

GRANS HISTÒRIES
EN
BREUS MINUTS



Grans històries en breus minuts

***“Animation is not the art of drawings that move but
the art of movements that are drawn.”***

NORMAN MCLAREN

RESUM

Aquest treball té la intenció d'afirmar o descartar la hipòtesi de que l'efectivitat de la transmissió del missatge d'un curtmetratge animat amb un alt contingut emocional no és determinada per la complexitat de les tècniques utilitzades al llarg del procés d'elaboració. És a dir, mitjançant un procés simple i la utilització d'elements visuals senzills, com ara línies, colors, mides i formes, pot arribar un sentiment i emoció amb gran intensitat al cor de l'espectador.

Per tal d'arribar a una conclusió, s'ha emprat dos mètodes: per una banda, un anàlisi de cinc curtmetratges i, per l'altra, la creació d'un de propi anomenat *Hope*. L'objectiu de l'anàlisi dels curtmetratges ha estat la identificació dels elements visuals, com ara l'ús del color o les proporcions, que, fent-ne un ús correcte, poden transmetre certs missatges. Reconeixent aquests elements, he elaborat un curtmetratge propi, aplicant tot el que he anat analitzant.

Així doncs, la conclusió a la que s'ha arribat és que efectivament un curtmetratge senzill pot ser igual d'emotiu que un d'elaborat per un gran estudi, és a dir, la hipòtesi inicialment plantejada es confirma.

ABSTRACT

The aim of this paper is to support or to refute the next hypothesis: the effectiveness of message transmission of an animated short film with a high emotional content is not determined by the complexity of the techniques used during the process of creation. That is, through a simple process and the use of plain visual elements, such as lines, colours, sizes and shapes, the emotion can be felt with great intensity by the spectator.

In order to reach a conclusion, there have been used two methods: on the one hand, an analysis of five animated short films and, on the other hand, one created by my own whose name is *Hope*. The main purpose was to identify the visual elements, such as lines or dimensions, which, using them accurately, can be used to transmit certain messages. By utilizing these elements, I produced my own animated short film.

I came to the conclusion that simple animated short films, indeed, can be just as emotional as one made by a recognised animation studio. With that being said, my initial hypothesis is confirmed.

ÍNDEX

PORTADA	1
CONTRAPORTADA	3
PRÒLEG	5
RESUM	6
ABSTRACT	6
ÍNDEX	6
INTRODUCCIÓ	9
EL CURTMETRATGE ANIMAT	11
1. DEFINICIÓ DE CURTMETRATGE	11
2. LA HISTÒRIA DEL CURTMETRATGE	12
3. ELS GÈNERES CINEMATOGRÀFICS	14
4. DEFINICIÓ D'ANIMACIÓ	15
5. TÈCNIQUES D'ANIMACIÓ	16
5.1. Animació flipbook	16
5.2. Animació tradicional	17
5.2.1. Animació en paper	17
5.2.2. Animació per capes	17
5.2.3. Rotoscòpia	18
5.2.4. Mescla d'animació i imatge real	18
5.2.5. Mescla de tècniques d'animació	18
5.3. Stop-motion	18
5.3.1. Animació de retalls	19
5.3.2. Pixilació	19
5.3.3. Animació de plastilina	20
5.3.4. Animació d'objectes	20
5.4. Animació per ordinador (CGI)	20
5.5. Altres tècniques	21
PROCÉS DE CREACIÓ D'UN CURTMETRATGE ANIMAT	21
1. PREPRODUCCIÓ	21
1.1. Idea i argument	22
1.2. Tractament	22
1.3. Guió literari	22

1.4.	<i>Concept art, disseny i estil</i>	22
1.5.	<i>Storyboard</i>	23
1.6.	<i>Color Script</i>	23
1.7.	Animàtic	23
2.	PRODUCCIÓ	24
2.1.	<i>Layout</i>	24
2.2.	Animació	24
2.3.	Intercalació	25
2.4.	Clean Up	25
3.	POSTPRODUCCIÓ	25
3.1.	Edició	25
3.2.	Musicalització	25
3.3.	Publicació	26
EL LENGUATGE AUDIOVISUAL		26
1.	Aspectes	27
1.1.	Aspectes morfològics	27
1.1.1.	Elements visuals	27
1.1.2.	Elements sonors	28
1.2.	Aspectes estructurals, sintàctics i expressius	28
1.2.1.	Plans	28
1.2.2.	Angles	30
1.2.3.	Composició	31
1.2.4.	Profunditat de camp	32
1.2.5.	Continuïtat	32
1.2.6.	Ritme	33
1.2.7.	Il·luminació	33
1.2.8.	Color	35
1.2.9.	Moviment de càmera	37
1.3.	Aspectes semàntics	38
1.3.1.	Significat denotatiu	38
1.3.2.	Possibles significats denotatius	38
1.4.	Aspectes estètics	38
1.5.	Aspectes didàctics	38
PART PRÀCTICA		39

1.	ANÀLISI DE CURTMETRATGES ANIMATS	39
1.1.	Nuggets	39
1.2.	<i>Alike</i>	42
1.3.	<i>La luna</i>	46
1.4.	<i>The tree</i>	51
1.5.	<i>Destiny</i>	54
2.	CREACIÓ D'UN CURTMETRATGE ANIMAT	57
2.1.	<i>Preproducció</i>	57
2.1.1.	Idea i argument	57
2.1.2.	Concept art, disseny i estil	57
2.1.3.	Storyboard	58
2.1.4.	Color Script	59
2.2.	Producció	59
2.2.1.	Animació	59
	CONCLUSIONS	65
	BIBLIOGRAFIA	67
	GLOSSARI	71

INTRODUCCIÓ

La motivació que m'ha portat a realitzar aquest treball és, principalment, la curiositat i la passió per un tema sobre el qual, tot i no tenir coneixement profund, ja des de ben petita ha estat formant part de la meua vida: els curtmetratges animats. En gran part, tots aquells dibuixos animats que mirava fascinada quan encara caminava a quatre grapes, són el fruit de qui soc avui dia.

Em va resultar curiós el fet que tot i representar mons totalment ficticis i inversemblants, van estar un dels meus primers contactes amb la realitat, amb el món tant real com amb l'imaginari. Reflexionant, vaig arribar a la conclusió que el motiu era que els curtmetratges animats van molt més enllà del simple entreteniment i és que, a més, són una potent eina de transmissió de valors.

El que m'intrigava era com podia ser que amb pocs minuts i tot i una elaboració poc complexa, és a dir, la utilització de tècniques d'animació senzilles, línies, colors, elements sonors i formes geomètriques, podia la història al cor. És llavors quan em vaig plantejar la hipòtesi de que la complexitat del dibuix i la del procés d'elaboració, no determina la transmissió efectiva dels valors que es volen comunicar.

Partint d'una base teòrica, les eines que s'utilitzaran al llarg del treball, per tal d'arribar a unes conclusions i afirmar o descartar la hipòtesi són: l'anàlisi de cinc curtmetratges animats, els quals seran escollits segons uns criteris mencionats més tard; la recerca d'informació sobre el procés creatiu; i posar-me a la pell dels equips que formen part de la seva creació, mitjançant l'elaboració pròpia d'un curtmetratge, seguint els mateixos passos.

Per una banda, l'anàlisi dels curtmetratges em permetrà que pugui veure els recursos que utilitzen els seus creadors per fer que el missatge que es comunica sigui impactant. Per altra banda, la creació del curtmetratge és amb la intenció, a part de respondre a la hipòtesi, de viure en primera persona tot el procés del curtmetratge i posar-me a prova a mi mateixa.

Tinc en compte que el meu treball de recerca és tot un repte, ja que inicialment em mancava, a més de coneixement en aquest àmbit, recursos pel que fa al procés d'elaboració. No obstant això, diuen que has de triar un tema que t'agradi per poder tirar-lo endavant per evitar que se't faci pesat i, clarament, s'ha complert amb el tòpic triat.

Aquest treball és fruit d'esforç i d'una barreja de tot tipus d'emocions. A més, m'ha forçat a sortir de la zona de confort i a experimentar amb el desconegut, però el més important: m'ha transportat de nou al món on la imaginació no té límits i espero que sentiu el mateix quan el llegiu.

EL CURTMETRATGE ANIMAT

1. DEFINICIÓ DE CURTMETRATGE

El curtmetratge és una filmació o un vídeo de contingut audiovisual i de poca duració que pot variar d'entre un minut fins a mitja hora. La trama d'un curtmetratge sol ser freqüentment de temes no comercials com una història, un relat o un conte curt.

El gènere pot ser divers, com per exemple el suspens, el drama, la comèdia, el terror, etc., és a dir, gèneres que s'emmarquen generalment en els mateixos que altres creacions audiovisuals de més llarga duració. No obstant això, és habitual que els curtmetratges es vegin més enfocats en històries que no resulten tan massives com per generar un cost econòmic considerable i, per tant, al no dependre tant d'aquest, hi ha més llibertat creativa que en els llargmetratges¹ i els migmetratges².

Un dels avantatges més importants dels curtmetratges, a més del seu ús com a recurs didàctic-educatiu, és que tothom pot crear-ne un. L'únic que es necessita és imaginació i motivació per tal de posar-lo en marxa. A més, l'accés generalitzat de les noves tecnologies digitals ha suposat, avui dia, una revolució en el món del curtmetratge, doncs els joves realitzadors poden començar eludint la gran quantitat econòmica que fins ara suposava la realització d'aquestes petites obres.

El curtmetratge, al no ser un tipus específic i al no existir cànons establerts per a la seva elaboració, és majoritàriament autodidàctic i és per això que el curt és un mitjà d'impuls per a nous models visuals. Un dels problemes dels creadors d'aquestes produccions, és el del mercat específic. Tot i l'existència de concursos i certàmens anuals i el recurs d'Internet com a eina de difusió, els cercles d'exhibició mercantil encara són escassos.

Tot element comunicatiu en el qual hi participen gràfics i sons es denomina *Producció Audiovisual* i poden ser realitzades per a cinemes, programes de televisió, teatres, multimèdia o, més simplificat, per a un lloc web. La productivitat audiovisual és molt artística i necessita de la preparació, l'adquisició i el domini de diferents tècniques que parlen de l'essencial, com els plànols o els àudios, fins als conceptes més complexes, com el muntatges o els temps narratius. El primer que cal considerar per part d'un productor abans de realitzar aquest tipus de producció és contestar a una sèrie de preguntes, com

¹ Vegeu glossari

² Vegeu glossari

ara, “quin tipus de projecte duré a terme?”, “quina serà la duració i la categoria?”, “quin és el públic al qual va dirigit?”, “quins recursos necessito per tal de realitzar-lo?”, etc.

2. LA HISTÒRIA DEL CURTMETRATGE

Amb l'objectiu de realitzar la meua part pràctica, penso que primer és necessari investigar sobre les arrels de la creació dels curtmétratges i el seu desenvolupament a partir de llavors. D'aquesta manera, podré comprendre'ls millor i tenir una base de coneixement de la seva evolució tècnica, de les etapes que ha viscut i com els diferents esdeveniments de la nostra història han afectat a com els percebem avui dia.

Com ja s'ha comentat abans, el curtmétratge és una peça audiovisual cinematogràfica, la qual cosa comporta que la seva creació s'assimili molt a la del cine. El desenvolupament i formació de la cinematografia, la qual és la tècnica i l'art de crear i projectar métratges³, va donar peu a la creació del que anomenem avui dia curtmétratge i, posteriorment, a produccions de més llarga duració.

Va ser Thomas Edison⁴ qui va presentar per primera vegada el nou mitjà pel qual es podrien presenciar imatges en moviment al públic estatunidenc. Va ser a finals del segle XIX quan va començar a treballar en una màquina que mostraria fotografies en moviment per primera vegada.

La seva màquina, la qual va anomenar cinescopi⁵, estaria finalment llesta l'any 1894. La invenció duta a terme per Edison estava molt lluny de les sales del cine de gran pantalla que actualment associem amb el cinema, doncs només es podia entretenir a un espectador a la vegada. A més, no durava més d'uns pocs segons i no tenia cap mena d'acompanyament d'àudio.

Mirant fixament a l'interior d'aquest, a través del que semblaven uns binoculars, es podia apreciar una petita imatge en moviment d'un esdeveniment organitzat, com ara a dues persones boxejant.

Mentrestant, a Europa, els germans Lumière⁶ estaven treballant en un altre format cinematogràfic. El seu enfocament consistia en utilitzar un projector per tal de mostrar

³ Vegeu glossari

⁴ Vegeu glossari

⁵ Vegeu glossari

⁶ Vegeu glossari

seqüències de pel·lícules en una pantalla, de manera que moltes persones ho poguessin veure a la vegada. Aquests dos germans francesos van ser uns dels primers cineastes de la història i es dedicaven a crear una sèrie de curtmetratges de no ficció, en la qual s'inclou *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895).

El primer curtmetratge del món va ser l'anomenat *Roundhay Garden Scene* (1888), un curtmetratge de no ficció, dirigit per Louis Le Prince. La pel·lícula en si només té una durada de 2,11 segons, però segons el Guinness World Record, encara compta com a curtmetratge. És molt senzill i bàsic, però per l'època ja va ser un gran desenvolupament tecnològic.

Quan es va introduir el cine per primera vegada, la majoria de les pel·lícules eren extremadament curtes i la seva duració oscil·lava entre 30 segons i 1 minut. No va ser fins 1910 quan les pel·lícules van començar a ser una mica més llargues, al voltant de 10 minuts. Va ser quan realment les pel·lícules es van convertir en un dels passatemps més importants i venerats del món. El públic estatunidenc i europeu va poder veure pel·lícules en teatres reformats. Va ser la dècada de Charlie Chaplin⁷, el qual amb els curtmetratges de comèdia com *Laughing Gas* (1914) i *The Champion* (1915), es va fer molt conegut internacionalment.

Les primeres pel·lícules van ser seqüències d'acció d'una única presa. Pel fet que no s'havia inventat cap procés d'edició, els primers anys de la pel·lícula es composaven de curtmetratges els quals mostraven diferents esdeveniments, com un tren que arriba a una estació o gent ballant. s'exposaven en recintes de les fires, sales de música o en qualsevol lloc on es pogués instal·lar una pantalla i es pogués estar a les fosques.

A partir de de la dècada del 1920, els curtmetratges es van anar allargant fins a convertir-se en el que ara coneixem com a llargmetratges. L'allargament de la seva duració va ser més una evolució que un gran salt i l'audiència que aquesta extensió va atraure va ser molta. Els temps d'execució més prolongats van significar més beneficis per a la seva inversió. És més, les pel·lícules més llargues també significaven que els narradors podien explicar històries més complexes i desenvolupar millor els personatges. En general, a mitjans del 1900 va ser un període d'avanç tecnològic, una realització cinematogràfica més experimental, juntament amb un augment de la demanda de les pel·lícules.

⁷ Vegeu glossari

Des dels finals de la dècada de 1900 fins l'actualitat, és l'era més avançada tecnològicament i es dona una revolució en els medis digitals. Els curtmetratges seguien sent populars però van començar a fer-se llargmetratges més llargs a mesura que creixia la demanda. Les pel·lícules es projectaven a través de festivals, com el Festival de Cine de Sundance, el qual va ser fundat el 1978 per Sterling Van Wagenen i és el festival de cine independent més gran d'Estats Units.

Els primers anys 80 van marcar el començament d'*MTV*, en el qual s'hi creaven vídeos musicals. Això va donar una altra àrea en la qual els cineastes podien treballar-hi. Al voltant d'aquesta època, les pel·lícules també van començar a introduir tècniques d'animació, fent que el desenvolupament en animació i disseny també anés augmentant. A més, també s'ha anat introduint la idea de projectar curtmetratges abans del llargmetratge, això demostra que el propòsit dels curtmetratges ha canviat, atès que abans eren vists com a una pel·lícula. No obstant això, ara es poden usar com a una petita introducció just abans de que es mostri la pel·lícula completa.

3. ELS GÈNERES CINEMATOGRÀFICS

Els curtmetratges, de la mateixa manera que les pel·lícules, poden classificar-se segons diverses variables. La classificació seria segons el seu estil o to, segons la seva ambientació o tema i segons el seu format o producció. Els gèneres, sovint, formen subgèneres i també poden ser combinats per tal de crear gèneres híbrids. Cal dir que, actualment, no existeix un consens oficial que denomini la classificació exacta de tots els gèneres que hi pot haver.

