

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grau en Mitjans Audiovisuais

FOTOMATON

Memòria

**DAVID BALLESTER I EIXARCH
PONENT: RAFAEL SUÁREZ**

TARDOR/2016

Escola Universitària
Politécnica de Mataró



TecnoCampus
Mataró-Maresme

Resum

El projecte, presenta el desenvolupament d'un curtmetratge de ficció, de gènere fantàstic, amb una adaptació contemporània del mite de Narcís. La intenció és crear un vinculació entre els còmics fantàstics per adults i el món audiovisual.

En aquest treball, apareixen diversos efectes visuals, així com un tractament d'imatge elaborat. La fotografia i la banda sonora també tenen un pes específic, donada la absència de diàlegs. Pràcticament tota la gravació, ha estat efectuada a les instal·lacions de Metro de Barcelona, fet que obliga a treballar amb un equip reduït, bona part d'aquestes limitacions s'han de resoldre amb postproducció.

El resultat es un curtmetratge de breu durada, amb un gran tractament visual.

Resumen

El proyecto, presenta el desarrollo de un cortometraje de ficción, de género fantástico, con una adaptación contemporánea del mito de Narciso. La intención es crear un vinculación entre los cómics fantásticos para adultos i el mundo audiovisual.

En este trabajo, aparecen varios efectos visuales, así como un tratamiento de imagen elaborado. La fotografía y la banda sonora también tienen un peso específico, dada la ausencia de diálogos. Prácticamente toda la grabación, ha sido efectuada a las instalaciones de Metro de Barcelona, hecho que obliga a trabajar con un equipo reducido, buena parte de estas limitaciones se han de solventar con postproducción.

El resultado es un cortometraje de corta duración, con un gran tratamiento visual.

Abstract

The project presents the development of a short film fiction, fantastic genre, with a contemporary adaptation of the myth of Narcissus. The intention is to create a link between fatantastic comics and the audiovisual world.

in this work, several visual effects appear, as well as an elaborate image treatment. Photography and soundtrack also have a specific weight, given the absence of dialogues. Practically all the recording, has been made to the installations of Metro de Barcelona, fact that forces to work with a reduced equipment, a good part of these limitations have to be solved with postproduction. The result is a short film of short duration, with a great visual treatment.

Índex.

Índex de figures.....	IV
1. Introducció.....	1
2. Objectius.....	3
2.1. Objectiu principal.....	3
2.2. Objectius secundaris.....	3
2.3. Objectius personals.....	3
3. Marc teòric.....	5
3.1. El còmic en el cine.....	5
3.2. Adaptacions del còmic al cine a l'estat espanyol.....	8
3.2.1. Els inicis.....	9
3.2.2. Segona meitat S.XX.....	10
3.2.3. Les adaptacions actuals.....	13
3.3. El mite de Narcís.....	15
4. Anàlisi de referents.....	17
4.1. Còmics.....	17
4.2. Efectes Visuals.....	18
4.3. Composició.....	20
4.4. Fotografia.....	20
4.5. Il·luminació.....	22
4.4. Música.....	22
5. Metodologia.....	25
5.1. Concepció global.....	25

5.2. idea original.....	25
5.3. L'adaptació.....	26
5.4. Argument.....	26
6. Desenvolupament.....	27
6.1. Pre-producció.....	27
6.1.1. Storyboard.....	27
6.1.2. Disseny de personatges.....	27
6.1.4. Localitzacions.....	29
6.1.5. Càsting.....	31
6.1.6. Els permisos.....	32
6.2. Producció.....	34
6.2.1. Material d'imatge.....	34
6.2.2. Il·luminació.....	35
6.2.3. La composició.....	38
6.2.4. Els Chromas.....	40
6.2.5. L'àudio.....	42
6.3. Post-producció.....	44
6.3.1. El Muntatge.....	44
6.3.2. Correcció de color.....	46
6.3.3. Efectes visuals.....	48
6.3.4. Efectes de llum.....	54
6.3.5. Efectes de so.....	54
7. Incidències, modificacions i possible ampliació.....	57
8. Conclusions.....	59
9. Referències.....	61

9.1. Bibliografia.....	61
9.2. Adreces d'interès.....	61
9.3. Fimografia.....	63

Índex de figures

Fig.3.1.1. Medios icónicos de masas. Font Amazon.....	5
Fig.3.1.2. Captain America. Font Imdb	6
Fig.3.1.3. X-Men Apocalypse. Font Imdb.....	6
Fig.3.1.5. Suicide Squad. Font Imdb.....	7
Fig.3.1.4. Batman v Superman. Font Imdb.....	7
Fig.3.1.6. Métal Hurlant (esp). Font Laanimacionescrita.blogspot.....	7
Fig.3.1.7. Metal Hurlant. Font Dazeddigital.com.....	7
Fig.3.1.8. The Fifth Element. Font Imdb.....	8
Fig.3.1.10. Heavy Metal. Font Cineochentas.com.....	8
Fig.3.1.9. Dune. Font Imdb.....	8
Fig.3.2.1.1. Garbancito de la Mancha. Font Filmaffinity.com.....	10
Fig.3.2.2.2. Las Aventuras de Zipi y Zape. Font Fotogramas.es.....	11
Fig.3.2.2.1. El armario del Tiempo. Font Mortadelo-Filemón.es.....	11
Fig.3.2.2.4. Historias de la Puta Mili. Font You Tube.....	11
Fig.3.2.2.3. Maki Navaja, el Último Choriso. Font You Tube.....	11
Fig.3.2.2.5. Acción Mutante. Font Nerdspam.com.....	12
Fig.3.2.2.6. 1984. Font La canción de Tristán.....	12
Fig.3.2.2.7. Cimoc. Font La canción de Tristán.....	12
Fig.3.2.2.4. Atolladero. Font Filmaffinity.....	13
Fig.3.2.2.5. Atolladero. Font Post-nuclear Bloody Films.....	13
Fig.3.2.3.1. La Gran Aventura de Mortadelo y filemón. Font Mortadelo y Filemon.net	14
Fig.3.2.3.2. Anacleto Agente Secreto. Font Deluxe Spain.....	14
Fig.3.2.3.3. Capitán Trueno y el Santo Grial. Font La Butaca.net.....	14
Fig.3.3.1. Narcís a la font de Caravaggio (1599) Font arte.laguia 2000.com.....	16
Fig.4.1.2. revista 1984. Font El contemplador.....	18
Fig.4.1.1. revista 1984. Font El contemplador.....	18
Fig.4.1.3. Revista 1984. Font El contemplador.....	19
Fig.4.1.4. Revista 1984. Font El contemplador.....	19
Fig.4.2.1. Filmets. Font Filmets.....	19
Fig.4.2.2. Cartell Cryptshow. Font Cryptshow.....	20
Fig.4.2.3. Cryptshow. Font Terror Weekend.....	20

Fig.4.2.4. Blink. Font Peñiscola de cine	20
Fig.4.3.1. 2001:A Space Odissey. Font captura del film.....	23
Fig.4.3.2. 2001:A Space Odissey. Font captura del film	23
Fig.4.4.1. Fotomaton. Font pròpia.....	23
Fig.4.4.2. Wings of Desire. Font captura del film.....	24
Fig.4.4.3. Wings of Desire. Font captura del film.....	24
Fig.4.4.4. Fotomaton. Font pròpia.....	24
Fig.4.4.5. Fotomaton. Font pròpia.....	24
Fig.4.5.1. Black Swan. Font filosofiatv.blogspot.com.....	25
Fig.6.1.2.2. Personatge masculí. Font pròpia.....	31
Fig.6.1.2.1. Personatge femení. Font pròpia.....	31
Fig.6.1.4.1. Antiga estació La Sagrera. Font Arxiu TMB.....	32
Fig.6.1.4.2. Estació del Clot. Font pròpia.....	33
Fig:6.1.4.3. Estació Pompeu Fabra. Font pròpia.....	34
Fig.6.2.1.2. Rig set. Font Amazon.....	37
Fig.6.2.1.1. Càmera DSLR. Font Amazon.....	37
Fig.6.2.2.1. Antorxa de leds. Font Amazon.....	38
Fig.6.2.2.2. Llum ambient. Font pròpia.....	39
Fig.6.2.2.3. Llum torxa. Font pròpia.....	40
Fig.6.2.2.4. Profunditat de camp. Font pròpia.....	41
Fig.6.2.2.5. Exterior. Font Nyonya Rodon.....	41
Fig.6.2.2.6. Contrallum1. Font Nyonya Rodon.....	42
Fig.6.2.2.7. Contrallum2. Font pròpia.....	42
Fig.6.2.2.8. Contrallum3. Font Nyonya Rodon.....	42
Fig.6.2.3.1. Terços. Font pròpia.....	43
Fig.6.2.3.2. Diagonals. Font pròpia.....	43
Fig.6.2.3.3. Pla contrapicat. Font pròpia.....	43
Fig.6.2.3.4. Pla picat. Font pròpia.....	44
Fig.6.2.3.5. Emmarcar Personatges. Font pròpia.....	44
Fig.6.2.4.1. Chroma Sinfín. Font pròpia.....	45
Fig.6.2.4.2. Chroma. Font pròpia.....	45
Fig.6.2.4.3. Chroma llengua. Font pròpia.....	45
Fig.6.2.4.4. Chroma bastó. Font pròpia.....	45

Fig.6.2.5.1. Reason. Font pròpia.....	46
Fig.6.2.5.2. Redrum. Font pròpia.....	46
Fig.6.2.5.3. Subtractor. Font pròpia.....	47
Fig.6.2.5.4. Malström i Scream. Font pròpia.....	49
Fig.6.2.5.5. Pistes d'àudio. Font pròpia.....	49
Fig.6.3.1.1. Muntatge paral·lel. Font pròpia.....	50
Fig.6.3.1.2. Muntatge paral·lel. Font pròpia.....	50
Fig.6.3.1.3. simulació flaix. Font pròpia.....	51
Fig.6.3.1.4. Primer pla desenfocament. Font pròpia.....	51
Fig.6.3.2.1. Correcció de color Davinci. Font pròpia.....	52
Fig.6.3.2.2. Correcció de color Davinci. Font pròpia.....	52
Fig.6.3.2.3. Imatge amb LUT. Font pròpia.....	53
Fig.6.3.2.4. Imatge sense LUT. Font pròpia.....	53
Fig.6.3.2.5. Correccions de LUT. Font pròpia.....	53
Fig.6.3.3.1 After Effects Crèdits inici. Font pròpia	54
Fig.6.3.3.2. After Effects Crèdits inici, Animació. Font pròpia	55
Fig.6.3.3.3. Optical Flares. Font pròpia.....	55
Fig.6.3.3.4. After Effects Humanoide. Font pròpia.....	56
Fig.6.3.3.5 After Effects Humanoide. Font pròpia.....	56
Fig.6.3.3.6. Nuke Humanoide. Font pròpia.....	57
Fig.6.3.3.7 Nuke Vestíbul. Font pròpia.....	57
Fig.6.3.3.8. Fotomaton vuit. Font pròpia.....	58
Fig.6.3.3.9. Fotomaton noia. Font pròpia.....	58
Fig.6.3.3.10. Llengua. Font pròpia.....	58
Fig.6.3.3.11. Fotomaton Nuke. Font pròpia.....	58
Fig.6.3.3.12. Ulls de cabra. Font pròpia.....	59
Fig.6.3.4.2. Vestíbul amb efecte de llum. Font pròpia.....	60
Fig.6.3.4.1. Vestíbul sense efecte de llum. Font pròpia.....	60
Fig.6.3.4.4. Fotomaton amb efecte de llum. Font pròpia.....	60
Fig.6.3.4.3. Fotomaton sense efecte de llum. Font pròpia.....	60

1. Introducció.

El projecte consisteix en un curtmetratge de ficció de curta durada, inspirat en els breus relats que es trobaven en les revistes de còmic per adults. La intenció es crear un vincle d'unió entre el curtmetratge i el còmic de gènere fantàstic.

Es fa una adaptació del mite de Narcís i es transforma per elaborar un relat més contemporani.

