



El destí en el vent

Memòria de Projecte Final de Grau

Grau Multimèdia

Narratives visuals 2D i 3D

Autor: Santiago Vizcaino Villanueva

Consultor: Andreu Gilaberte Redondo

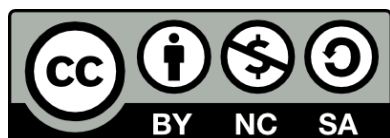
Professor: Antoni Marín Amatller

16 de Juny del 2015

Crèdits/Copyright

El Treball de Final de Grau s'ha realitzat utilitzant les següents obres protegides per llicències Creative Commons:

Projecte



Menciona el nom de l'artista.



L'obra queda limitada a usos no comercials.

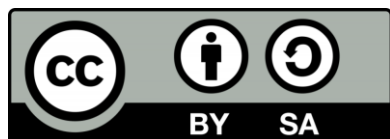


Distribueix totes les obres derivades d'aquest àlbum sota la mateixa llicència CC.

Musica

La música del projecte s'extrau de :

Lost In Oblivion¹, 14/12/2014. Salim Chakroun



Menciona el nom de l'artista.



Distribueix totes les obres derivades d'aquest àlbum sota la mateixa llicència CC.

¹ Link : <https://www.jamendo.com/es/artist/457737/salim-chakroun>

Cita

“Cap gran artista veu les coses como son en realitat; si ho fes, deixaria de ser artista.”

Oscar Wilde (1854-1900)

Abstract

El projecte de final de grau consisteix en la realització d'un producte audiovisual d'entreteniment. S'ha produït un curtmetratge creatiu utilitzant la tècnica d'animació *stop motion*. El vídeo narra, a través de dos fulls de paper, un relat inventat que parla de l'amor impossible, "El destí en el vent".

El principal objectiu d'aquest projecte es arribar a l'espectador amb un vídeo que emocioni i que resulti interessant. Això s'aconsegueix amb un viatge als inicis de l'animació, al principi del cinema, amb una tècnica d'animació que ha aportat grans efectes i que ha estat molt present en el cinema antic, abans de la era digital, el *stop motion*. En l'actualitat, la era digital, aquesta tècnica segueix aportant un valor creatiu molt alt, per aquest motiu moltes companyies de publicitat la segueixen utilitzant.

A més de la tècnica esmentada, s'aplicaran d'altres que s'han impartit durant el Grau Multimèdia, com l'edició de vídeo, l'animació 2D d'elements tipogràfics, la producció i edició de so i el retoc de fotografia digital.

Paraules clau: Treball de Fi de Grau, Multimèdia, *Stop Motion*, Animació, Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe After Effects, Audiovisual, Narrativa Visual, Memòria.

Agraïments

Vull dedicar el Treball Final de Grau a la meva parella Patricia, que em va motivar per tornar a estudiar i que m'ha ajudat durant la conquesta de tot el Grau, en especial durant tot aquest projecte. També vull donar les gracies al meu fill, Aitor, per haver aguantat les meves absències i per perdonar totes les carícies que no li he pogut donar durant l'execució d'aquest treball.

També vull dedicar l'esforç del Treball final de Grau a aquells professors, consultors i companys que m'han acompanyat i ajudat a superar tots els problemes o obstacles que m'he trobat al llarg del Grau Multimèdia.

Índex

1. Introducció.....	8
1.1 Context	8
1.2 Motivacions personals i justificació	8
2. Descripció.....	9
2.1 Definició	9
2.2 Plantejament	9
2.3 Públic objectiu.....	10
3. Objectius.....	11
3.1 Principals.....	11
3.2 Secundaris	11
4. Marc teòric/Escenari.....	12
4.1 Antecedents	12
4.2 Altres projectes	13
5. Continguts	13
5.1 Definició dels continguts	14
5.2 Estructura de continguts	14
6. Metodologia.....	14
6.1 Preproducció.....	14
6.2 Producció.....	14
6.3 Postproducció	14
6.4 Implementació.....	14
7. Plataforma de desenvolupament	16
7.1 Hardware	16
7.2 Software	16
8. Planificació	17
8.1 Fites i dates claus del projecte.....	17
8.2 Diagrama de Gantt	18
9. Procés de treball.....	19
9.1 Etapa de preproducció	19
9.2 Etapa de producció	20
9.3 Etapa de postproducció	21
9.4 Etapa de implementació	23
10. Guions	24
10.1 Idea.....	24
10.2 Síntesi	24
10.3 Guió Literari.....	24
10.4 Storybord	26
11. Perfils	29
12. Versions del producte	30
12.1 Versions de preproducció	30
12.2 Versions finals	30
13. Pressupost.....	31
14. Anàlisi de mercat.....	32
15. Màrqueting i Vendes.....	33
16. Conclusió.....	34
Annex 1. Lliurables del projecte	35
Annex 2. Llibre d'estil	36
Annex 3. Bibliografia.....	37
Annex 4. Vita.....	38

Figures i taules

Índex de figures

Figura 1: Foliscopi	12
Figura 2: Cronofotografia	12
Figura 3: Humorous Phrases of Funny Faces	13
Figura 4: Diagrama de Gantt	18
Figura 5: Esquema del sistema de llums	20
Figura 6: Procés del retoc fotogràfic	22
Figura 7: Edició de vídeo.....	22

Índex de taules

Taula 1: Fites i dates claus del projecte.....	17
Taula 2: Pressupost	27

1. Introducció

El Treball Final de Grau que es presenta pertany a la especialitat de narrativa visual 2D i 3D, i consisteix en una producció audiovisual d'animació *stop motion*.

S'ha produït un curtmetratge d'elaboració totalment pròpia amb la tècnica d'animació *stop motion*. Posteriorment el clip serà exposat en algun festival o concurs de cinema, també es pujarà a un canal de Youtube per donar a conèixer aquesta obra i es crearà un perfil de Facebook on els espectadors podran fer un seguiment de les presentacions del clip.

1.1 Context

Des de l'aparició del cinema, l'animació *stop motion* ha sigut una tècnica molt utilitzada per crear experiències visuals. En els últims anys s'han creat obres de gran èxit com *Coraline* (2002) o diverses obres del director Tim Burton, totes elles amb animació fotograma per fotograma de personatges. També el cinema espanyol ha creat algunes obres de referència com "O Apòstolo", presentada en el Festival de Sitges (2012).

Actualment, també es fa servir aquesta tècnica en productes audiovisuals destinats a la publicitat, ja que injecta una gran creativitat a les campanyes, fet que capta a l'espectador i ajuda al valor de la marca.

1.2 Motivacions personals i justificació

Després de la creació i direcció de diversos curtmetratges, he decidit fer un viatge al meu interior de la mà de l'animació *stop motion* amb un clip que em permet crear totalment una obra audiovisual. Aquest tipus d'animació aporta la possibilitat de treballar i controlar la textura de les imatges, el que ajuda a la narració d'una història. El meu interès per aquest tipus de cinema neix d'una masterclass de la productora I+G², on s'explicava tot el procés de creació i les dificultats que existeixen al dur a terme un clip d'aquestes característiques. En definitiva, es un treball poc comercial però molt personal, que m'aportarà una gran experiència per posar fi al Grau Multimedia.

