

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Grau

Data

Full Resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Autor/a:

Tutor/a:

Any:

Titulació:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès

Resum

Daix és el resultat del projecte audiovisual d'animació que neix de l'admiració dels components del grup per l'animació *stop motion*. L'atractiu d'aquesta tècnica és innegable i aquest projecte es proposa explora-ne les seves virtuts així com també les limitacions, a través de la nostre pròpia experiència durant les diferents fases de realització del curt d'animació *Daix*. Aquest projecte per tant vol satisfer les inquietuds creatives del grup de treball respecte la tècnica *stop motion* i la necessitat d'explicar una història, per petita que sigui, i transmetre un missatge a través de la realització d'una peça audiovisual.

La memòria escrita recull tot el que implica realitzar un curt d'aquestes característiques, intentant fer palès el conjunt del projecte. Tots els elements que han intervingut i les fases per les que ha passat el projecte per arribar al resultat definitiu i element principal al voltant del qual gira tot aquest projecte, el curt *Daix*. L'observació del procés creatiu i el desenvolupament del projecte en les fases de construcció, rodatge i postproducció són necessàries per poder comprendre el que implica apostar per aquest tipus d'animació.

El procés d'animació reclama una adaptació personal, cal entendre el conjunt de la tècnica, familiaritzar-se amb el personatge que s'ha d'animar i l'espai en el que es desenvolupa. En l'animació *stop motion* cal ser conscient de tots aquests elements i d'altres que tenen un paper clau al tractar-se d'un procés físic, artesanal. Es per això que també cal fer l'esforç de ser el màxim curós possible en la planificació i durant la construcció per tenir les màximes garanties d'èxit en l'animació del personatge. Comprendre la tècnica, ser conscients del que es pot aconseguir amb els recursos a l'abast és fonamental.

Us convidem doncs a veure tot el que s'amaga al darrere de *Daix* i esperem que poguem compartir i fer-vos arribar durant la lectura l'entusiasme amb el que hem portat a terme aquest projecte.



DAIX

UN CURT DE
ARNAU GÓDIA SERGI FERRETÉ

Índex

Marc teòric

Aproximació al concepte <i>stop motion</i>	6
Principis bàsics de l'animació tradicional	8
L'animació <i>Stop motion</i>	13
- Breu recorregut històric	13
- Particularitats de la tècnica	16

Realitzant *Daix*

Justificació de la idea	19
Justificació del tractament	20
Justificació dels materials utilitzats pel personatge	22
- Recerca de material	22
- De què està fet el <i>Daix</i> ?	25
Justificació del <i>software</i>	27
- Recerca de programari	27
- Funcionament del <i>software</i> , enregistrant amb <i>DragonFrame</i>	27
Justificació del material tècnic emparat	29
Dificultats	32
Valoració del resultat final	33
Bibliografia	35

Annexes

1. Primers passos, idea sinopsi i descripció del personatge
2. Guió literari
3. Dissenys
4. *Storyboard*
5. Pla de producció
6. Quadern de sessions

Contingut del DVD

Daix

Making of

Animatic

Visionament *on-line*

El projecte audiovisual el podeu trobar també a la plataforma *vimeo* en videos de visualització privada. Per accedir al contingut, cal copiar l'adreça dels enllaços i escriure-hi la contrassenya corresponent.

Daix

enllaç: <https://vimeo.com/94886413>

contrassenya: daix2014

Making of

enllaç: <https://vimeo.com/96494104>

contrassenya: makingof2014

Animatic

enllaç: <https://vimeo.com/96436516>

contrassenya: animatic2014



MARC TEÒRIC

Aproximació al concepte *Stop motion*

Stop motion o bé animació fotograma a fotograma en l'adaptació del terme al català. Fa referència a una tècnica en la que la il·lusió del moviment s'aconsegueix amb la pausa, congelant l'acció que fa un objecte o personatge. D'aquesta manera fragmentem una acció continua en parts, en fotogrames. Uns fotogrames que al ser reproduïts de forma consecutiva ens revelaran aquesta il·lusió del moviment animat.

Tant la nomenclatura anglosaxona com l'adaptació són acurades i sintetitzen el concepte correctament, però durant aquest treball ens referirem a la tècnica amb el mot original, *stop motion*.

Algunes definicions del terme per autors:

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. El movimiento se consigue utilizando la grabación fotograma a fotograma.

Kent A. Pribe "The art of stop motion" 2006, p.13

En aquest cas, l'autor posa l'incís en el fet que hi ha diferents maneres d'aproximar-se a l'*stop motion* tota mena d'objectes o personatges construïts expressament són susceptibles de fer-se servir en aquesta tècnica i també ressalta el procés com a una successió de fotogrames. Aquesta és una definició generalista sense entrar en detall, que possiblement podríem trobar en un diccionari o faríem servir per explicar el terme *stop motion* a algú que el pogués estar sentint per primera vegada.

Stop motion podría definirse como la técnica por la cual se crea ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas o imágenes recortadas en un entorno espacial físico.

Puves, B. "Stop motion" 2011 p.6

Aquesta segona definició és molt més acurada, ens fa una idea més exacte del funcionament d'un enregistrament *stop motion* i assenyala una de les característiques claus d'aquesta tècnica: que es desenvolupa en un entorn físic. El fet de que l'animació es produeixi dins un espai o un decorat fa evident que a més de l'animació, molts d'altres elements que pertanyen també al cinema de imatge real com la il·luminació o bé la posada en escena juguen també el seu paper important.

Aquesta és una aproximació al significat del terme *stop motion* i el que implica aquesta tècnica, però es tracta d'una tipologia d'animació amb moltes variants possibles. L'aparició de variants dins l'*stop motion* està relacionada normalment amb el tipus de material emprat. Per la naturalesa de la tècnica, el material emparat hi juga un paper clau, és per això que si fem servir objectes reals o plastilina no estem parlant del mateix tipus d'*stop motion*. No volem entrar en una extensa classificació, és per això que farem únicament una aproximació al tipus d'animació *stop motion* que s'ha utilitzat en la realització d'aquest projecte: parlem del *claymation*.

La técnica claymation se distingue de otras formas de stop motion en que requiere de un reesculpido entre fotogramas, y no una mera recolocación. El material blando y maleable se llena fácilmente de huellas dactilares y suciedad, y la limpieza y el pulido necesarios en cada fotograma puede ralentizar el proceso de animación. Un animador de arcilla debe tener habilidad para la escultura y disfrutar con las propiedades de ese material.

Puves, B. "Stop motion" 2011 p.30

Aquest extracte deixa clares algunes de les peculiaritats i dificultats que pot tenir la tècnica del *claymation* però que a la vegada és una de les maneres més reconeixibles per realitzar *stop motion* i també una de les que aconsegueix uns resultats més reeixits si es té un coneixement del material mal·leable utilitzat.

Amb aquest recull de definicions referents a la tècnica donem per acabades aquestes consideracions necessàries per a poder comprendre el marc teòric dins el que s'emmarca el nostre treball i sobre tot les particularitats de la

tècnica d'animació que vam escollir per a la realització del nostre curt audiovisual.

Principis bàsics de l'animació tradicional

Els anys i la història del cinema d'animació ens han fet testimonis de l'aparició de diferents tècniques per aconseguir la il·lusió del moviment animat. Totes elles però parteixen d'una sèrie de punts en comú i de fet, en essència potser no són tan diferents entre elles com podríem pensar.

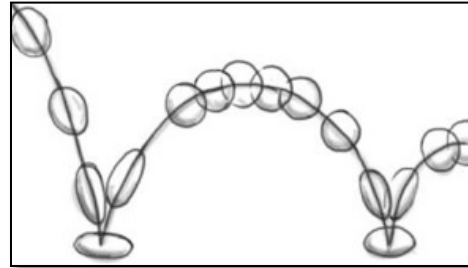
L'animació es regeix per una sèrie de principis bàsics que aconseguen crear la il·lusió del moviment. Aquests principis van ser desenvolupats pels animadors de *Disney* durant els anys 30. L'objectiu d'aquests principis era aconseguir una animació realista, però no en un sentit mimètic de reproduir la realitat, sinó creant moviments animats que poguessin ser creïbles dins el metratge animat.

Els dotze principis conformen també un punt d'inflexió en l'ofici de l'animació, ja que suposa el primer intent de teoritzar uns elements comuns que garantien uns resultats determinats, i que van recollir i publicar per primer cop Ollie Johnston i Frank Thomas en el llibre *The Illusion of life: Disney animation*. Però al mateix temps aquests principis no limitaven la innovació i la recerca de noves formes d'animació.

Cal tenir present que es tracta de termes de l'animació en general, no tant específicament la tècnica d'*stop motion*. Tot i així les tècniques han evolucionat molt al llarg dels anys, sobretot amb l'eclosió de l'animació 3D. Cada tipus d'animació es mou dins d'unes característiques pròpies i uns paràmetres d'animació que necessiten adaptar aquests dotze principis de l'animació, o bé afegir-ne de nous.

1. Compressió i extensió (*squash & stretch*)

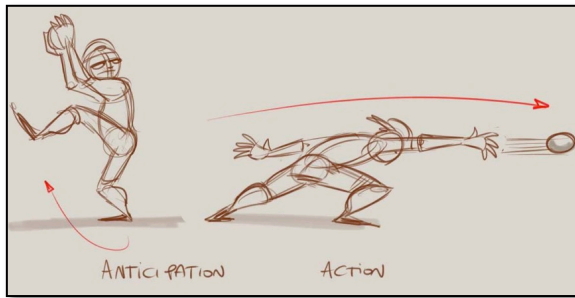
Exageració de la deformació dels cossos flexibles al moure's o impactar. Ajuda a crear també sensació de velocitat i aquest principi es pot fer servir des d'una perspectiva còmica o bé dramàtica.



Aquest principi s'aplica sobretot a l'animació

de plastilina tot i que podria ser utilitzat amb altres classes de marionetes/objectes però, solament si es fan de materials flexibles i poden ser manipulats correctament.

2. Anticipació



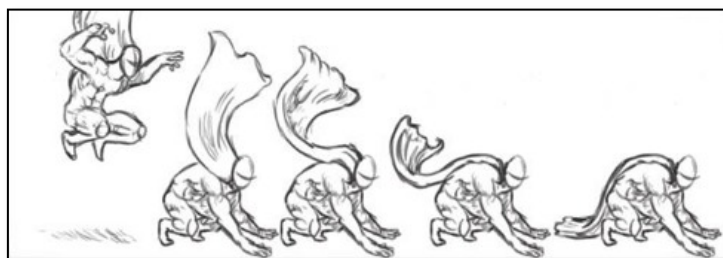
Un dels problemes més grans de l'animació de qui encara no té experiència és que, sovint, es fa difícil dir què està passant, perquè totes les coses semblen succeir al mateix temps i els personatges fan coses sobtadament per cap raó

evident. L'anticipació és la resposta a això.

Es tracta de fer evident per a la mirada de l'espectador la pròxima acció que realitzarà un personatge. Per això es crea l'anticipació, un pas previ necessari a l'acció que al seu temps anirà seguida per un moviment de recuperació.

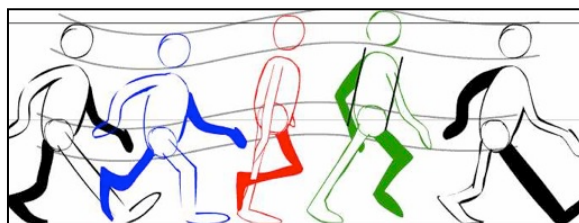
3. Acció solapada (*follow trough*)

En el Follow-Through hi trobem les contramesures a l'anticipació. Ocorre després d'una acció, i n'és el resultat físic directe després de l'acció. Es tracta d'un moviment de recuperació i en que segueix la inèrcia de l'acció que acaba de succeir.



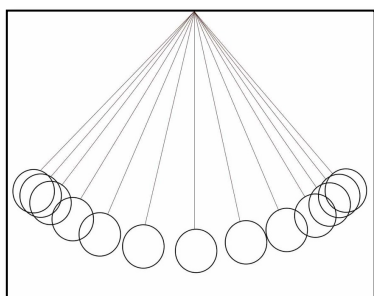
4. Arcs

Els arcs són un element que afegeix naturalitat a l'animació. La naturalesa tendeix a moure's en arcs. Les raons principals són com està articulat l'esquelet i de la



gravetat. Perquè l'esquelet és un sistema de formes articulades, aquestes formes (braços, cames, etc) rotaran al voltant de les articulacions en una sèrie de moviments de formació d'arcs. L'ús de línies rectes a l'hora d'animar no es poden descartar com a inservibles, són útils per exemple en casos concrets com en l'animació d'un objecte o un personatge mecànic.

5. Acceleració i desacceleració

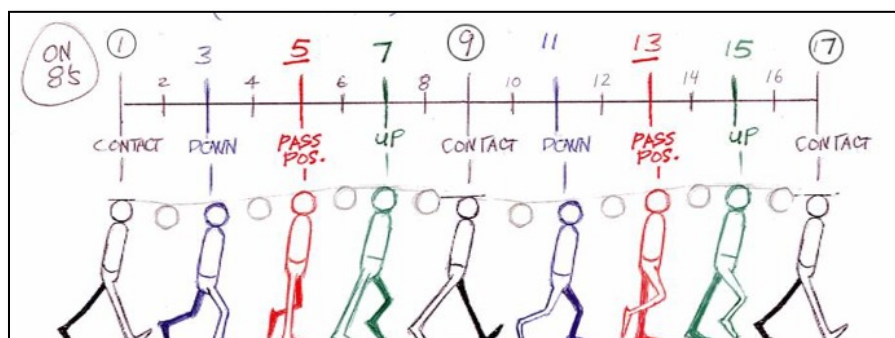


Es refereix a la tendència de les coses a començar i/o a parar de moure's. Un objecte o personatge no aconsegueix la velocitat màxima immediatament i després para de cop. El que passa és que anirà acumulant velocitat gradualment i després, al final de l'acció l'anirà reduint també de forma gradual.

6. Sentit del temps (*timing*)

Cal saber quant temps durarà cada acció o pausa, per saber quants dibuixos / fotogrames cal utilitzar per a un moviment determinat així com també la distància entre cada un dels dibuixos/fotogrames.

Realitzar masses fotografies d'una acció ràpida pot voler dir que al reproduir-la puguis apreciar que el moviment sigui massa lent.



7. Acció secundària

Les accions secundàries són els petits moviments que no són essencials però que ajuden a afegir significat a una acció. Aquestes accions secundàries són petits detalls que subratllen el pensament o la intenció del personatge.



8. Exageració

L'exageració és una bona manera d'emfatitzar certs moviments, de tal manera que crida l'atenció on ho desitges. Dins d'una animació l'exageració s'acostuma a produir constantment, així que es tracta d'un element que fa més creïble o natural una acció.

El grau d'exageració depèn en gran mesura del tipus d'animació i el seu caràcter (còmic, dramàtic...). L'exageració és un element que es pot aplicar en major o menor mesura en funció de les necessitats de l'animació.



9. Posada en escena



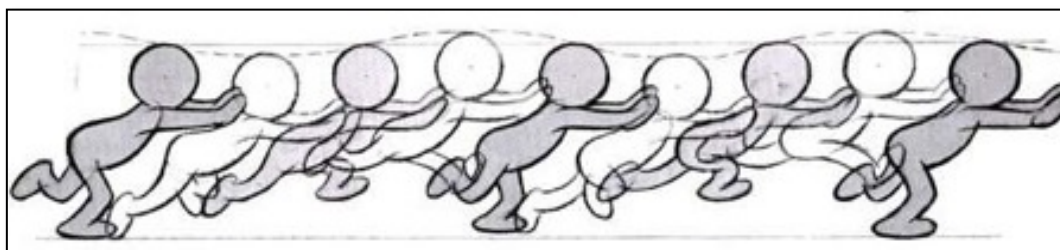
La posada en escena fa referència a l'ús dels elements que la conformen per recrear l'animació i la idea que es vol transmetre. La posada en escena no és un element propi que pertany a l'animació. És un eina del director, usada en totes les classes de filmacions i d'escenaris. La

posada en escena és un aspecte de la cinematografia, que és l'art d'usar angle de càmera fotogràfica, el moviment de la càmera, la il·luminació, la composició, la col·locació de figures per dirigir l'ull de l'espectador.

