



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultat de Belles Arts

Tot bé: Preproducció i producció d'una animació 2D

Treball Fi de Grau

Grau en Belles arts

AUTOR/A: Gavaldá Solé, Meritxell

Tutor/a: Gabaldón López, Carmelo José

CURS ACADÈMIC: 2023/2024

RESUM

El meu Treball Final de Grau consisteix en la realització de la preproducció i producció d'una animació 2D sobre l'ansietat i com aquesta afecta a la salut mental.

Aquest projecte busca mostrar i parlar sobre el que és l'ansietat des d'un punt més expressiu, tocant el tema de les emocions i com aquestes es viuen i es gestionen.

La intenció és donar visibilitat a un dels comportaments més comuns que pateix la gent amb ansietat. Molts tendeixen a amagar com se senten darrera de la frase "tot està bé" per tal d'evitar parlar sobre el que els passa o reconèixer que no tot va tant bé.

Es vol mostrar com se sent aquesta ansietat. El sentiment d'angoixa, de desesperació, de sobre pensar tot i de com tots aquests sentiments fan que el dia de vegades sigui molt difícil de lidiar.

Es busca plasmar de manera visual aquests sentiments i crear una animació on amb els colors i la senzillesa del dibuix s'entengui la realitat que viuen les persones que pateixen ansietat, creant una peça audiovisual que et faci empatitzar amb la situació i fer sentir a la gent que no està sola i que no és estrany sentir-se així.

PARAULES CLAU

animació, animació 2D, preproducció, producció d'animació, ansietat, emocions.

ABSTRACT

My Bachelor's Degree Final Project consists of making the pre-production and production of a 2D animation about anxiety and how it affects the mental health.

This project looks to show and talk about what anxiety is from a more expressive point, focusing on the topic of emotions and how they are experienced and managed.

The intention is to give visibility to one of the most common behaviours suffered by people with anxiety. Many people tend to hide how they feel behind the phrase "everything is fine" to avoid talking about what is happening to them or recognizing that not everything is going so well.

I want to show what that anxiety feels like. The feeling of anguish, of despair, of overthinking everything and how all these sometimes makes the day by day very difficult to deal with.

The idea is to be able to visually capture these feelings and create an animation where, with the colours and the simplicity of the drawings, the reality experienced by people who suffer from anxiety is understood, creating an audiovisual piece that makes you empathize with the situation and make people feel that they are not alone and that it is not strange to feel that way.

KEY WORDS

animation, 2D animation, production, preproduction, anxiety, feelings.

AGRAÏMENTS

Al Carmelo per haver sigut el meu tutor i guia durant tot el procés, i per ajudar-me i animar-me sempre que ho he necessitat.

A la meva família per sempre recolzar-me ens els moments més difícils i ensenyar-me a no rendir-me i a donar-ho tot. En especial a la meva mare, per ser la veu del meu curt i per entendre'm i ajudar-me amb l'ansietat.

A la Paula, per ser la meva confident i la meva meitat, per haver-me acompanyat incondicionalment no només durant tot aquest projecte, sinó durant tota la vida.

A la Vanessa i la Núria per la convivència, l'amor i el suport emocional d'aquest últim any, sense elles no hagués estat possible.

I per últim al Nick, per aparèixer a la meva vida quan menys m'ho esperava gràcies a un viatge a Noruega i des d'aquell moment haver-me escoltat, aconsellat i recordat el que era sentir-se la noia més feliç del món.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ.....	5
2. OBJECTIUS.....	6
3. METODOLOGIA.....	7
4. TOT BÉ, MARC TEÒRIC.....	8
4.1. L'ANSIETAT, QUÈ ÉS?.....	8
4.2. L'ANIMACIÓ I L'IMPACTE QUE GENERA EN DONAR VISIBILITAT A L'ANSIETAT.....	9
4.3. REPRESENTACIONS DE L'ANSIETAT TANT TEÒRICA COM ARTÍSTICAMENT.....	10
4.4. REFERENTS.....	13
3.4.1. Perfect blue.....	14
3.4.2. UPA.....	15
3.4.3. Studio Ghibli.....	15
5. TOT BÉ, DESENVOLUPAMENT PREPRODUCCIÓ.....	17
5.1. REDACCIÓ DEL TEXT I DEL GUIÓ.....	17
5.2. DESENVOLUPAMENT VISUAL.....	19
5.2.1 .Concept art.....	19
5.2.2. Guió tècnic i Storyboard.....	22
5.2.3. Animàtica.....	23
6. TOT BÉ, DESENVOLUPAMENT PRODUCCIÓ.....	24
6.1. LAYOUT.....	24
6.2. ANIMACIÓ.....	25
6.3. POSTPRODUCCIÓ.....	27
6.3.1. Muntatge i edició.....	27
6.3.2. So.....	28
7. CONCLUSIONS.....	30
8. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES.....	32
9. ÍNDEX DE FIGURES.....	34
10. ANNEXOS.....	35

1. INTRODUCCIÓ

L'ansietat és una emoció de la qual cada vegada se'n parla més sovint i se li està atribuint la importància i el reconeixement que es mereix. No obstant això, continua estant afectada per molts estigmes negatius que fan que moltes persones que ho pateixen amaguin aquesta emoció o restin importància a com l'ansietat els fa sentir, a l'hora de parlar-ne. Aquest problema ha estat la motivació principal per a realitzar aquest treball de fi de grau.

Tot bé, és un curt d'animació 2D de 2minuts i 30 segons que té com a tema principal l'ansietat, i l'objectiu de donar visibilitat a com es pot sentir i com aquesta es tendeix a amagar.

Acompanyada d'un text que es va redactar, l'animació expressa tant en metàfores com de manera més literal el que una persona pot sentir quan experimenta un episodi d'ansietat. Es mostren sentiments com l'angoixa i la desesperació i el sobre pensament constant en el qual estan sotmeses les persones que pateixen ansietat.

En aquesta memòria es parlarà per una banda sobre l'ansietat, sobre la representació que aquesta té actualment tant teòrica com artísticament, i la importància de l'impacte que pot tenir en la societat donar-li veu i visibilitat a emocions com aquesta.

Per altra banda, també es farà referència a diferents artistes que han servit com a inspiració per a la realització de *Tot bé*, i s'explicarà tot el procés que s'ha seguit per a realitzar el curt, ja que s'han volgut posar en pràctica les habilitats adquirides sobre l'animació durant la carrera.

En algunes de les assignatures cursades aquests darrers anys com Producció d'animació 1 i 2, Concept art, Fonaments de l'animació i Narrativa seqüencial de còmic s'ha après com treballar en els processos de preproducció i producció en la indústria de l'animació 2D. Per tant, gràcies a tot el contingut après, aquest projecte s'ha pogut treballar aplicant aquests processos però de manera individual i en un projecte de més magnitud com és la preproducció i la producció sencera d'un curtmetratge animat en 2D.

Aquest projecte també es pot vincular amb un dels Objectius de desenvolupament sostenibles de l'agenda de 2030 (ODS), concretament amb l'objectiu número 3: Salut i benestar, ja que en aquest projecte s'ha volgut tractar amb el tema de la salut mental, parlant de la importància de donar visibilitat a l'ansietat i als trastorns relacionats.

2. OBJECTIUS

Els objectius que s'han tingut en ment per a aquest TREBALL DE FI DE GRAU es poden classificar en generals i específics.

- **Generals:**

1. Crear un curtmetratge d'animació 2D, seguint tots els passos de la preproducció, la producció i la postproducció.
2. Donar visibilitat a l'ansietat i com afecta a les persones, i crear consciència sobre com les persones resten importància a aquesta emoció i prenent fer creure que tot està bé.

- **Específics:**

1. Posar en pràctica tots els coneixements obtinguts sobre animació durant la carrera.
2. Millorar l'aprenentatge dels programes d'animació 2D que s'han utilitzat per a aquest projecte.
3. Experimentar com és treballar de manera individual tot el procés sencer d'una producció d'un curt animat.
4. Utilitzar la redacció d'un text propi com a recurs narratiu per a l'animació.
5. Buscar una forma expressiva que aconseguixi fer sentir identificats els espectadors.
6. A través del dibuix i d'un text redactat, aconseguir crear un efecte empàtic en els espectadors.
7. Aconseguir realitzar un producte finalitzat per a poder presentar-lo a festivals o concursos d'animació.

3. METODOLOGIA

Per a complir els objectius esmentats anteriorment s'ha seguit la següent metodologia:

Primer de tot ha estat concretar la idea, el tema de l'animació i com aquest es tractaria. Des d'un principi es tenia clar que es volia realitzar una animació 2D, ja que és cap on es vol seguir enfocant la carrera professional després de la universitat. No obstant això, pel tema del qual parlar si que es va passar per un procés de pluja d'idees, fins que finalment, degut a experiències personals relacionades amb episodis d'ansietat, es va decidir parlar d'ella.

L'objectiu de voler donar visibilitat a l'ansietat ha estat un dels principals, i s'ha volgut tractar des d'un punt de vista més metafòric i artístic. No és un tema fàcil, ja que afecta a moltes persones, per aquest motiu era tant important poder aconseguir crear una peça audiovisual amb la qual la gent es pogués sentir identificada.

Es va començar a treballar buscant referents que servissin com a inspiració, tant per aspectes tècnics com estètics, per a poder tenir una base de la qual partir.

Després de desenvolupar la part més teòrica i de informar-se sobre l'ansietat, es va començar a desenvolupar la idea en la part pràctica d'aquest projecte, la preproducció i la producció.

A la fase de la preproducció, es van poder començar a complir els objectius tant de parlar de l'ansietat com d'experimentar el que era una producció. Es van passar pels processos de redacció de guió i text, i del desenvolupament visual, que ha consistit en el disseny del concept art, l'elaboració del guió tècnic i el storyboard, i l'animàtica.

Un cop clara la preproducció, es va passar a l'apartat de producció on allí es van treballar amb els layouts, amb el procés d'animació i finalment amb la postproducció.

4. TOT BÉ, MARC TEÒRIC

4.1. L'ANSIETAT, QUE ÉS?

L'ansietat és un sentiment o emoció que apareix quan una persona està en una situació que li provoca nerviosisme, por, o estrès. Quan se sent ansietat les persones ho solen sentir a través d'unes sensacions físiques, com per exemple acceleració del batec del cor, suor i tensió. L'ansietat en la majoria de casos es veu com una reacció bona perquè és el que fa estar alerta a les persones i en molts casos evitar certs perills o situacions desagradables.

“L'ansietat és una reacció normal i saludable que s'activa quan s'ha de fer front a una amenaça o perill. L'ansietat es converteix en trastorn d'ansietat quan aquesta reacció s'activa en situacions habitualment no amenaçants/perilloses o de manera persistent, fins al punt que interfereix de manera important en la vida diària.”

(Eduard Forcadell, Luisa Lázaro, Miquel Àngel, Sara Lera, 2019, Portal clínic, Hospital clínic de Barcelona)

Per aquest mateix motiu és important destacar la diferència entre sentir ansietat puntualment i patir el trastorn d'ansietat.

Quan algú viu un episodi d'ansietat, hi ha alguns símptomes que solen estar casi sempre presents, no obstant això, cal destacar que l'ansietat és quelcom molt personal que pot afectar a cadascú de manera diferent. Hi ha persones que l'ansietat els fa tenir reaccions físiques involuntàries més fortes, com la sensació d'ofec o tics nerviosos, mentre que a altres, el seu cos potser no ho exterioritza tant, però també estan patint un episodi d'ansietat.

Segons l'Organització Mundial de la Salut (OMS), alguns dels símptomes més comuns són:

“Por lo general, padecen estos síntomas durante un período prolongado, al menos varios meses, y tienden a evitar las situaciones que les generan ansiedad:

- Dificultad para concentrarse o tomar decisiones.
- Irritabilidad, tensión o inquietud.
- Náuseas o malestar abdominal.
- Palpitaciones.
- Sudoración, tiritones o temblores.
- Trastornos del sueño.

- Sensación de peligro inminente, de pánico o de fatalidad.”
(Organització Mundial de la Salut, 2023)

Hi ha molts tipus de trastorns d'ansietat. Alguns són l'ansietat generalitzada, l'ansietat per separació, l'ansietat causada per culpa de fòbies, etc. Una persona pot patir-ne més d'una al mateix temps i sempre s'han de tractar, ja que poden derivar a augmentar el risc de depressió o altres trastorns i fins i tot malalties físiques.

Tot i que en aquest cas sempre és el pas més difícil, una de les solucions per a tractar l'ansietat o evitar que vagi a més, seria fer el pas de buscar ajuda psicològica i començar a no només tractar el problema, sinó també a aprendre a saber com actuar en cas de patir un atac d'ansietat i intentar tenir més autocontrol a l'hora de gestionar les emocions o les sensacions físiques. Com per exemple, mitjançant tècniques de relaxació que serveixen tant per a controlar millor la respiració en els moments ansiosos i a calmar la ment bloquejant molts pensaments negatius.

4.2. L'IMPACTE QUE GENERA DONAR VISIBILITAT A L'ANSIETAT.

Actualment, per sort, l'ansietat és un trastorn molt conegut per a tothom. La normalització d'aquesta, és a dir, que s'entengui el que és i que ja no s'associï a estereotips negatius, es deu gràcies a tota la veu i visualització que se li ha donat fins al moment.

Conèixer l'ansietat i el trastorn d'aquesta és molt important, ja que, parlar d'ella permet a les persones sentir-se identificades i compreses en lloc de malament i avergonyides. Aquest fet no només passa amb l'ansietat sinó en tots els temes relacionats amb la salut mental.

Quan es pateix alguna mena de trastorn mental, en aquest cas l'ansietat, un dels comportaments que moltes persones tenen a causa de la por i de la sensació de perill o d'amenaça que senten, és el d'analitzar i sobre pensar tot molt. Des de petites accions a imaginar-se diferents escenaris d'una possible situació repetidament per tal d'anar preparats a la situació a la qual s'han d'enfrontar i que els causa ansietat.

Se solen tenir pensaments molt negatius sobre un mateix, i l'autoestima sol estar bastant baixa. Per aquest motiu, moltes vegades, la idea d'explicar o parlar amb algú sobre el que s'està sentit o vivint, resulta bastant difícil d'afrontar, ja que, se sol creure que seria una molèstia per als altres escoltar els problemes o que aquests considerarien que no són per a tant.

Precisament per aquest motiu és tant important l'impacte que pot tenir parlar sobre l'ansietat i la salut mental. Desenganxar-la dels estigmes i estereotips negatius, amb l'objectiu que la gent no ho vegi com una cosa estranya o desconeguda, sinó com el que és i que és totalment vàlid sentir-se així. Deixar de considerar anar al psicòleg com un problema i més com un lloc segur on obrir-se i poder informar-se sobre el que és l'ansietat i com aprendre a conviure amb ella sense que acabi evolucionant a trastorns o problemes de més risc. Per això, un dels interessos principals a l'hora de parlar sobre aquest tema en aquest projecte va ser el voler col·laborar en aquest impacte i per tant, aconseguir donar més ressò a l'ansietat i a tot el que va lligada.

Un dels factors que més impacte ha creat actualment sobre com percebre l'ansietat són els mitjans de comunicació, especialment les xarxes socials. Aquestes estan a l'abast de tothom, és a dir, que a l'hora de compartir informació poden arribar a tenir molta influència.