La realització d'aquest projecte, requereix haver assolit els coneixements de diferents assignatures que formen part d'aquest grau, com Fotografia, Vídeo, Composició Digital, Narrativa Interactiva, ect... Es tracta d'un clip complex, que requereix una gran quantitat de temps, però alhora aquest tipus d'animació permet treballar sobre cada fotograma.

² I+G Stop Motion es una productora independent especialitzada en aquesta tècnica, formada per Anna Solanas, Marc Riba, Nuria Riba, Anna Molins i Sergi Martí. URL: <http://www.stopmotion.cat>

2. Descripció

Aquest Treball de Final de Grau consisteix en la creació d'un curtmetratge d'animació *stop motion* des de zero, a partir d'una història de creació pròpia.

2.1 Definició

El projecte consisteix en la creació d'un producte audiovisual en format vídeo artístic que narra una història de creació pròpia. El curtmetratge es produeix amb la tècnica d'animació *stop motion*, i un cop finalitzat es presentarà a diferents festivals de cinema, on serà exhibit al seu públic ja sigui de forma presencial o a través de la xarxa del festival.

2.2 Plantejament

Es un projecte de caràcter creatiu i d'entreteniment, que no té com a finalitat la producció empresarial. El fil conductor es un guió sobre una història universal, l'amor, en aquest cas impossible. Per narrar la història es fa servir l'animació *stop motion*, que permet crear un curtmetratge artístic.

El procés de treball s'inicia amb un brainstorming³, gracies al qual s'anoten les idees que permeten posteriorment confeccionar el guió, de la mateixa manera es defineixen els personatges i l'aspecte visual que es vol plasmar. Un cop redactat el guió es procedeix a la elaboració del *storyboard* i de la animàtica, el que aporta una visió completa del film, del seu ritme de narració i permet visualitzar si funcionen correctament tots els elements. En aquesta mateixa fase es seleccionen els elements per el *atrezzo* i es creen els personatges que hi participen en les escenes.

Un cop realitzat el procés anterior es procedeix al rodatge, un moment molt delicat, ja que per que l'animació sigui correcta s'ha de ser meticulós. Les escenes es roden en una mateixa sala, algunes d'elles sobre un croma verd, per editar després en postproducció.

Amb l'obtenció correcta de les imatges s'inicia la selecció de les que formen part del clip. Tot seguit es procedeix a editar les imatges seleccionades per arribar a l'aspecte visual que es vol que tingui el clip. Aquest es un treball que durà temps ja que es treballa fotograma per fotograma. Seguidament, s'ha de sonoritzar el vídeo, a través d'efectes de so i amb una banda sonora. Amb tots els elements anteriors es realitza el muntatge final, la visió definitiva del curtmetratge.

Finalment, s'ha de promocionar el clip, per aquest motiu s'implementa a la xarxa. Es crea un canal de Youtube per compartir la història amb tots els internautes i alhora s'exporta a altres formats que siguin necessaris per participar en algun futur festival o exposició.

³ Eina que va ser ideada per Alex Faickney l'any 1938, aquesta consisteix amb un procés interactiu que facilita que apareguin noves idees. També es coneix com "pluja de idees"

2.3 Públic objectiu

El públic objectiu a que es dirigeix el producte audiovisual d'aquest projecte es correspon amb els següents perfils:

- Espectadors interessats amb la narració i aplicació de la tècnica d'animació *stop motion*.
- Espectadors que busquen noves i creatives formes d'explicar histories o nous relats que puguin entretenir.
- Professionals de l'àmbit audiovisual que busquen nous creadors i noves idees en aquest sector.

El rang d'edat del públic objectiu es molt ampli, està comprés des de joves a gent d'edat avançada, aproximadament entre 16 i 70 anys. Gent interessada en el cinema o d'altres productes audiovisuals.

3. Objectius

Els objectius d'aquest projecte es poden classificar entre principals i secundaris.

3.1 Principals

- Desenvolupar un producte audiovisual creat del fruit de la meva imaginació des de l'inici fins a la seva implantació, sent el director de tot el procés i encarregant-me de cada activitat personalment.
- Posar en pràctica les tècniques i els coneixements obtinguts en les assignatures del Grau Multimèdia, sobretot aquelles relacionades amb la menció de Comunicació Visual i Creativitat.
- Captar l'atenció de l'espectador amb una tècnica que permet una gran expressivitat artística, sent dinàmic i atractiu.

3.2 Secundaris

- Experimentar amb l'animació *stop motion* i amb tot el software necessari per a la creació d'aquest tipus de clips.
- Arribar a expressar correctament el que es vol explicar i fer que l'espectador s'identifiqui amb la historia.
- Crear un producte que pugui formar part d'un book personal, juntament amb les diferents creacions realitzades, així com a carta de presentació per diversos futurs projectes.

4. Marc teòric

Aquest treball es basa en l'animació més tradicional, la tècnica *stop motion*. Es creen moviments d'objectes estàtics a través d'una sèrie d'imatges fotogràfiques, ja siguin objectes rígids o mal-leables. Es basa en fer fotografies a cada moviment del objecte, que s'ha de fer manual, fotograma a fotograma, per després unir-les i d'aquesta manera els elements estàtics adquireixen vida.

4.1 Antecedents

Es tracta d'una tècnica que es va utilitzar en els inicis del cine i en un principi es feia servir per incloure efectes especials a les pel·lícules.

- Foliscopi (1868): El Britànic John Barnes Linnet va crear un llibre que conté una sèrie d'imatges que varien gradualment. Al passar les pàgines ràpidament crea una il·lusió de moviment. Aquest juga amb la persistència retiniana, les imatges es superposen en la retina i el cervell enllaça com una sola, com la pel·lícula cinematografia.

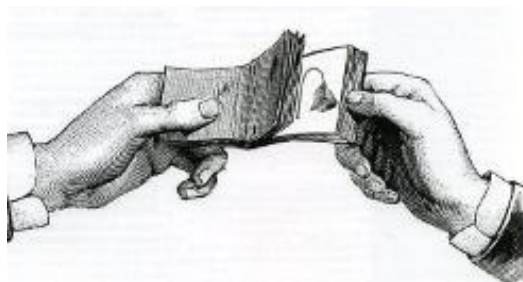


Figura 1: Foliscopi

- Cronofotografia (1877) Eadwerad Muybridge va desenvolupar un sistema de càmeres que disparen en seqüència mentre que un cavall passa davant d'elles. Aquesta tècnica consisteix en la captura d'una seqüència de imatges fixes que recullen una escena o un moviment.

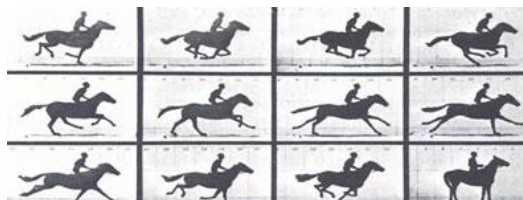


Figura 2: Cronofotografia

- Humorous Phases of Funny Faces (1906): Curtmetratge de J. Stuart Blackton, conegut com la primera animació *stop motion* de la història. El film són dibuixos sobre una pissarra que es van movent, treballa a 20 fotogrames per segon.