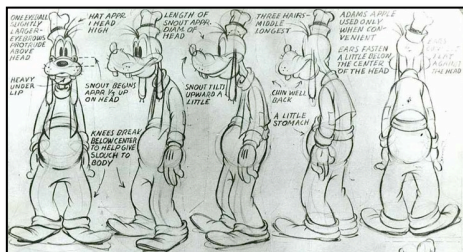
10. Animació directa i animació per fotogrames clau (*key frame*)

El *key frame* és l'establiment de fotogrames clau, és a dir moments destacats dins d'una acció. Per exemple, en l'animació d'un salt podríem establir tres fotogrames claus, l'impuls, l'alçada màxima i la recepció del salt amb el terra. Un cop determinats els fotogrames clau es realitzen la resta de fotogrames que completen l'acció, el que s'anomenen *inbetweeners*.

Aquest punt va encarar sobretot a la producció i a produccions d'animació tradicional o generades per ordinador en 3D. En el cas de l'*stop motion* la naturalesa de l'animació és lineal i cada fotograma ha d'anar seguit del pròxim, no es pot anar cap enrere per completar accions.



11. Dibuix sòlid



Aquest punt remarca que els principis a partir dels quals es crea un personatge, ja sigui dibuix o marioneta, han de respondre a un volum, pes, proporcions, equilibri i actitud determinades. Aquestes condicions de creació d'un personatge

afecten conseqüentment a l'hora d'animar-lo.

12. Empatia

És molt important que els personatges es relacionin físicament i emocionalment amb l'espectador, això s'aconsegueix treballant l'empatia del personatge. Per aconseguir-la cal treballar tant en el desenvolupament dels personatges com en la història. Cal trobar en els personatges i el guió trets en els qual el públic pugui sentir-se identificat o mostrar afinitat fàcilment.



L'Animació *Stop motion*

Breu recorregut històric

La animación no es un género, es un medio, un lenguaje, una forma de expresión: en suma, otro cine – u otro camino posible para una historia del cine alternativa – capaz de albergar todos los géneros, todos los registros temáticos, discursos simples y complejos, argumentos tanto dirigidos al público infantil como adulto (...) Hablar de animación es hablar de una serie de técnicas diversas que logran crear una ilusión de realidad – o una plausible y orgánica irrealidad – a través del artificio. La animación es, en suma, el cine en una de sus más extremas manifestaciones posibles.

Costa, J. "Películas clave del cine de animación" 2010, p.15

Jordi Costa planteja encertadament en la introducció del seu llibre que no es pot caure en l'error de classificar amb l'etiqueta "animació" a les pel·lícules. El fet de que en les pel·lícules d'animació no hi hagi imatge real o no hi apareguin actors de carn i ossos no es motiu suficient per agrupar tot el conjunt de formes i temàtiques en un terme tan ambigu i desafortunat com "animació".

L'etiqueta animació que utilitzen grans productores o els premis oscar va referida normalment a un tipus molt específic de pel·lícules animades (fent una generalització de casos), rècords de taquilla, amb una temàtica més aviat infantil i generades amb animació 3D. Amb això tampoc volem invalidar aquesta manera de fer pel·lícules, que ha donat grans noms dins la història de l'animació i del cinema en general, però és evident que hi ha un camí molt més llarg per explorar i per arribar-hi necessitem espolsar-nos de sobre l'animació entesa des del punt de vista més proper a la gran indústria cinematogràfica.

La teorització de Jordi Costa que hem recollit es pot aplicar també en el cas concret de cadascuna de les diferents formes o tècniques d'animació que existeixen.

La tècnica d'animació *stop motion* actualment compta amb un *status* dins el món cinematogràfic, i és que dins les produccions d'animació podem distingir de forma clara les que pertanyen a la família de l'*stop motion*. El podem considerar com una branca específica dins la categorització de l'animació en general, en aquest sentit, pel·lícules com *Los mundos de Coraline* (*Laika entertainment, 2009*) o *Piratas!* (*Aardman Animation, 2011*) són dos exemples recents de dues de les principals productores dedicades a l'animació *stop motion* actualment i que han contribuït de forma activa en la concepció de l'*stop motion* com a una categoria pròpia dins l'animació amb un estil cinematogràfic inconfusible i propi.

La branca de l'animació *stop motion* li succeeix exactament el mateix que a l'animació en general i a cadascuna de les tècniques o branques específiques de l'animació. Poden acollir gèneres, discursos i temàtiques diversos, només cal saber com fer ús d'aquesta tècnica particular d'animació com és l'*stop motion* i adaptar-la a les necessitats narratives de cada creació.

Veient el que és actualment l'animació *stop motion* és curiós pensar que aquesta tècnica va néixer per accident en una de les produccions de George Méliès *La plaza de l'opera* (1896).

Méliès había comprendido el potencial del rodaje fotograma a fotograma y, si bien en origen había sido un accidente fortuito producido al atascarse la película en los engranajes de la cámara. (...) Mensuro, A. "Estética de la animación" p.65

Méliès com a autor pioner en el món del cinema i en l'exploració de les tècniques cinematogràfiques va continuar explotant les capacitats d'aquest descobriment que va anomenar *stopping motion*. Aquests són els primers passos en la història del cinema d'una tècnica que no tardaria a cridar l'atenció de noves produccions i fa necessària l'existència de personal especialitzat en el control de la tècnica.

Nace una nueva profesión dentro del mundo cinematográfico: la de los truquistas, técnicos en efectos especiales. (...) Trucar la imagen cinematográfica de tal manera que, a ojos del espectador, se presentase como una escena real y verosímil a pesar de que no estaba basada en el mero registro mecánico de una realidad, sino en una serie de artificios.

Mensuro, A. "Estética de la animación" p.65

Com comenta Asier Mensuro el retoc de la imatge amb *stop motion* es feia des de un punt de vista realista, fent creïble per a l'espectador l'acció fantàstica que tenia lloc a la pantalla. Així doncs l'*stop motion* en els seus inicis era una eina per a la creació d'efectes especials. A mesura que avançava el temps i es perfeccionava la tècnica, guanyava protagonisme, compartint pantalla amb actors com en el cas de *King Kong* (1933) animada per Willis O'Brien i *Jasón y los argonautas* (1963) animada per Ray Harryhausen.

L'*Stop motion* va evolucionar fins a adquirir el seu *status* de tècnica cinematogràfica en ella mateixa, capaç de desenvolupar la seva pròpia filmografia fent ús de la tècnica. Cal destacar *Le Roman de Renard* (1930), dirigida per Ladislav i Irene Starewicz, es considera el primer llargmetratge realitzat íntegrament amb *stop motion*. La pel·lícula estava realitzada amb marionetes d'animals molt detallades i expressives que recreaven una faula.

Ninguna de ellas (películas stop motion) pretende reproducir la realidad de manera fidedigna, sino reinterpretarla según la visión personal de su autor/director. Parece por tanto que el público se polariza en una doble dirección: busca el máximo verismo en efectos de animación en las películas de imagen real, pero a su vez está dispuesto a dejarse seducir y entrar en un mundo distinto, modelado por el ojo del creador/director, que le aleje de la visión cotidiana de la realidad. (...) Mensuro, A. "Estética de la animación" p.65

Així doncs l'*stop motion* crea un imaginari dins el que s'ubica la narrativa, la història que relata. L'espectador necessita entrar dins aquest "pacte" amb la pel·lícula, endinsant-se en el món particular que proposa.

Les particularitats de l'*stop motion*

L'*stop motion* a nivell formal té una sèrie de característiques que el fan únic i que mantenen el seu atractiu tot i que en el terreny de l'animació audiovisual no és la tècnica més realista ni tampoc la més avançada a nivell tecnològic. En aquest sentit l'*stop motion* va en un camí diferent de l'animació generada per ordinador. Tot i que la tecnologia sempre té un efecte en les tècniques cinematogràfiques, l'*stop motion* és i continuarà sent una tècnica artesanal.

La animación stop motion es lenta y laboriosa, por lo que, incluso la realización de una película de muy pocos minutos, requiere una cantidad enorme de recursos, muchísima paciencia y un entusiasmo inagotable. Puves, B. "Stop motion" 2011 p.7

L'atractiu de l'animació per part de l'espectador va cap a una sèrie de característiques que conformen el seu encant particular. La "imperfecció" dels seus moviments, l'*stop motion* al tractar-se d'un procés artesanal, depèn en gran mesura de l'animador que manipula constantment un entorn o un personatge. Es tracta d'una tècnica d'animació que no fuig del fet que la manipulació dels animadors existeix i que es pot fer evident amb ditades, petits canvis en el moviment i les expressions dels personatges. Trets propis de la manipulació d'un personatges i entorns físics.

El hecho de que los personajes existan físicamente es una de las características que más fascinan, y, probablemente, la magia de ver un objeto inanimado moviéndose nunca perderá su encanto. Puves, B. "Stop motion" 2011 p.24

Si fem referència ara al cas concret del *claymation* (*stop motion* amb materials mal·leables) i la relacionem amb aquesta "imperfecció" de l'animació no com a un punt negatiu, sinó com un element més de l'encant de la tècnica, també trobem referències de l'autor Barry Puves.

El claymation es una forma de animación muy física donde la técnica es una parte fundamental. Las huellas dactilares y las irregularidades en la textura de la piel son inevitables al trabajar con arcilla, por lo que, lejos de intentar esconderlas, debemos aceptarlas con agrado.

Puves, B. "Stop motion" 2011 p.110

Així doncs queda clar que en l'animació al tractar-se d'una tècnica artesanal, sempre existeix aquest grau d'imperfeció que a la vegada li dona el seu caràcter únic. Fa falta aclarir però que l'acceptació d'aquestes imperfeccions no exclou l'exigència durant el procés de l'animació. La voluntat a l'hora de realitzar una animació és aconseguir resultats el màxim de convincents possible per a l'espectador i també com a animador.

Ja per acabar una altre de les particularitats de l'*stop motion* és la linealitat del procés d'animació.

Una vez se recoloca a un personaje, inmediatamente se pierde el fotograma anterior. Esto representa una gran presión, y es, a la vez, parte del encanto. Es la animación más cercana a actuar y dar vida, con toda la adrenalina y la emoción que ello implica.

Puves B. "Stop motion" 2011 p.34

Aquesta última cita recull molt bé el que algú pot sentir a l'hora d'animar amb *stop motion*, l'emoció de posar els cinc sentits i tota la concentració en aconseguir animar un moviment fins al final. No es pot deixar l'enregistrament d'un pla a mitges quan encara falten alguns fotogrames per realitzar, cal acabar l'actuació, o més ben dit la interpretació que l'animador fa d'una realitat i traslladar-la al personatge o a l'objecte que s'està animant.



REALITZANT DAIX

Justificació de la idea

Daix és un projecte que sorgeix a partir d'una experiència anterior dels membres del grup amb l'animació i en concret la tècnica *stop motion*. Després d'una primera aproximació i uns resultats satisfactoris fent servir *claymotion*, es va contemplar la possibilitat de tornar a realitzar un curt d'aquestes característiques en un futur. El Projecte Final de Grau va resultar ser una oportunitat per a dur a terme aquelles intencions, però sempre amb la clara voluntat de fer un salt endavant a tots nivells.

Amb *Daix* el que es volia aconseguir era seguir experimentant i madurant la tècnica de l'*stop motion*, i més concretament el *claymotion*, per tal aconseguir optimitzar al màxim els recursos dels que disposàvem en relació al resultat plàstic de l'animació. En un primer moment doncs la història, l'argument del curt era tan sols l'excusa a través de la qual fer aquesta exploració de la tècnica. Però ens vam adonar ràpidament que calia una empatia per part nostre amb la història si preteníem que el curt transmetés quelcom a l'espectador. Així doncs vam veure clar que necessitàvem un argument convincent i un protagonista carismàtic i atractiu.

Pel que fa al protagonista teníem clar que volíem un personatge expressiu, amb trets exagerats que ens poguessin ajudar durant l'animació i fessin ben evident per a l'espectador tot el que pensa, a través de les seves expressions. També volíem jugar amb l'expressivitat dels seus moviments corporals i va sorgir la idea d'escollir un llangardaix. Des de un primer moment volíem un protagonista amb identitat pròpia, per això no volíem que fos una versió d'un rèptil real. Ens vam plantejar la opció de barrejar diferents característiques de rèptils com poden ser iguanes, camaleons etc. Fins que finalment vam optar per donar-li un toc prehistòric i fer-lo similar fins a cert punt amb algun tipus de dinosaure.

Aquestes influències en el disseny del personatge no es van quedar aquí i les vam aprofitar perquè tinguessin pes dins la història del curt. Per aquesta raó el

Daix és un rèptil de procedència desconeguda, que ningú aprecia en una tenda d'animals amb rèptils tropicals, i de colors llampants, que està decidit a intentar fugir del seu terrari. Fins que arriba un nen petit, apassionat pels dinosaures i se l'emporta a casa. Sense voler-ho aquest nen fa descobrir al *Daix* el món dels dinosaures. El llangardaix que en queda meravellat creurà que la solució per escapar és actuar com aquests grans rèptils.

Pel tipus de producció que ens plantejàvem, d'una duració entre 3 i 4 minuts, la història calia que fos sobretot senzilla. Però al mateix temps la voluntat era que fos rica en tota mena d'elements com les influències ja esmentades i algunes altres referències. Tots aquests elements calia sintetitzar-los de la manera més entenedora possible perquè tinguessin lloc dins el ritme de la narració.

La passió del nen petit del curt per als dinosaures, vol ser un petit homenatge a aquests moments de la infància en que un tema pot captar tota l'atenció d'un infant (l'espai, l'antic Egipte, el *far west*...). Aquest era també el cas real d'un dels components de *Daix*, així doncs es pot dir que la història recull un element nostàlgic, un retorn a la infància en que altre gent també s'hi pot veure reflectit.

Justificació del tractament

Un cop finalitzat el procés d'escriptura del guió, calia definir l'estil, les línies bàsiques a través de les que es conformarien el disseny visual de tots els elements de *Daix*.

Com s'assenyala anteriorment la nostre experiència inicial amb l'animació havia estat amb *claymotion* la intenció era seguir amb aquesta tècnica. Es tracta sobretot d'una decisió que respon als gustos personals dels membres del grup, així com també als primers referents del *claymotion* que sempre hem admirat, *Wallace & Gromit*. Escollint la mateixa tècnica que en un primer moment ens va atraure al món de l'*stop motion* forma part també d'aquest

viatge nostàlgic que proposa *Daix*. Es així com la opció de animar el curt amb *claymotion* va ser un dels valors segurs de la nostre producció.

Des del primer instant, es va decidir que l'escala dels decorats i el personatge fos real sense fer ús de maquetes o reproduccions dels escenaris a escala. Les característiques del guió permetien reproduir l'espai a escala real sense grans dificultats, ja que gran part de l'acció té lloc dins un terrari, a més, aquest mida permet una major maniobrabilitat a l'hora d'animar i al mateix temps un millor ritme de realització. En aquest mateix sentit el personatge té unes mides aproximades a les que podria tenir un rèptil similar. En el cas del personatge, un mida grossa permet un major nivell de detall en el modelat, en aquesta producció la càmera realitzava primers plans i plans detalls que requerien un alt nivell de detall.