Així doncs, el fet que actualment la salut mental i temes com l'ansietat estiguin tant reconegudes i més acceptades, és, en gran part, gràcies a l'impacte que han generat les xarxes socials i la gent que ha donat visibilitat a aquests temes parlant sobre l'ansietat, explicant experiències personals, compartint informació mèdica, oferint consells sobre com s'hauria d'actuar per a poder ajudar a algú conegut si es troba en un episodi d'ansietat, etc. Tot això ha creat un impacte molt positiu per a la normalització de la salut mental, perquè indirectament a les persones els dona la sensació que és molt més segur parlar sobre com se senten ja que se sentiran representats i que les seves emocions són totalment vàlides i que es mereixen ser escoltats.

No obstant això, tot sempre té una part negativa, i en aquest cas, igual que les xarxes socials poder servir de molta ajuda i crear un impacte positiu, també hi haurà persones que les aprofitaran per a distribuir informació no verídica o negativa. Per aquest mateix motiu, és molt important informar-se bé i en el moment en el qual una persona senti que necessita parlar amb algú o consultar dubtes, sempre pot acudir a l'ajuda professional i no recórrer a l'auto diagnòstic.

4.3. REPRESENTACIONS DE L'ANSIETAT TANT TEÒRICA COM ARTÍSTICAMENT.

Com s'ha comentat anteriorment, la representació als mitjans de comunicació, parlar i donar visibilitat a l'ansietat i a la salut mental pot generar un impacte molt positiu de cara a com les persones perceben aquests temes.

Gràcies a això, avui en dia es compta amb molta representació i validació de l'ansietat. Parlar-ne no és tant tabú i quan algú s'anima a parlar sobre aquests temes, actualment en lloc de rebre una resposta de rebuig el més normal és rebre una resposta empàtica o de recolzament.

En aquest apartat s'exposaran algunes de les diferents maneres en què s'està donant representació a l'ansietat actualment i per tant, col·laborant en aquest impacte positiu esmentat anteriorment.

El primer que sol venir al cap al pensar en l'ansietat és en la informació teòrica, és a dir, la informació mèdica sobre els símptomes, com tractar-la, com detectar-la etc. A internet es poden trobar milers de pàgines web amb tota la informació explicada, fòrums de preguntes i vídeos on expliquen que és l'ansietat i totes les seves variants. El risc de tot això, podria ser topar-se amb informació falsa que acabés perjudicant més la situació que millorar-la. Per això sempre és important assegurar-se d'on es treu la informació i demanar ajuda a un/a professional.

Fent referència a la recerca d'ajuda professional en cas necessari, és important destacar el canvi que hi ha hagut a la societat gràcies a les xarxes socials, tal com s'ha esmentat abans. Molts psicòlegs i metges, amb la voluntat d'ajudar, han obert perfils en els quals informen sobre la salut mental i ofereixen els seus serveis. Tot aquests perfils, contribueixen al fet que quan les persones experimenten episodis d'ansietat o altres problemes de salut mental, anar al psicòleg es vegi com a quelcom positiu i sigui més accessible per a tothom.

Per altre banda, hi ha les representacions de l'ansietat i la salut mental en el món de l'art o l'entreteniment.

Des de fa temps els trastorns mentals han estat representats en l'art, ja sigui de manera indirecta o directa. Un clar exemple podrien ser Van Gogh¹ o Edvard Munch². Moltes de les seves obres sempre han anat de la mà de temes angoixants i d'experiències personals que els va tocar viure i com a conseqüència condicionar la seva vida i obra. El mateix Edvard Munch n'era conscient del seu trastorn, i en més d'una ocasió va ser hospitalitzat a un hospital psiquiàtric.

El problema que sempre hi ha hagut a l'analitzar aquestes obres, com per exemple *El crit* (1893) de Munch, és que moltes vegades s'han analitzat i descrit amb termes i connotacions bastant negatives, fent referència a que l'artista estava boig perquè tenia al·lucinacions, i molts més rumors. Però, gràcies a la

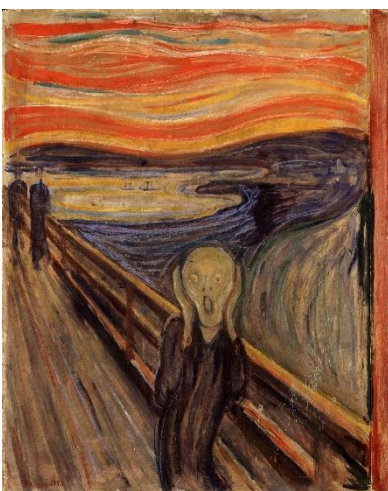


Fig. 1. *El crit* (1893) Edvard Munch.

¹ Vincent Van Gogh (1853-1890) pintor Neerlandès postimpresionista.

² Edvard Munch (1863-1944) pintor i gravador Norueg expressionista.

història de l'art, es pot conèixer la vida d'aquests artistes i saber el que van viure, aconseguint així que es puguin comprendre millor les seves obres i a ells.

Avui en dia es pot observar com aquesta manera de considerar una bogeria el parlar de temes com la salut mental ha canviat bastant i aquesta percepció ja no és tan comú.

Per exemple, l'artista Billie Eilish és una cantant estatunidenca actual coneguda mundialment que a les seves cançons parla sobre temes directament relacionats amb la salut mental, com per exemple les cançons *Everything I wanted* (2019) i *Listen before I go* (2019), on fa referència a la depressió.

L'artista sempre s'ha mostrat molt oberta amb aquests temes i l'impacte que han generat les seves cançons és molt important, ja que gran part dels seus fanàtics són persones que se senten identificades i representades a les lletres de les cançons.

L'artista sempre ha defensat la importància de donar visibilitat a la salut mental i ha fet referència en alguna ocasió a la problemàtica que s'ha exposat al llarg del projecte sobre els estigmes negatius als quals la salut mental va lligada.

“Creo que, en general, la gente se siente incómoda cuando se tratan estos asuntos porque, cuando no experimentan este tipo de infelicidad, no pueden entender lo que es”

(Gustavo Olivera 2022, Periodismo Ull, citant a Billie Eilish en una entrevista a Zane Lowe)

Per altra banda, un altre recurs que s'utilitza avui en dia per a donar visibilitat a l'ansietat, és l'humor. L'humor en molts casos ajuda a treure ferro de moltes situacions que es solen considerar incòmodes o situacions difícils de lidiar. El metge psiquiatra Luis Gutiérrez Rojas ho va afirmar en una entrevista pel diari *Acepresa* dient el següent:

“En el fondo, todos los seres humanos somos un poco neuróticos y un poco inmaduros, tenemos complejo de inferioridad, no nos gustamos mucho, nos afectan las críticas, somos un volcán de emociones... así somos un poco todos. Y, si cuando yo tengo que hablar de la neurosis, hablo en sentido “clásico” –estos son los problemas; estas son las consecuencias–, puede ser duro...”

...El humor me parece que es una herramienta básica para poder comunicarnos amigablemente. Cuando dices las cosas con humor, cuando eres capaz de reírte de ti mismo, si pones encima de la mesa tu neurosis y la analizas de forma irónica, eres capaz de hablarte con claridad, pero sin

dramatitzar. A través del humor, podemos detectar nuestras taras, nuestros tics, nuestras envidias o malos pensamientos, ponerlos encima de la mesa y sacar una enseñanza positiva. Creo, en definitiva, que el humor es una herramienta insuperable.”

(Luis Gutiérrez Rojas 2024, entrevista diari Aceprensa)

La salut mental en molts casos és un tema delicat de tractar. Costa molt acceptar que es pateix algun trastorn o algun problema relacionat amb la salut mental. Demanar ajuda és difícil i en molt casos a les persones els costa identificar-se perquè sempre és un tema que es planteja com a quelcom greu i acaba fent-les sentir respecte i vertigen, creant una reacció de rebuig a la idea d'afrontar la situació.

L'humor però, és un recurs que permet parlar d'aquests temes de manera menys dura i directa. Dos clars exemples actuals i que a sobre formen part de la indústria de l'animació, són la sèrie animada de Netflix *Big Mouth* (Nick Kroll, Andrew goldberg, Mark Levin, Jennifer Flackett, 2017) i la recent producció de Pixar Studios, *Inside Out 2* (Kelsey Mann, 2024), on una de les protagonistes principals és l'ansietat.

Les dues produccions segueixen una dinàmica similar a l'hora de mostrar les emocions, ja que utilitzen el recurs de la personalització, atribuint a cada sentiment un personatge. La diferencia principal entre elles dos és que la producció de Pixar és apte per a tots els públics, mentre que la de Netflix utilitza humor per adults.

El que és més important destacar és com al representar l'ansietat a través de l'humor, hi ha hagut moltíssima gent que s'ha sentit identificada amb els personatges que representen aquestes emocions. I cal dir també que tot i que es tracten aquests temes des de l'humor, sempre és sense restar-li importància a la salut mental.

4.4. REFERENTS

Per aquest projecte s'han tingut en compte tant referents que tracten temes relacionats amb els trastorns mentals, com per exemple la sèrie anomenada anteriorment *Big mouth*, com referents més estètics, és a dir, que han servit més d'inspiració a l'hora de decidir l'estil, el ritme i diferents aspectes estètics o tècnics de l'animació realitzada.

Els referents que més importància han tingut han estat els següents:



Fig. 2. Personatge Mosquit de l'ansietat, *Big mouth* (2017, dir. Nick Kroll, Andrew goldberg, Mark Levin, Jennifer Flackett.)

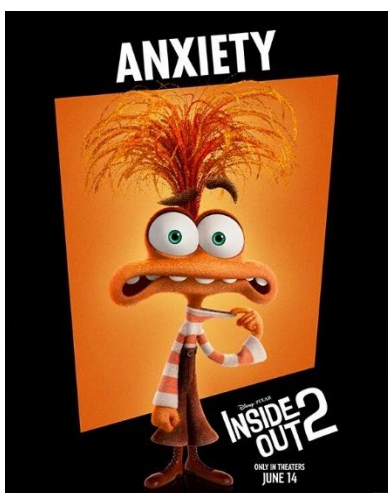


Fig. 3. Personatge Ansietat, *Inside out 2* (2024, dir. Kelsey Mann)

4.4.1. PERFECT BLUE

Perfect Blue és un llargmetratge d'animació 2D, dirigit per Satoshi Kon de l'any 1997. Aquest està classificat en els generes de terror i misteri, i és una adaptació de la novel·la homònima de Yoshikazu Takeuchi.

És una pel·lícula que tracta sobre una noia, anomenada Mima, que és una *Idol*³, una cantant bastant coneguda i amb molts fanàtics, que decideix fer un canvi a la seva carrera professional i dedicar-se a l'actuació. Arran d'aquesta decisió, molts dels seus fans estan en contra, i la protagonista comença a viure una sèrie de fets, com amenaces i algú fent-se passar per ella, entre altres successos perturbadors, que fan que entri en una espècie de paranoia que li impedeix distingir el que és real del que no.

La pel·lícula parla de diversos temes, l'obsessió i l'extrem al qual algunes persones mogudes pel fanatisme poden arribar i com això pot afectar a la persona coneguda i també parla sobre la identitat d'un mateix. A través d'aquests temes, es parla i es mostren sentiments més durs com l'estrès i l'ansietat i com aquests acaben evolucionant cap a un estat de bogeria que porten a la protagonista a viure situacions molt extremes.

Aquest film, i pel principal motiu que ha estat un dels referents principals per aquest projecte, destaca sobretot per com el director va saber utilitzar de manera molt intel·ligent els recursos estètics de l'animació. Com per exemple, l'ús del color i el ritme de l'animació per a transmetre a la perfecció els sentiments angoixants i de patiment que sent la protagonista. Obtenint com a resultat així, una pel·lícula que té un constant ambient sinistre i de tensió que acaba sent un joc psicològic per a l'espectador, que, igual que la protagonista, arriba un punt que no es pot distingir la realitat de la ficció.



Fig. 4. Fotograma , *Perfect blue* (1997, dir. Satoshi Kon)



Fig. 5. Fotograma , *Perfect blue* (1997, dir. Satoshi Kon)

³ *Idol* és el terme originari de Corea del Sud utilitzat per a fer referència a cantants o grups musicals impulsats per empreses d'entreteniment.

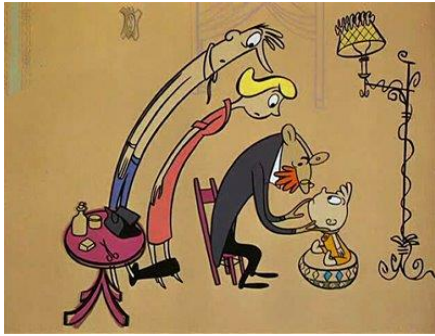


Fig. 6. Fotograma , *Gerald Mc boing boing* (1951, dir. John Hubley i Robert Cannon)



Fig. 7. Fotograma , *Rooty Toot Toot* (1951, dir. John Hubley)

4.4.2. UPA

El segon referent que ha servit com a inspiració per a l'animació és United Productions of America (UPA). Com el seu nom indica, va ser un estudi d'animació americana que va sorgir gràcies a 3 empleats de Disney Studios que van ser acomiadats del seu treball després d'un vaga de treballadors. Arran d'haverlos fet fora van decidir formar la UPA, que va resultar ser un estudi d'animació que va estar actiu de 1944 a 1959.

Va ser un període de temps bastant curt, però el paper que va tenir aquest estudi a mitjans del segle XX, va influenciar molt a la indústria de l'animació en aquells temps.

L'estudi va començar a treballar fent pel·lícules educatives i propaganda i ràpidament van agafar popularitat aconseguint en tot el seu recorregut diverses nominacions als Òscars i 3 guanyats.

L'UPA va destacar per la seva manera d'animar i per l'estil de les animacions i el seu disseny. Van saber adaptar-se a la innovació i representar molt bé, no només la cultura nord-americana, sinó també l'estètica i el disseny que estaven presents en aquella època a Estats Units. Van ser pioners del que es coneix com la tècnica d'animació limitada, és a dir, una tècnica que consistia en realitzar menys fotogrames per segon. I l'ús d'un estil on hi predominava la línia majoritàriament, on els ambients eren molt menys carregats d'elements i els colors solien ser plans i de formes bàsiques. Aquest estil va tenir tanta influència i era tant característic d'aquest estudi d'animació, que va servir d'inspiració per a molts i es va començar a reconèixer com a estil UPA.

Aquest mateix estil és el que ha servit com a inspiració per a l'animació *Tot bé*, sobretot a l'hora de pensar en el fons i el color de l'animació. S'ha pres inspiració de la senzillesa dels fons i de com feien que els colors que utilitzaven contrastessin molt tot i ser escassos i plans, aconseguint així emfatitzar molt més els personatges i el que passava en escena, que és el que s'ha volgut aconseguir transmetre al curt animat.

4.4.3. STUDIO GHIBLI

El Studio Ghibli és un estudi d'animació japonès fundat l'any 1985 pels directors Hayao Miyazaki, Isao Takahata i el productor Toshio Suzuki.

L'estudi és conegut mundialment i considerat un dels millors, per la qualitat i l'estil tant únic que caracteritzen els seus llargmetratges animats. És un dels estudis d'animació que s'han mantingut fidels a l'animació tradicional



Fig. 8. Fotograma , *La princesa Momonoke* (1997, dir. Hayao Miyazaki)

per a la majoria de les seves produccions, especialment les dirigides per Hayao Miyazaki, ja que estan realitzades mitjançant el dibuix a mà.

A més a més, les pel·lícules d'aquest estudi, a part de ser una obra mestra visual, tenen arguments aparentment bastant senzills, però que sempre acaben tenint algun transfons més profund i psicològic, parlant de temes com el bé i el mal o transmetent un missatge de superació, que sempre acabava fent reflexionar a l'espectador.

