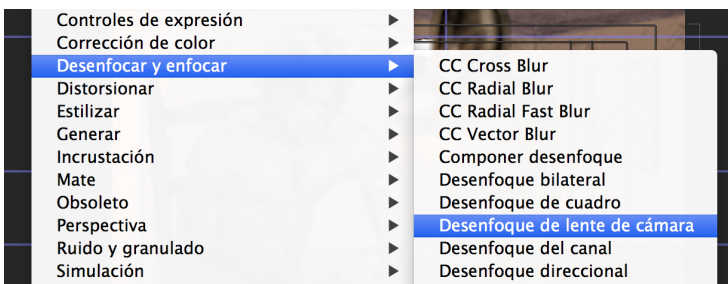
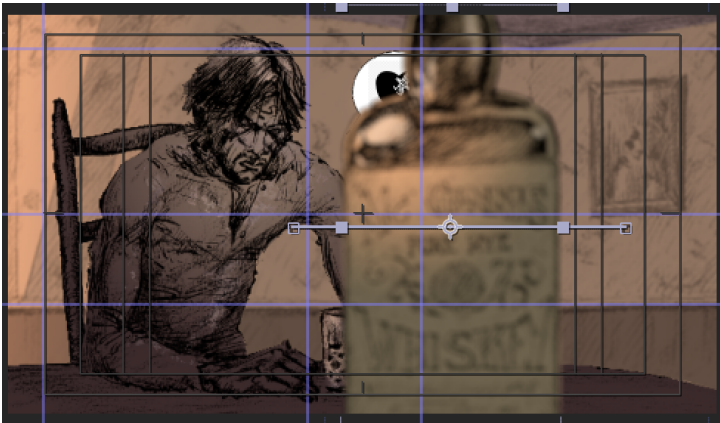
En este caso creamos una cámara de 24 mm y la desplazamos hacia delante en el eje Z.



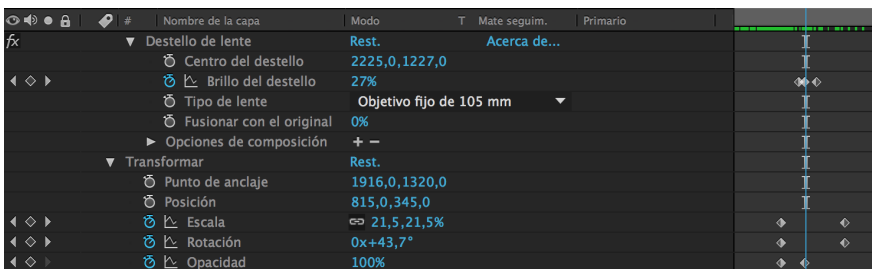
Aplicamos un estilo similar en dos planos en la escena en la que el protagonista presenta sus respetos.



Para la escena en la que está con remordimientos en la habitación, simulamos los distintos planos moviéndolos a distinta velocidad mediante el control de la propiedad posición y aplicando un efecto de desenfoco de cámara.



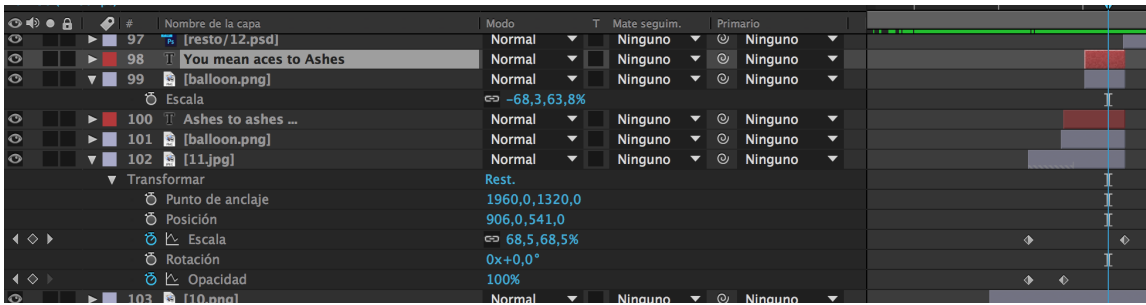
Cuando el amigo fallecido aparece en el ataúd, simulamos la aparición de las monedas de plata colocándolas en capas distintas y modificando las propiedades de Escala, Rotación y Opacidad. En un momento aplicamos un brillo de destello durante unos fotogramas.



La escena del entierro aparece mediante un fundido encadenado que conseguimos modificando los valores de opacidad desde 0 a 100 a lo largo de 50 fotogramas.

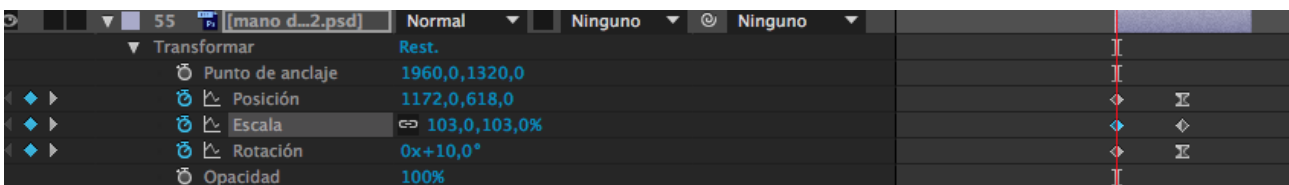
Para simular el alejamiento de la cámara, modificamos el valor de la propiedad Escala del 71% al 68% consiguiendo así un desplazamiento suave. Los dos globos de texto aparecen en orden de lectura.

Desplazamos un fotograma la aparición del texto sobre el globo consiguiendo un efecto más dinámico.

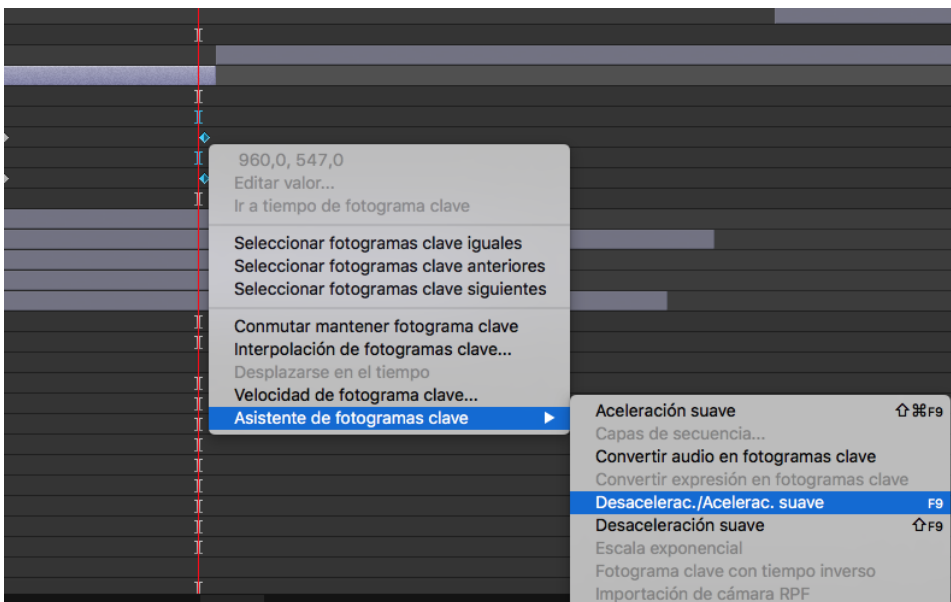


En la animación de la mano introduciendo el dinero en el sobre, se optó por generar dos capas: una para la mano derecha y otra con el resto de la composición.

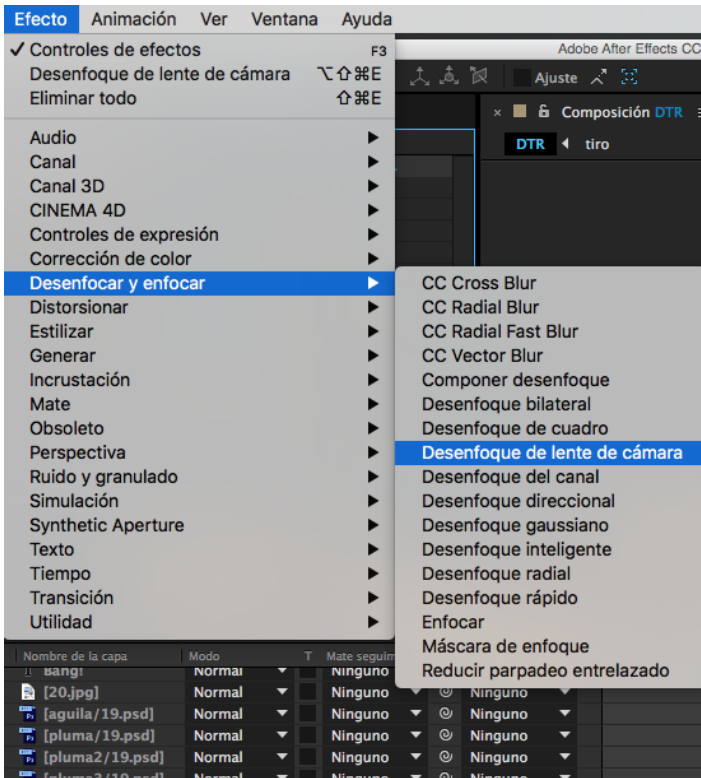
Mientras que el resto permanece estático, a la mano derecha se le aplicaron transformaciones de posición, escala y rotación para simular el movimiento.