Així doncs l'entorn i els decorats eren reals, però el nostre protagonista està fet de plastilina i clarament es veu que es tracta d'un personatge animat. Aquesta era la intenció en tot moment, barrejar un entorn acabat amb materials convencionals o reals a més de la intervenció de persones com a figurants que intervenen a escena que contrastessin amb el protagonista i també els altres animals que apareixen al curt. Mostrant la vida animal que apareix diferent de la resta, a través dels materials utilitzats, aconseguia aquesta barreja d'elements reals/animats que es volia aconseguir. A nivell de significat, evidenciar que el protagonista és animat respecte el seu entorn és un element que reforça la sensació de que es troba fora de lloc. En aquesta decisió en quan a materials hi ha també un element pràctic, ja que recrear rèptils amb plastilina (material utilitzat per al protagonista i els altres animals) és més senzill que no pas haver de realitzar una persona.

Un cop acordats aquests elements de base, es va procedir a la planificació de la història amb les diferents tipologies de plans, l'storyboard. En aquest apartat és important fer ús de l'imaginari per aconseguir la manera més interessant de realitzar cada un dels plans, però al mateix temps sent realista i tenint en tot moment en compte el material tècnic del qual disposàvem. La nostre intenció era treure el màxim partit dels recursos dels que disposàvem i per aconseguir-

ho podem afirmar que un cert component de risc, o de dificultat a l'hora de plantejar els plans va fer que al moment de la realització es trobessin solucions eficaces. Així doncs aquest punt d'imposar-se una certa dificultat durant la planificació requereix d'exigència i capacitat d'adaptació per aconseguir realitzar allò acordat en la planificació de l'storyboard. Aquest procés d'adaptació també és dóna en l'altre direcció, es a dir en la simplificació d'algun element. La flexibilitat a l'hora de realitzar és important, la intenció és sempre plasmar allò planificat a l'storyboard, però és en el moment de la realització en la que es comprova si la planificació era correcte per aconseguir una realització satisfactòria del pla.

Justificació dels materials utilitzats pel personatge

Recerca de material

En una realització *claymotion* cal que el disseny del personatge i el material estiguin preparats per resistir les exigències del rodatge. Calia construir el protagonista amb uns materials que oferissin garanties de poder enregistrar el curt tal i com es projectava a l'*storyboard*.

Partint de la nostre experiència anterior amb l'*stop motion (Fireman)* que vam realitzar amb plastilina, la intenció era la de fer un salt qualitatiu i buscar materials més "professionals" amb els que treballar.

Avancem però que després d'una recerca de materials vam acabar retornant a la plastilina convencional que ja havíem utilitzat. Però el fet de escollir plastilina no implica una pèrdua de qualitat, en aquest sentit, vam realitzar un disseny de personatge molt curós amb les necessitats i els moviments que havia de realitzar.

Buscàvem un material per recobrir l'esquelet del nostre personatge, és a dir una cobertura que aniria damunt de l'estructura interior rígida. Ens interessava un material deformable i també elàstic, que pogués recuperar la forma original, però prou rígida al mateix temps per poder moure l'estructura interna del personatge sense que aquest material de cobertura es trenqués.

Per al curt que havíem realitzat prèviament, *Fireman*, vam utilitzar plastilina convencional ja que és un material molt mal·leable, fàcil d'aconseguir, econòmic i amb el que ja teníem experiència. Vam comprovar de primera mà els aspectes negatius de utilitzar plastilina; s'escalfa amb facilitat i es torna flàccida, cosa que complica la feina de l'animació, per altre banda és un material greixós i que en segons quins materials deixa traces.

En aquest projecte volíem anar més enllà i provar de fer ús d'altres tipus de materials, més rígids, més duradors i més higiènics. Per això ens vam assessorar a través d'Internet i en botigues especialitzades en maquillatge, efectes especials i escultura (FormX, Barcelona). La visita a aquest establiment ens va resultar profitosa ja que vam poder veure en directe les diferents possibilitats que teníem, depenent del resultat que volguéssim i el pressupost del qual disposàvem. Aquestes són les opcions de material que es van valorar:

- Escuma: Material que té un acabat prou bo però que no és massa durador i tendeix a "pelar-se" i esmicolar-se pels extrems. A més, no resulta tant resistent a la flexió i torsió com ho són els altres dos materials.
- Escuma de làtex: Aquest material és el més orientat al món professional i per tant l'acabat és molt satisfactori. Es tracta d'un material que recobreix l'esquelet interior del personatge, l'escuma de làtex necessita d'un seguit de processos i mesclades complexes que al seu temps requereixen d'una sèrie d'estrís i aparells.

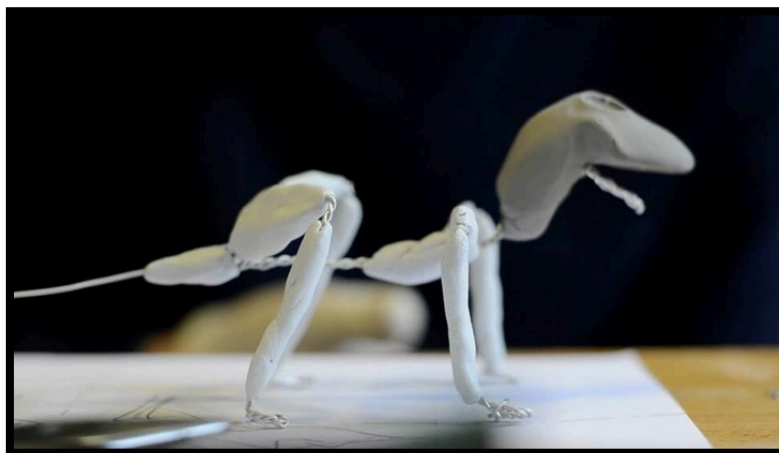
- **Silicona:** És el material que més ens va convèncer. La silicona resulta bastant fàcil de mesclar i no tant complicat com en el cas de l'espuma de làtex. Els resultats resulten molt realistes i ens va entusiasmar molt. Tot i així, requeria una inversió important, tant de diners com de temps, ja que per al modelat del material com també el color eren necessaris diversos productes i un procés específic de barreja i manufactura amb el qual no tenim experiència.

Els tres materials requerien la realització d'un motlle de guix de la peça que volíem formar. Aquest procés no resultava gens fàcil tenint en compte les característiques del nostre personatge, un rèptil amb quatre potes, cua i una cresta d'escates. Normalment es recomana començar en el món del modelat amb figures més "simples" o simètriques, com podria ser una figura humana. Aquest va ser un dels punts que ens va fer repensar a fons el material que utilitzaríem. Al no dominar aquests materials era incert saber quin resultat obtindríem i quant temps tardaríem a poder tenir un personatge apte per a enregistrar el curt.

En aquest punt es va recuperar l'opció de fer servir algun tipus de plastilines. Vam cercar-ne de diferents però cap dels altres tipus de plastilina oferia unes avantatges prou rellevants comparant-la amb la plastilina convencional. Així doncs, després de valorar totes aquestes opcions de material vam acabar escollint la plastilina per la seguretat que ens transmetia i perquè ens assegurava uns resultats que s'ajustaven a la idea del curt.

De què està fet el *Daix*?

Un dels elements clau pel personatge era l'esquelet, l'estructura interna. Vam combinar parts rígides, que feien la funció d'ós i vam fer servir filferro per la columna i les articulacions del personatge, de manera que permetés la millor maniobrabilitat possible.



En l'esquelet hi jugava un paper clau la part del cap, en la que era necessari un sistema que permetés deixar lliures els ulls i la part inferior de la mandíbula. Això és així perquè l'animació de les expressions per al *Daix* es fa per substitució, canviant els ulls i la part inferior de la mandíbula depenent de l'emoció que calia transmetre. Vam construir 18 tipus diferents de mandíbules i 38 parells d'ulls que combinats permetien reproduir les emocions necessàries per al curt.



Tan els ulls com la mandíbules estaven fets amb plastilina, que també és el material que recobreix l'esquelet i dona forma al *Daix*. Finalment, el detall de la cresta d'escates que ressegueixen el llom del *Daix* es van realitzar d'un material sòlid, un massa endurida, ja que aquesta cresta està col·locada en una posició en la que hauria estat fàcil deformar-les sense voler a l'hora d'animar el nostre personatge.



Finalment, assenyalar que vam construir dues unitats del personatge. La idea era que al tenir-ne dos models agilitzaríem la feina. Després de cada pla, es requeria d'un temps per remodelar el personatge, tenint-ne un segon preparat, podíem aprofitar millor el temps. Però sempre hi havia un moment en el que calia reconstruir el modelat dels personatges, l'aturada es feia inevitable. Així que es va optar per donar a cada unitat funcions específiques, una estaria dedicada als plans amb moviment i l'altre als plans estàtics més tancats davant de càmera i que requerien d'un bon modelat facial i d'expressió.



Justificació del software

Recerca de programari

La varietat de programari per a realitzar una producció en *stop motion* és abundant. A Internet es pot trobar amb facilitat una llista de fins a deu programes que compleixen a la perfecció la majoria de les necessitats que poden sorgir durant un rodatge.

Davant de l'oferta de programari, ens vam guiar sobretot llegint opinions i articles de recomanació sobre quin era el més adequat per a la producció professional. En l'aspecte del programari, teníem també un interès en saber programari que s'utilitza en el món professional. És per això que ens vam quedar amb *DragonFrame*, ja que tenim constància que moltes de les grans produccions que es fan avui dia en el món de l'animació *stop motion* es realitzen amb aquest programa.

Es tracta d'un programa per a realitzar projectes en *stop motion* per a professionals i que es troba tant en *Mac* com en *Windows*. Ja vam fer ús d'aquest programa per a la realització del rodatge del nostre curt anterior i per a aquest segon projecte vam treure'n un major partit, fent servir noves eines que posa a disposició el programa.

DragonFrame disposa d'una interfície molt atractiva i senzilla et brinda tot el que puguis necessitar de cara a la realització d'una peça en *stop-motion*.

Funcionament del software, enregistran amb *DragonFrame*

En primer lloc, reconeix, a través de connexió USB, molt fàcilment la gran majoria de les càmeres reflex que es troben en el mercat, així com qualsevol tipus de *webcam* i altres dispositius de captura. En el nostre cas hem utilitzat una Nikon D7000.

Un cop la càmera està connectada a l'ordinador, iniciem el programa i ens permet crear escenes. Un cop creada l'escena, pots fer-ne diferents preses, tot sempre dins la mateixa escena. A mesura que es van prenent les fotografies el programa les van guardant automàticament de manera que no es perd la feina feta. A més, permet una bona organització amb carpetes per a cada escena que fa la feina de muntatge molt més àgil i organitzada que si ho féssim directament amb la càmera.

El format fotogràfic de captura amb les càmeres és en 4:3. Una opció del programa es superposar unes franges negres per poder realitzar projectes en format 16:9 o en altres formats panoràmics. Això resulta molt útil a l'hora de realitzar l'enquadrament del pla.

Un altre dels elements claus que fa aquest programa indicat per a la realització d'un curt *stop motion* és la possibilitat de superposar fotografies. D'aquesta manera pots veure simultàniament l'última fotografia feta i el que està captant l'objectiu de la càmera en aquell moment. Això ens ha resultat d'extrema utilitat per a poder calcular el moviment i saber en quina mesura havíem de moure la figura del *Daix* o la càmera en el cas dels tràvelings i panoràmiques.

Al mateix temps, a mesura que vas acumulant les fotografies d'una escena pots reproduir-les per veure el moviment que has creat fins aleshores i detectar possibles errades en l'animació. Aquesta opció de reproducció del material enregistrat permet escollir entre diferents velocitats de reproducció: des de 6 fps fins a 60 fps. En el nostre cas hem escollit una velocitat de 12 fps, el que vol dir que cada fotografia ocupa l'espai de 2 fotogrames en el curt final a una velocitat de 24 fps.

Finalment, el programa també et dóna altres eines més avançades per a poder dur a terme la creació del projecte, com són el control de la fotografia, és a dir, el control de tots aquells paràmetres de la càmera: velocitat d'obturació, sensibilitat ISO, obertura de diafragma, qualitat de la fotografia, etc. També disposa de dos elements més com són el control del so i de moviment. No hem fet ús de cap dels dos ja que l'eina de so va més encarat a personatges que parlen i que necessiten sincronització labial, i aquest no és el nostre cas. I en

cas de l'eina de moviment, et permet poder preveure un moviment i calcular en quants fotogrames i en quins temps l'has de gravar.

Per tant, hem considerat que aquest era el programa més complert que podíem utilitzar i el més adequat a la realització de *Daix*.

Justificació del material tècnic emparat

Càmera

Per a aquest tipus de producció el que s'utilitza són càmeres de fotografies reflex. En el nostre cas, disposem de dues càmeres: una Nikon i una Canon. Vam optar per la Nikon D7000 ja que teníem més varietat d'objectius compatibles per a poder treure la millor qualitat de cada tipus de pla.

Objectius

Hem disposat d'una gran varietat d'objectius, tot i que per la tipologia dels plans i enquadraments escollits hem utilitzat sobre tot objectius que ens permetessin realitzar plans tancats. Sobre tot en els primers instants del curt i durant la primera escena, juguem amb el decorat, mostrant-lo parcialment per generar dubtes sobre on se situa l'acció.

Però en general, l'elecció dels objectius anava en funció de les necessitats específiques de cada pla.

- Per als plans mitjos del *Daix* i els tràvelings hem utilitzat un Nikkon 50mm f1.8 que ens donava molta llum i una bona qualitat d'imatge.

- Per als plans detall i els primers plans del *Daix* hem usat un Tamron 28-70mm f3.5 Macro que ens permetia poder enfocar molt a prop.

- Per aquells plans més oberts, hem utilitzat el Tokina 11-16mm f2.8 per als fixos i el Nikon 18-55mm f3.5-5.6 per als plans que requerien un canvi de focal.

Il·luminació

Un dels aspectes clau i que més ens preocupava, necessitàvem millorar respecte el nostre anterior projecte ja que per el projecte *Fireman* on vam fer ús d'un flaix creient que ens permetria obtenir homogeneïtat en totes les fotografies. Tot i així, vam comprovar que el flaix no era una bona manera d'il·luminar, es quedava sense bateria, tardava més en carregar i disparava amb menys potència, donant com a resultat un canvi en la il·luminació.

Per això hem utilitzat llums al·lògenes, fluorescents i LED. Volíem crear una il·luminació realista però prou atractiva també a l'espectador.

Aquest és el material utilitzat per il·luminar:

- Llum fluorescent, per al terrari, com es veu en el curt, és tracta d'un fluorescent corrent.

- Per a les llums de detall i lateral utilitzàvem un llum LED que té un braç articulad, que ens dona una llum molt concentrada però prou suau.

- Llum de farciment, vam utilitzar dues torxes LED regulables. El seu ús és molt senzill i ofereix una llum plàstica i controlable a través de la potència i de filtres. La primera escena del curt va utilitzar una única "torxa" mentre que per la segona escena en van adquirir una segona. Aquestes llums ens permetia omplir zones del pla que quedaven fosques o crear una llum de dia com si d'una finestra es tractés, ja que es tracta d'una llum difusa.

Per a la història de *Daix* Podem parlar de 3 tipus d'il·luminacions diferents per als 3 espais on té lloc la història (selva, tenda d'animals i habitació):

- Selva: per els primers plans, que obren el curt volien imitar una selva, per això vam crear un ambient salvatge, amb un sol de tarda que passés entre les fulles i tons més càlids.

- Tenda d'animals: en aquest espai ens interessava una il·luminació freda, que contrastés l'anterior il·luminació. Tot i que també volíem recrear la llum càlida de tipus tropical, que tenen els terraris de rèptils a la realitat.