S'ha considerat a Studio Ghibli com a referent per aquest treball de fi de grau, per l'estil de dibuix tant característic que té i per la qualitat de l'animació que arriben a tenir les seves produccions gràcies a la delicadesa i l'atenció que se li posen a tots els detalls de cada fotograma. Però sobretot per l'ús que fan dels diferents ritmes de l'animació, aconseguint transmetre els missatges de les pel·lícules a la perfecció, creant moments feliços, tristos i tensos que enganxen a l'espectador i el fan sentir i empatitzar amb els personatges i la història.



Fig. 9. Fotograma , *Ponyo en el acantilado* (2008, dir. Hayao Miyazaki)

5. TOT BÉ, DESENVOLUPAMENT PREPRODUCCIÓ

El desenvolupament pràctic d'aquest projecte ha estat la realització d'una animació 2D sobre l'ansietat. Per a arribar a l'animació final, s'han anat seguint els diferents passos que formen part de tot el procés d'una producció d'una animació.

A continuació s'exposaran els passos de la preproducció, començant, pel guió, el desenvolupament visual i finalment l'animàtica.

Tot el material pràctic tant narratiu com visual generat durant el procés de preproducció, es podrà trobar als annexos en el mateix ordre que s'exposarà a continuació.

5.1. REDACCIÓ DEL TEXT I DEL GUIÓ.

En aquest cas des d'un principi es tenia clar que es volia realitzar una animació per al projecte de final de grau, per tant el primer pas va ser decidir el tema que es volia tractar i com es volia expressar.

L'ansietat era una tema que havia estat bastant present durant el darrer any, i arran d'això i de la necessitat de mostrar el que se sent amb ella, es va decidir que fos el tema escollit per a l'animació.

Al ser un tema bastant difícil de tractar, al principi es va debatre bastant la manera en com parlar de l'ansietat. Van sorgir dubtes sobre que mostrar exactament o sobre com plantejar-ho per a que als espectadors els hi arribés el missatge correcte.

Al final, es va decidir que seria bona idea partir d'un text. No obstant això, no es va voler adaptar un text d'algun escriptor, així que es va redactar un text propi.

Aquest text anomenat *Tot bé* va estar escrit inspirat en el que s'havia sentit en moments on l'ansietat havia estat molt present i la tendència que normalment es té de minimitzar o restar-li importància aquesta ansietat dient que tot està tot bé o que és només una mica d'estrès.

Un cop es van escriure en brut les idees es va redactar en net el text i va quedar el text següent:

“Últimament em sento estranya. Sento que a estonesestic bé i tranquil·la, però d’altres em sento perduda, tensa. Com estar en un abisme davant del no res.

Tot comença amb un petit pensament que va augmentant.

Intentes no sobre pensar les coses, però de sobte tot comença a pesar massa. Sents que fins i tot el teu propi cos t’abandona.

Només et queda el batec del cor, i un nus a la gola que fa que respirar deixi de ser automatitzat, i costi.

T’has de centrar en cada respiració per no deixar de ser conscient sobre tu i la teva presència. Inspires. Expires. I ho repeteixes.

Per calmar-te t’intentes deixar portar pel pensament que tot és mental, que tu tens el control. I durant uns segons sembla que aconseguixes evadir-te de tot. Sents un instant de pau. Silenci.

Però llavors tornen, la pressió, l’agonia, i el bombardeig de pensaments afilats que t’intenten perforar fins a fer-te sentir la cosa més insignificant del planeta.

Estàs atrapada en un bucle constant que no té final.

Et quedes estancada i et sents sola. Necessites parar. Però el món no para, no espera, segueix.

I et sents tant malament, que penses que explicar-li el que sents a algú seria una molèstia per a ells, així que et limites a dir la frase que darrera seu amaga tota aquesta explosió d’emocions i pensaments, “tot bé”.

EXT. ESCENA 3

Les forques van creixent fins que la noia s’hi troba cota aguantant tot el pes i l’acabar xafant.

VEU EN OFF

- Intentes no sobre pensar les coses, però de sobte tot comença a pesar massa.
- Sents que inclús el teu propi cos t’abandona.

Les forques passen a simular el batec del cor de la noia i van pujant fins a la seva colla. Ella s’agafa al coll com a acte reflex al no poder respirar.

(Soroll de batec de cor)

VEU EN OFF

- Només et queda el batec del cor i un nus a la gola que fa que respirar deixi de ser automatitzat.
- I costi.

(soroll de respiració)

La noia respira lentament diverses vegades.

VEU EN OFF

- l’has de centrar en cada respiració per no deixar de ser conscient sobre tu i la teva presència.
- Inspires
- Expires
- I ho repeteixes.

El text es va utilitzar com a base, és a dir, l’animació que es faria posteriorment acompanyaria aquest text, amb l’objectiu de transmetre de manera més clara el seu missatge.

Per a tenir clar que animar i com seria el fil narratiu que acompanyaria el text, es va desenvolupar el guió.

El guió és un text que es redacta amb l’objectiu de deixar clar tots els detalls i anotacions necessàries per a realitzar una producció.

Tot i que *Tot bé* és un curt bastant senzill pel que fa a disseny i diàleg, la redacció d’aquest va ser necessària igualment, ja que al ser una animació que acompanya el text, va ser molt útil a l’hora d’indicar quines escenes acompanyaven al text. En ell es van indicar principalment les accions que

Fig. 10. Fragment del guió de *Tot bé*.

passaven a les escenes, la veu en off i els efectes de so que acompanyarien al curtmetratge.

A més a més, a banda del guió, es va elaborar també la fitxa tècnica següent de preproducció que ha ajudat a especificar molt millor com és el curt, de què tracta i els seus aspectes més tècnics, com la duració o la tècnica utilitzada.

Títol de l'obra	<i>Tot bé</i>
Directora	Meritxell Gavaldà Solé
Any	2024
Duració	2 min 30 seg
Target⁴	Juvenil - Adult
Tècnica	Animació 2D
Gènere	Drama
Logline⁵	Una noia i tots els sentiments angoixants que amaga darrere del missatge de text "Tot bé"

Fig. 11. Fitxa tècnica de *Tot bé*.

5.2. DESENVOLUPAMENT VISUAL.

El desenvolupament visual és la part de la preproducció que va des de les primeres idees i esbossos, a la realització de l'animàtica.

En aquesta etapa de la producció és quan es treballa la idea des de zero, per aquest motiu, la preproducció i el seu desenvolupament visual solen estar compostats per la realització de diferents apartats.

Aquesta part del projecte, s'ha dividit en, concept art, guió tècnic i storyboard, i animàtica.

5.2.1. Concept art

El concept art o art conceptual, és la part on es realitzen totes les decisions, proves, estudis, esbossos i dissenys finals dels personatges, dels props i dels escenaris.

⁴ *Target*, terme en anglès que significa objectiu. S'utilitza per a fer referència al públic objectiu, és a dir, els espectadors o compradors a qui va dirigit el producte.

⁵ *Logline*, frase breu que resumeix el contingut narratiu d'una producció.

Al ser un curtmetratge, la duració d'aquest es bastant reduïda, així que, gràcies a l'elaboració de dos moodboard, un relacionat amb la temàtica i l'altre amb l'estètica del curt, es va decidir que l'estil visual del curt fos d'un aspecte bastant senzill per tal de no saturar les escenes de diferents elements que realment no eren tant importants a l'hora de transmetre el missatge.



Fig. 12. Moodboard de temàtica.



Fig. 13. Moodboard d'estètica.

Com s'ha esmentat abans, tota l'animació està basada en el text redactat. És un text escrit en 1a persona i en femení, ja que és un text propi, així que es va decidir que la protagonista del curt seria una noia jove.

L'ansietat, com s'ha dit anteriorment, és un sentiment molt personal i que cadascú viu de manera diferent tot i haver uns clars símptomes que solen estar en la majoria de casos presents. Per aquest motiu, tot i que el text ha estat redactat basat en la experiència pròpia d'haver patit episodis d'ansietat, la protagonista del curt s'ha volgut personalitzar el menys possible per tal que sigui una figura amb la qual els espectadors es puguin sentir representats o bé empatitzar-hi més fàcilment. Per tant, durant el curt no s'esmenta la identitat de la noia ni l'edat.



Fig. 14. Aproximacions de la protagonista.

El procés que es va seguir per arribar al disseny final va ser el mateix que el que es va aprendre a l'assignatura de Concept art al tercer any de la carrera.

Es va començar per la realització d'algunes aproximacions. En aquest cas es va optar per realitzar una espècie de pluja d'idees visual, provant diferents combinacions de formes, moviment de la línia i intentar veure amb els esbossos quin estil funcionava millor i també quin era el més funcional a l'hora de plantejar-nos animar el personatge.

Un cop es va tenir més clara la idea d'on es volia arribar amb el disseny, es va procedir a realitzar siluetes negres de diferents formes. Això va permetre veure quin era el millor disseny de cara a funcionalitat, proporcions i reconeixement del personatge, és a dir, que es pogués identificar bé simplement

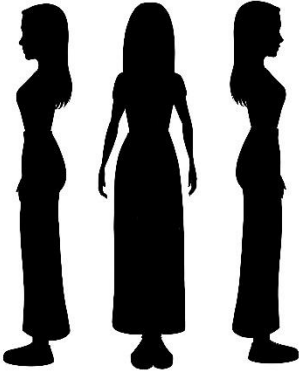


Fig. 15. Siluetes de la protagonista.

per la seva silueta i que no es veiés per exemple com una taca negra més confosa que no pots identificar.

Tot seguit, es va escollir la silueta final, i sobre aquesta es va començar a pensar en el disseny final.

Com s'ha dit anteriorment, la intenció ha estat fer a la protagonista el menys personalitzada possible, és a dir, un disseny que representés a una noia jove normal i corrent amb la qual sigui més senzill sentir-te identificat. Un disseny estàndard, sense massa detalls específics com per exemple, ulleres, tatuatges o una vestimenta més específica.

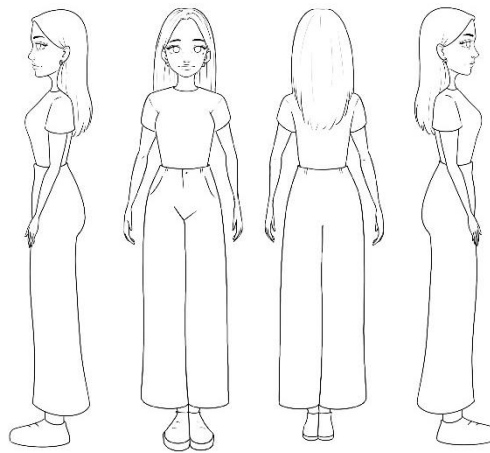


Fig. 16. Disseny final de la protagonista.

Un fet que ha ajudat també a mantenir aquesta senzillesa, ha estat la decisió de realitzar el curt en blanc i negre. Utilitzant només línia negra i alguns tocs de colors en alguns moments.

La línia negra en aquesta animació, a part de ser la que forma tots els dibuixos, juga un paper molt important a l'hora de representar l'ansietat. Ja que l'ansietat està representada com un gargot desordenat negre i gran. Aquest gargot representa l'angoixa que se sent i els pensaments negatius que se solen tenir durant un episodi d'ansietat.

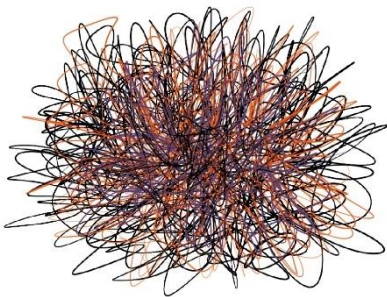


Fig. 17. Disseny final de l'ansietat.

L'ansietat està representada com quelcom animat, no està personalitzat, però en aquesta animació s'ha volgut representar com si fos alguna cosa que funciona i actua per si sola, simbolitzant el difícil que és intentar controlar l'ansietat en molts casos. Per tant es podria considerar que l'ansietat té un paper secundari en aquest curtmètratge, com si estiguéssim parlant d'un segon personatge.

Pel que fa a la resta de dissenys, com per exemple el fons, s'ha volgut seguir treballant en l'estètica senzilla, fent un fons blanc sense perspectiva d'espai i en alguns casos alguns detalls com el penya-segat per on la noia va caminant.

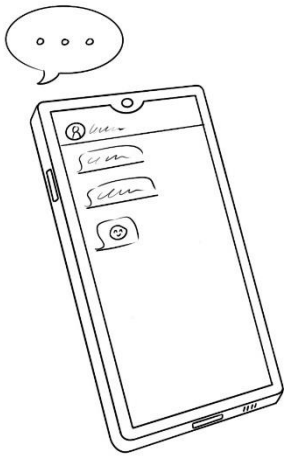


Fig. 18. Disseny final del mòbil.

Com a prop hi ha el mòbil de la protagonista. Aquest, igual que el disseny de la protagonista i l'ansietat, que es pot trobar als annexos, també ha passat pel procés d'elaboració d'esbossos fins arribar al disseny final.

Pel que fa al tema del color, com s'ha dit anteriorment s'ha pres inspiració de l'UPA. En aquest cas s'ha volgut atorgar un paper bastant important al curt. L'ús que s'ha fet d'aquest és senzill i en tocs molt concrets i escassos en cada pla. S'ha volgut utilitzar el color per emfatitzar l'important de cada escena, com per exemple el color fosc i taronja que se li ha donat a l'ansietat per incrementar la sensació que és quelcom pesat i no gaire agradable, o l'ús del blau en certs moments per a simbolitzar en algunes parts la calma i en altres la tristesa, com podria ser l'escena sota l'aigua o la llàgrima de la noia de l'escena final.

5.2.2. Guió tècnic i storyboard

El següent pas ha estat l'elaboració del guió tècnic i del storyboard. Es va començar pel guió tècnic, però es va acabar treballant a la vegada paral·lelament amb el storyboard.

El guió tècnic és un document que, com indica el seu nom, recull tota la informació tècnica sobre la producció, en aquest cas d'una animació. En ell s'han d'anotar detalladament de cada escena els tipus de plans, els moviments de càmera, els sons o textos quan sigui necessari. És a dir, és una llista on s'ha d'apuntar tot el que es tingui intenció de transmetre al departament de producció per a que puguin seguir les indicacions i treballar en la peça audiovisual.

Tot bé com s'ha dit abans és una animació bastant senzilla en quant a elements i disseny de personatges, no obstant això, per tal que l'animació no es quedés massa simple, es va considerar afegir una mica més de complexitat amb els moviments de càmera i plans i transicions. Això també afegiria moviment i permetria poder jugar amb els ritmes de l'animació de manera molt més fluida i natural. A més a més, en molts casos un moviment de càmera pot ajudar a transmetre molt millor el missatge del film o les emocions dels personatges.