Una motivació personal, és crear aquesta peça amb un equip reduït, que només participa en els dies de rodatge. Es desenvolupen individualment les etapes del projecte i així es pren consciència dels punts febles i limitacions pròpies. Això comporta una pressió i la necessitat de ser creatiu davant les adversitats però també dona més agilitat a l'hora de prendre decisions.

El curtmetratge és de gènere fantàstic i incorpora uns efectes visuals creats amb software professional però limitat i a l'abast de tothom. El format es Full HD per aquesta raó i per treballar amb més fluïdesa.

El punt de partida d'aquest projecte ve donat per la idea del fotomaton que va donar el reconegut il·lustrador Juan Giménez (Mendoza, Argentina, 1943-), els records dels seus treballs, sobretot venen dels còmics de gènere fantàstic dels anys 80 i 90 que s'editaven a Catalunya, així que s'ha volgut fer una relació entre aquells relats breus, que incloïen aquelles revistes i el format de curtmetratge.

Aquest format es molt semblant al del curtmetratge i permet narrar una història de manera molt concentrada i breu.

La majoria d'aquestes revistes s'editaven mensualment; En aquells còmics hi havien històries que tenien continuïtat, com les novel·les gràfiques per entregues i d'altres a les que es fa referència, només ocupaven unes poques pàgines; Amb les novel·les per entregues, l'editorial les recopilava i produïa els àlbums, aquest format sovint s'ha aprofitat per elaborar llargmetratges.

Avui en dia el gran volum de publicacions que es produeixen a Catalunya de format breu d'il·lustració, bàsicament és en revistes de gènere satíric o infantil, curiosament pel que fa al gènere fantàstic, només es troben els àlbums, que principalment s'editen a l'estranger.

En el mercat si que es troba revistes de gènere fantàstic però la gran majoria ve del manga japonès o del còmic de superherois americà, i s'allunya molt de la essència dels abans esmentats.

Una coincidència que també cal esmentar, es en la crisi econòmica que es patia en la dècada dels 80, i la que patim actualment. També amb la por que es vivia llavors arran de la guerra freda i l'amenaça d'una guerra nuclear, i ara en l'estat de alerta en que ens trobem, arran dels atacs terroristes dels grups islàmics radicals.

Aquests temors i angoixes es manifestaven en els treballs en paper d'aleshores i avui es veuen en altres canals d'expressió, entre ells els curtmetratges.

Es podria dir, que el canal d'expressió narrativa visual més lliure aleshores eren aquells còmics, i ara, gràcies a l'era digital els curtmetratges també ho podrien ser.

2. Objectius.

Els objectius son diversos i segurament uns estaran més resolts que d'altres. Poder assolir algun d'ells amb èxit serà una recompensa personal, però principalment es vol aconseguir un treball on tots els camps estiguin ben integrats en un global.

A continuació es detallen els punts.

2.1. Objectiu principal.

- Reivindicar el format del curtmetratge i crear una vinculació amb els relats breus de còmic.
- Crear una peça audiovisual de gènere fantàstic, inspirada en aquests relats breus.
- Mostrar els punts en comú entre el medi audiovisual i el còmic.

2.2. Objectius secundaris.

- Veient la gran oferta d'adaptacions del còmic nord americà i la bona rebuda per part del públic, amb unes taquilles molt bones, es vol recuperar el còmic de gènere fantàstic europeu i traslladar-ho a les pantalles.
- Mostrar una font de continguts, per donar una empenta al sector audiovisual català, aprofitant la inèrcia del Festival internacional de cinema fantàstic de Catalunya.
- Rememorar els còmics dels anys 80 i 90 de gènere fantàstic editats a Catalunya.

2.3. Objectius personals.

- Crear un curtmetratge de ficció d'una durada de 5 min. aproximadament, de gènere fantàstic-terror, on s'integren efectes visuals amb imatge real.
- Donar un bon enfoc fotogràfic i compositiu, al treball per aconseguir una peça amb prou força per expressar la narració sense diàlegs.
- Aplicar una gamma cromàtica pronunciada, per treballar la colorimetria i la semàntica del color.

- Creació d'efectes visuals, ja sigui integrant animacions, modificant la imatge o sobreposant elements amb croms.
- Treballar el croms i aprofundir en la tècnica ja introduïda en el grau.
- Els coneixents de múltiples programes adquirits en el grau, aplicar-los en un mateix treball .
- Elaborar una banda sonora de música electrònica amb simuladors de sintetitzadors analògics, i així crear una atmosfera i ambientació profunda.
- Composar la banda sonora prou emotiva per suplir la manca de diàleg.
- Adaptar la història del mite de Narcís per aconseguir un relat adient al gènere fantàstic-terror.

2.4. Abast.

El treball va dirigit al públic amant del gènere fantàstic i terror, amb un format de curtmetratge, i relat curt semblant a les històries que ens trobàvem als còmics de les dècades dels anys 80 i 90 a Catalunya.

La intenció es moure el curt pel circuit internacional de festivals de curtmetratges, amb l'ajuda de plataformes de distribució com *Click for festivals* o *Promofest*, i també per els festivals més propers, si no fos seleccionat en aquests festivals, sempre hi ha la oportunitat de exhibir-lo dins del circuit de festivals del *TAC (Terror Arreu de Catalunya)*.

També utilitzar-ho com a peça curricular per productores, o per futurs treballs.

3. Marc teòric.

En aquest apartat es fa una revisió històrica dels vincles entre els còmics i el món audiovisual.

Es vol aprofundir més en el estat espanyol, per això es passa per sobre la indústria Nord-Americana, només farem referència al èxit que tenen avui en dia aquestes adaptacions. També es parla del fenomen francès, però per la proximitat amb el treball que aquí es desenvolupa.

3.1. El còmic en el cine.

L'analogia entre el còmic i el cinema ve de molt lluny.

Ja en els inicis del cine es feien adaptacions de les tires còmiques publicades en paper i es convertien en dibuixos animats i és que el llenguatge gràfic té molts punts en comú amb l'audiovisual.

Comparteixen punts de vista òptics ja sigui tant en la composició com en la expressió; També hi ha un paral·lelisme en les estructures narratives, on es habitual trobar un muntatge similar al del cinema.

Aquestes reflexions entre el cine i el còmic, apareixen en el llibre *Medios icónicos de masas*. Romà Gubern (1977).



Fig:3.1.1. Medios icónicos de masas.

Font Amazon.

Amb la evolució tecnològica de la indústria cinematogràfica, les adaptacions del còmic en animació també varen passar a la imatge real. Així amb el pas del temps s'han anat trencant les barreres tècniques, que feien molt difícil recrear les històries il·lustrades.

Fa uns anys, només les majors tenien accés a les tècniques d'efectes visuals generades per ordinador (CGI) amb una facturació espectacular; avui dia, una productora amb una mica de recursos, ja pot oferir un bon treball, sempre i quan es sigui conscient de les limitacions tècniques i no es vulgui arribar a una perfecció o espectacularitat d'una superproducció.

L'evolució de la tecnologia digital i la multitud de software que hi ha ara en el mercat, fa possible aquesta execució.

Avui en dia moltes produccions cinematogràfiques amb un gran pressupost i desplegament d'efectes especials i visuals, venen directament de la ma d'editorials com *Marvel* o *DC*, per posar uns exemples recents:

De *Marvel* *X-Men Apocalypse* (Bryan Singer. 2016).

Captain America: Civil War (Anthony Russo i Joe Russo. 2016).



Fig.3.1.2. *Captain America*.

Font Imdb



Fig.3.1.3. *X-Men Apocalypse*.

Font Imdb

De DC

Batman y Superman: Dawn of Justice (Zack Snyder. 2016).

Suicide Squad (David Ayer. 2016).



Fig.3.1.4. *Batman v Superman*. Font Imdb
Fig. 3.1.4. *Batman y Superman*. Font Imdb



Fig.3.1.5. *Suicide Squad*.
Font Imdb

A Europa s'emporta tot el protagonisme França, amb la revista *Métal Hurlant* (1974-1987)

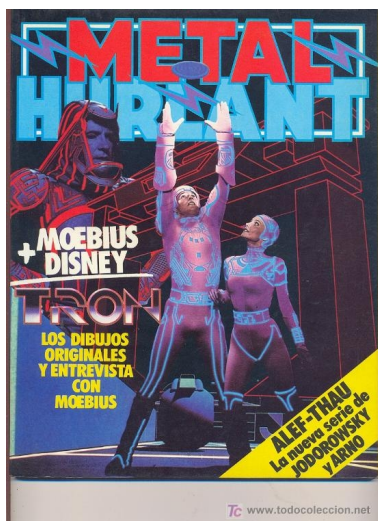


Fig.3.1.6. *Métal Hurlant* (esp). Font Laanimaciones-crita.blogspot



Fig.3.1.7. *Metal Hurlant*.
Font Dazeddigital.com

aquest còmic de ciència ficció creat per Moebius, Jean-Pierre Dionnet i Philippe Druillet que varen constituir el col·lectiu *Les humanoïdes associés*, a part de França, també es va editar a Espanya, Itàlia, Alemanya, Anglaterra i EUA.

Van col·laborar molts il·lustradors celebres com Richard Corben, Paul Guillon o Jordi Bernet. Es va convertir en un referent de multitud de films com *Tron* (Steven Lisberger. 1982).

Dune (David Lynch. 1984) o *El Quinto Elemento* (Luc Besson. 1997).



Fig.3.1.8. *The Fifth Element*. Font Imdb



Fig.3.1.9. *Dune*. Font Imdb



Fig.3.1.10. *Heavy Metal*. Font Cineochentas.com

En la majoria d'aquests films hi participaven col·laboradors de la revista, i en el cas del film d'animació *Heavy Metal* va ser una adaptació de històries publicades a la revista on hi van col·laborar multitud d'artistes.

Heavy Metal (Gerald Potterton. 1981).

Moltes d'aquestes referències es troben al llibre *Metal Hurlant y el Cine Fantástico* (2009), Jesús Palacios.

3.2. Adaptacions del còmic al cine a l'estat espanyol.

A Espanya la majoria d'adaptacions han estat dins de la indústria de l'animació, com en els inicis als EUA i la majoria enfocades a un públic infantil.

Es podria fer un ampli repàs de les produccions d'animació, però es donen unes pinzellades per tenir unes referències i centrar-se més en les produccions orientades a un públic adult.

3.2.1.Els inicis.

Una figura pionera dins el món del cinema i gran referent en les tècniques d'efectes especials i visuals, es sens dubte Segundo de Chomón (1871, Terol - 1921, París).

Aquest mestre fou: pintor, fotògraf, càmera, inventor d'efectes especials, productor, guionista i director de cinema. Va treballar a Barcelona, París i Torí i el van contractar les principals productores de principis del S.XX com Pathé i Itala Film. També va treballar de la ma de directors com Zecca o Pastrone.

Dins de la seva variada filmografia, s'ha de destacar *Le petit poucet-Pulgarcito*(1909) Segundo de Chomón, França, Pathé Freres. Una adaptació del conte de Charles Perrault (1628, París – 1703, París), inclosa dins del recull de contes populars *Les contes de ma mère l'Oye*. Aquests contes eren il·lustrats i encara que no es el format de tira còmica que es pot trobar en aquella època, i als que fem com originaris dels còmics (no entrarem en l'interessant debat de si l'auca és l'origen del còmic), és un bon exemple d'un treball filmo-gràfic en imatge real, on ja apareixen efectes especials.

Posteriorment la indústria cinematogràfica a Espanya va patir diversos entrebancs, la principal causa varen ser la guerra civil espanyola (1936-1939) i posteriorment la segona guerra mundial (1939-1945).

Com es deia a l'inici, la majoria de treballs que es feien es dirigien cap a l'animació i molts dels animadors venien del món de la il·lustració, i tradicionalment Catalunya n'era l'epicentre.