- Habitació: En aquest entorn volíem buscar una llum més càlida i homogènia en general, ja que es tractava de un espai més gran.

So

Per a la realització i l'enregistrament del so, hem utilitzat un micròfon d'estudi Røde Nt1-a i una targeta de so Fast Track Pro. Tot això junt amb el programa de gravació i edició Audacity hem enregistrat efectes sonors. En la mescla final d'àudio dins el muntatge hem combinat diferents efectes ja existents en biblioteques gratuïtes de sons, juntament amb aquells efectes sonors que vam registrar nosaltres mateixos. Sobretot hem enregistrat sons molt específics que eren difícils de trobar, com ara la veu del *Daix* o el so de les seves petjades, entre altres.

Altres

Per a la realització del rodatge hi ha molts altres elements tècnics que han intervingut com l'ordinador. Hem usat un dels ordinadors que tenim, ja que tenim exactament el mateix, un MacBook Pro de 13". No són exageradament potents però tant pel rodatge com pel muntatge va més que bé. També hem fet ús d'un trípode, com era d'esperar i d'un tràveling que vam construir per l'anterior projecte i que ens ha vingut molt bé per aquest.

Dificultats

Tota realització audiovisual és única i requereix de una preparació específica, la planificació d'un projecte intenta sempre minimitzar tots els impediments i dificultats que poden aparèixer durant la realització. Però la incertesa és també un element propi de les realitzacions audiovisuals, sempre hi ha un factor de risc a tenir en compte.

En aquest sentit, fent balanç de la realització del projecte d'animació *Daix* pensem que superar aquests imprevistos durant el rodatge del curt ha estat la principal dificultat amb la que ens hem trobat. Han estat diversos els moments de dubte, en els que calia prendre decisions importants per tirar endavant l'enregistrament de plans que comportaven dificultats diverses (situacions de poc equilibri, enquadraments complexes... etc). En el nostre cas al tractar-se d'una animació *stop motion* situacions com haver de repetir una presa, significaven una inversió important de temps i per tant afectaven al conjunt de la producció. En aquest aspecte pensem que hem sabut sortir-nos-en bé d'aquest tipus de situacions.

La realització final amaga molts detalls que requereixen d'esforç i que plantegen dificultats, però si hem de destacar-ne un, ens decantem per la il·luminació. En distàncies tant curtes com les que s'ha treballat en aquest projecte pots adonar-te de l'esforç necessari per aconseguir l'efecte de llum desitjat i com de sensible és l'equilibri de la il·luminació d'un pla o una escena.

Per acabar, l'animació, manipular al personatge és un procés de coneixement entre l'animador i el personatge modelat. Cal desenvolupar una sensibilitat a l'hora de moure el personatge i la forma amb la que interactua amb el seu entorn. Es necessari tenir consciència de l'acció que reproduïm i l'efecte d'aquesta acció sobre el decorat que l'envolta i això no és sempre fàcil d'aconseguir.

Valoració del resultat final

Daix ha estat un projecte intens i absorbent, fent una mirada enrere cap a l'inici del procés és quan ens adonem del treball i l'esforç realitzat, compensat a parts iguals amb la satisfacció de veure acabat el curt d'animació que volíem aconseguir.

Ha estat un projecte del que hem gaudit totes les seves fases de creació, i que sobretot ens ha permès experimentar una sensació molt especial, la de donar vida al nostre personatge. L'*stop motion* recompensa l'esforç i la paciència, en el moment en que veus com has convertit una figura immòbil en un personatge, li has atorgat un caràcter, una manera de moure's que el definiran davant de l'espectador que mira el curt.

Daix ha estat també un exercici d'adaptació a les circumstàncies, les dificultats hi han estat presents, i també els moments de dubte en els que hem hagut de replantejar la manera com abordar un problema. Aquest àmbit recau sobre tot en l'entesa entre els membres de l'equip, en el nostre cas, en aquest projecte fet a quatre mans ens hem sabut complementar des del primer moment. Allà on un s'ofuscava, l'altre hi aportava claredat, allà on un s'hi posava nerviós, l'altre hi aportava la calma necessària per veure-ho amb perspectiva. L'equilibri en un equip de treball tan petit és important per garantir un ambient de treball adient on poder tirar endavant el projecte. Cal tenir en compte que les hores destinades a realitzar *Daix* han estat moltes i no s'ha de menystenir la importància d'aconseguir una bona atmosfera dins el set de rodatge, durant la construcció dels decorats o en el plantejament de l'*storyboard*, una cosa tan simple com pot semblar aconseguir un bon ambient de treball és primordial.

L'animació *stop motion* es relaciona normalment amb la "soledat" de l'animador davant del personatge que ha d'animar. En el nostre cas, tot i treballar en parella, també ha estat un procés molt tancat o fins a un cert punt "solitari". És per això que volem agrair en aquesta valoració final a les persones que ens han ajudat en la consecució d'aquest curt. A les persones que han participat

més activament, fent de figurants o ajudant-nos a enregistrar imatges per al *making of*. Així com aquells que ens han aconsellat, en una tutoria o explicant-nos la seva experiència animant, il·luminant, enregistrent àudios, etc. En especial a les nostres famílies, que han accedit a perdre algun espai de casa seva, ocupat durant uns mesos pel projecte. I finalment a aquella gent que s'ha interessat pel nostre projecte, preguntant-nos, venint a fer-nos una visita durant el rodatge o bé seguint els nostres progressos a través de *twitter* o *facebook*.

El projecte d'animació *Daix* acaba la seva primera etapa en l'entrega del que és el nostre Projecte Final de Grau. La nostre intenció és portar el resultat obtingut amb aquest curt a algun dels festivals de creació audiovisual que hi ha a Catalunya. Veurem fins a on arriba aquesta segona etapa de *Daix*, que ens la prenem com a una oportunitat per gaudir el curt, compartir-lo i aprendre.

Deixem enllestit un projecte en el que hi hem posat tot l'esforç, les ganes i els coneixements que teníem i que hem mirat de transmetre durant totes les fases del projecte i també hem intentat plasmar en aquesta memòria escrita. Personalment, aquest treball ens ha aportat una gran gratificació, com assenyalàvem al principi d'aquestes valoracions. Som conscients que hem sabut aprofitar al màxim els recursos que hem aconseguit i dels que disposàvem, però també que hi ha camí per recórrer dins el món de l'*stop motion*. El que és clar, és que continuem sent uns apassionats d'aquesta manera de fer cinema animat, i projectes com *Daix* et porten a reafirmar-te en l'admiració per veure el que es pot arribar a aconseguir pas a pas, fotograma a fotograma.

Bibliografia

1. MENSURO, A. (2010) *Estéticas de la animación, Cine de muñecos. Stop motion Animation*, Madrid, Maia ediciones.
2. PURVES, B. (2011) *Stop motion*, Barcelona, ed. Blume.
3. COSTA, J. (2010) *Películas clave del cine de animación*, Barcelona, ed. Robinbook.
4. PRIEBE, K. A. (2011) *The advanced art of stop motion animation*, Boston, ed. Courser Technology PTR.
5. ABRAMS H. N. (1998) *Cracking Animation*, Londres, ed. Thames & Hudson.
6. THOMAS, F. i JOHNSTON, O. (1981) *The illusion of life: Disney animation* Nova York, Disney Editions

Webgrafia

7. Centre for Animation & Interactive Media,
http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/anim_principles.html



ANNEXES

Primers passos, idea sinopsi i descripció del personatge

Idea

Un rèptil que viu en captivitat dins les quatre parets del seu terrari en una tenda d'animals i que després serà comprat per un nen, farà tot el possible per escapar-se.

Sinòpsi

Un rèptil viu dins un terrari a una botiga d'animals, es troba presoner, vol escapar-se i sortir al món exterior. El rèptil intentarà per tots els mitjans escapar-se fins que serà comprat per una família. Llavors passa a viure a l'habitació d'un jove amant dels rèptils i dels dinosaures. Viu envoltat d'imatges i reproduccions de dinosaures grans i forts que van dominar el món durant la prehistòria. El nostre rèptil protagonista trobarà en aquestes imatges i figuretes la força necessària per plantar cara i dur a terme un últim intent per escapar-se.

Disseny de personatge

Busquem un rèptil poc definit, que pugui ser reconeixible en diverses espècies, és a dir a mig camí entre un camaleó, una sergantana o una iguana i que a la vegada recordi a un dinosaure. Volem un protagonista molt expressiu, l'animació de les diferents expressions es faria per substitució i un modelat amb escalet intern.

Guió literari

ESC 1. INT. DÍA / BOTIGA D'ANIMALS

El curt comença dins d'una selva frondosa, amb arrels, plantes tropicals. La càmera es mou dins d'aquest entorn descobrint també algunes petjades al terra del que sembla ser un rèptil. Seguim veient vegetació, però aquest cop ens concentrem en una branca que creix des del terra, a la punta d'aquesta branca hi descobrim el Daix que està totalment in mòbil mirant a l'infinit. En aquest instant, la llum de l'habitació perpalleja i es fa evident que l'animal és dins d'un terrari.

El Daix mira a través de les parets de vidre amb la mirada perduda. S'obre la part superior del terrari deixant lloc perquè una mà amb un guant deixi menjar al darrere del Daix i desapareix del terrari. El Daix fa com si res sense pràcticament girar-se, continua mirant l'exterior del terrari, seguidament mira el seu voltant aborrit i s'adona amb sorpresa que la tapa superior del terrari ha quedat mal tancada. Emocionat, intenta escalar les parets de vidre, però no pot, les potes li rellisquen sobre la superfície, cau al terra del terrari. El Daix es torna a mirar la paret de cristall, es llepa els palmells de les potes i torna a provar d'escalar, aquest cop fa un parell de gambades però torna a relliscar cap al terra. Amb expressió de cansament i desesperada arepenja el cap contra la paret de vidre i es dona petits cops amb el cap contra ella. En aquest instant alguna cosa a l'altre cantó del vidre pica molt fort just en el punt on el Daix recolzava el cap, el Daix aparta el cap ràpidament i visiblement espantat. A l'exterior del terrari hi ha un nen que pica al vidre amb el seu dit mentre li diu als seus pares que vol emportar-se el rèptil a casa. Uns instants més tard una mà entra dins el terrari tapant la llum i agafant el Daix.

TALL A NEGRE

ESC 2. INT. DÍA / HABITACIÓ

El Daix mira a través de les parets de vidre del seu nou terrari, aquest cop els seus ulls observen el que hi ha al voltant. Es troba en l'habitació del nen de la tenda d'animals, el seu voltant està ple de llibres de rèptils, hi ha fotografies de serps, iguanes i sobretot dinosaures penjades a les parets i repartides per la taula, també hi ha esbosos fets pel nen del Daix i una lupa. Veiem que el terrari és diferent, hi ha menys plantes i té un plat amb menjar que el rèptil ni es mira. El rèptil es mou al voltant del terrari per fixar-se en alguna cosa que ha vist penjada a la paret. Veiem que es tracta d'un poster en que hi apareix un tiranosaure rex d'aspecte ferotge, al costat del dinosaure hi ha una comparativa del tamany de l'animal amb els dels humans. El Daix queda bocavadat, i entén que per sortir del terrari ha d'aconseguir ser com el tiranosaure del pòster. A continuació veiem el rèptil intentant imitar la postura del tiranosaure, posant-se dret a dues potes i practicant diferents crits.

Se sent soroll de corredisses i la porta de l'habitació sobre, han entrat tres nens que miren a través del cristall el Daix que està estirat plàcidament, alça la vista i els observa. Seguidament el Daix comença a aixecar-se tal com ha practicat i imita la postura del tiranosaure. Els nens criden veient el que està fent el rèptil al·lucinats! Un d'ells li demana a l'amo del rèptil que el tregui del terrari per poder veure de més aprop el que fa. La porta superior del terrari s'obre i la mà del nen s'apropa cap on el Daix que encara s'aguanta dret.

Veiem com el Daix sembla que es prepara, tira el cos cap endarrere i quan té la mà del nen a l'abast es llança cap endavant amb un crit i li mossega un dels dits.

La mà del nen es mou per l'interior de la gàbia amb el rèptil enganxat al dit, finalment el Daix surt projectat contra una paret del terrari que es tomba. El terrari queda de costat amb la tapa del sostre totalment oberta i de costat (com si fos una de les parets). El Daix té via lliure per escapar-se des de dins la gàbia veu la finestra de l'habitació oberta amb el cel blau i us sol esplèndid a

DAIX

Annex 2

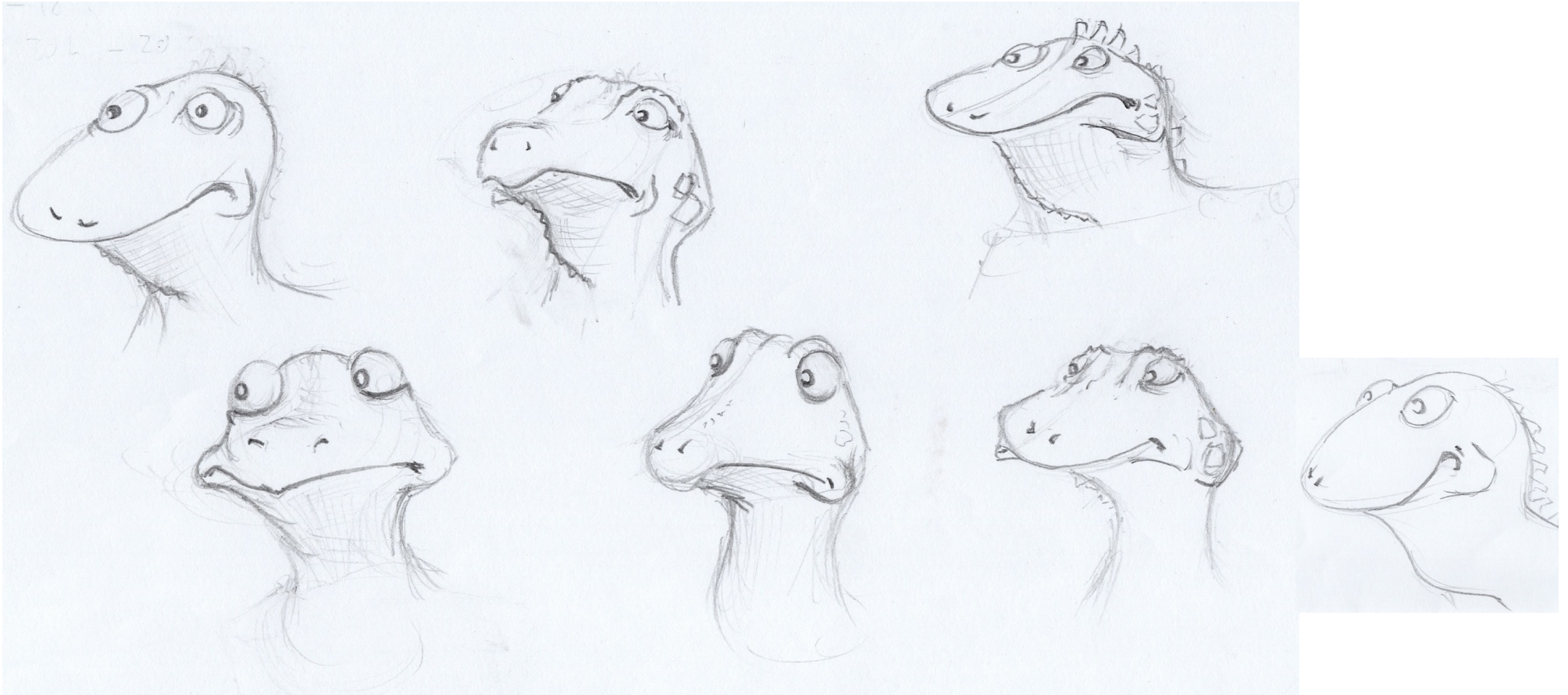
l'exterior. El Daix té un moment de dubte i mira al seu voltant, es fixa un cop més en els pòsters de dinosaures en dos concretament, el primer es veu un dinosaure petit i atlètic en posició de carrera i el segon un dinosaure volador amb les ales esteses. El Daix mira decidit la finestra i comença a córrer en aquesta direcció fins que quan és al llindar de la taula on hi ha el terrari fa un salt esplèndid cap a la finestra. En un primer pla veiem l'expressió de felicitat del Daix, visualitzant la seva llibertat, però un instant més tard els seus ulls miren cap a terra i la seva expressió canvia per una cara de circumstàncies.