N.º Escena	N.º Pla	Tipus pla	Descripció escena	Angle càmera	Sons	Moviment càmera
3	1	PM	L'ansietat puja per la gola de la noia	Angle Recte	Batec cor	Zoom out
3	1	PM	La noia intenta controlar la respiració	Angle Recte	Batec cor i respiració	Gir lateral
3	1	PM	La noia s'inclina endarrere cosa	Angle Recte	Batec cor	-
4	1	PS	La noia cau fins que impacta amb l'aigua	Angle Recte	So d'aigua	Traveling vertical
4	1	PM	La noia està sota l'aigua	Angle Recte	So de sota l'aigua	Traveling vertical
4	2	PP-PM	La noia sota l'aigua tranquil·la	Angle Zenital	So de sota l'aigua	Zoom in
4	2	PPP	La noia obre els ulls de cop, torna a estar preocupada	Angle Zenital	So de sota l'aigua	Zoom in
4	2	PD	Es veuen els ulls de la noia	Angle Zenital	So de sota l'aigua	Zoom in
5	1	PS	La noia enrossada plorant	Angle Recte	-	Zoom out
5	1	PS	La noia és atacada per uns pensaments afilats	Angle Recte	-	Zoom out
5	1	PS	Els pensaments afilats creuen fins a cobrir-la i explotar	Angle Recte	-	-
5	1-2	PM	Es dicipa l'explosió i surt la noia amb les mans al cap, cridant.	Angle Recte	-	-
5	2	PA	La noia està molt estressada.	Angle Recte	-	-
5	3	PS	La noia es diluc caure sobre els seus genolls.	Angle Recte	-	-
6	1	PD	Es veu el mòbil borbolla el missatge que havia escrit	Angle Picat	-	-
6	2	PM	A la noia li cau una llàgrima	Angle Recte	-	-
6	3	PD	La noia escriu un missatge "pen to be"	Angle Picat	Soroll teclat	-
6	3	PD	Es queden només els missatges a la pantalla	Angle Picat	-	-

Fig. 19. Fragment del guió tècnic de Tot bé.

En aquest cas els moviments de càmera s'han utilitzat sobretot per emfatitzar els sentiments d'angoixa de la protagonista, i s'han realitzat bastant canvis de ritme per tal de representar molt millor aquests canvis d'emocions entre la calma i l'atabalament que causa l'ansietat.

Per altra banda, el storyboard és una seqüència d'il·lustracions que es fan amb l'objectiu de tenir una guia visual del film que es vol produir. És una successió de dibuixos o esbossos, ja que no és necessari que siguin molt

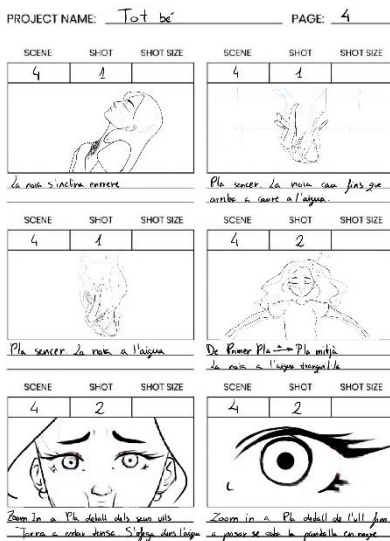


Fig. 20. Fragment del storyboard de *Tot bé*.

detallats, en format vinyeta que van mostrant com es veuria cada escena de la peça audiovisual.

La realització del storyboard és un pas molt important, ja que gràcies a ell es posa una imatge a les idees i anotacions que s'havien plantejat al guió tècnic.

Com s'ha dit anteriorment, el storyboard s'ha treballat gairebé a la vegada que el guió tècnic, ja que així es podia comprovar si els canvis de plans, degut a les transicions que es volien fer, quedaven bé i no desentonaven entre ells.

5.2.3. Animàtica

L'animàtica és el darrer pas del procés de preproducció, ja que es podria considerar que és com un esbós de l'animació final. Aquesta està formada a partir de les il·lustracions del storyboard i les indicacions del guió tècnic.

És una animació molt més senzilla que una final, on hi ha molts menys fotogrames per segons i en molts casos pràcticament no hi ha animació, ja que són imatges que directament passen l'una a l'altre sense fotogrames entremitjos.

L'important de l'animàtica és deixar de manera més clara els aspectes visuals i tècnics que s'han establert en els passos previs a aquest últim. Ja que l'animàtica és el pas final que ajuda a veure si tot funciona bé tant visualment com tècnicament.

En aquest cas tot i que es van utilitzar les il·lustracions realitzades pel storyboard també es va incorporar una mica d'animació, per a poder tenir una millor aproximació de l'animació final. Aquest procés es va realitzar amb l'aplicació de Procreate, una aplicació per a dibuixar que té una opció per animar. Aquesta aplicació no és principalment per a animació, però per a fer animacions curtes o gifs és bastant intuïtiva i senzilla d'utilitzar. L'animàtica es va anar animant per escenes, i després es van ajuntar els vídeos amb l'aplicació de Davinci Resolve.

Un cop ajuntades totes les escenes es van afegir els sons especificats al guió, com per exemple el batec de cor i la respiració, i finalment es van afegir els subtítols de la veu en off, ja que en aquest cas encara no es disposava de veu.

L'animàtica final és pot veure a l'enllaç següent:

https://drive.google.com/drive/folders/1SbckgKVaDhCPW1s_VXMORoq1mGM-GYwO?usp=sharing

6. TOT BÉ, DESENVOLUPAMENT PRODUCCIÓ

Un cop acabat l'apartat de la preproducció, comença el procés de producció. La preproducció ha de quedar totalment clara abans de començar amb el següent pas, ja que si s'arrosseguen incògnites o dubtes sobre algun aspecte de la preproducció, es podria perjudicar posteriorment a l'equip de producció i endarrerir tota la seva feina.

La producció d'una peça audiovisual per tant, és el moment en el qual, com el seu nom indica, es comença a produir el film, és a dir, el que seria el rodatge a plató amb el repartiment d'actors, l'equip de direcció, il·luminació, etc.

En el cas d'una animació 2D però, és una mica diferent, ja que no es compta amb persones reals que actuen, sinó que s'ha de donar vida a dibuixos fotograma per fotograma.

La producció d'una animació passa per diferents fases, el layout, l'animació i la postproducció.

Igual que en l'apartat de preproducció, tot el material realitzat durant la producció de l'animació, es podrà trobar a l'apartat d'annexos en el mateix ordre que s'exposaran a continuació.

6.1. LAYOUT

El layout és un pas crucial a l'hora de començar amb la producció d'una animació. L'etapa del layout, és el moment en que es concreten decisions visuals bastant importants.

A diferència de l'animàtica que era una animació bastant senzilla i majoritàriament composta per il·lustracions més esbossades, el layout s'aproxima molt més a l'estil de dibuix final.

Els artistes de layout en aquest apartat, basant-se en l'animàtica, el guió i el storyboard, han de decidir definitivament la posició de tots els elements i els aspectes tècnics de cada escena. S'estableixen les posicions de les càmeres, els fons, la perspectiva i la posició dels elements en escena. És important remarcar però, que aquí la feina d'animar com a tal encara no comença, no obstant això, d'aquest pas en poden sortir els fotogrames clau. Aquets es podria dir que són considerats els fotogrames més importants, els que normalment són el fotograma més important de l'acció animada i que seran els que posteriorment

aniran acompanyats de fotogrames entremetjats que aniran ajuntant-los l'un a l'altre per a obtenir el moviment de l'acció següent.

Per a aquest projecte s'han realitzat diversos layouts per a cada escena del curtmetratge, per tal de tenir mínim un fotograma clau per escena, ja que serviran de gran ajuda a l'hora de realitzar l'animació.

Per a realitzar els layouts de *Tot bé*, s'ha utilitzat el programa esmentat anteriorment Procreate i Toon Boom, un programa d'animació 2d que es va aprendre a utilitzar aquest darrer curs a l'assignatura de Producció d'animació 2.

Els fotogrames amb la línia definitiva i les posicions de la protagonista o la representació de l'ansietat es van realitzar a Toon Boom, mentre que les indicacions de les transicions o els moviments de càmera es van fer a Procreate sobre els fotogrames claus prèviament dibuixats.

El layout es pot veure en la següent carpeta drive en aquest enllaç:

https://drive.google.com/drive/folders/1_lhvMz18cMlu8YtrCiS4KaJyucVsd_2O?usp=sharing

6.2. ANIMACIÓ

Un cop es tenen tots els layouts clars i s'han obtingut els fotogrames claus, ja es pot iniciar el següent apartat, l'animació.

L'animació és el pas més conegut d'entre tots els passos que formen part d'una producció d'una animació. A vegades no s'és conscient de tot el treball que hi ha previ aquest pas i se sol pensar que crear una animació és tan fàcil com posar-se a animar directament. Però com s'ha pogut veure fins ara, cada pas és important i si s'hagués prescindit d'algun d'ells arribar al moment d'animar hagués sigut molt més complicat.

L'animació doncs, és el procés en el qual mitjançant una seqüència d'imatges seguides es crea un efecte visual que simula moviment. Hi ha molts tipus d'animació, com 2D, 3D, stop motion, etc, i cadascun d'ells té la seva manera de funcionar. És a dir, el concepte d'animació és el mateix per a tots, perquè l'objectiu és crear el moviment de quelcom que per si sol no es possible que el creï, però, la tècnica entre les diferents modalitats d'animació no és la mateixa, per tant, son processos totalment diferents.

En aquest cas *Tot bé* és una animació 2D en digital. Segueix la mateixa dinàmica que l'animació 2D, és a dir animar dibuixant fotograma a fotograma,

però, al ser digital, gràcies als programes d'animació actuals, l'animació digital permet treballar de manera més àgil en alguns aspectes, ja que per exemple hi ha opcions per a duplicar fotogrames, moure de posició objectes simplement seleccionant-los, etc. i tot això en conjunt permet animar de manera molt més ràpida.

Per a l'animació d'aquest projecte, s'ha continuat utilitzant el mateix programa esmentat anteriorment a l'apartat de layout, el Toon Boom. Aquest programa és bastant conegut actualment dins de la indústria de l'animació, ja que és un programa molt complert i complex al principi, però es torna bastant intuïtiu a mesura que es va utilitzant.

Toon Boom té un sistema bastant similar a l'animació tradicional, ja que es treballa per capes i es té l'opció d'ajudar-se modificant les opacitats de cada capa o bé utilitzant el paper ceba, una opció que permet veure els fotogrames anteriors al que s'està treballant o també els posteriors, si per exemple s'està treballant en fotogrames entremetjats.

L'animació *Tot bé* es va començar a treballar per escenes, ja que els arxius no resultaven ser tan pesats i d'aquesta manera era molt més senzill de processar per l'ordinador. A més a més, posteriorment a postproducció es podrien ajuntar tots els vídeos amb un programa d'edició i crear l'animació final.

Al treballar per escenes, haver fet els fotogrames claus prèviament va resultar ser de gran ajuda i guia a l'hora de planificar els fotogrames de tota l'animació.

En aquest cas és una animació a dosos de 24 fotogrames per segon (fps). Una animació a dosos significa que tots els fotogrames tenen la duració de dos, és a dir, 12 dibuixos que en total equivalen a 24 fotogrames per segon. Aquesta tècnica s'utilitza amb l'objectiu que l'animació sigui el més neta possible i que la línia no aparenti tant la sensació de vibració. Precisament, es va decidir animar a dosos perquè a l'animació la línia està molt present i que aquesta vibrés tant no funcionava massa bé amb l'estil que s'ha escollit per a l'animació.

Al ser una animació amb poc elements en escena, l'animació d'aquests ha estat bastant senzilla. El més difícil i on més atenció s'hi ha hagut de posar ha estat les expressions de la protagonista i la seva manera d'expressar-se, ja que és un curt on s'experimenten molts canvis d'emocions.

No obstant això, un dels majors reptes ha estat animar els girs de càmera i les transicions, ja que per aconseguir-ho, es van haver de tenir molt en compte el ritme de l'animació i treballar a la vegada amb el moviment de l'escena i les càmeres. Aquests aspectes es van dur a terme en molts casos, animant primer els fotogrames amb dibuixos més esbossats per tal de poder veure molt més

ràpid si és moviment del que s'estava animant funcionava i si no era el cas, poder modificar-ho molt més fàcilment.

Un cop l'escena estava clara, es passava tot pel procés de *clean up*, que és passar a net els fotogrames. Netejar totes les línies que sobraven per tal que la línia estigués ben polida.

Un cop acabades i revisades les escenes animades, es van exportar totes per tal d'iniciar el darrer pas, la postproducció.

6.3. POSTPRODUCCIÓ

La postproducció és l'últim pas que forma part de tot aquest llarg procés de producció. Aquest pas és dels més importants perquè en aquest departament és on es crea tot el muntatge d'edició que al final, és el que dona el sentit final al curt.

Per a la postproducció de "Tot bé", s'han hagut de treballar diferents aspectes, el muntatge de les escenes i els crèdits i el so que acompanyaria al curtmétratge.

6.3.1. MUNTATGE I EDICIÓ

Primer de tot es va escollir el programa amb el qual es realitzaria el muntatge. En aquest cas va ser Davinci Resolve, un programa d'edició gratuït, (la versió bàsica) que actualment ja està sent utilitzat en grans produccions per la qualitat d'efectes i edició que es poden aconseguir amb aquest.

És un programa bastant intuïtiu visualment, ja que no és tant tècnic com alguns altres com Adobe After Effects o Adobe Premiere. I pel que ve a ser la postproducció d'un curtmétratge animat, si no es requereix la utilització d'efectes visuals molt avançats, Davinci Resolve, és un programa que pot servir a la perfecció.

El muntatge de les escenes ha estat el primer pas, ja que són la base del curtmétratge. Aquestes es van ajuntar de manera que quedava tota l'animació completa seguida, i si en alguns casos va ser necessària ajustar una mica algun temps, allargant alguna pausa o acurtant alguna acció per tal de aconseguir un ritme més dinàmic i adient.

El següent pas, un cop quadrades entre elles totes les escenes animades, va ser la realització dels crèdits finals. Aquests també es van generar amb Davinci Resolve, i es va escollir una tipografia senzilla i clara per tal que es puguin llegir correctament. Aquests són de duració bastant reduïda degut a que ha estat un projecte individual, excepte per la col·laboració de la veu en off.

6.3.2. SO

El següent pas ha estat treballar amb el so. Aquest apartat es podria dividir en la veu en off i els sons de l'escena, que en una producció professional seria conegut com a *Foley*.

La veu en off és una veu que se sent durant una peça audiovisual, però no apareix en pantalla qui està narrant o parlant. Mentre que el *Foley*, faria referència als sons que els artistes de *Foley* creen per a una producció, que serien els sons que apareixen en escena, com podrien ser, passes, el soroll de la roba dels personatges, d'algú fent certes accions, etc.

En aquest cas, els sons de *Foley* no es van realitzar de manera pròpia, sinó que es van utilitzar sons extrets d'internet sense copyright, una de les pàgines webs utilitzades va ser Pixaby. Per aquest projecte es van necessitar sons com el batec d'un cor tant tranquil com accelerat, passos, respiracions fortes, etc.

Mentre que la veu en off, al haver-se escrit un text propi, sí que es va haver de gravar. Per aquest motiu, per a la veu es va comptar amb l'ajuda i la participació de la Montserrat Solé Sans (la meva mare). Durant uns anys va ser membre d'una companyia amateur de teatre amb la qual van fer diverses obres, per tant comptava amb una mica d'experiència actuant i va poder seguir totes les indicacions a la perfecció. A més a més, al mostrar-li el projecte, des d'un inici s'hi va sentir identificada i ha mostrat molt de suport i ajuda al llarg d'aquest.

El procés de gravació es va realitzar amb la gravadora normal d'un mòbil, però aquest comptava amb la qualitat suficient per a obtenir un bon resultat. Un cop realitzada la gravació de la veu en off de la Montse llegint el text redactat, es va haver de quadrar amb les escenes animades, per tal de que anessin coordinades.

