

TFG

EN UN TRES I NO RES ANIMACIÓ EXPERIMENTAL

Presentat per Tania Santandreu Ivars
Tutora: Sara Àlvarez Sarrat

Facultat de Belles Arts de San Carles
Grau en Belles Arts
Curs 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUM

Realització d'un curtmetratge d'animació utilitzant les tècniques d'animació sobre paper i *stop motion*, creant una història que ens parlarà del mal que ens fa la societat des de menuts, començant per l'assolament de la imaginació. A través dels personatges, una xiqueta i els seus innocents dibuixos en la paret, s'aspira crear una imatge que representa la demolició de la nostra creativitat, que cada vegada fuig més prompte.

Els mitjans per transmetre la idea són les dues tècniques d'animació, una per a allò real i altra per a la imaginació, sincronitzades amb so, sense diàlegs.

Aquest projecte ha estat documentat durant tot el procés de creació del mateix, des de la preproducció fins el resultat final.

PARAULES CLAU

Animació, stop motion, plastilina, curtmetratge, animació 2D.

AGRAÏMENTS

A Sara Álvarez, per tutoritzar-me aquest projecte i ajudar-me durant tota la seua producció, motivant-me a continuar i millorar cada dia, confiant en les meues aptituts per finalitzar el curtmetratge, a pesar de la falta d'experiència.

A la meua família i amics, per recolzar-me sempre en tots els projectes i aventures que decidisc emprendre, i acaben be o mal, m'animen a elegir atre i començar de nou.

A Rafa Faulí per la seua implicació i motivació a seguir en tot moment. Per la seua paciència en mi desde l'inici. Pel seu suport incondicional i per depositar plenament la seua confiança en mi i el projecte. I per la seua ajuda en la realització de la pàgina web.

Gracies a tots pel simple fet d'estar al meu costat, i tolerar-me cada dia.

ABSTRACT

Production of an animation short film by using animation on paper and stop-motion technologies, developing a story that will show how society damage us since our childhood starting on switching of our imagination. Through the character, a little girl drawing on wall her innocent draws, it pretends to create an image that represents the destruction of our creativity that time to time disappears sooner.

This idea takes place using both animation technologies. One of them is used for real situations and the other for imagination ones, all together is synchronized with sound, without any dialogue.

This project has been documented during the hole creation process, from the pre-production until the final result.

KEY WORDS

Animation, stop motion, playdough, short film, animation 2D.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	1
1.1. MOTIVACIÓ	1
1.2. OBJECTIUS	1
1.3. METODOLOGIA	2
1.4. ESTRUCTURA	2
2. INTRODUCCIÓ A L'ANIMACIÓ	2
2.1. ANIMACIÓ EN PAPER	3
2.2. ANIMACIÓ STOP-MOTION	3
2.3. CREACIÓ DE PERSONATGES	4
2.4. CREACIÓ ESCENARIS	4
2.5. ASPECTES TÈCNICS	4
2.5.1. CAMERA, LLUMS I EDICIÓ	4
3. REFERENTS	5
4. PREPRODUCCIÓ DEL CURT	6
4.1. GUIÓ	6
4.1.1. SINOPSIS	7
4.1.2. GUIÓ 1	7
4.1.3. GUIÓ 2	8
4.2. ESTIL	8
4.2.1. DISSENY PERSONATGES	8
4.2.2. DISSENY ESCENOGRAFIA I PROPS	9
4.3. STORY BOARD	10
5. PRODUCCIÓ	11

5.1. MODELAT I REALITZACIÓ DEL “NINOT”	12
5.2. REALITZACIÓ DEL DECORAT	15
5.3. ILUMINACIÓ I FOTOGRAFÍA	17
5.4. ANIMACIÓ I GRABACIÓ DE LA SECUÈNCIA	18
6. POSTPRODUCCIÓ	19
6.1. EDICIÓ	19
6.2. COMPOSICIÓ I INTEGRACIÓ	19
6.3. SO I MUSICA	20
7. DIFUSSIÓ DEL CURTMETRATGE	20
8. CONCLUSIONS	21
9. BIBLIOGRAFÍA GENERAL	23
10. ÍNDEX D’IMATGES	25
11. ANEXES	26

1. INTRODUCCIÓ

Aquest projecte es va realitzar per al Treball Final del Grau en Belles Arts a la Universitat Politècnica de València. El treball consisteix en la realització d'un curtmetratge d'animació utilitzant les tècniques apreses a lo llarg del grau.

1.1. MOTIVACIÓ

La idea surt de la voluntat de realitzar un curt d'animació representant una història des d'una perspectiva nova, ja que la manera de mostrar una història és igual d'important com l'història en si.

La motivació de realitzar el projecte en animació naix de la curiositat d'explorar aquest món màgic i, personalment, encara desconegut. Sempre m'ha atret aquesta disciplina en la que l'humà dona vida a un dibuix u objecte inanimat, o d'atorgar a vida a aquests.

Per mostrar un curt diferent i poder experimentar en els processos de creació i ferramentes durant la seua producció, es va decidir realitzar el projecte amb dues tècniques: l'animació en *stop motion* i l'animació tradicional, en paper (2D).

1.2. OBJECTIUS

L'objectiu principal és:

- Crear un curtmetratge d'animació unint dues de les tècniques que ofereix aquesta disciplina.
- Documentar el procés, pas a pas, ja que avarca molts dels camps de belles arts en els que estic interessada, com són l'escultura, el dibuix, el moviment i l'animació mateixa.
- Mostrar el procés creatiu d'una obra d'animació.
- Exposar el curt a una pàgina web personal creada per mostrar els meus treballs i així fer la difusió d'aquest projecte.

Dins dels objectius secundaris, es troba:

- Construir el personatge físic que realitzarà totes les accions necessàries per a representar la història del curt i fer-la arribar al públic. Amb aquest repte s'inclou la realització de la vestimenta i els complements que durà el personatge durant el curtmetratge.
- Crear l'escenari amb tots els seus props, que són els que ens ajudaran a recrear un ambient i ajudar a la comprensió de la idea principal del curt.
- Per finalitzar, completar tot el procés que implica la realització d'un curt d'animació: animar, editar, unificar el video amb el so, difusió...

1.3. METODOLOGIA

La metodologia elegida consistia en realitzar totes les fases de desenvolupament d'una obra d'animació *stop motion* i d'animació tradicional. Entre les fases es troba documentar-se, la preproducció, la producció i la postproducció.

En la fase de preproducció es crea la història i l'aspecte del curt, basant-nos en les nostres preferències estètiques, referents i les nostres habilitats per adquirir l'estètica desitjada. En aquest cas s'ha acabat buscant una casa minimalista i avorrida contraposada a un personatge divertit i inquiet amb una imaginació molt colorada.

L'apartat de la producció és el que definirà el resultat final, ja que l'animació en *stop motion* intenta recrear un món en miniatura, paregut a la realitat, on es desenvoluparà un personatge articulat que amb la seua expressivitat i el seu *acting* intentarà crear la pinzellada final de l'analogia al curtmètratge.

L'últim ajut està en poder de la postproducció, en la que es treballarà el ritme, el so i altres elements per acabar de tractar el paral·lelisme amb la realitat. Dintre de la postproducció es vorà definitivament l'aspecte del curt, a banda de donar uniformitat a tots el plànols.

1.4. ESTRUCTURA

En els següents capítols s'ha anat dividint i profunditzant en tot el procés que s'ha seguit per a la realització d'aquest curtmètratge.

Al primer capítol veurem una breu introducció a la història i tècnica de l'animació, profunditzant en les dues vessants en les que treballarem, seguidament presentarem aquells referents que més ens han servit com a base per a documentar-nos i ajudar-nos amb la realització de l'estil i el concepte que volíem mostrar i la forma de fer-ho.

A continuació entrarem a descriure el procés que hem seguit per a la creació de cada una de les parts de l'obra, començant per la preproducció d'aquesta, que inclou la realització d'un guió, el disseny d'un estil i la confecció del *story board*. Per a continuar tindrem la producció pas a pas i la seua evolució fins arribar al resultat final amb l'edició i la música.

2. INTRODUCCIÓ A L'ANIMACIÓ

En aquest punt ens introduïrem un poc dins la història de cada una de les tècniques d'animació que anem a tractar i parlarem sobre alguna de les característiques que vam tenir en compte per a la realització del nostre projecte.



Figura 1. Exemple d'animació *stop motion*.