Figura 3: Humorous Phases of Funny Faces

4.2 Altres projectes similars

Com s'ha vist en el apartat anterior, aquesta tècnica va molt lligada a la història del cinema i està molt present en moltes pel·lícules, a continuació es detallen unes obres audiovisuals que han sigut un punt d'inflexió en l'evolució d'aquesta tècnica, des de la utilització de marionetes passant per l'animació amb plastilina (*claymation*).

- La casa encantada (1906), de Segundo de Chomón.
- El Hotel Electric (1908), de Segundo de Chomón.
- La venjança del càmera (1912), de Ladislav Starwicz.
- King Kong (1933), de Willis O'Brien.
- *Revolution in toyland* (1946), de Heminia Tyrlova.
- *The hand* (1965), de Jiri Trnka.
- *The rose and ring* (1979), de Lotte Reiniger.
- *Alice* (1988), de Ja Svankmajer.
- La maledicció de les verdures (2005), de Nick Park

5. Continguts

5.1 Definició dels continguts

El clip narra una història a través de imatges en moviment utilitzant la tècnica ja mencionada, el *stop motion*, son imatges reals i algunes d'elles han format part d'alguna composició digital. També inclou textos per els títols de crèdit, per els que s'ha utilitzat una tipografia que representi la escriptura a mà per donar mes realisme i unió amb la història. Es tracta d'un film mut, per tant no inclou cap tipus de veu. La història transcorre en l'interior d'un pis, només en la part inicial té una ubicació exterior.

5.2 Estructura dels continguts

El contingut s'estructura en diferents apartats:

- Títols de crèdit: El clip mostra en l'inici els noms de les persones que han participat en el projecte i el títol de l'obra.
- Introducció: En aquestes seqüències s'introdueix a l'espectador en la història, així com la presentació dels personatges.
- Nus: Es la part central de la història, on transcorre tota l'acció fins el punt de clímax.
- Desenllaç: Es el contingut final, com acaba la història, com es resol el conflicte que viuen els protagonistes de la pel·lícula.
- Títols de crèdit finals: El contingut es semblant al inicial, però molt mes detallat de cada persona o organització que ha participat en el clip. Es mostren com una llista i de forma menys creativa que els inicials.

6. Metodologia

La metodologia del Treball de Final de Grau es divideix en quatre blocs creatius ben diferenciats i correlatius. Per garantir l'èxit del projecte, s'han acordat unes altres fases per sobre de les pacs.

6.1 Preproducció

Es la fase on neix el projecte i es prepara tot el necessari per el rodatge. L'inici del camí comença amb la idea, sobre el que es vol explicar. Per redactar el guió es realitza un *brainstorming* per arribar a un relat que compleixi les expectatives. En aquesta fase també es crea el *storyboard*, que permetrà tenir una primera visió de com quedarà visualment acabat. Amb aquests elements acabats, s'inicia la construcció dels personatges i del *atrezzo*. Es recopila informació sobre la tècnica de *stop motion*, així com de possibles solucions a problemes que sorgeixin durant la següent fase, la producció.

6.2 Producció

En aquesta fase es duen a terme les idees establertes en l'apartat anterior. En aquest moment del projecte, l'objectiu es la captura correcta de les imatges, foto a foto. Per garantir que l'animació es correcta, es fa una visualització prèvia de les imatges presses, d'aquesta manera es podran solucionar o refer les seqüències i no retardar la postproducció

6.3 Postproducció

En aquesta etapa es seleccionen les imatges que formen part del clip final i del muntatge definitiu. S'editen les fotografies per donar l'aspecte i l'estètica visual desitjada. A més, es fa una recerca de sons i de l'àudio que formen part del vídeo, és a dir la sonorització (els efectes de so i la banda sonora). També es creen els títols de crèdit i els diferents gràfics o textos que puguin formar part del projecte, així com els diferents efectes de vídeo.

6.4 Implementació

Un cop acabat el curtmetratge s'exporta a un format que permeti la seva implantació a la xarxa o a les possibles pantalles d'exhibició. Es crea un canal de distribució de vídeo a Youtube o a Vimeo, per donar promoció al producte audiovisual.

7. Plataforma de desenvolupament

En aquest apartat es detallen totes les plataformes i eines necessàries per dur a terme amb èxit el projecte en totes les seves fases.

7.1 Hardware

- **Estació de treball:** Imac de 21'5" amb un processador 2,5Ghz Intel core i5 i una memòria de 8 GB 1333Mhz DDR3, una targeta gràfica AMD Radeon HD 6750M 512MB. El sistema operatiu es el OS X10.9.
- **Càmera fotogràfica:** Canon EOS 600D amb un sensor CMOS de 18 megapixel i un objectiu 18-135 mm.

7.2 Software



Adobe Photoshop CS6

Per realitzar els retocs i creació fotogràfica fotograma a fotograma.



Adobe Premier CS6

Per editar i muntar els vídeos, així com el producte final.



Adobe Illustrator CS6

Per realitzar el elements gràfics vectorials inclosos en al clip final.



Adobe Effects CS6

Utilitzat per crear animacions dels elements gràfics i efectes.

8. Planificació

La planificació ve pautaada per les dates de lliurament i els requisits de les Proves d'Avaluació Continuada (PAC) de l'assignatura i pel termini de lliurament final del projecte. A més, per garantir l'èxit del projecte es van acordar unes altres dates d'importància, tasques específiques d'un producte audiovisual.

8.1 Fites i dates claus

FITES		DATES CLAU	
		INICI	FINAL
PAC 1		25/02/15	10/03/15
PAC 2		11/03/15	08/04/15
PAC 3		09/04/15	12/05/15
PREPRODUCCIÓ		02/03/15	29/03/15
	GUIÓ	02/03/15	07/03/15
	STORYBOARD	08/03/15	17/03/15
	ANIMÀTICA	18/03/15	22/03/15
	CONSTRUCCIÓ DEL ATREZZO	23/03/15	29/03/15
PRODUCCIÓ		30/03/15	15/04/15
	RODATGE	30/03/15	15/04/15
POSTPRODUCCIÓ		16/04/15	08/06/15
	SELECCIÓ DE MATERIAL	16/04/15	19/04/15
	RETOC FOTOGRÀFIC	20/04/15	03/05/15
	PRODUCCIÓ Y SELECCIÓ D'AUDIO	04/05/15	06/05/15
	EDICIÓ DE VIDEO	07/05/15	24/05/15
	MONTATGE FINAL	25/05/15	07/06/15
IMPLEMENTACIÓ		08/06/15	14/06/15
ENTREGA FINAL		13/05/15	16/06/15