L'àudio del curtmetratge és català/valencià, ja que és l'idioma que s'ha escollit per a realitzar aquest projecte. No obstant això, si és necessari en un futur per algun festival d'animació o algun concurs utilitzar un altre idioma, es podrien generar subtítols que acompanyessin a l'àudio en l'idioma que fos necessari.

Com a resultat final, s'ha obtingut una animació de 2 minuts i 30 segons i que es pot veure en el següent enllaç al drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-TDp3SzdH5j7fzqslUumvfM0Isjc0cfo?usp=sharing>

7. CONCLUSIONS

Aquest treball tenia com a objectius generals la realització d'un curt animat en 2D i donar visibilitat a l'ansietat i com aquesta pot afectar a les persones.

Al llarg del treball s'ha pogut observar que aquests dos objectius s'han dut a terme a través del compliment d'alguns dels objectius específics, especialment els que estaven relacionats amb la producció del curtmetratge *Tot bé*, ja que alguns d'ells estaven directament relacionats amb el fet de realitzar una producció.

La producció de *Tot bé* ha estat possible gràcies a seguir els passos que formen part de la preproducció i la producció d'una animació 2D. Començant des de la recerca que s'ha dut a terme sobre l'ansietat fins a l'animació del curt, passant per les diferents etapes del desenvolupament creatiu, com la narrativa el concept art i l'animàtica entre altres.

Per tant, amb aquest treball s'han pogut aplicar els coneixements d'animació adquirits durant la carrera i millorar amb els programes d'animació, tal com s'havia plantejat a l'inici de la memòria.

Pel que fa a la dificultat del projecte, tot i que experimentar el que era realitzar una producció sencera de manera individual era un dels objectius específics, haver realitzat aquest curtmetratge ha estat un repte, ja que en la indústria de l'animació, degut a la quantitat de feina i rols diferents que hi ha darrera d'una producció, se sol treballar sempre en equip. No obstant això, ha estat un procés que s'ha gaudit molt i que ha servit per a voler seguir aprenent i treballant en el sector de l'animació.

Pel que fa al tema de l'ansietat, voler donar-li més visibilitat i crear una peça audiovisual amb la qual la gent s'hi pogués sentir identificada, es podria dir que ha estat una experiència bastant enriquidora, no només pel que s'ha après durant el projecte, sinó per què també ha estat molt interessant tot el treball psicològic personal que hi ha hagut darrera, ja que l'ansietat ha sigut una emoció que ha estat bastant present durant el darrer any.

El fet d'haver aconseguit realitzar aquest treball i tenir com a objectiu conscienciar sobre l'ansietat i la importància de no amagar-la, al final no només a servit per a conscienciar als espectadors, sinó també com a reflexió pròpia que ha servit de molta ajuda a l'hora d'enfrontar-se a l'ansietat.

Per concloure, l'experiència d'haver-se enfrontat a realitzar aquest projecte individualment, personalment ha estat molt satisfactori, ja que com a resultat final s'ha aconseguit realitzar un curtmetratge d'animació 2D que s'espera

poder presentar en algun festival o concurs d'animació en un futur, o bé que obri les portes a poder participar en altre projectes d'animació per tal de poder encarar el camí professional cap a la indústria de l'animació.

8. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

(2016, juliol 13). ¿Qué es exactamente la preproducción de animación? Barreira A+D. <https://barreira.edu.es/exactamente-la-preproduccion-animacion/>

Forcadell, E. Fullana, M.A. Lázaro, L. Lera, S. (2019, gener 29). Trastorns d'ansietat. Hospital clínic de Barcelona

<https://www.clinicbarcelona.org/ca/asistencia/malalties/trastorns-dansietat>

The Studio Ghibli Collection. <https://ghiblicollection.com/pages/about-us>

Olivera, G. (2022, març 26). Billie Eilish y la importancia de la salud mental en el mundo de la música. Periodismo ULL <http://periodismo.ull.es>, <https://periodismo.ull.es/billie-eilish-y-la-importancia-de-la-salud-mental-en-el-mundo-de-la-musica/>

Lorenzo, E. (2020) Anthropocinema: United productions of america. Animation gossip 16. AnthroCinema. <https://anthropocinema.blogspot.com/2020/04/united-productions-of-america-animation.html>

Miranda C, M., Miranda C, E., & Molina D, M. (2013). Edvard Munch: Enfermedad y genialidad en el gran artista noruego. Revista médica de Chile, <https://doi.org/10.4067/S0034-98872013000600012>

Rodríguez-Borlado, F. (2024, maig 8). Luis Gutiérrez Rojas: "El humor es una herramienta insuperable para la salud mental". Aceprensa. <https://www.aceprensa.com/ciencia/psicologia/luis-gutierrez-rojas-el-humor-es-una-herramienta-insuperable-para-la-salud-mental/>

Tones, J. (2016, gener 20). Las claves estéticas y temáticas de Studio Ghibli, el mito de la animación japonesa. Xataka. <https://www.xataka.com/magnet/las-claves-esteticas-y-tematicas-de-studio-ghibli-el-mito-de-la-animacion-japonesa>

(2023, desembre 27) Trastornos de ansiedad. Organización Mundial de la Salud (OMS) <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders>

United productions of america and cartoon modernisme. Indiana University Bloomington

<https://collections.libraries.indiana.edu/IULMIA/exhibits/show/nick-and-stephen-bosustow-film/united-productions-of-america->

Velasco, L. (2021, gener 5). El proceso de la Producción de Animación Según África Mesanza. Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales. <https://www.notodoanimacion.es/el-proceso-de-la-produccion/>

Torres, A. (2020 juliol 16) Animación 2D: Todo lo que debes de saber sobre esta técnica tradicional. ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional>

Sánchez, M (2020-2021). Producción de un cortometraje de animación 2D. Facultad de bellas artes de Sant Carles. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/170444/Sanchez%20%20Produccion%20de%20un%20cortometraje%20de%20animacion%202D.pdf;jsessionid=A90DDE476720AA3F1F16CF9A1D9F7E2D?sequence=1>

9. ÍNDEX DE FIGURES

Fig. 1. *El crit* (1893) Edvard Munch.

Fig. 2. Personatge Mosquit de l'ansietat, *Big mouth* (2017, dir. Nick Kroll, Andrew goldberg, Mark Levin, Jennifer Flackett.)

Fig. 3. Personatge Ansietat, *Inside out 2* (2024, dir. Kelsey Mann)

Fig. 4. Fotograma , *Perfect blue* (1997, dir. Satoshi Kon)

Fig. 5. Fotograma , *Perfect blue* (1997, dir. Satoshi Kon)

Fig. 6. Fotograma , *Gerald Mc boing boing* (1951, dir. John Hubley i Robert Cannon)

Fig. 7. Fotograma , *Rooty Toot Toot* (1951, dir. John Hubley)

Fig. 8. Fotograma , *La princesa Momonoke* (1997, dir. Hayao Miyazaki)

Fig. 9. Fotograma , *Ponyo en el acantilado* (2008, dir. Hayao Miyazaki)

Fig. 10. Fragment del guió de *Tot bé*.

Fig. 11. Fitxa tècnica de *Tot bé*.

Fig. 12. Moodboard de temàtica.

Fig. 13. Moodboard d'estètica.

Fig. 14. Aproximacions de la protagonista.

Fig. 15. Siluetes de la protagonista.

Fig. 16. Disseny final de la protagonista.

Fig. 17. Disseny final de l'ansietat.

Fig. 18. Disseny final del mòbil.

Fig. 19. Fragment del guió tècnic de *Tot bé*.

Fig. 20. Fragment del soturyboard de *Tot bé*.

10. ANNEXOS

Annex 1. Vinculació projecte amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Dels 17 objectius i 169 fites en les quals es basa l'agenda 2030 de Desenvolupament Sostenible de les Nacions Unides, aquest projecte, *Tot bé: Preproducció i producció d'una animació 2D*, es pot relacionar amb l'ODS número 3. Salut i benestar.

Tot i ser un Treball de Fi de grau de la carrera de Belles Arts, per a l'animació es va decidir tractar un tema relacionat amb la Salut. Un dels objectius d'aquest treball és donar visibilitat a l'ansietat i conscienciar sobre com aquesta es tendeix a amagar.

Al treball es parla de l'ansietat com a emoció i de l'ansietat com a trastorn mental, aquest aspecte es pot relacionar directament amb l'ODS 3, concretament amb la fita 3.4 que vol promoure la salut mental i el benestar.

En aquest cas, per a la part pràctica del projecte s'ha realitzat una animació 2D sobre l'ansietat. Aquesta tracta sobre una noia que pateix ansietat però de cara a la resta intenta fer creure que tot està bé i que no té cap problema.

Durant el projecte s'ha dut a terme una recerca sobre l'ansietat i com aquesta i la salut mental en general encara estan molt lligades a tabús i a estigmes negatius que només fan que perjudicar la seva imatge.

Com s'ha dit anteriorment, aquest Treball de fi de Grau es pot relacionar amb l'ODS número 3 perquè també pretén promoure el benestar i la salut mental. Es vol donar visibilitat a aquesta per a que sempre pugui tenir el reconeixement i importància que es mereix, ja que al cap hi a la fi, la salut mental va lligada a la física i haurien de considerar-se igual d'importants.

Annex 2. Text *Tot bé*

Tot bé

Últimament em sento estranya.
Sento que a estones estic bé i tranquil·la,
Però d'altres em sento perduda,

Tensa.

Com estar en un abisme davant del no res.

Tot comença amb un petit pensament que va augmentant.

Intentes no sobre pensar les coses,
Però de sobte tot comença a pesar massa.

Sents que fins i tot el teu propi cos t'abandona.

Només et queda el batec del cor,

I un nus a la gola que fa que respirar deixi de ser automatitzat

I costi.

I t'has de centrar en cada respiració per no deixar de ser conscient sobre tu i la
teva presència,

Inspires

Expires

I ho repeteixes

Per calmar-te t'intentes deixar portar pel pensament que tot és mental,

Que tu tens el control

I durant uns segons sembla que aconsegueixes evadir-te de tot.

Sents un instant de pau,

Silenci.

Però llavors tornen,

La pressió,

L'agonia,

I el bombardeig de pensaments afilats que t'intenten perforar fins a fer-te
sentir la cosa més insignificant del planeta.

Estàs atrapada en un bucle constant que no té final.

Et quedes estancada
I et sents sola.

Necessites parar,
Però el mon no para,
no espera,
Segueix.

I et sents tant malament, que penses que explicar-li el que sents a algú seria
una molèstia per
a ells, així que et limites a dir la frase que darrera seu amaga tota aquesta
explosió d'emocions i

pensaments,

“tot bé”.

Annex 3. Guió *Tot bé*

TOT BÉ

INT. ESCENA 1

(Soroll de notificació)

Es veu un mòbil apagat sobre una taula.

S'encén el mòbil.

Apareix una noia d'esquenes que es gira i agafa el mòbil.

A la pantalla del mòbil hi apareixen uns missatges que li pregunten com està.

La noia somriu trista, i sospira.

(soroll de teclat de mòbil)

La noia li contesta per missatge:

- Bé!

- Tinc una mica d'ansietat.

Comença a escriure que últimament es sent estranya, però no ho envia.

Una veu en off comença a parlar a mesura que la noia escriu.

VEU EN OFF

- Últimament em sento estranya.

EXT. ESCENA 2

(Soroll de passes sobre gespa i vent)

Apareixen les cames d'una noia caminant per un penya-segat.

S'aturen quan arriben al final d'aquest.

VEU EN OFF

- Sento que a estones estic bé i tranquil·la, però d'altres em sento perduda.
- Tensa.
- Com estar en un abisme davant del no res.

Al voltant de la noia apareixen unes formes (representant pensaments/ansietat)

VEU EN OFF

- Tot comença amb un petit pensament que va augmentant.

EXT. ESCENA 3

Les formes van creixen fins que la noia s'hi troba sota aguantant tot el pes i l'acaben xafant.

VEU EN OFF

- Intentes no sobre pensar les coses, però de sobte tot comença a pesar massa.
- Sents que fins i tot el teu propi cos t'abandona.

Les formes passen a simular el batec del cor de la noia i van pujant fins a la seva cola. Ella s'agafa al coll com a acte reflex al no poder respirar.

(Soroll de batec de cor)

VU EN OFF

- Només et queda el batec del cor i un nus a la gola que fa que respirar deixi de ser automatitzat.
- I costi.

(soroll de respiració)

La noia respira lentament diverses vegades.

VEU EN OFF

- T'has de centrar en cada respiració per no deixar de ser conscient sobre tu i la teva presència.
- Inspires
- Expires
- I ho repeteixes.

EXT - DINS DE L'AIGUA. ESCENA 4

(SPLAH - soroll d'aigua i soroll ambient sota l'aigua)

La noia cau enrere i comença a caure fins que arriba a topar-se amb aigua, s'enfonsa i es veu com flota a l'aigua tranquil·la.

VEU EN OFF

- Per calmar-te t'intentes deixar portar pel pensament que tot és mental, que tu tens el control.
- i durant uns segons sembla que aconsegueixes evadir-te de tot.
- Sents un instant de pau.
- Silenci.

La noia es comença a ofegar i obre ells ulls apurada.

VEU EN OFF

- Però llavors tornen, la pressió, l'agonia, i el bombardeig de pensaments afilats que t'intenten perforar fins a fer-te sentir la cosa més insignificant del planeta.

EXT. ESCENA 5

La noia apareix asseguda, arronsada, sent rodejada per un munt de ratlles que l'acaben tapant. Es crea una explosió i apareix la noia atabalada cridant i acaba caient de genolls rendida plorant.

VEU EN OFF

- Estàs atrapada en un bucle constant que sembla que no té final.
- Et quedes estancada i et sents sola. Necessites parar.
- Però el mon no para, no espera, segueix.

INT. ESCENA 6

Es veu la pantalla del mòbil i com ha escrit en un missatge el que ha dit la veu en off.

VEU EN OFF

- I et sents sola i tant malament, que creus que explicar-li a algú el que sents seria una molèstia per ells. Així que et limites a dir la frase que darrera seu amaga tota aquesta explosió d'emocions i pensaments.

La noia borra el missatge que havia escrit i el canvia per un que diu:

- Però tot bé!

