

TFG

NORMATIVO

PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO DOCUMENTAL SOBRE EL
GÉNERO HUMANO

Presentado por Francesc Cantó Gago

Tutor: Adolfo Muñoz García

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2019 - 2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Normativo es un proyecto de comunicación gráfica que tomará forma de vídeo documental mediante la técnica de animación *motion graphics* y que tratará el tema de la definición del género humano.

Es un encargo ergo su objetivo es informar del tema concreto, no posee aspiraciones artísticas, se trata de un vídeo con un tono neutro y comunicativo y cuyo objetivo concreto es formar al espectador, aportar un punto de vista diferente.

CORTOMETRAJE, NORMATIVIDAD, GÉNERO, DOCUMENTAL,
VÍDEO DE CREACIÓN

SUMMARY

Normative is a project of graphic communication that will take form of documentary video by means of the technician of animation motion graphics and that will treat the subject of the definition of the humankind.

It is a commission, his aim is to inform of the concrete subject, does not possess artistic aspirations, treats of a video with a neutral and communicative tone and whose concrete aim is to form to the spectator, contribute a different point of view.

SHORTFILM, NORMATIVITY, GENDER, DOCUMENTAL,
CREATION VIDEO

CONTRATO DE CONFIDENCIALIDAD

Este Trabajo Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Francesc Josep Cantó Gago. Éste es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2016/2020 del Grado de Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:



Fecha: 20/07/2020

AGRADACEMIENTOS

Me gustaría principalmente agradecer a mis padres por permitirme estudiar un grado universitario.

A mis amigos por darme consejos de cómo enfocar el proyecto de una forma adecuada y profunda.

A mis compañeros de clase por darme la oportunidad de aprender tantas cosas de ellos.

Y a las personas que han participado en el proyecto como mi amigo Raúl.

1.ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	pág.7
1.1 JUSTIFICACIÓN	pág.8
1.2 OBJETIVOS	pág.8
1.3 METODOLOGÍA	pág.8
2. INVESTIGACIÓN INTELECTUAL	pág.9
3. REFERENTES ESTÉTICOS	pág.11
4. BRIEFING	pág.13
4.1 Especificaciones técnicas	pág.13
5. CRONOGRAMA	pág.14
6. IMAGEN	pág.15
7. DESARROLLO PROYECTUAL	pág.17
7.1 Preproducción	pág.17
7.1.1 Preparación científica	pág.17
7.1.2 Desarrollo guión	pág.17
7.1.3 Toma de referencias	pág.17
7.1.4 Banda sonora	pág.17
7.1.5 Storyboard	pág.18
7.1.6 Elementos visuales	pág.18
7.1.7 Animática	pág.18
7.2 Producción	pág.19
7.2.1 Locución de la narración	pág.19
7.2.2 Producción visual	pág.19

7.3 POSPRODUCCIÓN	pág.20
7.3.1 Paleta de color	pág.20
7.3.2 Arte final	pág.20
8. DESARROLLO VISUAL	pág.21
9. DESARROLLO SONORO	pág.31
10. RESULTADO	pág.32
11. DIFUSIÓN	pág.33
10.1 Alcance	pág.34
12. PRESUPUESTO	pág.35
13. CONCLUSIONES	pág.36
14. BIBLIOGRAFÍA	pág.38
15. ÍNDICE DE IMÁGENES	pág.39
ANEXO	pág.41

1. INTRODUCCIÓN

“Cuando un juicio no puede enunciarse en términos de bien y de mal se lo expresa en términos de normal y de anormal. Y cuando se trata de justificar esta última distinción, se hacen consideraciones sobre lo que es bueno o nocivo para el individuo. Son expresiones de un dualismo constitutivo de la conciencia occidental”. (Focault M. 1971)



Figura 1: Hervé Guilbert. *Michael foucault*.

Normativo es un proyecto que indaga alrededor del género en el ser humano. Se trata de un proyecto comunicativo destinado a sensibilizar al público en general y ofrecerle referencias o diferentes puntos de vista en busca de hacerle entender mejor la idea de género en el ser humano¹. Desmantelar la idea de que sólo existe un binomio mujer - hombre. En esencia se trata de aproximar el saber filosófico contemporáneo y traducirlo a un lenguaje común mediante la edición de un vídeo documental² corto. Su intención es puramente comunicativa.

La idea de partida del proyecto es encontrar una forma de cuestionar aquello que es normal y que no. Diseñar un espacio, una experiencia que desafíe o cuestione las normas o convenciones sociales establecidas partiendo de un tema concreto. Se elige el tema del género en el ser humano por su alto grado de controversia y por que constituye un entendimiento de la realidad que refleja como el poder puede influir negativamente en la libre expresión o la diversidad.

¹ **Género humano:** Conjunto de seres que tienen uno o varios caracteres comunes.

² **Vídeo documental:** El documental es la expresión de un aspecto de la realidad, mostrada en forma audiovisual. La organización y estructura de imágenes y sonidos (textos y entrevistas), según el punto de vista del autor, determina el tipo de documental.

1.1 Justificación

El ámbito profesional al que pertenece *Normativo* es el de la producción audiovisual. Así mismo el proyecto incluye el diseño de una narración y también se enmarca dentro del ámbito profesional de la creación de experiencias. El motivo principal nace de la necesidad que pueda tener una organización en concienciar a un público concreto, acercar el pensamiento crítico a una audiencia mas amplia. Normativo trata de cumplir estos requisitos mediante la edición de un vídeo animado utilizando la técnica de gráficos en movimiento o *motion graphics*³.

1.2 Objetivos

Dotar de información a los espectadores que nunca hayan oído hablar de más de dos o tres géneros. Definir cual es el espacio que abarca el género, qué significa. Realizar un documental que pueda ser difundido por plataformas digitales y servir de ejemplo para realizar una serie documental más extensa, producir otros capítulos y llevar al espectador a otras problemáticas relacionadas.

Se producirá respetando las normas de contenido para todos los públicos. El diseño no obstante está dirigido a un público de edad adulta a partir de los 18 años.

1.3 Metodología

Planificación: Investigación intelectual, narración y guión, toma de referencias estéticas, planificación de las fases, especificaciones y necesidades, presupuesto.

Ejecución: elaboración de un *storyboard*⁴, elaboración de unos *styleframes*⁵, elaboración de una *animática*⁶, grabación de la *voz en off*⁷, grabación de la banda sonora, producción de animaciones, montaje del vídeo, arte final y exportación.

³ **Motion graphchis:** Se trata de una animación gráfica digital. Se nutre de fotografías, títulos, videos y otros elementos para crear la ilusión de movimiento.

⁴ **Storyboard:** Término inglés que se refiere al conjunto de ilustraciones a modo de secuencia que acompaña al guión de una producción audiovisual como guía para entender mejor la idea del spot publicitario o film antes de realizarse.

⁵ **Styleframes:** Término inglés que se refiere a un único fotograma que representa el resultado final de una pieza antes de su producción.

⁶ **Animática:** Se trata de la animación del storyboard, animación previa que sirve de guía para la producción final.

⁷ **Voz en off:** La voz en off o voz superpuesta es una técnica de producción donde se re-transmite la voz de un individuo que no está visualmente delante de la cámara durante una producción audiovisual.

2. INVESTIGACIÓN INTELECTUAL

En este apartado se proporcionan las evidencias necesarias para que la narración tenga una base científica adecuada. Esto se desarrolla mediante el uso de citas y su relación con la información incluida en el documental.

“La multiplicidad de miradas surgidas de los afectos, de las tonalidades afectivas entrelazadas con configuraciones específicas del cuerpo: “Existe únicamente un ver perspectivista, únicamente un perspectivista; y cuanto mayor sea el número de afectos a los que permitamos decir su palabra sobre una cosa, cuanto mayor sea el número de ojos, de ojos distintos que sepamos emplear para ver una misma cosa, tanto más completo será nuestro de ella, tanto más completa será nuestra”. (Rocha de la Torre, A. 2000)

De esta cita se desprende la idea de que somos seres únicos y susceptibles a la percepción subjetiva de aquel que nos observa.

*“El primer antecedente del significado de género lo encontramos en 1949 cuando Simone de Beauvoir⁸, en su obra *El segundo sexo*, afirma: “No nacemos mujeres, nos hacemos mujeres”. Esta aseveración implica reconocer que el significado de ser mujer se construye socialmente, que no existen características y atributos naturalmente femeninos y que la diferencia sexual (anatómica y genital) era un dato sobre el cual se inscribían una serie de representaciones, ideas, imposiciones, normas y valores que daban contenido al significado de ser mujer. Esto supone que el significado de ser hombre también se construye socialmente”. (Lagarde, M. 1997, 127)*

De la segunda cita extraemos la idea de que el concepto de género es independiente de la naturaleza biológica del individuo y que se debe a una clasificación puramente social.



Figura 2: Namsa Leuba. *SURREAL photos of Tahiti's semi-sacred "third gender"*.

⁸ **Simone de Beauvoir** nació el 9 de enero de 1908 en París, y el 111 aniversario de nacimiento ha servido para que muchos estén recordando su figura. Fue clave para el feminismo desde su obra ‘El Segundo Sexo’, considerada una especie de Biblia en esta materia.

“En la literatura psicológica, el sentido personal de ser uno mismo a través del tiempo y, a la vez, poder diferenciarse de los otros, ha sido retomado por diferentes teóricos vinculándolo al término de identidad, aunque su definición no ha resultado del todo clara. La identidad es en sí misma una especie de dilema en tanto involucra por una parte la idea de singularidad o distintividad, esto es, lo que hace diferente y única a cada persona, pero a su vez refiere la homogeneidad o lo que se comparte con otros y que permite ubicar a la persona como parte de un grupo de referencia”. (Sánchez, T. E. R. 2009, 250-259)

Se toma como referencia el concepto de que los géneros son dispositivos sociales que facilitan la integración social, facilitan el reconocimiento del resto de individuos.

“En cierto modo el sexo ha sido construido como una diferencia y el género ha devenido un fenómeno sustentado en lo simbólico y la comunicación, definiendo ese espacio que no abarcaba suficientemente el sexo y que va más allá de las meras diferencias biológicas”. (Zaro, M. 1999)

De esta cuarta cita es relevante la calificación del género humano como algo simbólico, es decir inexistente o subjetivo.

“...incluso las más avanzadas teorías actuales de los géneros, las que consideran que los textos genéricos negocian una relación entre un sistema de producción específico y un público dado, se aferran todavía a una concepción del género de carácter fundamentalmente ahistórica ... El deseo de la industria cinematográfica de complacer y su necesidad de atraer a los consumidores se consideran el mecanismo mediante el cual los espectadores tenían la capacidad de designar el tipo de películas que querían ver”. (Altman, R. 2000)

En esta penúltima cita se sugiere que el género está diseñado para orientar al espectador.

“Uno de los Dos Espíritus más famosos del pasado fue We’wha (1849-1896), de la Nación Zuni⁸. We’wha, biológicamente, era hombre y estaba engendrado con un espíritu femenino. Según todos los informes, era una persona muy inteligente que se convirtió en embajadora de Zuni en Washington, DC y fue celebrada por la élite de Washington como “El hombre-mujer de Zuni”. (fig.3.) (Wiit, E. 2020).

