

DOLLHOUSE



PROCÈS CREATIU DE METRATGES
D'ANIMACIÓ 2D

Alumna: Bina

2n A Batxillerat – Curs

2020/21

Tutora: -

Gener de 2021

INDEX

1.	INTRODUCCIÓ	3
2.	OBJECTIUS I METODOLOGIA	5
3.	PROCÈS CREATIU	6
3.1.	PREPRODUCCIÓ	6
3.1.1.	El guió	6
3.1.2.	El guió gràfic o “Storyboard”	13
3.1.3.	Creació i Disseny de personatges	15
3.1.4.	Disseny d’escenaris	17
3.1.5.	Disseny props	18
3.1.6.	Paleta de Colors	19
3.1.7.	Layout	21
3.1.8.	Animatic	22
3.2.	PRODUCCIÓ	24
3.2.1.	Rough sketch i Clean Up	24
3.2.2.	Color	26
3.3.	POSTPRODUCCIÓ	27
3.3.1.	Composting	27
3.3.2.	Edició Final	27
3.3.3.	Correcció de Color	27
3.3.4.	So	27
4.	CREACIÓ DE “DOLLHOUSE”	30
4.1.	IDEA	30
4.2.	REFERENTS	30
4.2.1.	Melanie Martinez, estètica de personatges i paleta de colors	31
4.2.2.	“Over the garden wall”	33
4.3.	CONCEPT ART , STORYBOARD I PROCÉS D’EDICIÓ	34
4.3.1.	Concept Art: naixement de Bina Doll i el seu món	34
4.3.2.	Storyboard	37
4.3.3.	Procés d’edició	38
5.	CONCLUSIONS	39
6.	FONTS D’INFORMACIÓ	41
	Annexes	

1. INTRODUCCIÓ

Aquest Treball de Recerca té una doble vessant, teòrica i pràctica. D'una banda, és un estudi sobre el procés creatiu d'un curt d'animació. De l'altra, he anat creant en paral·lel un clip animat, posant en pràctica allò que ha sorgit de la meva recerca.

Dibuixar ha estat des de sempre per a mi una forma d'expressió: explica la meva mare que, quan jo tenia només 6 o 7 anys em solia trobar ben entrada la nit, amagada sota els llençols amb una petita llanterna dibuixant i, quan anàvem a menjar fora, jo no parava fins que aconseguia un bolígraf per dibuixar sobre els tovallons o les estovalles de paper.

Més tard, amb potser 9 anys, vaig dibuixar per primer cop amb la tauleta digitalitzadora del meu oncle. De primeres no em va agradar gaire, sobretot perquè quan el meu oncle no hi era, havia de fer servir el ratolí per dibuixar a l'ordinador. Però a mesura que hi practicava li vaig anar agafant el gust. L'any següent, el meu aniversari, em van regalar una tauleta digitalitzadora i a partir del dibuix, em vaig anar introduint a poc a poc en l'animació.

Si he de pensar en les produccions d'animació que més m'han influït, hauria de parlar de l'anime, però també del món imaginari de Wakfu i Dofus (Ankama Edition) i de la pel·lícula de "El Secret de Kells" (Cartoon Saloon) i de totes les produccions d'animació de Tim Burton.

Des de fa 4 anys tinc un canal propi de Youtube, on pujo les meves animacions: les primeres s'inspiraven en un vídeo jocs d'èxit, cosa que va ajudar a fer popular el canal. Normalment eren animacions de covers amb personatges d'aquells vídeo jocs però, a poc a poc, vaig anar introduint-hi els meus propis personatges. Actualment combino aquestes creacions amb encàrrecs que rebo d'altres youtubers que han vist la meva feina i han decidit fer el videoclip d'una cançó pròpia amb una de les meves animacions.

Els meus estudis al Batxillerat Artístic han estat per a mi un revulsiu, truncat una mica per la situació generada pel COVID, però on he descobert noves realitats, amistats, coneixements,... i on reafirmat la meva vocació dins del món de l'animació 2D.

Finalment, vull agrair a la meva professora de TDR, per recolzar-me des de el dia en que la vaig plantejar i mostrar-se interessada en la meva idea.

També agrair l'ajuda d'en Sergio Bainat, també conegut com MundoBaikos, un animador professional que m'ha donat consells al llarg de l'any i m'ha ajudat amb la selecció dels programes i funcionament per realitzar l'animació; i a Christian Cortés, conegut com Christian Relikia, productor de musica, el qual m'ha ajudat a que el so millorant la mescla de so del curt per a que no s'escolti saturat i resulti més agradable el producte final.

A la meva mare, per ajudar-me a dur a terme aquest projecte. No sóc una persona molt ordenada, i sense els seus consells, no hagués sigut capaç de desenvolupar-lo amb la qualitat que jo volia.

2. OBJECTIUS i METODOLOGIA

Tot el recorregut esmentat a l'apartat anterior ha estat, pràcticament, autodidacta: les bases de dibuix i creació de personatges les he rebut al llarg dels anys assistint a extraescolars i durant el Batxillerat, però tot allò relacionat amb l'animació ho he anat aprenent, aquí i allà, i aplicant-ho de manera intuïtiva.

L'**objectiu principal** d'aquest treball és doncs fer una "aturada en el camí" que m'ajudi a millorar i a reflexionar sobre els següents aspectes:

- Quines són les fases en el procés creatiu d'un curt animat?
- Donat que, algun dia m'agradaria dedicar-m'hi professionalment, quins factors em poden ajudar a millorar la qualitat de les meves produccions?

Com a objectiu secundari, seria la millora en el meu domini del software especialitzat en animació:

- *Toon Boon Harmony 20 Permium*, per les animacions
- *Sony Vegas 14*, per unir escenes, so i efectes.

Així, la **metodologia** de treball que he seguit ha estat:

- Investigació, en base a recursos que pugui trobar a la xarxa, sobre el procés creatiu d'un curt animat.
- En paral·lel, i seguint les pautes marcades per la meva investigació crear, com a producte final, una animació digital en 2D mitjançant el software especialitzat abans esmentat.

Després de descartar la idea inicial de crear el "capítol pilot" d'una sèrie d'animació, vaig decidir fer una animació muda i curta, però molt personal, que reflectís tot el fruit de la meva recerca. En concret, he creat un clip animat per a la cançó Dollhouse de la cantant estadounidenca Melanie Martínez.

3. PROCÈS CREATIU

3.1. PREPRODUCCIÓ

La Preproducció es la primera fase en la creació d'un projecte on algú, a partir d'una idea, realitza una proposta i planteja, bé sigui en primera persona, bé sigui com un encàrrec extern a un artista individual o a un estudi d'animació, una idea a partir de la qual s'anirà bastint tot el procés creatiu. La idea inicial i la proposta de treball serviran per formular un guió i, a partir d'allà, començar a desenvolupar el curtmetratge.

3.1.1. El guió

Un guió és un esquema escrit, on es registren les idees principals i més importants. En ell s'exposen tots els detalls importants per realitzar el contingut. Quan parlem de contingut ens referim a:

- contingut visual, com en un còmic per exemple,
- contingut en àudio, com ara la radio,
- o bé en aquest cas, audiovisual, com podria ser un curt un llargmetratge o una sèrie de TV.

És la base de tot el projecte, i el més important, ja que sense guió seria impossible fer tot un projecte a base d'improvisació.

L'**elaboració d'un guió** ha de tenir en compte diferents aspectes relatius al producte final que volem obtenir. Veiem alguns d'ells.

3.1.1.1. *Les Idees*

Com ja hem dit abans, el pas previ a iniciar la fase de preproducció és l'existència d'una idea sobre la qual treballar. La idea (que pot sorgir del director, d'un guionista, d'un productor, ...) és el més important i, sovint, el més

complicat de tot el procés de fer un metratge. Però, què pot inspirar una bona idea?

- La pròpia vida de l'autor és la que més bé coneix. Però s'ha de tenir compte, s'ha de donar un tracte dramàtic i cinemàtic adequat buscant les parts més importants de la història, El "QUE" és igual d'important que el "COM". S'ha de manipular, modificar, o exagerar més algunes parts, donar una estructura de pel·lícula amb personatges, diàlegs, accions importants, per mantenir al espectador concentrat
- És bo també, estar atent al món que et rodeja, escoltar, veure, buscar idees del nostre ambient. Moltes pel·lícules com ara "Rocky" van néixer així.
- També de fets històrics o de les notícies podem treure idees. Llegint i coneixent a fons les històries i donant la nostra perspectiva sobre el que hem après o percebem.
- De llegendes mites o altres relats de la tradició oral, com podria ser "El Secret de Kells".
- Moltes vegades s'adapta una pel·lícula d'un llibre com "Homes de Negre" o "Amadeus" o de videojocs com "Mortal Kombat" o "Resident Evil". Això si, s'ha de tenir els copyrights.
- També el "què passaria si...", deixant fluir la imaginació i pensant en mons o situacions imaginades.

3.1.1.2. La Premissa

Una premissa és un resum curt del que tracta la història. Ha d'incloure:

- Personatges interessants
- Un conflicte principal
- Oportunitats d'explorar llocs o coses visuals
- Emocions i conflictes

Cal buscar sempre l'originalitat, hem de donar-li una perspectiva nova al tema, encara que sigui un tema ja usat en el cine. Moltes històries tracten sobre temes similars però l'aproximació que li dona el cineasta al tema és totalment nova. Per exemple "Star

Wars” i “Star Trek”, o “A bug’s life” i “The ant bully”, no són molt diferents amb l’aspecte, però cada autor tracta el tema de manera molt diferent.