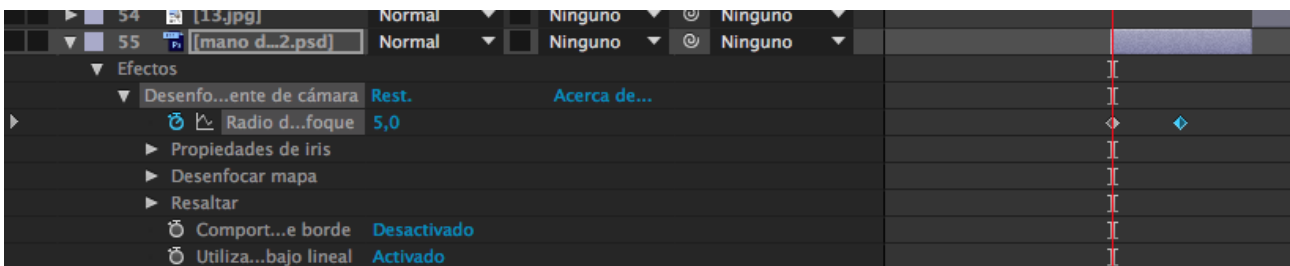
Para hacer más naturales este movimiento, se aplicó la propiedad Desaceleración/Aceleración suave. Un constante en la mayor parte de animaciones del vídeo.



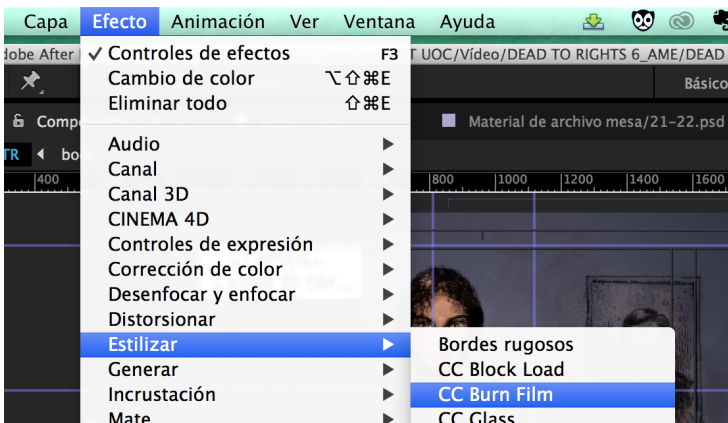
Para enfatizar el movimiento en profundidad, además se aplicó un filtro de desenfoque de lente de cámara de forma que la mano en primer plano se vea ligeramente desenfocada y se vea nítida una vez llega a la profundidad del resto de la escena.



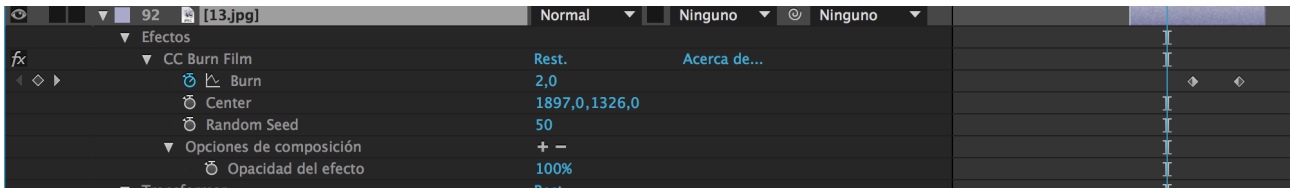
Para ello aplicamos un valor de radio de desenfocado de 5 que acaba en 0 en el fotograma final.



Para pasar de la imagen familiar a la escena del desierto, utilizamos un efecto Burn Film que simula el aspecto de una fotografía quemándose. Seleccionamos Efecto → Estilizar → CC Burn Film



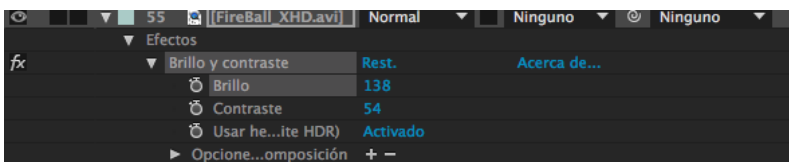
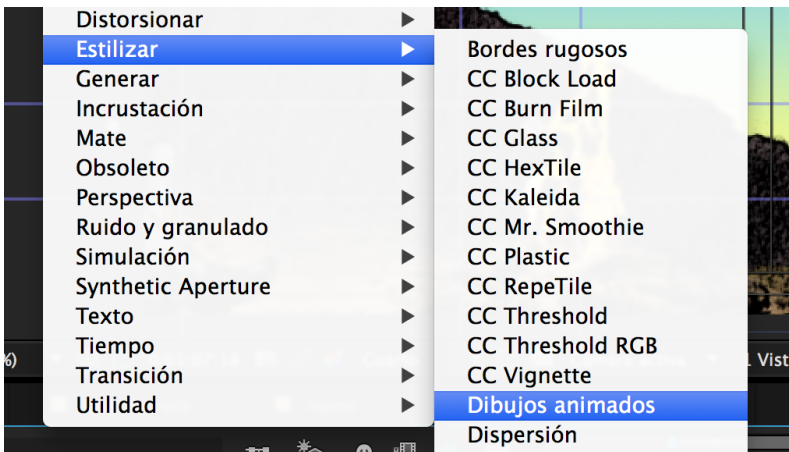
Y modificamos la propiedad Burn de 0 a 100 sobre los instantes finales de la escena familiar.



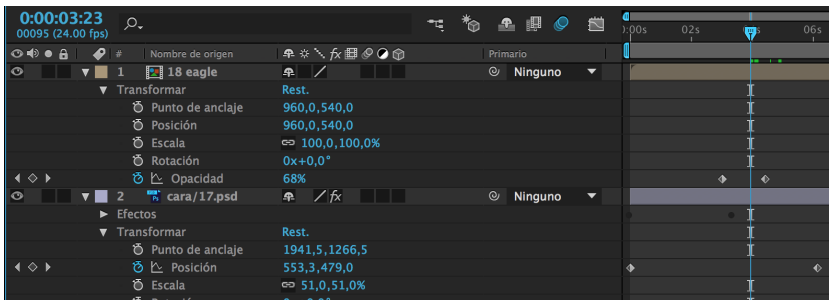
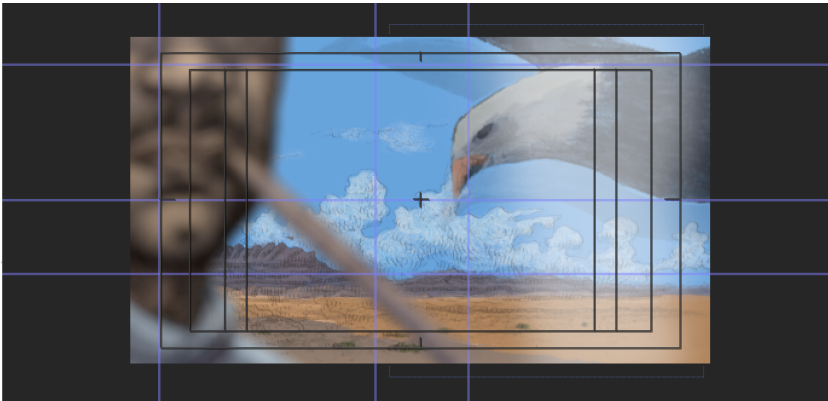
Para simular una llama, colocamos el fichero FireBall_XHD en la posición de la fogata, escalándolo hasta un tamaño acorde a la composición.



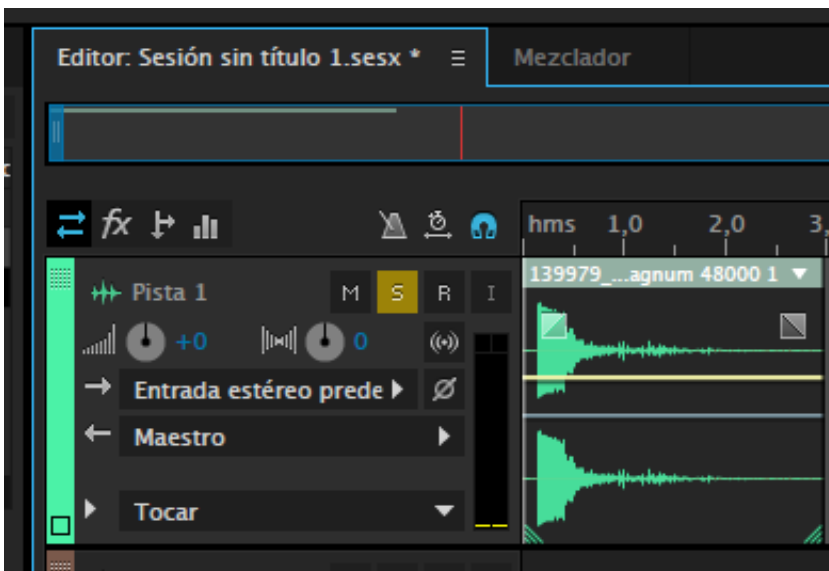
Aplicamos un filtro de Dibujos animados y un efecto de Brillo/contraste para darle un carácter más intenso y estilizado acorde al dibujo y una opacidad del 75% para integrarlo mejor en la escena.