Dit això, els principals gèneres cinematogràfics que hi pot haver en un curtmetratges segons el seu estil o to són:

- Acció
- Ciència ficció
- Comèdia
- Drama
- Fantasia
- Melodrama
- Musical
- Amorós
- De suspens
- De terror

- Documental

Segons la seva ambientació o tema, els principals tipus de curtmetratges són:

- Bèl·lic
- Biogràfic
- De ciència ficció
- De catàstrofes
- D'exploració
- Fantasia
- Històric
- Policiac
- Eròtic
- Western

Per últim, segons el seu format o producció poden ser:

- D'animació
- 3D
- Art
- Independent
- Negre
- Silenciós
- Sonor
- Imatge real
- Mockbuster o paròdia cinematogràfica

4. DEFINICIÓ D'ANIMACIÓ

L'animació com a tècnica artística podria descriure's com el procés de generar seqüències gràfiques en diferents suports per tal de representar, a través de l'alternació d'unes i altres de manera continua, la il·lusió de moviment encara que en la realitat siguin imatges estàtiques. L'animació, així doncs, pot ser entesa com una il·lusió òptica ja que als ulls humans sembla ser una cosa quan en realitat no és més que l'aplicació repetida de les diferents imatges el que li dona la condició de dinamisme i mobilitat.

Tot i que sigui aquesta la definició bàsica d'animació, animar és més que això: si s'aprofundeix més en el significat de la paraula, es pot apreciar que aquesta paraula prové de la paraula

l·latina *animāre*, que vol dir ànima. Per tant, es podria dir que animar també és dotar d'ànima a elements que no en tenen.

Els artistes que creen una animació, o animadors, busquen crear la sensació de moviment a imatges, dibuixos o fins i tot a objectes inanimats. En altres paraules, se'ls considera com els que duen a terme l'art de donar vida o infondre ànima a objectes inamovibles.

En definitiva, el treball dels animadors és dotar als personatges de caràcter, emocions i sentiments. Amb això, es busca que els espectadors es concentrin en ells, s'identifiquin i que fins i tot els arribin a apreciar. Aquest objectiu és bastant complex d'aconseguir, tenint en compte que ens trobem davant d'un simple dibuix.

5. TÈCNIQUES D'ANIMACIÓ

En l'anomenat cinema d'animació es pretén simular la sensació de moviment, amb més o menys realisme, ja sigui a través de l'ús de dibuixos, pintures, fotografies, retalls, titelles, figures, etc. O bé, a través d'imatges generades per ordinador, en 2D o 3D. Les formes més comuns de representar les animacions és a través de pel·lícules, sèries o vídeos.

Així doncs, existeixen diferents tècniques d'animació, algunes de les quals només poden desenvolupar-se amb ajuda de la tecnologia i d'altres, en canvi, que no requereixen d'un gran nombre de mitjans. El cinema d'animació, independentment de la tècnica emprada, és molt costós, ja sigui en termes de temps, de diners o d'ambdós. Entre les principals tècniques d'animació es troben les que a continuació s'indiquen:

5.1. Animació flipbook

Un *flipbook*, o també conegut com a cine de butxaca, es basa en una espècie de quadernet les pàgines del qual tenen una sèrie d'imatges que van canviant gradualment de pàgina en pàgina, de manera que al passar les pàgines a una velocitat determinada i contant, aquestes simulen un moviment.

Aquesta tècnica és una de les més senzilles i, bàsicament, és una forma primitiva d'animació de dues dimensions. Al ser tant fàcil i assequible, és normalment practicada per nens, encara que també hi ha adults, siguin o no animadors amb altres tècniques, que gaudeixen dibuixant les seves pròpies històries amb aquest tipus de format.

El material i la manera d'emprar la tècnica del *flipbook* no és fixa: hi ha qui prefereix utilitzar trossos de paper separats i després enganxar-los amb pinça, altre en petits

quaderns, per ordinador, etc. Usant aquesta tècnica, tant vàlid fer una animació molt simple, com és una rodona, com una de complexa i guanyadora d'un premi.

5.2. Animació tradicional

És una categoria dins de les obres d'animació que es refereix a aquelles seqüències visuals realitzades en dues dimensions. S'aconsegueixen dibuixant o pintant cada fotograma que componen a les obres, generant una seqüència i representació d'imatges en moviment.

Aquest tipus d'animació 2D és considerada animació tradicional pel fet que va ser la primera en popularitzar-se. Es tracta de dibuixar lliurement totalment a mà i el seu propòsit és crear personatges, *storyboards* i fons en ambients de dues dimensions.

Per realitzar aquest tipus d'animació s'havien de fer dibuixos a mà, llavors posar-les en fulls d'acetat transparents, anomenades cèl·lules per a pintura, d'aquí neix el terme d'animació de Cels.

Aquest sistema, el qual permet treballar separatament amb el fons i la resta d'elements, inspiraria, dècades més tard, la filosofia del treball mitjançant capes, emprades per programes informàtics com ara *Photoshop*.

Durant els anys 90 els estudis d'animació van començar a escanejar els dibuixos en l'ordinador per tal de realitzar la coloració digitalment. Així doncs, amb els avenços tecnològics i l'invent de l'ordinador, tot el procés d'animació tradicional va canviar, ja que encara que es dibuixi a mà, ja no es fa sobre el paper, sinó mitjançant tauletes digitals i monitors tàctils. En l'actualitat, aquesta tècnica sol combinar-se amb altres digitals, a causa de les prestacions i possibilitats que proporcionen les noves tecnologies.

5.2.1. Animació en paper

La tècnica més primitiva d'animació, consisteix en dibuixar sobre paper. Cada un dels fotogrames ha de ser recreat en la seva totalitat en cada un dels fulls, perquè no hi ha la possibilitat de separar els fons. No obstant això, aquests tipus d'animació permet la utilització de l'oli, ceres, aquarel·les, carbonet, entre d'altres.

5.2.2. Animació per capes

Aquesta tècnica representa un avenç molt important en l'animació en paper, doncs permet crear diversos nivells de dibuix dins d'un fotograma, cada un realitzat sobre una transparència, la qual cosa ofereix la possibilitat de separar part del dibuix, com ara el

fons, durant diversos fotogrames, en cas que es necessiti. Aquesta tècnica també ajuda a generar una major sensació de profunditat, a més d'agilitzar molt el procés d'animació.

5.2.3. Rotoscòpia

La roscòpia és la tècnica d'animació que consisteix en dibuixar o calcar manualment, o amb l'ajuda d'un software informàtic, sobre les imatges prèviament registrades i així crear una animació, prenent com a base la seqüència d'imatges d'acció real prèviament filmada o gravada en vídeos. El seu ús va ser patentat per l'inventor cinematògraf Max Fleischer⁸, el 1917, i normalment és utilitzada per tal de facilitar la reproducció del moviment d'un objecte real.

5.2.4. Mescla d'animació i imatge real

La barreja d'aquestes dues tècniques de filmació s'ha emprat amb diferents finalitats, sobretot en cinema i en publicitat. Els dos vessants més habituals han estat, per una banda, per combinar personatges reals amb personatges animats inexistents, i per l'altra, per tal de generar efectes especials, sobretot efectes visuals, quan els efectes generats per ordinador no existien o eren massa rudimentaris, lents i cars per fer-ne ús.

5.2.5. Mescla de tècniques d'animació

De la mateixa manera que es barreja l'animació real, també es poden mesclar diverses tècniques d'animació per a aconseguir determinats efectes visuals o per a simplificar processos d'animació complexos. És més, com va dir Kit Laybourne, productor de televisió, "*hi ha tantes tècniques d'animació com animadors existeixen*" (1979).

5.3. Stop-motion

L'stop-motion és una tècnica d'animació que es tradueix com *Fotograma a Fotograma*. Tal com indica el nom, aquesta tècnica consisteix en simular el moviment de qualsevol objecte o escena estàtica a base de realitzar fotografies a vàries imatges de forma que, al visualitzar-les seqüencialment, es genera una sensació de moviment real. Així doncs, per crear aquest efecte de moviment en l'objecte estàtic, es manipula aquest entre les diferents fotografies preses.

En general, es denomina animacions d'stop-motion a les que no entren en la categoria de dibuix animat, ja que no són dibuixades ni pintades, sinó que són creades prenent imatges

⁸ Vegeu glossari

de la realitat. Així doncs, l'stop-motion s'utilitza per produir moviments animats a qualsevol objecte, tant rígid com mal·leable.

No obstant això, també es pot definir com l'animació en estat pur, degut a la construcció del moviment fotograma per fotograma, manipulant l'objecte amb les pròpies mans, així com treballant amb altres materials, com la plastilina, la sorra, els retalls de paper, el guix sobre el terra i parets, etc. de manera progressiva, cap endavant i sense tenir la possibilitat de retrocés.

El rodatge requereix paciència i preparació, atès que es necessita realitzar una gran quantitat de fotos per a utilitzar-se com fotogrames, sinó que també s'ha de tenir en compte factors com la il·luminació, la posició dels objectes i també la càmera, que ha de romandre estàtica per transmetre un millor acabat.

La versatilitat de l'stop-motion va donar lloc a l'experimentació dels animadors amb els diferents materials. Per això, existeixen moltes subtècniques com la pixilació, l'animació de retalls o el *claymation*.

5.3.1. Animació de retalls

La tècnica d'animació de retalls, o també coneguda com *Cut out Animation*, és aquella que utilitza plànols de diferents materials, en especial papers o cartolines, per ser posteriorment articulats. El principal avantatge que ofereix aquesta tècnica és que permet a l'animador el poder total sobre l'obra i simplificar la preproducció, ja que els retalls poden ser reutilitzats per a diversos moviments.

Resulta una tècnica especialment atractiva, tant per als animadors professionals com per als més joves. Tot i que els moviments resulten poc fluidos, així com les expressions o els gestos, la manipulació directa dels elements tan delicats com el paper produeixen una particular satisfacció, a més, els resultats d'aquest tipus d'animació tenen molt encant a causa de totes les possibilitats creatives que té.

5.3.2. Pixilació

La pixilació es defineix com una variant de l'stop-motion en la qual l'objecte que s'anima és una persona real, com si es tractés de titelles, ninots de plastilina o d'altres objectes inanimats. Els actors són filmats efectuant pauses entre fotograma i fotograma, o suprimint fotogrames amb la fi d'obtenir un resultat final que ofereixi moviments propis d'una animació artificial. És per això que se sol utilitzar per introduir personatges reals dins

d'una pel·lícula animada. A més, aquesta tècnica permet mostrar diferents efectes no reals com les desaparicions i les reparacions.

5.3.3. Animació de plastilina

Probablement, la forma més popular d'animació per stop-motion és la denominada animació de plastilina o més coneguda amb el terme anglès *Claymation*. En aquesta tècnica, els personatges, el seu fons i tots els elements utilitzats són modelats en un material altament mal·leable; en general, algun tipus d'argila especialitzada o plastilina.

5.3.4. Animació d'objectes

Aquest tipus d'animació utilitza objectes del món real, de qualsevol tipus i normalment sense manipulació prèvia, i es filma, pas a pas, per simular-ne el moviment sobre el fons o una superfície també real. S'usen les mateixes tècniques que en el *Claymation*, però sense comptar amb els avantatges d'un esquelet intern o d'un disseny previ pensat especialment perquè puguin ser animats, per tant, els objectes que s'animen fotograma per fotograma en aquesta modalitat són relativament poc mal·leables.

5.4. Animació per ordinador (CGI)

Segons Hahn (2008)⁹: "Diversos processos d'animació contemporanis utilitzen ordinadors per tal de crear la sensació de moviment, Aquesta tècnica es denomina animació CGI, inicials de l'anglès Computer Generated Imagery, imatges generades per ordinador."

L'animació duta a terme mitjançant aquesta tècnica consisteix en realitzar, tal com diu el nom mateix, l'animació a través d'un ordinador, maquinari o programari. El terme és complex, ja que qualsevol tipus d'animació es pot acabar animant per ordinador. L'ús d'aquesta tècnica ha permès simplificar les antigues tècniques d'animació i n'ha facilitat la creació de noves. L'animació de gràfics en dues dimensions va ser la primera i encara s'usa, tot i que cada vegada més l'animació per ordinador tendeix a ser de gràfics tridimensionals.

"Gràcies a l'animació per ordinador, molts dels animadors han aconseguit grans avenços en la major part dels camps de la comunicació audiovisual. Les seves animacions són emprades avui dia en publicitat, sèries de televisió, curtmetratges, efectes especials en

⁹ Hahn, D. (2008). *The Alchemy of Animation*. New York. Disney Editions.

*pel·lícules de fantasia i ciència ficció, i en la producció de llargmetratges completament animats.*¹⁰

5.5. Altres tècniques

Virtualment, qualsevol forma de produir imatges, qualsevol matèria que pugui ser fotografiada, pot utilitzar-se per animar. Existeixen moltes tècniques d'animació que només han estat utilitzades per pocs animadors i que són desconegudes per el gran públic. Entre aquestes, s'inclouen la pintura sobre cristall, l'animació de sorra, animació de pantalla d'agulles, etc.

Un cop ha quedat definit tant el concepte de curtmetratge com el d'animació, podem dir que un curtmetratge animat és aquella producció visual o audiovisual que dura menys de 30 minuts i que es mostra, utilitzant alguna de les seves diverses tècniques, un efecte òptic el qual dona la sensació que l'element inanimat està en moviment. Aquesta il·lusió, es genera a causa de la reproducció ràpida i seqüencial d'imatges diferenciades lleugerament entre si.

PROCÉS DE CREACIÓ D'UN CURTMETRATGE ANIMAT

A l'hora d'elaborar una animació d'un curtmetratge o qualsevol altre contingut audiovisual, existeixen uns passos que condueixen a l'objectiu que es vol arribar. Tot neix d'una idea, però per tal d'arribar a la consolidació d'aquesta hi ha d'haver una pluja d'idees o també el fenomen conegut com a *brainstorming*, on el creador o creadors generen i descarten idees fins a arribar a la més encertada.

En aquest procés, s'hi inclouen tres principals parts: la preproducció, la producció i la postproducció, en les quals dintre d'aquestes hi ha diferents processos rellevants a seguir per tal de poder arribar amb la màxima eficiència i eficàcia en relació al temps dedicat, el cost i la qualitat del contingut, a l'objectiu principal.

1. PREPRODUCCIÓ

En l'etapa de preproducció és on es duu a terme tot aquell desenvolupament i procés necessari previ al procés de l'animació en si. És en aquesta fase on s'idea, investiga, recopila, crea i prepara tota la informació necessària, per tal de realitzar el projecte posteriorment. La preproducció és molt important ja que concentra de forma clara i concreta tota aquesta

¹⁰ <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf>

informació per tal que en la següents etapes no hi hagi cap dubte del que s'haurà de fer. A més, permet reduir els màxims errors possibles i, d'aquesta manera, també disminuir el cost en diners, temps i esforç que suposaria. Dit això, dins de la preproducció s'inclouen els processos explicats a continuació.

1.1. Idea i argument

Com bé s'ha esmentat anteriorment, abans de començar a realitzar el projecte és essencial tenir unes idees i uns arguments sòlids atès que són la base sobre la qual se sotmetrà tota la producció.

1.2. Tractament

En la fase de tractament, es dona una descripció detallada de la producció. Encara no apareixen els diàlegs però sí tots els personatges, situacions i accions des d'una perspectiva literària. Aquí, es tenen en compte aspectes bàsics de tota la narració, com el tema, l'objectiu, el propòsit del protagonista i els conflictes que s'aniran creant.

1.3. Guió literari

El guió mostra la història per escrit, la idea plasmada al paper. Per tant, es podria dir que el guió és un primer plànol de la creació. Dins d'aquest, hi ha la descripció dels personatges, els escenaris, les escenes, els diàlegs i tota aquella informació necessària per tal de crear l'animació. Gràcies al guió, qualsevol persona és capaç de navegar a través d'ell i entendre l'acció de l'escena, l'escenari on té lloc l'acció i els personatges que formen part de l'obra.

Consisteix en la presentació narrativa i ordenada de les accions i els diàlegs, tot estructurat en seqüències i disposats per tal de plasmar la història a la plantilla. A més, està dividit en la part d'exposició, en la de desenvolupament i en la fase de desenllaç final.

Dins la indústria cinematogràfica s'ha desenvolupat un estàndard clar per a l'escriptura de guions. Aquest format del guió facilita la lectura d'aquests i la identificació clara dels diferents elements del guió.

1.4. *Concept art*, disseny i estil

El *Concept art* es descriuria com una forma d'il·lustració, creativa i lliure, l'objectiu del qual és transmetre una emoció o atmosfera concreta d'unes possibles seqüències, escenaris o aspectes dels personatges amb els quals es pugui explicar el producte que s'està realitzant.