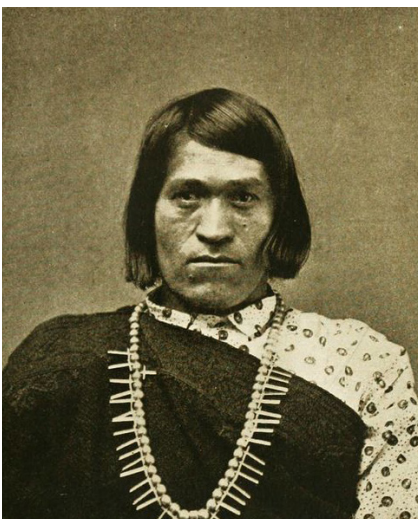


Figura 3: Anónimo. We’wha la mujer hombre de Zuni.

Ejemplo histórico del entendimiento del concepto género.

⁸ **Nación Zuni:** Los zuñi (o zuni) son un pueblo indígena norteamericano de 9 000 individuos que viven en Zuñi (Nuevo México, Estados Unidos). Es uno de los mayores pueblos indios, siguen practicando la agricultura y son famosos por su capacidad creativa con la plata y las turquesas.

3. REFERENCIAS ESTÉTICAS

Después de barajar distintas opciones visuales se opta por el uso de gráficos en movimiento o *motion graphics* como técnica para la realización de la pieza. El uso de esta técnica está justificada por múltiples razones: es funcional, informativa, experimental y racional.

“Los *motion graphics* son el término contemporáneo para describir un amplio campo del diseño y producción visual que se utiliza en películas, vídeos, medios digitales, animación, efectos especiales, títulos, gráficos de televisión, publicidad, presentaciones multimedia, arquitectura o videojuegos” (Sandhaus, 2006).

El documental se fija en otros realizados recientemente como *En pocas palabras* (fig.4) que constituye el máximo referente de la pieza. El formato elige un tema a tratar en cada episodio y apunta aquello que se considera relevante en cada ocasión pero sin profundizar excesivamente. La extensión de los episodios no excede los veinte minutos, tiempo suficiente para explicar cada tema pero sin profundizar demasiado.

Los elementos a destacar en este referente son el uso de animaciones en bucle, formas geométricas simples, transiciones en espacios 3D, entornos 2D, tipografía de palo seco y una paleta de color muy extensa y saturada. El lenguaje que utiliza es claro y conciso muy cercano al lenguaje coloquial.



Figura 4: Joe Posner (Creador), Ezra Klein (Creador). *En pocas palabras: el sexo*.

⁹ **Covid-19:** La pandemia de enfermedad por coronavirus de 2019-2020 es una pandemia derivada de la enfermedad por coronavirus iniciada en 2019 (COVID-19), ocasionada por el virus coronavirus 2 del síndrome respiratorio agudo grave (SARS-CoV-2).

Hay gran cantidad de autores que desarrollan su trabajo en la actualidad alrededor de los gráficos en movimiento, por ejemplo los trabajos de Mark Grossi (*fig.5*) quien utiliza ésta técnica. Demuestra simpleza en sus diseños y adaptabilidad ante la técnica.



Figura 5: Mark Grossi. *Character*¹⁰ set.

La plataforma *Youtube*¹¹ nos brinda la oportunidad de tener al alcance gran cantidad ejemplos de los que Normativo se ha nutrido y cuyo trabajo ha inspirado el resultado final como por ejemplo el trabajo de Enle Li. (*fig.6*)

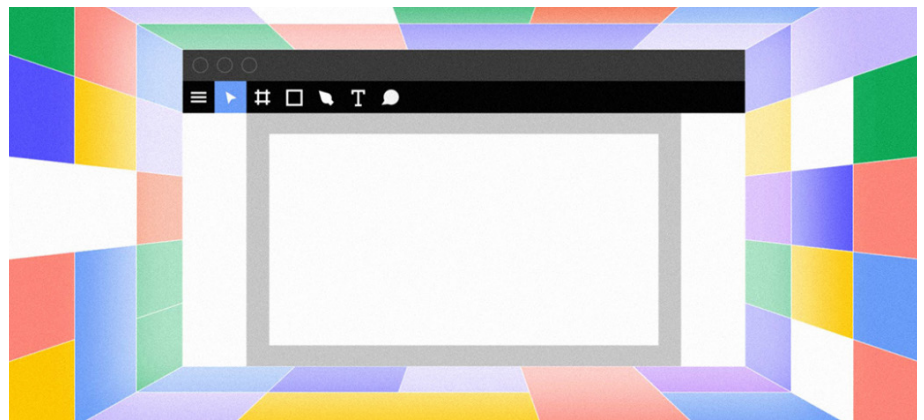


Figura 6: Enle Li. *What is figma?*

¹⁰ **Character:** Término inglés cuya traducción literal es personaje.

¹¹ **Youtube:** Sitio web que permite visualizar y subir vídeos a sus usuarios.

4. BRIEFING

Al tratarse de un encargo es necesario la creación de un supuesto, un *briefing* que acote los límites del trabajo:

Producción de un vídeo documental de corta duración (entre 3 y 5 minutos) para la divulgación, concienciación y visibilidad de los géneros humanos que se consideran en la actualidad. El vídeo verá su difusión a través de publicidad en plataformas digitales como páginas webs o portales/buscadores de vídeo.

4.1 Especificaciones técnicas

Detallamos las especificaciones generales que el vídeo necesita para adaptarse al medio en el que pretende ser utilizado.

Formato: 1920 *pixels*¹⁸ de ancho por 1080 *pixels* de alto, es decir el formato HD que es un estándar dentro de las producciones audiovisuales de éste tipo. Es un formato que se adapta a muchas televisiones y ordenadores actuales así como la visualización horizontal de muchos dispositivos móviles como los *Smartphones*¹⁹.

Tipo de pixel: cuadrado. No deseamos la deformación de la imagen por lo tanto el píxel se conservará en este formato.

Fotogramas por segundo: 30 fotogramas²⁰ por segundo. Es la opción de muchos editores para mantener una sensación realista como la que estamos acostumbrados en el cine (24 fotogramas por segundo) y dota a la pieza de un dinamismo suficiente. La diferencia es casi imperceptible a la vista, no obstante facilita la edición y el flujo de trabajo.

Entorno de color: RGB (rojo, verde, azul). Único posible en el entorno de color digital pero tiene algunas variaciones. Es un sistema en el cual cada color tiene un valor de rojo, otro de verde y otro de azul. Estos valores oscilan entre el 0 y el 255.

¹⁸ **Píxeles:** Unidad básica de una imagen digitalizada en pantalla a base de puntos de color o en escala de grises.

¹⁹ **Smartphones:** Teléfono celular con pantalla táctil, que permite al usuario conectarse a internet, gestionar cuentas de correo electrónico e instalar otras aplicaciones y recursos a modo de pequeño computador.

²⁰ **Fotograma:** Imagen cinematográfica considerada aisladamente. cada una de las imágenes impresas químicamente en la tira de celuloide del cinematógrafo o bien en la película fotográfica.

Códec de compresión²¹: H.264. Es un estándar para el vídeo comercial destinado a las plataformas de Internet. Cada fotograma es empaquetado en unidades más grandes que los pixel para reducir el tamaño (en megabytes) del archivo final. Un archivo de éstas características sin comprimir podría pesar alrededor de los 20 gigabytes (la capacidad máxima de subida permitida en Youtube es de 10 gigabytes) mientras que con éste método de compresión somos capaces de obtener un archivo de 1 gigabyte o menos, siendo más fácil su distribución y facilitando la subida a plataformas digitales.

5. CRONOGRAMA

Para la preparación de los tiempos que se dedican a cada una de las tareas que se han realizado para el proyecto *Normativo* se ha dividido éste en cuatro grandes grupos. Los grupos son: preproducción, producción, postproducción y memoria.

Cabe destacar que los tiempos destinados son aproximados y que tras distintas revisiones y correcciones se han visto modificados. Asimismo, la planificación se ha distribuido por orden natural entre los meses de Marzo y Julio. Ver anexo.

Preproducción, 20 horas: marzo y abril.

Producción, 50 horas: abril, mayo y junio.

Posproducción, 5 horas: julio.

Memoria, 15 horas: mayo, junio y julio.

Es de vital importancia articular todas estas partes para que los procesos se sucedan unos detrás de otros ya que muchos necesitan un paso anterior para ser realizados. Es imposible grabar la narración si no se diseña el guión, de la misma manera es necesaria la música para diseñar los tiempos exactos de las escenas.

El desarrollo de la memoria se ha realizado en paralelo a todo el proceso de edición y creación añadiendo y revisando cada parte del proceso por separado.

Cabe destacar que en éste computo no constan las horas necesarias para los *render*²² de vídeo y audio así como el visionado de la pieza y las tutorías con el profesor tutor.

²¹ **Códec de compresión:** Un códec de video es un tipo de códec que permite comprimir y descomprimir video digital. Su finalidad es obtener un almacenamiento sustancialmente menor.

²² **Render:** El término renderización es un anglicismo para representación gráfica, usado en la jerga informática para referirse al proceso de generar imagen fotorrealista o no fotorrealista a partir de un modelo 2D o 3D por medio de programas informáticos

6. IMAGEN

Tal y como se ha pensado el desarrollo de *Normativo*, la imagen de marca no constituye la parte principal del proyecto, no obstante se considera necesario explicar las decisiones que han sido tomadas. La imagen de marca del proyecto es visible mediante los siguientes elementos: el nombre de la marca, la tipografía elegida, el logotipo y la paleta de color corporativa.

En cuanto a la decisión del nombre o *namings*, se eligió *Normativo* (fig.7) porque la idea principal del proyecto es poner en cuestión todo aquello que consideramos normal o anormal. Se trata de un adjetivo que nosotros convertimos en nombre, una transcategorización, acción que muestra cierta sintonía con el todo y el mensaje de la pieza.



Figura 7: *Normativo*. Naming.

La tipografía elegida es la *Bevas Neue* (fig.8) considerada la Helvética de las tipografías libres, fue realizada por Ryoichi Tsunekawa. Su neutralidad también se encuentra en sintonía con la línea artística del proyecto. Una letra de palo seco con direcciones horizontales verticales y diagonales. El tamaño de las tipografías en este caso varía dependiendo de los requerimientos que tiene cada escena aunque nunca se utilizan simultáneamente dos tamaños diferentes.



Figura 8: *Bebas*. Ryoichi Tsunekawa.

El logotipo (*fig.9*) es una simple alteración de las alturas de ciertas letras con respecto a la altura que tienen todas las letras por defecto de la palabra Normativo. En tipografía este tipo de acciones son poco convencionales, una vez más se ha buscado transgredir a la norma sin perder la función, la palabra normativo sigue siendo perfectamente leíble.



Figura 9: Normativo. Título, logotipo.

La paleta de color corporativa (*fig.10*) es un juego entre el blanco y el negro, dos colores sin asignación tonal. Ésta propiedad se ha considerado relevante para reforzar el mensaje de neutralidad, ambigüedad e introspección.



Figura 10: Normativo. Paleta de color.

7. PROCESO PROYECTUAL

Son múltiples los campos de especialidad que se requieren para el diseño de un producto audiovisual como el de éste proyecto. En este capítulo se detallarán todos los procesos relacionados. Se dividen en tres grandes bloques: preproducción, producción y postproducción.