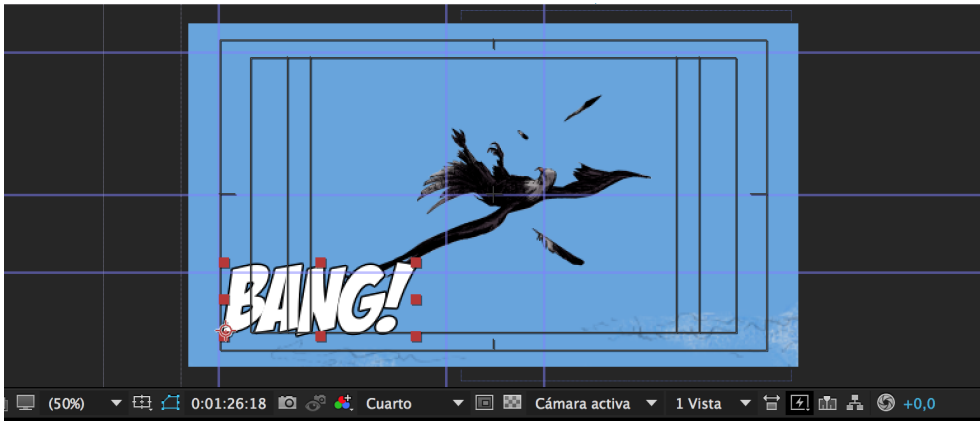
Para la escena del águila en primer plano, realicé cuatro dibujos en distintas posiciones del águila en una aproximación a a animación tradicional. Para suavizar entre cada una de las imágenes, se varia la opacidad de cada imagen en los momentos de transición.



Para el sonido del disparo, utilizamos el fichero de librería de sonido 139979__dcsimon__44-magnum.wav y lo editamos con Adobe Audition, dejando el fichero resultante en el sonido del primer disparo únicamente y lo exportamos con el nombre disparo.wav



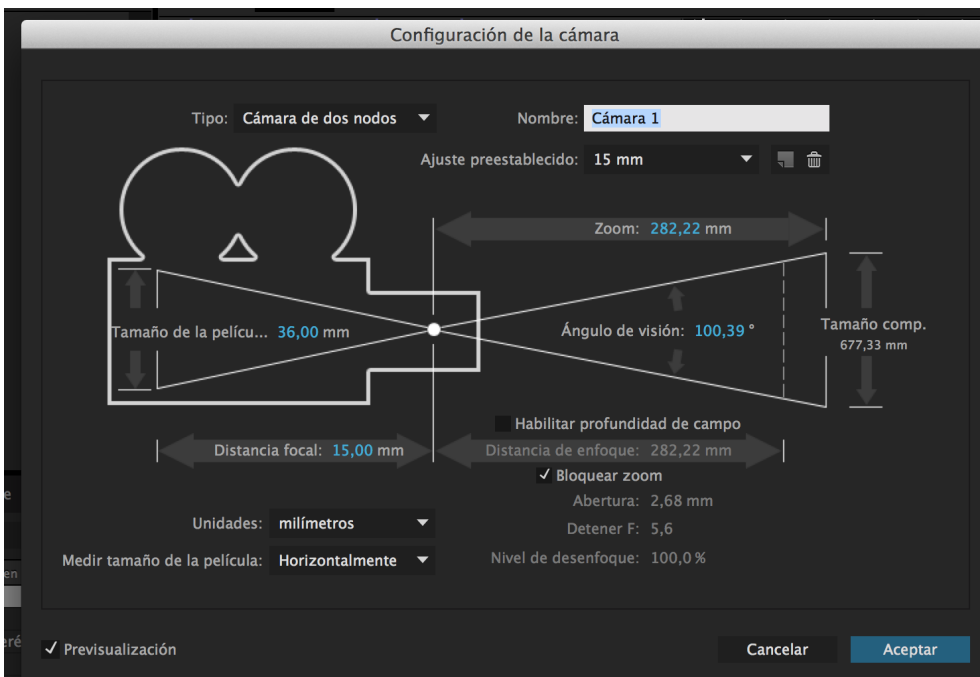
Sincronizamos en la línea de tiempo dicho sonido con el momento del disparo sobre el águila.



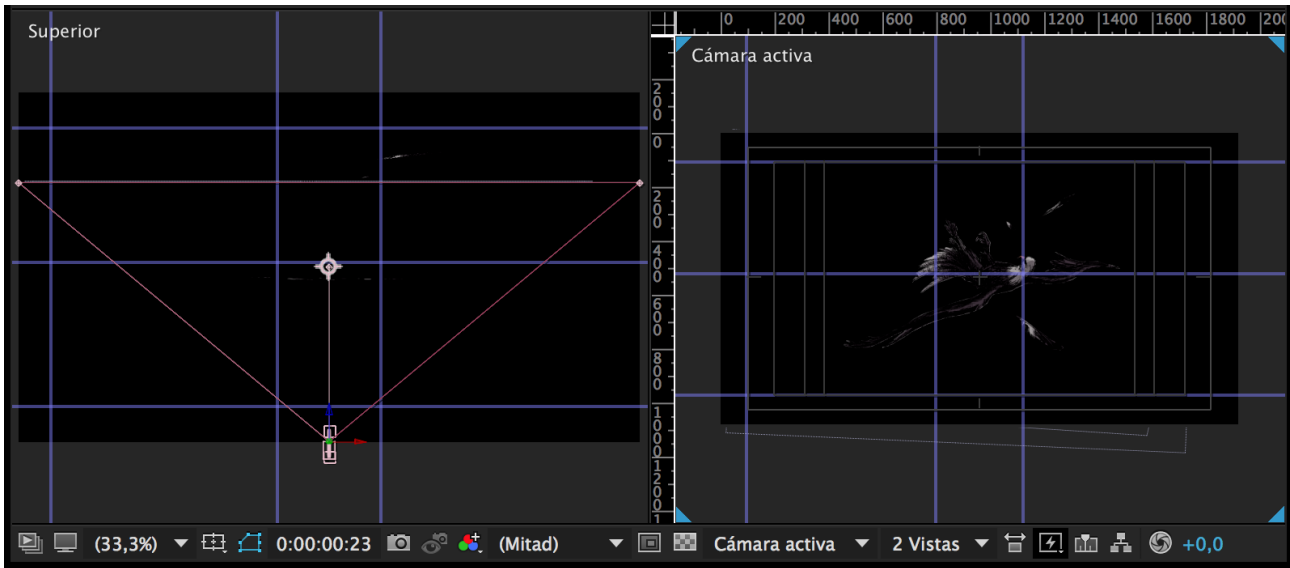
Sobre la imagen del águila realizaremos una simulación de efecto 3D mediante división de la imagen en distintas capas y la inclusión de una cámara. Llamamos a esa composición “Shot” y la editamos aparte.

En diferentes capas colocamos el águila y sus plumas y creamos una cámara mediante la opción: Capa → Nuevo → Cámara.

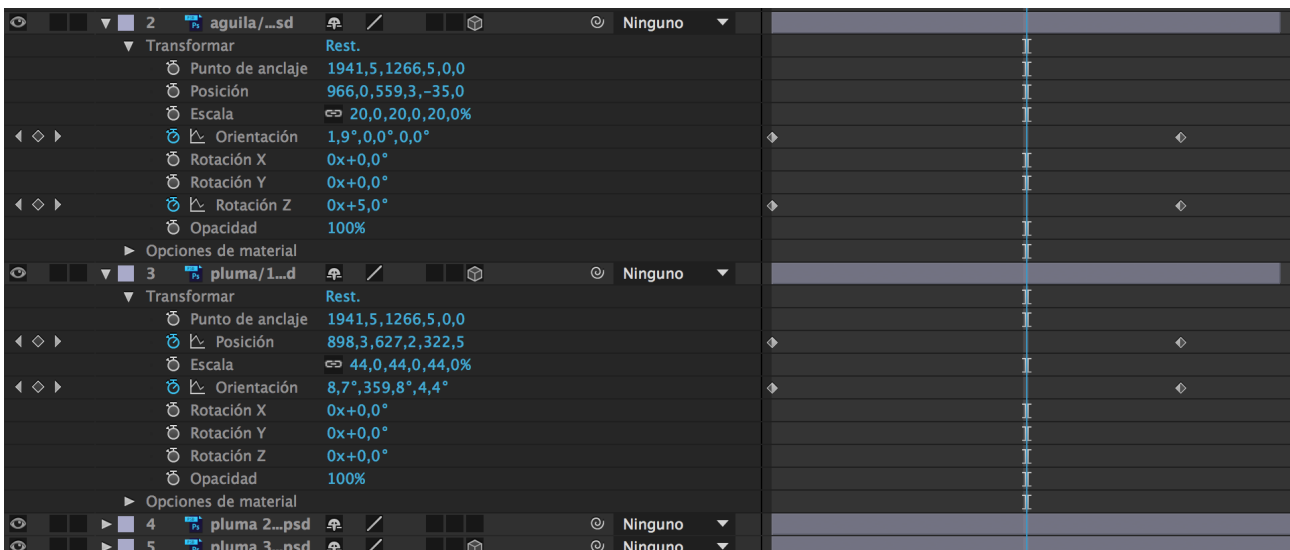
En este caso utilizamos una cámara de 15 mm.