Quan ja s'ha trobat el que es vol transmetre a l'espectador, tots els elements que es volen introduir en el projecte i s'ha estudiat als personatges, escenaris i ambients i totes les seves característiques, és quan el treball gràfic i únic de cada artista surt a la llum. És en aquest procés on es realitza el disseny i l'estil gràfic adequat segons la trama i les emocions que ens mostren els personatges. Aquests, viuen en el seu món particular i, per tant, també han de tenir el seu propi estil i tots els elements han de presentar coherència entre si i formar tota una unitat visual.

A més, el disseny de cada productor pretén ser únic, ja que utilitzar un estil propi ajuda a l'artista, o estudi d'animació, a crear una identitat marcada que el portarà a ser reconegut pels espectadors només observant el disseny utilitzat en les seves produccions.

1.5. Storyboard

Quan el guió, els personatges i l'entorn comencen a estar clars, és quan es procedeix a plasmar un esbós de la història en un guió gràfic o *storyboard*.

L'*Storyboard* o guió gràfic és un conjunt d'il·lustracions mostrades en seqüència amb l'objectiu principal de servir de guia per entendre la història, previsualitzar una animació o seguir l'estructura d'un metratge abans de filmar-se.

1.6. Color Script

*"El color script és la part del procés d'animació en la qual es realitza un esquema o mapa visual a partir de captures de la paleta de colors de cada escena i de com aquests evolucionen al llarg de les seqüències. Tenint en compte l'emoció que es vol transmetre i la sensació que es busca produir a l'espectador en cada escena."*¹¹

En altres paraules, el *color script* és un estudi sobre la manera amb la qual s'explicarà la història a través dels colors. En aquest pas del procés d'animació es dona la rellevància que li pertoca a la utilització dels colors i la llum com a eina potent capaç d'afectar psicològicament a l'espectador, oferint una millor narrativa visual.

1.7. Animàtic

L'animàtic és un muntatge realitzat amb els temps previstos a l'*storyboard* i/o al guió escrit de tots els plans previstos en una producció. És a dir, és una mena d'esborrany de la producció final per tal de valorar que el plantejament inicial és correcte i corregir aquells

¹¹ [ÁLVAREZ - FABRIANO. CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN.pdf \(upv.es\)](#)

plans o seqüències que estan mal plantejats, que no tenen el temps ben marcat o no aporten interès i, per tant, es poden descartar.

A més de servir com a guia per a tot l'equip de producció per així comprendre què és el que demana el realitzador i a on es vol arribar, permet integrar de manera sincronitzada una sèrie d'imatges ubicades seqüencialment amb un fons musical, veus, efectes de soroll i diàlegs. D'aquesta manera, es pot tenir present una previsualització del treball definitiu, ja sigui un anunci, una pel·lícula, una sèrie o un curtmetratge.

2. PRODUCCIÓ

La següent etapa és la producció, en la qual es posa en acció tot allò proposat en la preproducció i es duen a terme tots els elements que componen l'animació. És aquí on es genera el producte definitiu de la producció, a partir de convertir en imatges tot allò que s'ha desenvolupat en els textos descriptius i en els diàlegs. En resum, emprant tota la informació generada en l'etapa anterior s'elabora el producte final en forma de vídeo.

Es divideix en varis apartats que seran opcionals, depenent del tipus de projecte que es pretengui realitzar.

2.1. Layout

Aquesta paraula es tradueix com a disposició o pla, i és utilitzat en molts camps diferents com en l'animació, arquitectura i la tecnologia en si.

En una producció d'animació és l'últim pas abans de començar a animar, per tal de poder determinar abans d'això els segons exactes de duració de cada escena. Es prenen els fons de cada pla dibuixant sobre ells, esquemes de moviment de cada personatge en escena juntament amb els moviments de càmera o possibles obertures o tancaments de pla.

2.2. Animació

El procés d'animació és el moment en el qual se li donen vida als dibuixos. És dur a terme el que el significat de la paraula indica: donar moviment a les imatges estàtiques per tal de simular que estan vives. Aquesta part és on literalment es dona vida al projecte que es porta preparant en la preproducció i es tria quina de les tècniques, explicades anteriorment, o alguna combinació d'aquestes, es voldrà fer servir.

2.3. Intercalació

Una vegada aprovada l'animació, passa al següent procés que seria la intercalació. Aquesta, consisteix en col·locar entre cada fotograma clau la quantitat de dibuixos animats intermedis necessaris per tal de suavitzar el moviment i donar-li realisme.

2.4. Clean Up

L'anomenat *Clean up* és el procés en el qual es netegen les parts que l'animador ha fet per tal de reproduir un moviment i reduir-los en una única línia. És a dir, en aquesta etapa del procés, la línia dels dibuixos, la qual és encara un esbós, torna a ser calcada de nou amb la intenció de buscar precisió, eliminant tots el traços innecessaris. A més, és quan es crea i dibuixa el disseny dels personatges detalladament o es corregeixen algunes imperfeccions que s'hi han trobat.

3. POSTPRODUCCIÓ

La postproducció és l'última fase del procés, la qual s'entén com tot aquell procés que es realitza de forma posterior a l'animació en si. És a dir, quan es finalitza un producte audiovisual fins que s'entrega, el treball de postproducció és el pas final que consisteix en fer el polític l'animació, retocar, editar i muntar la producció per tal d'obtenir el resultat esperat des d'un bon començament, amb el màxim nivell de qualitat possible, i finalment ser presentat a un públic.

3.1. Edició

Una vegada s'han resolt tots els imperfectes de la producció, per una banda, es passa de tenir diverses seqüències animades, que representen totes les escenes del projecte, al muntatge de totes aquestes escenes en una sola seqüència. Per tant, en aquest pas es defineixen totes les escenes i s'arriba al que serà el vídeo final.

Per altra banda, s'afegeixen veus, es netegen les impureses que romanen en el procés d'animació, s'agrega soroll i música.

3.2. Musicalització

L'elecció de la música adequada és vital, ja que aporta al projecte una qualitat superior. Incorporar una banda sonora que no encaixi, pot afectar molt negativament a la seva difusió per part dels usuaris. En aquesta fase, s'ha d'assegurar, per tant, que la música que s'incorpora, flueix juntament amb cada escena del vídeo.

3.3. Publicació

Tal com diu el nom, un cop finalitzat el projecte i dutes a terme les fases anteriors, es du a terme el procés de publicar el projecte per tal que la gent pugui gaudir del treball. A més, se sol preparar l'arxiu en diferents formats de vídeo, d'aquesta manera, la qualitat no disminueix quan es penjen en les diferents plataformes.

Els llocs on es pot publicar el projecte són varis. Primerament, es poden exhibir en aules, per tal d'extreure'n un bon aprenentatge mitjançant el seu anàlisi. En segon lloc, en una sala d'actes, com per exemple uns alumnes a la resta del centre d'ensenyament. En tercer lloc, en un centre cultural, el qual arribaria a un públic més extens, com ara les persones de la mateixa localitat. En quart lloc, en festivals d'animació, com el mundialment conegut *Anecy International Animated Film Festival*, el qual és un dels més rellevants. I per últim, en el món de les plataformes digitals, és a dir, per internet, una manera ràpida i senzilla per donar a conèixer el projecte creat.

EL LLENGUATGE AUDIOVISUAL

“El llenguatge visual és aquell el qual està format per signes visuals i sonors que formen part d'un producte audiovisual, com serien les pel·lícules, els vídeos o els programes de televisió, mitjançant el qual s'estableix la comunicació de missatges o idees a partir de la imatge i el so.”¹²

Així doncs, amb la integració de la imatge i el soroll es munta el llenguatge audiovisual i aquest serveix per tal que, de manera artificial, utilitzem les imatges i el sorolls per a transmetre idees i sensacions ajustant-les a la capacitat dels éssers humans i així, percebre-les i comprendre-les.

Un emissor proposa a un receptor un contingut que simuli la realitat a partir d'elements d'imatge i de so. D'aquesta manera, es podria dir que aquest llenguatge té la capacitat de generar missatges artificials que estimulen al receptor de manera molt similar a com ho feria la naturalesa.

¹² [Microsoft Word - TPM - Lenguaje Audiovisual.doc \(unlp.edu.ar\)](#)

1. Aspectes

1.1. Aspectes morfològics

De la mateixa manera que quan elaborem missatges mitjançant els llenguatges verbals utilitzem noms, verbs, adjectius i altres elements morfològics, els missatges audiovisuals es construeixen utilitzant els elements visuals, com les imatges i elements sonors, com la música, efectes de soroll, les paraules i el silenci.

1.1.1. Elements visuals

La imatge és l'element visual que representa la realitat; és la part del missatge que percebem mitjançant els ulls. Els seus elements bàsics són: els punts, les línies, les formes i els colors. Amb aquests, les imatges poden representar coses que existeixen i també d'altres que mai han existit, de manera que poden ser molt reals o gargots que representen algun objecte extret de la realitat.

Així doncs, les imatges poden ser o no un reflex de la realitat. Si representen fidelment la realitat, són figuratives, si tenen similitud, esquemàtiques o simbòliques, i si el seu significat ve donat per convencions, és abstracta. Tot i així, les imatges mai mostraran la realitat tal i com és, ja que hi influeixen altres factors, com l'enquadrament¹³, la llum, etc. que poden modificar-la.

Les imatges en moviment són l'origen de la construcció d'un discurs audiovisual i tenen dues dimensions: l'espai, el qual s'aconsegueix a partir de les preses, i el temps, que és la duració de la història que s'explica. Estan compostes per:

- El fotograma, la unitat mínima d'una filmació.
- La presa, la unitat de filmació o gravació, és a dir, la unitat de registre, des de que la càmera comença a funcionar fins que s'atura.
- L'escena, la divisió en plans estan delimitats per l'espai de la pantalla i tenen una composició específica
- La seqüència, el conjunt de preses que expliquen el relat d'una acció que passa en el mateix lloc i temps. Comprèn una successió d'escenes que expliquen una història.

“Comparat amb el llenguatge verbal, les paraules són fotogrames, una oració és una escena i un paràgraf, una seqüència.”

¹³ Vegeu glossari

1.1.2. Elements sonors

Per altra banda, el so és aquell que percebem amb el sentit de l'oïda, el que escoltem. Hi ha quatre elements que integren el so i al conjunt d'aquest se li dona el nom de banda sonora, la qual està conformada per:

- Els sons, com els motors dels automòbils.
- La veu, és el que diuen els personatges, que també coneixem com a diàlegs.
- La música, que en ocasions és part de la història, com una ràdio encesa o l'ambient d'una festa, i en altres ocasions, acompanya a les accions per tal de ressaltar les emocions de la situació que s'està vivint.
- El silenci, a vegades, no escoltar res diu més que escoltar-ho tot. Els silencis ajuden a donar pauses o ritme a les accions i moltes vegades reforcen els sentiments de la història.

El so pot estar relacionat amb el que estem vivint, que es coneix com a *so diegètic*, o n'hi ha d'altres que no estan relacionats amb el que veiem en la pantalla, però que tenen una intenció dramàtica, com per exemple, donar-li major intensitat i ressaltar el que es projecta, el qual anomenem *so no diegètic*.

1.2. Aspectes estructurals, sintàctics i expressius

Per tal de construir un missatge verbal, no és suficient barrejar una sèrie de noms, verbs i adjectius, hi ha d'haver un seguit de normes sintàctiques que permetran elaborar frases significatives, perquè aquestes normes són les que utilitza el receptor per tal de comprendre el que s'intenta comunicar. De la mateixa manera, quan es crea un missatge audiovisual s'ha de seguir unes normes sintàctiques que, a més, podran influenciar poderosament en el significat final del nostre missatge.

1.2.1. Plans

Els plans fan referència a la proximitat de la càmera a la realitat en el moment que es realitza una fotografia o es registra una presa. Referencien la proximitat o la llunyania de la càmera respecte el que es filma. No obstant això, té doble significat i també es podria dir que és el conjunt d'imatges que es registren amb continuïtat en les preses.

- Plans descriptius

Els plans poden ser descriptius, els quals descriuen el lloc on es realitza l'acció, per tant, un pla té valor descriptiu quan la seva funció principal és descriure els personatges o l'entorn en el que es desenvolupa la seva actuació.

Els dos principals plans descriptius són, per una banda, el *gran pla general*, el qual presenta un escenari molt ampli en el que hi pot haver múltiples personatges i hi ha molta distància entre la càmera i l'objecte que es registra. I, per altra banda, hi ha el *pla general*, el qual presenta un escenari ampli en el qual es poden distingir bastant bé els personatges, en comparació amb l'esmentat anteriorment. Indica que el personatge està realitzant l'acció i a on està situat.

- Plans narratius

També poden ser plans narratius, que narren l'acció que es desenvolupa. Un pla té valor narratiu quan la seva funció principal és narrar l'acció que està portant a terme el personatge.

Els tres plans narratius que s'utilitzen més són: el *pla sencer*, el qual és un pla pròxim al personatge i mostra del cap als peus d'aquest, és a dir, es veu sencer, i mostra l'acció que realitza el personatge, el *pla americà*, que mostra els personatges des del cap fins als genolls per tal de mostrar la cara i les mans del protagonista, i el *pla mig*, que presenta al personatge de la cintura cap amunt.

- Plans expressius

Per últim, hi poden haver plans expressius, els quals mostren l'expressió dels protagonistes. Per tant, un pla té valor expressiu quan la seva funció principal és mostrar les emocions dels personatges.

Els plans expressius poden ser de *primer pla*, que presenta la cara del personatge i la seva espatlla i serveix per destacar les seves emocions i sentiments, o també pot ser de *pla de detall*, en el qual es mostra un objecte o part de l'objecte o personatge.

Com s'ha pogut observar, els plans es poden classificar segons el valor que transmeten i la funció que realitzen dins de la història. No obstant això, cada pla no està absolutament lligat a un tipus de valor, sinó que se li poden atribuir d'altres depenent del context. En resum, un pla que normalment s'utilitza com a descriptiu, com el gran pla general, també pot adquirir un valor expressiu quan es vol destacar la soledat o petitesa de les persones dins de l'entorn que les envolta, per exemple.

1.2.2. Angles

L'angulació de la càmera, es refereix a l'angle amb el qual es disposa la càmera a l'objectiu que es vol fotografiar o gravar. Aquesta és un dels factors més importants per tal d'aportar expressivitat a l'objecte.

Existeixen diferents tipus d'angles segons on se situa la càmera respecte l'objectiu que es vol captar:

- Angle zenital

Consisteix en col·locar la càmera sobre la vertical del que es vol capturar, creant una línia perpendicular al terra, per damunt del subjecte o objecte. Aquest angle permet obrir el camp visual de l'escena i situar al subjecte en un context.

- Angle picat

La càmera se situa per damunt de la posició del subjecte, apuntant cap avall, però sense arribar a ser vertical. S'obté l'efecte picat quan la càmera realitza un enquadrament des de dalt fins avall. Aquesta angulació afegeix un fort valor expressiu a les imatges ja que el personatge o objecte enfocat apareix més petit amb relació amb l'entorn. Per tant, denota inferioritat, debilitat, submissió del personatge.

- Angle normal

És la més comuna de totes i es tracta de situar la càmera en una línia paral·lela al terra, a la mateixa altura que el subjecte. Sol transmetre informació realista i objectiva de l'escena i, per tant, no proporciona cap valor expressiu especial, sinó que denota una situació de normalitat.

- Angle contrapicat

Per aconseguir aquest angle, se situa la càmera en posició inferior a la posició que ocupa el subjecte, és a dir, s'aconsegueix quan la càmera realitza un enquadrament d'avall cap amunt. Des d'aquest angle, el personatge queda engrandit, de manera que transmetrà superioritat, grandesa, una posició dominant, tot el contrari que en l'angle picat.

- Angle nadir

A l'igual que l'angle zenital, s'obté aquest tipus d'angle situant-se en una línia perpendicular al terra però per sota de l'objecte que es vol capturar. Utilitzant aquesta angulació, s'aconsegueix transmetre grandesa, ja que la visual que s'obté és similar al que veuria una formiga.

1.2.3. Composició

La definició de composició fotogràfica es podria dir com la forma en que s'organitzen tots els elements en una escena per tal de resultar atractius per a l'espectador i puguin representar el missatge visual del fotògraf d'una manera efectiva, harmoniosa i impactant.

Segueix una sèrie d'elements compositius com línies, formes, color, etc. i tècniques compositives com la regla dels terços, la proporció àuria, la regla de l'espai, etc. No obstant això, les regles de la fotografia es poden trencar quan es vol comunicar justament el que la regla evita i seguir generant un sentit i un impacte a la imatge creada.