7.1 Preproducción.

7.1.1 Documentación científica

En cuanto a la documentación científica se parte desde el punto de vista en el cual lo que somos los seres humanos se puede resumir en cuatro cosas: cómo somos biológicamente, cómo somos mentalmente, la orientación sexual que tenemos y la forma en que nos comportamos. El documental ha obviado una de ellas intencionadamente, la orientación sexual.

7.1.2 Desarrollo del guión

El desarrollo del guión empieza con una idea básica, orientativa. No obstante la estructura se ha mantenido desde el principio, del mismo modo se han conservado los subtemas elegidos para cada escena. Ver anexo.

El objetivo principal que persigue el guión es dar las herramientas necesarias para que el espectador se replantee su opinión. Se lanzan una serie de conceptos relacionados con el género humano y una serie de preguntas sin respuesta que invitan al receptor a interesarse por el concepto de género y ampliar su conocimiento.

7.1.3 Toma de referencias

La toma de referencias estéticas son las orientaciones hacia cómo debería desarrollarse la parte visual del proyecto. El proyecto se inspira en formas, encuadres¹², transiciones¹³, etc basados sobretodo en el ya mencionado documental En pocas palabras.

7.1.4 Banda Sonora

La selección de la banda sonora se nutre de la música electrónica para acompañar el apartado visual. Es de vital importancia dotar al vídeo de una música con carácter neutro y con un ritmo tranquilo que acompañe las escenas en continua evolución. Se busca reforzar la sensación de introspección personal y neutralidad.

¹² **Encuadre:** El encuadre, en fotografía, hace alusión a la porción de la escena que como fotógrafo, utilizaras para tus fotografías. Es decir, que proporción de la escena vas a capturar en una fotografía.

¹³ **Transiciones:** Animación, efecto especial o manipulación entre dos piezas de video que se utiliza para suavizar el cambio entre la primera y la segunda.

7.1.5 Storyboard

La realización del *storyboard* (fig.11) es necesaria para explicar con antelación aquello que se quiere desarrollar, aquí se sientan las bases para el desarrollo del proyecto con estética conceptual. La elección de unas poses y no otras, la elección de unos encuadres y no otros. Ver anexo “Storyboard”.

7.1.6 Elementos visuales

El desarrollo de elementos visuales busca la cohesión visual con los demás recursos de la pieza creando un espacio propio que juega con las formas redondeadas y rectilíneas al mismo tiempo. Ver anexo. A pesar de que los personajes no representan individuos de forma realista, estos tienen limitaciones de movimiento similares a las de los seres humanos.

7.1.7 Animática

Se trata de un proceso en el que se realiza una aproximación muy primitiva del producto final. La animática sirve para plantear los últimos cambios del guión y también para corroborar que la pieza tiene sentido en su totalidad. Entre muchas otras cosas que el ritmo con el que esto sucede era adecuado. Ciertos planos funcionan bien otros se han sustituido. Las correcciones son necesarias y adaptar aquello que no funciona también.

Para la realización de esta animática se ha optado por crear un *collage* con piezas de vídeo similares descargadas de Internet en vez de dibujar los elementos de la pieza. Es una técnica similar que permite también observar los tiempos que se dedican a cada parte de la narración y que puede ofrecer nuevas soluciones a la pieza.

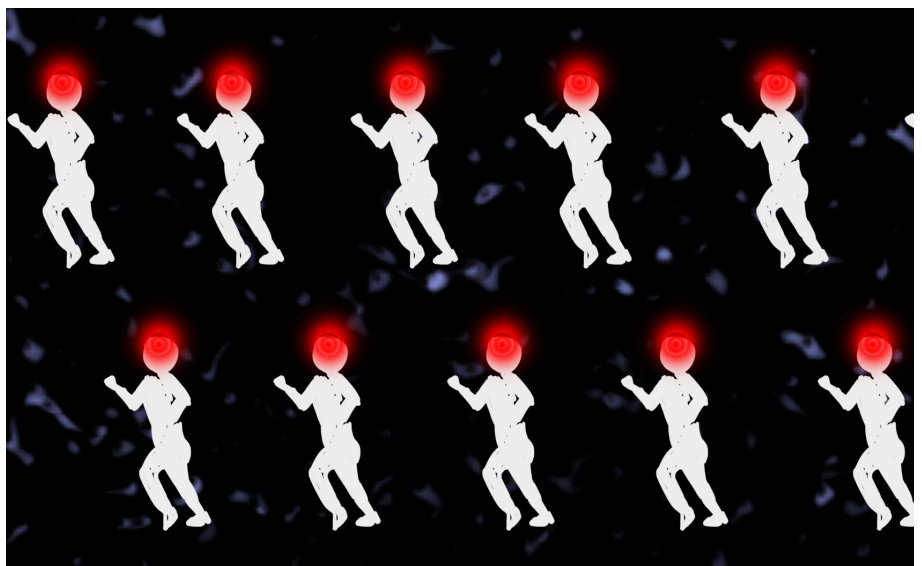


Figura 11: Normativo. Storyboard y animática

7.2 Producción.

7.2.1 Locución de la narración

La narración en sí misma se considera la parte principal de la pieza, es por ello que es necesario dedicar esfuerzos en cerrar el guión rápidamente, grabar la locución y montar un archivo de audio previo. Es necesario interpretar aquello que se está diciendo, huir de una lectura del texto, interpretarlo, actuarlo. Para facilitar este paso se elabora un guión técnico con tiempos aproximados. Ver anexo.

7.2.2 Producción visual

Así es como se empieza la producción de los artes finales. Las escenas han sido creadas exclusivamente en el programa de edición Adobe After Effects¹⁴. Múltiples capas se combinan y coordinan para construir cada una de las escenas. En gran medida la producción define los diseños finales (*fig.12*) de los elementos de la pieza, las animaciones, las transiciones y los efectos especiales.

Todos los elementos han sido revisados revisados uno por uno y modificados hasta llegar a los resultados finales. Se ejecuta con la previsión de realizar los artes finales con un efecto de posproducción que aporte coherencia a la pieza. Los únicos efectos especiales añadidos en esta fase han sido los relacionados con el movimiento.



Figura 12: Normativo. Símbolos

¹⁴ **Adobe After Effects:** Adobe After Effects es un software de edición de motion graphics y composición digital publicado por Adobe. Se usa principalmente para posproducción de imágenes en movimiento, animar, alterar y componer creaciones en espacios 2D y 3D con varias herramientas nativas y plugins de terceros.

8. DESARROLLO VISUAL

En este capítulo se desglosará todo lo relacionado con la producción de la animación desde dos puntos de vista: el técnico donde indicaremos todos aquellos procesos que han sido necesarios para llevar a cabo las animaciones y el punto de vista artístico donde abordaremos los conocimientos relacionados con la composición, los elementos o los colores entre otros.

After Effects es un programa destinado a la simulación de elementos en 3D, posproducción de vídeo, gráficos en movimiento y mucho más. En la imagen 1 podemos observar la sección correspondiente a la distribución de las capas que se encuentra a la izquierda mientras que a la parte de la derecha se ubica la línea de tiempo.

Dependiendo de la naturaleza de cada capa ésta se representa con un color u otro, en este caso observamos dos diferentes, los bloques azules son composiciones de formas (1 forma por cada bloque) mientras que los bloques beige son agrupaciones de otras muchas capas. En este proyecto se calcula que se han utilizado un total aproximado de 1200 capas diferentes anidadas en otras composiciones.

La duración media de cada composición tiene una duración media de entre 10 y 15 segundos y en ningún caso se superan los 20 segundos. Cada composición coincide con un párrafo de la narración.

A veces se reproducen simultáneamente varias secuencias. Esto se debe a diferentes razones, en ocasiones es necesario utilizar una composición para el fondo y otra para los elementos protagonistas, en otras es necesario duplicar una secuencia para obtener efectos, hay múltiples posibilidades.

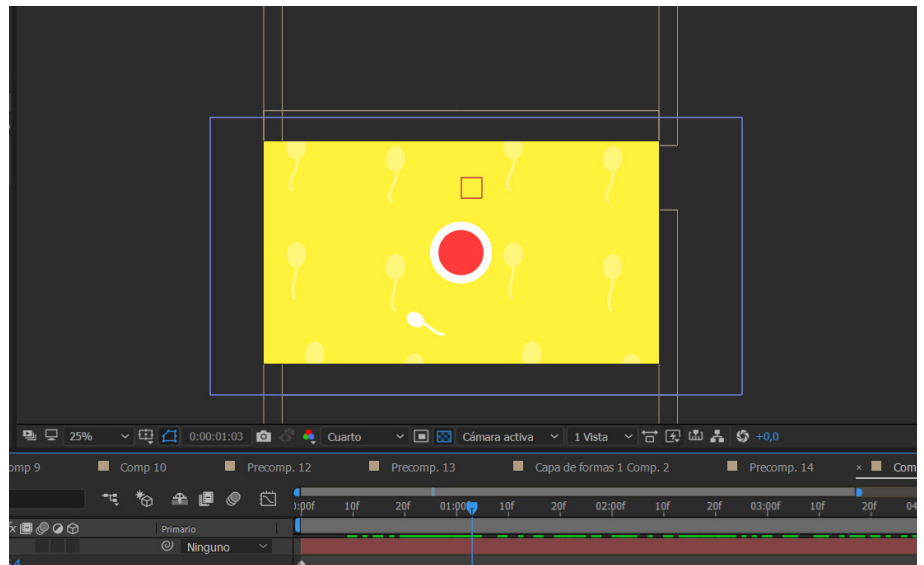


Figura 14: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 1.

Podemos observar el resto de apartados que componen la herramienta Adobe After Effects (*fig.14*). A la izquierda se sitúan los recursos que hemos importado al proyecto y las composiciones que hemos ido creando en el proceso proyectual. Podemos utilizar estos recursos y añadirlos a cada composición para luego manipularlos en busca del resultado final. A la derecha de la imagen podemos observar lo que llamaríamos *viewport*. Donde se nos muestra el resultado final de aquello que estamos creando. En este caso concreto podemos ver en color todo aquello que se encuentra dentro del encuadre mientras que podemos observar los contornos de los elementos que se encuentran en la composición pero no en el área visible.

En esta composición a parte de los recursos de escala, rotación o posición que se consideran básicos en el manejo del programa se ha tenido que programar dos cosas un poco más complejas: el movimiento del espermatozoide y la deformación que crea sobre el óvulo cuando lo empuja.

El espermatozoide se ha animado siguiendo un bucle de 3 posiciones, la cola pasa de una curva a una recta y después a una curva igual que la primera pero inversa. Cada segundo se reproduce un bucle entero.

La deformación del óvulo se ha realizado con un efecto interno del programa que se llama "Deformación de malla" con esto aplicamos a la capa seleccionada una malla que podemos deformar en función del tiempo.