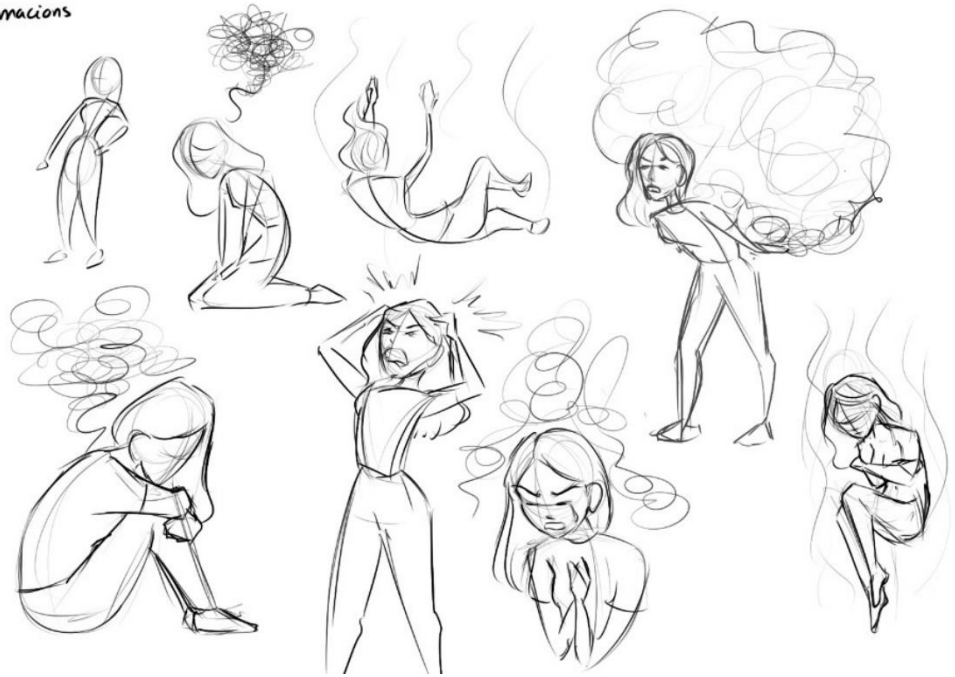
FI

Annex 4. Moodboards



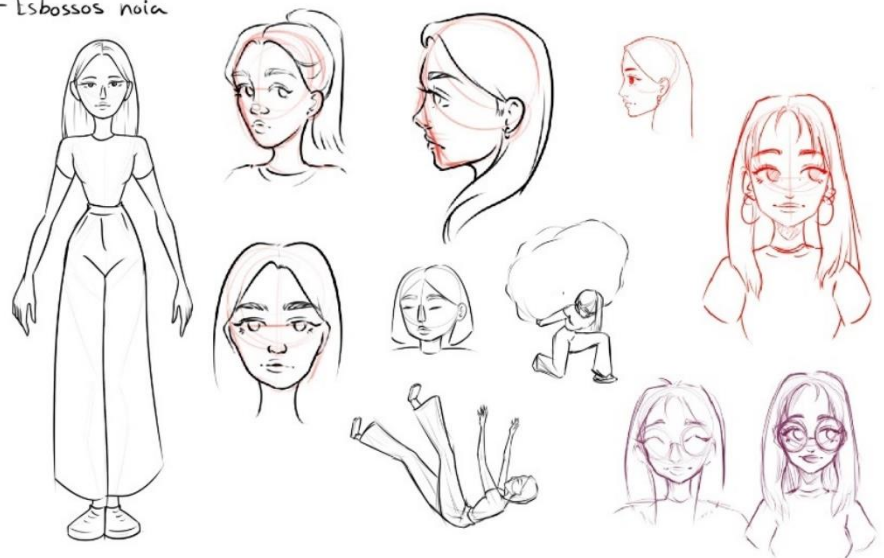
Annex 5. Aproximacions personatge

imaginacions

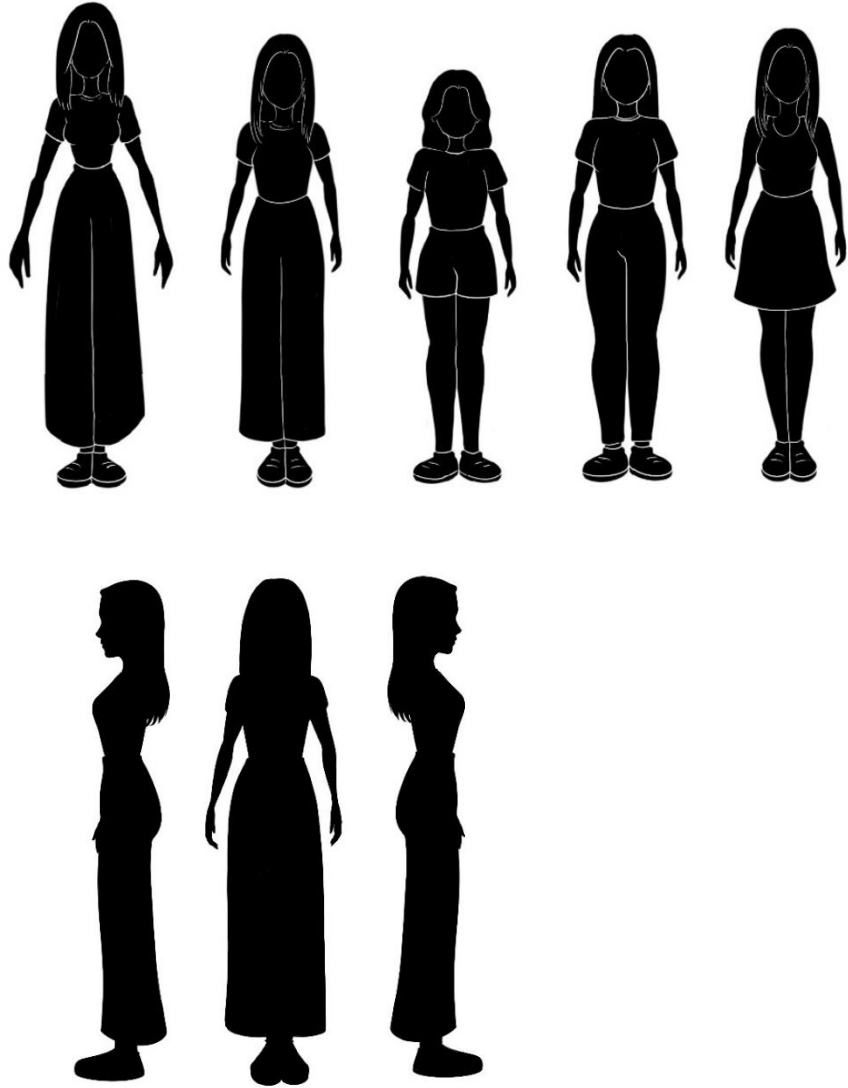


Annex 6. Esbossos personatge

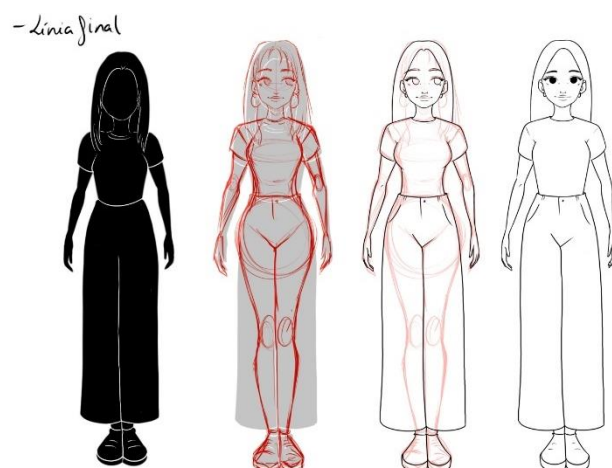
- Esbossos noia



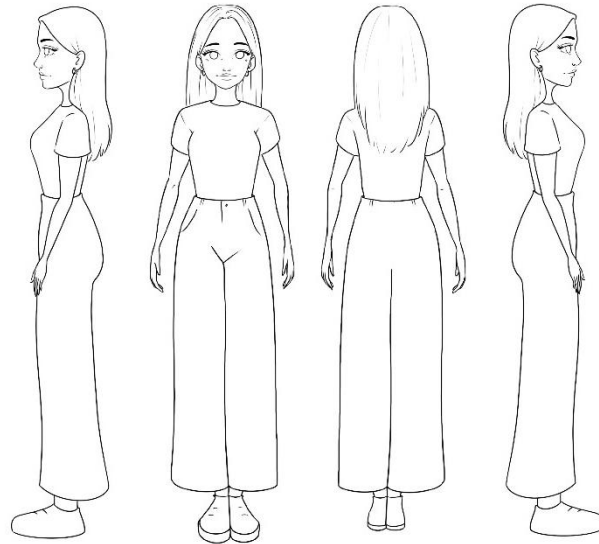
Annex 7. Siluetes personatge



Annex 8. Línia i disseny final personatge



- Línia final

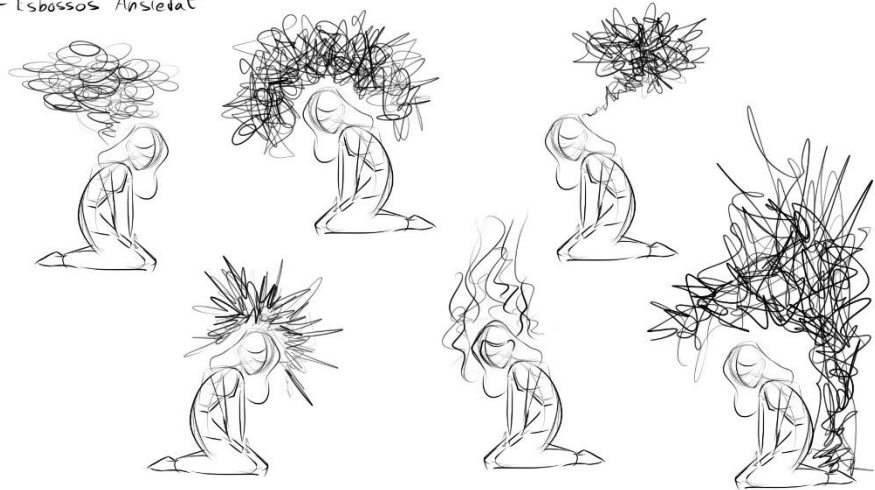


Annex 9. Carta d'expressions

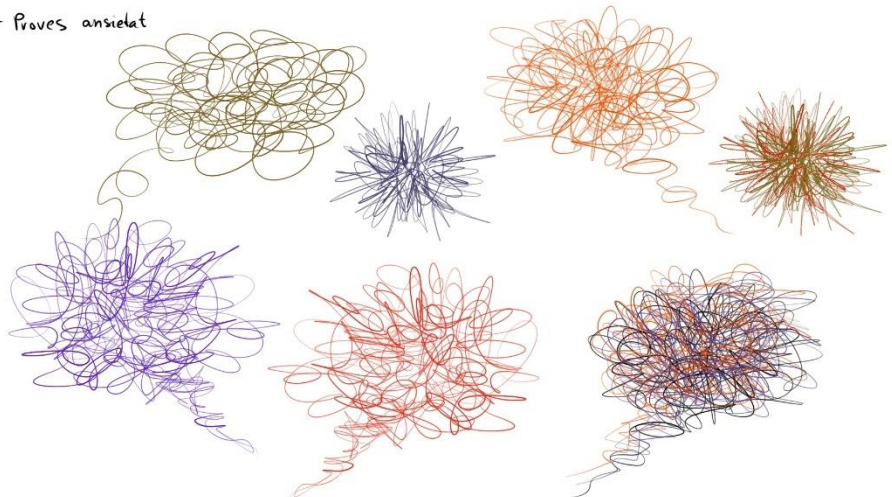


Annex 10. Esbossos de l'ansietat

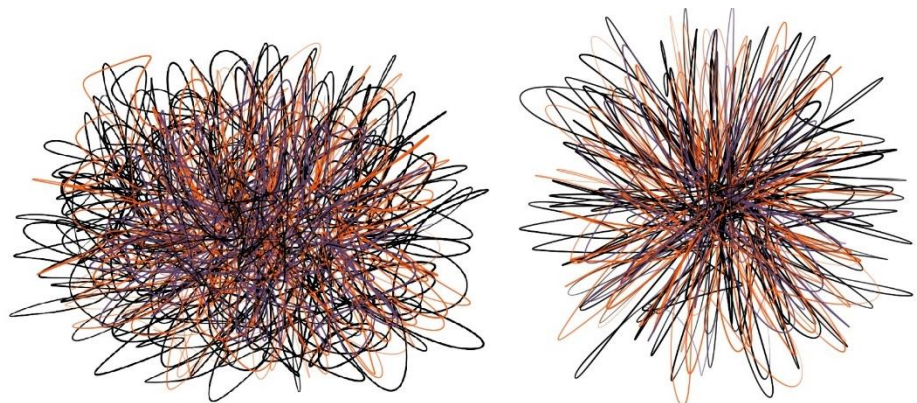
- Esbossos Ansietat



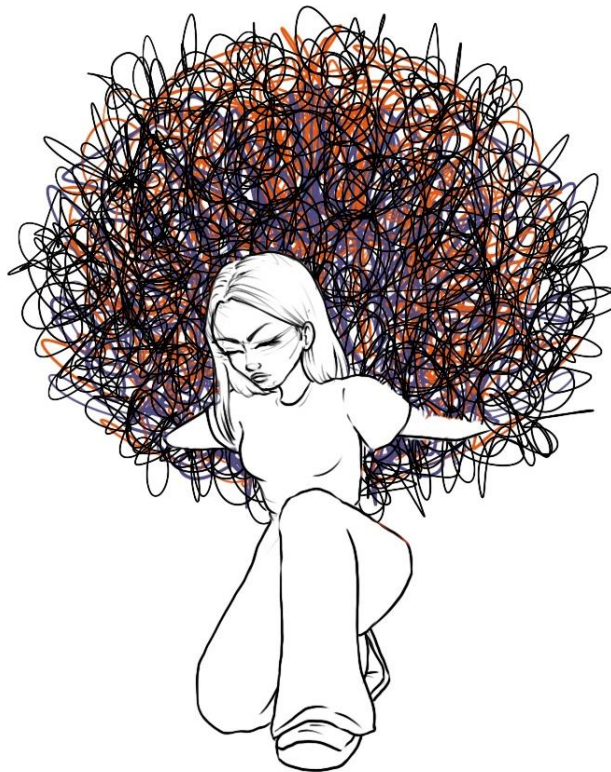
- Proves ansietat



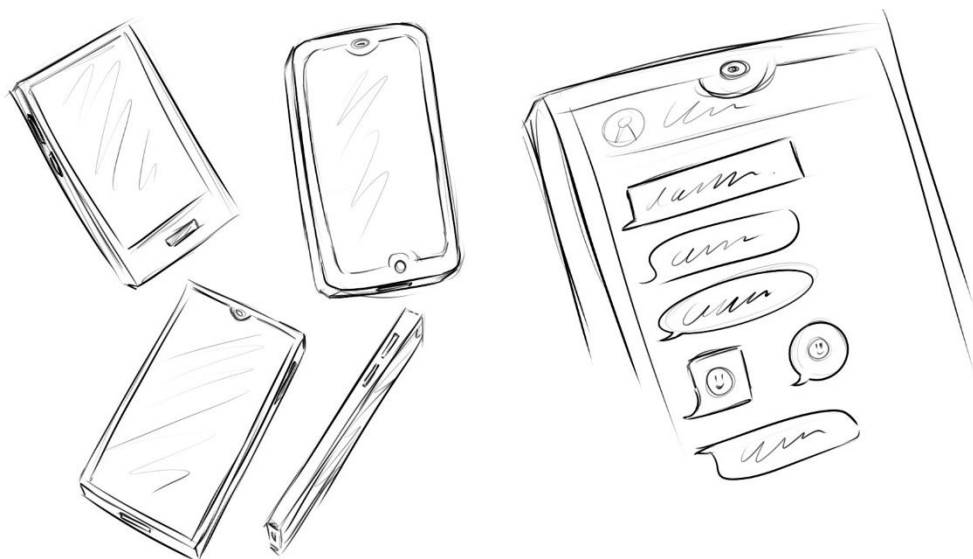
Annex 11. Disseny final ansietat



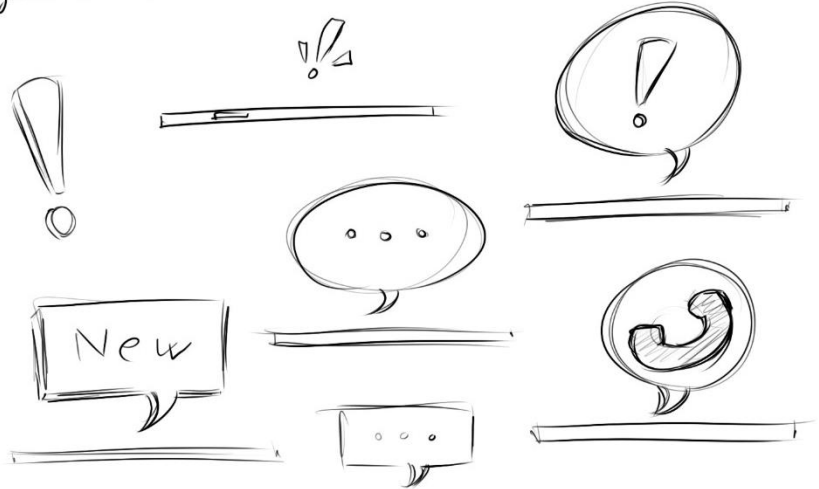
Annex 12. Disseny final conjunt



Annex 13. Esbossos mòbil

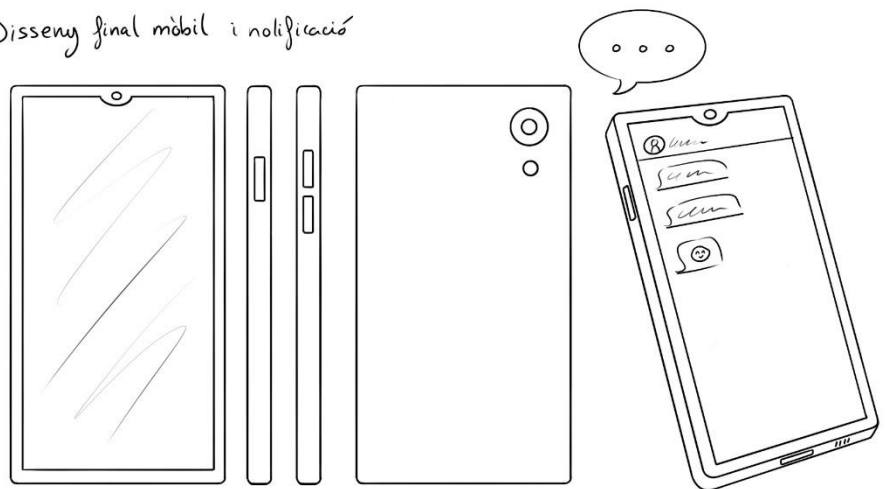


- Notificació mòbil.



Annex 14. Disseny final mòbil

- Disseny final mòbil i notificació



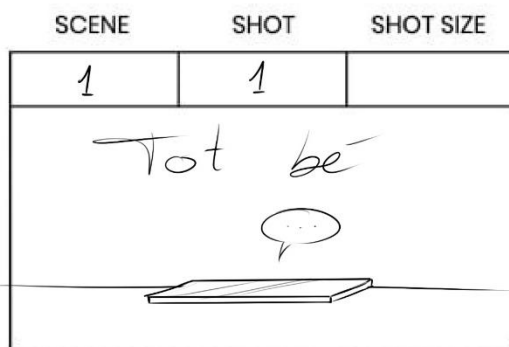
Annex 15. Guió tècnic

N.º Escena	N.º Pla	Tipus pla	Descripció escena	Angle càmera	Sons	Moviment càmera
1	1	P.D	Un mòbil damunt d'una taula li arriba una notificació	Angle Recte	So de notificació	-
1	2	P.P	Una noia d'esquenes es gira al sentir la notificació	Angle Recte	-	-
1	3	P.D	La noia agafa el mòbil	Angle Recte	-	-
1	4	P.P	La noia obre el mòbil.	Angle Recte	-	-
1	5	P.D	Es veu un missatge que li pregunta com està	Angle Picat	-	-
1	6	P.P	La noia somriu amb pena	Angle Recte	-	-
1	7	P.D	La noia comença a escriure com es sent.	Angle Picat	Soroll teclat mobil Veu en off	-
2	1	P.M	Apareixen les cames de la noia caminant	Angle Recte	Soroll passos	Traveling lateral
2	2	P.S	La noia està en un penyasegat parada	Angle Recte	Soroll vent	Traveling circular
2	2	P.P	Es veu la cara de la noia	Angle Recte	-	Traveling circular
2	2	P.P	Comença a apareixer "l'ansietat"	Angle Recte	-	-
2	2	P.P	L'ansietat va augmentant fins que ocupa tota la pantalla	Angle Recte	-	Zoom out
3	1	P.S	Apareix la noia amb tot el pes de l'ansietat a l'esquena	Angle Recte	-	Zoom out
3	1	P.S	L'ansietat augmenta	Angle Recte	-	-
3	1	P.D	La noia acaba xafada per l'ansietat	Angle Recte	-	Zoom out
3	1	P.D	L'ansietat passa a ser el batec del cor de la noia	Angle recte	Batec de cor	Zoom out

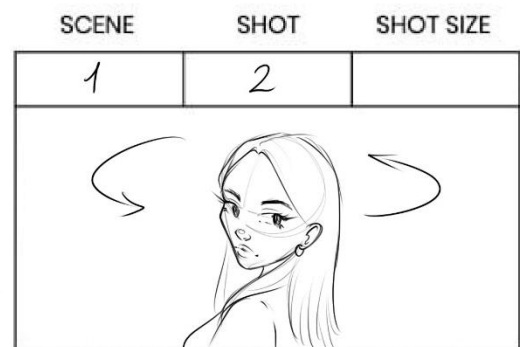
N.º Escena	N.º Pla	Tipus pla	Descripció escena	Angle càmera	Sons	Moviment càmera
3	1	P.M	L'ansietat puja per la gola de la noia	Angle Recte	Batec cor	Zoom out