Exemple 1:

España -y más concretamente Cataluña- siempre contó con una grán tradición de dibujantes e ilustradores que habia empezado a gestionarse durante la segunda mitad del siglo XIX, no en vano Barcelona es considerada aún hoy como uno de los grandes centros de producción de còmics e ilustración. Ha sido este potencial artístico el que ha permitido – a pesar de los vaivanes referidos en el principio - que la animación española haya alcanzado logros notables a lo largo de su historia

Alfons Moliné (2015) *Del trazo al píxel*. Cameo.

Els vaivens a que es refereix son justament les guerres abans esmentades. Això va frenar les produccions, però hem de parlar dels Estudios Moro.

Una factoria d'animació que patint la crisi de la post-guerra i en mig de la segona guerra mundial van produir el primer llargmetratge d'animació de l'estat espanyol i el primer en color d'Europa, realitzat a Barcelona. *Garbancito de la Mancha* (Arturo Moreno. 1945).



Fig.3.2.1.1. *Garbancito de la Mancha*. Font Filmaffinity.com

3.2.2. Segona meitat S.XX.

Ja entrada la segona meitat del S.XX trobem diverses sèries de curtmetratges ambientades en els personatges de *Mortadelo i Filemón* Francisco Ibáñez, per part dels Estudios Vara. Que després de re compilar-los donaren forma al film *El Armario del Tiempo* (Rafael Vara. 1971).



Fig.3.2.2.1. *El armario del Tiempo*. Font Mortadelo-Filemón.es



Fig.3.2.2.2. *Las Aventuras de Zipi y Zape*. Font Fotogramas.es

Passaren uns anys i arribem al primer film que no es d'animació però encara està orientat a un públic infantil, ambientat en els personatges de *Zipi y Zape*, José Escobar. *Las Aventuras de*



Fig.3.2.2.3. *Maki Navaja, el Último Choriso*. Font You Tube.



Fig.3.2.2.4. *Historias de la Puta Mili*. Font You Tube

Zipi y Zape (Enrique Guevara. 1982). Posteriorment si que apareixen ja pel·lícules de caire humorístic, destinades a un públic adult i ambientades en les historietes de la revista satírica *El Jueves*.

El personatge *Makinavaja* i les *Historias de la puta mili*, obra del il·lustrador Ivá. *Makinavaja, el Ultimo Choriso* (Carlos Suárez, 1992) i *Historias de la Puta Mili* (Manuel Esteban. 1993), també d'Ivá.

Aquell mateix any es presentava *Acción Mutante* (1993) Álex de la Iglesia.



Fig.3.2.2.5. *Acción Mutante*. Font Nerdspam.com

D'aquest film no es pot dir que fos una adaptació d'un còmic en concret, però sí que es nodria de l'estètica i estava molt influenciat pels còmics de gènere fantàstic del moment, com les revistes *1984* i *Zona 84*. O *Cimoc*.



Fig.3.2.2.6. *1984*. Font La canción de Tristán

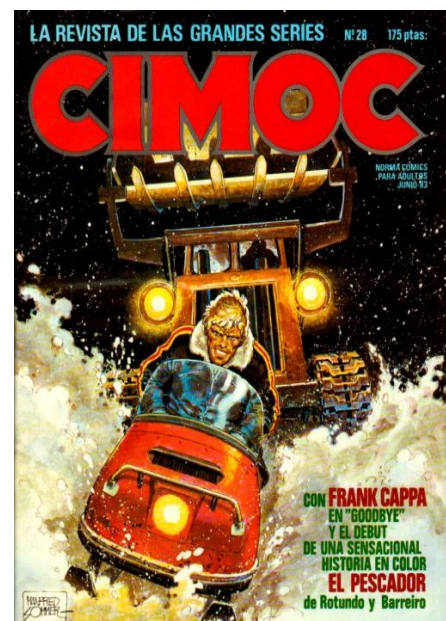


Fig.3.2.2.7. *Cimoc*. Font La canción de Tristán

La pel·lícula va ser l'opera prima de Àlex de la Iglesia, va obtenir molt bones crítiques i va aconseguir tres premis Goya: Millor direcció de producció, millors efectes especials i millor maquillatge/perruqueria.

També va tenir tres nominacions: Millor director novell, millor muntatge i millor direcció artística, i va obtenir la tercera millor recaptació de taquilla de l'any amb 154 milions de pts. Aquestes dades contrasten amb les de *Atolladero* (1995) Oscar Aibar. Que apareix dos anys més tard.

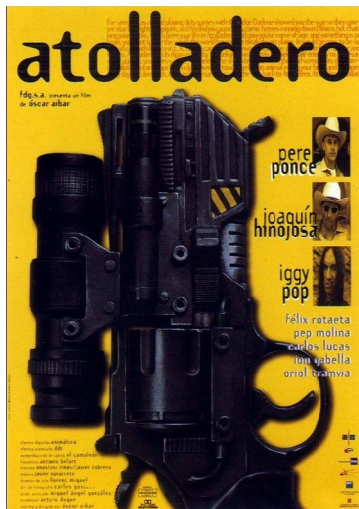


Fig.3.2.2.4. *Atolladero*.
Font Filmaffinity.



Fig.3.2.2.5. *Atolladero*. Font Post-nuclear Bloody Films.

Una adaptació del còmic *Atolladero Texas*, Miguel Angel Martín. Editorial Makoki (1990) amb tot un Iggy Pop en el repartiment.

Aquest film s'ha de recalcar perquè és el primer en desenvolupar una adaptació directa que provenia d'una revista de línia underground. Obtingué crítiques acceptables, però no va tenir gaire acceptació entre el públic, fora dels circuits underground.

3.2.3. Les adaptacions actuals.

Les adaptacions que s'han fet en l'actualitat han tornat als inicis, pel·lícules com *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (2003) Javier Fresser. És un exemple del que ja s'havia fet als anys 70 i 80 ara amb molts efectes especials i una bona factura però un altre cop orientat cap un públic infantil.

Una altra producció més recent es *Anacleto Agente Secreto* (Javier Ruiz Caldera. 2015). També amb quantitat d'efectes i amb un bon repartiment d'actors que aconseguixen una bona acollida als cinemes.



Fig.3.2.3.1. *La Gran Aventura de Mortadelo y filemón*. Font Mortadelo y Filemon.net



Fig.3.2.3.2. *Anacleto Agente Secreto*. Font Deluxe Spain

Per posar un exemple negatiu *Capitan Trueno y el santo grial* (2011) Antonio Hernández, una adaptació del còmic de Víctor Mora, que amb una crítica desfavorable i un fracàs de taquilla va passar sense pena ni gloria, crítiques com aquesta:

"Hernández proporciona tan solo secuencias de acción toscamente coreografiadas, en las que la cámara merodea despistada intentando en balde de encontrar el foco y el sentido del espacio". Nando Salvà.

i la taquilla es poden veure a la pàgina web sensacine.com



Fig.3.2.3.3. *Capitán Trueno y el Santo Grial*. Font La Butaca.net

3.3.El mite de Narcís

Hi han diferents versions del mite de Narcís, dues hel·lèniques i una llatina; una de les hel·lèniques prové d'uns papirs trobats l'any 1897 a Oxirrinc (actual El-Bahnasa, província de Mínia, Egipte) en unes excavacions, curiosament aquestes excavacions es van aturar i la Universitat de Barcelona l'any 1992, les van reprendre.

L'altre versió és de Pausània (110 d.c.).

Però ens centrarem en la versió romana, més coneguda, la del poeta Ovidi (43 a.c. Sulmona - 17 d.c. Constanza, Itàlia), aquesta història està inclosa dins del llibre *Les metamorfosis* que inclou quinze volums on es recullen mites i llegendes mitològiques on el tema comú són la transformació i la metamorfosi.

En resum la història és aquesta:

Narcís, era un jove que resultava atractiu per tothom per la seva bellesa, però ell era molt esquerp i no volia tenir relacions amb ningú. Passava el dia caçant al bosc, fins que un dia el va veure una nimfa. Aquesta era Eco, que tenia el càstig de repetir sempre les últimes paraules d'allò que escoltés.

Ella, va trobar Narcís i se n' enamorà d'ell. Però la natura no li permetia començar una conversa, només podia esperar algun so per respondre amb les seves paraules.

Narcís li digué vine, i ella ho repetí. Aleshores ella s'hi acostà per abraçar-lo però ell l'esquivà, d'una forma molt esquerpa. Menyspreada, s'ocultà en una cova. El dolor del rebuig li fa transformar-se, s'evaporà i els ossos es convertiren en pedra i només li quedà la veu.

Per a castigar a Narcís, Nèmesi, la deessa de la venjança, va fer que s'enamores de la seva pròpia imatge. En veure's un dia reflectit en un estany, quedà encisat d'ell mateix i va acabar llençant-se a l'aigua on morí.

En aquell lloc va créixer una bonica flor, que porta el nom de Narcís en la seva memòria.



Fig.3.3.1. *Narcís a la font* de Caravaggio
(1599) Font arte.laguia 2000.com

D'aquest mite, el neuròleg i pare del psicoanàlisi, Sigmund Freud, en va treure el concepte del Narcisisme, que s'atribueix a una conducta de qui se sent bell i està enamorat de si mateix, aquestes alteracions també estan vinculades a l'excés d'ego i a una gran vanitat de la persona.

4. Anàlisi de referents.

En els següents punts es detallen els principals referents estètics i narratius. Primer es revisa els còmics i posteriorment detalls més tècnics com els efectes visuals, la composició, la fotografia, la il·luminació i finalment la música.

4.1. Còmics.

S'ha fet una revisió del còmics de la època, com les revistes *1984* i *Zona 84*, editorial Toutain (1978-1992), *Cimoc*, Norma editorial (1981-1995) o *Metal Hurlant*, Norma editorial (1974-1987), per acostar-me a l'estil estètic i narratiu que tenien aquestes revistes.



Fig.4.1.1. revista *1984*. Font El contemplador



Fig.4.1.2. revista *1984*. Font El contemplador

D'aquelles il·lustracions, moltes eren en blanc i negre, amb uns contrastos molt marcats i els ombrejats eren durs, no s'utilitzaven tant els degradats com ara, amb l'ajut dels mètodes digitals.

El color depenia de la impressió, tot i que hi havien autors que treballaven amb olis o aquarel·les com si d'una obra pictòrica es tractés, tot depenia de la cura de l'editorial i les impremtes.

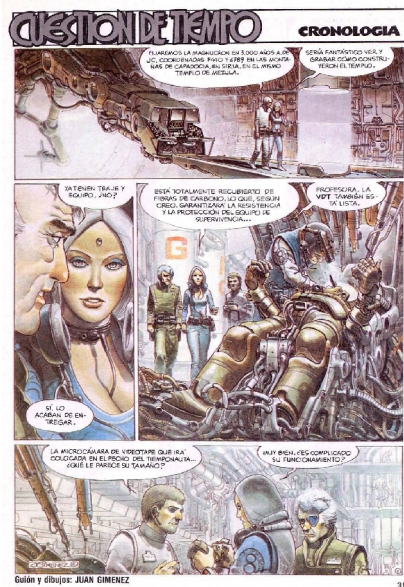


Fig.4.1.3. Revista 1984. Font El contemplador



Fig.4.1.4. Revista 1984. Font El contemplador

El format de historieta curta de 4 o 8 pàgines també era una característica d'aquestes publicacions. Es una duració molt adequada per adaptar-la a un curtmetratge.

4.2. Efectes Visuals.

Moltes referències venen de la gran quantitat de curtmetratges visionats, això és gràcies a la tasca de jurat de selecció dins del *FILMETS Badalona Film Festival*, durant més de deu anys.



Fig.4.2.1. Filmets. Font Filmets

També per la participació en el *CRYPTSHOW Festival* des dels inicis.



Fig.4.2.2. Cartell *Cryptshow*.
Font Cryptshow



Fig.4.2.3. *Cryptshow*. Font Terror Weekend

Es fa difícil anomenar quins curtmetratges influencien en aquest treball, els curtmetratges tenen una llibertat d'expressió que es fa difícil trobar en els llargmetratges, normalment per que son més comercials. Es fàcil veure curts on s'experimenta amb la imatge i tenen una vessant més artística.