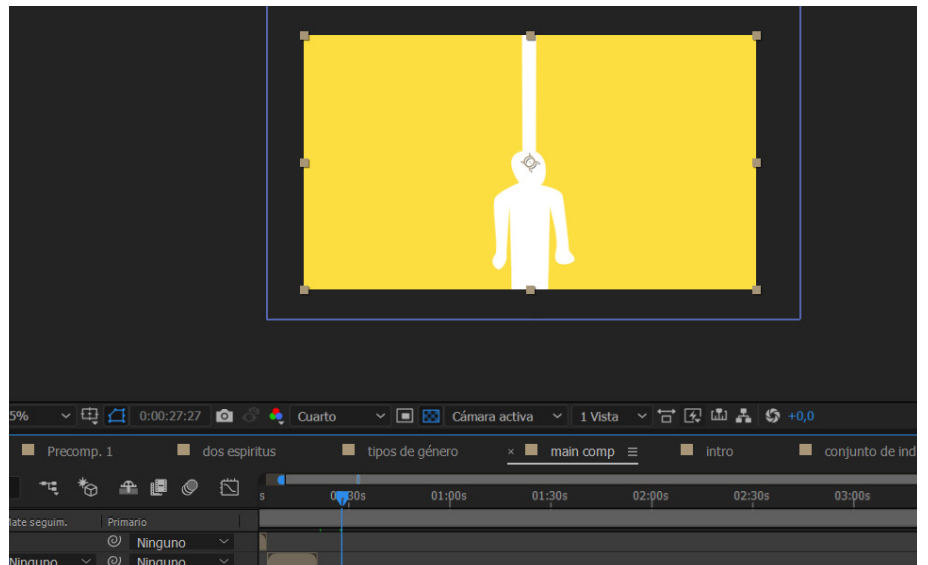


Figura 15: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 2.

La segunda composición (*fig.15*) es algo más compleja que la primera, posee varios elementos principales y transiciones entre unos y otros. Se trata de un árbol genético de las posibilidades que un ser humano puede poseer en cuanto a su información genética. En la composición prima la regla compositiva de la simetría. Sucede mediante un eje de simetría vertical en torno a una línea blanca que se separa la composición.

Además se realiza un travelling vertical de arriba a abajo por lo que es necesario animar una cámara para que siga a una composición que es mucho más grande de lo que es la parte visible. En concreto es mucho más alta que que el encuadre, lo que nos permite desplazarla verticalmente mientras las animaciones diseñadas se suceden.

Los fondos se han diseñado con bucles que se repiten cada cierto tiempo, siempre pensando en no competir con los elementos principales.

En la tercera composición (*fig.16*) podemos observar una vista general de la interfaz completa de After effects que anteriormente se había mostrado por separado.

El requerimiento técnico principal es realizar un globo terráqueo que de la sensación de ser esférica. Para ello se ha utilizado el efecto interno del programa llamado CC Sphere. Con esta herramienta somos capaces de simular una imagen en 2D en forma de esfera y ajustar sus partes de luz y sus partes de sombra así como el color de la luz incidente. Es importante adaptar bien la textura para que no queden discontinuidades así como controlar adecuadamente el parámetro de rotación para lograr el efecto deseado.

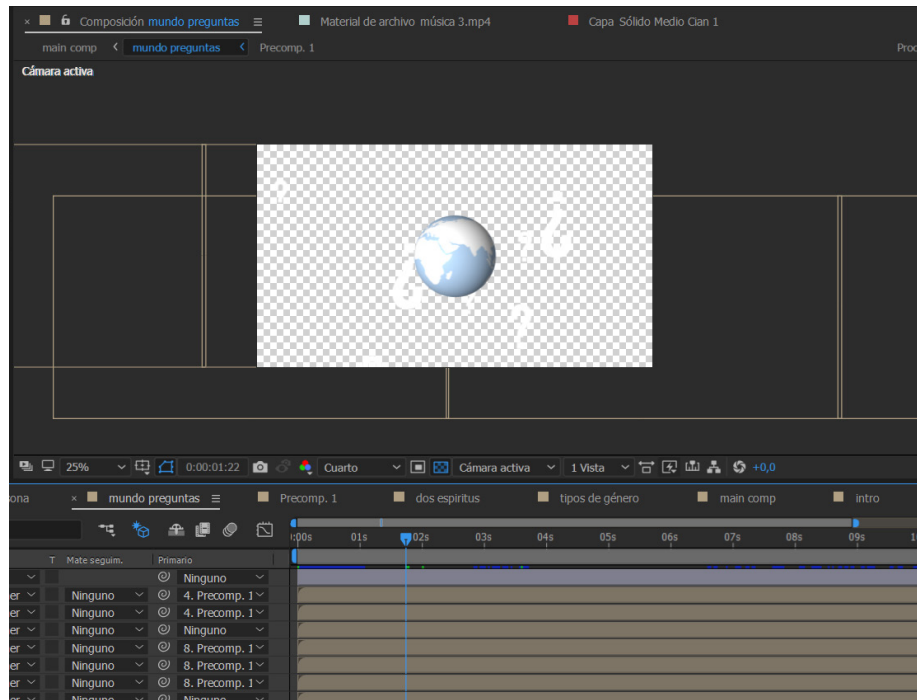


Figura 16: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 3.

En la composición también vemos interrogantes que aparecen en el espacio, en este caso son capas 2D y tienen la opacidad y la escala animadas.

Para la realización de la cuarta composición (*fig.17*) se ha utilizado una metodología diferente a las anteriores. Mientras que en las anteriores la edición se ha realizado directamente en After Effects se ha pintado el dibujo final en Adobe Photoshop en dos capas diferentes, la gris y la blanca. El resultado final es una aparición de la forma y gracias a que ambas capas han sido diseñadas por separado podemos hacer que no sean coincidentes, un efecto que acompaña perfectamente a la narración en ese momento.



Figura 17: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 4.

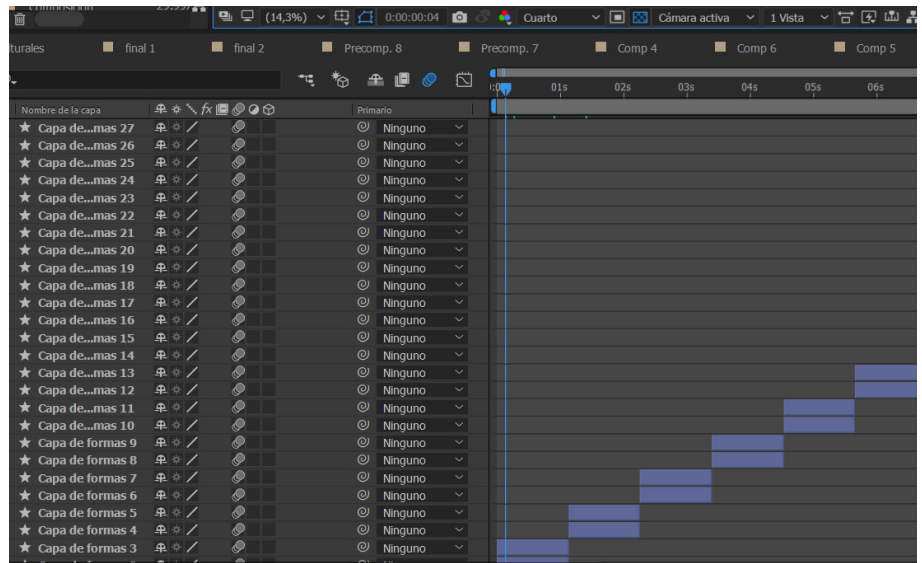


Figura 18: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 5

La quinta composición (*fig18*) es una enumeración en la narración, por lo que se tomó la decisión de realizar una animación y repetirla. Como se puede observar en la línea de tiempo con formas que aparecen y desaparecen y se van sucediendo. Como todo lo que se enumera tiene una forma de representación parecida, se realizó la primera animación y se copio dicha capa 12 veces para luego ser modificada con cada variación. A partir de una forma inicial de un rectángulo y añadiendo nuevos puntos con la herramienta pluma se realizaron todas las variaciones necesarias para la creación de la composición. En ésta composición también se ha utilizado una herramienta especial del programa: el desenfoco de movimiento. El programa es capaz de interpretar el grado de variación de posición de un elemento y también si dicho movimiento es mas rápido o mas lento. Este procesamiento nos permite emborronar un elemento cuando se transforma muy rápido y que parezca más natural.

Para la elaboración de la introducción (*fig.19*) la idea era crear un diseño caótico que no revelara el título del documental hasta el final, para ello se han distribuido letras en todo el espacio. En este caso se han utilizado las capas 3D para poder rotar los elementos sobre el eje Z. Se trata de un vídeo en forma de túnel, que va revelando las formas que se acercan a la zona de visión de la cámara conforme ésta avanza a lo largo del eje Z.

Aquí observamos una mezcla de dos técnicas. Mientras que las formas si están distribuidas en el espacio sobre el eje Z, la tipografía sigue siendo una capa 2D, su variación de tamaño se debe a la animación de la escala del texto con respecto al tiempo.



Figura 19: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 6.

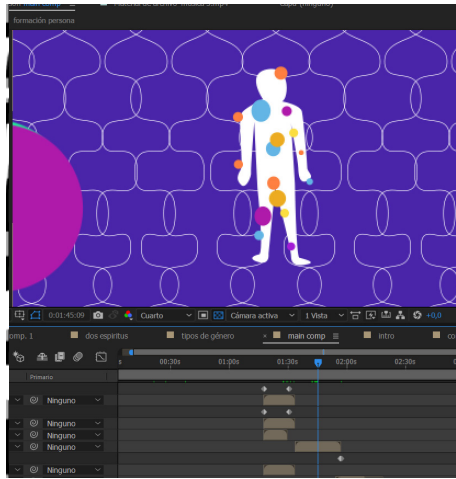


Figura 20: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 7.

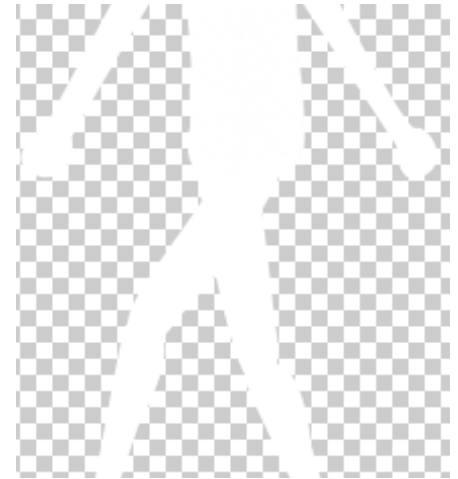


Figura 21: Francesc Cantó. *Normativo*. Precomposición.

La sexta composición (*fig.20*) contiene muchos de los efectos nombrados anteriormente, cámaras, eje Z, objetos en 3D, objetos en 2D, fondo en bucle y transformaciones de un objeto a otro. También se introduce la animación del color de un objeto, cuando creamos un elemento dentro del programa como un rectángulo, una esfera o una forma realizada con la pluma podemos asignar un color al contenido y otro a la línea, ambos colores pueden ser animados a lo largo del tiempo y recorrerán el espectro de color de un punto a otro que queramos. Es decir que si un objeto es amarillo y lo animamos para que dos segundos más tarde sea rojo, pasará inevitablemente por el naranja.

La precomposición del caminado se realizó una sola vez para luego ser duplicada (*fig.21*) se rige por los mismos principios que la del espermatozoide, se trata de una animación en bucle que se repite en el tiempo, en este caso se trata de un bucle de caminado. Se selecciona un punto del movimiento y se programa el resto de la animación con sus momentos de relajación y de tensión hasta llegamos al mismo punto del inicio. Luego se duplica la animación tantas veces como sea necesario. En la imagen 9 vemos capas de formas diferentes, unas que duran toda la composición que son los cuerpos de los personajes y otras que solo duran un poco que son los círculos rojos que sobresalen de las cabezas.