3	1	P.M	La noia intenta controlar la respiració	Angle Recte	Batec cor i respiració	Gir lateral
3	1	P.M	La noia s'inclina endarrere i cau	Angle Recte	Batec cor	-
4	1	P.S	La noia cau fins que impacta amb l'aigua	Angle Recte	So d'aigua	Traveling vertical
4	1	P.M	La noia està sota l'aigua	Angle Recte	So de sota l'aigua	Traveling vertical
4	2	P.P – P.M	La noia sota l'aigua tranquil·la	Angle Zenital	So de sota l'aigua	Zoom in
4	2	P.P.P	La noia obra els ulls de cop, Torna a estar preocupada	Angle zenital	So de sota l'aigua	Zoom in
4	2	P.D	Es veuen els ulls de la noia	Angle zenital	So de sota l'aigua	Zoom in
5	1	P.S	La noia arronsada plorant	Angle Recte	-	Zoom out
5	1	P.S	La noia és atacada per uns pensaments afilats	Angle Recte	-	Zoom out
5	1	P.S	Els pensaments afilats creixen fins a cobrir-la i explotar	Angle Recte	-	-
5	1-2	P.M	Es dicipa l'explosió i surt la noia amb les mans al cap, cridant.	Angle Recte	-	-
5	2	P.A	La noia està molt estressada.	Angle Recte	-	-
5	3	P.S	La noia es deica caure sobre els seus genolls.	Angle Recte	-	-
6	1	P.D	Es veu el mòbil borra el missatge que havia escrit	Angle Picat	-	-
6	2	P.M	A la noia li cau una llàgrima	Angle Recte	-	-
6	3	P.D	La noia escriu un missatge "però tot bé"	Angle Picat	Soroll teclat	-
6	3	P.D	Es queden només els missatges a la pantalla	Angle Picat	-	-

Annex 16. Storyboard

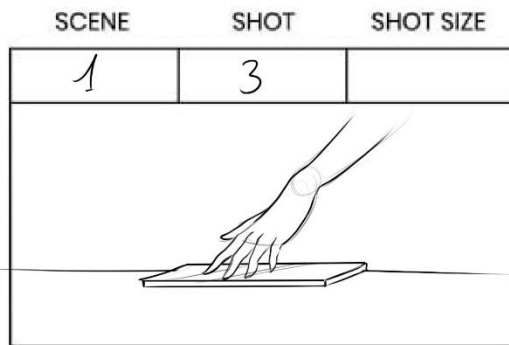
STORYBOARD

PROJECT NAME: Tot Bé PAGE: 1

Mòbil damunt d'una taula
Li arriba un missatge



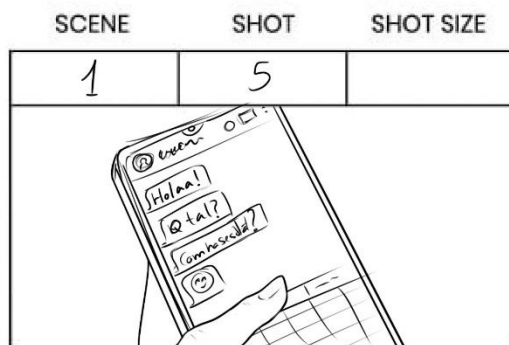
Una noia d'egüenes es gira al sentir
la notificació



Agefa el mòbil



Obre el mòbil. S'il·lumina la cara i
es posa sèria

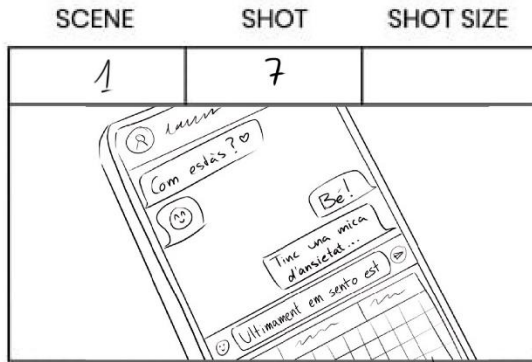


Veu un missatge que pregunta com està

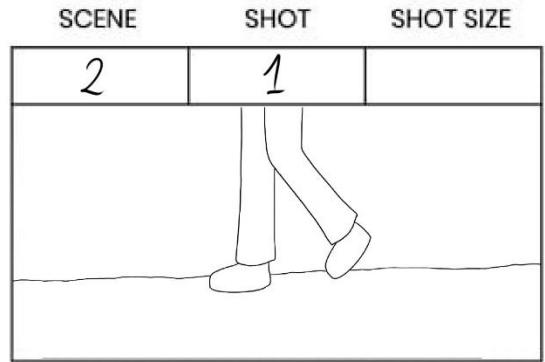


Somriu amb pena?

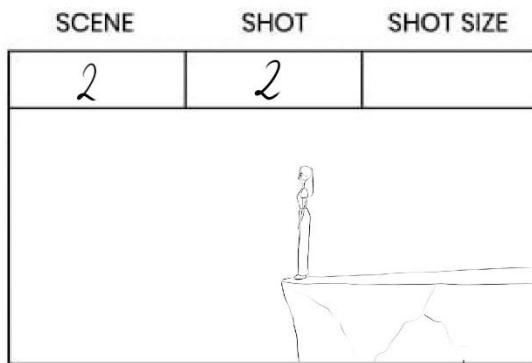
PROJECT NAME: Tot bé PAGE: 2



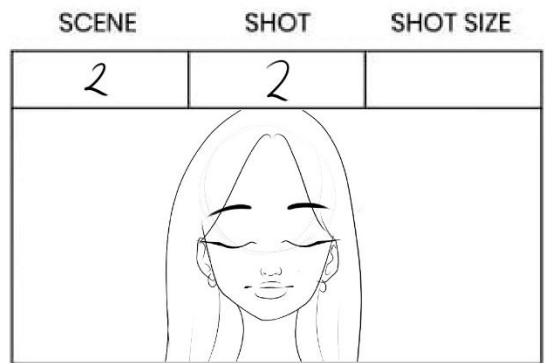
Comença a escriure com es sent | P. Detall
Una veu en off continua explicant com es sent



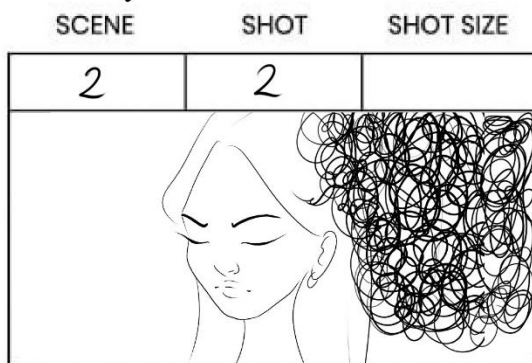
Caminat lateral



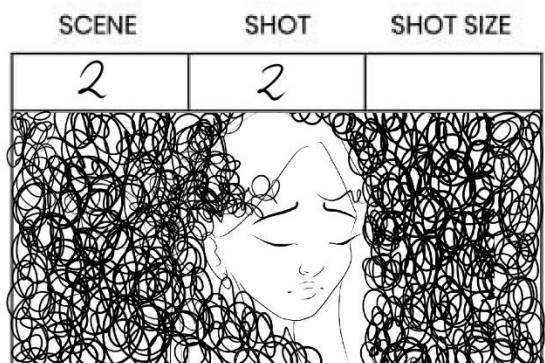
La noia està en un penyasegat | P. Sencer
Traveling circular fins a enfocar la cara de la noia



↑ Primer pla

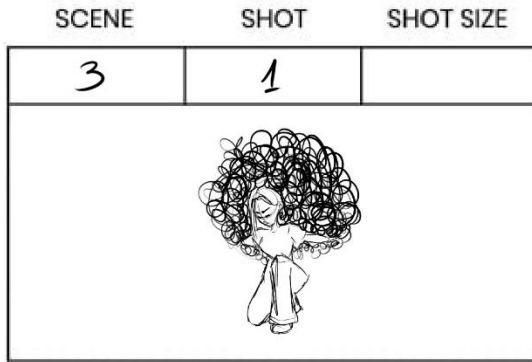


Comença a aparèixer "l'ansietat"

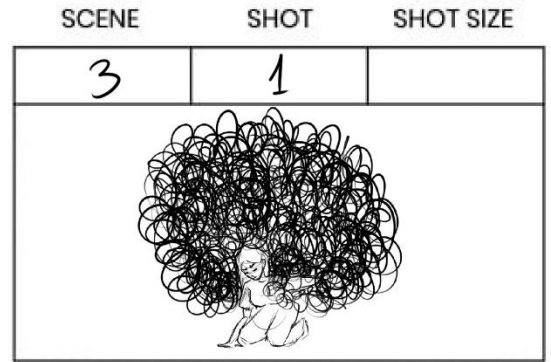


Augmenta | Primer pla

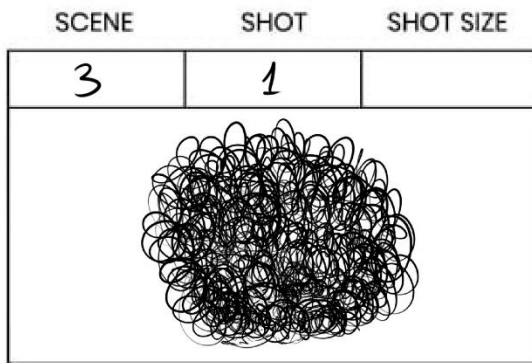
PROJECT NAME: Tot bé PAGE: 3



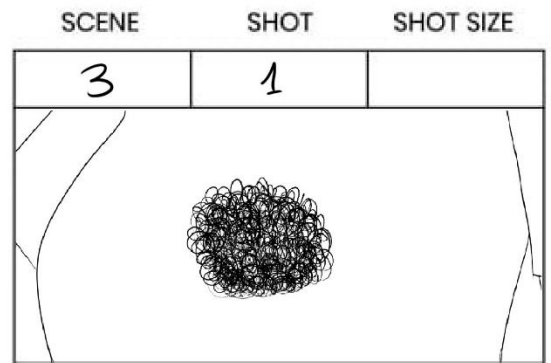
Zoom out del pla anterior P. Sencer
La noia aguantant tot el pes