Taula 4: Fites i dates clau del projecte

8.2 Diagrama de Gantt

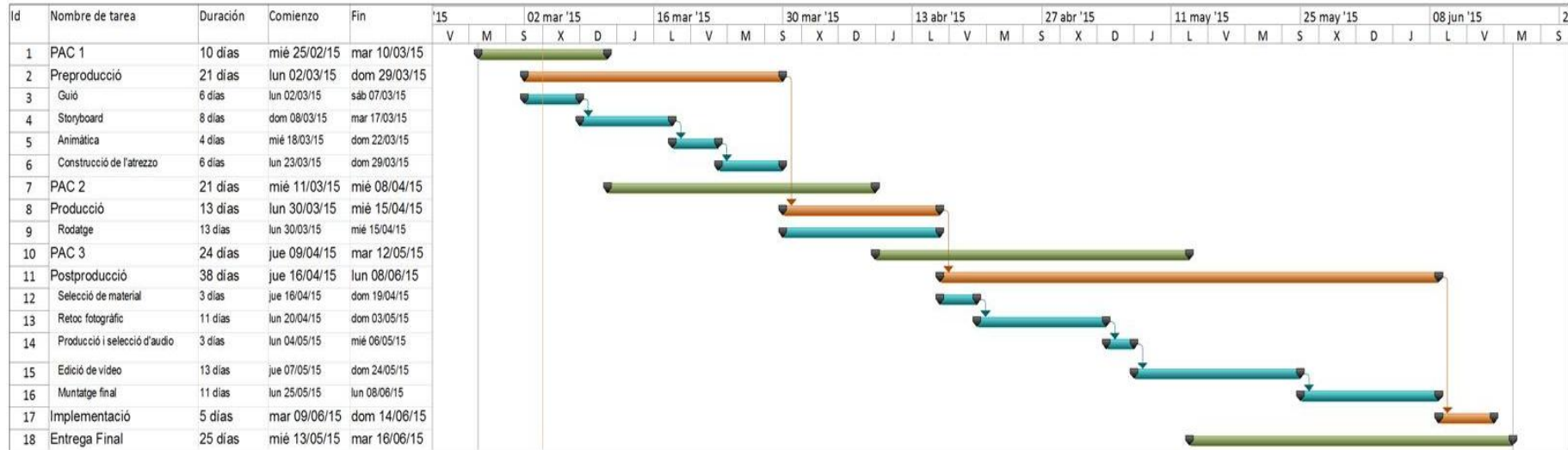


Figura 4: Diagrama de Gantt

9. Procés de treball

Aquest apartat recull el procés de treball que s'ha seguit durant la elaboració del projecte. Durant aquest procés s'ha tingut en compte la metodologia definida, així com el calendari i les fites claus per garantir l'èxit de la producció.

9.1 Etapa de Preproducció

- **Brainstorming**

El projecte s'inicia amb una pluja d'idees per establir quin tipus de producte es vol fer. També s'han determinat quins són els objectius es volen assolir i per quin tipus de públic està orientat el clip. Les idees s'han anat apuntant al llarg de diversos dies i s'han recopilat en un document, on s'han anat passant de simples idees a accions més complexes. És important que les idees puguin garantir que la història tingui una base sòlida que es pugui comunicar de manera eloqüent o que permeti identificar el producte.

- **Primers esbossos**

Paral·lelament a l'apartat anterior, s'han anat creant petits dibuixos esquemàtics de les idees que anaven sorgint i de la estètica que es volia donar al clip. També s'han dibuixat les primeres versions dels personatges i els detalls d'alguns *atrezzo*.

- **Guió**

Amb les idees definides i amb algunes bones escenes, s'ha creat la història. S'han fet varies versions, fins a arribar a la definitiva. És el document que detalla de forma escrita l'argument de la producció. Amb el guió fet es pot planificar la preproducció i dramatitzar les accions de cada seqüència per després crear moviments dramàtics en la fase de producció.

- **Storyboard**

És important il·lustrar les fases claus del guió en ordre cronològic de forma visual. Per crear el *storyboard* s'han seguit tres fases. En primer lloc, s'ha elaborat un esborrany en miniatura per establir ràpidament les accions importants. A la segona fase, l'esborrany s'ha traslladat a dibuixos de major mida amb més material de referència i dona una informació detallada sobre els possibles moviments. Finalment, s'ha creat la versió final amb quadres addicionals per col·locar el número de l'escena.

- **Disseny del personatges**

Els personatges tenen un paper crucial en la producció. S'ha tingut en compte que l'espectador cregui en la capacitat dels personatges per moure's, comunicar i actuar en el món que els envolta.

- **Animàtica**

Un cop definits tots els apartats anteriors, s'ha creat un clip animàtic que permet veure de forma visual com quedarà el clip, és una primera versió audiovisual. Amb aquest arxiu es pot gestionar i detectar possibles complicacions i alhora ajudar a la producció. Es defineix el ritme i el tempo de la narració.

- **Layouts**

L'última fase de la preproducció ha estat la construcció dels entorns on tindrà lloc la seqüència animada. Així com la construcció i fabricació dels personatges de forma física, tenint en compte com es mouen per garantir un moviment natural.

9.2 Etapa de Producció

- **Il·luminació**

En aquesta producció es molt important anticipar-se i planificar el disseny de il·luminació. S'ha fet servir un sistema de tres llums: una principal que il·lumina el punt d'atenció de l'escena, una evolvent per compensar l'ombra que projecta el motiu il·luminat per la llum principal, i una contrallum per separar el motiu del fons; aquesta s'ha fet servir per reduir el risc de que es projectin ombres no desitjades.

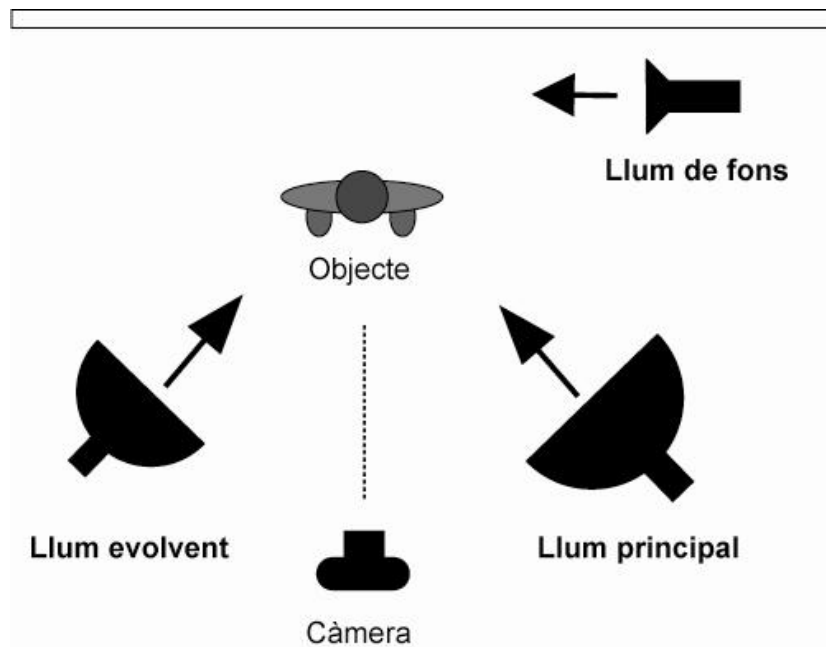


Figura 5: Esquema del sistema de llums

- **Materials de construcció per atrezzo**

S'ha experimentat amb diferents materials per poder seleccionar el tipus de paper, en aquest cas, per els personatges, i els altres materials idonis per *l'atrezzo* i els diferents processos i tècniques per representar de la millor manera possible les idees a les propietats de les superfícies amb la finalitat d'aconseguir representacions creïbles. A més, s'han utilitzat objectes quotidians, com una paperera, una ampolla de vidre o un got de vidre, sempre aplicant el principi de la verosimilitud de l'escala.