3.1.1.3. *El tipus de pel·lícula*

Una producció es pot classificar atenent a diferents critèris:

- Segons el **tipus d’imatge**:
 - **Acció en viu o “Live action”**: protagonitzades per actors de carn i ossos i ambientades en escenaris que reproduïxen la vida real.
 - **Animació**: els personatges o l’escenografia reals es substitueixen per animacions que utilitzen diferents tècniques. En general, diferenciem entre animació 2D i 3D.
- Per la seva **durada**:
 - **Curtmetratge**: en general, es considera curtmetratge tota producció d’una durada inferior a 60 minuts.
 - **Llargmetratge**: són les produccions de durada superior a 60 minuts.
- Segons el **pressupost** del que es disposa:
 - **Comercials**: són, en general, grans produccions de Hollywood, pel·lícules d’alt pressupost i amb expectatives de agradar a un públic massiu
 - **Independents (Indie)**: Pel·lícules de baix pressupost, més lliures, deixen posar més personalitat a l’autor, no estan fetes per guanyar beneficis massius.
- Atenent a la **sonoritat**, diferenciem entre:
 - **Mudes**: en les primeres pel·lícules els actors no parlaven. Eren molt expressives i es podia interpretar el que passava només amb veure els actors i llegir algun text que apareixia entre escena i escena. La majoria de pel·lícules eren silents fins a finals dels anys 20, ja que la tecnologia no permetia un altre format.
 - **Sonores**: A partir de l’any 1927, les pel·lícules comencen a tenir so. El primer llargmetratge que no era cinema mut va ser "El cantor de jazz"
- Pel **color**:
 - **Pel·lícules en blanc i negre**: inicialment, totes les pel·lícules antigues eren en blanc i negre. Tenien aquest format perquè, al basar-se en fotografia, no

hi havia possibilitat de filmar-se en color en aquesta època. Moltes d'elles han estat reestrenadas en color al cap d'uns anys.

- **Pel·lícules en color:** Amb l'avanç de la tecnologia les pel·lícules també van ser sofisticant i van aparèixer les pel·lícules en color.
- o Segons el **concepte**, classifiquem les pel·lícules com:
 - **Alt Concepte:** es refereix a les pel·lícules que son destacables, i que tenen escenes espectaculars i comercials. Solen ser escapistes, no realistes, més imaginatives i usen elements que surten de lo comú per cridar l'atenció
 - **Baix concepte:** tot el contrari, no utilitzen efectes especials, són realistes i tenen informació filosòfica o psicològica important sobre la realitat.
- o En funció del **públic** al que van dirigides:
 - **Infantils/per a tots els públics:** Són pel·lícules per a nens. Solen incloure personatges màgics i no necessàriament són persones. Tot i ser per a nens, els adults també gaudeixen d'elles. Alguns exemples són: Toy Story o el Rei Lleó.
 - **Adults:** són aquelles que el seu públic objectiu és el públic adult.
- o Podem pensar en multitud de **gèneres i subgèneres**, com per exemple:
 - **Acció:** contenen persecucions i baralles, a més d'una direcció que posa èmfasi en el moviment. El seu ritme és trepidant, on els bons solen combatre als dolents. Un exemple de pel·lícula d'acció és Speed, en la qual un autobús ha d'estar movent-se tota l'estona per no explotar.
 - **Aventures:** expliquen històries excitants en contextos normalment exòtics, i amb un contingut similar al de les pel·lícules d'acció. Solen ocórrer en el desert, la jungla o al mar. Els personatges, generalment, van a la recerca d'un tresor. Un exemple en seria la saga de "Indiana Jones".
 - **Comèdia:** busquen que l'espectador passi una estona divertida i no deixi de riure. Sol ocórrer en multitud de contextos, però sempre exageren la situació per tal de provocar la rialla.
 - **Drama:** Són pel·lícules amb personatges i situacions molt realistes, semblants a la vida quotidiana, que inclouen situacions tenses i dramàtiques, i que poden acabar malament o no.
 - **Terror:** Les pel·lícules de terror pretenen despertar la nostra por amb escenes xocants, tenses i terrorífiques, o bé mitjançant una ambientació i una direcció que produeixen angoixa.

- **Musical:** es caracteritzen per tenir escenes on els actors ballen coreografies i canten. La història s'explica en la combinació de moments musicals i moments no musicals. Per exemple, Mary Poppins.
- **Ciència ficció:** Giren al voltant de situacions fantàstiques i, en molts casos, futurístiques. Els personatges no necessàriament són humans, sinó que poden ser robots, androides o extraterrestres. Les escenes contenen efectes especials molt cridaners.
- **Bèl·liques:** inclouen històries que giren al voltant de la guerra. És possible veure operacions militars, l'entrenament dels soldats, acció en el camp de batalla, i fins i tot les històries d'amor dels membres de l'exèrcit.
- **De l'Oest:** són ambientades a l'oest nord-americà. És un dels gèneres cinematogràfics més antics, i la trama sol incloure pistolers, cavalls, dones boniques, whisky, bars de l'època i molta acció.
- **Crim (Suspens):** el seu contingut està relacionat amb assassinats o amb el crim organitzat. La trama sol incloure algun acte criminal que, al llarg de la pel·lícula, es va esclarint.

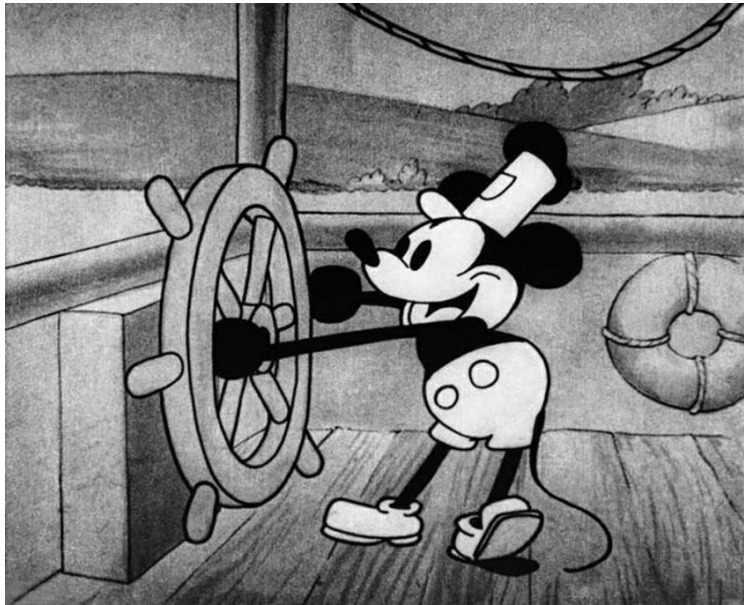
Després de la seva estrena, **segons el moment temporal**, una producció acabarà classificant-se com a:

- **Pel·lícula actual:** Les pel·lícules actuals són aquells llargmetratges que fa més o menys curt temps que es van estrenar i que per tant es serveixen dels últims avenços tècnics i tecnològics. No són pel·lícules que estiguin al cinema necessàriament, però són pel·lícules recents.



1 KLAUS (Sergio Pablos, 2019)

- **Pel·lícula antiga:** Les pel·lícules antigues són aquelles que es van estrenar fa molts anys i que al veure-les ens adonem de com avança la tecnologia, especialment quan són en blanc i negre i amb efectes especials que res tenen a veure amb els de les pel·lícules actuals.



2 Steamboat Willie (Walt Disney i Ub Iwerks, 1928)

- **Estrena:** Les estrenes són pel·lícules molt recents. S'engloben dins de les pel·lícules actuals, però fa poc que van sortir a la llum. Són les més recents i desperten un gran interès.
- **Clàssic:** Els clàssics són pel·lícules que van passar a la història per diferents motius, entre ells, pels seus efectes especials innovadors o per tot el que han agradat. "El que el vent es va emportar", "Psicosi" o "Cinema Paradiso" són alguns exemples. Els clàssics són obres d'art.

Segons les diferents classificacions vistes i en el cas de l'exemple que acompanyaré en aquest treball de recerca, estaríem parlant d'un curtmetratge d'animació, de producció independent, sonor, a color, per a tots els públics, musical.

3.1.1.4. La Trama

La trama estudia com mantenim a l'espectador atent, analitzant i identificant-se amb diferents aspectes de la pel·lícula i esperant veure com segueix la història.

És vital i d'ella depèn l'equilibri necessari per fer una historia interessant, intel·ligent, seriosa o divertida,... Sol constar dels següents moments:

- **Set up:** Ambientació de la vida dels protagonistes, com és la situació abans de que comenci un canvi en la vida del protagonista.
- **Desencadenant** o situació que provoca o activa la historia, es un fet important que activa un canvi en la vida del personatge.
- **Punt de gir** o alguna cosa que no esperàvem. És una situació que provoca un dilema important.
- **Punt mig o de no retorn**, és quan la historia s'ha desenvolupat tant que ja no hi ha marxa enrere. A la vida anterior del personatge. El canvi és irreversible.
- **Segon punt de gir** que canvia la historia succeeix abans de que acabi la història, és inesperat i dona profunditat a la historia i ens sorprèn.
- **Desenllaç**, és com acabem d'explicar la historia a partir d'aquest segon gir.

3.1.1.5. *Els Diàlegs*

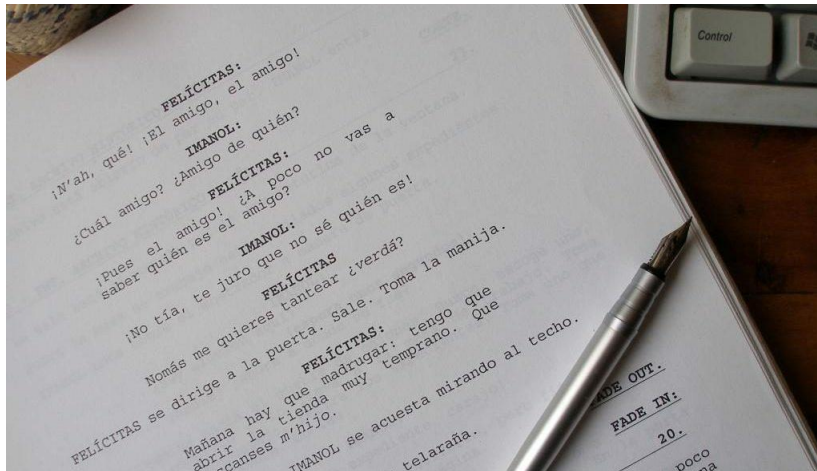
Un guió, necessita dels diàlegs per a transformar la idea inicial en llenguatge escrit que, després, verbalitzaran els personatges. Aporten:

- **Informació:** significa donar algun detall important en la historia.
- **Avançar en la historia:** En moltes ocasions una paraula o una frase és suficient per a canviar una historia o una vida, moltes vegades els diàlegs mouen l'història al seu destí final.

