

Anima't amb la COVID-19

Presentació

L'impuls que em va portar a fer aquest treball va ser el de poder conèixer l'entorn de l'animació d'una manera més específica i professional.

El meu treball es titula així: «Anima't amb la COVID 19», *anima't*, ja que té com a objectiu la creació d'una animació. D'altra banda, *amb la COVID-19*, perquè ajuda a la prevenció d'aquesta pandèmia global.

Es va marcar un objectiu principal, que és el següent:

- Crear una animació 2D que aporti un significat a la societat.

Per aconseguir aquest objectiu principal també es van plantejar una sèrie d'objectius secundaris:

- Demostrar que es pot fer una animació 2D.
- Investigar quina animació és més atractiva: color o blanc i negre.
- Conèixer diferents tècniques informàtiques per crear una animació 2D.
- Maquetar una història.

Després d'haver plantejat els objectius que havia d'aconseguir el treball, es van elaborar les hipòtesis següents:

- L'animació en color és més atractiva que l'animació en blanc i negre.
 - Algunes animacions contenen un missatge de fons important per la societat.
-



**ANIMA'T AMB LA
COVID-19**

Metodologia

Un cop clares les fites i les afirmacions que es volien assolir, es va dur a terme un cronograma de treball que permetria un ritme constant i eficient. Aquest cronograma es va organitzar de la manera següent:

Maig	Juny	Juliol	Agost
Idea principal Formació cursos	Marc teòric Formació cursos	Creació personatges	Inici animació
Setembre	Octubre	Novembre	Desembre
Animació Redacció treball	Animació Redacció treball	Animació Redacció treball	Acabar animació Acabar treball

Primerament es va tenir una idea (aquesta no va ser del tot definitiva, es va anar perfeccionant).

A partir d'aquesta idea va entrar en joc la formació de cursos en línia, una de les tasques més complicades del treball.

Seguidament, va ser necessari un coneixement general sobre l'animació. Així doncs, es va iniciar el procés de recollida d'informació.

Un cop finalitzats els processos esmentats anteriorment, va ser el moment de justificar les meves hipòtesis i assolir els objectius marcats. Per poder aconseguir ho es va compaginar la creació de l'animació 2D amb la redacció de la part teòrica del treball, una tasca que no va ser gens fàcil i que va endarrerir bastant la feina. D'altra banda, a part de la creació de l'animació 2D també es va realitzar una enquesta per justificar la hipòtesi següent: «L'animació en color és més atractiva que l'animació en blanc i negre». Finalment, es va arribar al resultat que presento.

Cos del treball

Per tal d'iniciar aquesta recerca es va trobar necessari saber quin era el concepte d'animació, així com tota la repercussió que aquesta havia tingut en la història des dels seus inicis fins a l'actualitat. Així doncs, després d'una àmplia recerca i una abstracció de les idees clau, es va arribar a la definició següent: «Animació fa referència a l'acció d'animar».

Aquesta definició realment no representava ni mostrava gaire cosa. Per tant, es va dedicar un temps a investigar quin és realment l'objectiu d'animar i des de quin any aquest persistia en la humanitat.

Aquest procés va permetre entendre que animar no era una tasca fàcil i que el camí que estava a punt de començar estaria ple d'obstacles. A part d'això també es van poder situar cronològicament els segles on l'animació s'ha vist representada, arribant a la conclusió que els primers animadors se situen a l'època prehistòrica, fa més de trenta-cinc mil anys. Seguidament, la cerca es va centrar en l'animació 2D, ja que seria la que predominaria en el treball. Aquesta es va dur a terme mitjançant les formacions en línia, i també amb l'ajuda d'un llibre per a principiants en animació: *The Animator's Survival Kit*. Aquest llibre va permetre entendre ràpidament el funcionament de les diferents tècniques informàtiques més utilitzades en el sector de l'animació 2D.

Un cop enteses les diferents tècniques es va realitzar una segona cerca més exigent i profunda. Aquesta consistia a entendre perfectament el concepte d'animació per retalls o *cutout animation*.