Hi ha un en concret que reuneix tots els punts del treball.

Blink Diego Latorre. (2013). En aquest curt hi ha un gran treball fotogràfic i pictòric, no es per casualitat Diego Latorre (Saragossa, 1974-) es un reconegut il·lustrador amb treballs arreu del mon, tant en l'àmbit del còmic, com fent portades per videojocs o videoclip

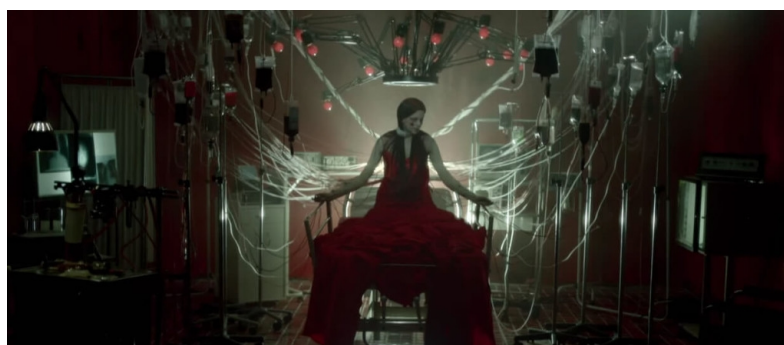


Fig.4.2.4. *Blink*. Font Peñiscola de cine

En aquest curtmetratge es treballa molt els efectes visuals integrats al film, juntament amb una ambientació fosca i una banda sonora de música electrònica, que sintonitza molt bé amb les imatges i cobreix l'absència de diàlegs.

4.3. Composició.

Moltes són les referències que es queden en la retina després de visionar molts films, queden en l'inconscient i es fa difícil determinar exactament en quin s'emmiralla el treball. És un collage de diverses retentives.

En l'apartat de color del treball, es juga amb el contrast del vermell amb el verd.

Treballar amb aquests colors complementaris ens transmet vibració contrast, és un recurs habitual dels films de Stanley Kubrick com és a *2001: A Space Odyssey* (1968). Les angulacions de la càmera i perspectives també són un element de referència.

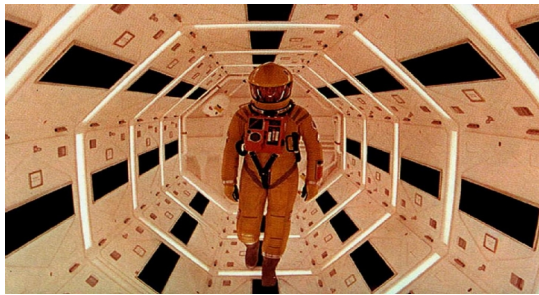


Fig.4.3.1. *2001:A Space Odyssey*. Font captura del film



Fig.4.3.2. *2001:A Space Odyssey*. Font captura del film

Un altre referent és Hitchcock, per la seva manera de narrar una situació sense diàlegs, només amb un joc de mirades i direccionalitat. Ens ho explica molt bé en el llibre *El Cine según Hitchcock*. François Truffaut (1974).

4.4. Fotografia.

En la part de fotografia Kubrick també està present, com en la escena del passadís que ha sigut d'inspiració per gravar els túnels del Metro.

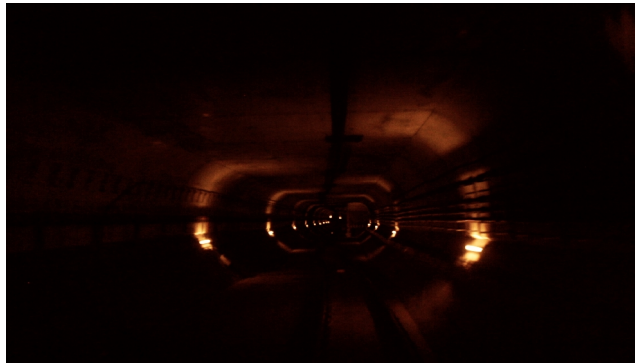


Fig.4.4.1. *Fotomaton*. Font pròpia

També hi ha unes escenes en el film *Wings of Desire*. (Wim Wenders. 1987).



Fig.4.4.2. *Wings of Desire*. Font captura del film.



Fig.4.4.3. *Wings of Desire*. Font captura del film.

On les diagonals que creen les escales, el mobiliari i les línies de llum, eren una inspiració per ajustar els enquadraments i aprofitar les instal·lacions del metro on es grava.

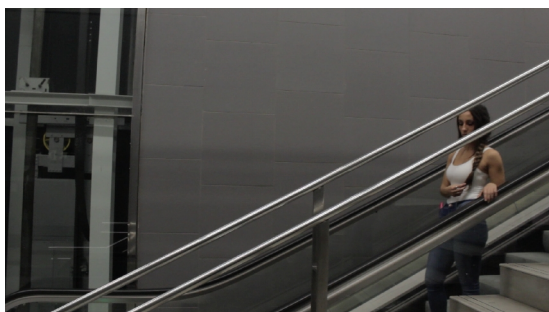


Fig.4.4.4. *Fotomaton*. Font pròpia

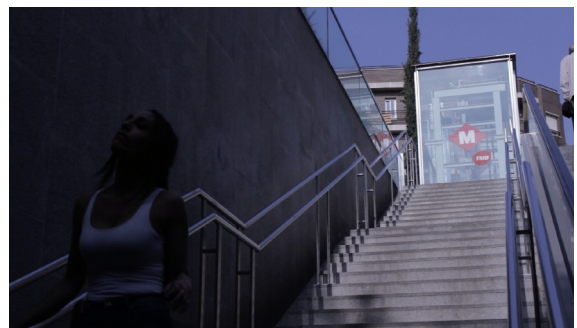


Fig.4.4.5. *Fotomaton*. Font pròpia

4.5. Il·luminació.

Un referent important i que cal remarcar, són els films de la *Nouvelle Vague*, que utilitzaven la llum natural i aprofitaven els recursos que tenien, com l'enllumenat públic, reflexions de la llum o determinades hores del sol, per evitar la utilització de material d'il·luminació.

Totes aquestes tècniques estan ben detallades al llibre *Maestros de la Luz*. Dennis Shafer (1990).

Aquesta manera de treballar s'ha seguit per gravar Fotomaton, principalment per que no es podia utilitzar material d'il·luminació

Un recurs molt pràctic és el que apareix en el film *Black Swan* (Darren Aronofsky. 2010).



Fig.4.5.1. *Black Swan*. Font filmosofiatv.blogspot.com

Es la utilització d'un petit focus de leds que dona suport a la llum ambient i és molt manejable. El rodatge de Fotomaton està principalment gravat al metro i també dins dels vagons.

4.4. Música.

Un gran referent de les bandes sonores de films de terror dels anys 70s i 80s és Claudio Simonetti (Sao Paulo, 1952-) es un músic (teclista) italià que acompanyat de la seva banda de rock progressiu *Goblin* varen fer les bandes sonores de films com:

Suspiria (Dario Argento.1977) o *Dawn of the Dead* (George A. Romero.1978).

En totes elles les atmosferes tenebroses i melodies profundes acompanyaven molt bé aquestes pel·lícules, on els sintetitzadors tenen tant de protagonisme com les guitarres elèctriques.

Un grup que té un so fosc i emotiu és Massive Attack (Bristol, 1988-), pioners en el gènere musical Trip -hop, amb una base electrònica molt personal te un tema *Angel* que encapçala l'àlbum *Mezzanine* (1998), amb un tempo i una progressió que s'acosta molt a l'expressió que es vol donar a Fotomaton.

5. Metodologia.

En aquest capítol s'exposa com s'inicia el projecte i els plantejaments per portar-lo a terme.

5.1. Concepció global.

El primer pas ha estat fer una recerca de treballs basats en un fotomaton, hi ha alguns curtmetratges però cap amb una temàtica que aquí es presenta i cap amb aquest títol.

Amb l'il·lustrador i director del *Cryptshow Festival* Toni Benages es fa una revisió de l'estat del còmic a Catalunya i de les adaptacions de còmic a cine.

Tota la historia es desenvolupa en un temps actual, la major part de les localitzacions son en les instal·lacions del Metro, per que son impersonals i atemporals, estan sota terra i amb els túnels transmeten un ambient misteriós, a més la ubicació natural dels fotomatons es en les estacions.

El punt de vista narratiu és una focalització interna múltiple.

Només intervenen dos personatges, una noia jove i un home que interpreta un dimoni.

Es planteja gravar amb un equip tècnic tant personal com material mínim, per la complexitat de gravar en el Metro i per minimitzar els costos del projecte.

Per contrarestar aquest fet es fa un treball intens en postproducció.

Inicialment ja s'enfoca un treball on els elements audiovisuals tinguin molt de pes.

5.2. idea original.

El punt de partida d'aquest projecte ve arran d'una projecció del film de animació *Heavy Metal* (Gerald Pottertonque 1981) es projectava dins del *Cryptshow festival 2015* per retre homenatge a un dels il·lustradors del film Juan Giménez.

A posteriori en un ambient més distès i xerrant amb ell, em va proposar un sketch on un fotomaton es menjava a l'usuari.

Agafant la proposta de Juan Giménez, la vaig modificar per adaptar-la al mite de Narcís.

5.3. L'adaptació.

Per adaptar aquesta història al treball, es canvia a Narcís per una noia jove, bonica i presumida, que defuig de les mirades seductores dels nois, no pot evitar mirar-se en tot el que la reflexa (aparadors, vidres, miralls, etc) i no para de fer-se selfies.

Per donar vida al personatge de Nèmesi, es tracta com un dimoni, que pren l'ànima de la noia a través del mirall del fotomaton, aquest mirall representa l'aigua de l'estany.

La historia no te diàlegs i tota la narrativa es fa a través de muntatge.

5.4. Argument.

Una noia jove i atractiva, està fent-se un selfie en un banc d'un parc, s'aixeca i va caminant mirant-se en uns finestrals, es dirigeix a una estació de metro, baixa les escales i entra a una estació.

Paral·lelament, un home, amb vestit i barret negre, viatja pels túnels del metro, dins del comboi, va repassant visual-ment els passatgers que veu per les andanes.

Ella camina de manera seductora pels passadissos i baixa a l'andana.

L'home baixa del vagó en la mateixa estació i s'asseu en un banc, ella ve per l'andana i passa davant d'ell, el bastó que ell du gira el cap, ell reacciona i la segueix.

La noia, veu un fotomaton, i l'home l'hi clava la mirada.

Ella hi entra, deixa la cortineta mig oberta, i es fa les fotos.

A la quarta foto, l'home s'acosta el cap del bastó i el llepa. Surt del mirall una llengua que pren la noia i la xucla.

Els dos desapareixen i només queden a terra les seves fotos.

Un cop de vent fa volar les fotos, arriben a les escales mecàniques que les fan pujar i quan arriben a dalt es cremen.

6. Desenvolupament.

A continuació s'explica com s'ha realitzat el projecte, les pautes que es segueixen per aconseguir aquesta peça audiovisual.

Per poder desenvolupar el treball, s'ha anat passant per totes les etapes necessàries d'un producte audiovisual, que son pre-producció, producció i post-producció.

6.1. Pre-producció.

En aquests punts es mostra com es transforma la idea original en un storyboard, la posterior animàtica, el disseny de personatges i la planificació de les gravacions.

6.1.1. Storyboard.

Es fa un storyboard d'inici, l'original, on es pot treballar la direccionalitat dels moviments i mirades dels personatges, també els moviments de càmera.

Per veure la successió de plans, en els que es vol narrar unes accions paral·leles.

Es mesuren aproximadament la duració en temps dels plans per poder tenir una idea aproximada de la duració de la peça.

Posteriorment s'escaneja el storyboard i es fa un treball d'edició pla per pla, per tenir una animàtica i poder aproximar el ritme del treball.

Aquest storyboard s'haurà de modificar per les dificultats que trobarem més endavant, però si que serveix com a punt de partida i per seguir unes pautes que ens facilitarà la gravació.