En definitiva, el guió és un dels processos més difícils ja que són molts camins que es poden agafar i de vegades pot arribar a ser frustrant. Per això cal tenir en compte que:

- Molt sovint, la idea original serà reescrita i modificada un i altre cop fins arribar a donar-li la forma definitiva.

- Com menys personatges i menys localitzacions tingui un guió, més fàcil serà la seva realització i més viable la seva producció.
- És ideal comptar amb algun personatge que tingui un objectiu, hi hagin complicacions, i això faci enfrontar-lo a un dilema (perdrà o guanyarà aquest dilema)



3 https://www.partesdel.com/guion_de_radio.html

3.1.2. El guió gràfic o “Storyboard”

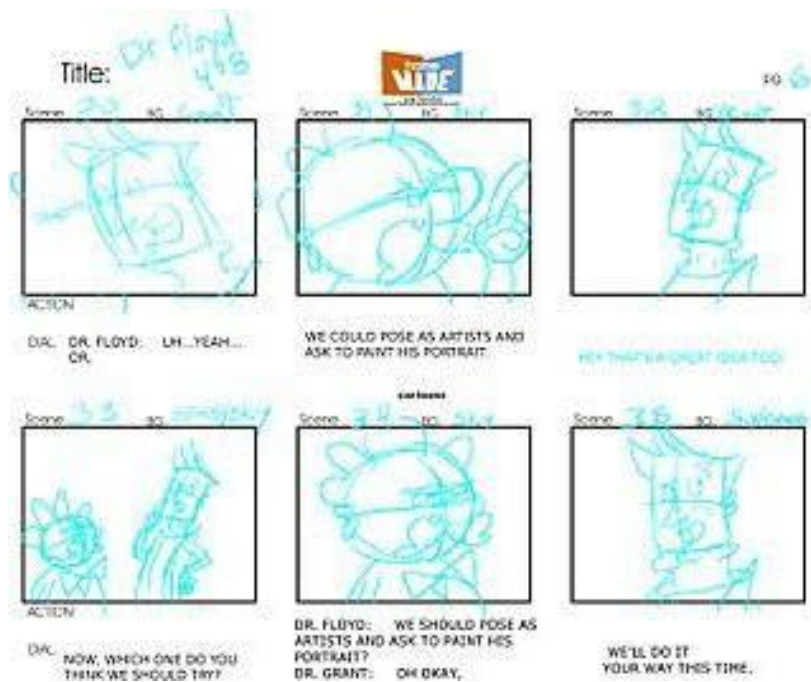
Un Storyboard, o guió gràfic, és una sèrie de vinyetes en les quals s’hi representa de forma seqüencial l’acció o estructura que ha de seguir la pel·lícula i que acompanya al guió en una producció audiovisual.

El “storyboard” és una gran ajuda pels directors i productors de cine, publicitat i animació per evitar mals entesos o interpretacions errònies del resultat que uns i altres pretenen obtenir quan es presenta una idea la qual es vol evitar que després no encaixa amb la producció final. Per tant, serveix de guia per a entendre la història, previsualitzar una animació o planificar les seqüències, escenes i plànols, amb el seu enquadrament i angle de visió.

En un guió gràfic apareixeran els següents elements:

- Número de la seqüència, escena i pla.
- Moviment o efecte de la càmera
- Acció de cada escena en termes visuals
- Dibuix acompanyat d'un comentari descriptiu de l'acció, narració o diàleg.

El producte final és molt semblant a una tira còmica, amb vinyetes individuals que representen les imatges importants del desenvolupament de la història.



4 Storyboard d'un episodi de Dr. Flod, de Tom Ray. Extret de <https://medium.com/@ElianaC30096906/storyboard-24853b4ae417>

Els guions gràfics, en produccions d'animació, tal i com els coneixem avui en dia, s'atribueixen als estudis de "Walt Disney" amb la pel·lícula "Three Little Pigs" de 1933. "Allò que el vent s'endugué", de 1939, fou el primer llargmetratge d'acció en viu que es va dibuixar per complet en guions gràfics abans de ser filmada.

3.1.3. Creació i Disseny de personatges

El que fa que una història no sigui oblidada pel públic solen ser els seus personatges, ja que fan que l'espectador es relacioni amb la història que s'explica des de la vessant de les emocions. Un disseny de personatges adequat pot significar l'èxit o el fracàs de la producció, sigui un còmic, una animació tradicional o 3D, un videojoc o una pel·lícula de cinema.

Per construir adequadament un personatge cal centrar-se en la idea original, la història i el guió: el personatge ha de ser coherent amb la història que volem contar. Ens hem de preguntar per l'univers de la nostra pel·lícula, les emocions que volem transmetre i com ho volem contar. També cal prendre decisions relatives a la paleta de colors i la llum.

Quan ja disposem d'una visió més clara del nostre "univers", comença la fase de desenvolupament conceptual dels personatges. Aquesta és una fase de assaig i error, i on es troba la part més creativa. Les tasques a realitzar van des del dibuix de siluetes, proves d'estil, proves en diferents proporcions, definició del nucli (protagonistes i el seu entorn proper), proves amb poses, ...



5 Brendan, Aidan i Pàngur Ban (Moore, T. "El Secret de Kells". 2009)

Per començar la creació de personatges, pot ajudar el pensar en arquetips de personatge. Tradicionalment, parlem de 13 arquetips diferents:

- **L'heroi:** el personatge heroi de la història, amb la seva valentia i determinació es capaç de vèncer a l'enemic i superar qualsevol adversitat. Al llarg de la història poden sofrir crisis o dubtes al seu voltant, però acaben resolent-se, fent-los encara més forts (Hércules, a "Hercules" de Disney).
- **El nen:** són personatges que veuen el món amb innocència, però que el destí canvia les seves vides. Al final de la història hauran après una lliçó valuosa que els ajudi a madurar i créixer com a persones (Marco, a "De los Apeninos a los Andes").
- **L'orfe:** aquests personatges, solen començar amb una vida miserable, de la que busquen escapar per millorar la seva vida. Sovint, no són gaire afortunats així que han de realitzar grans sacrificis per aconseguir la seva meta (Simba, a "El Rei Lleó").
- **El creador:** l'objectiu principal d'aquests personatges és manifestar la seva creativitat. Sacrifiquen qualsevol relació i inclús el seu propi benestar per tal d'aconseguir-ho, encara que això els pugui perjudicar en algun moment al futur (Aidan, "El Secret de Kells").
- **El cuidador:** solen ser els personatges que ajuden al protagonista de manera desinteressada. Per aquesta raó, poques vegades solen ser els personatges principals, quedant relegats a un paper secundari (Doraemon, de la sèrie "Doraemon").
- **El savi:** el protagonista es trobarà amb aquest tipus de personatge, qui li ensenyarà l'essencial per seguir en la seva aventura. La seva funció és la de preparar a l'heroi per seguir el seu camí i complir el seu destí (Mestre Shifu, a "Kung-gu Panda").
- **El bufó:** es prenen la vida amb tranquil·litat, els agrada fer bromes, a vegades arriben inclús a ser irritants, serveixen per aportar una mica d'humor i comèdia a la història (L'ase de "Shrek").
- **El mag:** aquests personatges estan constantment en recerca de coneixement, o ja són savis increïblement poderosos. Alhora són propensos a imposar la

seva manera de veure el món i són tan hàbils en el que fan que aconseguen impressionar a aquells al seu voltant (Home Màgic, a “Hora d’Aventures”).

- **El governant:** són personatges que imposen el control i ordre ja sigui mitjançant un regnat benvolent o amb mà de ferro (Rei Sadida, a la sèrie “Wakfu”).
- **El rebel:** volen acabar amb l'ordre injust que hi ha establert. Lluiten per buscar la seva llibertat i prendre control de la seva vida (Pink Diamond/Rosa Cuarzo, de “Steven Univers”).
- **L’amant:** és un personatge que farà el que sigui per tal d’aconseguir l’amor d’un altre personatge, encara que per aconseguir-ho hagin de fer un gran sacrifici (Millie i Moxie, de “Helluva Boss”).
- **El seductor:** sense importar el seu gènere o forma, aquest personatge té el poder d’aconseguir qualsevol cosa que els altres desitgin gracies a la seva capacitat de seducció. No obstant això, sovint requereix un gran preu a pagar que és gairebé impossible de desfer (Heura Verinosa, de “Batman”).
- **El malvat:** és l’oponent de l’heroi i busca detenir o fins i tot acabar amb ell. Tot i ser malvat, sovint hi ha una raó de per què va acabar així, servint com una història de precaució del que podria passar-li a l’heroi si es desvia de camí (Jason, de “Tokyo Gull”).

En finalitzar el disseny de personatges de reproducció, cal realitzar-ne una selecció i les seves possibles variacions. És en aquest moment que es decideix el color o colors que marcaran la identitat de cada personatge. Per a la tria de roba, props, textures, etc., es sol fer us de fotografies que complementin el disseny.

3.1.4. Disseny d’escenaris

El disseny d’escenaris, similar al disseny de personatges, és la realització de conceptes per als fons on succeiran les accions de l’historia que es vol explicar, servint de marc per a presentar als personatges i les seves accions.

Els escenaris donen una riquesa més al projecte, dona profunditat realisme al metratge. Així, cada escenari ha de complir amb les necessitats específiques de la història. Ara bé, els millors escenaris són aquells que capten l'atenció de l'espectador sense distreure'l del que està passant amb els personatges.