Existeixen molts elements i regles de la composició fotogràfica. Així doncs, i per mencionar els més importants, alguns d'aquests són:

- La regla dels terços
Consisteix en dividir l'enquadrament vertical i horitzontal en 3 seccions iguals i col·locar els elements més importants de la imatge sobre les línies o en les interseccions de les línies.

- El triangle daurat
Es basa en dibuixar, de manera imaginària, una línia diagonal d'una cantonada a l'altra i dues línies perpendiculars des de les cantonades restants, de manera que l'enquadrament es divideix en quatre triangles de dues mides diferents. Aquesta visió s'usa per tal de col·locar el punt d'interès en un dels triangles.

- Color
Per compondre imatges utilitzant els colors, el que es fa és seguir un dels esquemes principals de color, és a dir, la varietat dels possibles colors que creen estil i atracció, a causa de la sensació estètica que provoquen quan s'utilitzen junts. Una altra opció seria separar colors càlids i freds o convertir la imatge en acromàtica quan els colors no afegeixen cap interès.

- Línies inclinades i corbes

Aplicar aquesta tècnica de composició en les imatges produeix una sensació de dinamisme, moviment i agitació. Mentre que les línies inclinades provoquen més aviat un sentiment de perill, les línies corbes aporten sensualitat. En general, donen continuïtat a les imatges i proporcionen un ritme més dinàmic a les seqüències de vídeo i resulten més interessants que les línies verticals i horitzontals.

- Simetria

La simetria es produeix quan en un enquadrament apareix repetit un element de manera que sembla el reflex en un mirall. El fet d'aplicar aquest element en les imatges es crea una sensació d'estabilitat però, a la vegada, poden resultar monòtones. Les composicions asimètriques, en canvi, són més dinàmiques i poden produir tensió, dramatisme i inestabilitat.

1.2.4. Profunditat de camp

La profunditat de camp és l'àrea per davant i per darrera de l'objecte o personatge principal que s'observa amb nitidesa. S'utilitza per tal d'obtenir interessants efectes estètics, destacar determinats objectes i difuminar d'altres per evitar cridar l'atenció d'aquells elements secundaris.

Pot ser que en la imatge hi hagi una *gran profunditat de camp*, amb la qual es veuen clarament la majoria dels objectes de la imatge, tant els que estan més pròxims a l'objecte principal com els més llunyans; o que hi hagi *poca profunditat de camp*, que és quan només es destaquen els objectes pròxims a l'objecte principal que es vol enfocar.

1.2.5. Continuïtat

Fa referència a la relació que existeix entre les diferents preses d'una filmació amb la fi de que el receptor no perdi la il·lusió de continuïtat de l'escena. Cadascuna de les preses ha de tenir una relació amb l'anterior i servir de base per a la següent.

Dit això, per tal de no trencar amb aquesta continuïtat, s'ha d'assegurar la presència de que es presenti continuïtat en l'espai, en el vestuari i en l'escenari, en la il·luminació i en el

temps. El fet que es mostri una discontinuïtat en algun d'aquests aspectes, pot causar incoherència i falta de realisme.

1.2.6. Ritme

En un material audiovisual, el ritme s'aconsegueix a partir d'una combinació d'efectes i d'una planificació variada. Aquest, contribueix a crear que les imatges transmetin una sensació d'encant o no per a l'espectador. Per tant, per tal de determinar el ritme que ha de seguir una filmació s'ha de determinar el públic objectiu al qual va dirigida, a més de tenir en compte les sensacions i emocions que es volen transmetre.

Les dues formes bàsiques del ritme són, per una banda, el *ritme dinàmic*, que s'aconsegueix mitjançant la utilització de plans curts, és a dir plans de prop, com el pla mig, primer pla, etc. i de curta duració. L'abús d'aquests, pot dificultar l'assimilació de la informació per part dels receptors. Per altra banda, el *ritme suau*, que consisteix en usar plans llargs i poc nombrosos. La utilització d'una gran quantitat d'aquests, pot crear un ritme massa lent i perdre l'interès de l'espectador.

S'ha de tenir en compte que el ritme no té perquè tenir res a veure amb la velocitat a la qual succeeixen els esdeveniments d'una història, sinó més en el fet que quan s'observen dos plans d'igual duració, semblarà tenir un ritme més lent el que tingui menys informació retinguda. Per exemple, quan es presenta un pla general, s'acostuma a donar més temps a l'espectador per visualitzar l'escena, ja que normalment aquests tipus de plans s'hi concentra més informació que no pas en plans més curts.

1.2.7. Il·luminació

A més de tenir un valor funcional, la il·luminació té un valor expressiu, de fet, pot ressaltar o suprimir formes i crear una atmosfera determinada que produeixi variades sensacions a l'espectador.

Tant en la vida real com en animació, el procés d'il·luminació és pràcticament igual, ja que es tracta d'aplicar les llums dins un món tridimensional com es faria a la realitat. És a dir, a mesura que es col·loca la llum, s'ha de pensar en com es veuria en el món real. No obstant això, també s'intenta mantenir un equilibri amb el que es necessita artísticament.

Per tal d'aconseguir crear lluminositat i contrast al producte audiovisual, cal tenir en compte quatre fonts de llum:

- La il·luminació principal
És la que proporciona la major part de la llum a l'escena.

- La il·luminació de complementària
Té la funció de suavitzar els contrastos que origina el focus principal i, d'aquesta manera, eliminar algunes de les ombres.

- La il·luminació posterior
S'utilitza quan es vol donar relleu al subjecte i separar-lo del fons. El focus posterior està situat darrere del personatge i actua com a contrallum.

- La il·luminació de fons
Serveix per donar relleu al decorat i il·luminar l'escenari.

Es poden distingir dos tipus bàsics d'il·luminació:

- Il·luminació suau
Té una llum difosa i serveix bàsicament per tal de reduir contrastos forts i per permetre el visionament dels detalls de l'ombra. A més, proporciona una aparença agradable.

- Il·luminació dura
És una llum direccional i té la funció de destacar les formes i els contorns de les persones i els objectes. Es caracteritza per tenir un fort contrast, cosa que fa que el subjecte aparegui amb una imatge amenaçadora.

S'ha de tenir en compte la temperatura de color de la llum, ja que aquesta pot variar entre cada tipus de llum. Per tal d'adaptar la càmera a la temperatura de color de l'ambient, s'ha de mantenir un balanç de blancs, que consisteix en facilitar a la càmera una referència de color blanc per tal d'ajustar-la.

Les sortides i postes de sol, els llums incandescents, per exemple, que tenen temperatures de color baixes, tendeixen a dominàncies blavoses, mentre que la llum d'una espelma, que té una temperatura de color alta, dóna dominants vermelles.

1.2.8. Color

El color dels objectes es produeix per la llum que reflecteixen. La nostra retina identifica que hi ha una quantitat de llum reflectida en un objecte específic i ho associa a un color. A més d'aportar funcionalitat, també ens produeix, inconscientment, emocions i sentiments, els quals poden ser diferents depenent de la cultura.

El color, al ser sensorial i individual, és subjectiu i la psicologia classifica les seves percepcions atribuint-li significats i atenent a les funcions, que són d'adaptació, les quals desenvoluparien respostes actives, animades i intenses, i d'oposició, que crearia respostes passives, depressives i dèbils.

En varis estudis sobre el simbolisme cromàtic en diferents cultures, societats i civilitzacions, s'ha conclòs que el color influeix sobre l'ésser humà i aquest també li ha conferit significats que van més enllà que una aparença. Els seus efectes poden ser de caràcter fisiològic i psicològic, perquè pot causar impressions i sensacions de gran importància pel fet que cada persona té una vibració determinada en la visió i, per tant, en la percepció.

Tenir present el sentiment que se li associa cada color és molt important, doncs ajuda a que el missatge que es vol transmetre pugui ser més intens si se sap organitzar l'enquadrament tenint en compte com actua cada color.

Els colors tenen uns sistemes de registre cromàtic, unes propietats i unes tonalitats:

- Sistema de registre cromàtic

Els dos sistemes de registre cromàtic que es poden considerar són l'additiu, el qual s'utilitza en la imatge electrònica, com serien el vermell, el verd i el blau; i el substractiu, que s'usa en la pintura, és a dir, el blau el vermell i el groc.

- Propietats dels colors

Entre les principals propietats dels colors es troben la tonalitat, que diferencia un color d'un altre, la saturació, que representa la força del seu color, el seu grau de puresa o el grau de barreja amb el blanc, i la lluminositat, que és la major o menor capacitat que té per reflectir la llum.

- Tonalitat

La tonalitat dels colors es divideix en colors càlids i colors freds. Tant uns com els altres són anomenats així en funció de la seva situació en l'espectre magnètic i, per tant, les sensacions que percep l'observador estan relacionades amb la seva associació amb elements que tenen a veure amb la temperatura.

Així doncs, per exemple, els colors grocs, vermells i taronges recorden al sol, a la calor i al foc; mentre que els blaus, verds i violetes, s'assimilen a la fresca, profunditat, a la humitat i al gel. No obstant això, un color pot semblar fred o calent segons la proporció d'altres que puguin formar part de la mescla i també segons els que tingui al seu voltant.

Els colors càlids produeixen un efecte d'expansió i li donen més grandària a l'espai i, per tant, avança cap a l'espectador. Pel contrari, els colors freds absorbeixen la llum, produeixen que les superfícies es vegin més reduïdes i donen la impressió de aïllament i soledat.

Per últim, a continuació s'especificaran els colors més importants amb significats més o menys acceptats amb caràcter general, així com amb atributs donats segons diferents camps socials, culturals, religiosos o d'altres tipus.

Groc. És el color de la llum i l'or. Es relaciona amb el poder, l'acció, la riquesa i l'abundància. Per la part negativa, es relaciona amb l'enveja, la ira i la traïció.

Taronja. Simbolitza l'entusiasme i l'acció. Per altra banda, es relaciona amb certes religions orientals, i alguns dels seus significats tenen a veure amb la luxúria, la sensualitat i l'exaltació.

Vermell. És el color de la passió, del perill, de la prohibició i de la velocitat. És impulsiu i simbolitza la sang, el foc, la passió, la força i la revolució. També se'l pot relacionar amb la destrucció, la crueltat i la violència.

Blau. S'identifica amb l'espai, la llunyania i l'infinit. Transmet confiança i harmonia, però a la vegada és fred i distant. Simbolitza idees de tranquil·litat, afecte, fred i intel·ligència.

Verd. És el color de la naturalesa i de la humanitat. Representa esperança i equilibri emocional, però per altra banda transmet emocions negatives com el verí, en relació als rèptils.

Violeta. Se li atribueixen idees relacionades amb el patiment i la mort, amb la tristesa i la penitència. Pel contrari, el violeta està relacionat amb la reialesa, la dignitat, la malenconia i la delicadesa.

Blanc i negre. El blanc normalment se'l relaciona amb aspectes positius com la puresa, la pau, l'amplitud, la innocència i la virtut. Pel contrari, el negre es veu com el color de la mort, el dol i la negació, tot i que també pot representar elegància.

Grisos. Al ser colors passius, se'ls veu com carents d'energia, neutrals i significatius de resignació.

1.2.9. Moviment de càmera

La mobilitat de la càmera és un dels recursos formals que van contribuir a convertir el cinema en una forma d'expressió diferenciada. Els moviments poden ser físics, com seria la panoràmica o el travelling, o òptics, com el zoom.

- Panoràmica

Consisteix en un moviment físic de rotació de la càmera. Sense desplaçar-la, la càmera gira sobre un suport fix i amb una distància focal constant. Té un valor tant descriptiu com narratiu i es poden distingir tres tipus de panoràmica: la panoràmica horitzontal, la vertical i la de balanceig.

- Travelling

Es basa en un moviment físic de translació de la càmera. El seu valor principal és expressiu, dona relleu i, a més, té una perspectiva narrativa ja que fa sentir als espectadors que estan prenent part de l'acció que el moviment acompanya. El tipus de travelling que hi pot haver són: el d'avanç, el de retrocés, l'ascendent o descendent, el lateral i el circular.

- Zoom

El zoom és un moviment òptic de la càmera, que permet que els objectes s'apropin i s'allunyin sense la necessitat de desplaçar físicament la càmera. Aquest moviment es realitza amb les càmeres que tenen objectius zoom.

1.3. Aspectes semàntics

Les funcions narratives-descriptives en un llenguatge audiovisual contenen una funció semàntica. La semàntica d'un producte audiovisual es basa en els aspectes del significat, sentit o interpretació del significat d'un determinat element, símbol, paraula, expressió o representació formal. Aquest significat depèn de l'articulació dins del missatge que es desitja transmetre.

Es pot trobar que la peça tingui significat denotatiu o possibles significats connotatius.

1.3.1. Significat denotatiu

És aquell significat que és objectiu, propi de la imatge i es considera que el significat depèn de l'element anterior i del següent. Com va dir Einstein, *Dues imatges creen una tercera totalment diferent*.

1.3.2. Possibles significats denotatius

Es refereix a tots aquells significats subjectius, els quals depenen de les interpretacions i de les conclusions que n'extregui l'espectador.

Les imatges acostumen a ser polisèmiques, és a dir, tenen més d'un significat, i també es poden trobar casos de sinonímia, que els elements són diferents però tenen un significat similar. Es fa ús de recursos estilístics visuals, com l'el·lipsi o la metàfora i recursos estilístics lingüístics, com els neologismes, la ironia o les frases fetes.

1.4. Aspectes estètics

Les produccions audiovisuals també necessiten aspectes estètics per tal que el llenguatge visual tingui sentit. Els aspectes estètics serien tots aquells elements que fomenten al receptor el plaer, la bellesa i l'harmonia.

1.5. Aspectes didàctics

Quan el material audiovisual tingui una intencionalitat pedagògica, es considerarà la inclusió d'uns recursos didàctics per tal de facilitar la comprensió i l'aprenentatge dels seus continguts. Entre aquests recursos didàctics s'hi poden destacar una organització prèvia, resums del contingut i una formulació de preguntes, les quals a més d'assegurar l'aprenentatge, mantenen l'atenció de l'espectador.

PART PRÀCTICA

1. ANÀLISI DE CURTMETRATGES ANIMATS

La primera part pràctica es basa en l'anàlisi d'uns curtmetratges. No obstant això, hi ha un parell d'aspectes que m'agradaria destacar abans de començar l'anàlisi com a tal. Aquests, són el criteri d'elecció emprat i els aspectes formals de l'anàlisi de cada curtmetratge.

Per una banda, la tria dels cinc curtmetratges que s'analitzaran a continuació és a partir d'un criteri d'elecció realitzat anteriorment a l'anàlisi. Així doncs, la primera característica que ha de complir era ser mut, ja que el diàleg podria interferir en el significat que pot arribar a transmetre a partir dels elements visuals. En segon lloc, la seva duració no pot sobrepassar els 10 minuts, per així fer que la durada de cada un no difereixi molt l'un de l'altre. Tercerament, és obvi que el missatge transmès ha de ser emocional. Per últim, una característica molt important és la utilització interessant dels colors, la forma, la música, el temps, etc.

Per altra banda, l'estructura de cada curtmetratge es basa en un primer paràgraf on s'hi mostra una fitxa tècnica, en la qual s'indica el nom, la persona que l'ha dirigit, la data de publicació, la menció dels premis guanyats, si és que en té, l'estudi de producció i el país d'origen. En el segon paràgraf, s'hi pot trobar un breu resum del contingut de l'obra, és a dir, la història en si. En el quart, hi apareix l'anàlisi propi d'elements visuals lligats amb significats que he trobat més interessants, juntament amb imatges que mostren amb més claredat els aspectes que m'estic referint. En el cinquè i últim paràgraf, hi extrec unes conclusions amb el missatge que pretén comunicar el curtmetratge.

1.1. Nuggets¹⁴

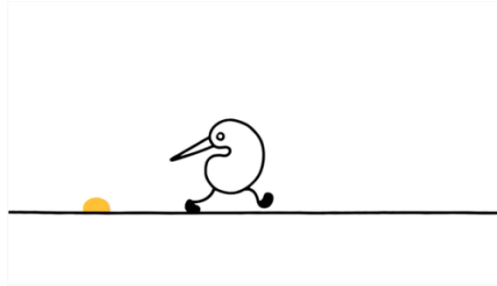
Nuggets, és un curtmetratge alemany dirigit per Andreas Hykade i publicat a la xarxa social de *Youtube*, mitjançant el canal de l'estudi d'animació *Film Bilder*, anomenat *Filmbilder & Friends*, el 13 d'octubre de 2014. Des de llavors, la publicació ha obtingut més de 21 milions de reproduccions

Nuggets va sobre un ocell anomenat Kiwi. Aquest, va caminant quan de sobte li crida l'atenció una mena de llavor daurada i decideix ingerir-la. Els efectes que produeix la substància és la sensació d'estar pels aires i flotant. No obstant això, l'eufòria és limitada, així que té el desig de tornar a sentir el mateix. A mesura que en va consumint repetidament, la duració dels efectes va disminuint i en Kiwi es va deteriorant.