La séptima composición (*fig.22*) es un conjunto de composiciones de caminado, multitud que avanza al unísono. Esta composición tiene además varias peculiaridades más. Tanto las composiciones de los caminados como las capas del fondo son capas 3D, cuando vemos esta escena parece natural pero la verdad es que las formas se mueven en busca de un efecto de desconcierto programado. Para acentuar aún más esta sensación también se ha animado la cámara, esta vez no en movimiento o en escala sino en punto de interés. En el caso de la imagen 10 vemos como esto afecta a la perspectiva y podemos ver las formas de la derecha más grandes que las de la izquierda, mientras que al final de la composición será al revés.

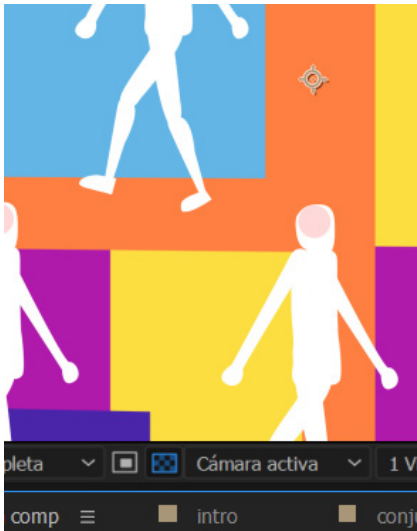


Figura 22: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 8.

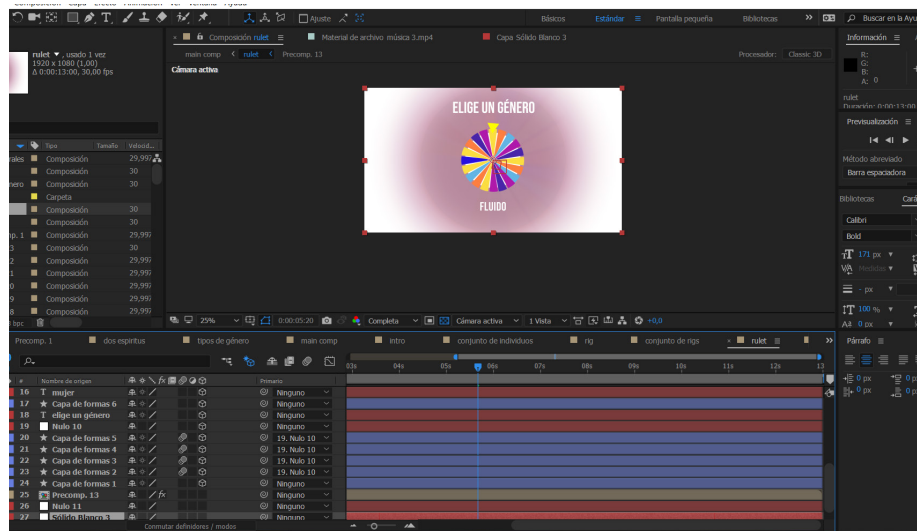


Figura 23: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 9.

Como hemos comentado anteriormente las capas son de distintos colores dependiendo de su naturaleza (fig.23), en este caso cabe comentar las de color rojo, se llaman *Null objects* y su uso principal es utilizar un punto nuevo como punto de anclaje de una o más capas. Es decir, podemos asignar a un *Null Object* varias capas y cuando rotemos el *Null Object* veremos como éstas rotan con éste y en función de donde estén en relación al *Null Object*. También funciona para muchos otros parámetros como la posición, la escala, la opacidad, etc. También se ha recurrido al desenfocado de movimiento sobre las capas de color de la ruleta para darle una animación y distorsión más realista. El texto se ha animado asignando un valor de texto a cada momento, se han introducido a mano todos los títulos y luego animado de forma aleatoria. Esta composición requería un grado más de sincronismo por poseer varios elementos que reaccionan entre sí, una aceleración una deceleración y varias transformaciones.

En la novena composición (fig.24) lo importante era transmitir una sensación de caos y desconcierto. Una explosión alrededor de una figura principal, para ello y siguiendo la línea estética del documental se han utilizado líneas de colores sobre las que se ha aplicado una animación mediante el efecto de "Trazado" que contienen todas las capas de formas que han sido creadas con la pluma vectorial. Además esta herramienta nos permite aplicar discontinuidad a las líneas, se ha aplicado un valor distinto a cada una de ellas. Éste parámetro también ha sido animado por lo que hay líneas que empiezan con muchos guiones pequeños que luego se transforman en guiones más grandes y al revés. Esta composición también nos permite observar el tratamiento de las animaciones, la aceleración y deceleración son dispares, mucha aceleración al principio y poco a poco la animación se ralentiza.

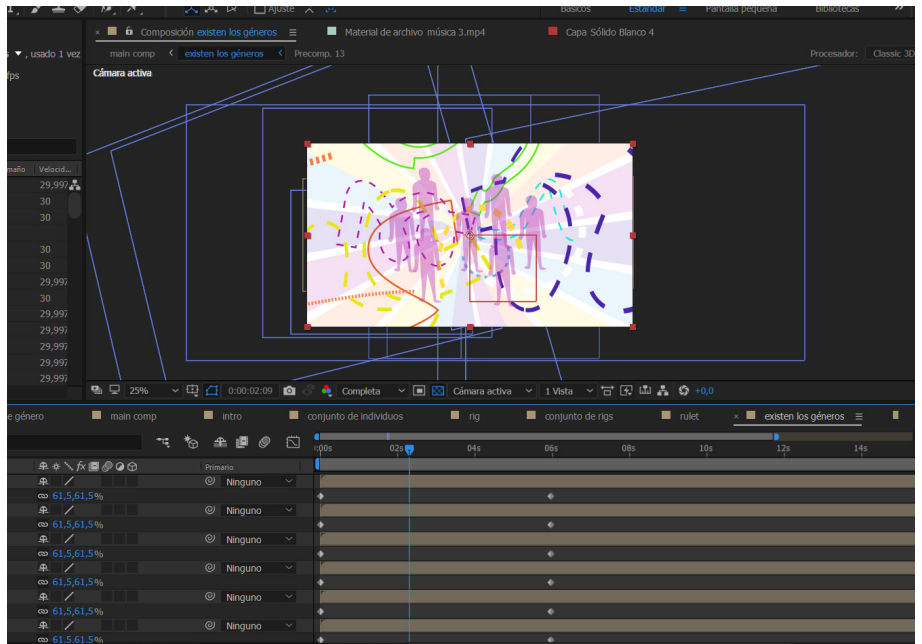


Figura 24: Francesc Cantó. Normativo. Escena 10

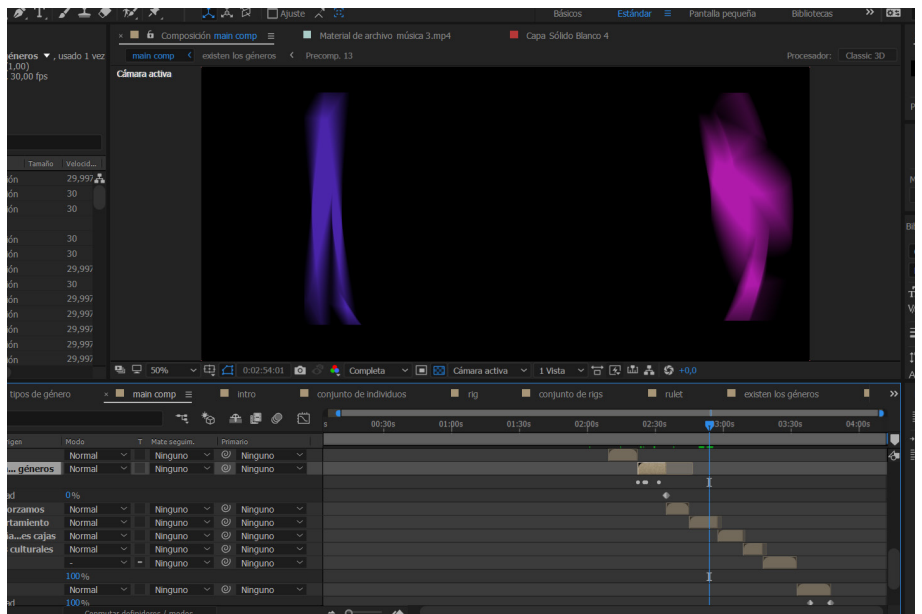


Figura 25: Francesc Cantó. Normativo. Escena 11

Lo más importante de la undécima composición (fig.25) es el ritmo, el cálculo del espacio visible y los elementos para que sea una correlación de elementos dispuestos a la misma distancia y que se ven en escena durante un tiempo similar. Un elemento empuja a otro sacándolo de la escena y entrando con una animación que tiene aceleración y deceleración para que resulte natural. Por lo que a la parte estética respecta en este caso se ha querido representar a los distintos géneros con colores y también con formas que recuerdan a las proporciones humanas pero con variaciones de forma.

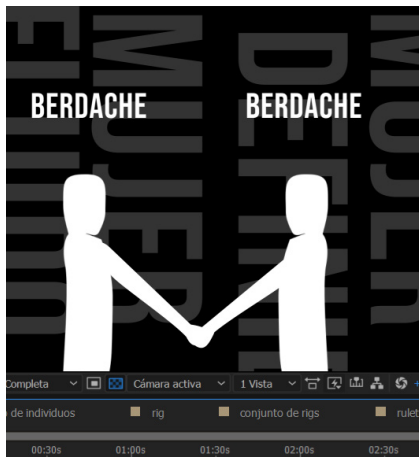


Figura 26: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 12

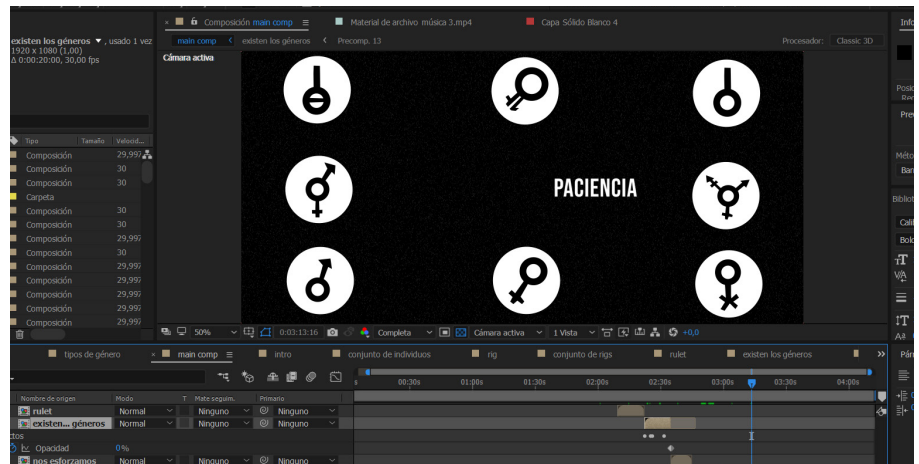


Figura 27: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 13.

Para mantener las características visuales de la pieza y dotarla de coherencia se han tenido que reutilizar recursos de otras composiciones (*fig.26*), en este caso los fondos se han aprovechado de la composición 9, una animación de letras que arroja muchas posibilidades diferentes. En la misma línea se ha aprovechado la animación del caminado para que aparezcan los personajes principales, ahora también tiene un desplazamiento lateral para que ambos lleguen al punto de encuentro y una modificación de la animación para que se den la mano. Otro punto interesante de esta composición es el efecto de transformación horizontal, se ha creado una sola composición y luego se ha volteado horizontalmente para crear una composición una vez más simétrica.