El procés comença amb el storyboard, on es comencen a dibuixar els personatges i les seves expressions, així com els canvis de plànol amb el consegüent canvi de fons o escenari per a cadascun d'ells.

Amb el storyboard com a base, comença el disseny d'escenaris en si. Primer en blanc i negre i després, un cop aprovats pel Director d'Art, s'entreguen a l'equip de pintura d'escenaris s'encarrega d'aplicar el color i acabats, afegint detalls com patrons, textures i ombres.



6 i 7 Disseny d'escenaris realitzats per Juan Muñoz

3.1.5. Disseny props

Els "props" són els objectes i accessoris utilitzats per els personatges en una escena de teatre, animació, cine, videojocs o TV. Qualsevol objecte mòbil o portàtil (sense comptar els actors, vestuari i escenari) és considera un "Prop". Milloren la escena i ajuden als personatges a tenir un paper més realista, així que són vitals per a la producció.

En una escena els "props" s'utilitzen per transmetre el moment i lloc on es situa la narrativa. Poden arribar a ser l'únic indicador de l'època o el moviment

cultural en que es desenvolupa una història. Així doncs, darrera del Disseny de Props hi ha tota una feina de documentació sovint poc coneguda i valorada i el treball d'un dissenyador de props consisteix a crear els objectes i a imaginar com es veuen des de diferents angles amb detall.



8 i 9 Dissenys de props públics (atribució Creative Commons)

3.1.6. Paleta de Colors

La paleta de colors, en qualsevol tipus de medi audiovisual, es la gama tonal la qual es definida per diferents colors que provoquen una atmosfera, una estètica i una identitat a l'obra. Fins i tot, l'estat anímic d'un personatge.






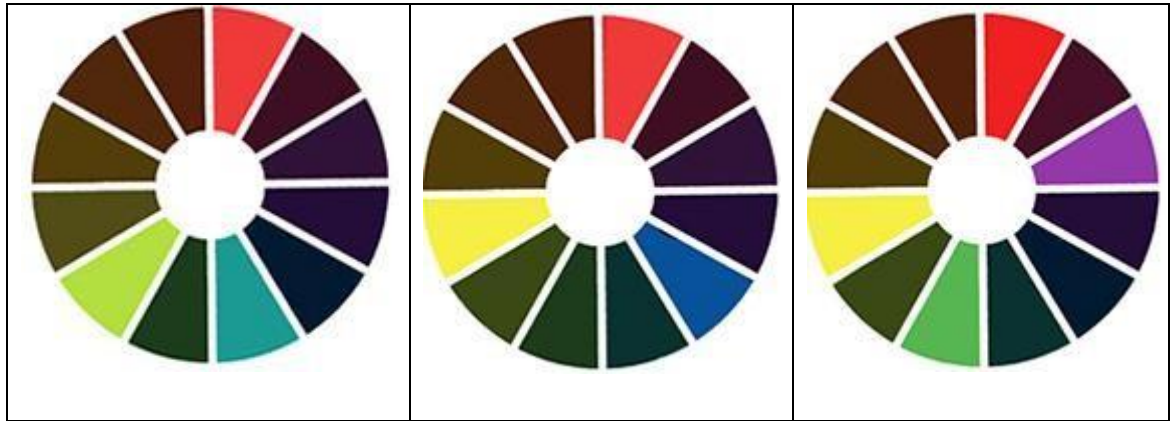
10 Paleta de colors, "Over the garden wall"

Utilitzar combinacions de colors que es complementin ens ajuda a obtenir millors resultats. La teoria del color ens ajuda a entendre com funcionen les combinacions de colors, que no sempre són com els percebem: els colors propers es comuniquen entre sí; uns són complementaris i altres serveixen per contrastar. El cercle cromàtic ens mostra quins colors són més adients per tal d'aconseguir una harmonia cromàtica i quins hem d'evitar.

Els tipus de paletes que es solen utilitzar són:

- **Monocromàtica:** utilitza el mateix color amb variacions en lluminositat i saturació.
- **Colors anàlegs:** utilitza colors adjacents del cercle cromàtic.
- **Complementaris:** emprava dos colors oposats a la roda de colors.
- **Complementaris adjacents:** fa servir un color base i els dos colors adjacents al seu complementari.
- **Tríada:** es basa en tres colors equidistants al cercle cromàtic.
- **Tetraèdrica:** està composta per dos parells de colors oposats entre si.

<p style="text-align: center;">Monocromàtica</p> 	<p style="text-align: center;">Colors anàlegs</p> 	<p style="text-align: center;">Complementaris</p> 
<p style="text-align: center;">Compl. adjacents</p>	<p style="text-align: center;">Tríada</p>	<p style="text-align: center;">Tetrèdrica</p>



Taula 1. Paleta de colors

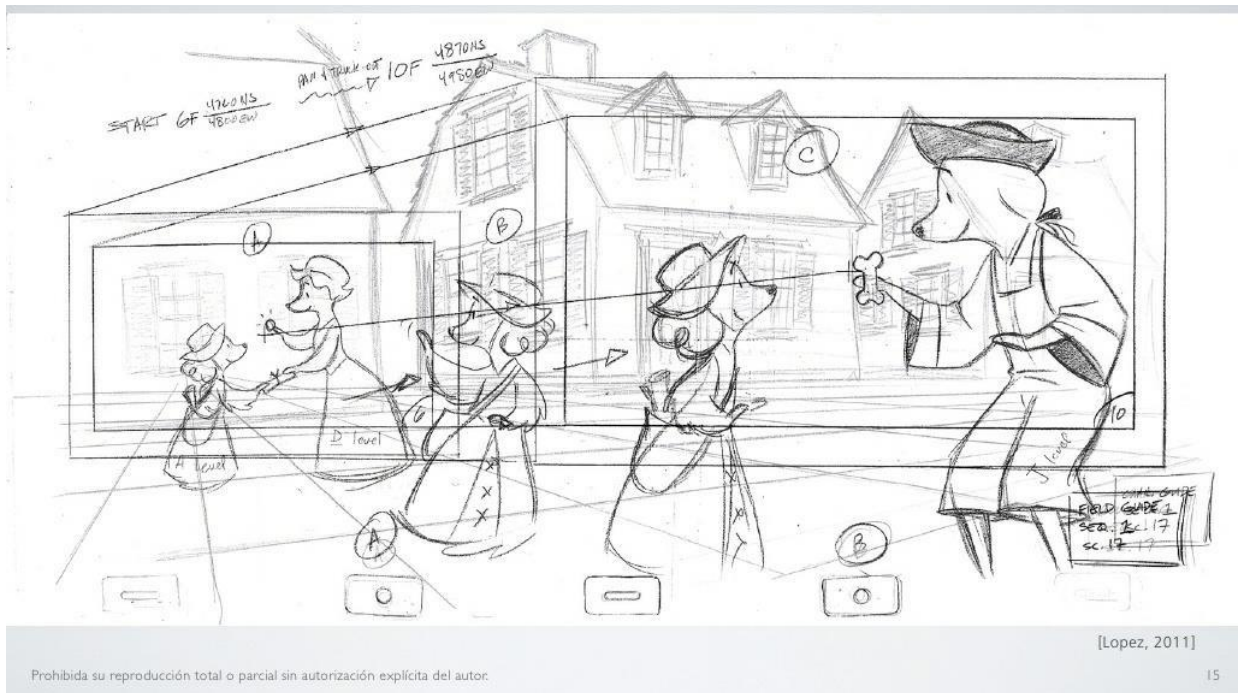
3.1.7. Layout

El “layout” és un enllaç entre el Story board i la imatge final. Serveix per corregir el Story board, i aporta a l’animador solucions reals per a una producció ajustada al resultat final.

Un artista de “layout” és la persona encarregada de la interpretació del storyboard per plantejar als animadors les imatges principals d’una escena com són la posició inicial i final del personatge a dibuixar, la seva ubicació respecte al fons i altres elements com accions o expressions importants.

També és el responsable dels temps que han de transcórrer per tal de sincronitzar la música, els diàlegs i els efectes sonors d’una escena. Així, l’artista del “layout” ha de tenir en compte dos coses:

- La interpretació i la posada en escena
- La simplicitat i la claredat



11 Exemple de layout, López 2011. De <http://animaholic.blogspot.com/>

En aquesta fase cal generar, primerament, una pel·lícula de la seqüència en baixa resolució, sobre la que el director farà els seus comentaris i correccions. Un cop afegit el que demani el director, es passen les escenes en alta resolució als animadors.

3.1.8. **Animatic**

És una composició audiovisual que reuneix les imatges del storyboard /layout més l'àudio de la animació de manera sincronitzada.



12 Nickelodeon Animation, extret de <http://nickalive.blogspot.com/>

Serveix per a visualitzar i planificar les accions i plans de l'animació, a més a més serveix per trobar errades al storyboard i l'àudio.

Cal tenir en compte que el cost d'una producció d'animació pot ser molt elevat. Per això, l'animatic serveix per realitzar assajos previs, reduint error i despeses que desbordin el pressupost. Podriem dir que és un esborrany del producte final.

A través de les proves de l'animàtic es dona vida al storyboard, incloent-hi un audio provisional. Això permetrà detectar els canvis o millores necessaris pel que fa a plans, moviments de càmera, sincronització, pas d'escena, so o qualsevol element de producció. També ajuda a detectar incoherències en el guió o falta de seqüències.

Una altra funció de l'animatic pot ser ajudar a vendre la idea del producte o bé posar-lo a prova per saber l'impacte que pot arribar a generar en el públic.

3.2. PRODUCCIÓ

La producció és la posada en pràctica tot allò que ha estat planejat en la fase de preproducció. Un mal pas en la fase anterior suposaria una gran pèrdua de temps i diners. En la producció, s'incorporen elements com la música, la direcció artística, decoració il·luminació...