6.1.2. Disseny de personatges.

En aquest treball només apareixen dos personatges, la noia jove i el dimoni.

La noia, és jove, atractiva i amb una personalitat vanitosa, li agrada fer-se fotos, mirar-se als aparadors o qualsevol lloc on es vegi reflectida. Camina de manera seductora i vesteix mostrant la figura del seu cos.

El seu vestuari ha de ser prou seductor, però sense ser cridaner. No pot eclipsar la seva persona.

Es decideix que vestirà una samarreta de tirants blanca i uns texans ajustats. Escollim el blanc per ressaltar la lluminositat i per les connotacions culturals que aquest color te associades com la puresa, la virginitat i innocència. També per contrastar amb el vestit negre del dimoni.

Utilitza pantalons ajustats per mostrar el cos i el seu moviment al caminar, s'escull el color blau dels texans per què deixa veure millor les formes, i també estilitza al ser un color fosc. El blau es un color que transmet fredor, passivitat, fantasia i ens evoca el cel.



Fig.6.1.2.1. Personatge femení.

Font pròpia.



Fig.6.1.2.2. Personatge masculí. Font pròpia.

Les sabates son de taló, obertes per mostrar els turmells i de color negre per què al caminar no es vegin massa.

Com a complement la funda del mòbil de color magenta. És el punt de color que defineix més la seva personalitat, al magenta s'atribueix excessiva auto-valoració, fascinació i entusiasme.

El dimoni es comporta com un depredador, cercant la seva presa, rastrejant l'entorn i quan troba la víctima, la observa, la segueix i amb la suggestió la guia cap al seu cau on la devorà.

Es seriós, inalterable, els seus moviments son sigil·losos.

El seu aspecte es fosc, de faccions dures. S' embolcalla en un vestit negre i camisa negra, els complements que du son un barret de copa negre, una corbata vermella i un bastó amb un cap de cabró de metall que referenciem amb la imatge de Satanàs.

El color negre ens evoca a la mort i a l'ocult, el vermell a la passió, el perill o l'infern.

6.1.3. Localitzacions.

La historia es desenvolupa en quatre espais, un parc, els túnels de metro, interior dels vagons i una estació.

En un principi es volia donar una estètica retro i es va buscar una estació que no fos gaire moderna, semblant a la antiga de la sagrera. Amb sostre d'arc i escales a l'andana.

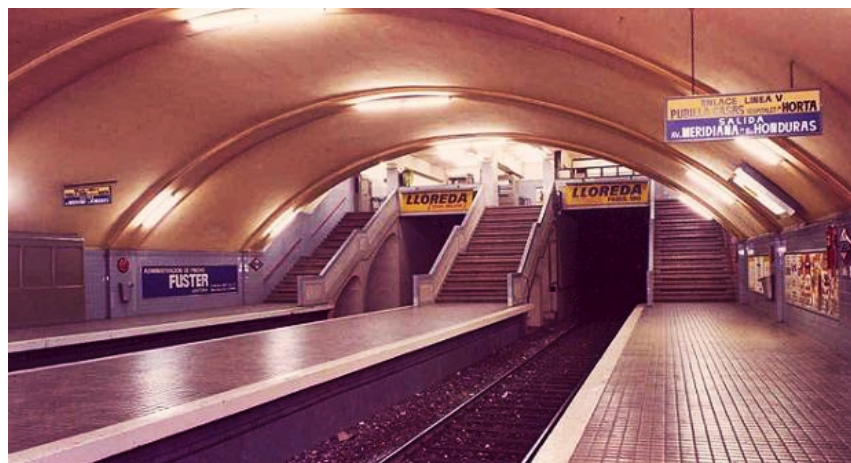


Fig.6.1.3.1. Antiga estació La Sagrera. Font Arxiu TMB

La que millor encaixava era la de del clot, per les escales, el sostre i l'aspecte antic.



Fig.6.1.3.2. Estació del Clot. Font pròpia.

Després de fer unes proves de vídeo es percep que hi ha molts elements que distreuen l'atenció, com línies de llum, cartells i que és una estació d'enllaç amb molts usuaris.

Un altre inconvenient era ubicar un fotomaton a l'estació, la idea inicial era construir una estructura desmuntable i col·locar-la en un punt adient.

Es va tenir que descartar per que les normatives per gravar al metro, son molt estrictes i no deixen posar cap element que pugui destorbar el lliure pas dels passatgers.

Una opció era crear una cabina virtual i integrar-la en post-producció, però no era la millor solució.

Finalment cercant fotomaton per les estacions de metro, es troba un a l'estació de Pompeu Fabra de Badalona.

Està ubicat en un racó diàfan, fosc i que no passen gaires viatgers, l'estació és final de línia.

Un cop ja ubicat el fotomaton, es revisa la mateixa estació, es moderna però és sòbria, la il·luminació es bona i no hi ha molts elements de distracció.

Un gran punt a favor es la proximitat de gravar aquí, una part del equip son de Badalona.

Un altre detall no determinant però si curiós, és que al vestíbul hi ha una exposició de cartells de la cremada del dimoni de Badalona, aquest recurs s'aprofitarà.



Fig.6.1.3.3. Estació Pompeu Fabra. Font pròpia.

A l'exterior d'aquesta estació hi ha un parc, és el que utilitzarem, així no s'ha de fer cap desplaçament.

Pel que far als túnels, es vol gravar des de davant del comboi, en una perspectiva semblant a la del xofer. Al canal *Youtube* hi han alguns vídeos d'aquesta mena.

Es revisen els trams i es decideix que el més interessant es el tram de La Sagrera – Gorg de la L-2, per la posició de les llums i per la estructura del sostre de volta.

Aquestes son les localitzacions principals, però es graven diversos elements com escales mecàniques, bancs, baranes etc, per tenir recursos i per als crèdits inicials.

Aquestes son del vestíbul i accessos de la estació del Gorg L-2.

6.1.5. Càsting.

No s'ha fet un càsting a l'us. En primer lloc cal dir que com els actors no tenen diàleg i no han de actuar gaire, te més pes l'aspecte físic, que no pas les dots interpretatives.

Així en un principi l'actriu que es tenia en el cap era una companya de la universitat, que encaixava molt bé.

En el cas del personatge masculí, un actor semi professional amb qui ja s'ha treballat anteriorment.

Per diferents raons, cap dels dos no van poder participar en el projecte.

En el cas de l'actor, la solució va venir d'un contacte espontani amb un noi conegut que havia fet pallassos, se li va proposar el paper i després de llegir l'argument va acceptar la proposta.

Amb l'actriu va ser més complicat. Al més d'agost s'havia mig compromès una ballarina, que a dues setmanes del que es tenia planejat els rodatges, es fa enrere, ja amb poc temps de marge, es va començar a donar veus coincidint amb el Festival de cinema de Sitges i una setmana després, es fa un contacte via Whatsapp amb una actriu de teatre. Se l'hi envia l'argument li sembla bé, ella també envia fotos i encaixa en el personatge. A posteriori es fa una reunió perquè ens coneguem en persona i concretar dates.

Així l'actriu serà l'Ana Barea i l'actor en Jordi Niemann.

L'equip tècnic estarà format per dos companys de la universitat i una amiga que ens ajudarà en les tasques de producció.

6.1.6. Els permisos.

Un cop ja es té la localització i els actors es poden demanar els permisos per gravar al Metro.

Hi han dos tipus de permisos, un per professionals i un per estudiants.

Els rodatges per a professionals tenen un cost i varia en funció del que es demandi.

Els rodatges per a estudiants son gratuïts, però tenen moltes limitacions.

Aquesta és la normativa de TMB que trobem a la seva web:

Normativa per als rodatges d'estudiants

Cal fer els tràmits com a mínim amb una setmana d'antelació.

- *El tràmit principal és aconseguir un escrit de l'escola, de l'institut o de la facultat en el qual se certifiqui que es tracta d'un rodatge fet per alumnes d'aquell centre i amb finalitats acadèmiques.*

- *Un cop aconseguit aquest certificat, cal omplir el formulari de sol·licitud de rodatge, que es pot descarregar en aquest mateix apartat del lloc web o bé es pot demanar per correu electrònic.*
- *Els rodatges d'estudiants es fan de dilluns a dijous, de 10.00 a 17.00 hores.*
- *L'autorització dóna dret a tres hores de rodatge en la data i l'horari assignats.*
- *L'equip de rodatge (sumant-hi l'equip tècnic i l'equip artístic o periodístic) no pot estar format per més de 4 persones.*
- *No estan permesos els focus, els tripodes i les perxes de so. Tampoc no està permès cap altre instrument que pugui destorbar el pas dels usuaris.*
- *No està permès el rodatge de simulacions d'escenes delictives (robatoris, baralles, etc.)*

Amb aquestes limitacions, es fa molt més complicat convocar als actors i equip, sobretot per que els dos actors treballen i no coincideixen en els horaris, recordem que el cap de setmana no es pot gravar.

Així s'han de fer dues convocatòries de gravació, una per l'actriu i una altra per l'actor.

S'acorden dies i horaris amb els actors i l'equip tècnic.

Es demanen els permisos per dos dies amb les dates que ens quadren, amb una setmana d'antelació, amb tota la informació i el certificat d'estudiant que tramita el tutor del projecte.

La resposta de TMB arriba el dia abans del rodatge via mail, i ve a dir que hi ha errors en la sol·licitud, revisem tota la informació i no es troba cap error.

Com no es té marge de temps, es fa directament una trucada a la persona de contacte dels serveis especials de TMB. Ha estat una confusió per part d'ells, però he de tornar a fer la sol·licitud per gravar la setmana següent. La gravació amb l'actriu es pot postposar però la que es té al endemà amb l'actor no. Aprofitem que durant el mes d'octubre hi ha el concurs *subtraveling* i farem la gravació d'aquell dia com si participéssim del concurs.

6.2. Producció.

En aquest apartat s'explica el material tècnic que s'utilitza, la planificació i execució de les gravacions.

6.2.1. Material d'imatge.

Com el treball està pensat per afegir uns quants efectes visuals, es descarta gravar amb un format de 4K i es fa a full HD (1920x1080) amb un Aspect Ratio de 16/9 per així poder treballar els arxius amb més fluïdesa.

S'utilitzarà una càmera DSLR (Digital Single Lens Reflex) Canon 600D amb objectius 18-55mm i un 50mm, i amb empunyadura de doble bateria per tenir més autonomia.



Fig.6.2.1.1. Càmera DSLR.

Font Amazon.



Fig.6.2.1.2. Rig set. Font

Amazon.

També un Rig set amb Follow focus per poder estabilitzar la càmera i ajustar bé l'enfocament.

Ens es d'ajuda un trípede per l'escena del parc i sobretot per la escena on el fotomaton es menja la noia, pels efectes que després afegirem en post-producció. S'ha de dir que l'us del trípede en gravacions a les estacions de Metro està prohibit.

Afegim un flaix autònom amb regulació de velocitat, per recrear els flaixos del fotomaton.

La memòria que utilitzem es una targeta SD xc 90MB/s per que el flux de enregistrament sigui correcte i amb capacitat per 64 GB, que ens assegura unes hores de gravació.

L'estil d'imatge per gravar es logarítmic, això és una baixa saturació i baix contrast, així després es poden fer les correccions de color i posteriorment donar un LUT (Look Up Table) uns paràmetres ja establerts de color i textura per aconseguir una imatge final més professional i adient a la estètica desitjada.

Incorporem el software *Magic Lantern* a la memòria de la càmera, que aporta ajudes en la gravació, com la temperatura de color manual, efecte zebra o ajudes en l'enfocament.

Per la dificultat per veure les imatges en la petita pantalla de la càmera, utilitzem el recurs d'una app anomenada *DSLR controler*, que connecta la càmera amb una tablet via mini-USB, i així tenir tots els controls i poder veure la imatge una mica més bé.

Només ho farem servir per visionar les escenes en els descansos, per aparatós i cridaner que resulta, dins del Metro amb els passatgers.