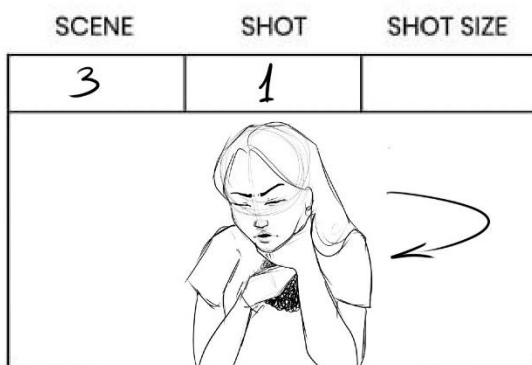
P. Sencer L'ansietat augmenta



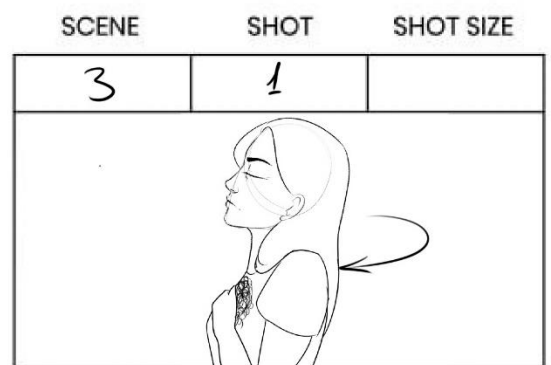
P. Sencer La noia acaba xafada per l'ansietat



Zoom out. L'ansietat passa a ser el batec del cor de la noia. P. Detall

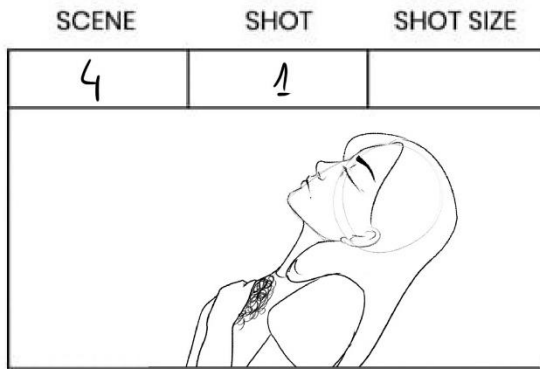


L'ansietat puja per la gola. No deix respirar.
P. Mitjà → Zoom out

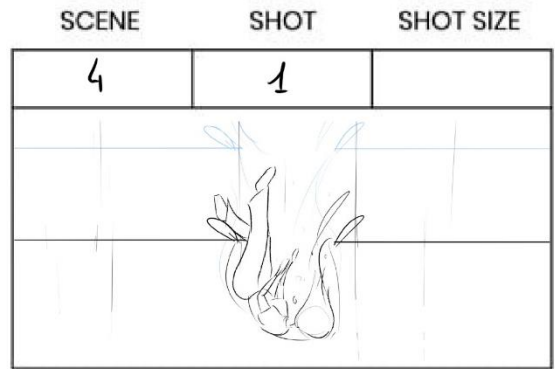


Gir de càmera. La noia intenta controlar la respiració

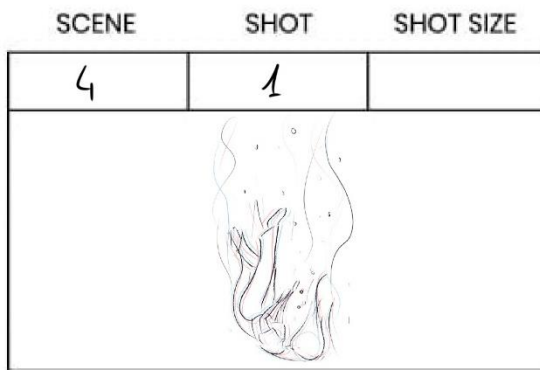
PROJECT NAME: Tot bé PAGE: 4



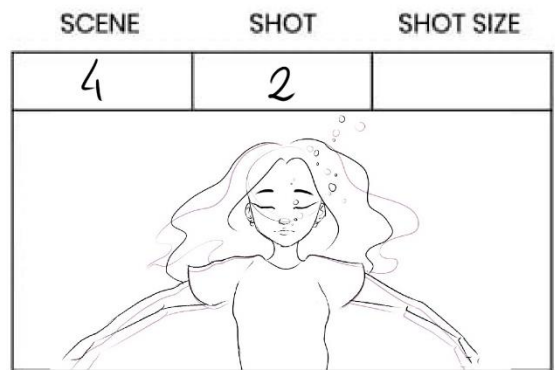
La noia s'inclina enrere



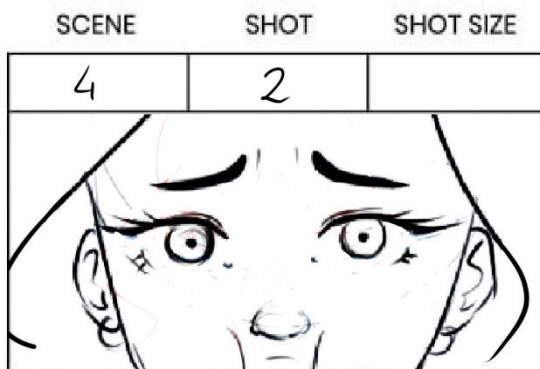
Pla sencer. La noia cau fins que arriba a caure a l'aigua.



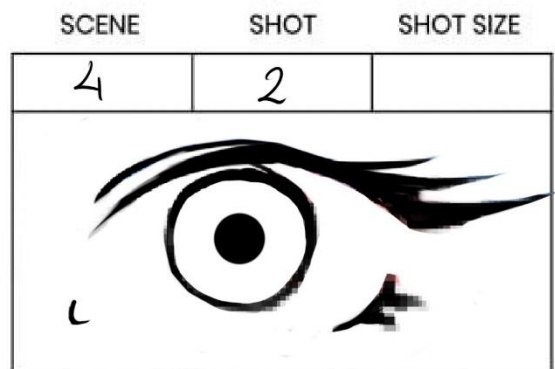
Pla sencer. La noia a l'aigua



De Primer Pla → Pla mitjà
La noia a l'aigua tranquil·la

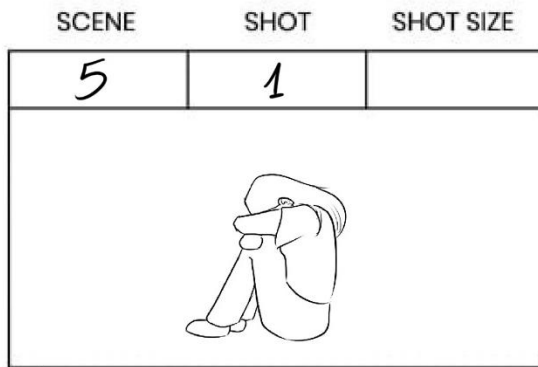


Zoom In a Pla detall dels seus ulls
Torna a estar densa. S'ofega dins l'aigua

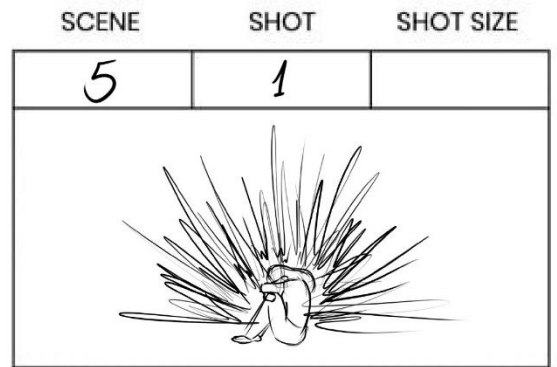


Zoom in a Pla detall de l'ull fins
a posar-se tota la pantalla en negre

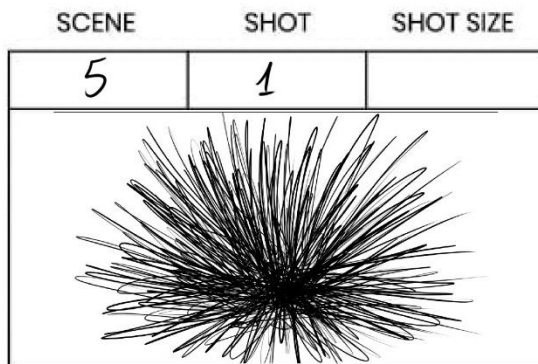
PROJECT NAME: Tot bé PAGE: 5



Pla Sencer. La noia arronsada
Zoom out.



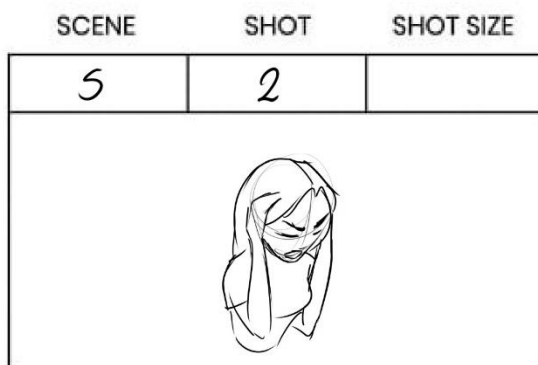
Pla sencer. "Pensaments" afilats l'adaguen



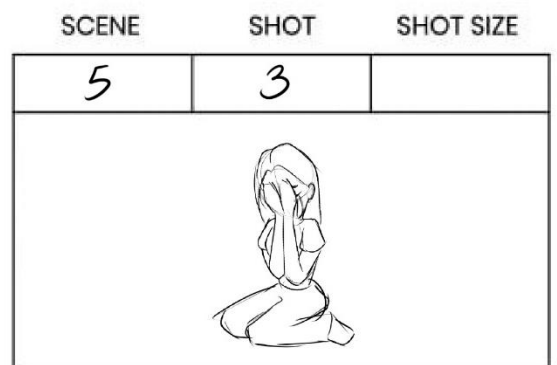
Pla sencer. Continua creixent



La noia explota
Canvia a pla americana

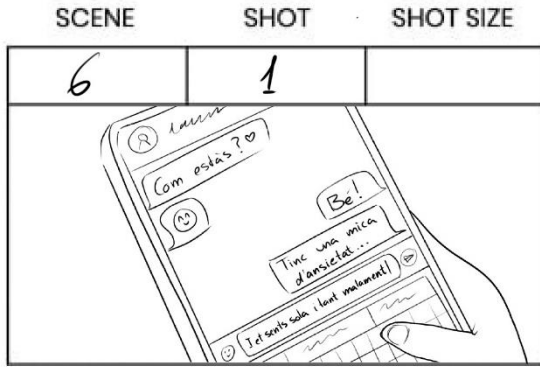


La noia super agobiada
pla americana

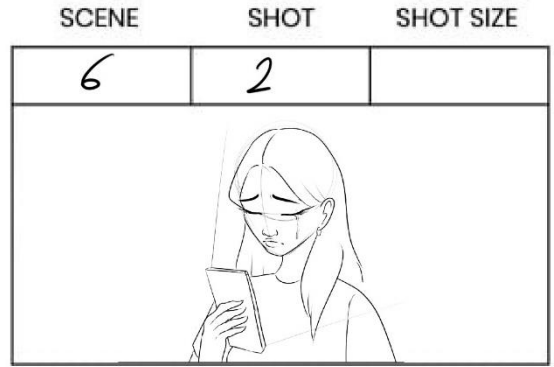


Pla. Sencer
Es deixa caure sobre els genolls

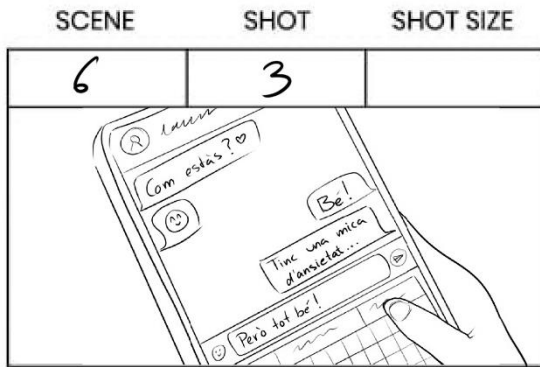
PROJECT NAME: Tot bé PAGE: 6



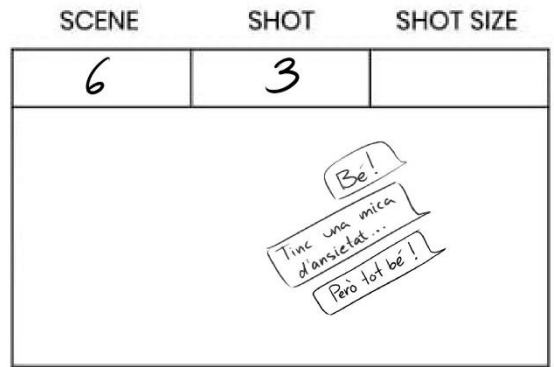
Borra el missatge on explicava com es sentia P. Detall



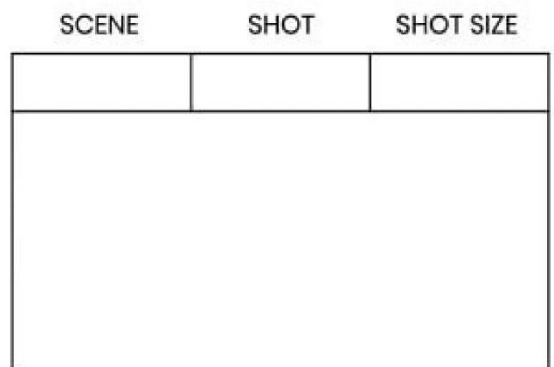
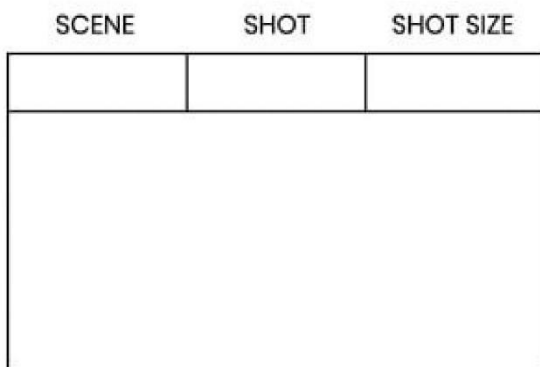
Li cau una llàgrima Pla mitjà



Pla detall. Escriu "tot bé"



Es va discipant tot de la imatge menys el missatge de "tot bé"



Annex 17. Links animàtica, Layout i animació 2D final

Enllaç carpeta drive general:

(En aquest link es trobaran les 3 carpetes juntes)

https://drive.google.com/drive/folders/1OE05kFZ_IBmixlBk9ISTF0OhsWTX4VBw?usp=sharing

Enllaç carpeta drive amb l'animàtica de *Tot bé*:

https://drive.google.com/drive/folders/1SbckgKVADhCPW1s_VXMORoq1mGM-GYwO?usp=sharing

Enllaç carpeta drive amb el layout de *Tot bé*:

https://drive.google.com/drive/folders/1_IhvMz18cMlu8YtrCiS4KaJyucVsd_2O?usp=sharing

Enllaç carpeta drive amb l'animació 2D final de *Tot bé*:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-TDp3SzdH5j7fzqslUumvfM0Isjc0cfo?usp=sharing>