Al igual que en la anterior composición esta composición (*fig.27*) se nutre de otros recursos que encontramos en otras composiciones, como los símbolos de los géneros o los títulos tipográficos. Aquí se introduce el último ambiente de la pieza, fondo negro sobre elementos blancos, será así hasta la finalización de la misma. Para el fondo se ha decidido utilizar un moteado fino que casi pasa desapercibido, para ello se ha utilizado el efecto CC Particle que nos permite crear una capa de partículas y diseñar la gravedad, la cantidad, cómo aparecen, etc. Son como pequeños géneros en la lejanía.

Para mantener la continuidad del discurso en esta penúltima composición (*fig.28*) se mantiene el fondo. Se recuperan la animación de líneas discontinuas y se añade otra variación de la animación de la persona. De la misma manera que otras composiciones en ésta se utiliza un *Object Null* que en esta ocasión es el padre de una cámara. Como el *Object Null* tiene un movimiento o *travelling* vertical la cámara lo sigue.



Figura 28: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 14.

La última composición (*fig.29*) es una composición de composiciones, se ha realizado una única composición y se ha repetido para que ocupe todo el ancho y largo de la pantalla, se han duplicado dichas composiciones y convertido en capas 3D para que parezcan más lejanas, así como la rotación. Esta composición termina con la aparición del título normativo.



Figura 29: Francesc Cantó. *Normativo*. Escena 15.



Figura 30: Francesc Cantó. *Normativo*. Créditos.

Los créditos (*fig.31*) se han realizado única y exclusivamente con tipografía siguiendo la línea estética de la composición de la introducción. Introducen un nuevo efecto del programa que afecta exclusivamente a la tipografía, en este caso se ha animado el interlineado para que varíe la posición de las letras con respecto al tiempo.

8. DESARROLLO SONORO

El desarrollo de la banda sonora ha sido editado y grabado para la ocasión incluyendo única y exclusivamente material original. La banda sonora se nutre de la música electrónica para reforzar el sentimiento de impersonalidad y a su vez porque es idónea para acompañar la voz del narrador ya que carece de acompañamiento vocal, de esa forma no compiten dos elementos en el mismo rango de frecuencias.

Se utilizan distintas piezas para cada momento del documental ajustando sus ritmos a las imágenes y animaciones visuales.

El desarrollo se ha realizado en colaboración con un productor musical de música electrónica. Se partió de unos ejemplos como idea inicial para luego producir las distintas canciones de forma que se asemejasen a la idea inicial. Se ha trabajado de forma conjunta para que la dirección de arte fuera en el camino adecuado.

La edición de la música y grabación de la voz se ha llevado a cabo mediante el programa de edición sonora *Ableton Live*²³.

²³ **Ableton Live:** Ableton Live es un secuenciador de audio y MIDI, aplicación también conocida como DAW para los sistemas operativos Windows y macOS.

9. RESULTADO

A continuación se adjuntan los enlaces para la visualización del proyecto *Normativo*:

<https://vimeo.com/440248549>

Contraseña: TFGDTEC

También se puede descargar el video desde:

<https://drive.google.com/file/d/1Y7Snp73ccY2zdTY789wpfApoaH2kPA/view?usp=sharing>

10. DIFUSIÓN

Como elemento principal para la difusión del video se va a utilizar la plataforma online de difusión de videos Youtube, como establece el briefing inicial el video es un anuncio como los que aparecen justo antes de ver el video que buscas y que se podrá esquivar después de unos segundos.

Para ello, como es obvio, la plataforma ofrece información completa de cómo publicitar, a quién, alcance, cantidad de inversión, etc.

La plataforma ofrece varias opciones, en nuestro caso concreto las opciones son *True-View in-stream* que permite introducir videos de larga duración pero que el usuario puede esquivar antes de la reproducción del video que ha buscado o también la opción anuncios *Video Discovery* donde el vídeo aparecerá como recomendado al principio de la lista que aparece tras introducir la búsqueda en el apartado principal.

El anunciante puede invertir la cantidad de dinero que desee con un mínimo de 5 euros. No todos las visualizaciones se pagan igual, para ello la plataforma utiliza una variable llamada CPV. Es el importe medio que paga un anunciante por cada visualización de un anuncio de vídeo. El CPV varía según la duración del anuncio, la calidad de la creatividad, la segmentación y las dinámicas de subasta, entre otros factores.

Hay gran cantidad de otras variables que ofrece la plataforma al anunciante para dirigir sus anuncios al público deseado: segmentación por audiencia, segmentación por contenido, *remarketing*²⁴, etc.

²⁴ **Remarketing:** El remarketing es un sistema que permite crear anuncios adaptados o personalizados para los usuarios que, previamente, visitaron una página web.

12.1 Alcance.

Una vez se ha definido la inversión en el anuncio y ajustado las preferencias para el formato y los objetivos de difusión el alcance de los vídeos de youtube se mide con las visualizaciones que éste vídeo tiene en la plataforma.

No obstante y como es lógico una campaña satisfactoria es aquella que influye en su entorno, trascendiendo de la plataforma a otros lugares web como las redes sociales²⁵.

Mediante la creación de una página propia de la campaña en *Instagram*²⁶. La difusión principal se realizará mediante *stories*²⁷, cada escena del vídeo será un story independiente.

Partiendo de imágenes del documental se crearán *banners*²⁸ que se pueden insertar en páginas de Internet, publicidad en *facebook*²⁹, etc.

Se utilizarán cortes de audio del documental para realizar cuñas de estilo radiofónico y se invertirá en aquellas radios que tengan programas afines a la temática de la campaña.

²⁵ **Redes sociales:** Página web en la que los internautas intercambian información personal y contenidos multimedia de modo que crean una comunidad de amigos virtual e interactiva.

²⁶ **Instagram:** Instagram es una aplicación y red social de origen estadounidense, propiedad de Facebook, cuya función principal es poder compartir fotografías y vídeos con otros usuarios.

²⁷ **Instagram stories:** permite a los usuarios compartir momentos y luego personalizarlos con texto, dibujos.

²⁸ **Banners:** Un banner es una forma de publicidad en Internet consistente en incluir una pieza publicitaria gráfica dentro de una página web. Su objetivo fundamental es generar reconocimiento de marca y atraer tráfico hacia el sitio web del anunciante que paga por su inclusión.

²⁹ **Facebook:** su objetivo era diseñar un espacio en el que los alumnos de dicha universidad pudieran intercambiar una comunicación fluida y compartir contenido de forma sencilla a través de Internet.

11. PRESUPUESTO

En este capítulo se detallan todas aquellas inversiones que han sido necesarias para la realización del proyecto *Normativo*.

El tiempo invertido para la producción del documental se establece en un total de 90 horas, el desglose es el siguiente:

1. Preproducción: 20 horas
2. Producción: 50 horas
3. Posproducción: 5 horas
4. Memoria y otros: 15 horas.

Total: 90 horas.

Los honorarios previstos para una producción de estas características se calculan sobre la cuantía de 10 euros por cada hora trabajada.

Es necesario negociar los costes derivados de la producción tales como facturas de la luz, Internet, agua y dietas. Llegar a un acuerdo con el cliente para derivarle los gastos proporcionales.

El impuesto del valor añadido asociado a este tipo de producciones se sitúan sobre el 21% del coste total de la producción. No obstante el proyecto tiene como cliente una Administración Pública por lo que el impuesto del valor añadido se sitúa en el 0%.

Los impuestos sobre la renta de personas físicas se sitúan en un 7% si es un autónomo dado de alta hace menos de tres ejercicios fiscales o en un 15% si se trata de uno que ya ha superado dicho plazo. En nuestro caso se deducirá a partir del supuesto reducido del 7%.

12. CONCLUSIONES

El trabajo final de grado *Normativo* tiene como resultado la creación de una pieza audiovisual similar a otras piezas publicitarias o de promoción que podemos encontrar hoy en día en plataformas de Internet o redes sociales. En ese sentido cumple los requisitos que este tipo de piezas requieren y se considera que los objetivos propuestos han sido alcanzados: crear una pieza audiovisual adaptada a un entorno concreto y que transmita la idea concreta que se pedía en el *briefing*. Si bien es cierto que la situación excepcional por la pandemia del COVID-19 ha obligado a cambiar el proyecto principal que incluía una variedad de técnicas más amplia con imágenes grabadas en exteriores, *timelapses*³⁰ o entrevistas grabadas sobre un croma. También es verdad que dicha situación excepcional ha sido salvada con éxito y se ha demostrado la capacidad de adaptabilidad en situaciones adversas.

Se recogen muchos éxitos del trabajo como la capacidad de plasmar la narración en un formato visual evitando la redundancia, se ha logrado mantener el tono neutro que un vídeo de estas características requiere y lo que es de vital importancia: se ha creado un lenguaje visual concreto que nos permite contar un tema antropomórfico de estas características sin recurrir a grabaciones, fotografías o demás recursos que facilitan la identificación del ser humano.

Como en todo desarrollo de un trabajo de estas características el análisis posterior a la realización del trabajo desprende problemas o dificultades que han podido surgir en el proceso debido a que hay muchos elementos involucrados en la creación de una pieza de video con gráficos animados. Como ya hemos comentado anteriormente la principal ha sido la adaptación de la idea a una nueva realidad que impedía la realización de grabaciones de exteriores o disponer del material adecuado para grabar entrevistas en interiores. Así mismo la necesidad de crear todo desde un entorno puramente digital aumentó la previsión de horas que requería la producción. Bajo este supuesto el proyecto hubiera necesitado de la participación de otras personas para asumir el desarrollo desde un punto de vista más exhaustivo. Seguro que dedicando más tiempo se hubieran podido pulir algunos aspectos como el diseño de personajes o el color script³¹ que podrían ser revisados en el caso de que el proyecto siguiera con el desarrollo de otros capítulos.

³⁰ **Timalapse:** Se trata de realizar las fotografías con un intervalo de tiempo determinado entre una toma y otra. Con esto conseguiremos representar una situación en un período de tiempo mucho más breve que el real.

³¹ **Color Script:** el color script se define después de finalizado el guión y se trabaja en base a él. Se ilustran pequeños cuadros sin mucho detalle en la línea o definición. Se pone más énfasis en tener con claridad el color para desarrollar los escenarios, personajes, la iluminación y composición.

En definitiva, el resultado obtenido cumple con los objetivos marcados desde el inicio del proyecto y cumple con los requisitos establecidos para su aplicación formal en un entorno profesional. Es por eso que su producción se considera un éxito. Constituye un capítulo piloto³², por lo tanto también fija las bases para una producción futura de otros capítulos o de su adaptación a un formato documental de larga duración.

³² **Capítulo piloto:** Un episodio piloto es aquel primer episodio que se rueda en una serie de televisión y que suele servir a los productores para valorar el posible éxito de la serie.

13. BIBLIOGRAFÍA

Foucault , M. (1971), *Más allá del bien y del mal*. Editorial La Piqueta.

Rocha de la Torre, A. (1). *El cuerpo como centro de interpretación: Una aproximación a la concepción nietzscheana*. Universitas Philosophica, 17(34-35). Vol. 17 Núm. 34-35 (2000): Nietzsche 100 años.