- **Rodatge**

S'ha manipulat els elements de manera incremental davant de la càmera, capturat cada segon i cada moviment.

- **Verificació de la filmació**

El procés de *stop motion* tridimensional es lent i requereix de moltes accions separades per facilitar els moviments. En aquest projecte ha sigut doblement complicat verificar la filmació ja que no hi ha equip de filmació, cada fase del procés ha recaigut només en una persona. Per aquest motiu, el procediment de verificació ha consistit en passar les imatges preses al programa de l'ordinador i visualitzar-les en format vídeo per veure si flueixen de forma correcta.

Per altra banda, al utilitzar una càmera digital durant el rodatge s'han pogut anar verificant els moviments filmats en el moment en que s'han pres les fotografies.

9.3 Etapa de Postproducció

A diferència del que succeeix en una producció cinematogràfica tradicional, la postproducció en un projecte d'animació es un procés comparativament curt, no obstant pot portar bastant temps completar-ho. Tot i que gran part de la creació i manufactura física de la animació ha tingut lloc en el procés de producció, la postproducció també ha sigut llarga degut al tractament de les imatges que s'ha realitzat.

Igual que en el procés de producció, aquesta etapa ha recaigut només en una persona, no com en els projectes de major pressupost, en els que a vegades s'envien les imatges a especialistes per que preparin la projecció. En aquesta fase, per tant, tant el paper de director tècnic, com dels subordinats, el barrejador de gravació i l'editor de *foley*, han recaigut en una sola persona.

- **Selecció de material**

En aquest projecte s'ha optat per utilitzar material en forma de fotografies, tot i que també es podia haver optat per material en diferents formats, inclosos pintures o distints tipus de pel·lícules revelades.

- **Retoc fotogràfic**

Tot el procés d'animació s'ha gravat directament en format digital i s'ha processat en aquest format durant la fase de postproducció, el que ha permès exercir un control eficaç per rectificar errors i anar revisant el treball.

Mitjançant la correcció del color, en aquest cas en blanc i negre, s'ha proporcionat equilibri i continuïtat globals, i s'ha erradicat qualsevol irregularitat. Aquesta correcció compensa les variacions en la qualitat dels materials de producció i en les condicions de la zona de filmament i dona artificialment als fotogrames la condició desitjada.

La tecnologia de correcció del color permet, per tant, alterar la sensació que transmet la obra en funció de la visió personal que es vulgui donar al clip i de l'atmosfera visual que es vol aconseguir.

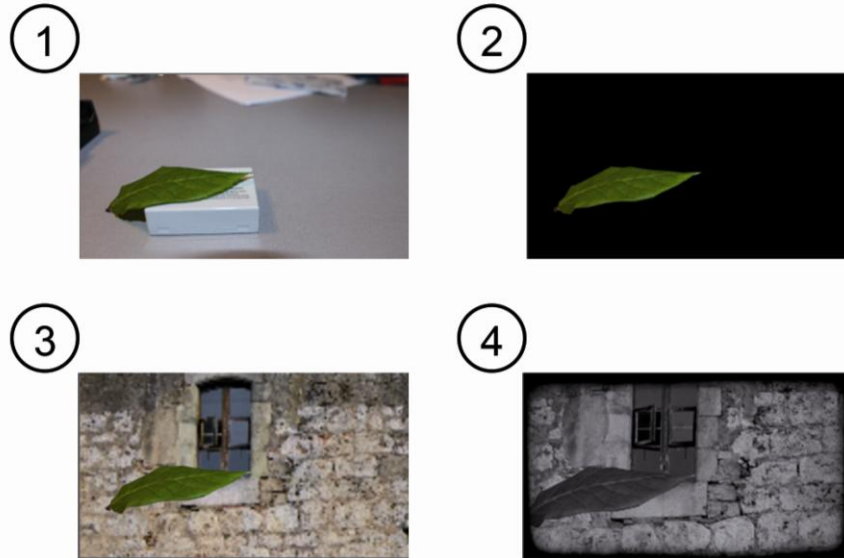


Figura 6: Procés del retoc fotogràfic

- **Producció i selecció d'àudio**

En aquesta fase s'integren els distints *stems* de so, en aquest cas la música i els efectes sonors, que contribueixen a que l'espectador compregui i gaudeixi de l'obra.

Inicialment en va fer una recerca de diferents bandes sonores⁴ a diverses pàgines d'Internet de llicència lliure, de les quals es va seleccionar finalment la que s'ha considerat més idònia per la comprensió de l'argument de l'obra.

Els efectes sonors també s'han descarregat de pàgines d'Internet de llicència lliure.

- **Edició de vídeo**

En la animació digital, en la línia amb molts programes de televisió i llarg metratges que es roden digitalment, el procés de postproducció es sol dur a terme mitjançant la edició de vídeo no lineal, a diferència de la cinematografia tradicional, utilitzant aplicacions com Avid, Final Cut Pro, o Adobe Premiere Pro CS6, com en aquest cas.

La tecnologia digital ha permès realitzar aquest projecte, amb un pressupost real molt baix i amb uns plaços d'entrega molt definits. Per altra part, l'avantatge real d'utilitzar software d'edició no lineal es que es maximitza la edició d'eines d'edició disponibles sense fer malbé el material original.

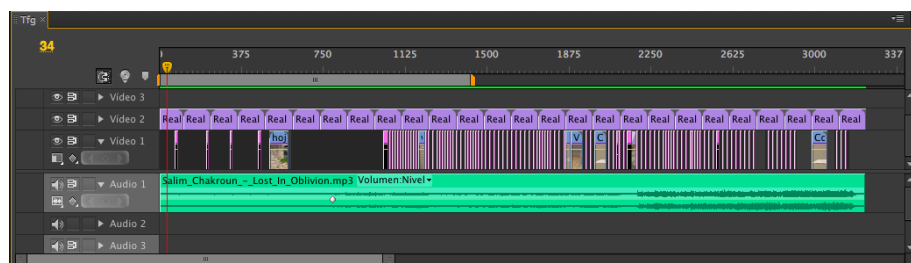


Figura 7: Edició de vídeo

⁴ La banda sonora seleccionada s'ha obtingut del lloc web www.jamendo.com.

- **Muntatge final**

El software d'edició no lineal utilitzat, ha permès que els diferents arxius de vídeo , àudio i efectes visuals es vegin en capes distintes de la línia de temps en pantalla. S'ha fet una composició dels diferents arxius per proporcionar continuïtat entre l'element visual, el sonor i el dels efectes visuals, ajustant els nivells de cadascun per obtenir un sentit de moviment i progressió dins del marc de la obra. La finalitat del muntatge es reforçar la sincronització entre el disseny i l'acció, que resulta vital per la credibilitat de l'animació davant l'espectador. La sincronització es molt important en el muntatge final. Aconseguir consistència entre els aspectes visuals, sonors i els efectes visuals, que solen estar en conflicte, es un dels reptes de la fase de postproducció.

9.4 Etapa de Implementació

Ha d'existir una distribució apropiada del producte per tal de que els espectador el puguin visualitzar. Un cop aprovada la producció es crea una versió Full HD amb el software Adobe Media Encoder per a la plataforma Youtube, on s'ha creat un canal amb aquesta finalitat.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=b7-MHALcsj4>

10. Guions

10.1 Idea

Un amor impossible, un príncep i una princesa que no poden estar junts. Aquests son dibuixos creats per un pintor que viu una depressió per desamor.