Figura 2. Exemple d'animació tradicional.

2.1. ANIMACIÓ EN PAPER

Es va decidir utilitzar aquesta tècnica d'animació tradicional per que és l'inici i base de totes les altres. A més m'agradava la idea d'ajuntar aquest procediment amb el del *stop motion* en un mateix curt.

Aquesta tècnica d'animació s'obté dibuixant a ma cadascun dels fotogrames que la constitueixen, els quals generaran la seqüència de la representació de les imatges en moviment. Degut al desenvolupament de les noves tecnologies, i amb elles l'animació en 3D, aquest tipus d'animació comença a denominar-se "animació 2D", "animació tradicional" o "animació clàssica" per a diferenciar-se.

Per a dur a terme l'animació en 2D, els dibuixos es realitzen en fulles de paper perforades per a encaixar-se en una regleta. Primer es prepara una prova a llapis, una versió preliminar de l'escena, que es fotografa i es previsualitza per veure si el resultat es el desitjat o si l'animador pot millorar-la abans d'afegir els detalls als dibuixos. Una vegada revisat i millorat, si cal, es passa a dibuixar els detalls, que una vegada dibuixats es torna a comprovar si l'escena resulta adequada o s'ha de corregir. I així fins que el resultat siga el desitjat.

2.2. ANIMACIÓ STOP-MOTION

L'animació *stop motion* es va decidir per la capacitat d'experimentació des de la creació dels personatges fins la postproducció. A més aquesta tècnica obté uns resultats que m'interessaven molt per al projecte.

L'animació *stop motion* podria definir-se com "la tècnica per la qual es crea la il·lusió de moviment mitjançant la gravació d'imatges successives, manipulant, normalment a ma, objectes, marionetes o imatges retallades, en un entorn espacial físic" (Barry Purves, 2010)¹.

Dins de l'animació amb marionetes es poden diferenciar dues tècniques. La primera per substitució, on les parts dels personatges són parts rígides y

van substituint-se per altres més grans o menudes, donant la sensació de moviment. La segona tècnica és modelant quadre a quadre el personatge, també s'anomena *claymation*, on l'animador va modificant el personatge per fer-lo canviar d'expressió. Aquesta última és la que s'utilitzarà per a aquest curt.

En el cas de l'animació *cut out*, es tracta d'anar movent o substituint retallables, paper, per crear la sensació de moviment. Avui dia, aquesta tècnica es produeix mitjançant els ordinadors, escanejant les imatges.

A pesar de l'origen del *stop motion* com a recurs per realitzar efectes especials, aquesta tècnica ha creat una indústria pròpia ja que és una forma artística visual, molt experimental, ajuntant camps com el de l'escultura, el modelatge, l'actuació i la informàtica.

2.3. CREACIÓ DE PERSONATGES

Aquesta és una de les parts més interessants i difícils de tota la producció, ja que per molt sofisticada que siga la marioneta no podrà reproduir els moviments reals dels humans fidelment. Però no és la perfecció el que busquem, sinó la credibilitat i l'atractiu de moure la marioneta, amb la seua figura perceptible i existència en la nostra "realitat" que ens ajudarà a fer creïble la seua interpretació del paper assignat.

2.4. CREACIÓ D'ESCENARIS

La creació dels decorats també és un aspecte molt atractiu del *stop motion*. Aquests deuen permetre l'accés a l'animador, així com a les càmeres i focus necessaris, també han de ser estables per poder animar sense modificar res del voltant. Com a alternativa, també es poden filmar els personatges amb un croma i després substituir el fons per un creat en CGI (imatge realitzada per computadora), però aquesta solució no és tan emocionant.

2.5. ASPECTES TÈCNICS

En aquest apartat parlarem dels elements tècnics implicats en la realització del curtmetratge. Són una part molt important a tenir en compte, ja que sense ells l'animació *stop motion* no podria ser possible.

2.5.1. CAMERA, LLUMS I EDICIÓ

La càmera és un element molt important per a l'animador. Aquesta està sempre present en l'escena, cosa que de vegades pot arribar a ser una molèstia, per això hi ha animadors que acaben desenvolupant una destresa per a adaptar-se i treballar al voltant de la càmera. Per aquest motiu, en l'actualitat s'utilitzen càmeres menudes digitals, ja que poden entrar dins el decorat o gravar des de angles complicats que anteriorment eren impensables.

Per aquest motiu, l'elecció de la càmera és una decisió important, degut al seu tamany ens ajudarà a l'hora de manipular-la i si és una càmera digital ens ajudarà en el procés de gravació, ja que farà aquest més avinent per als principiants i amb pocs recursos, com és el meu cas.

Com que la càmera ha d'estar present durant tota la gravació del curtmetratge, ja que és la que registra cada moviment en cada un dels fotogrames necessaris, origina alguns problemes. Com que el curt es duria a terme en una habitació d'un pis d'estudiants, devíem tenir molt en compte l'espai que necessitaria la càmera amb tot el seu equip muntat, altra dificultat a tenir en compte eren les ombres que podia ocasionar al decorat a l'hora de moure-la.

Avui en dia els ordenadors ens ajuden molt amb el procés de l'animació amb programes com el *Dragon Frame*, que ens ajuden a repetir moviments quasi amb exactitud, aquest estri és un suport en el cas que ens equivoquem amb algun fotograma i deguem tornar a començar. A banda també ens ajuden amb la decisió del següent pas a dur a terme, ja que disposen de ferramentes, com l'anomenada *onion skin*, que ens mostra un calc del fotograma anterior fusionat amb la "realitat", el que encara estem movent per decidir quin serà l'avinent.

Per la part que li toca a la il·luminació, és altre element important a l'hora de gravar una peça audiovisual, i si parlem pel que respecta al *stop motion*, és un dels majors problemes. Qualsevol canvi d'intensitat, de color, el més mínim moviment o parpelleig en les llums, pot ocasionar que la presa haja que tornar a ser gravada des del seu inici. Els llums també deuen tenir en compte els moviments de càmera per no projectar cap ombra a l'escenografia, i al mateix temps deuen estar a l'abast dels animadors per si hi ha la necessitat de canviar les bombetes.

La il·luminació ens ajuda a ressaltar l'ambient que el director vol mostrar, pot ajudar a donar profunditat al decorat i al moviment del personatge. La projecció d'ombres dels elements decoratius i del mateix personatge també són elements importants que emfatitzen l'espacialitat i el moviment.

L'edició dins d'aquesta tècnica és una part complicada, ja que el més pràctic és gravar només els plànols que en la reproducció es consideren necessaris, no com en la imatge real que l'escena es grava des de diferents angles i dona més marge de creativitat a l'hora de muntar-la.

3. REFERENTS

Trobe que els referents que han influït en la creació d'aquest projecte són difícils de recopilar, ja que alguns d'ells poden ser somnis, xarrades amb els companys i amics o amb la tutora, o inclús una paraula dita per algú en concret pot haver intervingut en la idea. No obstant recopilaré aquells referents que, considere que han influenciat més directament en la idea final



Figura 3. Tim Burton amb personatges de la pel·lícula *Pesadilla antes de navidad*.



Figura 4. Captura de l'obra *The Sandman* (1992), realitzat per Colin Batty, Paul Berry i Ian Mackinnon.



Figura 5. Captura del curtmetratge *Bajo la almohada*, de Isabel Henguera.

concebuda, encara que alguns d'aquests són vídeos que es troben a la pàgina web de *YouTube*.

Les obres de Tim Burton són la raó per la que he desenvolupat un gran afició per l'animació i interès per la seua producció. Es podria dir que aquestes animacions van ser i seran l'inici de les meues.

The Sandman (1992), realitzat per Colin Batty, Paul Berry i Ian Mackinnon, hem va inspirar per a la roba del meu personatge i per a la cara, el fer-la amb la mínima mobilitat d'expressió.

L'obra de Isabel Henguera, *Bajo la almohada*, és la que em va espentejar, amb l'ajuda de la meua tutora que va ser la que me la va donar a conèixer, a utilitzar els dibuixos realitzats per un xiquet i animar-los. La idea era aquesta, però finalment es va decidir imitar els dibuixos d'una xiqueta menuda i treballar amb ells.

I per acabar amb els referents animats, *Guerra de papel* (2013), de Daniel Pineda, que em va impulsar a la idea que els dibuixos eixiren de la paret e interactuaren amb el personatge físic.