Lagarde, M. (1997). *Identidad de género y derechos humanos la construcción de las humanas*. GÊNERO, MEIO AMBIENTE E DIREITOS HUMANOS, 127.

Sánchez, T. E. R. (2009). Desarrollo de la identidad de género desde una perspectiva psico-socio-cultural: un recorrido conceptual. Interamerican Journal of Psychology, 43(2), 250-259.

Zaro, M. (1999). *La identidad de género*. Revista de psicoterapia⁶, 10(40), 6.

Altman, R (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós comunicacion.
Eva Witt, Euforia, *We'wha*, recuperado de: <https://euforia.org.es/wewha/>

Sandhaus, L.(2006) *Los Angeles in Motion: A Beginner's Guide from Yesterday to Tomorrow*. recuperado de: http://www.lsdstudio.net/writing/lainmotion/pdfs/LA_in_Motion.pdf

Google 2020, Ayuda de Google Ads, *Acerca de los formatos de anuncio de vídeo*, recuperado de: <https://url2.cl/lZpq2>

Libros de interés:

Crook, I. (2017), *Fundamentos del Motion Graphics*. Barcelona, España, Editorial Promopress

Artistas referentes:

MARK GROSSI
<https://www.markgrossi.com/> (consulta 12 de julio 2020)

ENLE LI
<http://www.enle.li/> (consulta 12 de julio 2020)

14. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Hervé Guilbert. *Michael focault*. 1981. Página 7. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/106819822383466622/>.
2. Namsa Leuba. *SURREAL photos of Tahiti's semi-sacred "third gender"*. Página 9. Recuperado de: <https://www.thesun.co.uk/news/10104568/tahitis-ancient-third-gender-community-dont-identify-male-or-female-polynesia-island/>.
3. Anónimo. *We'wha la mujer hombre de Zuni*. Página 10. Recuperado de: <https://euforia.org.es/wewha/>
4. Joe Posner (Creador), Ezra Klein (Creador). *En pocas palabras: el sexo*. 2018. Página 11. <https://www.netflix.com/es/title/80216752>
5. Mark Grossi. *Character set*. Página 12. <https://dribbble.com/shots/5773815-Character-set> <https://dribbble.com/shots/5773815-Character-set>
6. Enle Li. *What is figma?*. 2020. Página 12. <http://www.enle.li/>
7. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 15.
8. Ryoichi Tsunekama. *Bebas*. 2011. Página 15. Recuperado de: <https://www.behance.net/dharmatype>
9. Francesc Cantó. *Normativo* 2020. Página 16.
10. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 16.
11. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 18.
12. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 19.
13. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 20.
14. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 22.
15. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 23.
16. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 24.

17. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 24.
18. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 25.
19. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 26.
20. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 26.
21. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 26.
22. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 27.
23. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 27.
24. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 28.
25. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 28.
26. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 29.
27. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 29.
28. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 30.
29. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 30.
30. Francesc Cantó. *Normativo*. 2020. Página 30.

ANEXO: CRONOGRAMA

A continuación se puede ver el cronograma inicial con el que partió el proyecto y que como es obvio se vió modificado por la situación de alarma sanitaria.

MARZO

LUN 27	MAR 28	MIÉ 29	JUE 30	VIE 31	SÁB 1 de feb	DOM 2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19 Planificación - Calendario	20	21 Planificación - Guión	22 Planificación - Guión	23 Planificación - Guión
24 Memoria - Guión, Referencias Planificación - Storyboard	25	26 Planificación - Storyboard	27	28 Planificación - Storyboard	29 Planificación - Storyboard	1 de mar Planificación - Storyboard

ABRIL

LUN 24	MAR 25	MIÉ 26	JUE 27	VIE 28	SÁB 29	DOM 1 de mar
Memoria - Guión, Referencias Planificación - Storyboard		Planificación - Storyboard		Planificación - Storyboard	Planificación - Storyboard	Planificación - Storyboard
2 Memoria - Storyboard Planificación - Brand	3	4 Planificación - Brand	5	6 Planificación - Brand	7 Planificación - Brand	8 Planificación - Brand
9 Memoria - Planificación Planificación - Simulación	10	11 Planificación - Simulación	12	13 Planificación - Simulación	14 Planificación - Simulación	15 Planificación - Simulación
16 Memoria - Simulación	17	18	19	20	21	22
23 Planificación - Entrevistas	24	25 Planificación - Entrevistas	26	27 Planificación - Entrevistas	28 Planificación - Entrevistas	29 Planificación - Entrevistas
30 Memoria - Entrevistas Planificación - Entrevistas	31	1 de abr Planificación - Grabación	2	3 Planificación - Grabación	4 Planificación - Grabación	5 Planificación - Grabación





MAYO

LUN 27	MAR 28	MIÉ 29	JUE 30	VIE 1 de may	SÁB 2	DOM 3
Memoria - Entrevistas	Grabación - Voz	Grabación - Voz	Grabación - Voz		Planificación - Motion Graphics	Planificación - Motion Graphics
4	5	6	7	8	9	10
Memoria - Voz, motion		Motion graphics		Motion graphics	Motion graphics	Motion graphics
11	12	13	14	15	16	17
Memoria - Motion Graphics Motion graphics		Motion graphics		Motion graphics	Motion graphics	Motion graphics
18	19	20	21	22	23	24
Memoria - Motion Graphics Motion graphics		Motion graphics		Motion graphics	Motion graphics	Motion graphics
25	26	27	28	29	30	31
Memoria - Motion graphics Motion graphics		Motion graphics		Motion graphics	Motion graphics	Motion graphics

JUNIO

LUN 1 de jun	MAR 2	MIÉ 3	JUE 4	VIE 5	SÁB 6	DOM 7
Memoria - Motion Graphics Montaje premier		Montaje premier		Montaje premier	Montaje premier	Montaje premier
8	9	10	11	12	13	14
Memoria - Montaje Montaje premier		Montaje premier		Montaje premier	Montaje premier	Montaje premier
15	16	17	18	19	20	21
Memoria - Montaje Montaje premier		Montaje premier		Montaje premier	Montaje premier	Montaje premier
22	23	24	25	26	27	28
Memoria - Montaje Montaje premier		Montaje premier		Montaje premier	Montaje premier	Maquetación Montaje premier
29	30	1 de jul	2	3	4	5
Maquetación Memoria - Montaje Montaje premier						

JULIO

LUN 29	MAR 30	MIÉ 1 de jul	JUE 2	VIE 3	SÁB 4	DOM 5
						
						
						
6	7	8	9	10	11	12
						
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1 de ago	2

ANEXO: GUIÓN

Bienvenidos a Normativo! Este es un espacio en el que hablaremos sobre el género humano.

Una simple combinación de cromosomas determina las diferencias biológicas entre seres humanos. Existen muchas posibilidades.

De igual manera, hay muchas posibilidades para determinar el género de una persona.

Durante mucho tiempo, los géneros, estas diferencias entre unas personas y otras han sido identificados directamente con el sexo biológico.

No ha sido siempre así. Por ejemplo los indios apaches consideraban una bendición que una persona naciera con dos espíritus dentro, podía ver el mundo con la visión de ambas y así un individuo biológicamente hombre podía adoptar las costumbres femeninas y viceversa.

Éstos son algunos de los géneros que las sociedades modernas aceptan hoy en día. hombre, mujer, trans, queer, neutro, bigenero, agenero, intergenero, semichica, semichico, tercer género, sin género, genero no definido.

Cómo se construye el género hoy en día?

Si los individuos son un conjunto de pequeñas peculiaridades y los géneros un conjunto de individuos, podemos pensar en los géneros como un gran conjunto de peculiaridades unificadas en un todo: un género.

Entendemos los géneros como dispositivos sociales que aseguran la satisfacción simultánea de múltiples individuos. No obstante los únicos géneros permitidos parecen ser los que se encuentran bajo una matriz hetero normativa.

¿Estas contento con el género que te has asignado? ¿Has pensado alguna vez en cambiar de género?

¿Existen los géneros? ¿Y si no existieran? Podríamos pensar que todo es mentira.

Lo que se espera de los generos es un conjunto de valores culturales, comportamientos o actividades que permiten reconocerlos.

En realidad es bastante simple, los individuos con los que compartimos gran parte de peculiaridades se sienten individuos del mismo género, mas propensos a ser aceptados socialmentepor el hecho de pertenecer a uno.

Por lo tanto lo que hacemos es agrupar individuos en distintos géneros a los cuales asignamos una serie de valores culturales, unos comportamientos que se esperan de ellos.

La constatación de aquellos comportamientos o diferencias que se esperan de un genero es precisamente aquello que llamamos normal.

Te proponemos muchas preguntas alrededor del género, las diferencias entre ellos y mucho más en los próximos capitulos ¿que significa ser normativo?

ANEXO: GUIÓN TÉCNICO

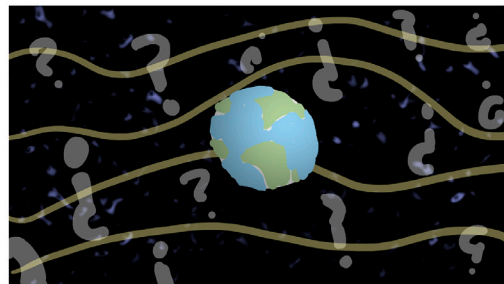
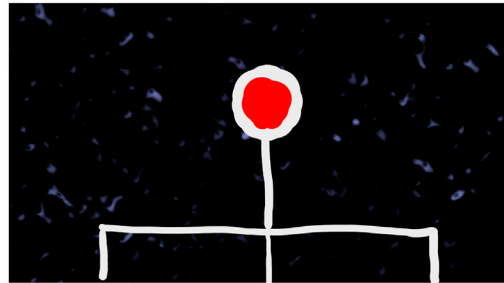
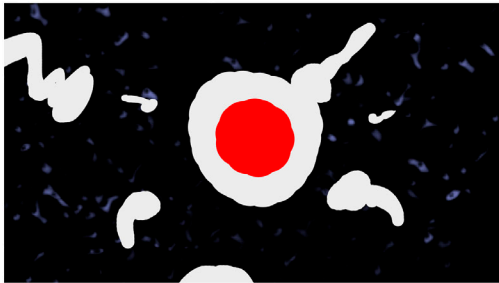
En el guión técnico se detallan todas aquellas características relevantes que afectan al proceso de producción y montaje del documental. Los parámetros en este caso son: nº de escena, nº de plano, Descripción, movimiento, duración y sonido.