3.2.1. Rough sketch i Clean Up

El Rough Sketch segueix els dibuixos marcats en la fase de layout captant els primers moviments d'una pose a l'altra, però de manera molt simple, centrant-se més en el moviment que no pas en els personatges.

Seguidament, el Clean Up és la fase en la que es passa a net el rough sketch, definint la línia.

Aquests dos processos portaran al resultat final de l'animació de personatges i efectes.

3.2.1.1. *L'animació de personatges*

Es considera una especialitat dins l'àmbit de l'animació, la qual NO tracta de moure el personatge d'un lloc a l'altre. El propòsit real es donar vida (o il·lusió de vida) als personatges mitjançant el moviment.



13 Animació tradicional (Estudi Ghibli)

Hi han **12 principis en l'animació** de personatges:

1. **El Timing:** és el espai de temps entre fotogrames clau (fotogrames amb canvi de posició del personatge). Com més curt es el espai, més lenta es veurà l'animació.
2. **Slow In i Slow Out:** és la sensació de acceleració i desceleració dels elements en escena.
3. **Arcs:** la gran majoria de moviments que veiem en la natura tenen arcs, per exemple les nostres mans o peus. Usar els arcs ens ajudarà a animar els personatges de manera més natural.
4. **Anticipación:** és un moviment que podem usar per anticipar algun moviment que vulguem ressaltar. Permet als espectadors preparar-se per a l'acció que ve a continuació.
5. **Stretch and Squatch:** consisteix en canviar les proporcions dels nostres personatges (sense canviar el seu volum) per representar el seu pes, el tamany i consistència.
6. **Follow Through and Overlapping:** no totes les parts del nostre cos es mouen al mateix temps, el cabell, per exemple.
7. **Straight Ahead and pose to pose:** són dos tècniques per animar els intermedis de l'animació tenint en compte els aspectes clau.
8. **Staging:** s'utilitza per reforçar les accions dels nostres personatges mitjançant els medis que té al voltant.
9. **Acció Secundaria:** té un paper similar al "Staging" però busca reforçar el significat d'alguns moviments.
10. **Exageració:** és el recurs per excel·lència que utilitza el 'cartooning' per a fer riure o fer més explícites les accions del personatge.
11. **Dibuix Sòlid o amb Volum:** Mantenir certes perspectives dins dels elements de l'escena per a que es sentin com naturals.
12. **Appeal:** És el principi més important. Treballem amb la personalitat dels nostres personatges per mitjà del moviment. Podem complir tots els principis anteriors, però la veritable identitat de les nostres animacions depèn totalment del 'appeal'.

3.2.1.2. Animació d'efectes

Serveix per donar la sensació de que tant els personatges com l'escenari estan units, ja que, part de les accions que els personatges facin, tindrà una conseqüència sobre l'escenari. Un exemple clar d'efectes animats serien les explosions, fulles volant amb el vent, etc.

3.2.2. Color

Després de fer el clean up, un cop s'ha revisat que totes les línies estan polides, comença el procés de color. Els fotogrames es separen en diferents capes, i es pinten basant-nos en la paleta de colors que hem realitzat durant la pre producció. És recomanable treballar per capes, ja que és molt més net, els colors no es barregen, i pots treballar al mateix temps el ombrejat sense dependre d'efectes especials posteriors. s'ha d'usar els mateixos color per als elements, ja que, si no, no tindria coherència

3.3. POSTPRODUCCIÓ

La postproducció és el conjunt de processos i tècniques que es fan una vegada conclou la producció per arribar a un resultat final.

3.3.1. Composting

El Composting és la combinació de múltiples capes d'imatges o elements de vídeo per representar una imatge fixa o en moviment final. La combinació de capes pot ser una operació física o basada en programari.

La composició s'utilitza sovint per a contingut en 2D, capar diverses imatges i imprimir per a imatges fixes en anuncis, memes i altres continguts per a publicacions impreses,

3.3.2. Edició Final

De manera molt resumida, és el procés (per part mecànica i narrativa) en que s'agafa tot el material visual i s'ordena. L'objectiu és narrar el guió o voluntat del director i donar-li continuïtat per contar una història gràcies a la juxtaposició de les escenes.

3.3.3. Correcció de Color

La correcció de color és un procediment de l'edició de vídeo a través del qual equilibrem diversos paràmetres de la imatge (exposició, contrast, balanç de blancs, etc.) amb la intenció de fer que totes les escenes de la pel·lícula llueixin iguals, per així donar al film una identitat visual clara, coherent i uniforme.

3.3.4. So

El so, a l'igual que una imatge, també pot tenir qualitats estètiques (textures o freqüències que s'utilitzen depenent de l'atmosfera del metratge; és a dir, el so

no només aporta realisme a les imatges; també pot crear una ambientació en la qual el espectador es sent més dins de l'història sense donar-se'n compte. A més, podem emfatitzar el silenci, i utilitzar-lo de una manera simbòlica i metafòrica per representar l'absència, o el perill.

Quan parlem de so podem diferenciar atenent a diferents criteris:

- a. **So diegètic vs So extradiegètic:** és tot aquell so que forma part de la narració. Per exemple, si un personatge està tocant un instrument o escoltant la ràdio, aquesta música és diegètica. Un exemple clar serien la majoria dels vídeos musicals de Gorillaz, on els personatges toquen els instruments que s'escolten. En canvi, el **so extradiegètic:** és aquell so que no pertany a l'acció de l'escena, com sol succeir amb la música de la majoria de les pel·lícules.
- b. **So In – So Off – So fora de camp:** El **so in** (prové de l'interior de la pantalla) resulta de tot el que esdevé en pantalla: diàlegs dels personatges, sons, o música, si veiem el músic tocar en directe. El **fora de camp** correspon a el so diegètic, però la font de el so no es veu en pantalla. Per exemple, imagineu que tenim un pla detall d'una persona dormint, i es comença a escoltar el despertador sense que ho vegem, despertant al nostre protagonista. Sabem que el despertador està aquí, encara que no ho vegem. En canvi, el **so off** és exterior al món narrat, com ara una veu en off d'un narrador, música o sons que afegim a posteriori.
- c. **So directe vs Efectes de so:** El so directe és el so que es registra durant la filmació, incloent els wildtracks, que són ambients o repeticions de diàleg que es graven a el marge de la imatge, per tenir més recursos. Per contra, els efectes de so són sons que, tot i que semblen reals i remarquen l'acció, estan prèviament creats, o són creats per un Foley Artist o artista d'efectes Sala.

D'altra banda, quan es parla de **so foley** o efecte de sala, és la recreació de sons en el cinema. Incorpora tot el procés de doblatge i pot ser necessari per

diferents motius: bé que no s'hagi recollit bé el so el rodatge per dificultats tècniques, o bé per motius estètics, dramàtics o narratius.

El nom de so foley prové del sonidista americà Jack Foley, que és a qui s'atribueix el desenvolupament d'aquesta tècnica tan estesa avui dia.

El so foley és fonamental per fer molt més ric el so d'una pel·lícula. Tant si és de ficció com si és documental, qualsevol producció cinematogràfica professional té so foley.

Això és així perquè de vegades el so real que es recull en directe no és tan versemblant com el que pot crear un "foley artist" en el seu estudi: en l'aletieg d'un ocell a càmera lenta, per exemple.

A més, aquest tipus de sons ajuden moltíssim a explicar la història. El desenvolupament del so foley avui dia és tan meticulós, que si estem en el cinema i tanquem els ulls, serem capaç d'apreciar moltíssims detalls del que està passant a l'escena, expandint nostres sentits més enllà de la imatge.

Generalment, aquest so es realitza en una sala, utilitzant tot el que se li calgui per recrear el so. És tot un art i requereix de molta creativitat i curiositat per part de l'artista d'efectes sala.

4. CREACIÓ DE “DOLLHOUSE”

4.1. IDEA

Aquest curtmetratge d'animació s'ha creat amb la intenció de ser el videoclip de la cançó “Dollhouse”, de la cantautora estatounidenca Melanie Martínez. Vull realitzar un petit curt en que pugui expressar el sentiment de ser rebutjat, i tenir que acceptar les relacions tòxiques per fer-te fort/a i seguir endavant, dissimulant i suportant el dolor que sents.



14 Personatge: Bina (Doll) (alter ego de la creadora)

4.2. REFERENTS

Al llarg de la meua vida, per desenvolupar el meu estil de dibuix com les meves histories, sempre he buscat inspirar-me de moltíssims artistes i histories que m'agraden. En aquest cas, he volgut realitzar el producte del meu TDR barrejant aspectes estètics tant dels videoclips originals de la cantant com de dibuixos animats que m'agraden.