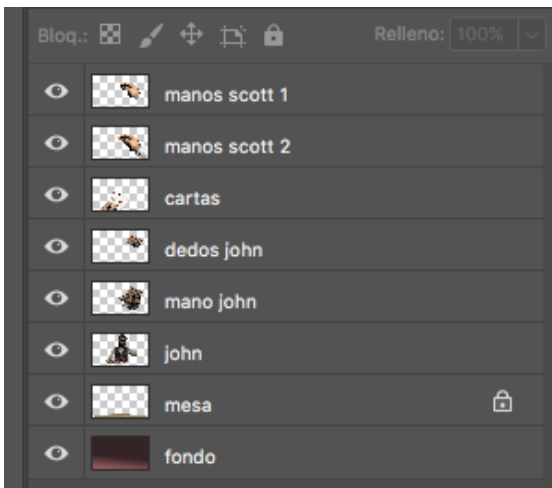
Para que pueda afectar a las capas 2D, marcamos los definidores de cada capa de imagen como Capa 3D y las colocamos en distintas profundidades en el eje Z. Para poder manejar estos valores con comodidad, ajustamos la vista a dos vistas mostrando en una de ellas la cámara y en otra la vista superior.



Jugamos con la orientación y posición de cada pluma para conseguir los efectos de elementos independientes y de profundidad deseados.

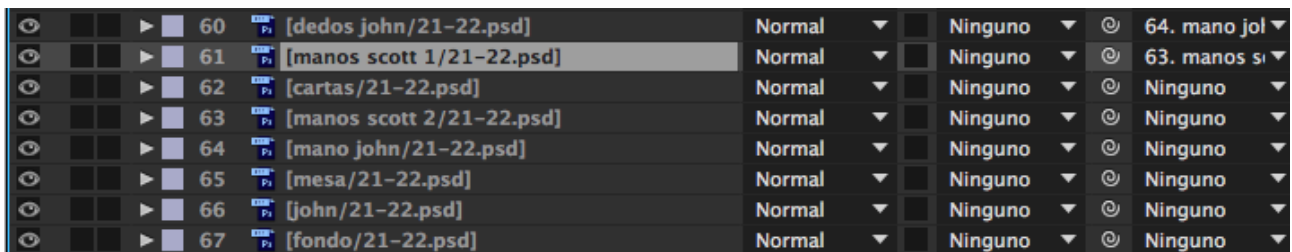


En la partida de cartas, para el momento en que el protagonista baja la mano sobre las cartas hemos dividido el fichero de Photoshop en varias capas de modo que los distintos elementos a animar se puedan operar de manera independiente.



Así las cartas, la mesa, el fondo e incluso los dedos de uno y otro, al encontrarse en planos distintos, se colocan también en capas distintas. En After Effects, modificamos el movimiento de la mano del protagonista para que se desplace hacia abajo.

A continuación hacemos que los dedos del protagonista sigan a la mano seleccionando dicha capa en la columna "Primario". De la misma forma, los dedos de Scott, siguen a la mano de Scott.



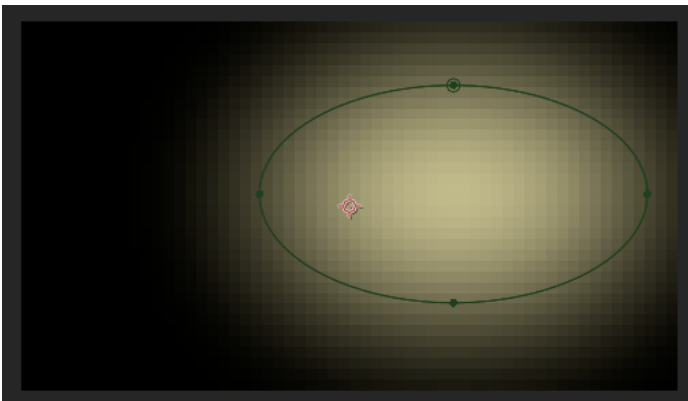
En último término, arrastradas por ambas manos, afectamos el movimiento de las cartas y aplicamos a todos los movimientos Desaceleración/Aceleración suave.

Editamos Con Adobe Adition los ficheros de disparos a utilizar durante la partida de cartas y en la escena final del saloon, a partir del fichero 34708__jon285__44-black-powder.wav

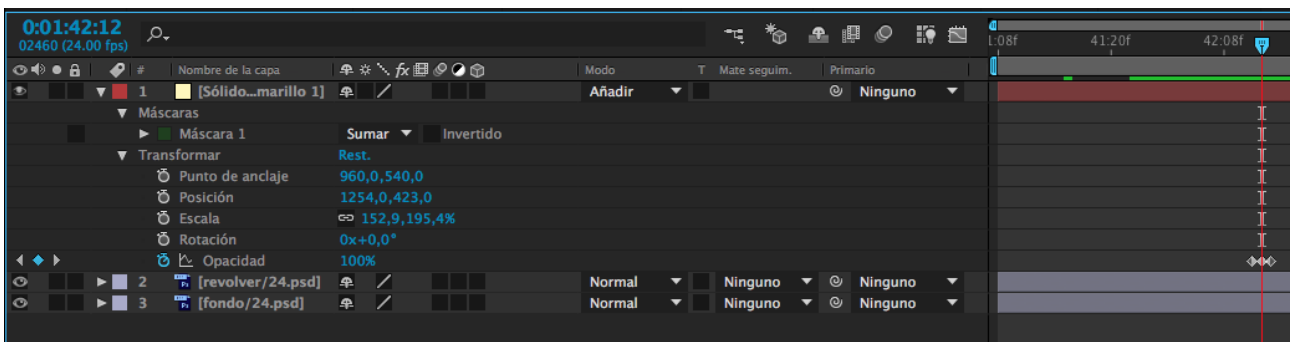
Para el momento del disparo en la partida de cartas, primero animamos el movimiento de la mano con el revólver de forma que aparece en escena desde abajo, girando hasta quedar en posición horizontal.

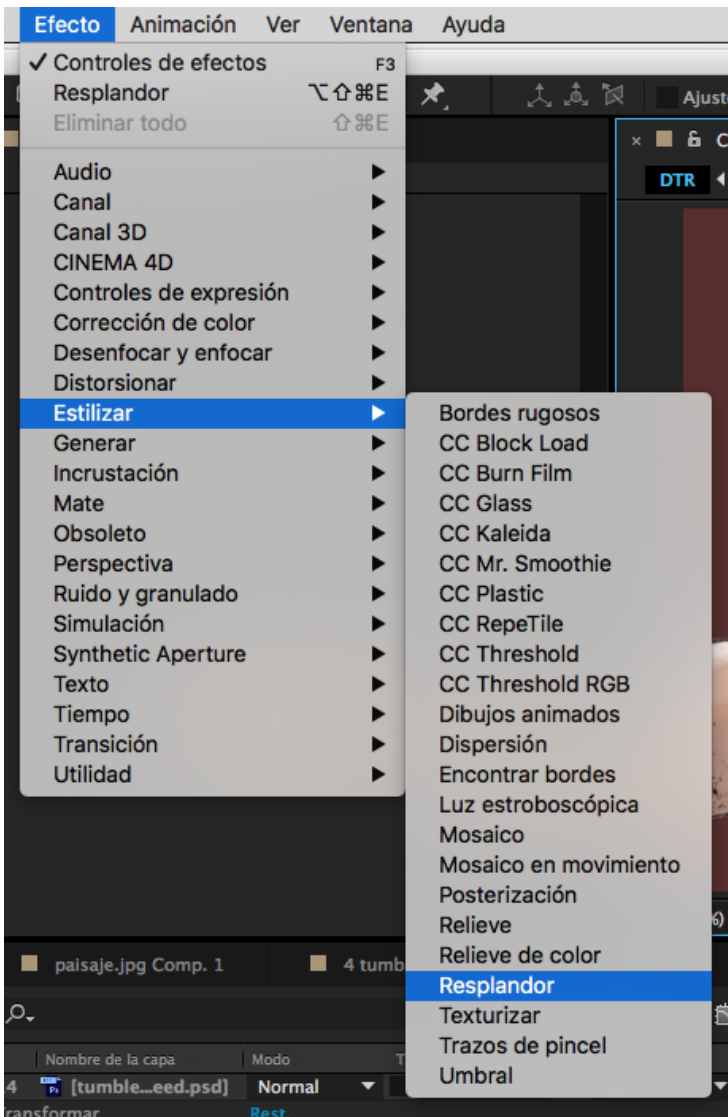
Para ello modificamos las propiedades de posición y rotación, que irá de 48° hasta 0°.

Creamos una capa sólido de color amarillo claro en Capa → Nuevo → Sólido. Sobre la misma dibujamos una elipse que hace las veces de máscara de capa y modificamos el calado de la máscara hasta 594 píxeles de forma que creemos un resplandor sobre la imagen. Ponemos el modo de dicha capa en la opción "Añadir".

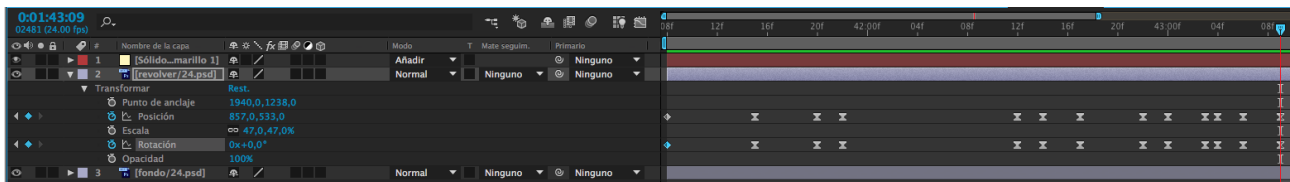


A continuación, ponemos opacidad a 100 en el fotograma del disparo y con valor 0 antes y después.