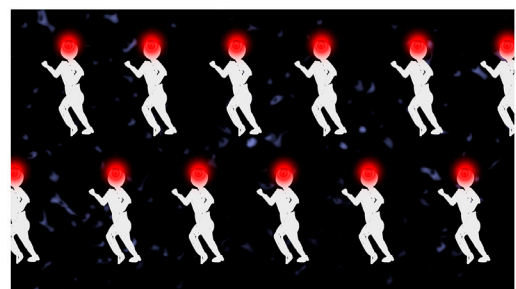
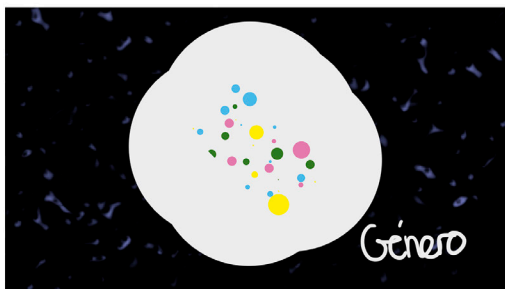
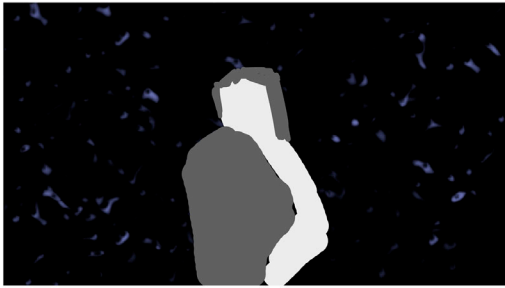
ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	MOVIMIENTO	DURACIÓN
1	1	Un espermatozoide fecunda un óvulo.		7"
2	2	Árbol genealógico genético especie humana.	Traveling vertical de arriba a abajo	17"
2	3	El arbol genealógico se transforma en una forma humana	Traveling Vertical de arriba a abajo	12"
3	4	Globo terráqueo girando	Traveling horizontal izquierda a derecha y al terminar zoom in	9"
4	5	Dibujo sobre un ejemplo de género humano		18"
5	6	Sucesión de símbolos de identidad de género	Aparecen y desaparecen desde el centro	17"
6	7	Intro, letras y formas volando	Zoom in, forma de tunel	15"
7	8	Forma humana y círculos que se pegan a ella	Zoom out, forma de tunel	12"
7	9	La forma y los circulos se transforman en una masa	Zoom out al terminar zoom in	5"
8	9	Muchas formas humanas andan sin rumbo	De derecha a izquierda sobre el eje	17"

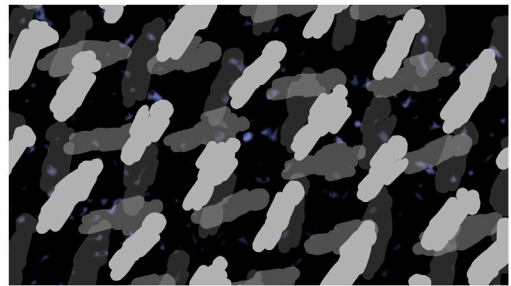
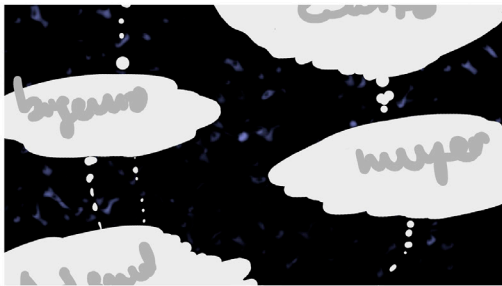
ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	MOVIMIENTO	DURACIÓN
9	10	Una ruleta da vueltas sobre si misma		9"
9	11	Se convierte en un círculo de color uniforme		4"
9	12	Aparece una forma humana de color morado	Travelling horizontal izquierda a derecha	10"
9	13	Explota y aparecen muchas líneas diferentes con movimiento aleatorio		12"
11	15	Sucesión de formas humanas con formas y colores distintos	Cada forma aparece por la derecha, se detien en el centro y desaparece popr la izquierda	13"
12	16	Dos formas humanas se acercan andando y se saludan		14"
13	17	Títulos se desplazan del centro a las esquinas		10"
14	18	Globos de texto aparecen con nombres de géneros	Travelling vertical de abajo a arriba	11"
15	19	Muchas formas humanas se amontonan	Ligero zoom in	11"
16	20	Créditos, animación de letras		20"

ANEXO: STORYBOARD

En este anexo se podrá consultar el storyboard de forma completa como se puede observar en las siguientes figuras. El storyboard de Normativo trata de desglosar el documental en cada una de las escenas previstas y asienta las pautas para las composiciones y encuadres que se utilizarán en el producto final.

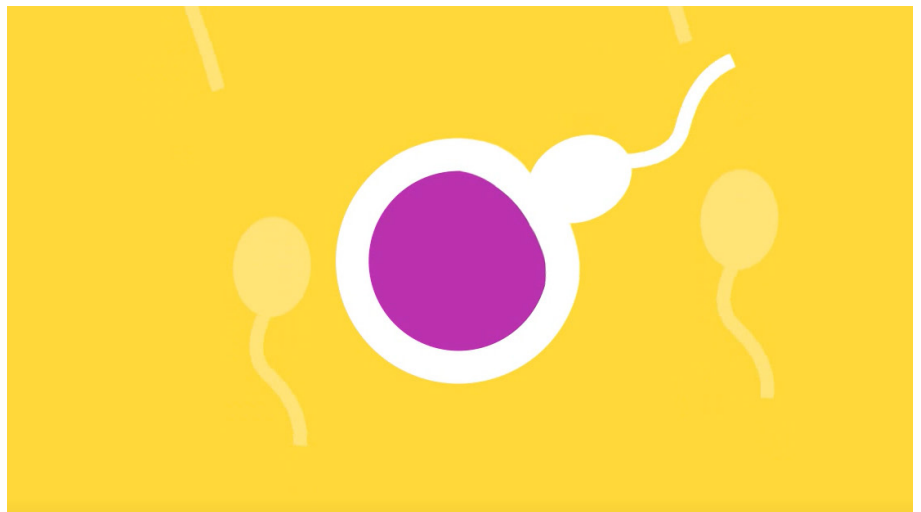






ANEXO: ELEMENTOS VISUALES

A continuación se detallan todos los elementos visuales que han sido utilizados en el proyecto.



Espermatozoide y óvulo



Esquema conceptual. Detalle de los fondos con formas de cadena de ADN



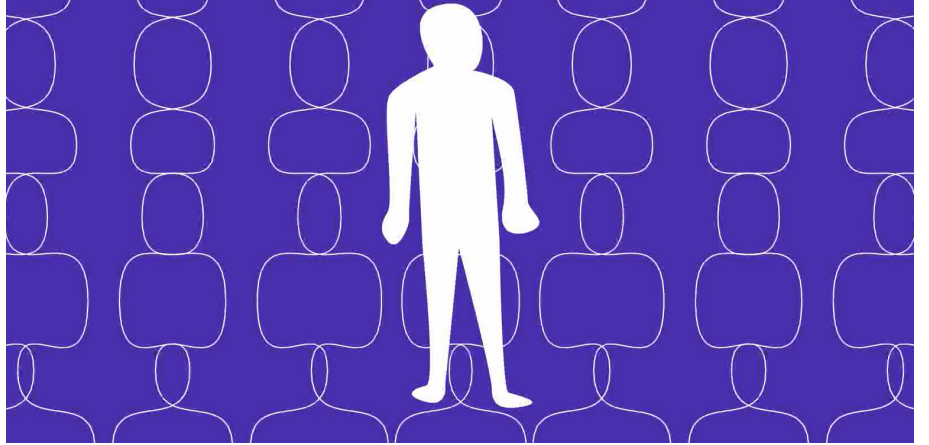
Globo terráqueo



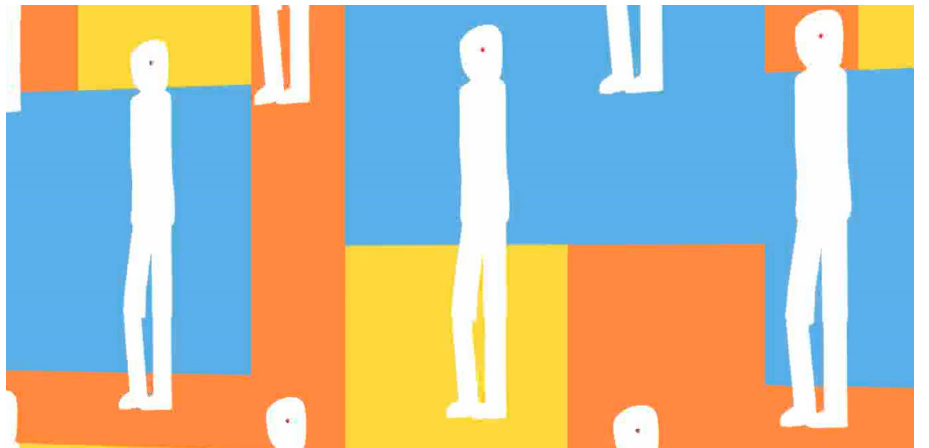
Indio Zuni



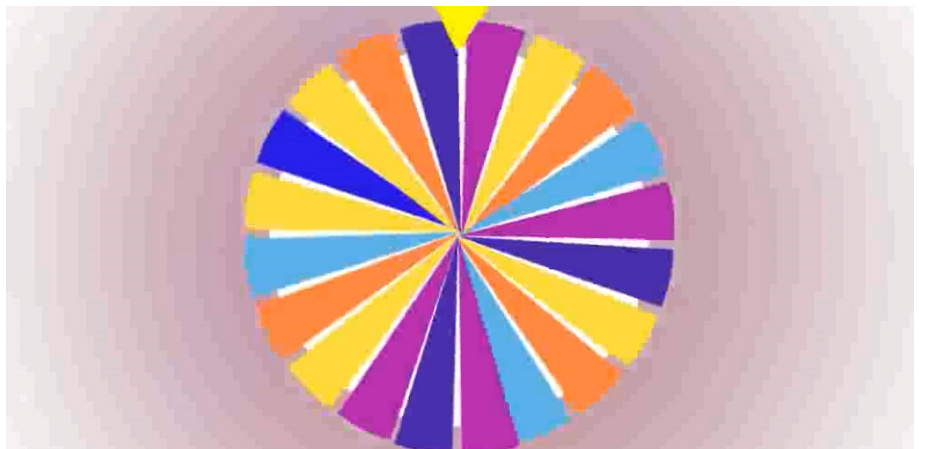
Símbolos asociados a los géneros. Fondo con formas animadas.



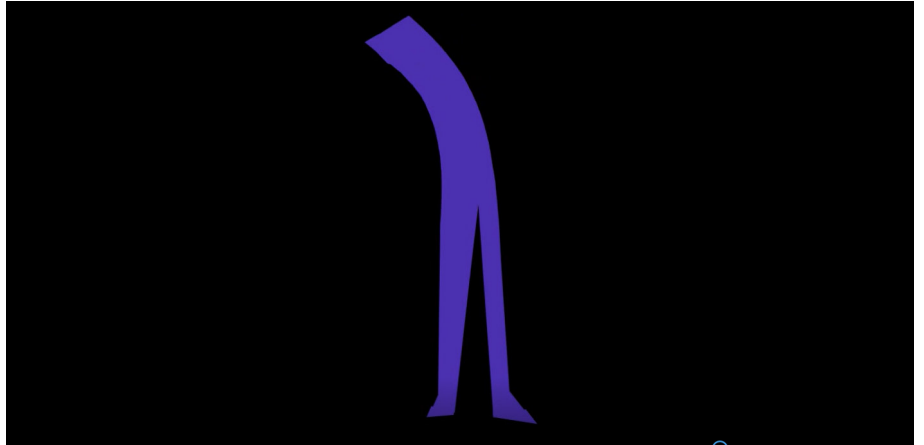
Alzado personaje principal



Perfil personaje principal



Ruleta de los géneros



Ejemplo de alzado de personaje secundario