Altres com *Sientje* de Christa Moesker (1997), *Alma* (VA, 2009), *Liebeskrank* (VA, 2010), *Protesis Fantasmal / Moses Supposes* (Animated Short Film, 2014), *Angst* realitzada per Emiel Penders (2007).

El llibre que més hem va ajudar va ser *Animación del lápiz al píxel: técnicas clásicas para animadores digitales* escrit per Tony White², ja que descriu cada pas que hi ha que seguir en la producció d'una animació. Encara que es refereix a una obra en 2D i digital, hem va ajudar en les parts que tenen en comú l'animació tradicional amb la del *stop motion*.

4. PREPRODUCCIÓ DEL CURT

4.1. GUIÓ

La primera idea va sorgir de la il·lusió de donar vida a un objecte inanimat, que en la meua opinió ens connecta directament als jocs de la nostra infància. Movent-nos al voltant d'aquesta idea de la ninesa es va decidir que el personatge principal fora una xiqueta menuda, perquè quan més menuts som, menys murs a trencar té la nostra imaginació.

2. Tony White, *Animación del lápiz al píxel: técnicas clásicas para animadores digitales*.

La idea ha anat canviant massa i durant molt de temps, fins que va prendre la forma que té ara. En tot moment es volia presentar dues realitats, la del món físic (representada amb l'animació *stop motion*) i la de la imaginació (representada amb l'animació 2D). I aquest es el motiu de perquè m'agradaria ajuntar les dues tècniques i fer-les interactuar.

Dins d'aquest canvi continu d'idees, una sempre es va mantenir ferm, el curt no tindria cap diàleg. Aquesta qüestió m'oferia la possibilitat d'expressar-ho tot per mitjà dels personatges i la seua actuació. Així s'havien d'estudiar les possibilitats gestuals i exagerar-les i explotar-les tot allò necessari per expressar bé el moviment del personatge i donar-li a aquest el realisme i la ficció adequades per a la narració.

4.1.1. SINOPSIS

Una xiqueta està en una situació avorrida, per a divertir-se es posa a dibuixar, aquesta acció fa despertar la seua imaginació que desperta els seus dibuixos, i aquests interactuen amb la xiqueta, fins que alguna acció la fa tornar al món real.

4.1.2. GUIÓ 1

Sala d'espera d'un hospital. Interior/dia.

Travelling al voltant de la sala, es veu a la gent impacient esperar el seu torn, un mira el rellotge, altre inquiet no para de moure la cama. Una xiqueta menuda amb la seua mare que s'assenten al costat de la porta de la consulta. La xiqueta s'avorreix després d'acabar-se el seu suc, i comença a molestar a sa mare amb diferents accions, mira davall les cadires, es gita amb els peus o el cap damunt la mare... La mare farta li dona un bloc i uns colors per a que dibuixi i estiga queta fins que les criden a la consulta.

La xiqueta contenta amb la nova diversió, es posa a dibuixar alguns elements. Una vegada acabada la seua obra la mira amb orgull, però en un moment s'asusta, ja que els elements del paper han cobrat vida i estan cridant-la a entrar amb ells, cosa que acaba fent. Una vegada dins d'aquest món viu una aventura, de la qual la desperta s'ha mare ja que acaben de cridar-les a entrar a veure al metge.

Després de pensar el cost de la realització d'aquest curt, pensant en el temps del que disposàvem i del que necessitaria l'història per a contar-se, es va decidir canviar l'història per fer-la més simple, però mantenint la sinopsis, la idea de fonament. Amb aquest nou repte es va idear el següent guió.

4.1.3. GUIÓ 2

Saló d'una casa. Interior/dia.

Travelling, es veu el decorat, entre ell un sofà, darrere del qual es troba una xiqueta dibuixant a la paret. Aquesta xiqueta dibuixa tres flors, una papallona i acaba dibuixant un somrient sol. Una vegada acabada l'obra, s'aparta per veure-la be i somriu amb orgull. Però, un moment, el sol s'ha mogut, i després la papallona. La xiqueta cau al terra de cul de l'esglai. La papallona comença a volar per la paret, fins que toca una de les flors, que cobra vida i comença a moure's. Mentre la primera flor ix de la paret i s'apropa a la xiqueta, la papallona ha anat a la següent flor, que també ha cobrat vida i ix per a seguir a la seua companya. Amb l'ultima flor passa el mateix.

Una vegada les tres fora comencen a ballar al voltant de la xiqueta, que una vegada recuperada del primer esglai es posa de peu i balla amb elles. Però al poc temps les flors comencen a assecar-se. La xiqueta les mira trista, però se li ocorre una idea, ix del saló i plena un recipient amb aigua, però quan torna a donar-los l'aigua a les flors, aquestes tornen a estar a la paret dibuixades. Mentre la xiqueta s'entristeix amb l'aigua a les mans, la mare la crida per a anar a donar-se un bany. La xiqueta ix de l'estància.

4.2. ESTIL

La creació d'un estil adequat és una de les parts que més em va costar decidir, m'agradaven molts estils i tots em pareixien bons per a expressar la idea. Quan per fi em vaig decidir per un, va vindre la realització dels esbossos de l'escenari i dels personatges. El personatge principal seria una xiqueta d'uns quatre anys, de cos menut i ulls grans. L'acompanyarien els dibuixos realitzats per ella, que serien de colors vius per ajudar a definir la personalitat de la protagonista. Amb els colors vius dels dibuixos realitzats per ella, per la seua roba, pel seu *acting* i per la cara, volia crear un contrast de vida i llum en contraposició amb la simplicitat i l'avorrimet de l'estància en la que es troba la xiqueta, el saló.

4.2.1. DISSENY PERSONATGES

Per al disseny del personatge principal em vaig basar en la meua neboda, una xiqueta de tres anys molt curiosa. Per al disseny em vaig agafar al prototip de xiqueta menuda, de cos menut i cap gran, de formes redones (que s'atribueixen a la bondat i a l'afabilitat) per a mostrar les seues característiques de forma visual i així facilitar que l'espectador conega la seua personalitat a primera vista.

Per això ens basarem en imatges de nines per a xiquetes, sobretot en les nines *Blythe-Doll* i la nina Vanellope von Schweetz, de *Rompe Ralph* (2012).

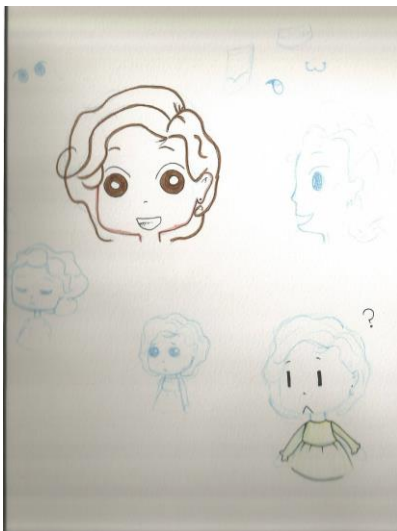


Figura 6. Primers esboços de idees.

Figura 7. Primers dissenys del primer guió.

Figura 8. Esboços personatge principal.

Una vegada amb l'estil clar es va dissenyar el personatge en paper. Es varen fer proves d'estil i vestuari contrastant els dibuixos en imatges de les nines anomenades abans.

Decidit el vestuari es van buscar patrons per poder confeccionar-lo mentre es feien proves de color per veure la tela amb la qual es confeccionaria la roba del personatge.

Vam decidir que el personatge mesurara 20 cm, tamany que sol utilitzar-se en el *Stop motion*, i que ens permetia treballar amb uns escenaris que poguérem muntar en l'habitació d'un pis d'estudiants.

En un curtmetratge es molt important el disseny de cada personatge, aquest ha de desvelar la seua personalitat i les seues característiques més importants de manera visual i immediata al espectador, ja que s'ha de comunicar el màxim en cada fotograma i traure-li tot el partit al poc temps del que es disposa.

4.2.2. DISSENY ESCENOGRAFIA I PROPS

Per a l'escenari en el que es desenvoluparia la història, en un principi es va pensar en un saló fred per a que la xiqueta cridara més l'atenció, però després es va canviar de idea i ens vam inclinar per un ambient més càlid però avorrit, per aquest motiu el saló devia ser lo més minimalista possible, ja que els elements dels que disposaria no devien interrompre l'acció, sinó ajudar-la. Com que els *props* només es vorien al principi, en el *travelling*, que va d'un costat de l'habitació fins arribar a la xiqueta, es va pensar en realitzar els objectes més típics que es troben a una habitació com la que intentàvem recrear.