4.2.1. Melanie Martinez, estètica de personatges i paleta de colors



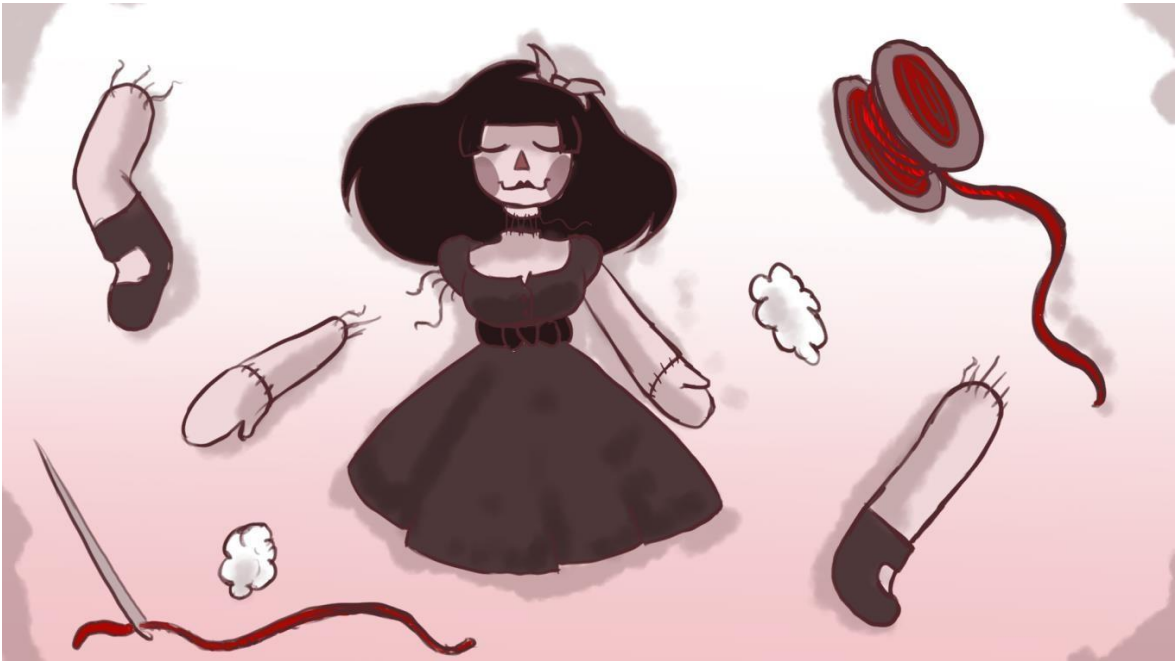
15 Melanie Martínez, extret de <https://www.melaniemartinezmusic.com/>

L'estil basat en una paleta de color rosa pastel, nines i una vestimenta similar a la dels anys seixanta, amb un toc trist i obscur està totalment inspirada per la mateixa cantautora que podem escoltar al curt, Melanie Martinez En aquest cas, a la cançó "Dollhouse".

Melanie es molt coneguda no només per les seves cançons que parlen de temes tabú, sinó per la estètica que tenen tots els seus videoclips, una atmosfera que en teoria hauria de ser dolça i agradable, es torna trista, o inclús intimidant,

acompanyada de la seva veu innocent i misteriosa.

Per a mi, em va semblar una molt bona idea utilitzar el mateix recurs de barrejar els dos conceptes tant extrems i diferents, l'excés de rosa associant-lo amb la dolçor extrema que arriba a ser empallegosa, i la foscor amarga i agra que es sent quan es passa una situació de patiment. Veieu-ne un exemple a les imatges 16 i 17.



16 Paleta de colors “dolça”



17 Paleta de colors “agra”

4.2.2. “Over the garden wall”

“Over the Garden Wall” és una mini sèrie creada per Patrick McHale, la qual va guanyar bastants premis, entre ells, “Annie Award” i “Primetime Emmy Award”.

He elegit aquesta sèrie ja que em va marcar moltíssim quan la van emetre per la televisió, no només a nivell de la història, sinó també a nivell visual.

L'estil dels personatges, és molt bonic, simple i agradable a la vista. Per això, he volgut inspirar l'estil dels personatges en el d'aquesta sèrie.

A més a més, aquesta sèrie té certa relació també amb la transició de l'innocència a la maduresa i la realitat dels infants quan creixen i són més conscients d'allò que els rodeja.



18 Bina Doll



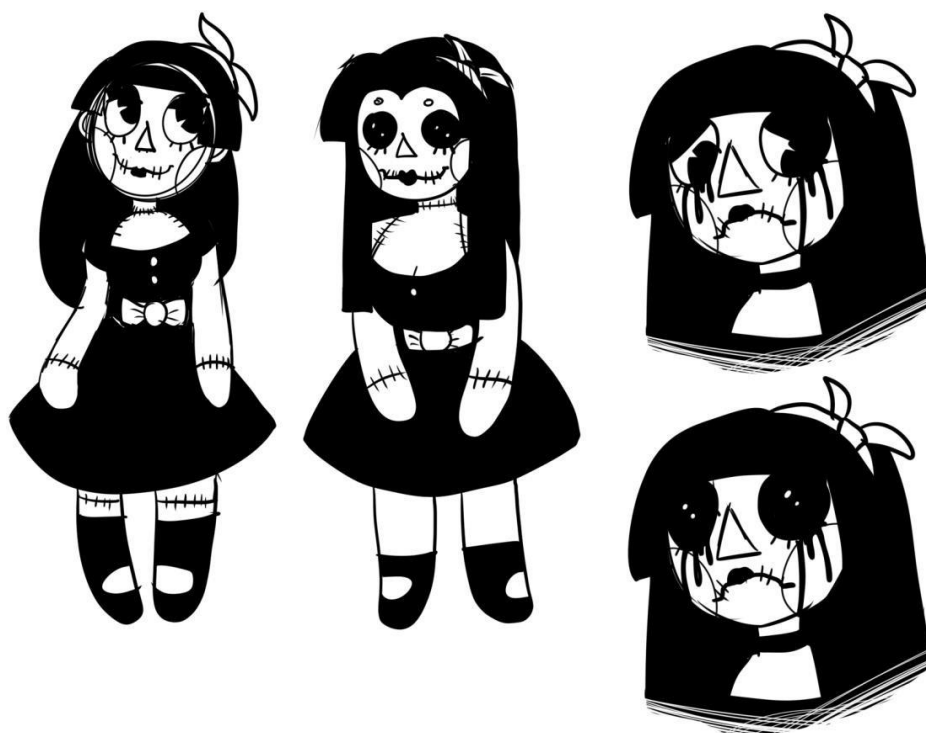
19 Wirt, de “Over the garden wall”

4.3. CONCEPT ART , STORYBOARD I PROCÉS D'EDICIÓ

4.3.1. Concept Art: naixement de Bina Doll i el seu món

Bina doll, el personatge principal del metratge, és una nina. Ja tenia una idea planejada de com seria el seu disseny, però hi havien alguns punts que no tenia clars, així que vaig dibuixar dues versions, per després triar la que més m'agradava, en aquest cas, la nina amb els ulls grans i caricaturescs, ja que són molt més expressius.

També podem veure la creació d'altres personatges, com ara la família de la nina, els quals són diferents joguines que representen les personalitats de cadascú.



20 Concept art de Bina Doll

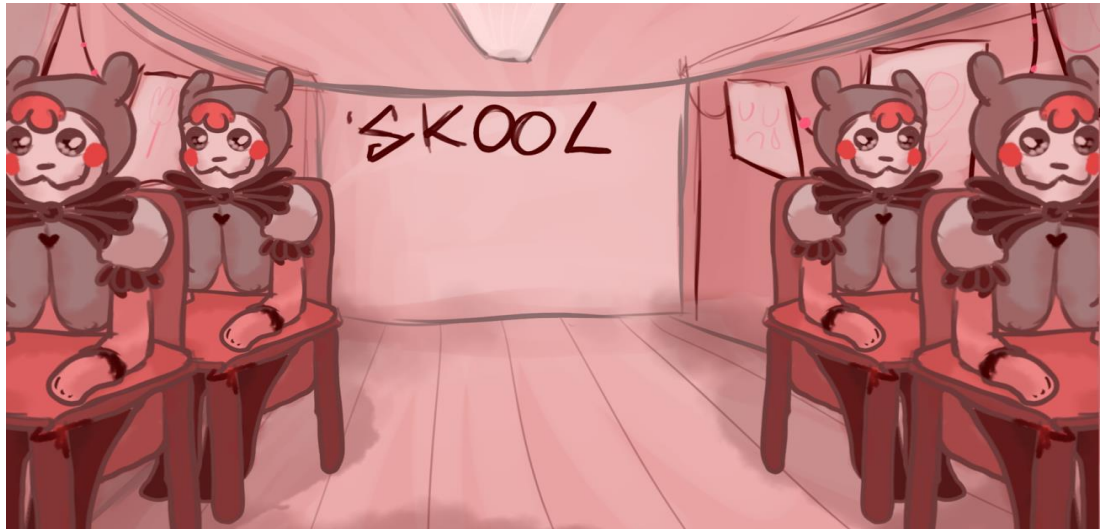


21 Concept art de "Familia"

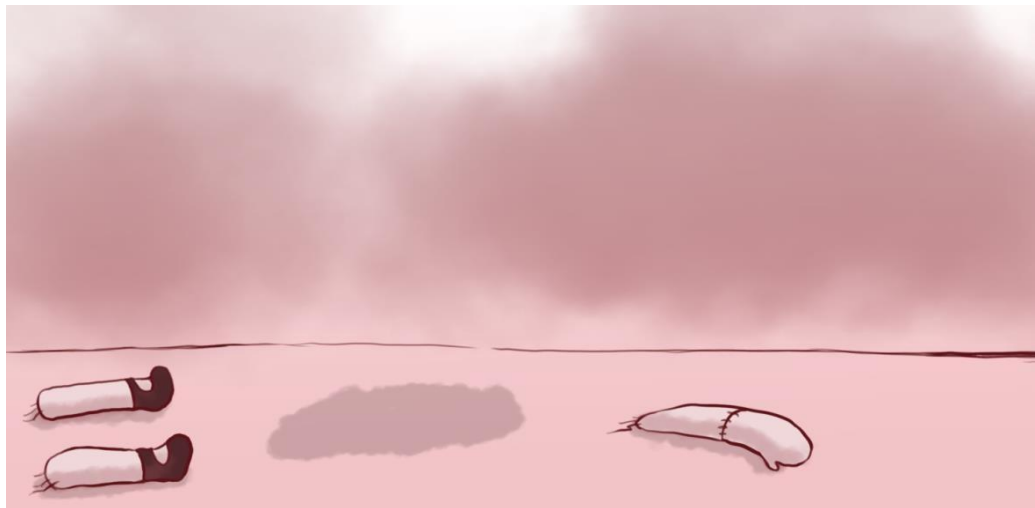
A les imatges 22, 23 i 24 podem observar alguns detalls de la creació de props i escenaris. Són molt importants, ja que ubiquen el relat i acaben de formar tota l'atmosfera de l'animació.