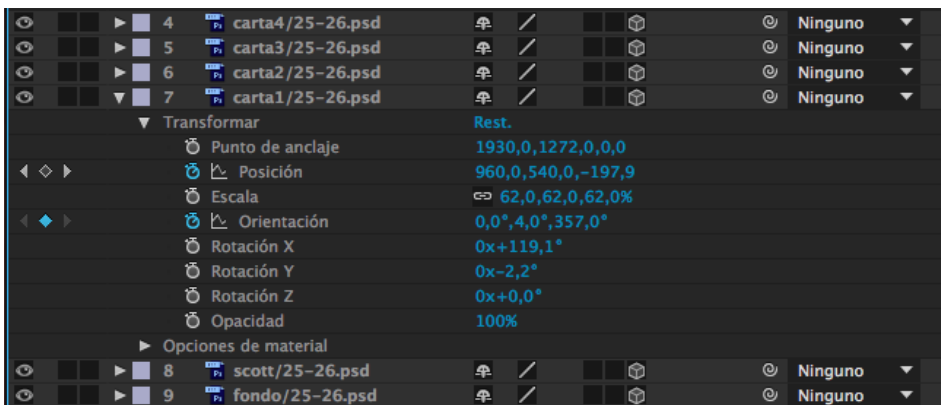


También aplicamos un efecto resplandor en el momento exacto del disparo. Durante los disparos, simulamos también el movimiento de retroceso del arma, para lo cual modificamos de nuevo posición y rotación en un movimiento de ida y vuelta. Aplicamos entradas/salidas lentas para hacer los movimientos más naturales.



Para realizar el movimiento del cuerpo de Scott desplazándose hacia el fondo, creamos un fichero PSD con capas independientes para el cuerpo, fondo y cada una de las cartas que salen despedidas.

Creamos una cámara y marcamos en After Effects las capas como capas 3D. Modificamos en cada capa de cartas los valores de Posición y Orientación para remarcar que se mueven de forma independiente al cuerpo.



Desde que vemos las botas hasta la escena del saloon, reproducimos un sonido de molino de agua para dar ambiente a la escena. Para ello arrastramos el fichero de audio 81924__earthverses__windpump.wav a la línea de tiempo.

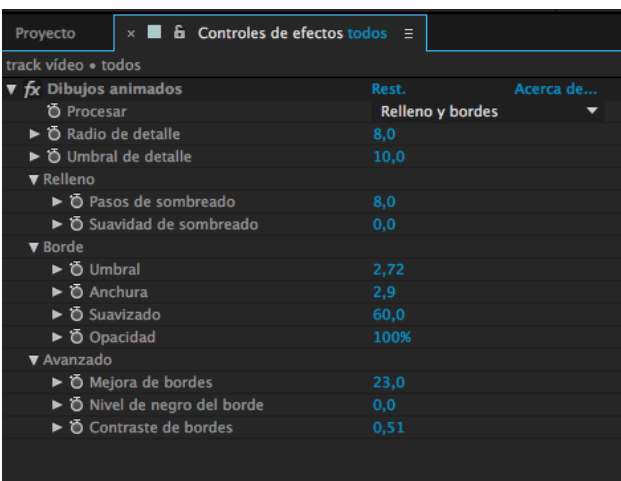
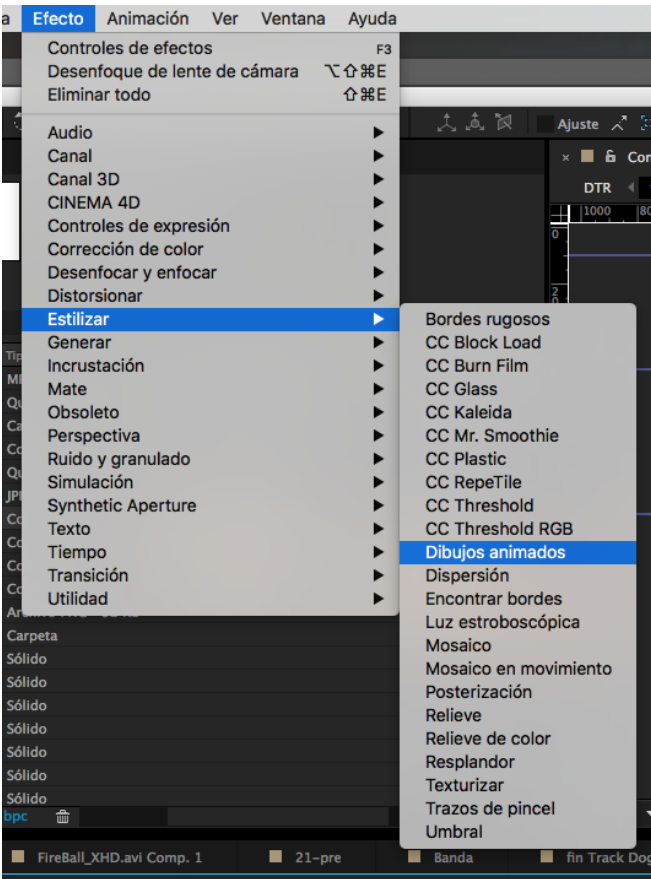
Para crear la composición de vídeos de imagen real con el aspecto de una página de cómic, creamos una nueva composición con una imagen de sólido sobre la que colocamos los distintos fragmentos, reescalados para configurar las viñetas.

A cada fragmento le aplicamos un efecto de dibujo de cómic, mediante el efecto Dibujos animados que configuraremos con los siguientes valores.

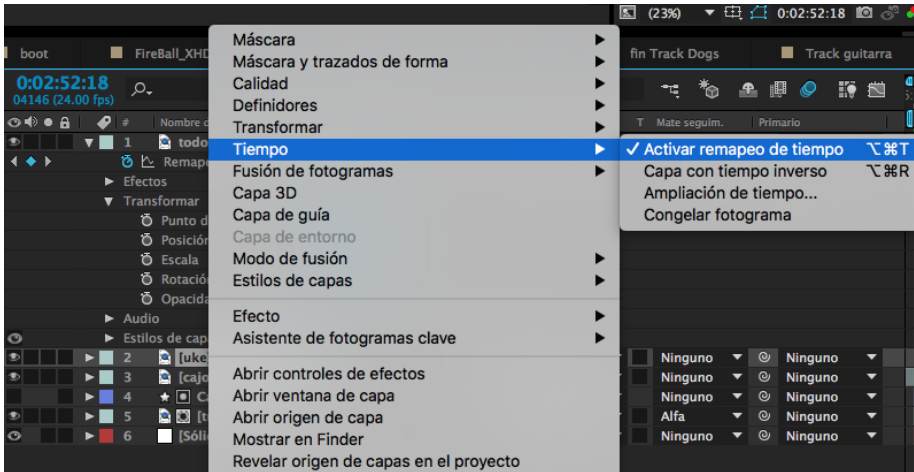
Cuando las balas salen disparadas, mostramos la imagen de las misma en el aire con una transformación de la propiedad de posición.

Para que el movimiento deje estela, marcamos la casilla Desenfoque de movimiento que simula la duración del obturador.

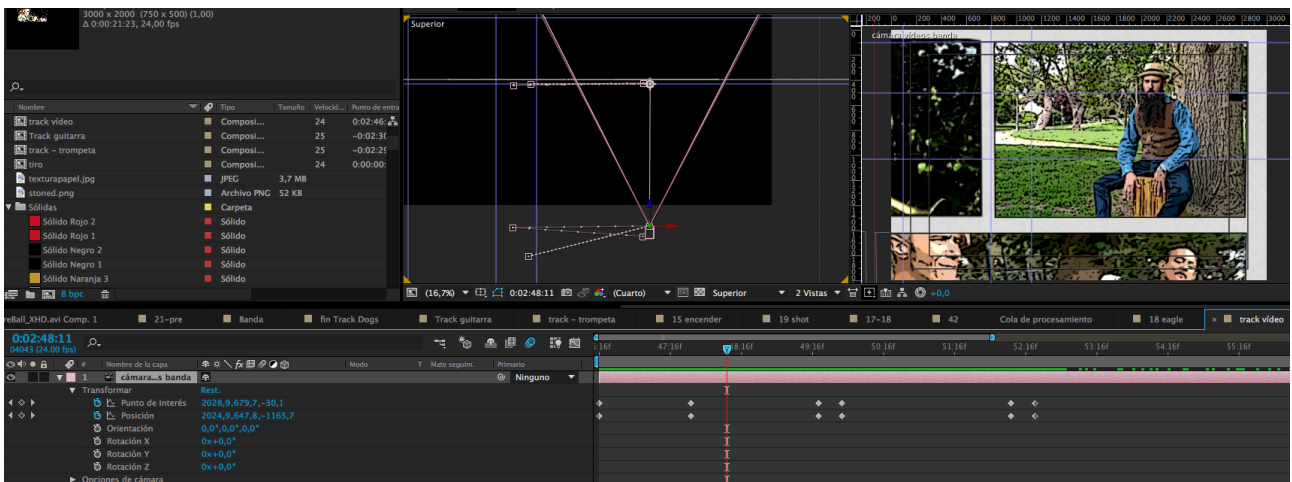
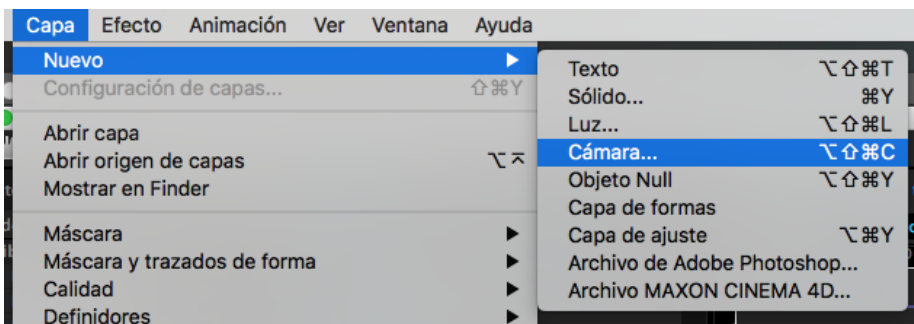
Acompañamos la escena con tres instancias del sonido del disparo, que situamos en distintas posiciones simulando ráfagas de tiros.