La velocitat de captura es de 24 fotogrames per segon (24fps), Es fa per diverses raons, la primera i més important es per treballar amb una ISO (sensibilitat del sensor) més baixa, per la manca de llum (en l'apartat d'il·luminació es detalla més aquest punt), una altra raó es per estalviar memòria, i finalment per que aquesta velocitat és la que s'utilitza normalment amb les pel·lícules de cel·luloide i així aconseguir un tractament més cinematogràfic.

6.2.2. Il·luminació.

En aquest punt es te un gran problema, que no es poden utilitzar focus, ni material que entorpeixi la lliure circulació del viatgers dins de les estacions de Metro. També descartem els reflectors, per voluminosos. Això fa que s'hagi de gravar amb llum natural, només ens ajudarem d'una petita torxa de leds a piles



Fig.6.2.2.1. Antorxa de leds. Font Amazon.

Només es fa servir la torxa amb l'actor, per que va vestit de negre i farem uns contrallums per poder perfilar el contorn, també per donar més llum en el racó dels accessos on està el fotomaton.

Per fer els chromas si que s'utilitza més material. Es detalla més endavant en el punt de chromas.



Fig.6.2.2.2. Llum ambient. Font pròpia.

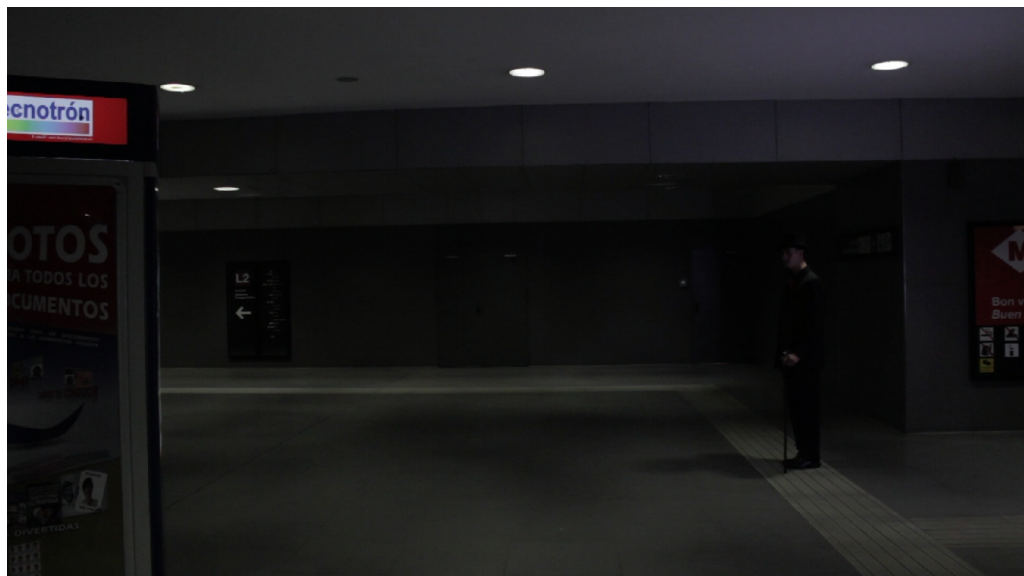


Fig.6.2.2.3. Llum torxa. Font pròpia.

Per aconseguir una lluminositat adequada es captura a 24fps això fa que cada fotograma tingui una mica més d'exposició i poder baixar la ISO.

La ISO dins la estació i als vagons, és de 400 i per als túnels de 800 i aquí on ens genera una imatge amb molt de soroll, que costarà molt netejar com es veu més endavant en post-producció.

El diafragma el tenim a màxima apertura f.3.5, per capturar més llum i per tenir poca profunditat de camp. D'aquesta manera s'aconsegueix un punt d'enfocament més limitat i tot el que no volem, com transeünts o elements que poden atraure l'atenció de l'espectador, queden desenfocats.



Fig.6.2.2.4. Profunditat de camp. Font pròpia.

A l'exterior es grava de mati a les 10h, el sol encara no està alt i el cel està una mica embromat. Es treballa amb una ISO 200.

El paviment i parets del parc son de ciment això fa que la llum es reflecteixi més.



Fig.6.2.2.5. Exterior. Font Nyonya Rodon.

A l'interior del Metro es busca els contrallums, tant amb les llums de la mateixa instal·lació, com amb els elements que hi trobem.



Fig.6.2.2.6. Contrallum1. Font Nyonya Rodon.



Fig.6.2.2.7. Contrallum2. Font pròpia.



Fig.6.2.2.8. Contrallum3. Font Nyonya Rodon.

En aquest apartat s'ha treballat més amb les possibilitats tècniques de la càmera, i els recursos que aprofitem de les instal·lacions del Metro.

6.2.3. La composició.

El treball fotogràfic en aquest projecte, és un punt en el que es vol donar èmfasi. El fet que no hi hagin diàlegs ens força ha treballar molt més el camp visual, i ha transmetre el missatge a través de les imatges.

S'ha treballat seguint la regla de terços en moltes de les escenes, per convicció i per que el resultat es més harmoniós.



Fig.6.2.3.1. Terços. Font pròpia.

Es busquen moltes línies diagonals, per transmetre inestabilitat i aportar dinamisme.



Fig.6.2.3.2. Diagonals. Font pròpia.

Les angulacions en els plans també juguen un paper important.



Fig.6.2.3.3. Pla contrapicat. Font pròpia.

En el moment en que la noia passa per davant del dimoni, a ell se'l grava amb un contrapicat per magnificar el personatge.

Més tard la noia quan ja està a dins del fotomaton fent-se les fotos, es grava en un pla picat no molt pronunciat, però lo suficient per transmetre inferioritat.



Fig.6.2.3.4. Pla picat. Font pròpia.

Un altre detall a destacar, es la ubicació dels personatges per que quedin emmarcats pels elements que els envolten.



Fig.6.2.3.5. Emmarcar Personatges. Font pròpia.

6.2.4. Els Chromas.

En el curtmetratge s'incorporen uns chromas, per poder fer la escena on el fotomaton es menja la noia, i d'altres que s'utilitzen per mantenir la continuïtat .

Es graven en un local d'un particular. Amb unes teles verdes es fa un fons *sinfin* per poder agafar el cos sencer de l'actor, també es fan preses de mig cos.

Per il·luminar el set s'utilitza dos focus halògens de 500w amb regulador d'intensitat, i la mateixa llum de fluorescents del local, també s'utilitza la torxa, per una presa on la llum ha de fer un moviment de vaivé.



Fig.6.2.4.1. Chroma Sinfín. Font pròpia.



Fig.6.2.4.2. Chroma. Font pròpia.

L'últim cromatograma es grava en un petit set a casa, es captura la llengua movent-se i també el bastó en primer pla.



Fig.6.2.4.3. Chroma llengua. Font pròpia.

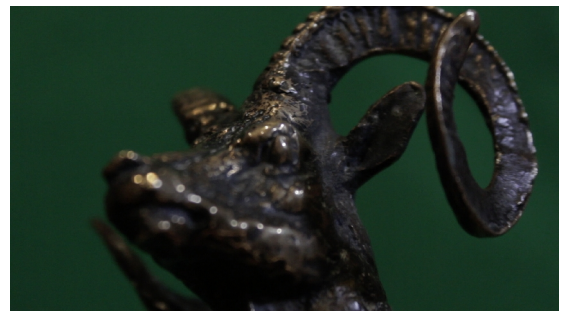


Fig.6.2.4.4. Chroma bastó. Font pròpia.

6.2.5. L'àudio..

En el rodatge només es graven els àudios de moments puntuals. Un és el so del comboi quan surt de l'estació i un altre el soroll dels talons de la noia al caminar.

Es graven amb un micro incorporat a la càmera, i és només un recurs per si es necessita reforçar alguna escena.

Tot el curtmetratge va acompanyat d'una banda sonora creada mitjançant el programa *Reason*, es un simulador de diversos sintetitzadors, on es pot trobar un gran banc d'instruments a més de crear un mateix els seus propis sons.

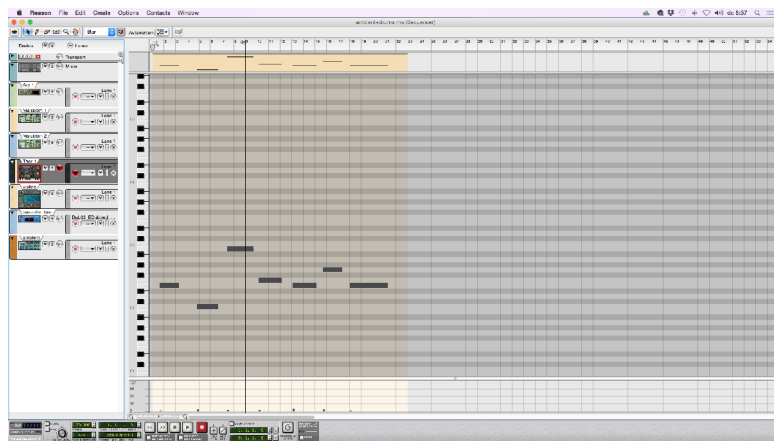


Fig.6.2.5.1. Reason. Font pròpia

Es crea una base rítmica amb el *Redrum* que és una caixa de ritmes, uns sons d'ambient amb el sintetitzador *Subtractor* i una guitarra elèctrica amb el *Malström* i un distorsionador *Scream*. Amb el *Thor* també es fan sons per crear cops d'efecte.



Fig.6.2.5.2. Redrum. Font pròpia



Fig.6.2.5.3. Subtractor. Font pròpia



Fig.6.2.5.4. Malström i Scream. Font pròpia

S'afegeixen efectes de so lliures de drets, obtinguts de bancs d'efectes com *Freesound.org* o del *Banco de Imágenes i Sonidos del Ministerio de Educación y Cultura*.

Posteriorment aquest àudio s'edita i s'incorpora al vídeo.

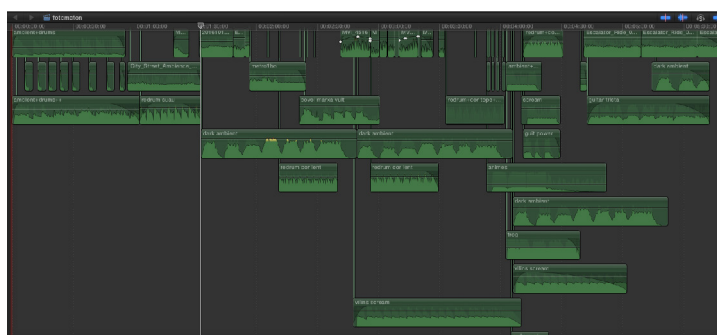


Fig.6.2.5.5. Pistes d'àudio. Font pròpia

6.3. Post-producció.

En aquest apartat es desglossa el muntatge, la correcció de color, els efectes visuals i la integració de l'àudio.

6.3.1. El Muntatge.

Primer de tot s'ha de recordar que les gravacions dels personatges varen ser en diferents dies i que no varen coincidir mai, això comporta que s'hagi de treballar amb més cura el muntatge, per poder aconseguir els resultats que es desitgen.

El editor de vídeo sobre el que es treballa és *Final Cut* i una petita part de *Davinci*.

El principi del curt es desenvolupa en unes accions paral·leles, així s'alternen els plans del personatge del dimoni i els de la noia.

Al començament cada personatge té més duració en l'atenció de plans, tal com progressa la narració la duració es més curta, així s'accentua la sensació de proximitat.

A l'hora de muntar es té en compte la direcció de les mirades i el desplaçament dels personatges, alguns plans s'han de girar 180° per aconseguir l'efecte desitjat, d'aquesta manera la sensació que transmet es que van a una direcció comú.