10.2 Sinopsis

Un noi està dibuixant diferents esbossos, però no aconsegueix trobar la seva inspiració. Mentre dibuixa va prenent whisky. Un dibuix li crida l'atenció, es un príncep i una princesa, trenca el foli per la meitat i els llença al terra. Un dels papers es desarruga, es el tros del príncep, en un altre punt de un altre paper es desarruga, la princesa. A causa del vent, el príncep es va apropant a la ella, però un canvi de bufonada el llença cap amunt. En un altre lloc de l'habitació una soga es va una fotografia d'una parella es va trencant. El tros del príncep torna a avançar fins a arribar a on esta la princesa. Es troben separats per una reixa, ella es dins de la paperera. L'aire envia enrere el tros del príncep, en aquell moment la princesa es va esvaint. La fotografia de la parella es trenca del tot i a la vegada es va arrugant, el noi deixa caure el got derramant el seu contingut per tota la taula. La princesa s'arruga amb el dibuix cada cop mes borrós i el tros del príncep s'allunya cada cop més. El noi queda amb cara de tristor.

10.3 Guió literari

El destí en el vent

Santiago Vizcaino Villanueva

Març del 2015

Escena 1. INT. CARRER-DIA

Una fulla d'un arbre va volant per els carrers seguint el moviment del vent.

Escena 2. INT. HABITACIÓ-DIA

Un noi que esta assegut en una cadira davant d'una taula, està realitzant uns dibuixos, però no el convenç cap, els va estripant i llençant al terra.

Aquest plasma lentament sobre el paper un príncep i una princesa. El noi veu un got de Whisky mentre mira el full, decideix partir per la meitat el paper, separant els dos dibuixos. Els arruga i els llença.

El noi obre una carta on surt una fotografia, la mira i la deixa recolzada sobre un petit gerro de plantes.

Escena 3. INT. HABITACIÓ-DIA

El paper del terra es va mica a mica desarrugant, és el tros on està dibuixat el príncep. En el mateix moment un altre tros de paper també es desarruga, en aquest cas es la princesa.

El príncep lentament s'apropa a la princesa. Quan està apunt d'arribar, una petita bufanda d'aire el llença cap enrere.

El tros de paper amb el príncep queda estès al terra, però un canvi d'aire fa que aquest s'aixequi i torni a avançar cap a la princesa. Aquesta segueix al mateix lloc esperant a que arribi.

Es descobreix que la princesa està dins d'una paperera. Els dos queden ajuntats, només separats per el ferro de la paperera.

Una altre bufanda d'aire, fa que el príncep surti volant, mentre que el dibuix de la princesa es va esvaint degut a unes gotes que cauen sobre ell i el paper es va arrugant.

Escena 4. INT. HABITACIÓ-DIA

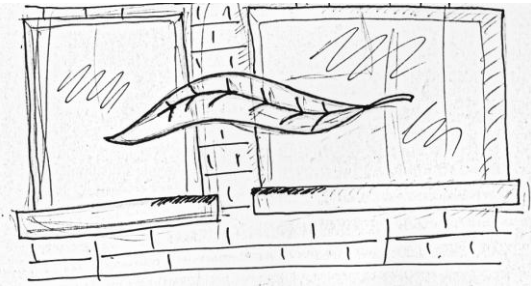


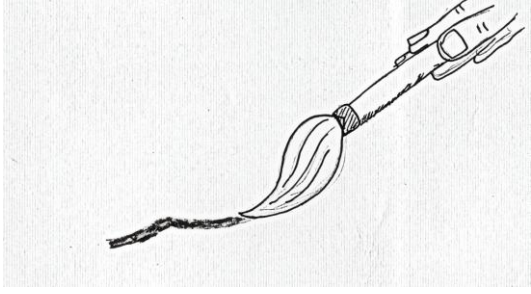
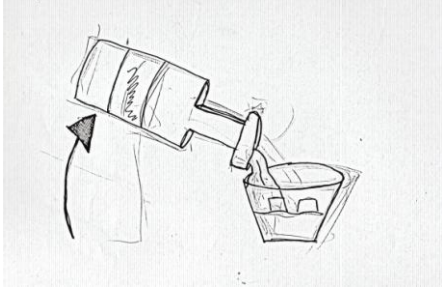
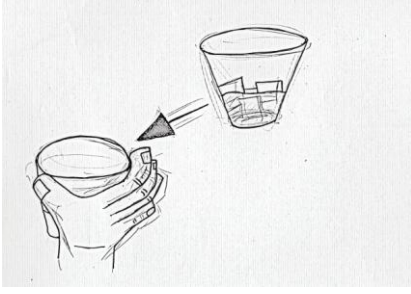
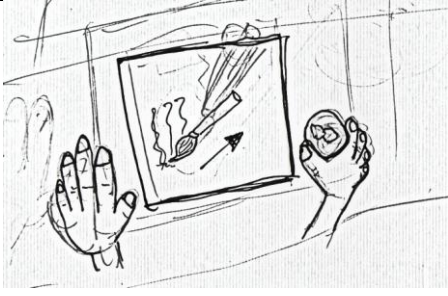

La fotografia que esta recolzada sobre el gerro comença a trencar-se mica en mica. El noi la esta mirant amb cara de tristor. La imatge un cop trencada, comença a estripar-se mica en mica, amb la presencia del noi molt afectat. Aquest deixa caure el got de whisky que conté a la mà.

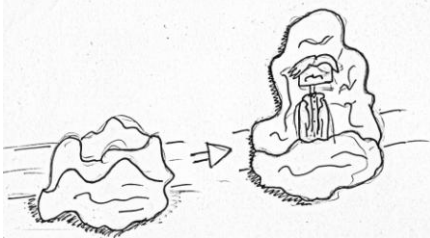
Escena 5. INT. HABITACIÓ-DIA

El got impacta sobre la taula i vesa el contingut, el líquid es va movent per la taula fins que cau sobre el paper de la princesa.