TALL A NEGRE

TÍTOLS DE CRÈDIT

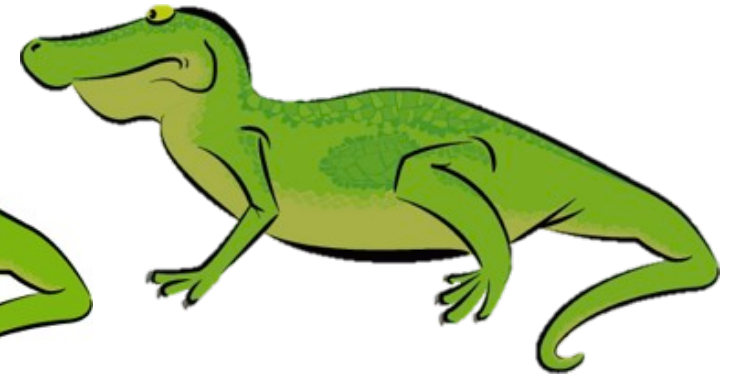
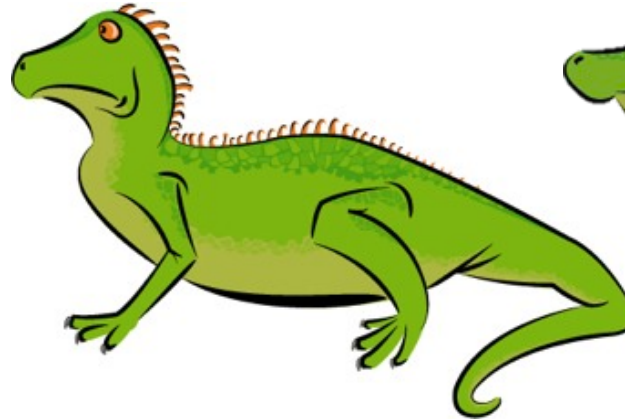
Dissenys

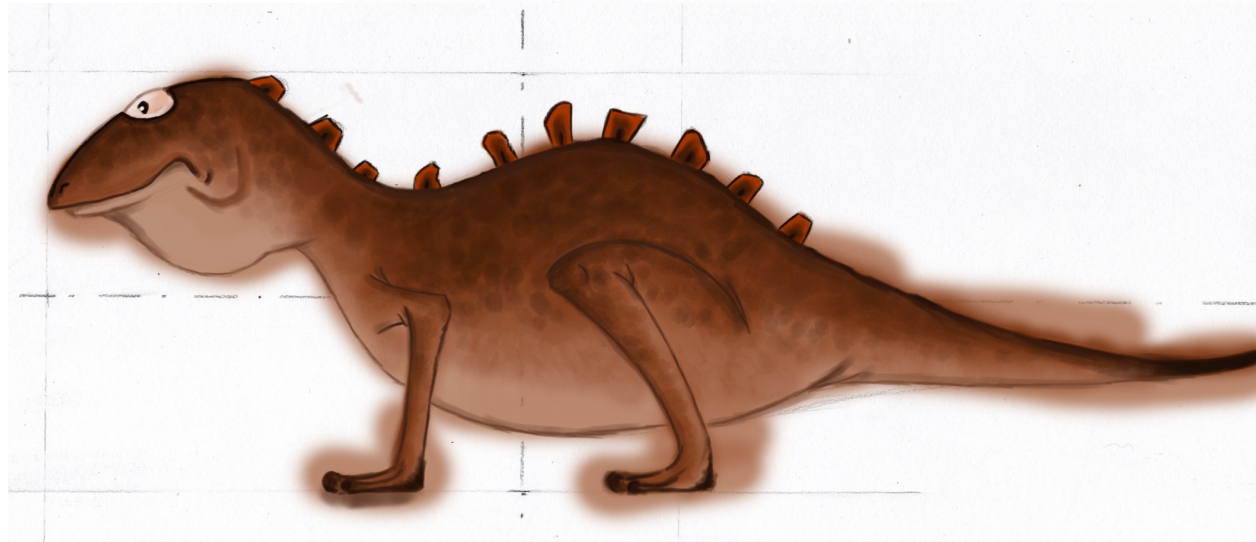
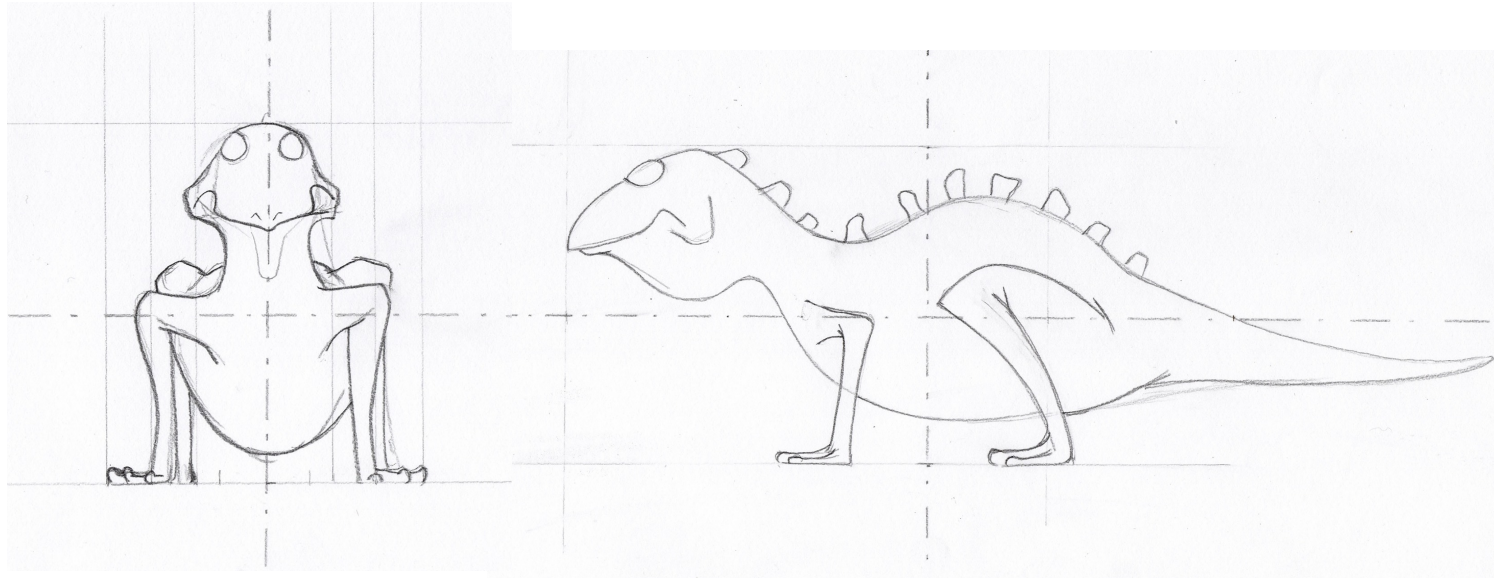
Disseny de personatge



DAIX

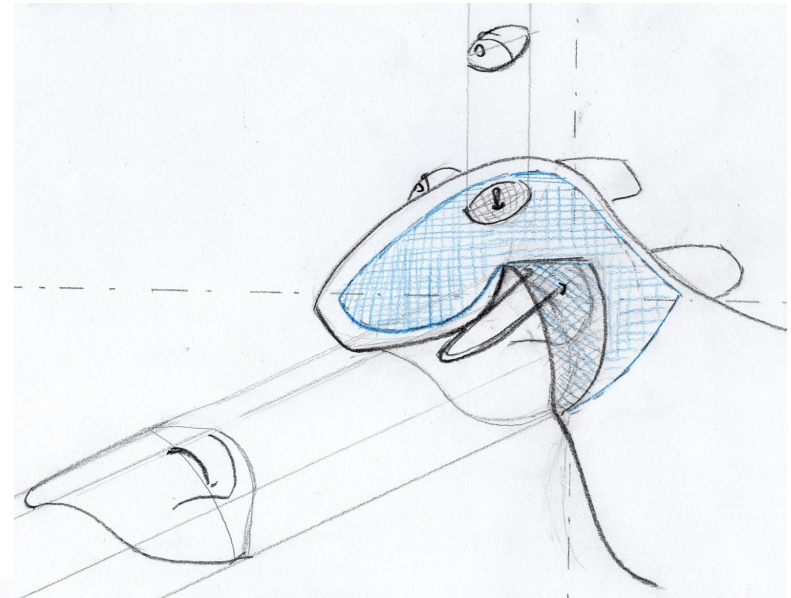
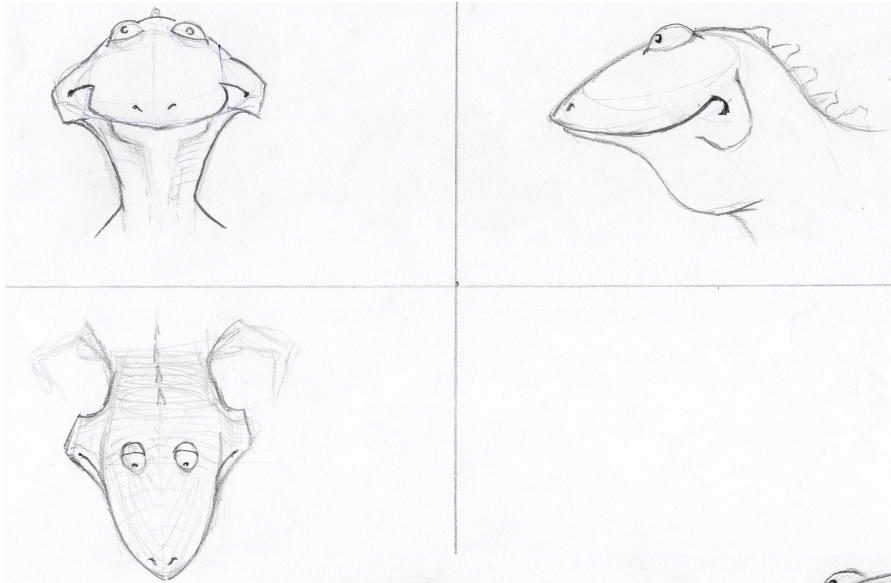
Annex 3





DAIX

Annex 3



Disseny d'escenaris



TERRARI 4 BODINE OUI

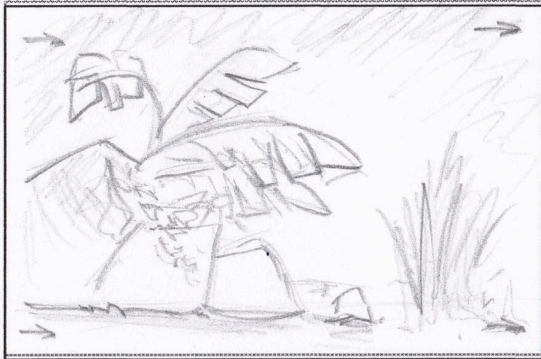


Il·lustracions Atrezzo



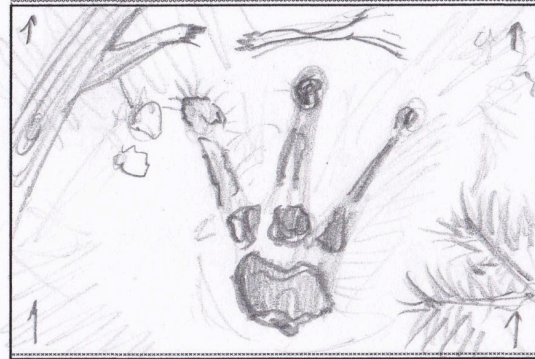
Storyboard

1



Trav. lateral

2



Trav. zenital

3



Trav. lateral (seguint el franc)

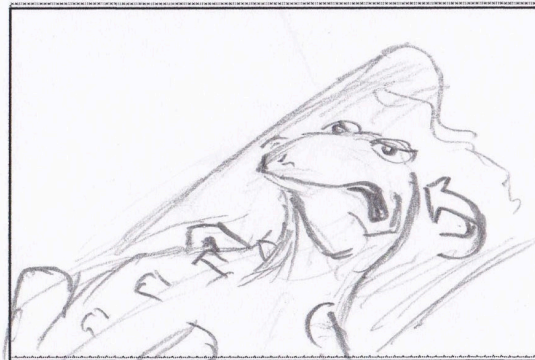
4



PP

Expressió Nautre / solenne

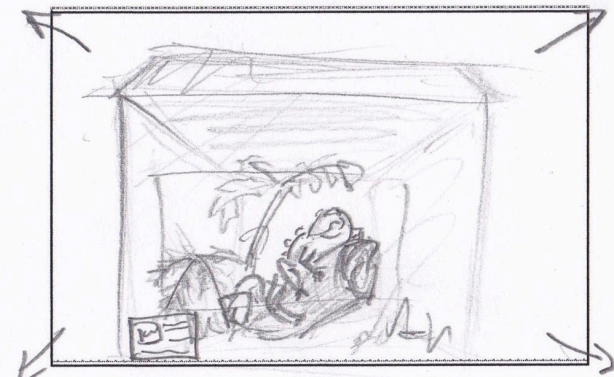
5



PM zenital

Expressió enrabada

6

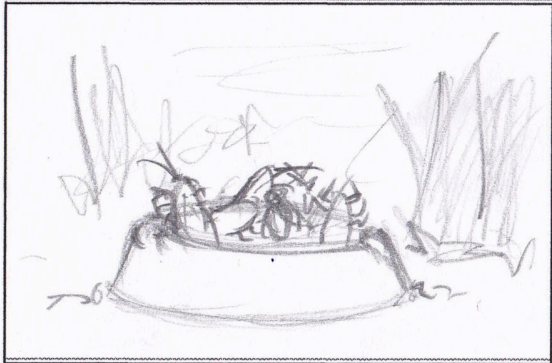


PG (zoom out)

DAIX

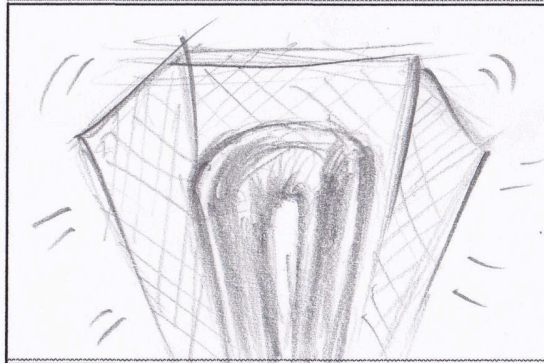
Annex 4

7



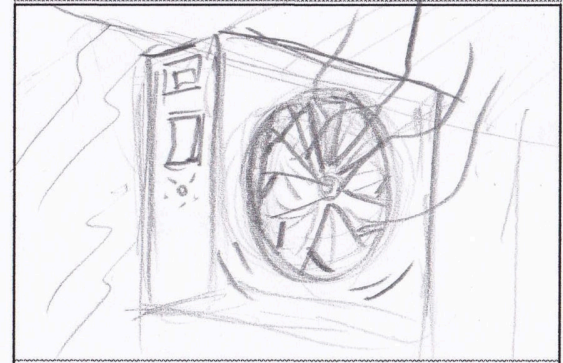
PD (plat i forques)