Els elements escollits varen ser un sofà de tres places, una tauleta que es trobaria entre el sofà i la paret. Sobre la tauleta hi hauria una llum de nit, per tant prop d'aquesta devia haver un endoll, es va decidir que aquest estaria

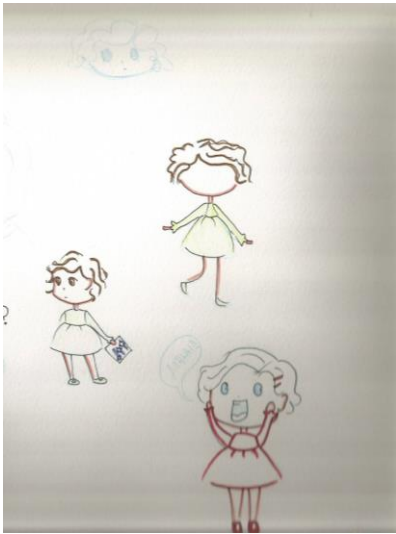


Figura 9. Esboços personatge principal.

Figura 10. Disseny de l'espai en que es mourà el personatge.

Figura 11. Esboços personatge principal.



localitzat en la paret pròxima. I no podia faltar una porta per la que la xiqueta poguera ixir degut a la història.

Decidit l'ambient que volíem recrear, em vaig posar a dibuixar diversos dissenys per poder construir la maqueta. Es dibuixaven espais en blanc i anàvem situant els elements escollits amb antelació per veure la millor distribució d'aquests. Una vegada decidit l'emplaçament de cada *prop* es van realitzar esbossos dels mateixos, com que anava a ser un ambient minimalista, els objectes devien ser iguals, per tant el disseny es va aconseguir de seguida. Dibuixats els espais ens vam adonar que necessitaríem dues parets, una tercera seria feina en excés que després ens destorbaria a l'hora d'animar.

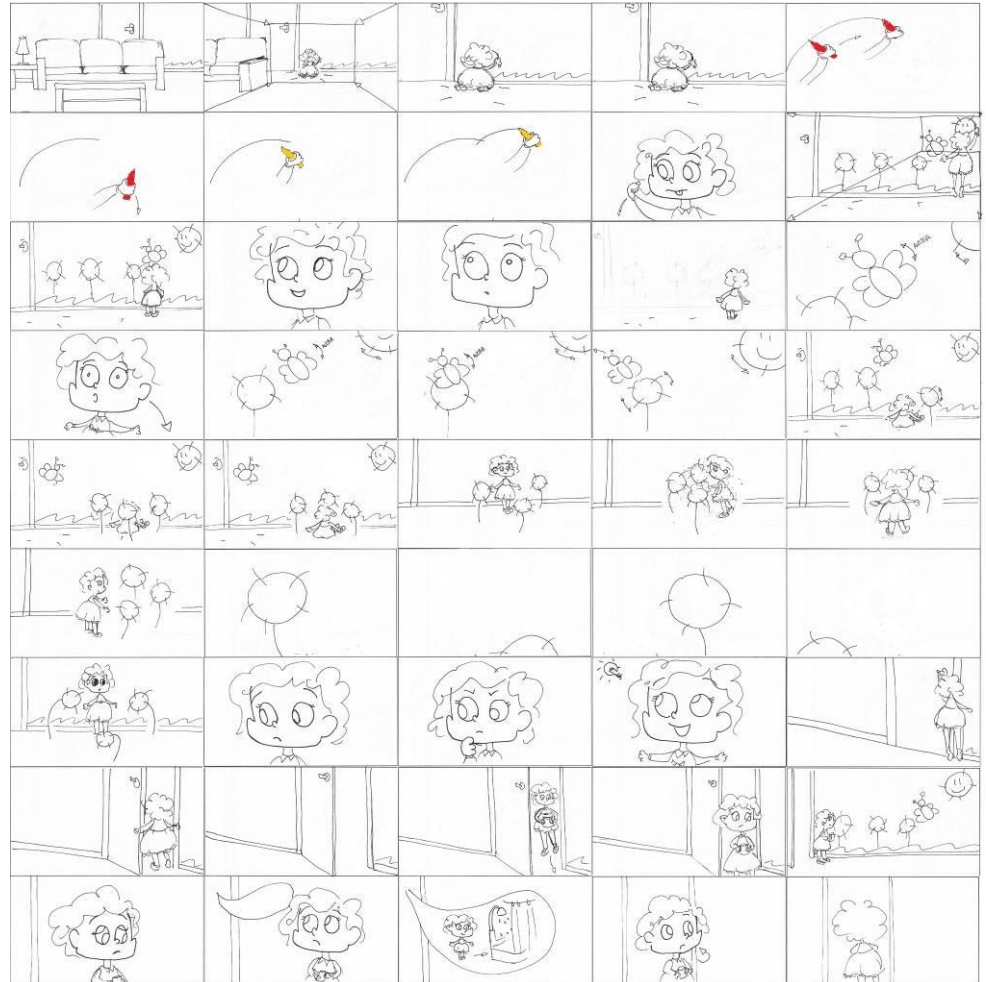
Com que la xiqueta real mesura 90 - 95cm, es van fer unes mesures per al decorat partint de l'escala de la xiqueta per a que tot fora proporcional. Per això es van realitzar diversos plànols per veure diverses distribucions fins trobar la més adequada.

4.3. STORY BOARD

Aquest apartat en concret va sofrir molts canvis durant la busca del projecte. Una vegada amb la idea del curt més clara, es va realitzar un primer *Story board* amb els plànols i les accions de càmera.

Aquest Story ens va servir per adonar-nos que l'ambició és bona sempre que no vaja unida a la realització a contrarellotge. Per aquest motiu vam decidir llevar aquells plànols que no eren necessaris per a la narració de l'història, i per a millorar-la es van incloure altres més curts i visuals que ajudaven a la fluïdesa del curtmetratge.

Figura 12. Story Board final.



5. PRODUCCIÓ

En aquest apartat parlarem de la transformació dels esbossos als elements tridimensionals, passant per la construcció, pel rodatge de l'animació, i finalment per la postproducció.

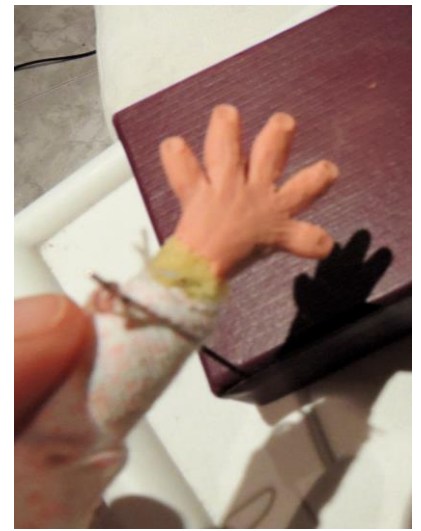


Figura 13. Esquelet amb músculs i primera capa de esponja.

Figura 14. Esquelet 3/4 amb esponja.

Figura 15. Positiu de la mà esquerra en plastilina.

Figura 16. Diferència de resultats en els positius de les mans (a la dreta amb el làtex, esquerra amb la silicona)

5.1. MODELAT I REALITZACIÓ DEL “NINOT”

La realització del personatge du tot un procés, en primer lloc es crea l'esquelet del ninot, nosaltres teniem la intenció de realitzar-lo amb un model de 3D imprimint-lo amb una impressora de la mateixa tipologia i després cobrirlo i sobre el ninot de plàstic editar el nostre personatge amb la roba i amb esponja per fer la forma del cos que desitjàvem. Com que el model 3D que trobàrem no es podia imprimir correctament degut a les seues formes, decidirem fer-ho d'altra forma. Amb l'esbós com a model començarem a elaborar l'esquelet amb fil d'alam que anàvem tallant en diversos trossos i trenant-los entre si per a anar formant l'estructura. Per a les cames i braços vam trenar quatre brins, així tindríem menys possibilitats de que es trencara i que el personatge poguera continuar animant-se. Una vegada l'estructura feta, per a que les unions de l'esquelet quedaren fortes i no es mogueren es va utilitzar massilla *epoxy*. També es va utilitzar aquesta massilla per a fer de músculs durs i així aïllar les articulacions del ninot. Als peus es van posar dos punts de massilla per simular la mobilitat d'aquest, un punt serien els dits i altre el taló, i el fil d'aram d'enmig seria la planta del peu. Al posar aquests dos punts de massilla també aconseguíem més pes i estabilitat per al ninot.