Finalment, quan van estar aclarides les diferents característiques que compleixen totes les animacions per retalls, va ser necessari conèixer diferents programaris informàtics (relativament senzills) que permetessin utilitzar aquesta tècnica, i vaig arribar a la conclusió que l'únic programa informàtic que s'adaptava a les meves possibilitats era *Moho Pro 12*.

La tècnica d'animació per retalls va ser escollida, ja que és relativament fàcil d'interpretar i de realitzar. Seguidament, a l'hora d'haver de decidir un programari fidel amb el qual es realitzaria l'animació, es va generar el problema següent: la creació de personatges. La creació de personatges requereix unes capacitats artístiques. Per poder-les potenciar es va realitzar una nova formació telemàtica: «Introducción al diseño de personajes para animación y videojuegos». Una formació telemàtica proporcionada per Domestika. Aquesta formació va permetre la creació i el desenvolupament d'un personatge mitjançant figures geomètriques. Principalment, es va estudiar l'essència bàsica de qualsevol personatge, fent ús de referències genèriques per tal de realitzar un bon plantejament inicial. Seguidament, comprnent de la millor manera aquesta essència, la simplificació d'un personatge va estar possible. Una vegada realitzada la simplificació adient al resultat esperat, es van estudiar els fonaments anatòmics. Aquest estudi es va realitzar amb la finalitat d'entendre l'organització d'aquestes formes geomètriques, que componen qualsevol personatge animat. Principalment, es van estudiar les diferents proporcions i les formes bàsiques que componen l'anatomia humana. Una vegada enteses les principals formes de l'anatomia humana, es va generar un nou problema: la creació de cares i rostres, un procés llarg i laboriós que atemoreix qualsevol animador. La creació d'una proporció correcta del crani, en general, és molt complicada. A conseqüència de la falta de coneixement en aquest àmbit, es va simplificar aquest procés fent ús d'una circumferència. Gràcies a aquesta simplificació, es va poder evitar la representació

dels volums principals que constitueixen el cap i el crani.

Tot seguit, l'estudi dels músculs i els ossos fou essencial per poder entendre la seva representació gràfica.

Així doncs, l'estudi va començar amb la representació de la part més genèrica del cos humà: el tors, simplificant al màxim tots els grups musculars que el componen. A partir de la complexitat anatòmica, es va crear una figura més senzilla i fàcil de representar.

Seguidament van entrar en joc les connexions entre les principals formes genèriques, aquelles que permeten a l'animador l'articulació i la creació del moviment: cames i braços. Principalment, es va estudiar la composició muscular que forma les extremitats inferiors del cos humà, amb els músculs antagonistes corresponents. Com s'ha esmentat anteriorment, el procés per a la creació dels connectors superiors, és a dir, els braços, va ser exactament el mateix. L'estudi dels músculs en aquest cas es va realitzar amb menys profunditat, gràcies al coneixement que ja es tenia. Finalitzats els processos anteriors, es van representar les mans i els peus. La simplificació d'aquests elements va ser senzilla i ràpida, ja que es van utilitzar pocs detalls. Així doncs, després d'un llarg camí en l'evolució del personatge, l'anatomia externa va ser possible. Únicament falta per mostrar l'essència bàsica que va fer possible transmetre el missatge, aquesta essència es troba en cada expressió facial que realitza un personatge; en paraules de Ciceró: «La cara es el espejo del alma, y los ojos son sus intérpretes».

Creades, doncs, totes les expressions i l'anatomia externa del personatge, es va obtenir un esbós del personatge que s'utilitzaria com a referència en el programa informàtic amb el qual es realitzaria l'animació.

L'adaptació a l'entorn de treball *Moho Pro 12* no va ser un procés senzill. La similitud que té aquest amb el programa de disseny Photoshop va facilitar el coneixement de cadascuna de les eines necessàries per a la creació d'una animació. Les eines emprades en la creació d'una animació són molt nombroses i específiques.