¹⁴ Font: https://www.youtube.com/watch?v=HUnLgGRJpo&ab_channel=Filmbilder%26Friends

Com ja s'ha mencionat en el darrer paràgraf, és interessant veure l'evolució del personatge en cada seqüència, cada vegada que es pren la llavor, que en són 7 en total.

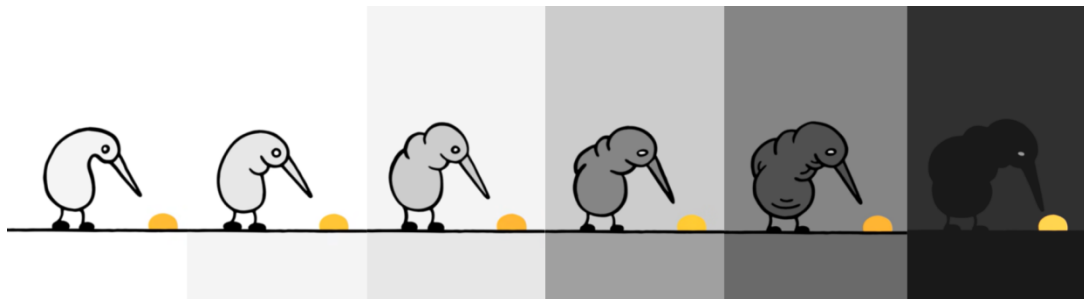
En la primera, es pot veure el personatge caminant tranquil·lament fins que troba la llavor i s'atura. En el moment que la veu, es troba confós, cosa que el duu a experimentar-la per curiositat. Així doncs, la prova i sent una sensació, d'una duració de 17 segons, alliberadora i excitant.



Seguidament, cau de peu i el seu aspecte no canvia però el seu comportament sí, ja que el segon cop que la veu no dubta en tornar-la a consumir per tornar a viure la mateixa sensació. No obstant això, aquesta vegada menys estona, 14 segons. A continuació, després d'haver caigut de cul, el seu instint és d'anar desesperadament a buscar-ne més.

La conseqüència d'ingerir la llavor daurada per tercer cop és un canvi d'aspecte, després d'haver aterrat de cara un cop finalitzats els efectes d'ara, 8 segons. De la mateixa manera ho fa el fons, el qual comença a tenyir-se d'un gris clar per representar com s'està tornant el món pel personatge.

A partir del tercer cop, la degeneració del seu aspecte va augmentant i el seu món cada cop es va apagant més i més. Així mateix, la duració dels efectes va disminuint de la mateixa manera que ho fa la sensació que produeix, fins al punt que no duren gairebé ni un segon.



En conclusió, el significat que ens vol transmetre aquest curtmetratge és sobre l'addicció, un tema molt complex el qual han sabut retratar d'una manera molt simple. *Nuggets* fa que els espectadors que han passat o passen per aquest cercle se sentin identificats i els que no, puguin experimentar d'una forma diferent el que es podria arribar a sentir.

1.2. *Alike*¹⁵

Alike és un curtmetratge d'origen espanyol d'animació en 3D, dirigit per Daniel Martínez Lara i Rafa Cano Méndez. Aquesta peça audiovisual de 8 minuts va ser publicat a *Mundos Digitales* el 8 de juliol de 2015 i va ser guardonat amb un Premi Goya com a millor curtmetratge d'animació del 2016. Més tard, el 13 de desembre de 2016, es va publicar a la plataforma de *Youtube*, pel canal de Pepe School Land, la companyia de producció. No només va aconseguir un premi Goya sinó que, a més, avui dia el vídeo online ja té més de 12 milions de visualitzacions.

La trama d'*Alike* se centra en dos personatges, en un pare i el seu fill. Aquests dos, viuen en una societat dominada per la monotonia que implica la rutina diària. D'aquesta manera, el pare, en Copi, ensenya al seu fill, en Paste, a seguir el mateix patró diari que la societat imposa, on no hi ha espai per la creativitat. Finalment, el seu fill s'acaba adaptant a aquest nou món, però el preu que paga és que la seva motivació es vagi esvaint, fent que l'espurna que donava color a la vida dels dos s'apagui.

El més destacable d'aquest curtmetratge és el joc amb els colors. El que és representat en colors vius, indica el que és diferent, la creativitat, el que destaca; mentre que la resta de la societat és representada en grisos i marrons, que dona la sensació d'avorriment, d'uniformitat, la monotonia.

L'elecció dels colors que es mostren en els personatges és molt interessant, ja que el blau (en Copi) i el taronja (en Paste) són dos colors complementaris.



Els dos personatges principals són representats en color al començar al dia, però un cop l'acaben, després d'haver superat la rutina diària, en Copi es torna gris igual que la resta de

¹⁵ Font: https://www.youtube.com/watch?v=kQjtK32mGJQ&ab_channel=PepeSchoolLand-

persones. L'únic que el fa tornar en el seu color és un cop abraça el seu fill, el qual manté el seu color mentre se sent creatiu i alegre.



La resta de la societat, com he dit anteriorment, es mostra incolora. A més, es pot observar els objectes repetitius, com els cotxes, els edificis, les taules del treball i l'escola, etc.

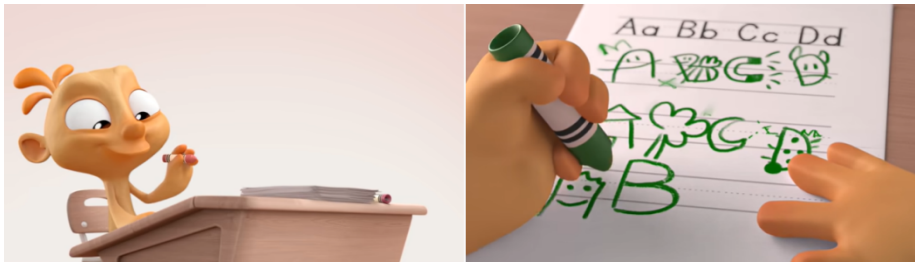


L'excepció és un petit jardí situat al centre de la ciutat, on hi toca un violinista. És un lloc en el qual en Paste queda meravellat cada vegada que hi passen pel costat.





Un altre aspecte curiós és el fet que hagin afegit el detall de caracteritzar en Paste com esquerrà, la qual cosa significa que utilitza l'hemisferi dret del cervell, que està relacionat amb la creativitat.

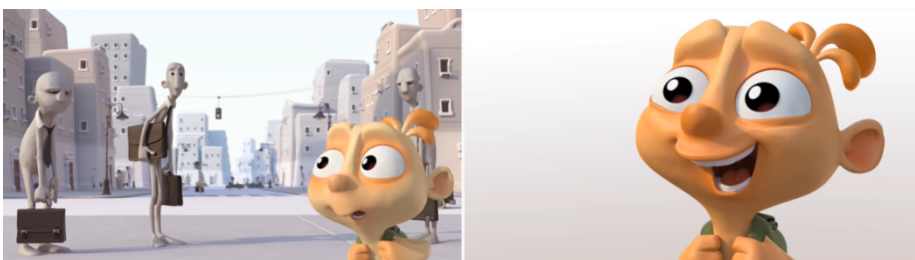


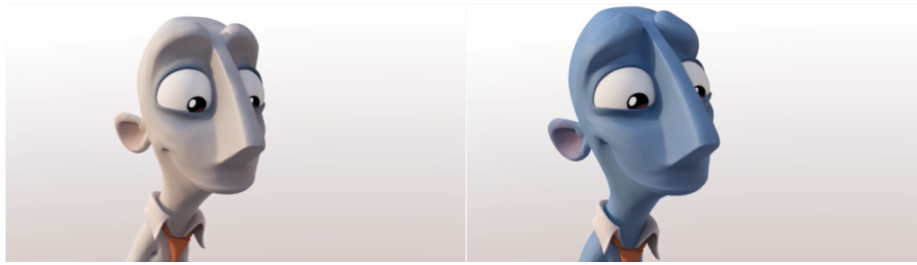
També he pogut observar que el mateix que és en Paste pel Copi, l'espurna de creativitat que li fa falta cada dia després de la rutina, és el jardinet i el violinista pel Paste. Això, es pot observar en les referències dels seus dibuixos.



A més, s'observa al final, quan en Copi s'adona que les abraçades del seu fill ja no funcionen perquè està perdent el color i el duu al jardí per tal de reprendre'l.

Les següents imatges mostren l'última escena, quan en Paste torna al seu color en veure al seu pare simulant ser el violinista i quan, seguidament, en Copi torna al seu blau natural al veure al seu fill taronja i feliç de nou.





En conclusió, *Alike* ens mostra com ja des de ben petits alguns pares tallen la creativitat dels seus fills dient que estan perdent el temps fent quelcom innecessari. Aquestes paraules animen a adormir aquesta creativitat, imaginació i il·lusió que es mostren en la infantesa, aquesta part essencial que tot humà no pot deixar de costat. Ens ensenya que mai és massa tard per deixar anar la creativitat i mostrar els nostres colors algun cop de tant en tant.

1.3. *La luna*¹⁶

La Luna és un curtmetratge de 7 minuts, originari d'Estats Units, és fruit de la creació del director italià Enrico Casarosa. Aquesta peça audiovisual és de Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios i es va estrenar el 6 de juny de 2011 al internacionalment conegut festival d'Annecy o *Annecy International Animation Film Festival*. Seguint la tradició dels curtmetratges de Disney Pixar, el juny del 2012 el van estrenar al públic juntament amb el llargmetratge de *Brave*. Per últim, *La Luna* va ser nominat a Millor Curtmetratge Animat a la 84a Ceremònia dels Oscars.

En Nonno, en Papà i en Bambino, són els tres personatges principals els quals són una successió de tres generacions, mencionats del més vell al més jove. Guiant-se per l'aspecte, es podria dir que els tres estan tallats pel mateix patró, doncs vesteixen igual i les seves accions són similars.

En una nit estrellada, els tres s'embarquen al mar de Gènova, Itàlia, en una petita barca per tal de transmetre al més petit, en Bambino, el coneixement requerit pel treball que els seus familiars porten realitzant generacions enrere. Aquesta feina és inusual i peculiar, ja que consisteix en escombrar les estrelles que cauen a la superfície de la Lluna.



Font: Pixar Animation Studios

Dit això, aquesta obra va molt més enllà d'una família que ensenya al més jove a realitzar la feina. Hi ha uns valors darrere algunes de les accions i elements que hi apareixen que són molt interessants i els quals val la pena analitzar. Tot això, amb l'objectiu d'arribar a la conclusió del que ens vol transmetre.

Per començar, un dels aspectes més captivadors que s'hi poden trobar és el barret. Quan esperen dins la barca per tal de que aparegui la Lluna, en Nonno li dona a en Bambino un mocador on dins hi és embolicat un barret, el mateix que porten posat ells dos. En el

¹⁶ Font: Plataforma *Disney +*

moment que se'l posa, els dos comencen una disputa per com s'hauria de col·locar el barret en Bambino, doncs cadascú vol que se'l posi de la seva manera. Finalment, en Nonno acaba cedint.

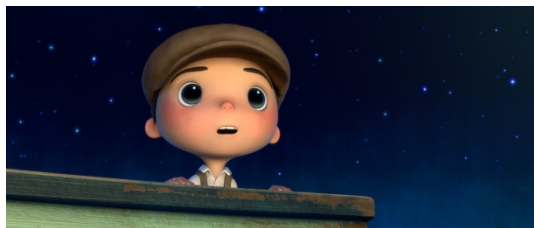


Font: Pixar Animation Studios

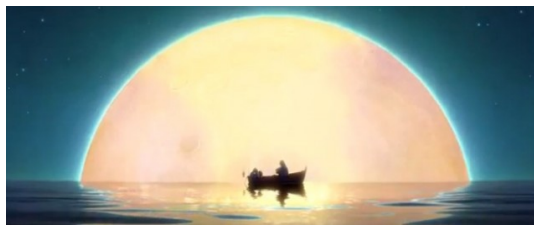
Seguidament, un cop acaba aquesta petita discussió, es pot veure com en Bambino imita al seu pare quan es frega sota el nas i al seu avi en el moment que es grata la orella.

Tant l'escena del barret com en la que s'emmiralla amb en Nonno i amb en Papà, ens indica que en Bambino encara no ha descobert la seva identitat i la intenta trobar mitjançant l'admiració i repetició de les accions dels més grans.

Un altre element important és la Lluna, la qual la destaquen mostrant-la amb unes dimensions molt grans, fent que s'il·lumini la foscor de la nit i els ulls expectants d'en Bambino.



Font: IMDb



Font: IMDb

Un cop pugen a la Lluna a través d'unes escales, pare i avi comencen a discutir de nou per a veure quina és la manera que hauria d'escombrar, a més de quina escombra seria la més convenient que utilitzés.



Font: IMDb



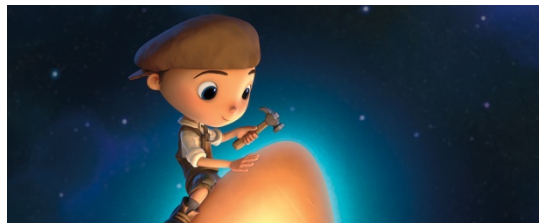
Font: IMDb

Mentrestant, en un moment donat una estrella gegant aterra sobre la Lluna i queda clavada per una punxa. Sorpresos per la immensitat de tal estrella, en Nonno i en Papà intenten desenterrar-la sense èxit.



Font: Pixar Animation Studios

No obstant això, en Bambino pressent una sensació que els més grans no poden arribar a sentir, així que es col·loca el barret del revés, agafa un martell i s'enfila d'alt de tot de l'estrella. Tot seguit, li dona un copet amb el martell i l'enorme estrella, de sobte, es converteix en moltes de petites.



Font: Pixar Animation Studios



Font: IMDb

La reacció immediata d'en Nonno i en Papà és l'admiració d'aquell moment màgic amb els ulls com taronges.



Font: IMDb

El fet que a en Nonno i en Papà els hagin caracteritzat amb els ulls amagats i en Bambino tot el contrari, amb els ulls molt oberts. Això, simbolitza que a vegades els més grans estan cegats amb fer les coses a la seva manera, que no veuen altres alternatives que els més petits sí. En aquest moment, és quan s'adonen del que en Bambino ha estat capaç de fer.

Així doncs, en aquesta experiència, en Bambino acaba trobant la seva pròpia manera d'escombrar, la seva escombra i la manera única en que es posa el barret.



Font: Pixar Animation Studios

Finalment, acaba amb la imatge del fruit del treball que tots plegats han realitzat, el qual és la transformació d'una nova fase lunar, la lluna creixent.



Font: IMDb

En definitiva, aquest curtmetratge transmet el sentit de l'alegria i la sorpresa dels primers cops i el trobar-se a un mateix. Et fa veure que inclús en les tradicions, les quals consisteixen en sempre fer el mateix, es pot trobar la manera diferent i única de realitzar-les. Com bé va dir el productor Enrico Casarosa: "Confia en la teva inspiració. Pots parar-te sobre les espatlles de la tradició i tot i així trobar el teu propi camí".

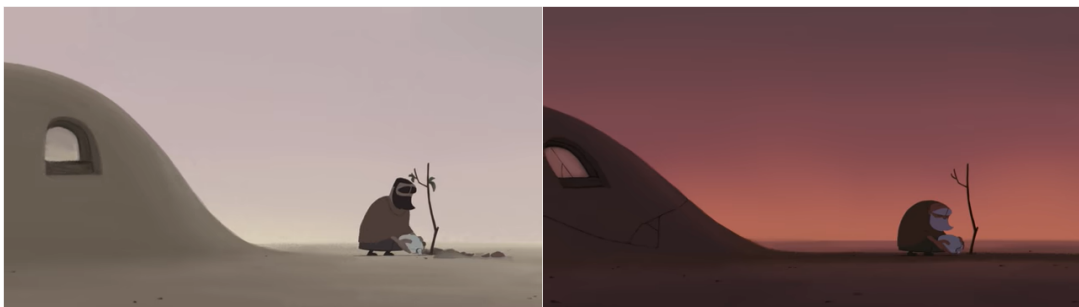
1.4. *The tree*¹⁷

The Tree és un curtmetratge francès, dirigit per Basil Malek i Han Yang. La productora d'aquesta animació de 7 minuts, aproximadament, és *Gobelins, l'École de l'Image*. El vídeo va ser penjat a la plataforma de *Youtube* el 29 de novembre de l'any 2018, mitjançant el canal oficial de *Gobelins*, i ja acumula gairebé dos milions de visualitzacions.