Fig.6.3.1.1. Muntatge paral·lel. Font pròpia

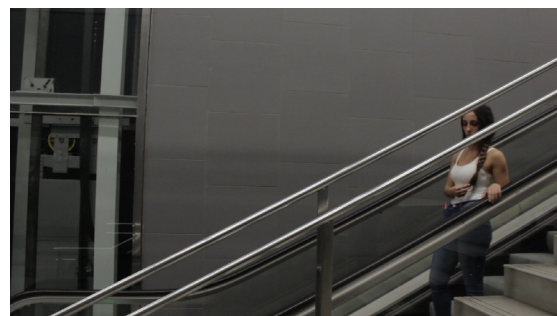


Fig.6.3.1.2. Muntatge paral·lel. Font pròpia

Les tomes de la noia baixant les escales mecàniques, estan invertides, al metro no hi ha cap escala mecànica que baixi. Això ja es va pensar en la producció i la noia es col·locava d'esquenes al sentit de marxa.

La noia va baixant fins que arriba a l'andana, el dimoni sempre està al mateix nivell i el moviment sempre es en horitzontal. Ella es la que es desplaça cap a la profunditat.

Quan els dos personatges es creuen, s'ha de fer mitjançant un pla on el dimoni segueix amb el cap i la mirada la direcció de la noia, es talla el pla d'ella just quan hauria d'estar a l'alçada d'ell, aquí comença el dimoni a seguir a la noia.

A partir d'aquí s'alternen plans generals i plans subjectius del punt de vista del dimoni.

Per a l'escena de la noia fent-se fotos al fotomaton, es congela el fotograma escollit i es fa un tractament d'imatge per que s'assembli a un flaix.



Fig.6.3.1.3. simulació flaix. Font pròpia

El moment en que el dimoni es menja la noia, s'acceleren les imatges i s'intercalen plans desenfocats i fora de enquadrament, per transmetre una sensació de caos.

Després es torna al ritme normal i es deixa un primer pla del dimoni amb un moviment suau cap enrere per desenfocar i simular un èxtasis.

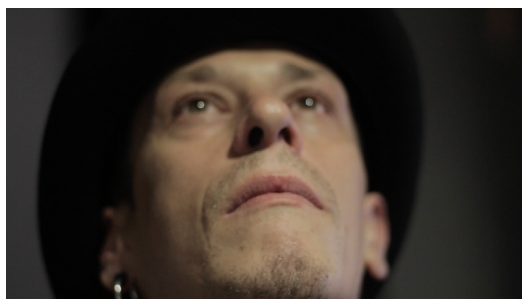


Fig.6.3.1.4. Primer pla desenfocament.

Font pròpia

6.3.2. Correcció de color.

Un cop es tenen els arxius, gravats amb una baixa saturació i contrast (logarítmic), es treballen amb el programa *Davinci Resolve*, per donar la saturació i el contrast adequats.

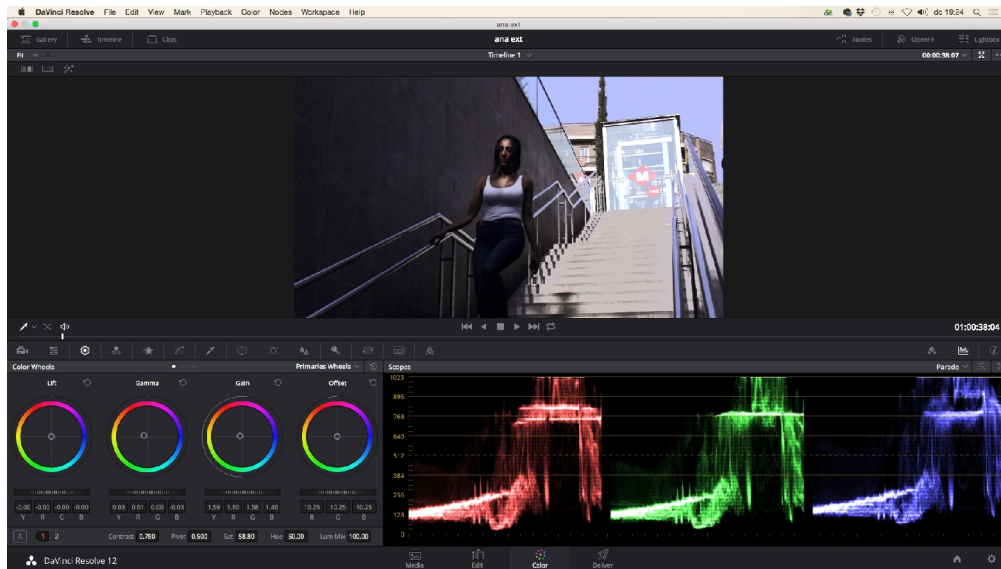


Fig.6.3.2.1. Correcció de color *Davinci*. Font pròpia

No es pugen gaire els valors per que després s'aplica un LUT (Look Up Table) ja definit, excepte en les preses dels túnels, on si s'ha donat un gran contrast i saturació, amb una predominança de color cap al canal R (vermell).

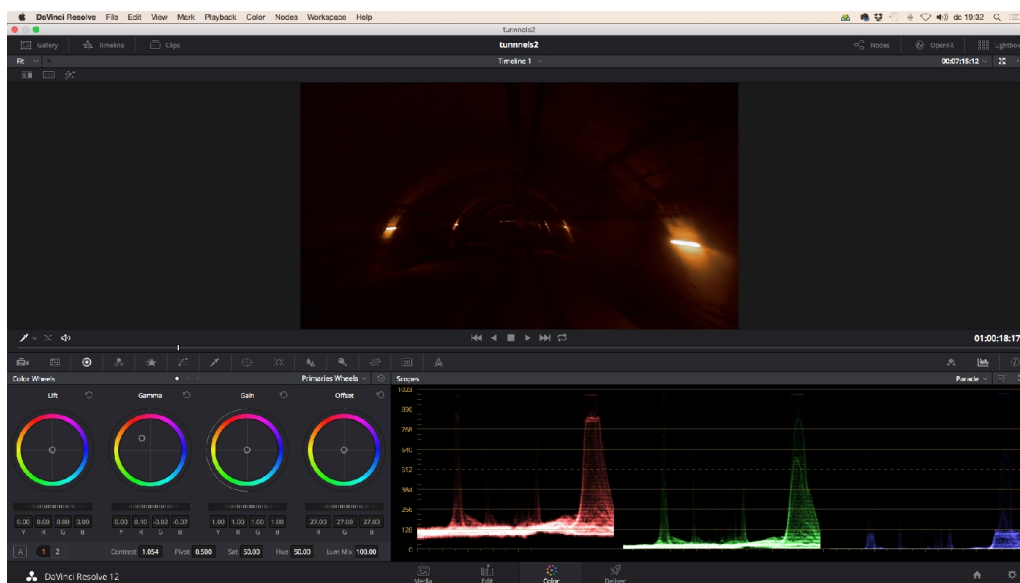


Fig.6.3.2.2. Correcció de color *Davinci*. Font pròpia

Al començament del curt quan la noia està a l'exterior, la imatge està una mica cremada, la intenció es que hi hagi molta lluminositat, un cop va baixant cap al metro, va pujant el contrast i els valors del LUT.

El LUT que s'aplica es el *Mojo* de *Red Giant*. Un pluggin que treballa sobre l'editor de vídeo, en aquest cas sobre *Final Cut*.

Aplica a l'imatge un to verd que ens funciona bé per donar un ambient estrany i fantasiós, també és puja aquí el contrast i aporta gra.



Fig.6.3.2.3. Imatge amb LUT. Font pròpia



Fig.6.3.2.4. Imatge sense LUT. Font pròpia

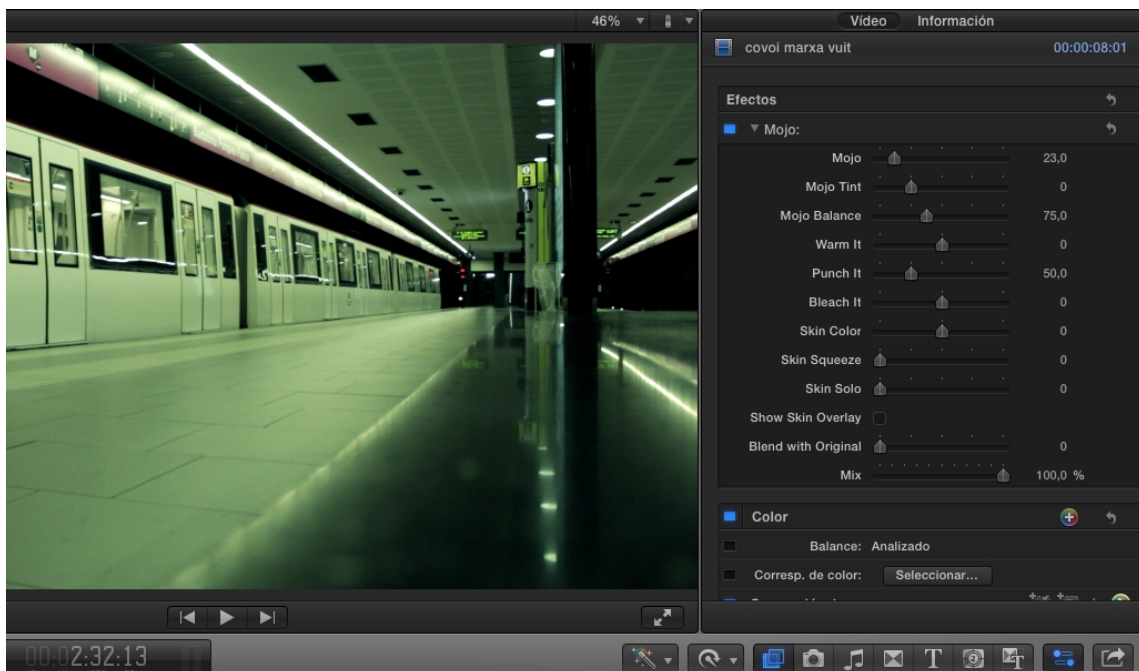


Fig.6.3.2.5. Correccions de LUT. Font pròpia

S'han d'anar corregint els valors del LUT, per que la il·luminació varia d'un espai a un altre, per exemple, a les andanes es molt diferent que al vestíbul, per el tipus de llum i per la seva ubicació, aquests canvis de llum fa que el color variï i s'ha d'ajustar si no es trenca la continuïtat.

6.3.3. Efectes visuals.

Per crear els efectes visuals s'han utilitzat diferents programes, aquests son *After Effects*, *Photoshop*, *Nuke* i el mateix editor de vídeo *Final Cut*.



Fig.6.3.3.1 *After Effects* Crèdits inici. Font pròpia

Per crear els crèdits d'inici, s'utilitza una tipografia superclaredon, amb un color que s'integri bé amb el fons. El fons son gravacions dels túnels del Metro, alternats amb localitzacions de diferents estacions, amb una coloració molt notable, vermell per als túnels i verd per a les estacions.

Les lletres apareixen i desapareixen mitjançant opacitat, també se'ls aplica un desplaçament i un efecte de desenfoc que s'anima, pujant i baixant els valors de desenfoc i també canviant la direcció del desenfoc, d'aquesta manera sembla que les lletres ballin.

Aquesta animació per que les lletres no siguin tant estàtiques, sorgeix a base de fer proves, primerament s'aplicava un efecte *Wiggle* que consisteix en que les lletres es mouen tremolant, però es descarta per que aportava massa dinamisme. El que es fa es escalar i desplaçar la paraula sencera.

Un cop s'ha exportat a *Final Cut* amb un canal alpha, sobre aquests desenfocaments s'aplica un efecte de prisma que desplaça els canals RGB, això aporta més vida al conjunt.