A continuación aplicamos un remapeo de tiempo para ajustar en cada momento el movimiento al sonido del instrumento en cuestión y dejar la imagen congelada el resto del tiempo.

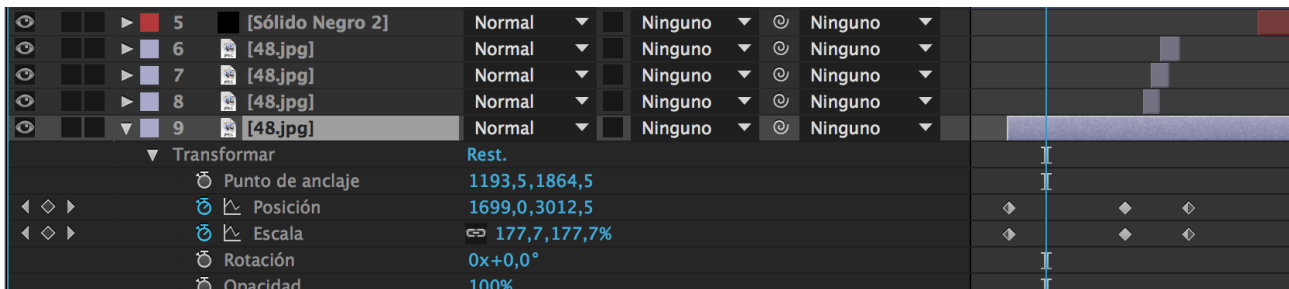


Por último añadimos una cámara que nos permite movernos de una a otra viñeta animada a lo largo de la página.



Finalmente, aplicamos un modo de capa Multiplicar sobre cada vídeo y una opacidad del 80%, para que se fundan con la capa de textura del papel integrando mejor la secuencia.

Por último, en la escena del cartel, nos desplazamos por el mismo variando las propiedades de Posición y Escala y en distintas capas situamos las distintas vistas de cada cara en el cartel, para acabar en un plano entero del cartel y fundido a negro con los últimos créditos.



9. Prototipos

Los primeros dibujos fueron de arte conceptual: creación de los personajes principales y pruebas de estilo.

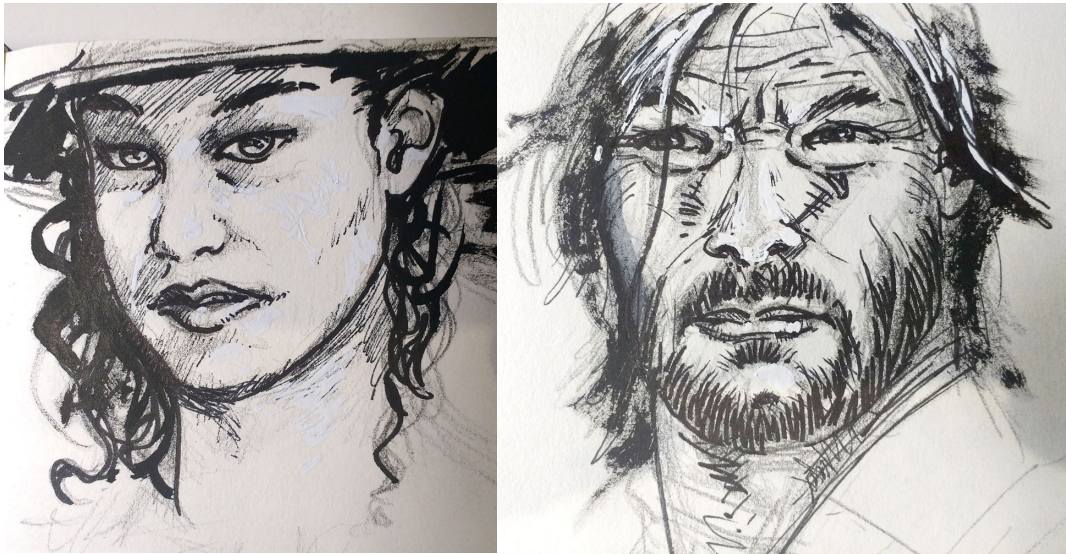
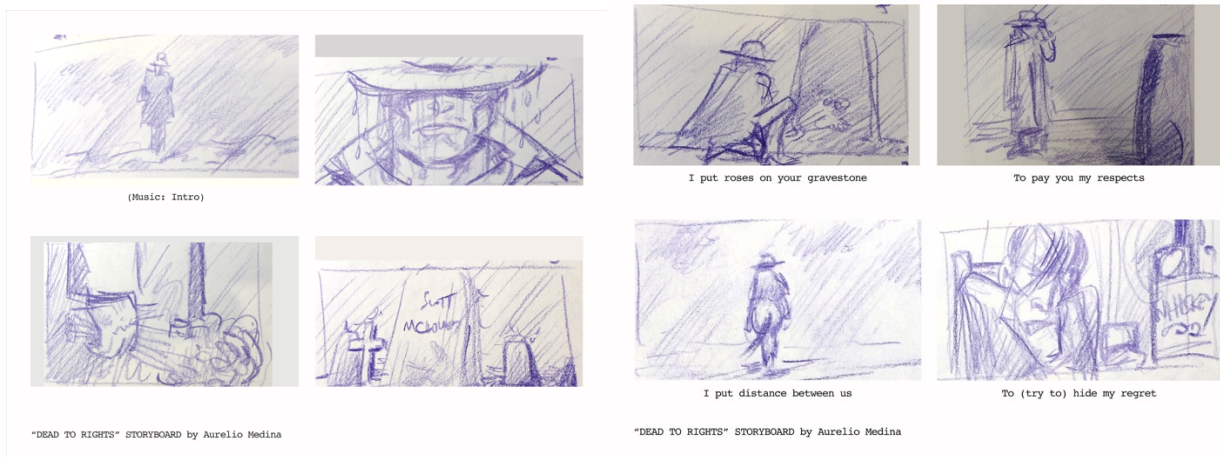


Figura 5. Bocetos de los personajes principales.

A continuación se muestran las distintas páginas de la primera versión del storyboard, a partir del cual se estructuró el proyecto.



Dead to Rights. Grado de Multimedia. Aurelio Medina Pizarro



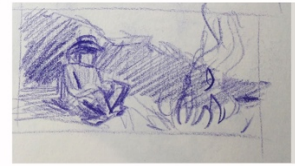
I put silver...



...on your eyelids



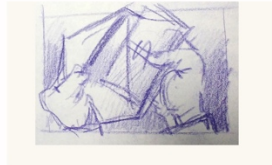
It was all I knew to say



I took comfort in the desert



To help you on your way



I put money in their pockets



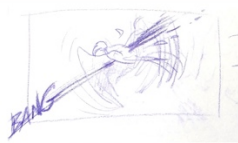
I got no one else around



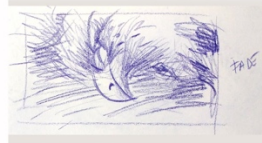
But I know there's no escaping

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



The day I put you...



...in the ground



Ooh like dreaming...



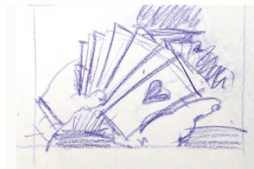
A life that you won't know



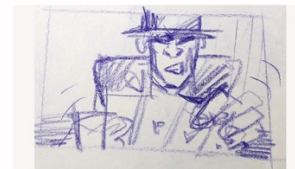
Ooh I'm feeling



Bullets through my soul



Ooooooooooh



Ooooooooooh

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



Ooooooooooh



Ooooooooooh



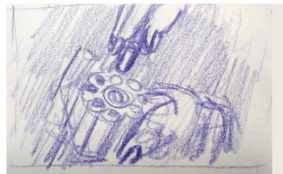
If there's one thing...



...that I have learned



You come looking for vengeance



After all I've done



You dig two holes,



...not one

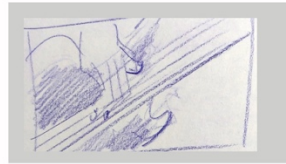
"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

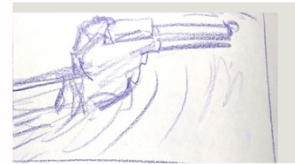


Ooh I'm feeling

Bullets through my soul



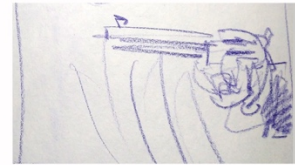
(Bridge)



Ooh like dreaming...