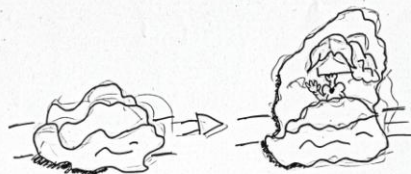
FÍ

10.4 Storyboard

Escena 1.1	Escena 1.2
	
Escena 2.1	Escena 2.2
	
Escena 2.3	Escena 2.4
	
Escena 2.5	Escena 2.6
	
Escena 3.1	Escena 3.2



Escena 3.3



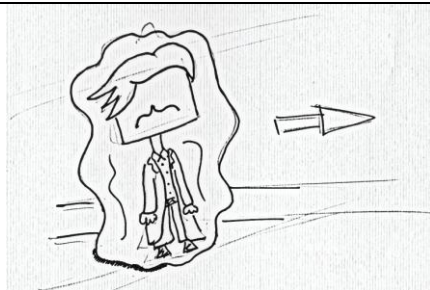
Escena 3.4



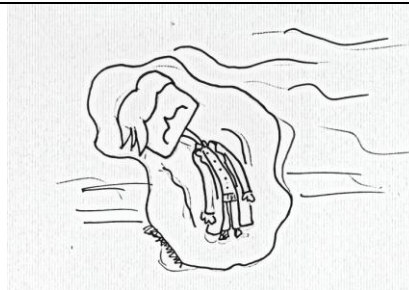
Escena 3.5



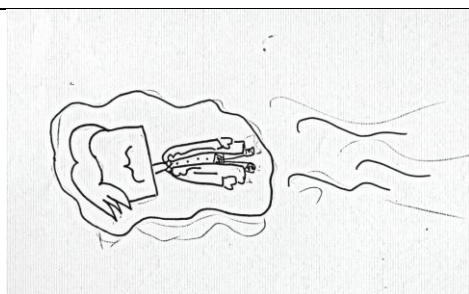
Escena 3.6



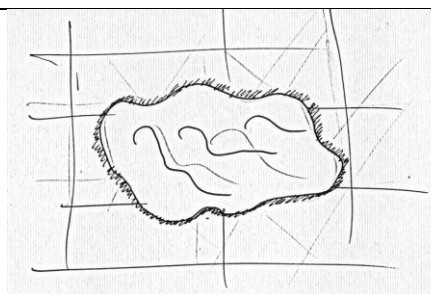
Escena 3.7



Escena 3.8



Escena 3.9



Escena 3.10



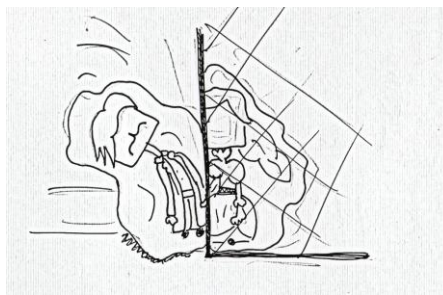
Escena 3.11



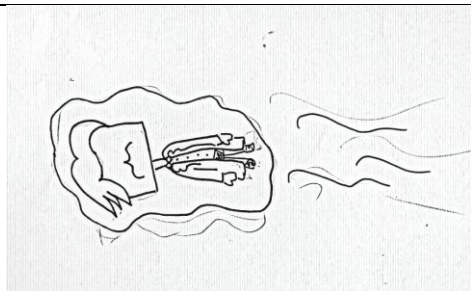
Escena 3.12



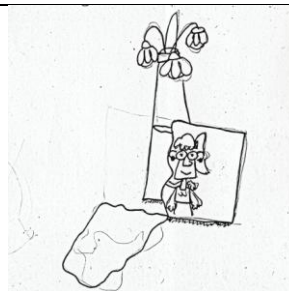
Escena 3.13



Escena 4.1



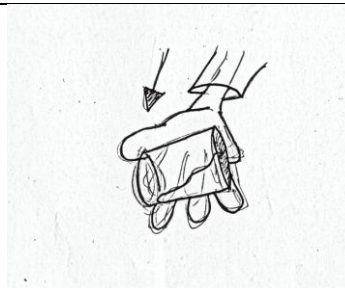
Escena 4.2



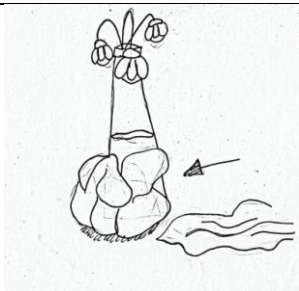
Escena 4.3



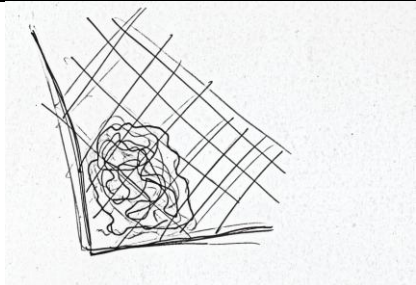
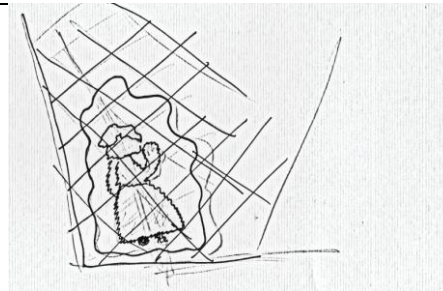
Escena 4.4



Escena 5.1



Escena 5.2



11. Perfil d'usuari

El perfil d'usuari a que està orientat aquest producte audiovisual així com tot el treball es molt ampli. L'espectador objectiu es mou entre una franja d'edat dels 18 als 50 anys, son gent interessada en el cinema i en noves produccions visuals, per tant tenen algun tipus de coneixement sobre aquest sector, ja sigui com a hobby o professionalment. No es un clip per el públic infantil o comercial, ja que l'història avança a través de la tècnica amb una narració no convencional.

El clip potser vist per qualsevol públic descrit en el paràgraf anterior sense importar la seva zona geogràfica o el idioma, ja que es tracta de cinema mut. A més, el fil conductor es una situació de desamor pel que es fàcil d'entendre per qualsevol usuari, sense tenir en compte els seus valors socials o culturals, es una història universal.

12. Versions del producte

El producte tindrà varies versions, en dos blocs ben diferenciats entre preproducció i final.

12.1 Versions de preproducció

Són les diferents versions que s'han realitzat al llarg de la construcció del clip final.

- **Guió:** Es la primera versió, on es defineix què s'explica, què narrarà l'història. Es una versió de text, per poder fer entendre el que es vol fer a totes les parts que formen part de la producció.
- **Animàtica:** Es una primera versió audiovisual, es podria definir com uns esbossos de la pel·lícula. Aquesta aporta molta informació de com quedarà finalment el film, el ritme de la narració així com el material que s'haurà de filmar.
- **Muntatge previ:** Un cop filmades i fotografies les escenes es realitza un muntatge per garantir com quedarà el material que s'ha enregistrat.
- **Primera versió:** En aquest moment s'inclouen tots el efectes de so i la banda sonora, així com totes les escenes ja tractades o animacions, també els títols de crèdit. Es un versió real de com quedarà el clip final, en aquest moment es treuen fotogrames o es busquen els possibles errors de continuïtat entre les seqüències.

12.2 Versions finals

Les versions que son visualitzades per els espectadors, amb el clip ja finalitzat.

- **Versió final:** Es el producte final, per tant es el clip acabat amb tots els efectes i el muntatge final. També es la versió amb la millor definició i qualitat d'imatge, així com el format de visualització.
- **Tràiler:** Un resum del producte final, es una versió amb les mateixes característiques que el clip final, però molt més reduït on de forma ràpida explica a l'espectador la sinopsis de la pel·lícula.

13. Pressupost

A continuació es detalla el pressupost detallat de dur a terme aquest projecte audiovisual.