8



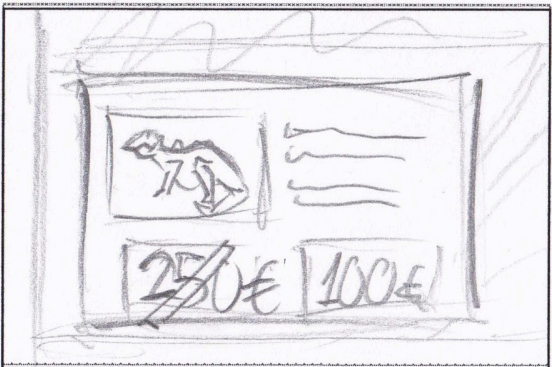
PD (fluorescent)

9



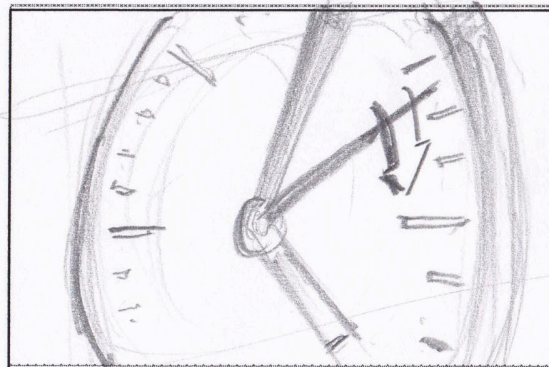
PD (ventilador)

10



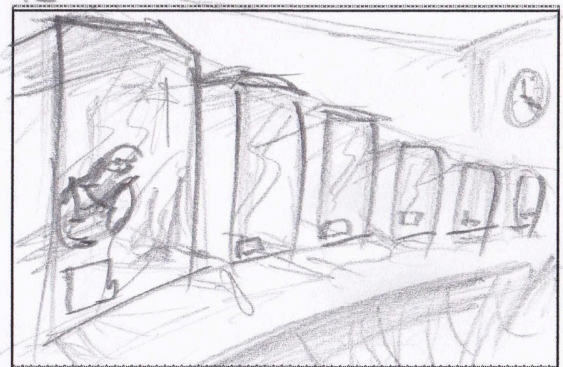
PD (etiqueta preu)

11



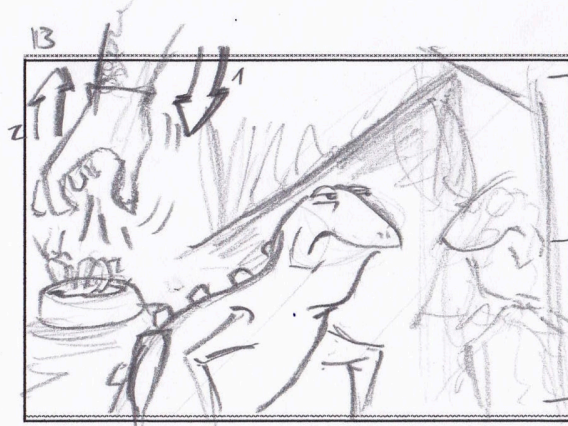
PD (rellotge, pes del temps)

12

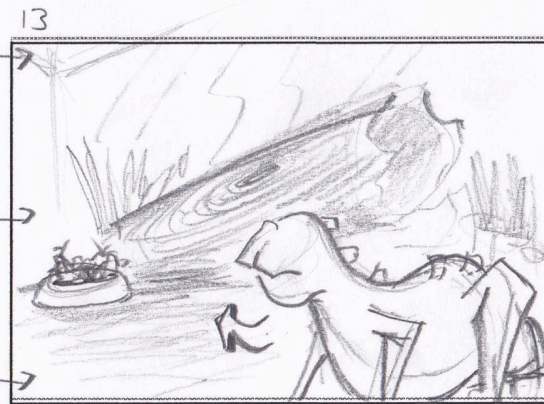


DAIX

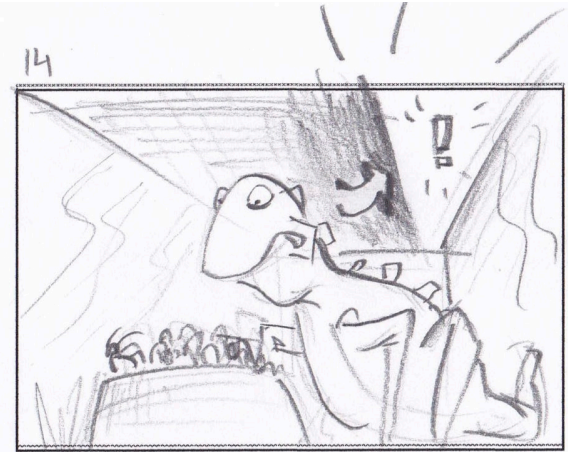
Annex 4



PM
Expressió chorrida



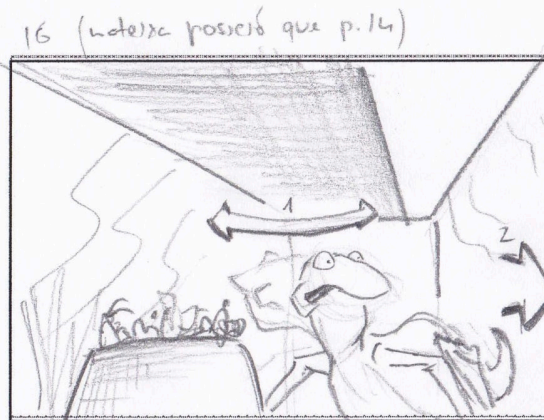
(continua) PM



PM, Contrepicat
Expressió de pèstia / Expressió de ràbia
(cap a la mà)

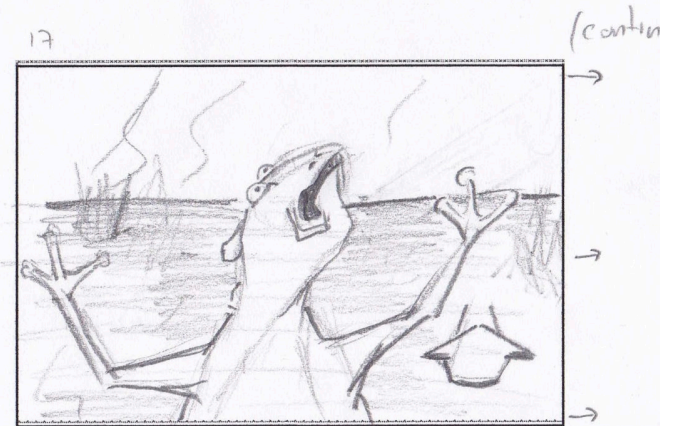


PG (Picat)
Expressió de ràbia / Expressió sorpresa



16 (mateixa posició que p.14)

PM Contrepicat
Expressió desconcert o nerviós
Surt de pla per la beta



PM
Expressió desconcert o nerviós
El peix ve corrent dins el vidre

(continua) 17



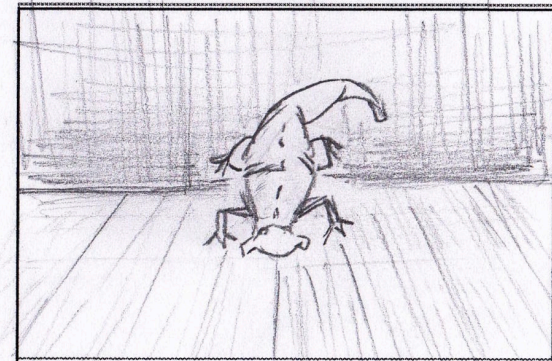
PM
Expressió d'afany
Intenta escapar, però li vellsquen les mans

(continua) 17



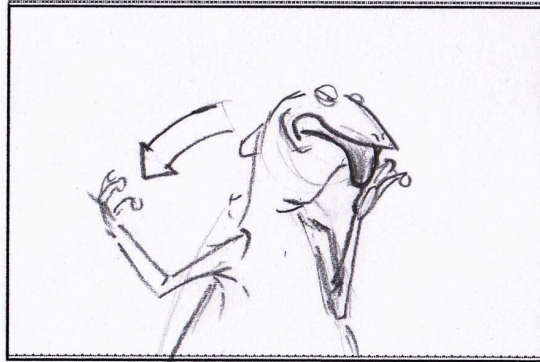
PM
Expressió indefuga concentrat
Mira cap amunt

18



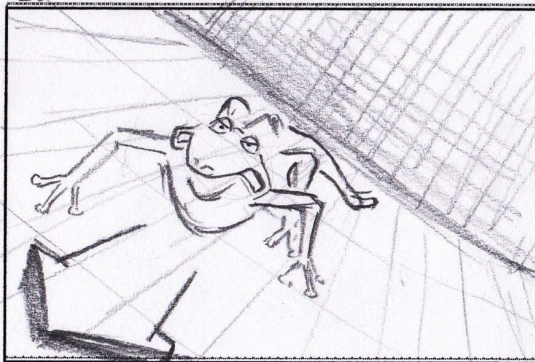
PG. zenital (retro zoom)

19 (L'altre posició p. 17)



PM

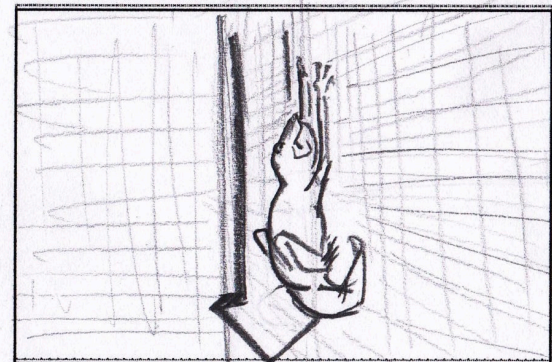
20



PG

Exp. Concentrat / Exp. Espantat
contra escala / comença a relliscar

21

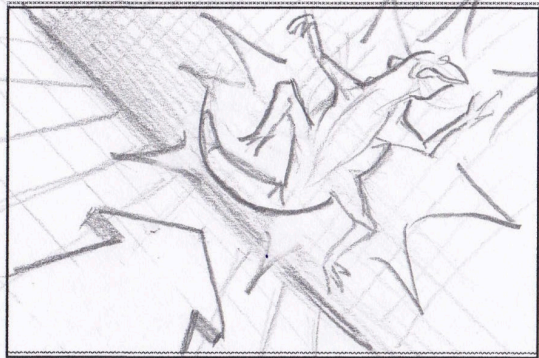


P.G

DAIX

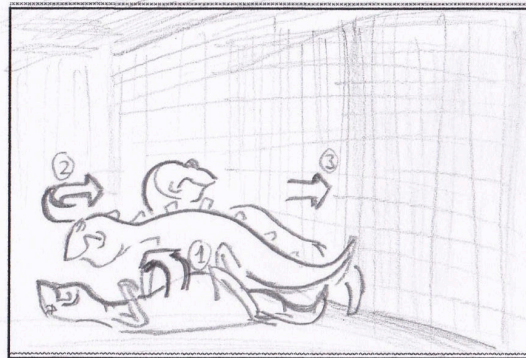
Annex 4

22



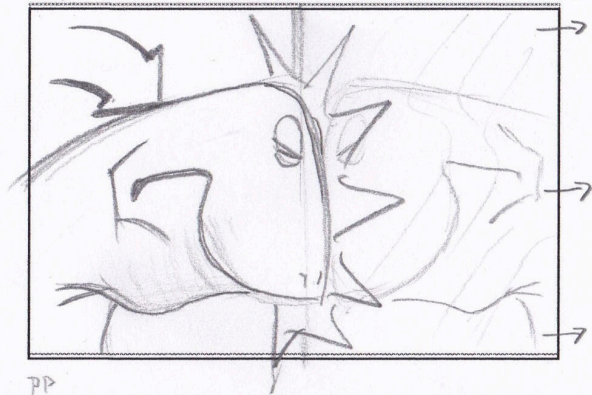
PG Contemplat

23



PG

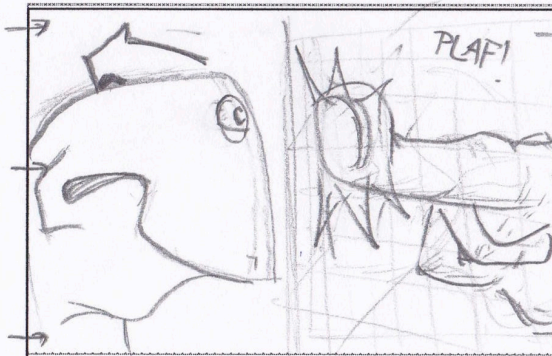
24



PP

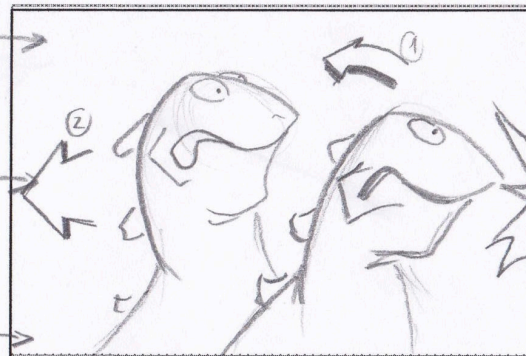
(continu)

24



PP

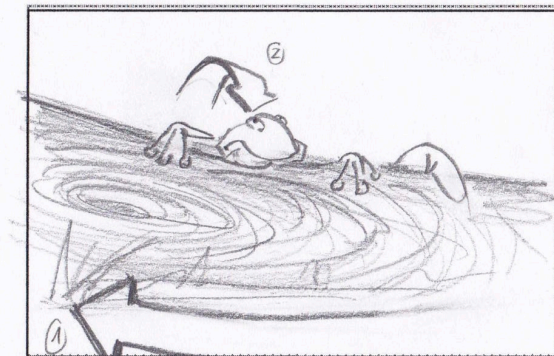
(continu) 24



PP

Expressió espant
① el Daix es tira endarrere
② surt de pla

25



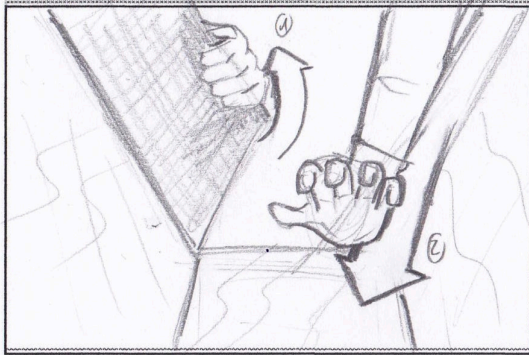
PM

Expressió espant
① El Daix passa per davant la càmera
② Apareix pel darrere al tronc caçat