Una vegada la massilla seca, es va començar a donar volum, utilitzant esponja que s'anava tallant a trossets i pegant a l'esquelet amb cola termofusible, i així poc a poc, anar donant-li la forma desitjada al personatge. Es va elegir aquest material perquè és molt lleuger i, amb l'ajuda d'unes tisores o d'un cúter, és molt fàcil de donar forma.

Per a construir les mans i el cap del personatge es va decidir fer en dues parts, ja que al realitzar-los en plastilina s'hauria d'anar mollejant i remolejant cada vegada que moguérem el personatge i això ens dificultaria l'animació, per tant es varen fer estructura de les mans. Les vam modelar

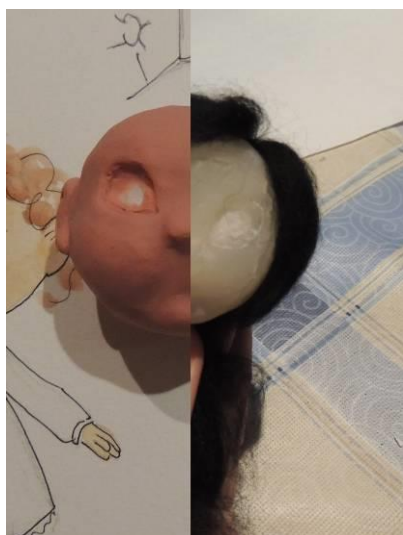
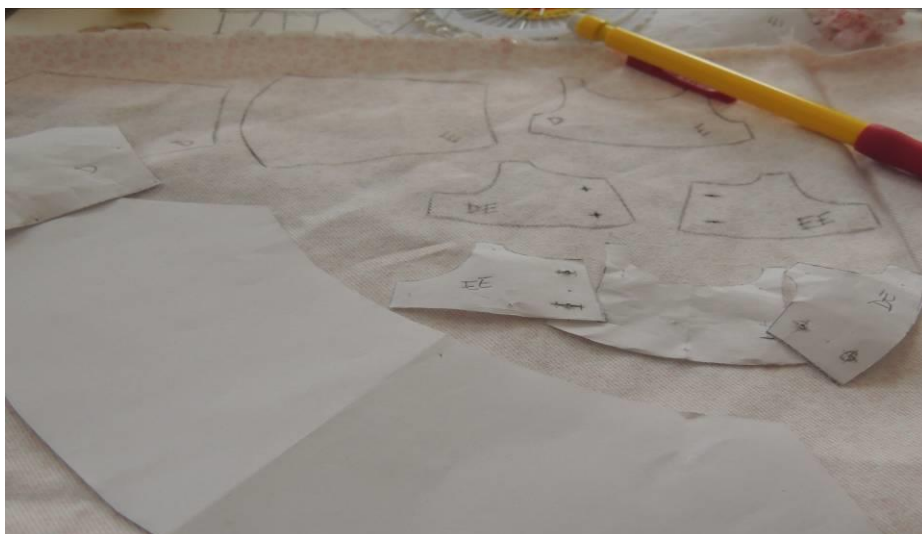


Figura 17. Diferència entre el positiu del cap de plastelina i el de cola termofusible.

Figura 18. Patrons de paper i tela.

Figura 19. Vestit confeccionat.

primer en plastilina, dels quals vam fer un motlle amb escaiola. Una vegada secs, al motlle de les mans es va intentar utilitzar una silicona grisa que després es pintaria, però l'experiment no va ixir com pensàvem i el resultat no era el desitjat, per tant vam canviar al làtex per a motles, del qual anàvem posant capes, deixant assecar i posant altra capa. Així fins que en vam posar cinc o sis a cada cara del motlle i després les unirem amb cola termofusible, posant en mig la estructura de les mans.

Per al motlle del cap es va modelar la plastilina sobre una bola de suro de 3cm de diàmetre i es va fer el motlle amb escayola. Una vegada sec, es va utilitzar la cola termofusible, ja que aquest material pesa poc però queda bastant rígid. El problema d'aquest material va estar en que es gela molt ràpid i el resultat final es va quedar amb moltes "cicatris", per a solucionar-ho li vaig posar una capa de plastilina mol fina, ja que amb la pintura no aconseguia tapar-les, i la vaig pintar amb el color de carn que volia que tinguera el personatge.

Per a la roba es van dibuixar patrons sobre paper, que anaven tallant-se i provant-se damunt del ninot i adaptant-se a allò que es necessitava, per a veure com fer el vestit que du la xiqueta. Al mateix temps que s'anaven fent els patrons, anaven fent-se proves de color per veure la tela que ens agradaria més i responia més a les necessitats. Una de les raons que ens va ajudar a decidir el teixit va ser la fidelitat a la realitat. Entre les teles que teníem en ment estava l'opció d'una blanca amb lunars rosa, però aquests eren massa grans i no donaria la sensació de ser un vestit d'una xiqueta de 20 cm d'alt. Altra era una a ratlles blanca i blava, però era massa seriosa per a la personalitat del nostre personatge. I finalment la elegida va ser una blanca amb moltes floretes menudetes de color rosa clar. Aquesta seria la que elegiríem per a fer el vestit a la nostra protagonista.

Una vegada encertats els patrons del vestit i la tela es va començar a tallar-la i cosir les parts entre si. Va ser una part complicada, ja que no he



Figura 20. Calçes confeccionades vestides al personatge.

Figura 21. Primeres sabetes.

Figura 22. Segones sabates realitzades.

Figura 23. Intent de cabell rissat.

cosit mai i qualsevol arruga o costura de més pot notar-se molt ja que són peces menudes, per això vaig fer altres vestits amb altres teles per practicar abans de tocar la final. Després de diversos fracassos es va obtindre el resultat desitjat amb el vestit. Acabada la base es va cosir una cinta blanca a quadres rosa al voltant de la cintura del vestit, i per a la part de darrere es va fer un llaç gran amb altre tros de la mateixa cinta, que després es va cosir en la unió del vestit a l'altura de la cinta sobre el ninot per a que es quedara quiet. A la part de darrere també se li van cosir dos botons menuts rosa per a simular que el vestit es cordava utilitzant-los.

Per a que la xiqueta no anara nua, es van cosir també unes calces i unes bragues, seguint el mateix procediment que per al vestit. Les calces es van fer amb una tela blanca i les bragues amb una blava llisa i per a fer de bordes en les costures es va utilitzar una cinta blanca amb floretes blaves.

Per a les sabates es van utilitzar dues proves, una combinant la tela del vestit amb la de les bragues i altra utilitzant tres colors diferents de cuir. Es van realitzar de la mateixa manera que la resta del vestuari que du la nina, primer els patrons amb paper, amb la diferència que amb les dues proves es decidiria la final, no eren per practicar la costura. A la primera prova es van passar els patrons del paper a la goma eva, per a donar-li més forma a la tela. Amb la prova del cuir, una vegada cosides, les sabates quedaven prou lletges, per això es van fer unes plantilles amb la mateixa goma eva per donar-li més forma redoneta. Mirant les dues sabates es va decidir que les de cuir ressaltaven més, per tant es va fer una altra per a tindre la parella. Per a donar més realisme se'ls va cosir dos botons, en una simulant la sabata tancada i en l'altra despassada, amb la idea de donar un aspecte de més xiqueta menuda al personatge.

Per a fer el cabell de la nina, es van fer diverses proves amb pèl sintètic. Com que la xiqueta a la que fa referència la nostra protagonista té els cabells rissats, volíem recrear-los, per a això escollirem fer-ho amb pel sintètic, ja



que si l'enrotlles amb alguna cosa (com un tros de palleta de beure) i el bulls en aigua durant uns minuts, aquest material adopta la forma de tirabuixons. El problema va sorgir a l'hora de muntar els rulls i que quedaren com volíem, es va provar clavant-los a una bola de suro que faria de cap, però el resultat no era el desitjat. Es va provar també a fer una perruca amb el pèl rissat, però el resultat va ser un cabell molt voluminós, per tant es va provar a buidar-lo, com el que fem nosaltres a la perruqueria, però continuava molt unflat. Com a últim intent es van anar mullant els rulls amb cola blanca i donant-los la forma desitjada, el resultat s'apropava al desitjat, però estava molt fixe i no era de color uniforme.