En una zona desèrtica hi viu un ancià el qual reuneix esforços cada dia per pujar una alta duna i recollir unes gotes d'aigua. Després de moltes hores, un cop és fosc i ha omplert l'ampolla, baixa la duna, direcció a casa seva, per tal de regar un arbre mort. La raó per la qual ho fa, es mostra mitjançant un *flashback*, en el qual s'hi introdueix un segon personatge: la seva filla, la qual està malalta i necessita molta aigua per no deshidratar-se. El seu amor pels arbres, representat en un dibuix a la paret, porten a l'home a agafar una branca, posar-la en una torreta i lligar-li nusos d'un mocador verd per simular les fulles, amb l'objectiu de regalar-lo a la seva filla. Després de la mort de la nena, l'única cosa que li queda d'ella és l'arbre, la seva llavor d'esperança, que té un sentit contrari ja que tot i estar mort, regar-lo el fa sentir viu, connectat amb la seva difunta filla. De sobte, es crea una tempesta de sorra en la qual el pare fa l'impossible per tal de protegir l'arbre. Finalment, quan la tempesta acaba, ell i la nena es tornen a reunir en un arbre ple de fulles verdes.

En el curtmetratge de *The Tree* s'hi poden destacar diversos elements visuals importants els quals fan que la història transmeti, amb alta efectivitat, el que no es pot expressar en paraules.

En primer lloc, és interessant veure com es juga amb les transicions entre les dues línies temporals. Aquestes, succeeixen dues vegades: per passar del present al passat, que és quan es fa el *flashback* on es mostren els motius de la situació actual; i del passat al present de nou, quan es vol concloure la història ensenyant com acaba l'ancià.



¹⁷ Font: https://www.youtube.com/watch?v=ppACa98KCXU&t=267s&ab_channel=Gobelins

En segon lloc, val a destacar el canvi de tons de colors que es veu entre el moment de felicitat de quan la filla era viva, amb tons càlids, i el moment de tristesa a partir de quan se la troba morta.



En tercer lloc, quan s'esdevé la tempesta de sorra, s'observa que l'ancià intenta protegir l'arbre, situant materials de casa davant d'ell, abans que salvar-se a si mateix.



El més curiós és que tot i que l'arbre estigui mort i, per tant, no tingui arrels, resisteix; en canvi la casa, tot i que vella, forta i resistent, s'ensorra. El mateix passa amb material que col·loca davant l'arbre per protegir-lo. Això pot donar a entendre que l'amor que sentia per la seva filla és molt més fort que el material més resistent que hi pot haver.



En quart lloc, hi ha una captivadora similitud entre la duna, on hi va a buscar la font; el protagonista quan mor cobert de sorra abraçat a l'arbre; i el lloc on es retroba amb la seva filla, un cop perd la vida.



Per últim, l'espai en que es tornen a trobar, és el mateix lloc que la nena va dibuixar abans de morir. A més, el fet que la seva filla s'hagi fet gran, pot simbolitzar que ha passat gràcies a que el seu pare va estar regant l'arbre fins la resta dels seus dies.



En definitiva, aquest curtmetratge ens narra una commovedora història sobre l'amor i la mort. A partir d'una història simple, comunica un missatge molt important, des de la meua perspectiva: que a vegades no tot és el que sembla i el que pot resultar, a la vista, més insignificant pot ser, en realitat, el més vital.

1.5. *Destiny*¹⁸

Destiny, que traduït significa destí, és un curtmetratge animat de fantasia dirigit per Fabien Weibel, juntament amb Manuel Alligné, Sandrine Wurster i Victor Debastisse. Aquesta producció de 5 minuts és d'origen francès i va ser produït a *Bellecour Ecole d'Art* l'any 2012. En aquest any, va ser publicat a *Youtube* en aquell any pel canal del mateix productor i ja té 12 milions de visualitzacions des de llavors fins avui dia.

El curtmetratge s'explica, primerament, des del punt de vista d'un home, el qual intenta canviar el seu propi destí revivint el mateix dia després de ser atropellat per un autobús. Un cop li succeeix l'accident per primera vegada, es torna a despertar i es veu com apareix de nou en l'escena, duplicat. Així doncs, es torna a contextualitzar el punt de vista del narrador de manera que la història s'observa, aquest cop, des del punt de vista del personatge que es veu a si mateix dirigint-se cap a un accident tràgic.

La situació es va repetint quatre vegades en total, agregant més instàncies del mateix personatge, mentre que intenta canviar el curs dels esdeveniments. Es pot contemplar que a mesura que van passant els intents per modificar el seu destí, sense cap èxit, es va augmentant la tensió i s'intensifica mitjançant el ritme visual i sonor. En la primera part, les càmeres es veuen estàtiques i transmeten un efecte de serenitat i tranquil·litat, però a mesura que avança la història, els moviments i el ritme de l'argument van augmentant més i més.

En la següent seqüència d'imatges, es pot veure els quatre cops en que es desperta i es veu a si mateix en els intents anteriors.



¹⁸ Font: https://www.youtube.com/watch?v=wEKLEeY_WeQ



Com s'haurà pogut deduir, en aquesta obra es juga molt amb els temes universals del temps i el destí. Ja des del bon començament, es poden veure referències visuals per com està decorada la seva casa, doncs la quantitat de rellotges que hi apareix en una sola escena és excessiva.



El fet que provoca l'accident és la seva preocupació per haver-se-li espatllat el rellotge de mà, el qual intentava arreglar, mitjançant cops, mentre creuava la carretera.



Quan es lleva per quart cop, es pot veure un contrast dràstic amb el canvi de temps: passa d'un ritme exageradament intens i ràpid a un en càmera lenta. Això, succeeix després d'haver tirat el despertador sobre un rellotge de paret. A continuació, es pot veure com el protagonista surt a fora i respira profundament, hipnotitzat per la llum del sol.



Finalment, podem observar com el mateix causant de l'accident, el rellotge que se li havia espalllat, és el mateix que el fa tornar en si, un cop deixa de donar-li importància al temps. A més, impedeix que succeeixi l'atropellament del bus.



En conclusió, el curtmetratge de Destiny ofereix, sobretot s'observa en l'escena final, un missatge a l'espectador sobre la importància de com gestionem el temps, i sobre comprendre el significat de gaudir de les coses més simples que ens aporta la vida. Així mateix, fa reflexionar sobre el destí, qüestionant-nos si nosaltres som els que tenim el control de la nostra vida o les coses estan destinades a ser.

2. CREACIÓ D'UN CURTMETRATGE ANIMAT

En aquesta segona part de la part pràctica, ens trobem amb la creació d'un curtmetratge animat, emprant una barreja de la tècnica de *flipbook*, però digitalment. Els programes usats han estat *Sketchbook* i *Animation Desk*.

Cal tenir en compte que al ser solament una persona, quan normalment són equips de molts professionals, hi ha passos dels quals he hagut de prescindir o saltar-me'ls, a causa dels recursos limitats. No obstant això, s'ha dut a terme amb la màxima professionalitat possible.

2.1. *Preproducció*

2.1.1. *Idea i argument*

Per tal d'arribar a una idea sòlida per crear el curtmetratge animat, vaig utilitzar la tècnica coneguda com a *Brain Storming* o pluja d'idees. Aquesta, va consistir en pensar alguna emoció que em toqués de prop i, a partir d'aquí, desenvolupar una història que representés de manera visual aquest sentiment. Sí que és veritat, però, que ja des d'un bon començament, tenia la intenció de jugar amb les línies, les formes, les mides i els colors per tal d'atribuir tots aquests elements visuals al missatge emocional concret.

Així doncs, d'aquesta pluja d'idees, en va sorgir el curtmetratge que vaig decidir anomenar *Hope*, que traduït de l'anglès significa *esperança*. El protagonitza un personatge que representa a totes aquelles persones que passen per una etapa de la vida, en la qual no veuen la llum al final del túnel; i una boleta de llum, la qual simbolitza l'espurna d'esperança que duu al protagonista a endinsar-se en la foscor.

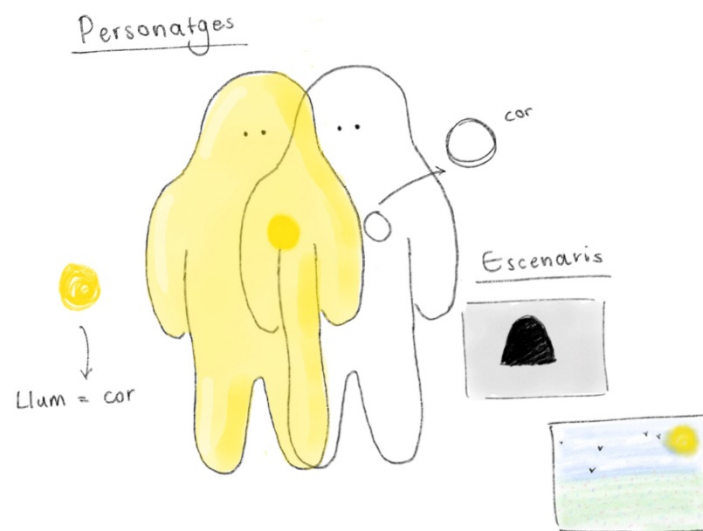
Com ja bé diu el títol, el tema que tracta és sobre la importància d'alimentar l'esperit de confiança en un mateix, d'atrevir-se a sortir de la zona de confort tot i que la foscor t'obligui a avançar a cegues.

2.1.2. *Concept art, disseny i estil*

L'estil dels dibuixos dels personatges és molt senzilla i minimalista, ja que està basat en una forma geomètrica: la rodona. El fet que les rodones transmeten una sensació d'eternitat, a la vegada que evoquen emocions més empàtiques i properes¹⁹, fa que s'avingui perfectament la personalitat del personatge amb l'emoció que transmet.

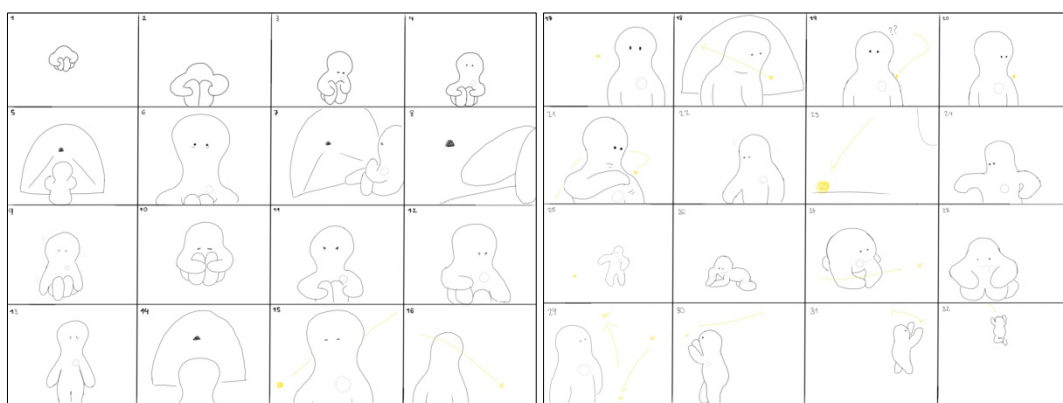
¹⁹ <https://imborrable.com/blog/psicologia-de-la-forma/>

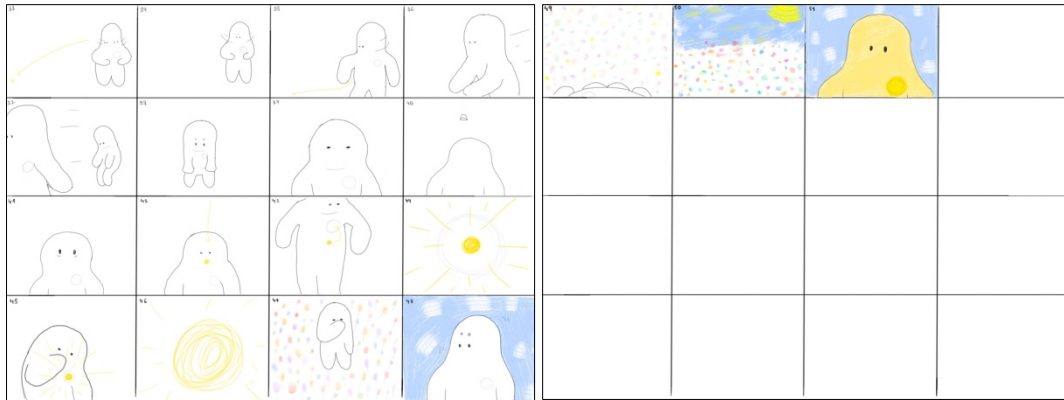
Pel que fa el disseny de l'escenari, coincideix amb l'estil de dibuix dels personatges ja que és bàsicament un fons pla. El motiu pel qual no he volgut afegir molts elements en el fons, és perquè tenia la intenció de no carregar l'ambient amb elements innecessaris i insignificants que desviarien l'atenció d'aquells que sí ho són realment. És per això, que els únics elements que hi apareixen són, per una banda, el túnel negre al principi del curt; i per l'altra, l'escenari de colors i paisatge que apareix en finalitzar.



2.1.3. Storyboard

Un cop clara la idea i els dissenys dels personatges i escenaris, es passa a crear l'*storyboard* o guió gràfic. Gràcies a aquest, he pogut fer-me a la idea de com aniria estructurada la història visualment i de manera simplificada.





2.1.4. Color Script

La paleta de colors no és massa variada i, per tant, el plantejament de la combinació de colors no ha estat necessària. Això es deu a que la intenció se centra en el significat de la presència o l'absència de color, més que en el de cada color. És a dir, per transmetre la tristor del protagonista, es mostra utilitzant escales de grisos; en canvi, per comunicar una sensació de pau i alegria, s'usen la combinació de molts colors

No obstant això, els colors que hi apareixen han estat triat tenint en compte la sensació que transmet. Per exemple, la llum i el color del personatge és elegit groc perquè es vol emfatitzar el contrast amb la neutralitat del blanc i l'obscuritat del negre.