22 Prop: "Pupitre"

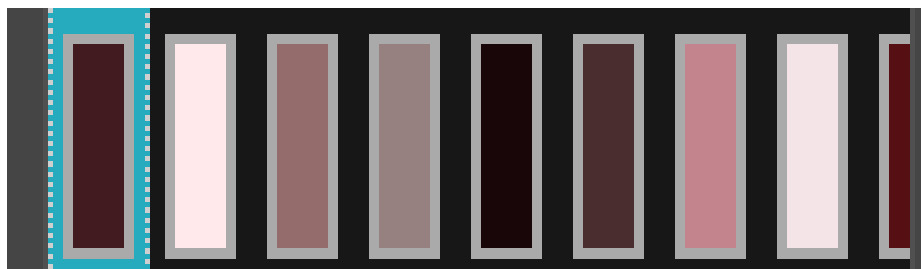


23 Escenari: "Classes"



24 Escenari: Taula

Com hem esmentat en l'apartat 4.2.1. la tria de la paleta de colors, està inspirada en l'estètica de la cantant, Melanie Martínez, que utilitza una paleta de colors similar en les seves produccions, barrejant la dolçor dels colors pastel amb colors foscos, marrons i negre, que evocuen situacions de tristor.

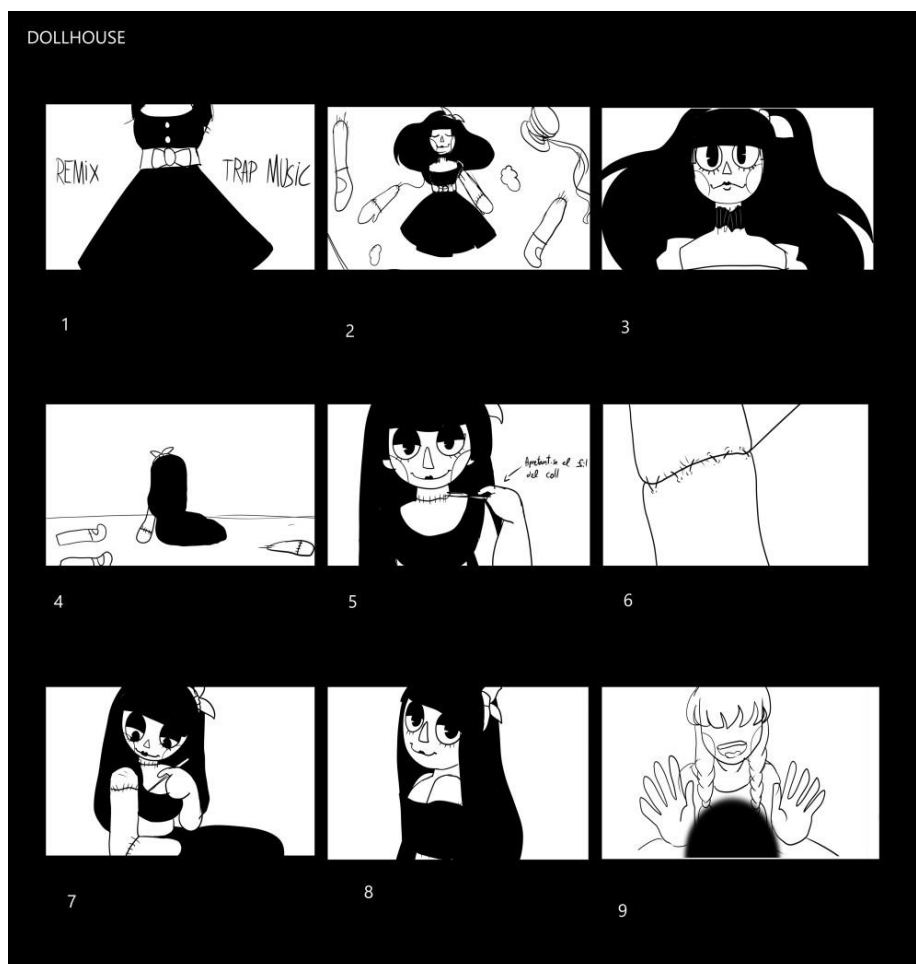


25. Paleta de colors base

4.3.2. Storyboard

Un cop finalitzats els dissenys oficials i els escenaris, vaig passar el guió escrit a guió gràfic, o storyboard, on es representa cada escena de manera visual, com si es tractés d'un còmic.

La imatge 26 representa el primer fragment de la història on la nina, trencada damunt de la taula, pren vida per cosir-se a ella mateixa i així poder agradar a la seva propietària, la nena.

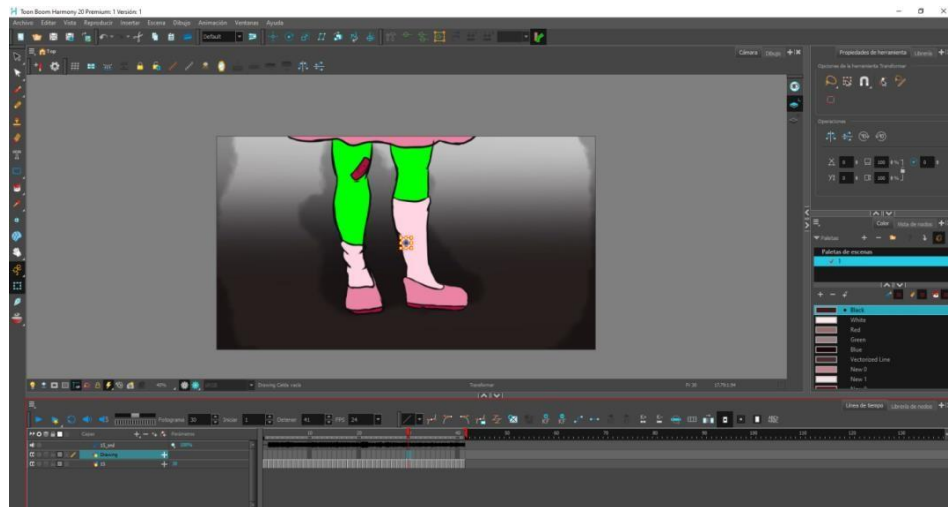


26. Fragment del storyboard

4.3.3. Procés d'edició

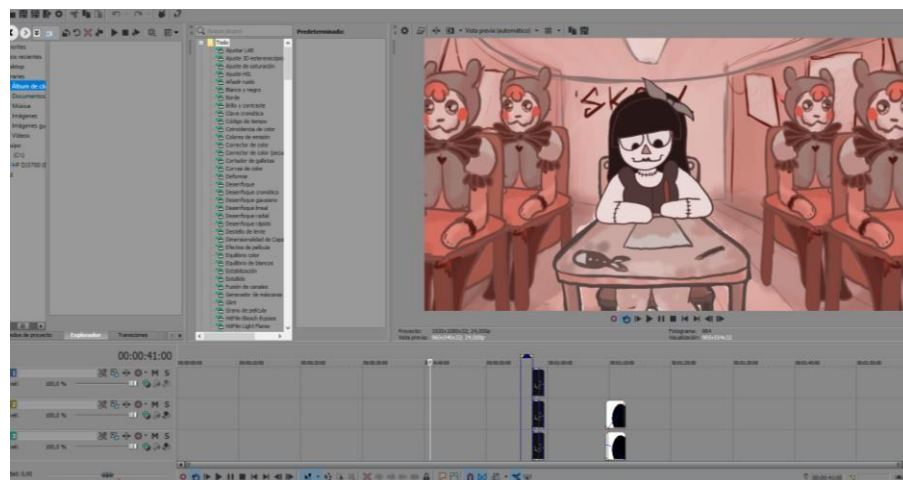
Per a l'edició del curtmetratge s'han utilitzat, principalment, dos programes diferents:

- **TOON BOOM HARMONY:** un dels programes més famosos en l'animació professional. S'ha emprat, sobretot, per a l'efecte "paper de ceba". Aquest efecte permet a l'animador visualitzar els fotogrames anteriors i posteriors al que s'hi està dibuixant. Ofereix una gran varietat d'eines que per treballar d'una forma complexa però còmoda.



27. Treball en procés en el programa "TOON BOOM HARMONY"

- **SONY VEGAS:** és el més popular per l'edició de vídeos d'Internet. Amb l'ajuda de molts efectes especials com ara el "Croma"; conegut també com "pantalla verda"; vaig aconseguir fer una atmosfera més potent i màgica, per obtenir un major impacte en l'espectador.



28. Treball en procés en el programa

5. CONCLUSIONS

L'experiència de fer una feina més pautada no m'ha estat fàcil, ja que la meua manera de ser i de fer sempre tendeix a desmarcar-se de l'ordre establert i, tot i que el món de la creació artística no atén a corsés, soc conscient que en el món laboral no podré fer el que jo vull, sinó que hauré de treballar en equip, respectar pautes de feina, terminis...Em queda molt camí per endavant.

Aquest treball, m'ha servit, entre d'altres coses per a:

- Conèixer parts del procés creatiu que m'eren desconegudes, com per exemple tota la part de postproducció. Jo sempre havia treballat barrejant pre-producció i producció i, fins i tot, saltant-me fases.
- Fer-me més conscient de tota la feina que hi ha darrera del procés de creació d'un metratge 2D. Hi ha molta feina i matisos que queden ocults pel resultat final (storyboard, concept art, muntatge, ... i altres qüestions tècniques).
- Adonar-me de l'esforç dels artistes que fan els metratges animats: ha de ser constant, per no quedar-se estancat. És un treball que sembla molt simple, però no ho és gens ni mica i que requereix de moltes hores, no només de dibuixar, sinó també de recerca de i estudi per tal d'enriquir les seves creacions.
- Millorar les meves habilitats amb el software específic per a animació, sobretot amb Toon Boom Harmony, que era desconegut per a mi.
- Reafirmar-me en la meua vocació com a animadora especialitzada en el 2D, ja que aquests darrers anys, s'ha substituït força aquesta tècnica d'animació pel 3D. Crec que el 2D em permet jugar més amb els personatges i em fa sentir més en contacte amb el que estic fent.
- Copsar la importància de totes les eines que ajuden a una bona organització, com un bon calendari de treball i sobretot, del seu seguiment, per tal d'evitar imprevistos i col·lapses de darrera hora.