Com que el cabell rissat es va trobar molt difícil de trobar un resultat adequat, i el temps se'ns acabava, es va canviar l'esbós de la nina per a que aquest tinguera el cabell llis i fora més fàcil la seua creació. Canviada la idea, es va agafar feltre, el qual anava separant-se en flocs i pegant-los al suport del cap (la bola de suro de 3cm diàmetre), donant-los la forma que volíem que adoptara el cabell. Per a pegar-los es va utilitzar cola termofusible.

Una vegada pegat tot el cabell i la forma donada es va ajuntar el cap al cos, en aquest pas ens vam adonar que el cap era massa menut per al cos, els càlculs no havien ixit com pensàvem. Per a solucionar-ho, com no teníem temps de tornar a començar cap de les dues parts de cero, es va pensar en afegir feltre al cap i fer així el cabell més llarg i amb més volum. Com que les escenes en les que ix la xiqueta de cos sencer són totes d'esquenes, el problema amb el tamany del cap ens va resultar un mal menor que vam resoldre amb eficàcia. Per a acabar amb el cabell es va fer un complement que es du ara molt de moda, un passador amb un llaç de cuir rosa.

Per als ulls es van utilitzar dues boletes de fer polseres que es van pintar amb laca de bombilla blanca. Teníem pensat que amb el forat seria més fàcil moure els ulls de dalt a baix i cap als dos costats, però va resultar un malguany, ja que no les podíem moure una vegada dins de les cavitats realitzades per a ells. Pel mateix motiu tampoc es van poder utilitzar les parpelles, ja que tampoc les podríem moure. Per açò es va decidir incloure els iris i les parpelles en postproducció, encara que suposara més feina. La boca de la xiqueta també s'havia decidit incloure en postproducció.

Una vegada acabada la nina, com que la personalitat del personatge és molt coqueta i presumida, es va decidir incrementar aquest element pintant-li les ungles de les mans d'un color molt viu, com els que es duen ara de moda, vam escollir un pintaungles blau.



Figura 24. Fieltro pegat al cap amb cola termofusible per a fer el cabell del personatge.

Figura 25. Fotograma del curt amb el resultat final del cabell tallat.

5.2. REALITZACIÓ DEL DECORAT

En aquest apartat parlarem de la fase de construcció del decorat per al nostre curt d'animació. En *Stop motion* sol utilitzar-se una planxa perforada com a base per a poder desplaçar i moure amb facilitat els personatges perforant el sol per anar caragolar els peus.



Figura 26. Detall porta i rodapeus acabats.

Figura 27. Contrast entre l'escenari acabat i a mig fer.

Figura 28. Detall procés creació del terra del saló.



Com al nostre curt, el personatge principal no es mourà molt ni estarà dreta molta estona, es va decidir realitzar la base amb altre material com es el suro. L'aconsegüirem en planxes, de les que s'utilitzen per a folrar els sostres dels banys als pisos.

Amb el material a mà i l'esbós de l'escenari al costat es va començar a realitzar el sol, per al qual es van utilitzar dues planxes de 50x50 cm i un tros de 50x20 cm. Aquestes peces es van unir per formar una sola que té 50 cm d'ample per 120 cm de llarg, ja que al curt hi ha un *travelling* i necessitàvem un terra llarg. Aquest element es va folrar amb un adhesiu que imita les vetes d'una fusta de color clar, es va tallar en trossos de 4,5 cm d'ample i 9 cm de llarg, que anaven pegant-se de manera que pareixera que el terra estava pavimentat. Per a les vores que anaven a estar unides a les parets, es van fer uns rodapeus amb el mateix adhesiu que el del terra, i mesuren 9 cm de llarg per 1,5 cm d'alt.

Per a la paret més llarga, es va utilitzar les mateixes peces que per al terra, però aquestes es van folrar amb una cartolina verda per a fer de *chroma* i després poder incloure l'animació a paper en postproducció. En aquesta paret es va crear un buit per a la porta de 42 cm d'alt per 11 cm d'ample. La peça que es va llevar al fer el buit es va utilitzar per a fer la mateixa porta, folrada amb altre adhesiu que també imitava les vetes d'una fusta, però aquesta vegada, més obscura. Es van realitzar també els marcs de la porta amb una amplada de 1,5 cm, que també es van cobrir amb el mateix adhesiu. Els marcs es van subjectar a la paret amb alguns claus i un poc de cola blanca per assegurar.

Com que la porta tenia que poder obrir-se i tancar-se, es van comprar tres frontisses menudes que es van subjectar al marc i a la porta amb pegament instantani i quatre tornavisos menuts cadascuna. Per a fer el pom de la porta es va utilitzar el mateix suro i es van tallar les peces i després es van modelar un poc amb un cúter. Finalment es va muntar, pintar amb laca de pereta



marró i es va pegar a la porta amb adhesiu instantani, el qual va crear alguns plecs al adhesiu.

El sofà es va crear a partir d'una peça de 50 cm de llarg per 10 cm d'ample per a fer el suport dels coixins, altre element de 20 cm de llarg per 12 cm d'ample per a fer el respatler, on també s'apollaran coixins, i per als dos repoçabraços (que fan també de potes), es van utilitzar dues peces de 13,4x10cm, dues de 9x13,4cm i altra de 10x9cm, que pegades entre elles formen quatre parets i, en aquest cas, un sostre.

Una vegada les peces tallades es van pegar entre si i es van cobrir amb feltre marró fosc. Amb aquest mateix feltre es van realitzar els coixins, que es tracten d'esponjes folrades.

Per a recrear la tauleta es van utilitzar dues peces de 10x19 cm, de les quals a una se li van tallar quadres als cantons de 1,5x1,5 cm per a deixar passar les potes, les quals es varen fer amb quatre peces de 1,5x9,5 cm. Amb les peces tallades es va cometre l'error de pegar-les entre si, ja que després s'havien de folrar amb l'adhesiu i hauria sigut més fàcil per separat. Igualment es va cobrir tota la tauleta per a que pareguera de a mateixa fusta que la porta.

La llumeta de nit es va formar amb un recipient d'ambientador de cristall de les cases, fil d'aram que va imitar la forma que tenen les llums com a estructura, i un tros de cartolina corbada de color blau fosc. Per a donar-li més personalitat a la llum, es va cobrir el recipient d'ambientador amb cel·lofana de color taronja, i per fer el cablejat es va utilitzar el cable d'uns auriculars negres que ja no funcionaven. Els cables es van posar dins del recipient exceptuant la part que es necessitava per a arribar a l'endoll de la paret del costat.

Aquesta paret es va fer amb una planxa de suro de 50 x 50 cm, es va pintar del color que desitjàvem que fos la paret del saló del personatge i se li va incloure un endoll tallat i modelat amb suro. L'endoll mesura 2 cm i es va pegar a la paret amb cola blanca, i un clau per a assegurar, a l'altura de 7,4 cm sobre el rodapeus.

5.3. ILUMINACIÓ I FOTOGRAFIA

Per a la llum de l'escenari es va utilitzar un focus com a llum d'ambient, i per a donar més sensació de matí, es va incloure la llum d'un flexo de llum groga amb una bossa blanca per a matar un poc el color groc i deixar una llum més natural. Una vegada animat i gravat, en la postproducció vam ser conscients de l'error que havíem comés, amb la llum projectàvem totes les ombres al *crhoma* verd que després anàvem a llevar amb el *After effects*. Amb les ombres a la paret se'ns dificultava la creació de realitat, però ja profunditzarem en aquest tema a l'apartat de Postproducció.

Pel que respecta a la part fotogràfica, es va fer ús d'una càmera digital de la marca Nikon, model Coolpix P510, la qual no era compatible amb cap



Figura 29. Detall dels coixins realitzats per la part de darrere.

Figura 30. Foto detall tauleta.

programa informàtic d'animació. Açò ens va ocasionar grans problemes que explicarem al següent apartat.

5.4. ANIMACIÓ I GRABACIÓ DE LA SECUÈNCIA

En aquest apartat parlarem del procés d'animació de la seqüència. Per a la gravació del curt disposàvem d'una càmera digital Nikon model Coolpix P510, amb el seu trípod per poder-la subjectar. Per poder fer l'animació més fàcil i amb menys errors, volíem utilitzar el programa d'animació *DragonFrame*, que permet connectar la càmera a l'ordinador i, per la pantalla d'aquest, veure els fotogrames anteriors i el que està movent-se, una gran ajuda.