DAIX

Annex 4

26



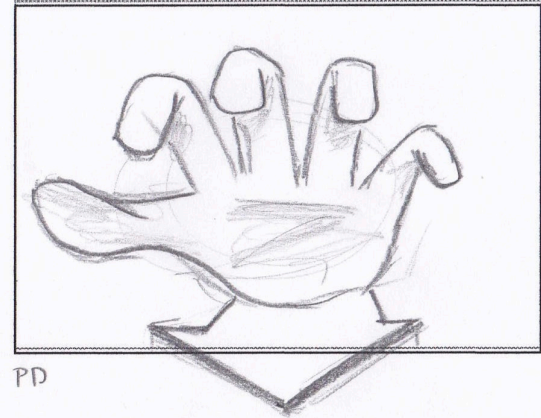
PG

27



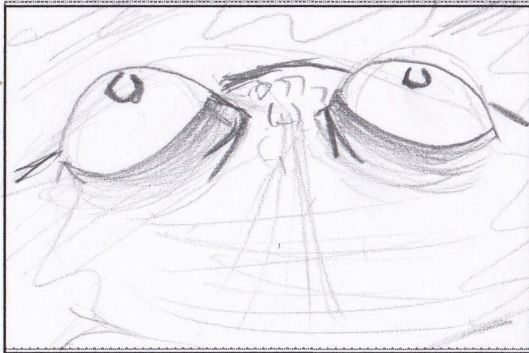
PP

28



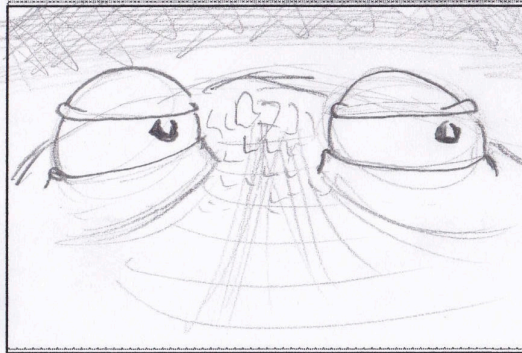
PD

29



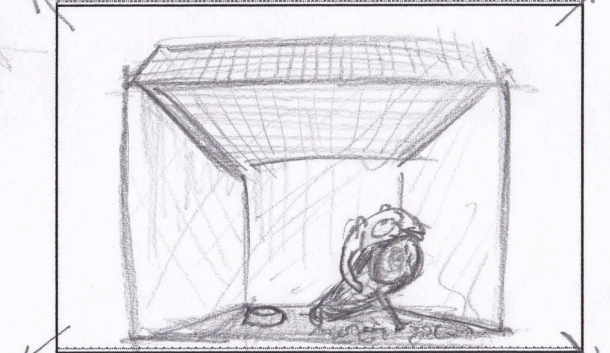
PD

30



↳ TALL PD
A NEGRE

31

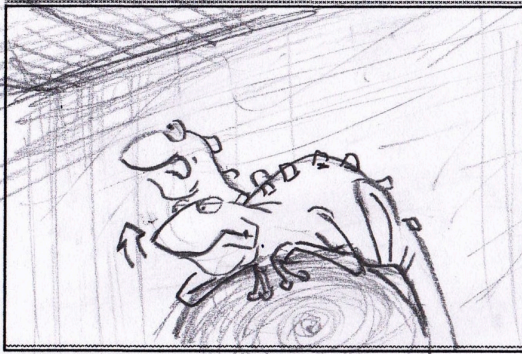


PG

DAIX

Annex 4

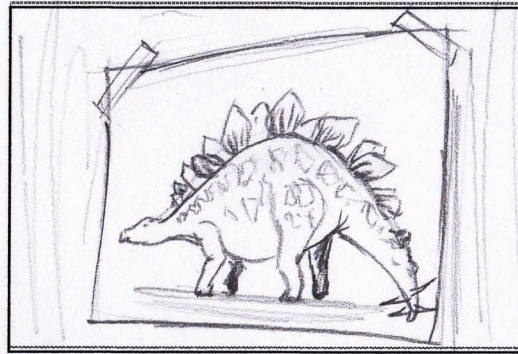
32



PG

Expressió clarivolt / Expressió sorpresa

33



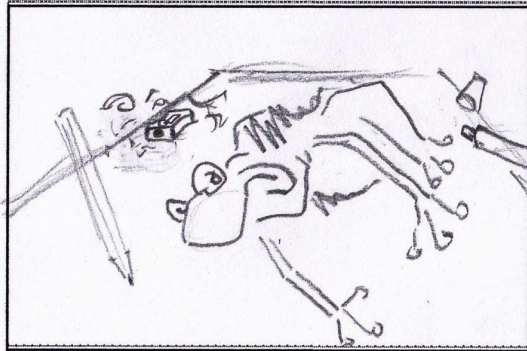
PD

34



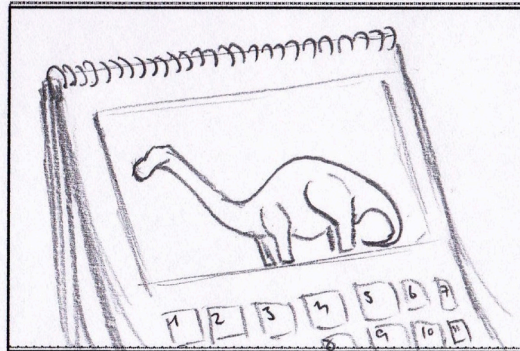
PD

35



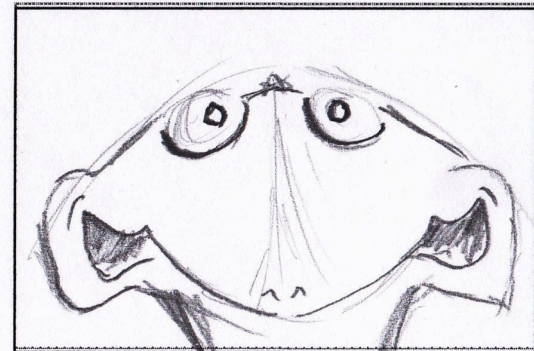
PD

36



PD

37



PD

Expressió orgullosa o content

DAIX

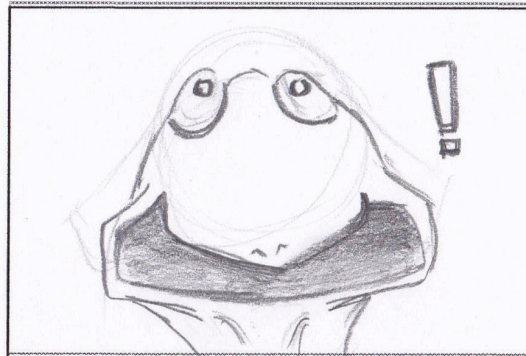
Annex 4

38



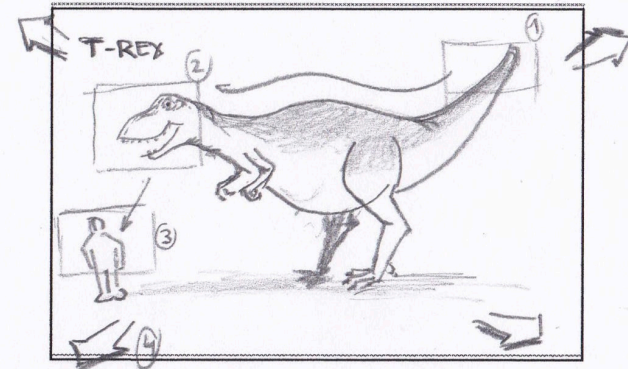
PM Escorç (retrozoo-)

39



PP
Expressió atùlmet

40



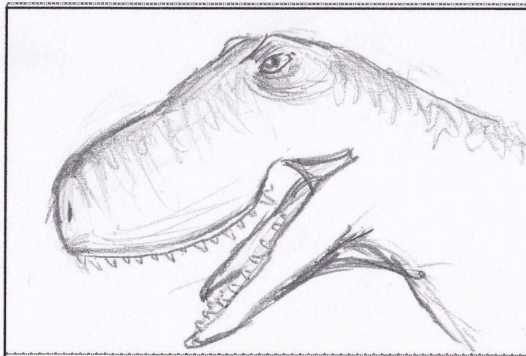
P Subjectiu Daix
① Travelling seguint cos T-Rex
② Ens aturem el cap del T-REX } x 2
③ Avu fins a la persona
④ Zoom out de tot el T-REX

41



PP
Expressió tropella

42



PP
(sentir els crits del daix)

43



PP
Expressió crit / aslars

DAIX

Annex 4

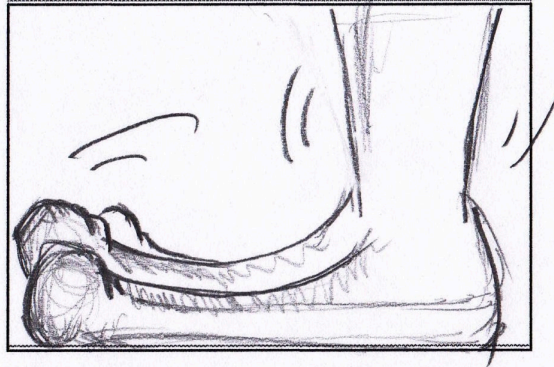
44



PM

Expressió dubte/desconcert

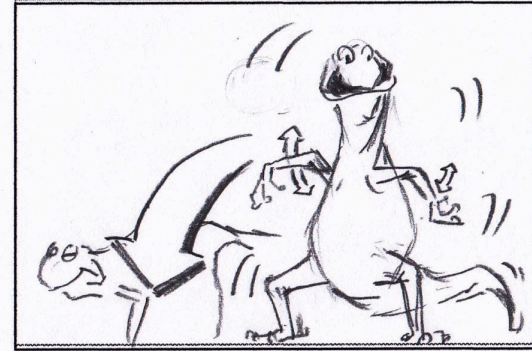
45



PD

* Pou del dalt cauença a treolar

46



PG

47

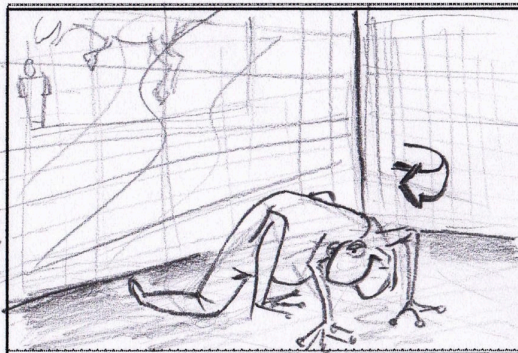


PM

Expressió concentració / sorpresa / pànic

* Surtin el dalt reuri a terra

48



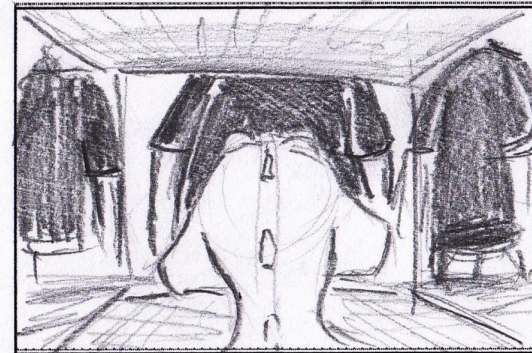
PG

Expressió enfadat

* lluc, entre un fess de lluc de la porta

* Surtin 3 minuts anterior a l'habitació

49

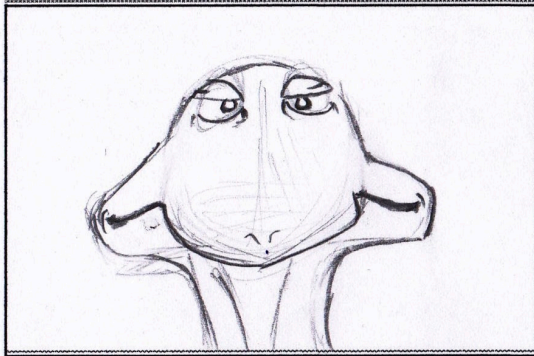


PM Escort

DAIX

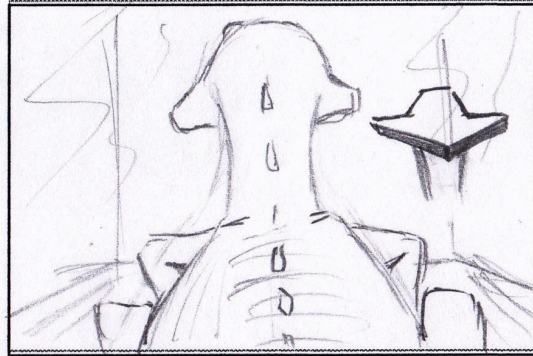
Annex 4

50



PP
Expressió maquinant o enfadat

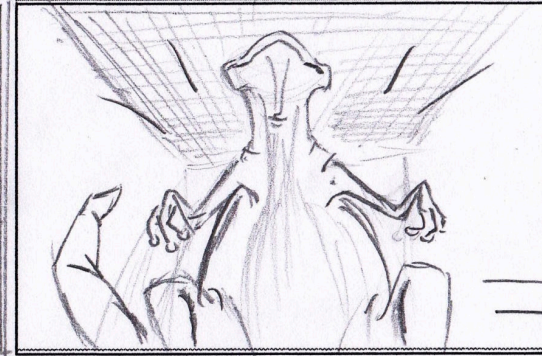
51



PM Escorp
*El Daix s'asseca i tapa la rètoca

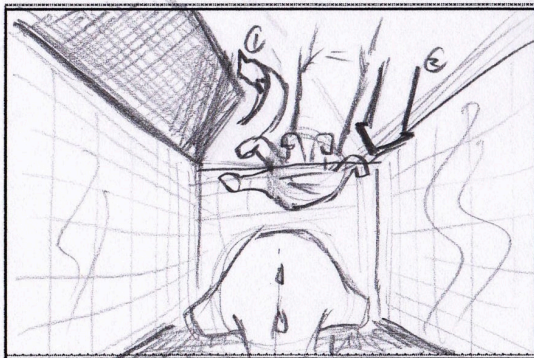
L
tall a
negre

52



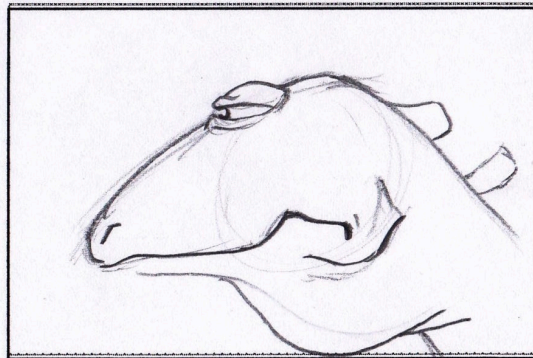
PM Contrepicat
* Sentir els nens al·lucinar i li
deuenen al propietari que el trogui del
terceri