Tasca	Hores	Preu/hora	Preu
PREPRODUCCIÓ	34	20 €	680,00 €
BRAINSTORMING	12	20 €	240,00 €
GUIÓ I STORYBOARD	11	20 €	220,00 €
ANIMÀTICA	4	20 €	80,00 €
CONSTRUCCIÓ DEL ATREZZO	7	20 €	140,00 €
PRODUCCIÓ	27	15 €	405,00 €
RODATGE	27	15 €	405,00 €
POSTPRODUCCIÓ	68	18€	1.224,00 €
SELECCIÓ DE MATERIAL	3	18 €	60,00 €
RETOC FOTOGRÀFIC	30	18 €	600,00 €
PRODUCCIÓ Y SELECCIÓ D'AUDIO	6	18 €	120,00 €
EDICIÓ DE VIDEO	17	18 €	340,00 €
MONTATGE FINAL	12	18 €	240,00 €
IMPLEMENTACIÓ	9	10 €	90,00 €
TOTAL			2.399,00 €

Taula 2: Pressupost

14. Anàlisi de mercat

El mercat per una producció audiovisual com la que s'ha desenvolupat en aquest Treball Final, té diferents àmbits de sortides.

- **Youtube:** Plataforma de distribució de continguts digitals a través de la xarxa. Un portal que permet arribar a molts usuaris de forma fàcil, es pot donar a conèixer el producte de forma ràpida.
- **Concursos cinematogràfics:** Moltes entitats culturals i ajuntaments realitzen activitats d'aquest tipus al llarg del territori. Permet arribar a un públic més interessat amb el cinema, més tècnic que busca noves idees fora del cinema comercial.
- **Book professional:** L'opció menys coneguda, però molt interessant, ja que permet ser una carta de presentació per poder accedir a algun altre projecte de més importància, així com a un lloc de treball. Està present en la pàgina web personal, com a currículum, i també en el perfil professional de les xarxes socials.

Son cada vegada més els estudis cinematogràfics que estan incorporant els processos d'animació, sobre tot en relació amb els efectes especials en postproducció; com a resultat necessiten instal·lacions de major mida per renderitzar i processar enormes quantitats de dades digitals. Els estudis d'animació més grans compten amb àrees dedicades a aquests fins, que es denominen "granges de renderització", on una gran quantitat d'ordinadors processen quantitats gegantesques de dades per cada llarg metratge.

Actualment, les produccions d'animacions tenen un gran volum d'espectadors i un lloc important en els festivals de cinema, com per exemple al Festival de Sitges on hi ha reproduccions i secció oficial d'aquest tipus de film. També es un punt important on hi ha un alt percentatge d'adults que visionen animacions amb contingut no infantil, un mercat que creixent gracies a la demanda. Es en aquest sector on s'ubica la producció audiovisual d'aquest treball.

15. Màrqueting i Vendes

Al ser una obra independent i no comptar amb recursos econòmics com per realitzar inversions molt altes per promocionar el producte en el mercat, s'ha de donar notorietat al curtmetratge invertint temps i energia per promocionar-lo a la xarxa i a diferents festivals, com per exemple:

- Non Stop – Festival Internacional de Cinema d'Animació
- Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya
- Animac – *International Animated Film Festival*
- Festival de Cinema de Girona
- Mercal – Festival Internacional de Curtmetratge i Animació de Barcelona

Amb independència a la grandària de la obra, el màrqueting es vital per aconseguir arribar als segments de públic desitjats i garantir l'èxit de la obra així com possibles encàrrecs futurs. Les xarxes socials com Facebook o Twitter han demostrat que es possible realitzar campanyes molt enfocades a públics i gèneres concrets que promocionen directament la obra. També ofereixen beneficis immediats i tangibles, amb baix cost, al arribar a molt públic al que s'ha de convèncer de que visualitzi la producció.

Tanmateix, els festivals d'animació constitueixen un important fòrum per presentar treballs a un públic entès, compost no només d'aficionats, sinó també de publicistes, productors i crítics, on aquest projecte, com a projecte independent, pot arribar a promocionar-me professionalment.

16. Conclusió

La finalitat d'aquest projecte ha sigut representar i posar de manifest els coneixements adquirits al llarg del Grau de Multimèdia. Un projecte audiovisual complet on s'ha controlat i decidit sobre totes les etapes del producte, passant des de la idea, fins a la entrega final.

Per complir les expectatives del projecte ha sigut necessari utilitzar i aprofundir en una bona part del programari après al llarg del Grau. Alguns exemples son Photoshop, per editar i retocar les fotografies; After Effects, per realitzar alguns efectes visuals; i Premiere, per fer el muntatge i la edició de vídeo. També ha sigut necessari incloure coneixements teòrics de diferents assignatures com Composició digital, Fotografia digital, Animació 2D i Narrativa interactiva.

S'han aplicat altres activitat no creatives, però importants per garantir l'èxit. La metodologia i la planificació, dos conceptes que han estat presents en la formació del grau, han servit per complir les entregues i les dates claus fixades, així com detectar possibles inconvenients o problemes i les seves diferents solucions.

Per concloure, aquest projecte ha sigut un repte personal, que ha requerit un gran esforç personal i intel·lectual, i que m'ha aportat capacitat d'afrontar els projectes futurs amb seguretat i confiança.

Annex 1. Lliurables del projecte

- **Memòria del projecte:** Format PDF de tot el treball realitzat.
- **Animàtica del projecte:** Vídeo del prototip del clip final.
- **Presentació del projecte:** Power point explicatiu del Treball final de Grau.
- **Vídeo de defensa del projecte:** Gabació per exposar el projecte i la seva elaboració.
- **Producte audiovisual final:** El curtmetratge per ser visualitzat per el espectadors.
- **Autoinforme d'avaluació sobre les de les competències transversals.**

Annex 3. Llibre d'estil

Les tipografies que s'han fet servir tenen una relació amb la història que s'explica, formen part de la narració:

- **Títols de crèdit inicials:** Aquest apareixen sobre papers que entren en el pla que es van estripen mica a mica, un cop estirat mostren el nom de les persones que formen part del projecte. En aquest cas l'objectiu es que la tipografia sigui la més semblant a la escriptura manual.

Chalkduster (normal 14)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 . , : ; - ^ * + @ \ \$ % & () =

L'ús de color manté un discurs coherent, amb uns colors grisos que ajuden a la composició visual gràcies a la uniformitat en la paleta de color.



Annex 4. Bibliografia

SELBY, Andrew (2013). La animación. Barcelona: Blume

PURVES, Barry (2011). Stop Motion. Barcelona: Blume

TERNAN, Melvyn (2014). Animación Stop Motion. Barcelona: Promopress

WIKIPEDIA (2014). *History of animation*. Obtingut de http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation

Annex 5. Vita

Santiago Vizcaino Villanueva, 10 de abril del 1985, creador d'aquest Treball Final de Grau. Interessat per el mon audiovisual i en la narració de histories des de la adolescència. Va cursar estudis intensius de Tècniques Cinematogràfiques en el centre Quince Academia de Cine durant l'any 2007. Ha dirigit diversos curtmétratges como es *Desesperado* (2007) i *Diario de un maltrato* (2010), així com muntatges per diferents esdeveniments. També va cursar estudis inacabats de Llicenciatura de Dret a la UB.

L'any 2010 va iniciar el Grau Multimèdia a la UOC, amb la intenció d'obtenir coneixements complementaris a la narració audiovisual que permeteixin crear obres visuals de major qualitat i aprendre aspectes relacionats amb la creació digital. Una formació per l'art del segle XXI. Per aquest motiu s'ha escollit crear un el treball dins de l'àrea de Narratives Visuals 2D i 3D, que engloba totes aquelles assignatures que tenen relació amb el mon audiovisual i permet presentar tot allò que s'ha après al llarg del grau.