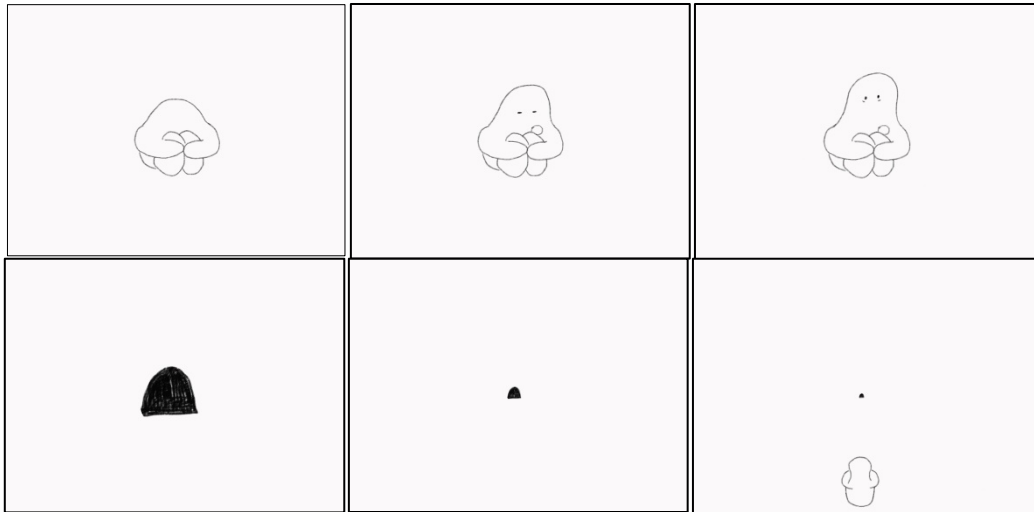
2.2. Producció

2.2.1. Animació

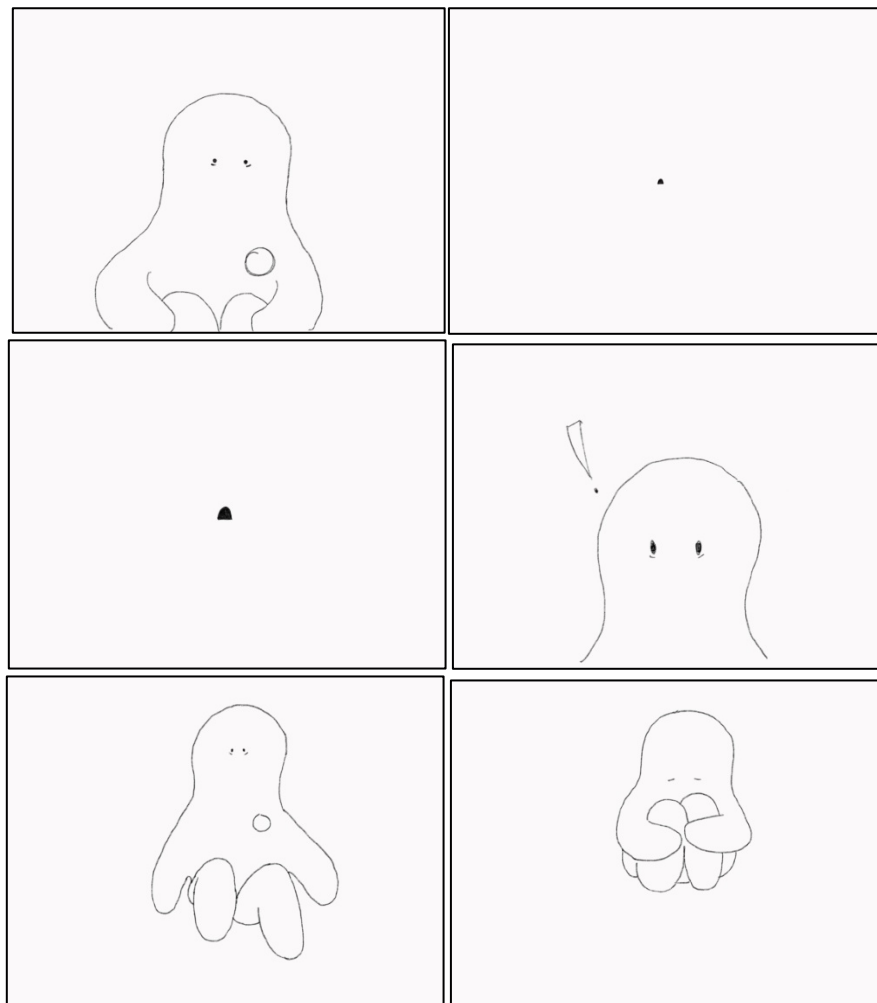
En aquest pas he m'he dedicat a dibuixar el que havia planejat prèviament, però de manera més detallada, mitjançant l'aplicació gratuïta, esmentada anteriorment, anomenada *Animation Desk*.

A continuació, aniré explicant el desenvolupament de la història amb els seus respectius dibuixos. D'aquesta manera, se segueix la trama de manera similar que es faria mirant-ho a través d'un vídeo.

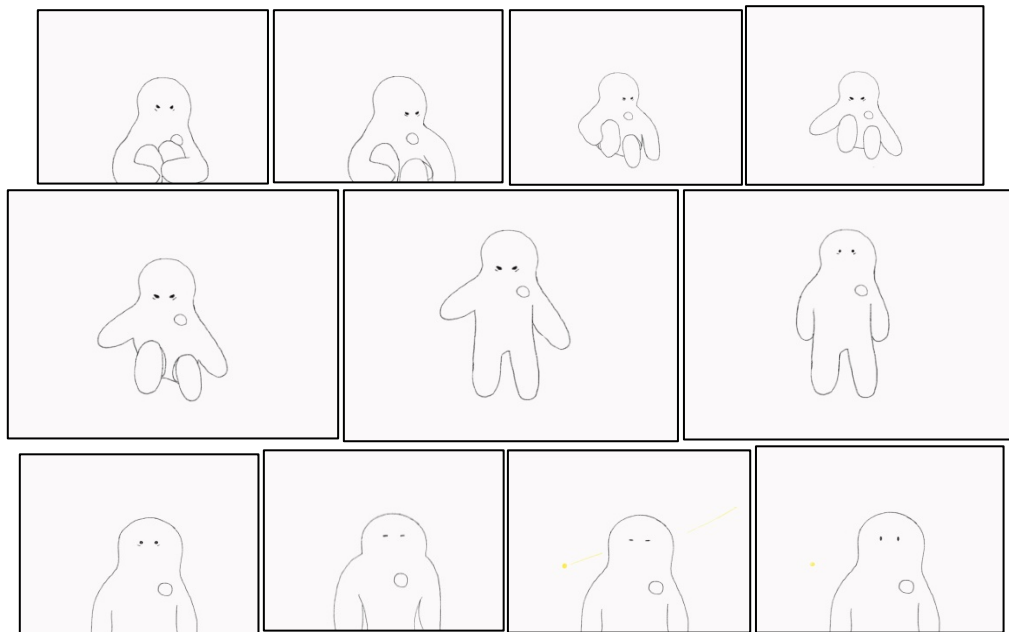
La història comença quan el personatge està en un estat emocional pessimista, ja que es troba atrapat dins d'una habitació on no hi ha sortida. Bé, el cert és que sí que hi ha una sortida, però es tracta d'una espècie de túnel en la llunyania, el qual no és capaç de travessar pel domini de la seva foscor, es veia una taca d'un negre cendra. Res l'assegurava que més enllà no hi hagués esperant-lo quelcom encara pitjor. Així que es limitava a estar ajagut, mentre retenia un sentiment d'impotència.



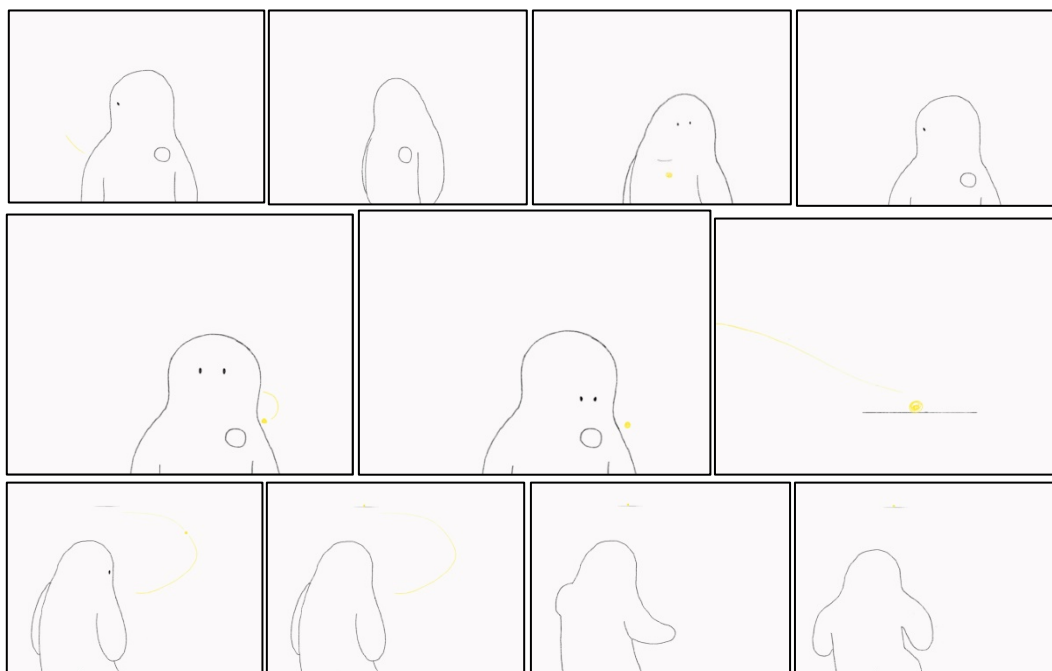
Tot seguit, s'espanta perquè observa que la obscuritat es comença a apropar cap a ell. La seva reacció automàtica és la de tirar-se enrere perquè, tot i la distància raonable que es guardava entre el túnel i ell, el seu acte reflex era allunyar-se'n tant com pugui.

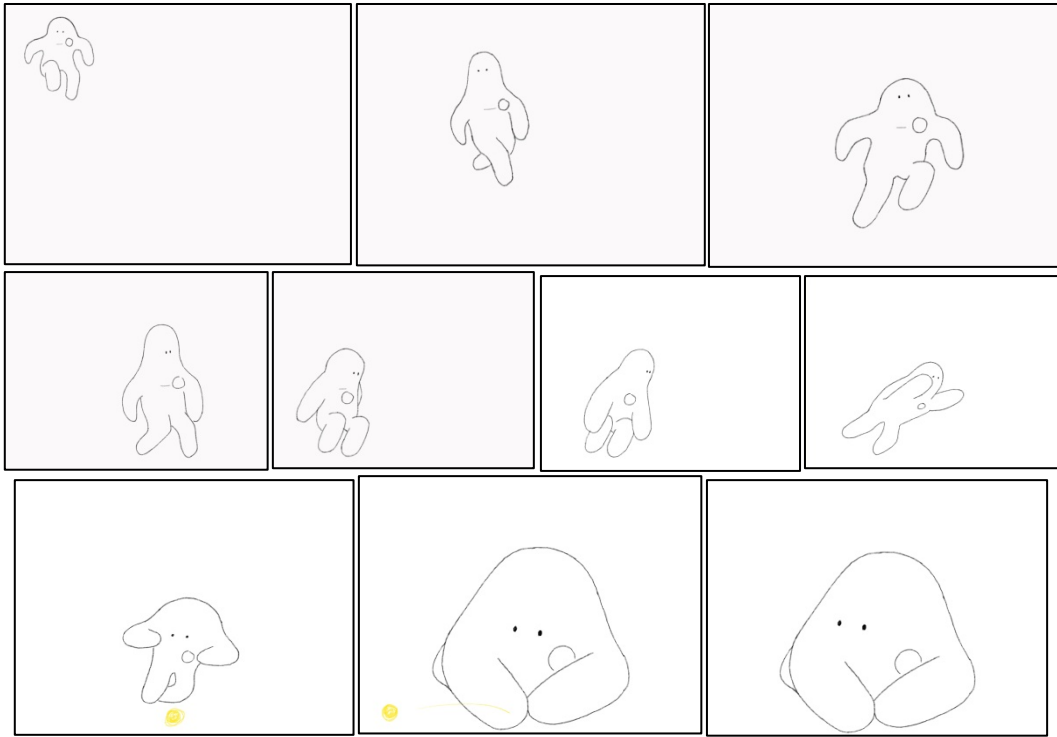


Reflexiona i, de sobte, decideix, encara que no massa convençut, arriscar-se i endinsar-se a la incertesa de la foscor. Respira profundament per tranquil·litzar-se quan en un instant, un puntet de llum s'apropa a ell per l'esquena.

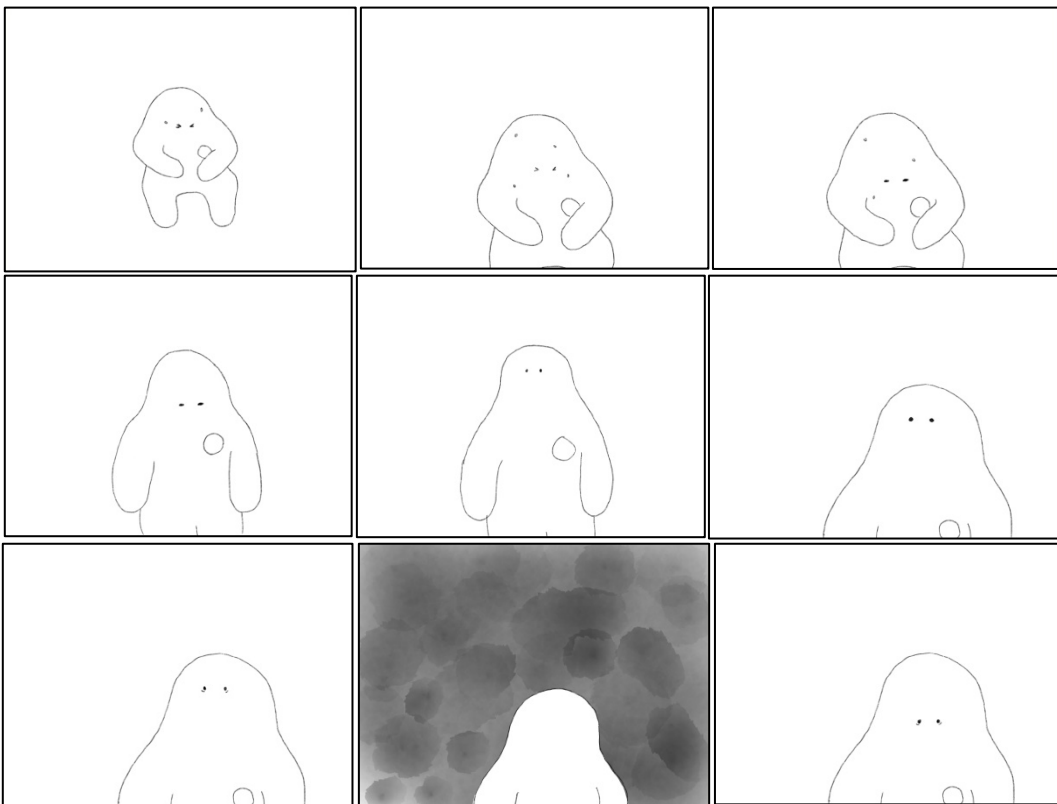


Aleshores, es queda estranyat. Tant, que té la curiositat de què passaria si l'atrapés amb les seves pròpies mans. Així que ho intenta varis cops i després d'haver fallat en l'intent, es pren un descans ja que l'esgotament ja no pot més amb ell.

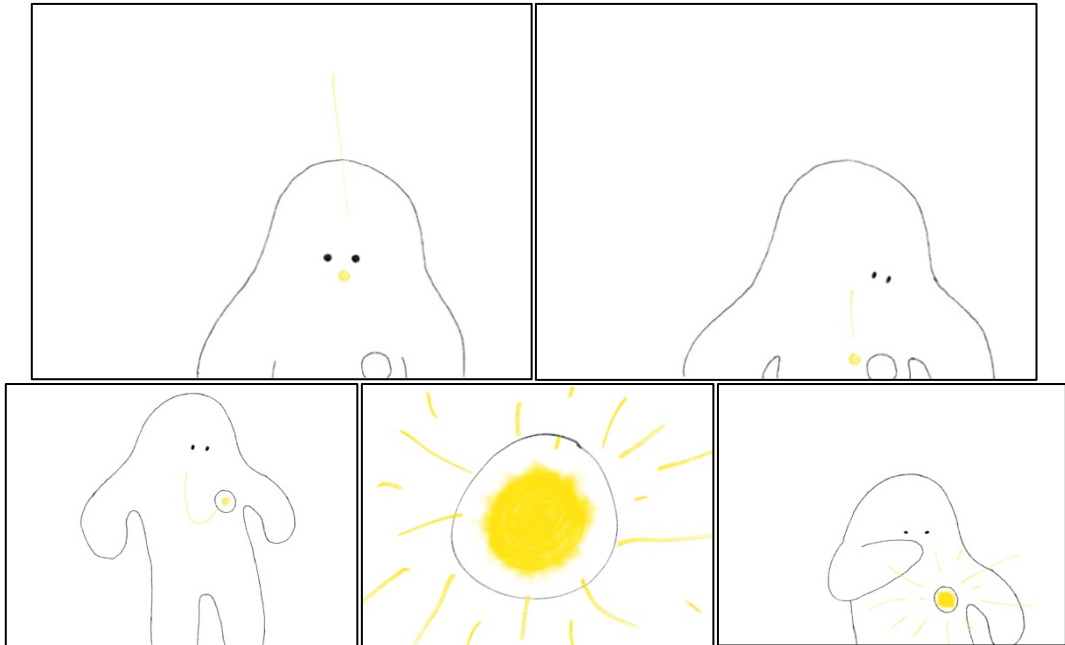




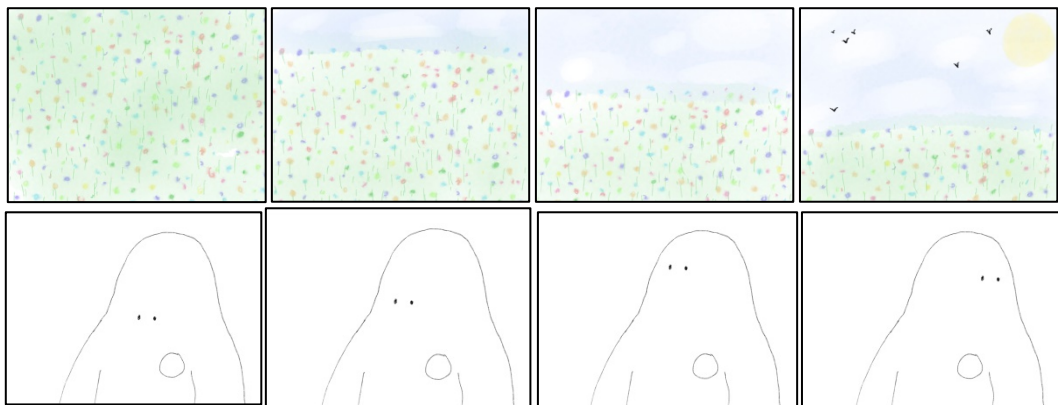
Per haver estat enfocad amb aconseguir tocar la llum, se n'oblida completament del túnel i, és llavors quan torna a la realitat i veu que es troba just a l'entrar del tenebrós túnel.