Un cop dominades les eines del programari, es van realitzar els passos següents per crear l'animació:

Pas 1: Decidir el tema.

Pas 2: Crear els personatges.

Pas 3: Crear els complementos dels personatges.

Pas 4: Guió.

Pas 5: *Storyboard*.

Pas 6: Maquetar la història.

Pas 7: Projectar-la amb un programa de dibuix digital.

Pas 8: Disseny i creació d'entorns.

Pas 9: Realitzar posicions clau.

Pas 10: Realitzar anticipacions.

Pas 11: Renderitzar.

Pas 12: Assessorar.

Pas 13: Modificar.

Pas 14: Revisar l'animació.

Pas 15: Renderització final.

Després de tot el procés l'animació està a punt per ser presentada: https://drive.google.com/drive/u/1/folders/17pVwpBOO_jwSly_cXmcSa8RC4tYOwZem

Conclusions

Finalment, després de tot aquest treball es van extreure les conclusions següents: Referent a la hipòtesi 1: l'animació en color és més atractiva que l'animació en blanc i negre, es conclou que és certa. Aquesta afirmació s'ha basat en el resultat de l'enquesta realitzada a 477 persones, ja que un 79,2 % de les persones enquestades va escollir l'animació en color. Cal dir, però, que la resposta a la segona pregunta de l'enquesta (per què s'ha escollit una animació o l'altra) va obtenir molt poques respostes, tan sols un 16,8 % dels enquestats la va respondre.

Quant a la segona hipòtesi: algunes animacions contenen un missatge de fons per la societat, també es va concloure que era certa. Aquesta hipòtesi es va corroborar en realitzar l'animació. L'animació va ser creada amb un objectiu: reforçar la importància de les mesures de protecció davant la COVID-19. Tots els personatges de l'animació van ser pensats perquè fossin herois que fan allò que és necessari per combatre la pandèmia. El guió va estar valorat i meditat diverses vegades per aconseguir l'efecte desitjat en la població. Evidentment aquest va ser l'objectiu del treball, però faltaria, segons la meua opinió, un últim pas per corroborar la hipòtesi: fer arribar l'animació al públic i analitzar el seu impacte.

Bibliografia i bibliografia web

– Angeles, J. (2020, 4 setembre). Historia de la animación. – Crehana. [en línia] <[https://www.crehana.com/es/blog/animacion-3d/historia de la animacion que no encontraras ni en wikipedia/#historia de la animacion](https://www.crehana.com/es/blog/animacion-3d/historia-de-la-animacion-que-no-encontraras-ni-en-wikipedia/#historia-de-la-animacion)> [Consulta: 26 juny, 2020] – Animación, H.; & Porta, P. D. (2015, 28 abril). Animación tradicional ¿Qué es? WordPress. [en línia] <<https://historiadelaanimacion.wordpress.com/2015/04/28/animacion-tradicional-que-es/>> [Consulta: 2 setembre, 2020] – Arqueología. (2008, 22març). Siempre rebelde. [en línia] <<https://siemprerebelde.wordpress.com/tag/arqueologia/>> [Consulta: 10 setembre, 2020] – Ciencia plus. (2012, 24 setembre). Los artistas rupestres experimentaron con la animación. Europapress. [en línia] <<https://www.europapress.es/ciencia/laboratorio/noticia-artistas-rupestres-experimentaron-animacion-20120924163755.html>> [Consulta: 10 setembre, 2020] – E.