Malgrat tindre una càmera rèflex, la nostra càmera no era compatible amb aquest software. Vam descarregar i provar amb altres programes d'animació amb les característiques del *DragonFrame*, com el *Stop Motion* o el *Pivot Animator*, amb el mateix resultat. Després de perdre el temps provant de fer funcionar la càmera amb l'ajuda d'algun software per fer la feina amb més facilitat, ens adonarem que la nostra càmera no tenia la funció de connectar-se a l'ordinador i treballar amb ella a control remot, ja que s'apagava al endollar-se a l'ordinador.

Finalment vam tenir que treballar com es feia abans de la creació d'aquests meravellosos programes, anàvem movent el personatge i la càmera intuïtivament, visualitzant a la càmera digital cada fotografia feta per veure la relació amb l'anterior. Degut al problema de la càmera la feina es va fer més complicada, i en tots els plànols que es van gravar la càmera canviava un poc durant aquests, donant la sensació d'anar a colps. Es van elegir els plànols més quets per editar-se i utilitzar-se en el curt.

Per facilitar l'animació dels moviments de la xiqueta, es va gravar a la model en qui ens inspirarem per realitzar el personatge, la meua neboda. La vam gravar dibuixant en un paper per veure com i quan treia la llengua, La vam gravar alçant-se del terra ja que no s'alça igual un xiquet menut que un adult. Per finalitzar la vàrem gravar ballant.

Per al *travelling* de la càmera per l'habitació es va fer un rail al terra per al trípod marcat amb centímetres per anar movent la càmera.

Durant el procés d'animació ens anàvem adonant de la necessitat dels programes informàtics per ajudar-nos, ja que a cada fotografia que fèiem, a part dels moviments de la càmera, el personatge canviava de lloc els peus, genolls o aquelles parts que estaven tocant el terra i li servien de suport. Encara que al principi no ens agradava la idea d'aquests colps subtils tant de càmera com de personatge, ja que li donava un aspecte més artificial al curt, durant l'edició canviarem de parèixer. Aquesta mateixa aparença falsa i fingida li donava un aspecte més tradicional i simple que ens va agradar, ja que ens duia al terreny de l'inici d'aquesta tècnica i ens donava a conèixer totes les dificultats que es pasàven avans i les meravelles que aconseguien crear superant totes aquestes barreres.

6. POSTPRODUCCIÓ

Aquesta fase de tota animació serveix per a millorar en la mida de lo possible el que s'ha treballat amb antelació. Al nostre cas l'utilitzarem sobretot per eliminar aquells elements que havien servit per subjectar el personatge.

6.1. EDICIÓ

Com he dit abans, l'edició del curt es va basar en eliminar els bastons i les mans que havien servit per subjectar la xiqueta durant els moviments. També es van retallar alguns fotogrames per ajustar el enquadrament d'alguns plànols i unificar-los tots un poc, ja que degut al problema amb la càmera es van tindre que elegir les millors gravacions de cada escena, i això implica, per exemple, que la distància entre la càmera, el personatge i el fons no eren les mateixes.

Una vegada editades les imatges es van anar muntant les escenes amb el programa *Adobe Premiere Pro CC*. Una vegada muntades s'exportaven com a vídeo i s'obrien amb el software *Adobe After Effects CC*, amb el qual s'eliminava el color verd del *chroma* amb un efecte anomenat *Keylight* i es col·locava el fons que seria la paret. En un principi es va intentar eliminar el verd amb la composició completa, però el resultat no era el desitjat, per tant es va provar dividint les escenes amb molt poca duració cadascuna degut a les ombres projectades sobre el *chroma*, que en el primer mètode canviaven molt d'un fotograma a altre i amb el segon eu vam poder tindre més controlat.

6.2. COMPOSICIÓ I INTEGRACIÓ

Per començar en aquesta fase es varen ordenar els videos creats en l'edició seguint la composició inicial de les escenes al *story board*. Aquests videos es varen importar a un projecte nou al programa *Toon Boom Animate Pro 2*, al qual es varen importar també els fotogrames de l'animació en paper en una altra capa per a poder unificar els dos plànols. Fet aquest pas, es varen fer invisibles les capes dels videos de la part de *stop motion* per a poder exportar només l'animació en paper.

Aquests videos s'importaren al projecte de *Adobe After Effects* en el que el *chroma* estava llevat, així l'animació en paper es quedava entremig de dues capes, per damunt de la del fons (una imatge) i per baix del video d'animació en *stop motion*. Amb aquesta fase varem tindre alguns problemes, ja que el *After Effects* no talla els videos i a l'hora d'exportarlos desde el *Adobe Premiere* hi havien troços en negre, per tant vam tindre que

obrir un projecte al *Premiere* i ordenar-los i tallar-los a la mida que tocava a cada troç tallat per a facilitar l'extracció del *chroma*, i després aquest projecte obrir-lo amb el *After Effects* i a partir d'ahi tornar a llevar el *chroma* i incloure l'animació en 2D. Per acabar amb la compocisió del curtmetratge, el projecte d'*After Effects* va tornar a pasar a mans del *Adobe Premiere Pro* per acabar d'ajustar el temps i el format del resultat i incloure la musica.

En aquesta fase es van integrar a la peça audiovisual el text del titol a l'inici i els crèdits al final. Per a introduir-ho ens agradava començar amb el títol sobre fons negre i amb aquest fer un difuminat que donaria lloc al curt. Per al difuminat es va utilitzar un efecte del *After Effects* anomenat *Vignette Controls*, i per fer que les lletres desapareixen es va utilitzar una màscara de la qual es va modificar el seu trajecte. Per al crèdits finals es va pensar en acabar igual que havíem començat, per tant tornarem al recurs del difuminat amb el efecte *Vignette Controls*, i per al text, simplement es va modificar la seua trajectòria.

També es va integrar la música, de la que parlarem al apartat següent amb més profunditat.

6.3. SO I MUSICA

Per a posarli el so i la musica al curt volíem una banda sonora de fons animada, no volíem diàlegs, pero si unificar també els sons que recreava la xiqueta, com per exemple al caure o al espantar-se per vore els seus dibuixos moure's. Per a trobar aquests elements, ja que no disposàvem de contactes amb músics que ens els pogueren compondre de zero la melodia, ens vàrem endinsar en diferents pàgines d'Internet que tenen a la disposició de tothom música i sons gratuïts, sense drets d'autors que deguerem respectar. La banda sonora la vàrem trobar a la pagina web de *Jamendo*, ens va agradar per la seua alegria i ritme, que es coordinava bastant be amb el ritme del curt i amb la idea del caracter del personatge. El nom de la cançó és *Flower on a thin stalk* i el seu autor s'anomena Sergey Kovchik.

A l'hora de buscar els diferent sons que reforçarien les accions de la xiqueta ens va costar un temps trobar els adequats. Una vegada trobats, a l'hora d'incloure'ls al curtmetratge desentonaven i no quedaven bé amb la melodia de fons, per tant es va decidir deixar-los i utilitzar només el recurs de la banda sonora.

7. DIFUSIÓ DEL CURTMETRATGE

Per a la difusió d'aquest projecte, i tots aquells precedents i futurs, es va decidir crear una web on es recopilaria tot el treball, tant el curtmetratge final com un breu resum del procés de producció amb algunes de les imatges capturades durant aquest. A banda d'aquesta pàgina web, es compartiria

l'enllaç de la mateixa o de *YouTube* a diferents reds socials amb molta difusió, com *Facebook* o *Twitter*.

Per a la creació d'aquesta web es va optar per utilitzar les plantilles per a crear llocs que s'ofereixen de manera gratuïta a diferents webs. Nosaltres escollirem *Wix* per la seua ampla gama d'aquestes plantilles gratuïtes, i la seua facilitat a l'hora de modificar-les per a personalitzar-les.

Es va escollir la plantilla anomenada *Estudio de animación*, ja que la seua distribució i funció s'apropava bastant a la nostra idea final. A part de posar els nostres treballs d'animació amb una breu descripció, també es va pensar en fer *merchandising* dels personatges de les animacions en un futur, fer clauers, arracades, penjolls i altres objectes, i vendre'ls en aquesta pàgina.