- Adonar-me de la importància de plasmar sobre el paper les idees ja que, si només romanen en el món dels pensaments, és massa fàcil que es volatilitzin o que les canviï contínuament, dificultant així l'avenç de la producció.

Espero haver sabut reflectir en la meva feina tot els objectius que m'he marcat i que gaudiu de d'ella tant com jo he gaudit treballant-hi.

6. FONTS D'INFORMACIÓ

Referències bibliogràfiques

CARTOON SALOON. Pàgina oficial de l'estudi d'animació Cartoon Saloon. Consulta: 2020-10-12. Disponible a < <http://t.co/VjXH4j1KYR>>

Toon Boom Tutorials. Pàgina oficial del software Toon Boom. Consulta 2020-06-30. Disponible a < <https://www.toonboom.com/learn>>

Wikipedia. Pàgina de Wikipedia en espanyol. Disponible a < <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>>

Referències videogràfiques

HIRSCH, A. *Gravity Falls* (sèrie TV). USA: Disney Channel. Consulta: 2020-05-01. Disponible a <http://www.disney.es/disney-channel/series/gravity-falls>

Over the garden wall. Pàgina oficial en espanyol. Consultada: 2020-05-29. Disponible a: <http://www.cartoonnetwork.es/show/mas-alla-del-jardin>

YOUNG, P, BRUNNER, D, Van FLETEREN, V (producers). MOORE, T (director).

(2009). *The secret of Kells* (llargmetratge). Irlanda. Cartoon Saloon,

Celluloid Dreams, Digital +.

LAIKA (producció). SELICK, H. (director).(2009). *Coraline* (llargmetratge). USA.

LAIKA i TIM BURTON PRODUCTIONS (producció). BURTON, T. (director).(2005). *La núvia cadàver* (llargmetratge). USA.

Altra webgrafia

<https://dle.rae.es/guion>

<https://www.estaciondiseno.es/portfolio/diseño-de-personaje/#:~:text=DISEÑO%20DE%20PERSONAJE,o%20incluso%20a%20un%20video%20juego.&text=En%20el%20diseño%20de%20personaje,cabeza%20los%20gestos%20y%20muecas%E2%80%A6>

<https://www.arteneo.com/blog/diseño-de-props-videojuegos-madrid/>

[http://animaholic.blogspot.com/2008/08/artista-de-layout.html#:~:text=c%20animaci%C3%B3n%20o%20layout%20de,escena%20\(tambi%C3%A9n%20llamado%20posing\).&text=Todo%20esta%20labor%20se%20pasa,animaci%C3%B3n%20o%20realizaci%C3%B3n%20de%20fondos.](http://animaholic.blogspot.com/2008/08/artista-de-layout.html#:~:text=c%20animaci%C3%B3n%20o%20layout%20de,escena%20(tambi%C3%A9n%20llamado%20posing).&text=Todo%20esta%20labor%20se%20pasa,animaci%C3%B3n%20o%20realizaci%C3%B3n%20de%20fondos.)

<https://platzi.com/blog/proceso-de-trabajo-y-fundamentos-de-la-animación-de-personajes/#:~:text=La%20Animaci%C3%B3n%20de%20Personajes%20es,personajes%20por%20medio%20del%20movimiento.>

<https://fxanimation.es/postproduccion-audiovisual-requiere-especializarse/>

<https://35mm.es/elementos-postproduccion-correccion-color/>

<https://psicologiymente.com/cultura/tipos-peliculas>

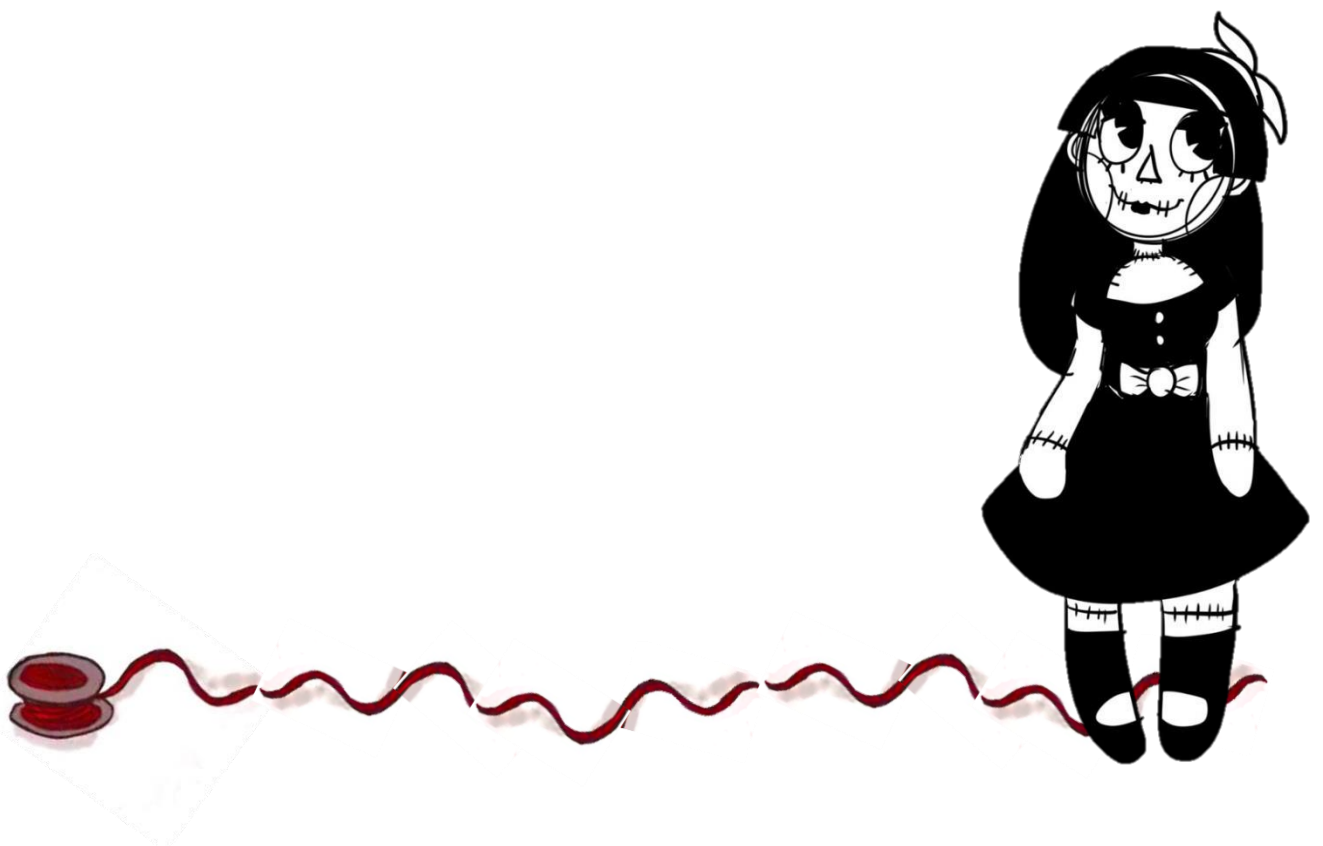
<https://www.industriaanimacion.com/2020/08/creacion-y-diseño-de-personajes-originales/>

<https://www.industriaanimacion.com/2020/08/creacion-y-diseño-de-personajes-originales>

<https://www.melaniemartinezmusic.com/>



ANNEXES



Annex I

GUIÓ: DOLLHOUSE

SILENCI

Es veu a una noia d'esquenes, dibuixant al seu escriptori, a la seva habitació.

VEUS

La seva mare la crida. Ella respon i surt de l'habitació.

El pla s'apropa a la nina trencada que hi ha a sobre del seu llit. Es veu, una nina destrossada, separada en parts. Ens centrem en la nina, que obre els ulls.

MUSICA

(ntró)

La nina es comença a arreglar a si mateixa, tornant a ajuntar les seves extremitats, cosint-les. Una vegada ha acabat de cosir-se, s'aixeca, i mira a la càmera.

MUSICA

(abans del drop)

Una nena s'apropa i l'agafa. La noia es disposa a jugar amb ella.

MUSICA

(drop 1)

0:40:11 - La nina drap esta col·locada en una classe, asseguda en un pupitre, colors pastels i dolços, als altres pupitres hi ha altres nines.

0:42:22 - La nina de drap recolza la barbata a la taula, cobrint-se el cap amb les mans ulls tristos,

però somrient, les altres nines giren el cap mirant-la
i rient.

0:43:19 -La nina de drap agenollada amb un rosari a
les mans

0:46:02 -Una altra nina ofega a la nina de drap amb el
rosari

0:46:25 -La nina esta amb un osset de peluix, una nina
de porcellana, i un ''Ken''

0:49: 12 -El peluix, la nina de porcellana i el Ken
cridant-se entre ells, la nina de drap tapant-se les
orelles, somrient

0:50: 04 - La nina, de perfil, recolzada en un vàter

0:52:17: Primer pla de la cara de la nina, una gota de
tinta negra cau per la galta de la nina (plorant)

MUSICA

(Drop 2)

La nena s'apropa i agafa a la nina.

PRIMER PLA DE LA NENA: enfasada, amb la boca
entreoberta

PRIMER PLA DE LA NINA: Ja no somriu, i te els ulls
tacats amb llàgrimes de tinta.

PRIMER PLA DE LA NENA: Fa una ganyota de menyspreu.

La nena tira la nina al terra i la aixafa

DESENLLAÇ

La nina destrossada, separada en parts. Ens centrem en
la cara, te els ulls tancats. A l'últim moment els
obra

-FOSC-

FINAL

Annex III

PUBLICACIÓ

El projecte finalitzat es publicà el 9/01/21, a la plataforma de vídeos YouTube, es pot trobar al següent enllaç:

<https://www.youtube.com/watch?v=Dl6-1e4Iqu0>