(2015, 17 agost). Curiositats sobre els esquerrans. Diari de Girona. [en línia] <https://www.diaridegirona.cat/cultura/2015/08/13/curiositats_els_esquerrans/738865.html> [Consulta: 25 juliol, 2020] – Fuego, A. Y.; & Perfil, V. T. M. (s. f.). Un cuenco persa de 5.200 años de antigüedad tiene grabada la animación más antigua de la historia. Recuperat 10 de setembre de 2020. Barrocaliente. [en línia] <http://barrocaliente.blogspot.com/2009/02/una_cuenco_persa_de_5200_anos_de.html> [Consulta: 10 setembre, 2020] – Fuentes, C. (2020, 4 octubre). ¿Qué es la Animación 2D? Todo lo que Debes de Saber. IndustriaAnimación. [en línia] <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/que_es_la_animacion_2d_todo_lo_que_debes_de_saber/> [Consulta: 25 agost, 2020] – García Allen, J. (2020, 13 desembre). Psicología del color: significado y curiosidades de los colores. Psicologiamente. [en línia] <https://psicologiamente.com/miscelanea/psicologia_color_significado/> [Consulta: 5 setembre, 2020] – History of animation. (2020, desembre 14). Animation ua. [en línia] <http://animationua.com/en/school_animation/history_of_animation/178_history_of_animation/> [Consulta: 27 juny, 2020] – Ki Som, I. (2017). Facebook. [en línia] <https://th.th.facebook.com/indikakisom/videos/la_animacion_mas_antigua_del_mundo_animacioC3oB3n_reconstruida_de_una_cabra_salvaje_y_1497737330314090/> [Consulta: 10 setembre, 2020] – La utilización de animaciones para imaginar el arte del antiguo Egipto en el marco del Trabajo Fin de Máster - INMATERIA. (2018, 28 octubre). [en línia] <https://inmateria.art/la_utilizacion_de_animaciones_para_imaginar_el_arte_del_antiguo_egipto_en_el_marco_del_trabajo_fin_de_master/> [Consulta: 12 setembre, 2020] – Luengo, C. (2012, setembre). «La animación stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut out: Siluetas animadas». Microsoft Word. [en línia] <<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf>> [Consulta: 15 agost, 2020] – Museu del Cinema. (s. f.). El Teatre d'Ombres: el primer cinema. Girona.cat [en línia] <https://www.girona.cat/shared/admin/docs/g/u/guia_ombres_infantil_b.pdf> [Consulta: 1 setembre, 2020] – Orellana, J. P. (2017, 13 març). Como nuestros antepasados prehistóricos inventaron la animación. Hipertextual. [en línia] <https://hipertextual.com/juno/prehistoricos_inventaron_animacion> [Consulta: 10 setembre, 2020] – ¿Qué es la animación 3D y qué tipos existen? (2020, 24 juny). ESDESIGN. [en línia] <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos_diseno/que_es_la_animacion_3d_y_que_tipos_existen/> [Consulta: 25 agost, 2020] – Quo, R. (2011, 13 octubre). El cine en la prehistoria! Quo. [en línia] <https://www.quo.es/ciencia/g21308/el_cine_en_la_prehistoria/> [Consulta: 10 setembre, 2020] – Rego, B. (2013, 28 novembre). Makimono 1 La cabra de Shahr i Sokhta. Makimono. [en línia] <http://www.makimono.es/la_cabra_de_shahr_i_sokhta/> [Consulta: 10 setembre, 2020] – Suren Pahlav, S. (2007, 28 mayo). Burnt City's Ancient Animation on Display Archaeological and Cultural News of the Iranian World. Cais News. [en línia] <https://www.caissoas.com/News/2007/May2007/28_05.htm> [Consulta: 10 setembre, 2020] – Wikipedia contributors. (2020,

novembre 20). Taumàtrop. Wikipedia. [en línia] <<https://ca.wikipedia.org/wiki/Taumòtro>> [Consulta: 18 novembre, 2020] – Wikipedia contributors. (2020, novembre 21). Parthenon Frieze. Wikipedia. [en línia] <https://en.wikipedia.org/wiki/Parthenon_Frieze> [Consulta: 12 setembre, 2020] – Wikipedia contributors. (2020, desembre 9). Phidias. Wikipedia. [en línia] <<https://en.wikipedia.org/wiki/Phidias>> [Consulta: 12 setembre, 2020] – Wikipedia contributors. (2020d, desembre 13). History of animation. Wikipedia [en línia] <https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation> [Consulta: 26 juny, 2020]