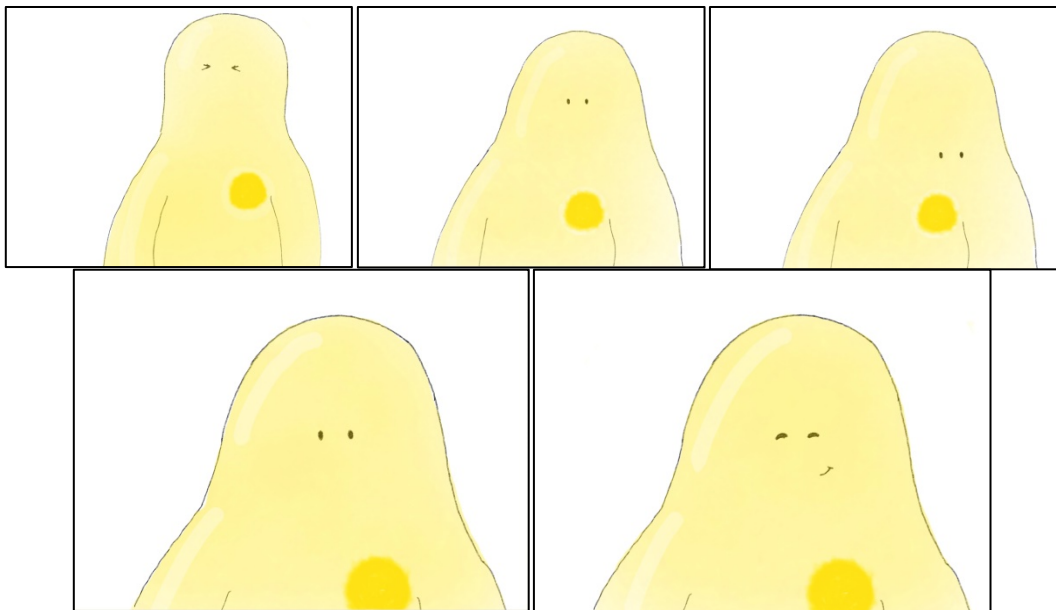
En aquest instant, pensa en córrer, escapar d'aquell lloc. Però, en un instant, apareix de nou la bola de llum. Aquest cop, no la intenta atrapar, sinó que es limita a observar-la. Així que veu com aquesta, es col·loca just davant el seu cor i tot seguit, es fica dins del cos del personatge.



La conseqüència d'això, duu al protagonista a sortir de dins el petit espai en el qual es trobava instants anteriors, i explorar, sentir, el món exterior: ple de color, llum, naturalesa, tranquil·litat i benestar.



En un moment donat, quan s'adona de tot el que s'ha estat perdent per culpa de la poca confiança en si mateix i la por al desconegut, passa de ser blanc, incolor, a ser d'un groc potent. En aquest instant, es troba en un estat d'alegria pura i pau interna.



Fl.

En conclusió, el missatge que pretenc transmetre amb la creació d'aquest curtmetratge és el de que, quan ens trobem en un estat d'estar encallats en el mateix lloc, sense avançar, perquè no veiem la llum al final del túnel, els únics capaços de treure'ns d'allà som nosaltres mateixos. La llum que troba el protagonista, no és una llum qualsevol, sinó la seva pròpia il·luminació, simbolitzant l'esperança, que estava perduda durant el temps que no creia en ell mateix.

CONCLUSIONS

En aquest treball, que tenia com a tema principal els curtmetratges animats i la seva transmissió de missatges emocionals, s'ha fet una pinzellada de conceptes sobre un curtmetratge animat, com la seva definició, el seu origen, els gèneres, així com el procés creatiu i el llenguatge audiovisual, utilitzat per comunicar els missatges mitjançant imatges i sons. A més, s'han posat en pràctica els aspectes anteriorment esmentats amb l'anàlisi de cinc curtmetratges i la creació d'un.

L'objectiu del treball era apropar-me al curtmetratge animat des d'un coneixement molt bàsic, aprendre com es duu a terme un curtmetratge, a més de viure en primera persona el seu procés d'elaboració. En definitiva, el recorregut que s'ha dut a terme per tota aquesta informació, des d'un punt de partida bàsic, ha estat amb la principal intenció de veure els elements que usen els equips de creació per transmetre emoció a l'espectador, demostrar si realment se'n poden comunicar a partir d'una elaboració senzilla.

Per tal d'intentar assolir amb els objectius que em vaig proposar, per una banda, vaig iniciar una recerca d'informació bàsica en fonts electròniques, és a dir, en pàgines web, treballs de fi de grau, etc. Per altra banda, a partir d'aquesta recopilació de coneixements, vaig realitzar un anàlisi de cinc curtmetratges animats, els quals van ser elegits per un criteri explicat en el seu moment; i l'intent de creació d'un propi, que es va dur a terme mitjançant programes d'animació.

Després de la meva recerca, puc dir que a nivell personal s'han complert els objectius del treball, ja que m'ha permès ampliar el coneixement sobre un àmbit el qual desconeixia però que, a la vegada, tenia molt d'interès. M'ha fet obrir els ulls, doncs no em pensava que el procés de creació fos tant complex i durés tant de temps. La dedicació, la passió, el treball en equip i la comunicació, són elements clau per tal de fer funcionar un projecte.

Tot i haver complert amb l'objectiu principal, hi ha alguns aspectes a millorar respecte la part pràctica. La meva intenció era realitzar, seguint pas a pas, el curtmetratge de manera completa, però la falta de temps i de materials, a causa de la meva inexperiència, no m'han permès complir-ho. No obstant això, tot i que el procés de creació del meu propi curtmetratge animat que és incomplet, vaig poder dur a terme pràcticament tota la preproducció i l'animació com a tal. Per tant, no em impedir arribar a unes conclusions.

Un cop acabat el treball, puc concloure que el que determinarà si el curtmetratge serà capaç de tocar fons dins del cor i de contenir un missatge ple d'emocions i sentiments, no és la capacitat de tècnica que es mostri en l'animació, sinó la idea o argument que es vol donar a la història i la manera que es vol transmetre. És per això, doncs, que la clau per aconseguir l'objectiu de transmetre està en el procés de preproducció. Aquest, és el pilar de tot el projecte, la base. Si falta o falla quelcom, tota l'estructura cau i crea perjudicis en l'elaboració de la resta de passos i, per tant, en el resultat final.

Al llarg de la recerca, em van sorgir preguntes que al principi no m'havia plantejat. Per exemple, com afecta la intensitat de la música en la transmissió del curtmetratge o com t'incorpores professionalment en la professió de crear curtmetratges animats.

Per acabar, el meu desig és que aquest treball serveixi per aportar al lector idees interessants sobre el significat visual dels curtmetratges animats que s'han analitzat, de la mateixa manera que a mi i de donar a entendre que per tal de transmetre uns valors que impactin, menys és més. A més, espero haver contribuït en la societat aportant el meu granet de sorra amb una nova perspectiva sobre l'esperança, missatge del meu curtmetratge.

BIBLIOGRAFIA

<https://definicion.de/cortometraje/> 19/06/21

[El arte del cortometraje, Prof. Julio C. Vivares Septiembre de 2016.](#) 19/06/21

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1317/1/UISRAEL-EC-DIS-378.242-2017-003.pdf> 26/06/21

<https://sofy.tv/blog/short-history-short-films/> 01/07/21

<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema> 01/07/21

<https://cowbridgecsfilmclub.wordpress.com/2015/02/11/a-long-history-of-short-films/> 05/07/21

<https://nadiyahparkaryr2.wordpress.com/2018/10/08/short-film-history-of-short-films/> 05/07/21

https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico 20/06/21

<https://www.definicionabc.com/general/animacion.php> 11/07/21

<https://www.monsuton.com/estilos-tecnicas-animacion/> 08/07/21

<https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html> 08/07/21

<https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551279008.pdf> 15/07/21

https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo_animado 15/07/21

<https://www.crehana.com/cl/blog/animacion-3d/los-5-tipos-de-animacion-que-todo-creativo-debe-conocer/> 15/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

<https://okvideo.es/blog/que-es-la-rotoscopia-descripcion-e-historia> 18/07/21

<https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551279008.pdf> 18/07/21

https://ca.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3#Mescla_d'animaci%C3%B3_i_d'imatge_real 23/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

https://ca.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3#Mescla_d'animaci%C3%B3_i_d'imatge_real 23/07/21

<https://ca.wikipedia.org/wiki/Stop-motion> 15/07/21

<https://sites.google.com/site/conductastopmotion/home/tipos-de-animacion/stop-motion-que-es> 15/07/21

<https://neoattack.com/neowiki/stop-motion/> 16/07/21

<https://cinemasaturno.com/cinefilos/que-es-cutout-animation-animacion-con-recortes/> 16/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/90161/RODR%c3%8dGUEZ%20-%20Creaci%c3%b3n%20de%20una%20pieza%20audiovisual%20de%20animaci%c3%b3n%20cut-out.%20Zirze%20piernas%20largas..pdf?sequence=1&isAllowed=y> 16/07/21

<https://cinemasaturno.com/cinefilos/que-es-pixilation-pixilacion/> 18/07/21

<https://ca.wikipedia.org/wiki/Pixilaci%C3%B3> 18/07/21

https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2017/181126/TFG_Drobnitzky_Lucas.pdf 18/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

https://ca.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3#Animaci%C3%B3_d'objectes_reals 23/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

https://ca.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3#Animaci%C3%B3_per_ordinador 23/07/21

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf> 23/07/21

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38772/1/FELIPE%20CRESPON%20TESIS%202019%20ULTIMA.pdf> 20/07/21

<https://cinemasaturno.com/cinefilos/que-es-un-flipbook-folioscopio/> 27/10/21

http://jaranimation.blogspot.com/2017/06/tipos-o-tecnicas-de-animacion-2d_11.html 27/10/21

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38772/1/FELIPE%20CRESPON%20TESIS%202019%20ULTIMA.pdf> 21/07/21

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/the-treat-preproduccion-de-un-cortometraje.pdf> 22/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108171/%c3%81LVAREZ%20-%20FABRIANO.%20CORTOMETRAJE%20DE%20ANIMACI%c3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 26/07/21

<https://aturuxofilms.files.wordpress.com/2010/01/ud-lenguaje-audiovisual.pdf> 11/08/21

<https://mospcorp.com/general/la-importancia-del-guion-en-la-animacion/> 23/07/21

<https://aturuxofilms.files.wordpress.com/2010/01/ud-lenguaje-audiovisual.pdf> 11/08/21

<https://barreira.edu.es/exactamente-la-preproduccion-animacion/> 26/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108171/%c3%81LVAREZ%20-%20FABRIANO.%20CORTOMETRAJE%20DE%20ANIMACI%c3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 26/07/21

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38772/1/FELIPE%20CRESCO%20TESIS%202019%20ULTIMA.pdf> 23/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108171/%c3%81LVAREZ%20-%20FABRIANO.%20CORTOMETRAJE%20DE%20ANIMACI%c3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 26/07/21

<https://barreira.edu.es/exactamente-la-preproduccion-animacion/> 26/07/21

<https://www.monsuton.com/animatic/> 24/07/21

<https://ca.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3#Preproducci%C3%B3> 24/07/21

<http://www.iniciocreativo.com/blog/86-produccion-3d/93-principales-etapas-del-proceso-de-animacion> 27/07/21

http://www.loquesea.es/la-animacion/proceso-completo-una-produccion-animada/#la_produccion 27/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108171/%c3%81LVAREZ%20-%20FABRIANO.%20CORTOMETRAJE%20DE%20ANIMACI%c3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 27/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108171/%c3%81LVAREZ%20-%20FABRIANO.%20CORTOMETRAJE%20DE%20ANIMACI%c3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 28/07/21

<https://josepepin.webflow.io/blog/proceso-para-hacer-una-animacion-digital> 28/07/21

<https://hampastudio.com/clean-up-un-fino-arte/> 28/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/60554/EST%3%89VEZ%20-%20EI%20proceso%20de%20producci%C3%B3n%20en%20un%20showreel%20de%20animaci%C3%B3n..pdf?sequence=2> 29/07/21

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108171/%c3%81LVAREZ%20-%20FABRIANO.%20CORTOMETRAJE%20DE%20ANIMACI%c3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 29/07/21

<https://www.dosisvideomarketing.com/que-es-post-produccion/> 31/07/21

<https://www.yansmedia.com/blog/animation-production-process#tag02-2> 02/08/21

<https://josepepin.webflow.io/blog/proceso-para-hacer-una-animacion-digital> 31/07/21

<https://www.dosisvideomarketing.com/que-es-post-produccion/> 31/07/21

<https://aturuxofilms.files.wordpress.com/2010/01/ud-lenguaje-audiovisual.pdf> 16/08/21

[F-1045-6205-4-Manual de Introduccion en proceso PARTE 1.pdf](#) 18/08/21

<https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/421-el-lenguaje-audiovisual> 03/08/21

<https://docplayer.es/64675180-Introduccion-al-lenguaje-audiovisual.html> 16/08/21

[Microsoft Word - TPM - Lenguaje Audiovisual.doc \(unlp.edu.ar\)](#) 17/08/21

[6f6f3eba-5a06-4691-a87c-085b1df34998 \(juntadeandalucia.es\)](#) 19/08/21

[Angulaciones de cámara - Fotora](#) 19/08/21

[ángulo nadir – TODO FOTO \(wordpress.com\)](#) 19/08/21

[Llenguatge audiovisual - PDF Free Download \(mydokument.com\)](#) 21/08/21

<https://capturetheatlas.com/es/composicion-fotografica/> 20/08/21

[Psicología del color para fotógrafos \(naturpixel.com\)](#) 25/08/21

[PSICOLOGIA DEL COLOR \(unlp.edu.ar\)](#) 25/08/21

<https://imborrable.com/blog/psicologia-de-la-forma/> 28/10/21

GLOSSARI

- Charles Chaplin: també conegut com a Charlie Chaplin, és considerat com uns dels millors actors de comèdia de la història del cinema. Va ser una de les personalitats més creatives de l'època del cinema mut i va ser una gran influència per a molt actors que el precediren.
- Cinescopi: precursor del modern projector de pel·lícules, encara que el dispositiu no es tractava d'un projector de pel·lícules, sinó que va introduir l'enfocament bàsic que es convertiria en l'estàndard per a totes les projeccions cinematogràfiques abans de la creació del vídeo, al crear la il·lusió de moviment transportant una tira de pel·lícula perforada amb imatges seqüencials sobre una font de llum.
- Enquadrament: fragment d'espai que capta l'objectiu de la càmera.
- Germans Lumière: Auguste Lumière i Louis Lumière, més coneguts com els *germans Lumière*, van ser uns físics, inventors i treballadors industrials francesos de finals de segle XIX i principis del XX. Van ser reconeguts pel gran invent del cinematògraf, fruit d'un conjunt d'invents anteriors, com la càmera fotogràfica.
- Llargmetratge: pel·lícula que dura més d'una hora.
- Max Fleischer: va ser un guionista, productor i director de cinema austrohongarès i un dels pioners en la creació de dibuixos animats, com ara *Betty Boop* i *Popeye*. A més, va patentar la rotoscòpia al 1917, doncs va ser una tècnica inventat per ell.
- Metratge: duració de la proposta cinematogràfica.
- Migmetratge: pel·lícula amb una duració que es troba entre el curtmetratge i el llargmetratge.
- Thomas Edison: va ser un inventor i empresari estatunidenc dels segles XIX i XX. Va ser conegut principalment per millorar la qualitat de vida i la indústria a través dels seus invents, com la bombeta elèctrica d'alta duració, el fonògraf o el cinescopi.