53

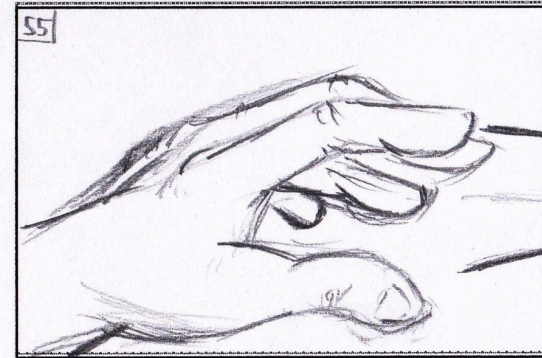


PG Escorp Daix

54



PP Perfil

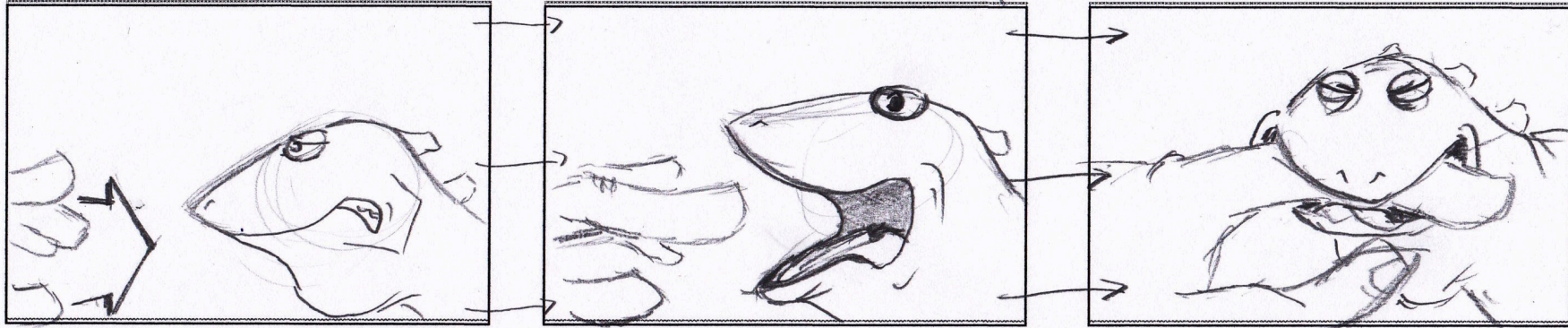


PD

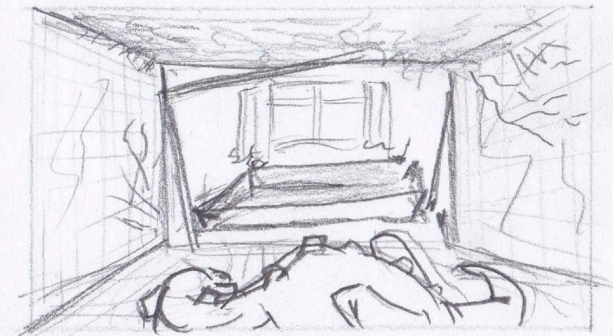
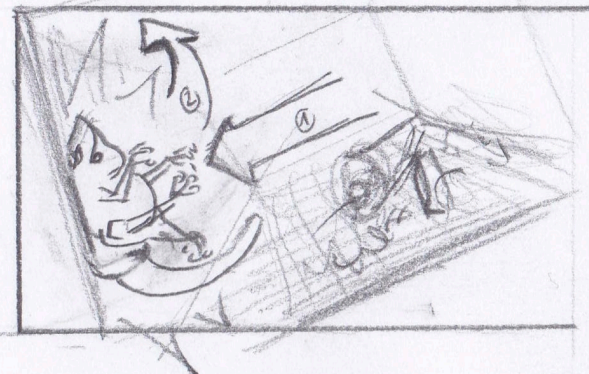
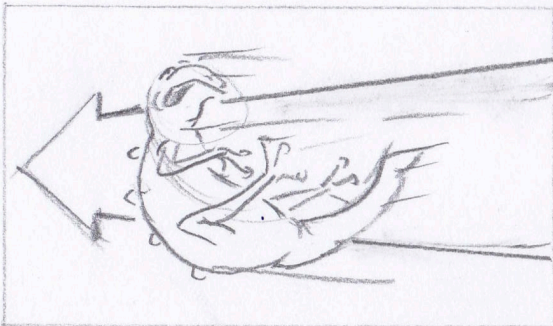
56

(continue)

(continue)

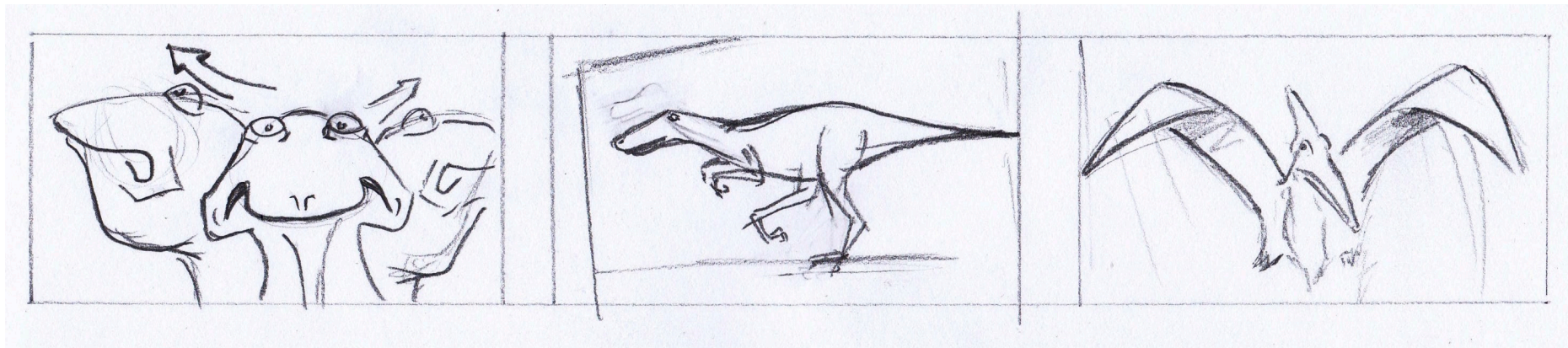
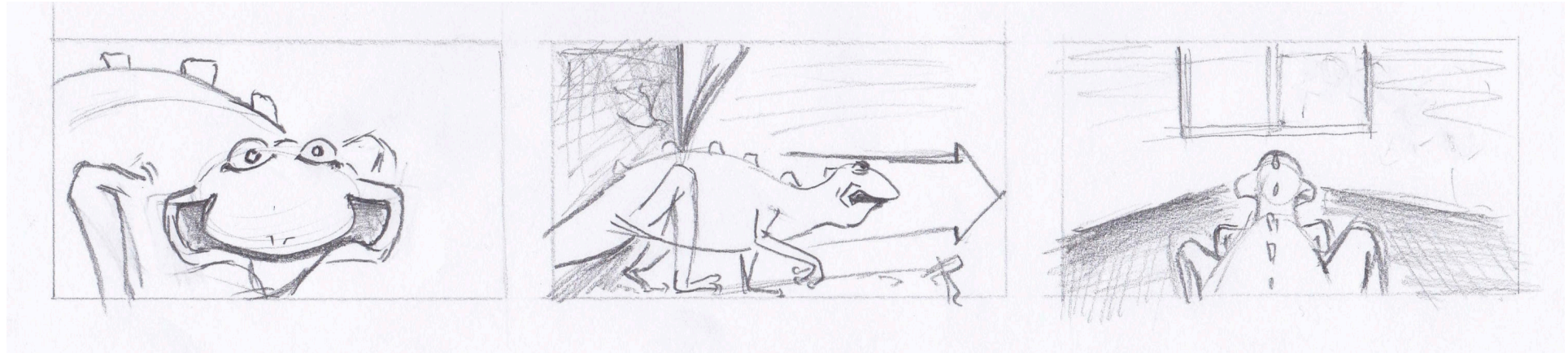


↳ tell a
story



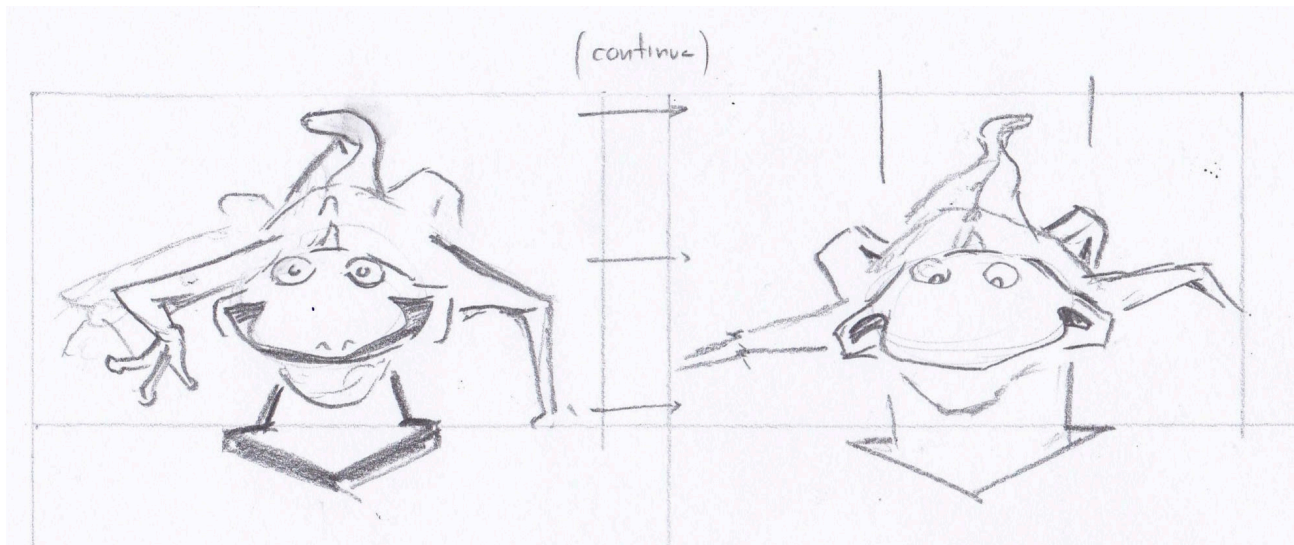
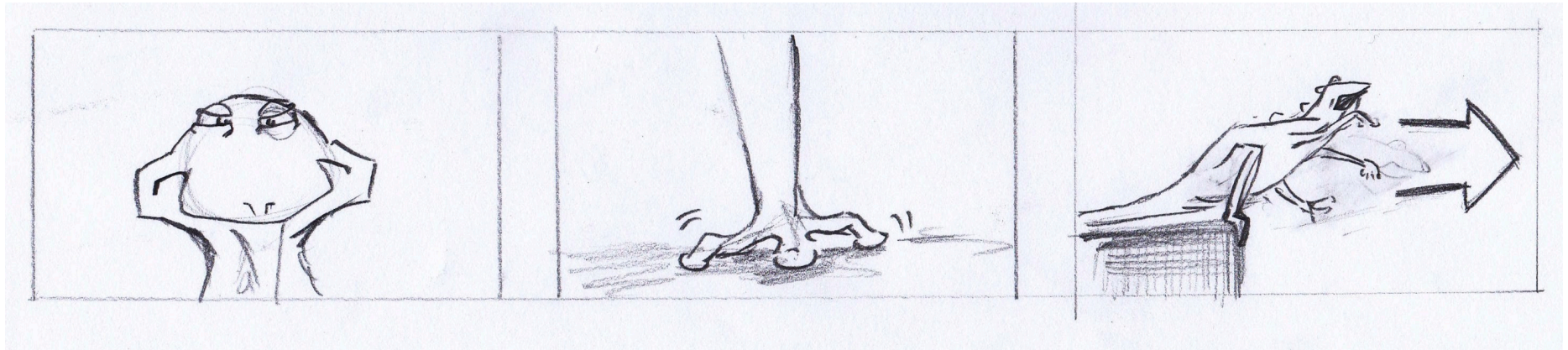
DAIX

Annex 4



DAIX

Annex 4



Pla de Producció

DATA INICI	DATA FINAL	ACTIVITAT	OBSERVACIONS
5/10/13	4/12/13	Disseny personatge	Tenim el disseny definitiu. Volem fer prova física.
	11/12/13	Disseny escenografia	Falta acabar de dissenyar i el material per realitzar-lo
	11/12/13	Guió	Revisar la història i parlar sobre el final i escenes. Veure si és viable
	12/12/13	Visita botiga	Assessorament a FormX materials protagonista
	7/1/14	Story board	Parlar del tipus de pla que volem
7/1/14	20/2/14	Construcció	Realització del decorat (terrari, escriptori)
20/2/14	20/4/14	Rodatge	
20/4/14	5/5/14	Edició i Postproducció	

TREBALL TEÒRIC	MAKING OF
<ul style="list-style-type: none">• Buscar referents.• Investigació material Software.• Justificació de la tècnica Stop Motion.• Justificació del guió, música, disseny de personatges, etc	<ul style="list-style-type: none">• Grabació de tots els passos de la producció, realització i edició.• Realització d'entrevista a càmera explicant el curt.

Quadern de sessions

	DATA	ACTIVITAT	OBSERVACIONS	LLOC
CONSTRUCCIÓ	06.03.2014	- Inici de la construcció del terrari (vidre + terra fusta) - Primer model de figura, esquelet.	Falta idear un sistema per a la tapa del terrari	Casa Ferreté
	07.03.2014	- Inici de la decoració del terrari (terra+ tronc) - Modelat amb plastilina de la primera figura, - Inici de l'esquelet de la segona.	El filferro de les articulacions es desgasta ràpid, necessitem un sistema per fer-les més resistents.	Casa Ferreté
	12.03.2014	- Decoració del terrari (terra + plantes). - Inici del modelatge de la 2na figura	La segona figura té un reforç a les articulacions perquè sigui més resistent.	Casa Ferreté
	19.03.2014	- Modelatge de la 2na figura	Sergi malalt	Casa Gòdia
	20.03.2014	- Segona figura acabada	Sergi malalt	Casa Gòdia
	26.03.2014	- Afegir il·luminació al terrari (florescent). - Inici del modelat de les expressions.		Casa Ferreté
	27.03.2014	- Retocs al terrari. - Modelat d'expressions i ulls.		Casa Ferreté
	02.04.2014	- Disseny dels posters d'atrezzo per a l'escena 2.	Sergi treballa	Casa Gòdia
	03.04.2014	- Disseny dels posters d'atrezzo per a l'escena 2.	Sergi treballa	Casa Gòdia
RODATGE	04.04.2014	- Trasllat de tots els materials a l'estudi de gravació. - Habilitació i neteja de l'habitació en la que gravarem.	Ens hem traslladat a una habitació sense finestres, on podem controlar totalment la il·luminació.	Casa Gòdia
	05.04.2014	- Muntatge del decorat i preparació de l'espai per a l'inci de la gravació. - Proves d'il·luminació i software		Casa Gòdia
	06.04.2014	-INICI DEL RODATGE / Dia 1 - Pla 3 - Pla 1 (plans recurs del terrari)	Inici de la gravació de la primera escena. Decorat: botiga d'animals Matí/ Tarda	Casa Gòdia
	09.04.2014	- Dia 2 - Pla 4, 27, 29, 2	Matí	Casa Gòdia

DAIX

Annex 6

	10.04.2014	- Dia 3 - Pla 5, 21, 28, 26	Matí	Casa Gòdia
	11.04.2014	- Dia 4 - Pla 25	Tarda	Casa Gòdia
	12.04.2014	- Dia 5 - Pla 24, 24.1, 22, 17	Matí/Tarda	Casa Gòdia
	15.04.2014	- Dia 6 - Pla 17.1, 18, 20	Matí	Casa Gòdia
	16.04.2014	- Dia 7 - Pla 23, 13, 14, 16	Matí/Tarda	Casa Gòdia
	17.04.2014	- Dia 8 - Pla 15, 7, 8, 10, 6, 12	Fi Escena 1 Matí/Tarda	Casa Gòdia
	21.04.2014	- Dia 9 - Trasllat i muntatge al segon decorat. - Pla 30, 31, 32, 35, 35.1 + recursos	Escena 2 Matí/Tarda	Casa Gòdia
	23.04.2014	- Dia 10 - Pla 44, 64, 65, 36, 46, 47	Matí	Casa Gòdia
	24.04.2014	- Dia 11 - Pla 52, 48, 57, 36.1	Matí	Casa Gòdia
	25.04.2014	- Dia 12 - Pla 68	Matí	Casa Gòdia
	27.04.2014	- Dia 13 - Pla 58, 59, 60, 61, 62, 69, 70	Matí/Tarda	Casa Gòdia
	30.04.2014	- Dia 14 - Pla 54, 56, 38, 67, 45, 9	Matí/Tarda	Casa Gòdia
	01.05.2014	- Dia 15 - Pla 37, 39, 41, 50, 66, 63, 43	Matí/Tarda	Casa Gòdia
	02.05.2014	- Dia 16 - Pla 55, 49, 51, 53	Tarda	Casa Gòdia
	MUNTATGE	02.05.2014	Muntatge + efectes de so	
03.05.2014		Muntatge + efectes de so		Casa Ferreté
10.05.2014		Muntatge Making of		Casa Ferreté
11.05.2014		Muntatge Making of		Casa Ferreté