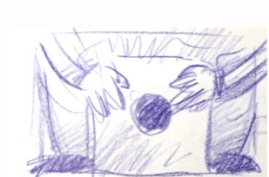


A life that you won't know



"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



(Bridge)



Ooh I'm feeling



Bullets through my soul



"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



Ooh like dreaming...

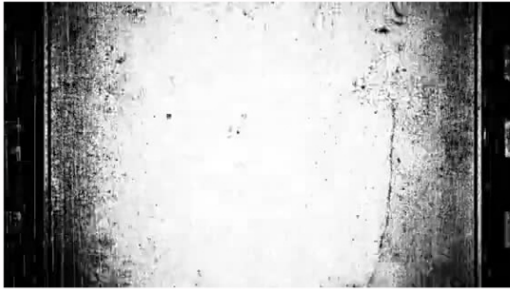


A life that you won't know

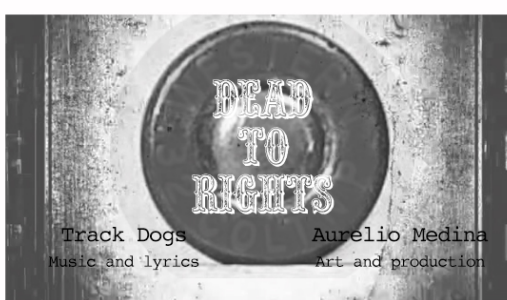
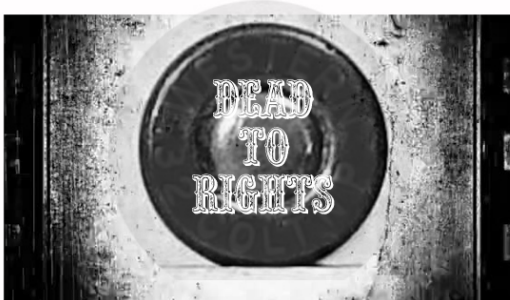
"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

Tras las primeras pruebas decidió sustituirse el orden para una mejor comprensión de la historia lo cual aparecía ya reflejado en la siguiente versión del storyboard. Esta nueva versión sólo sufrió las siguientes modificaciones:

- Eliminación de la cabecera e inserción de los títulos directamente sobre la escena inicial, para entrar en la historia desde los segundos iniciales y retener de este modo la atención del público.
- Eliminación del plano 28, dado que el espacio de tiempo y el contenido resultaba perfectamente cubierto perfectamente con las viñetas 27 y 29.
- Eliminación del fundido a negro a partir del cajón de flamenco. La escena se modificó al estar situado el cajón con el agujero en la parte trasera en lugar del frontal.
- Añadido de secuencias de vídeo real en la parte del final donde aparecen los músicos, al resultar la parte de solo de trompeta más larga de lo estimado inicialmente.



(Music: Intro)



"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



(Music: Intro)



"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



I put roses on your gravestone



To pay you my respects



I put distance between us



To (try to) hide my regret

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



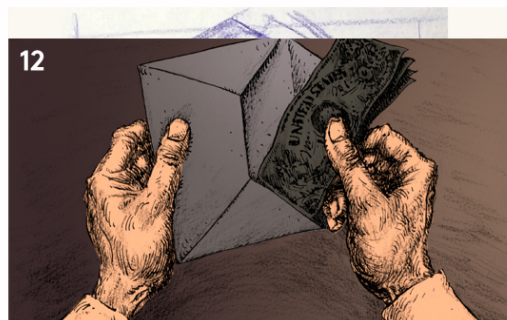
I put silver...



...on your eyelids



To help you on your way



I put money in their pockets

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



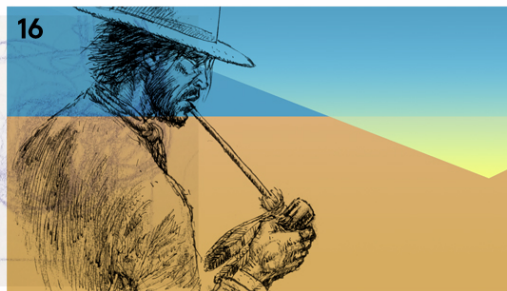
It was all I knew to say



SOLO

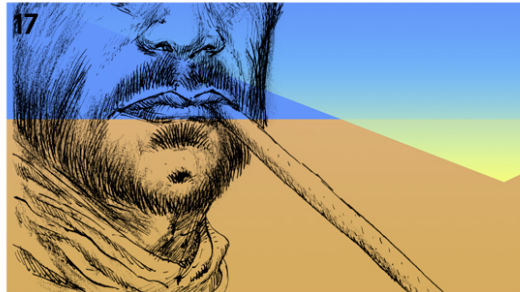


I took comfort in the desert



I got no one else around

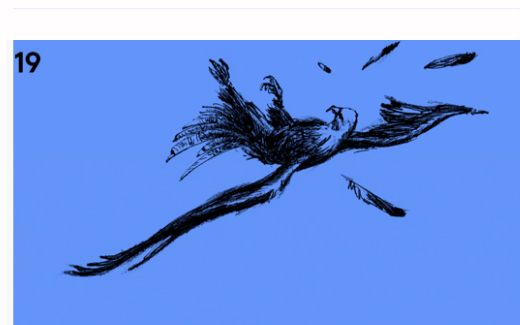
"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



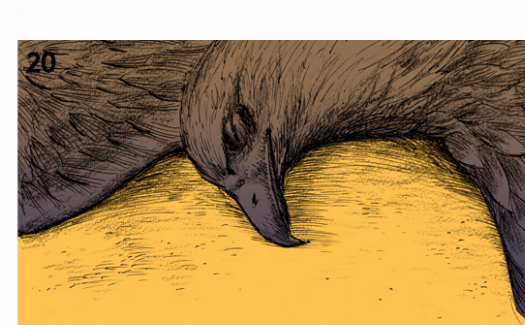
But I know ...



...there's no escaping



The day I put you...



...in the ground

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



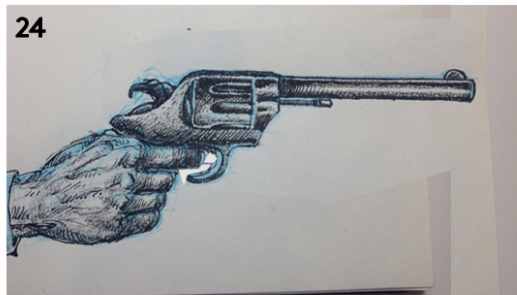
Ooh I'm feeling



Bullets through my soul



Ooh like dreaming...



A life that you won't know

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



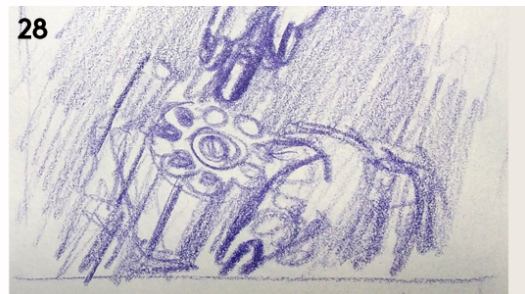
Ooooooooooh



Ooooooooooh



You come looking for vengeance



After all I've done

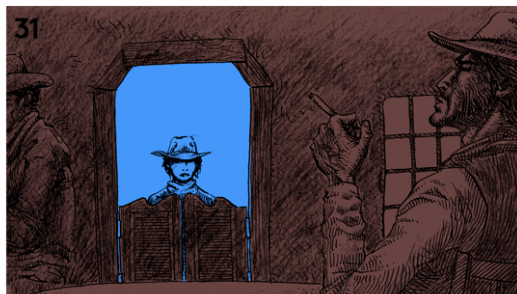
"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



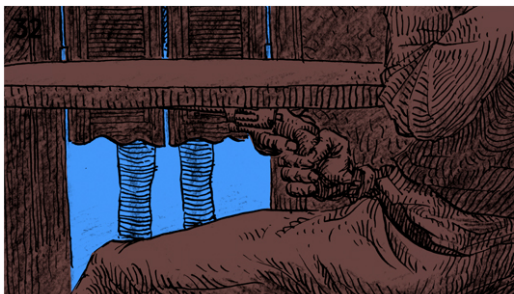
If there's one thing...



...that I have learned



You dig two holes,



...not one

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina



Ooh I'm feeling



Bullets through my soul



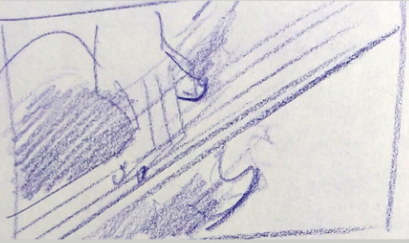
Ooh like dreaming...