L'enllaç a la pàgina és aquest: cheesedreamsvlc.wix.com/cheesedreams, esperem estar actualitzant sovint, ja que implicaria que la creativitat està de la nostra banda.

8. CONCLUSIONS

L'animació com a tècnica és una feina difícil, pausada i diligent, inclús per a la realització d'un curtmetratge de poc de temps. Requereix molta paciència, temps i una voluntat i entusiasme infranquejables. Aquesta feina ens oculta tot el treball preparatori que es necessita per a dur a terme qualsevol peça animada, tot el procés de creació i l'art implicat durant tota la transformació de l'obra. Durant el transcurs de la producció, les coses poden eixir mal, en el nostre cas així va succeir, i hi ha que tornar-les a dur a terme, revisar-les i millorar constantment.

Durant tot el procés, es van aprendre coses noves en cada fase, des de fer un *storyboard*, tot el procés de producció del ninot (modelatge, motlles, costura...), fins arribar a la part d'edició i muntatge del curt. El temps va ser el nostre rival tota l'estona. Ens va retardar molt el procés de creació. Es contava en començar en unes dates, però les entregues per a altres assignatures del cicle docent del grau ens limitaven el ritme d'elaboració i temps per a dedicar al projecte, i acabat el període docent, la feina d'estiu no ens va deixar molt de temps lliure per poder profunditzar al projecte. Per mirar la part positiva, açò ens va ajudar a aprendre a canviar el pla de treball sobre la marxa e intentar que el producte final fos de la millor qualitat possible.

A pesar de tots els alts i baixos suportats és una experiència que no dubtaria en cap moment a tornar a repetir, però en futurs projectes buscaria un equip, ja que aquesta experiència també m'ha ajudat a veure la importància de tindre més persones amb les que poder recolzar-se i que s'impliquen al cent per cent en buscar resultats. Així també seria més fàcil a l'hora de dividir la feina en etapes o fases i que cadascú fera la seua, no com al meu cas que tot era un bloc dens del qual no coneixia quasi res.

En quant al resultat final del curtmetratge, no és exactament el que desitjavem, però puc dir que estic satisfeta amb el producte final obtingut i que els objectius fixats a l'inici d'aquest projecte s'han acomplert. També dir que tinc la intenció de continuar fent curtmetratges per millorar el meu treball com a animadora, tenint en compte aquesta experiència, i difondre'ls a la pàgina web creada durant aquest treball per a aquesta finalitat.

Per a finalitzar amb les conclusions voldria explicar la elecció del títol del curt. Es va elegir la dita *En un tres i no res* degut als seus significats: en un moment, en un instant o en poc d'esforç. Cadascun d'aquests sentits tenen una relació amb la narració del curt. *En un moment*, junt amb *en un instant*, fan referència a la rapidesa que desapareixen els dibuixos del món de la imaginació del personatge, per a tornar al món físic en el que no han cobrat vida en cap moment i, encara menys, ixit de la paret. *En poc d'esforç* afirmava la lleugeresa i el poc temps que necessiten els xiquets per a crear un món nou dins la seua ment i realitzar allò que els vinga de gust allí dins.

9. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

1. ANIMATED SHORT FILM, *Protesis Fantasmal/Moses Supposes*, E: *YouTube*, YouTube, 20-01-2014. Disponible en:
2. CLARK, C. *Waldorf doll head 3*, E: *YouTube*, YouTube, 12-06-2013. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=0LpzAqeMy9M&list=WL&index=11>
https://www.youtube.com/watch?v=z5UIoB_LL7M&list=WL&index=18
3. HERGUERA, I, *Bajo la almohada*, E: *Vimeo*, Vimeo. Disponible en: <https://vimeo.com/57670170>
4. HORNER, H. *Muñecos de arpillera*, CEAC, 1986.
5. LABUDINERA, *Principios de la animación (stop motion) Parte 1*, E: *YouTube*, YouTube, 14-09-2010. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=p998wKewLGE&list=WL&index=3>
6. LABUDINERA, *Principios de la animación (stop motion) Parte 2*, E: *YouTube*, YouTube, 14-09-2010. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nnaP3UV80rE>
7. MOESKER, C. *Sientje*, E: *You Tube*. You Tube, 10-01-2011. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rmkCLOKSZLo>
8. NAVARRO DE ZUVILLAGA, J. *Mirando a través : la perspectiva en las artes*, El Serbal, 2000.
9. PARKS, M. *Stop Motion Tutorial:Latex Puppet Making*, E: *You Tube*,

- YouTube, 8-7-2012. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=EqzKTYrgDOM&list=WL&index=2>
10. PENDERS, E. *Angst*, E: *You Tube*, You Tube 15-07-2007
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=pAH4klqLTXg>
 11. PINEDA, D. *Guerra de papel*, E: *You Tube*, You Tube 04-02-2013.
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=o-rOXVaJH7A>
 12. PURVES, B. *Basics Animation: Stop Motion*, Barcelona, Blume, 2011.
 13. ROKETBOOM, *Sorry I'm Late*, E: *You Tube*, YouTube, 28-05-2009.
Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=_wjF9vGGqNE&list=WL&index=10
 14. STOPMOTIONMAGAZINE, *Stop Motion Puppet Making Video 7: PAX Painting a Puppet*, E: *You Tube*, YouTube, 18-04-2011. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=TRpRkQywoJ0&list=WL&index=29>
 15. TMDVARIEDAD3, *Efecto Escritura en After Effects*, E: *You Tube*, YouTube, 09-06-2012. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=_qheOU1m6-Y&list=WL&index=22
 16. VA. *Alma*. E: *You Tube*, You Tube 22-12-2009.
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=irbFBgI0jhM>
 17. VA. *Liebeskrank*. E: *You Tube*, You Tube 11-02-2010.
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oORCOM9JzNM>
 18. VA. *The Sandman*, E: *You Tube*, You Tube 01-08-2006.
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=UjgHbRrnjhU>
 19. VILA, S. *La escenografía :cine y arquitectura*, Cátedra, 1997.
 20. WEBSTER, C. *Técnicas de animación*, Anaya Multimedia, 2006.
 21. WHITE, T. *Animación del lápiz al pixel :técnicas clásicas para animadores digitales [prólogo de Roy Disney]*, Ediciones Omega, 2010.

10. ÍNDEX D'IMATGES

Figura 1. Exemple d'animació *stop motion*.

Figura 2. Exemple d'animació tradicional.

Figura 3. Tim Burton amb personatges de la pel·lícula *Pesadilla antes de navidad*.

Figura 4. Captura de l'obra *The Sandman* (1992), realitzat per Colin Batty, Paul Berry i Ian Mackinnon.

Figura 5. Captura del curtmetratge *Bajo la almohada*, de Isabel Henguera.

Figura 6. Primers esboços de idees.

Figura 7. Primers dissenys del primer guió.

Figura 8. Esboços personatge principal.

Figura 9. Esboços personatge principal.

Figura 10. Dissenys de l'espai en que es mourà el personatge.

Figura 11. Esboços personatge principal.

Figura 12. *Story Board* final.

Figura 13. Esquelet amb músculs i primera capa de esponja.

Figura 14. Esquelet 3/4 amb esponja.

Figura 15. Positiu de la mà esquerra en plastilina.

Figura 16. Diferència de resultats en els positius de les mans (a la dreta amb el làtex, esquerra amb la silicona)

Figura 17. Diferència entre el positiu del cap de plastelina i el de cola termofusible.

Figura 18. Patrons de paper i tela.

Figura 19. Vestit confeccionat.

Figura 20. Calces confeccionades vestides al personatge.

Figura 21. Primeres sabetes.

Figura 22. Segones sabates realitzades.

Figura 23. Intent de cabell rissat.

Figura 24. Fieltro pegat al cap amb cola termofusible per a fer el cabell del personatge.

Figura 25. Fotograma del curt amb el resultat final del cabell tallat.

Figura 26. Detall porta i rodapeus acabats.

Figura 27. Contrast entre l'escenari acabat i a mig fer.

Figura 28. Detall procés creació del terra del saló.

Figura 29. Detall dels coixins realitzats per la part de darrere.

Figura 30. Foto detall tauleta.

11. ANEXES

- Curmetratge "En un tres i no res".
- Enllaç a la pàgina web de difusió.
- Descripció física i psicològica del personatge.
- Imatges procés.
- Document de Cesió de drets d'autor i difusió
- Formulari depòsit TFG