A life that you won't know

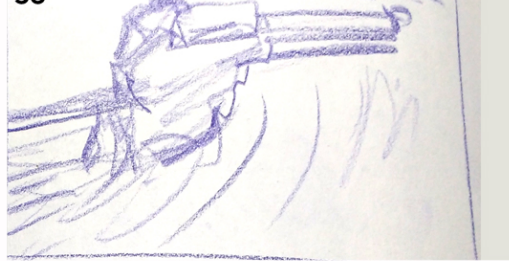
"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

37



(Bridge)

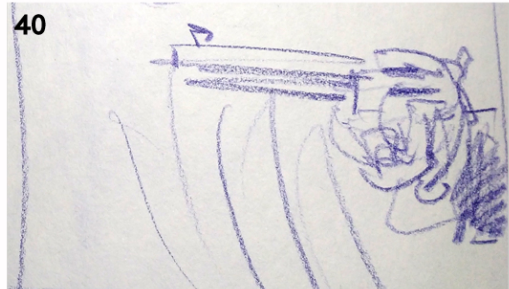
38



39

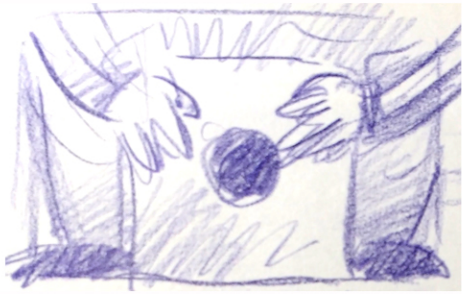


40



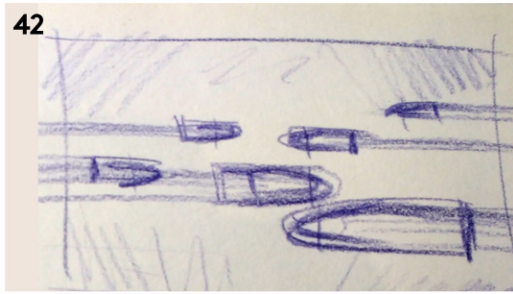
"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

41

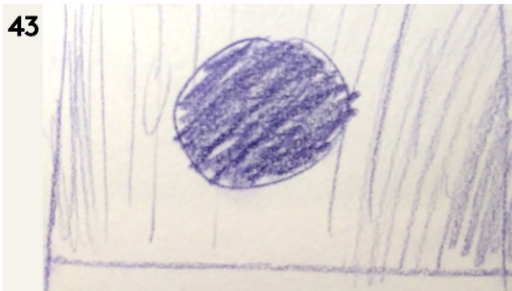


(Bridge)

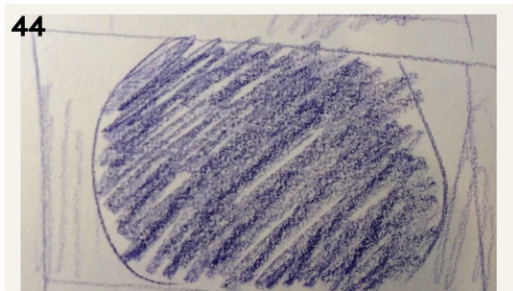
42



43



44



"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

45



Ooh I'm feeling

46



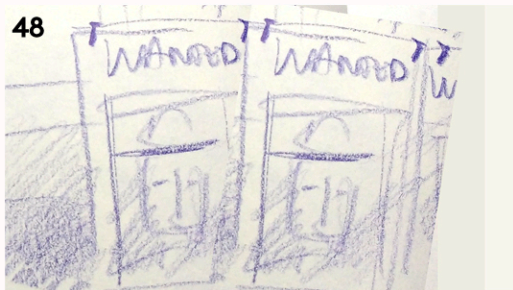
Bullets through my soul

47



Ooh like dreaming...

48



A life that you won't know

"DEAD TO RIGHTS" STORYBOARD by Aurelio Medina

10. Proyección a futuro

En la fecha de finalización del presente documento, el trabajo se encuentra en espera de feedback por parte del grupo. En base a las posibles solicitudes de cambios recibidas, se realizará una nueva versión que los incorpore, en cualquier caso dentro de los límites de forma y duración establecidos desde un primer momento.

A medio o largo plazo no se descarta una futura ampliación del trabajo en la forma de un producto audiovisual distinto, desarrollado a partir de los personajes e historia del videoclip original.

11. Conclusión

Considero el resultado un éxito respecto a las expectativas creadas, la planificación y las referencias en base a las cuales se planteó el proyecto.

En cuanto a las distintas etapas del proceso, hay que tener en cuenta en proyectos de este tipo el gran volumen de trabajo que supone una vez el tiempo de vídeo se extiende por encima del minuto de metraje. Incluso planteando la técnica como motion comic, necesitaremos un mínimo de 48 ilustraciones para llenar el tiempo correspondiente a 4 minutos de canción de una forma dinámica, sin contar con los tramos que se completaron con secuencias de vídeo grabado.

Dado el nivel de calidad en resolución de los formatos de vídeo actuales, es recomendable un buen nivel de detalle y textura en los dibujos realizados a mano, lo cual multiplica los plazos dedicados a esta tarea de forma exponencial.

También hay que considerar, en caso de no ser experto en la posproducción digital, el tiempo dedicado a este asunto. El usuario no experimentado deberá pasar bastante tiempo investigando y formándose en el uso correcto de las distintas herramientas, filtros y efectos y probar los resultados antes de incorporarlos definitivamente al producto final. La suma de estos efectos asimismo también afectará a la velocidad de trabajo una vez la complejidad requiera de mayores tiempos de procesamiento para cada exportación del trabajo en curso.

Aun cuando la planificación inicial fue bastante satisfactoria, se produjeron desviaciones de estas tareas debido a los motivos expuestos y se recomienda por tanto cuidar las estimaciones en plazos y prever un margen de tiempo extra ante los probables aumentos de los tiempos necesarios.

Anexo 1. Entregables del proyecto

DTR.mov: Fichero del vídeo definitivo. Fichero que contiene el videoclip objeto del proyecto, en formato MOV de alta definición.

DEAD TO RIGHTS.aep: Fichero de proyecto del programa Adobe After Effects que contiene el montaje de imágenes, vídeos, música y sonidos necesario para generar el fichero definitivo.

Informe_de_Trabajo_Medina_Pizarro_Aurelio.pdf: Informe de trabajo en formato PDF que describe la planificación del proyecto y sus modificaciones y ajustes a lo largo de la vida del mismo.

Biblioteca: Carpeta que contiene todos aquellos archivos utilizados en el proyecto, tales como ficheros de imagen PSD de Photoshop en capas, ficheros de imagen JPG y PNG, archivos de vídeo MP4, ficheros de audio WAV y el audio de la canción original en formato WAV.

Anexo 2. Glosario/Índice analítico

Motion comic. Forma de animación que combina elementos de los comics impresos y la animación. Las viñetas individuales se expanden a pantalla completa al mismo tiempo que se añaden efectos de sonido, voces y animación al arte original.

https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic

Zoom in, zoom out, zooming. Términos referidos en la realización de películas o producciones televisivas al cambio de la distancia focal de una lente zoom durante una toma.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Zooming_\(filmmaking\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Zooming_(filmmaking))

Storyboard. También llamado guión gráfico, es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

Anime. Animación de procedencia japonesa caracterizado fundamentalmente por el uso de la llamada animación limitada, la expresión en plano, la suspensión del tiempo, su amplitud temática, la presencia de personajes históricos, su compleja línea narrativa y sobre todo, un peculiar estilo de dibujo, con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y movimiento reducido de los labios

<https://es.wikipedia.org/wiki/Anime>

Animación limitada. Proceso de producción de dibujos animados que simplifica los movimientos, descomponiéndolos en varios niveles. Este sistema permite acortar los tiempos y costos de producción de una serie animada. La animación limitada permite el uso de dibujos realistas, arte abstracto y simbolismos para crear movimientos limitados que tienen el mismo efecto narrativo que una producción de animación total.

https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_limitada

Anexo 3. Bibliografía

Eisner, Will (2002). El cómic y el arte secuencial.
Norma Editorial, 2002

McCloud, Scott (2018) Entender El Cómic. El Arte Invisible.
Astiberri, 2018

Beá, Josep María (1985). La técnica del comic.
Editorial Intermagen S. A.

Giraud, Jean (2004). Blueberry 35. Míster Blueberry.
Norma Editorial

Kirchner, Paul (1974). Dope Rider.
Nueva Frontera

Breccia, Enrique (1985). Alvar Mayor.
Norma Editorial

Sáenz Higuera, Nita; Vidal Oltra, Rut (2018) Redacción de textos científico técnicos
Universitat Oberta de Catalunya

Ribas, Martí (2017). Hablando de animación
Universitat Oberta de Catalunya

Narración de historias [consulta: 12/03/2018] Wikipedia.org
https://es.wikipedia.org/wiki/Narraci%C3%B3n_de_historias

Películas

Unforgiven. Dir. Clint Eastwood
Warner Bros., Malpaso Productions, 1992

John Wick. Dir. David Leitch y Chad Stahelski
Thunder Road Pictures, 2014

Kill Bill vol. 1. Dir. Quentin Tarantino
Miramax, 2003

A history of violence. Dir. David Cronenberg
New Line Cinema, 2005

Anexo 4. Vita

Aurelio Medina Pizarro. Nacido en Madrid hace cuatro décadas. Ilustrador, experto web y multimedia, soy responsable web y de experiencia digital en la Fundación Juan March desde hace 14 años. En paralelo, desarrollo cómics, ilustraciones y pinturas por encargo o a través de proyectos personales. Ingeniero Técnico Informático por la Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid, Program for Management Development (PMD) del IESE y ahora Graduado Multimedia por la Universitat Oberta de Catalunya.