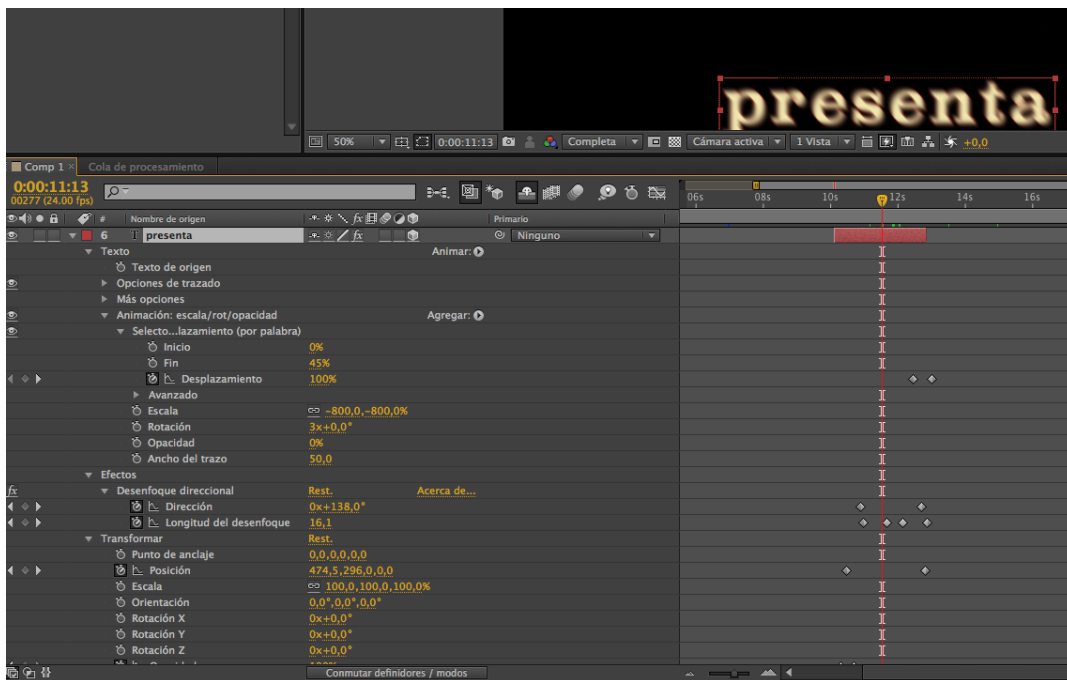


Fig.6.3.3.2. *After Effects* Crèdits inici, Animació. Font pròpia

També amb *After Effects* es crea un efecte de llum que apareix i desapareix fent un efecte de flaix.

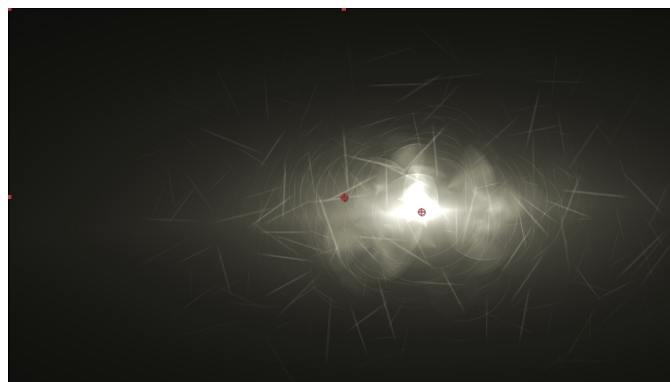


Fig.6.3.3.3. *Optical Flares*. Font pròpia

Aquest efecte s'aconsegueix amb un pluggin anomenat *Optical Flares*, s'escull aquest flare per que incorpora unes ratllades, que s'assembla a les que es troben als vidres dels vagons de metro.

Un altre efecte es l'aparició d'un esser humanoide dins dels túnels. Es una imatge estàtica que es va descarregar d'una web amb models lliure de drets *tf3dm.com*.

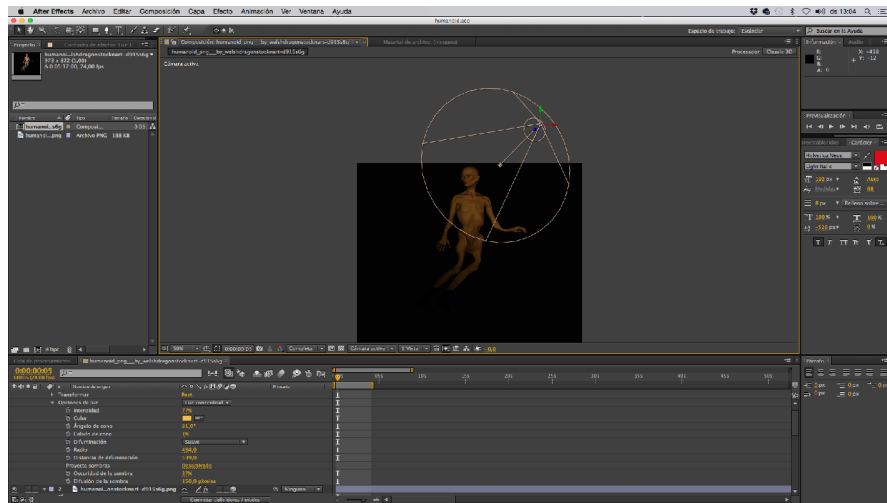


Fig.6.3.3.4. *After Effects* Humanoide. Font pròpia

Per la elaboració d'aquesta animació, primer s'agafa la imatge amb PNG i un canal alpha, se li aplica una llum direccional amb un color càlid, pensant amb la ubicació dins dels túnels. Posteriorment se li incorporen uns pivots per poder animar.

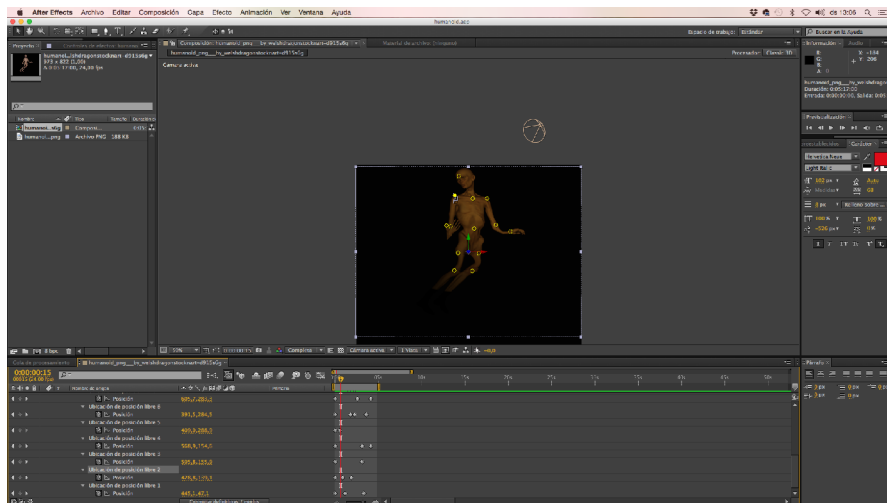


Fig.6.3.3.5 *After Effects* Humanoide. Font pròpia

Per integrar l'humanoide en el vídeo s'utilitza el programa *Nuke*, amb aquest generem una càmera 3d que segueix el moviment del vídeo i amb l'ajuda d'uns punts de referència, situem l'element. Posteriorment es fa una correcció de color i s'igualava el gra.

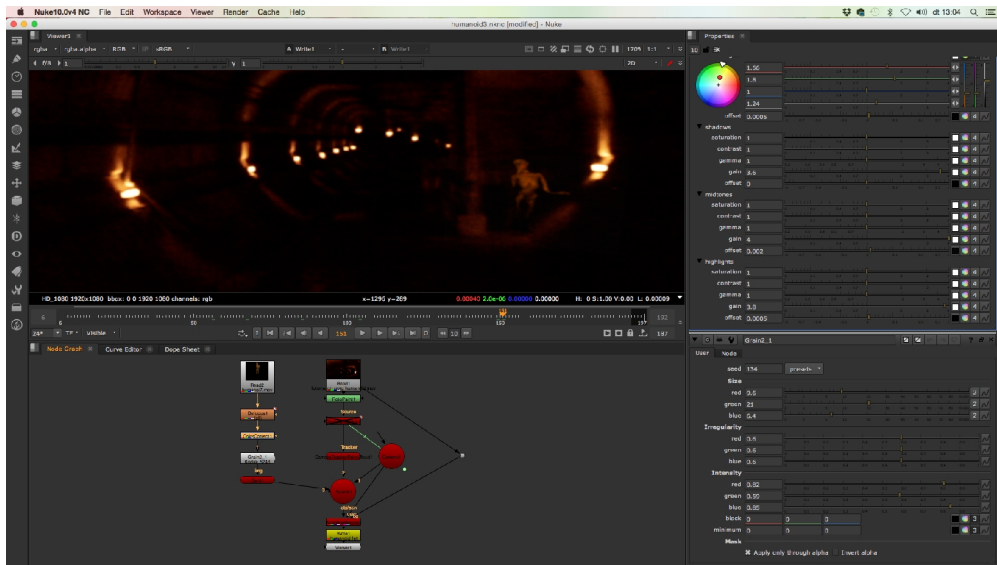


Fig.6.3.3.6. *Nuke* Humanoide. Font pròpia

Un cop s'ha exportat per editar-ho, amb el *Final Cut* s'aplica un efecte de turbulència per simular calor i que sembli l'infern.

En l'escena de la noia caminant pel vestíbul, es vol incorporar el dimoni darrera d'ella i que desaparegui.

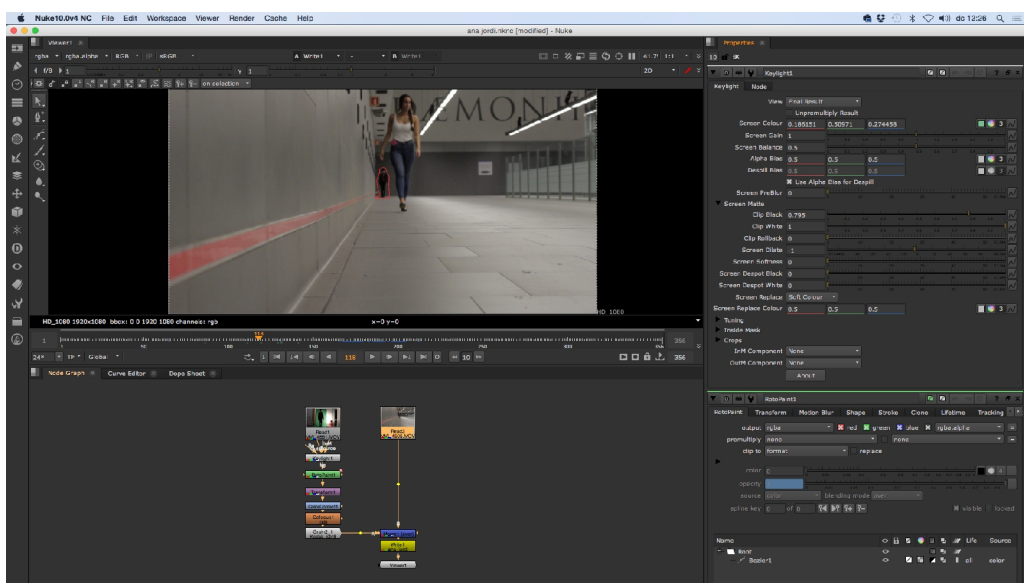


Fig.6.3.3.7 *Nuke* Vestíbul. Font pròpia

Per aconseguir-ho, es grava l'actor amb croma i amb *Nuke* s'incrusta i s'escala, també es fa una rotoscòpia, per quan la noia passa per davant d'ell es vagi retallant i doni la sensació que ell està darrera. Un cop ella ha passat, es fa desaparèixer el dimoni.

L'escena on el fotomaton es menja la noia, es realitza amb tres capes. La primera el fotomaton buit, la segona la noia actuant dins del fotomaton, amb la càmera en la mateixa posició i la última la llengua gravada amb chroma.



Fig.6.3.3.8. Fotomaton buit.

Font pròpia

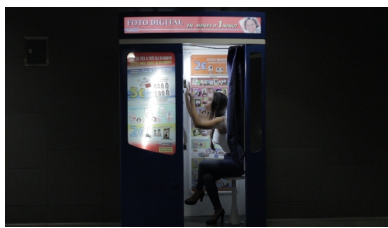


Fig.6.3.3.9. Fotomaton noia.

Font pròpia



Fig.6.3.3.10. Llengua. Font

pròpia

Es sobreposen les capes per aquest ordre i es fa una rotoscòpia per retallar la noia i una altre per la llengua. També es fa una correcció de color.

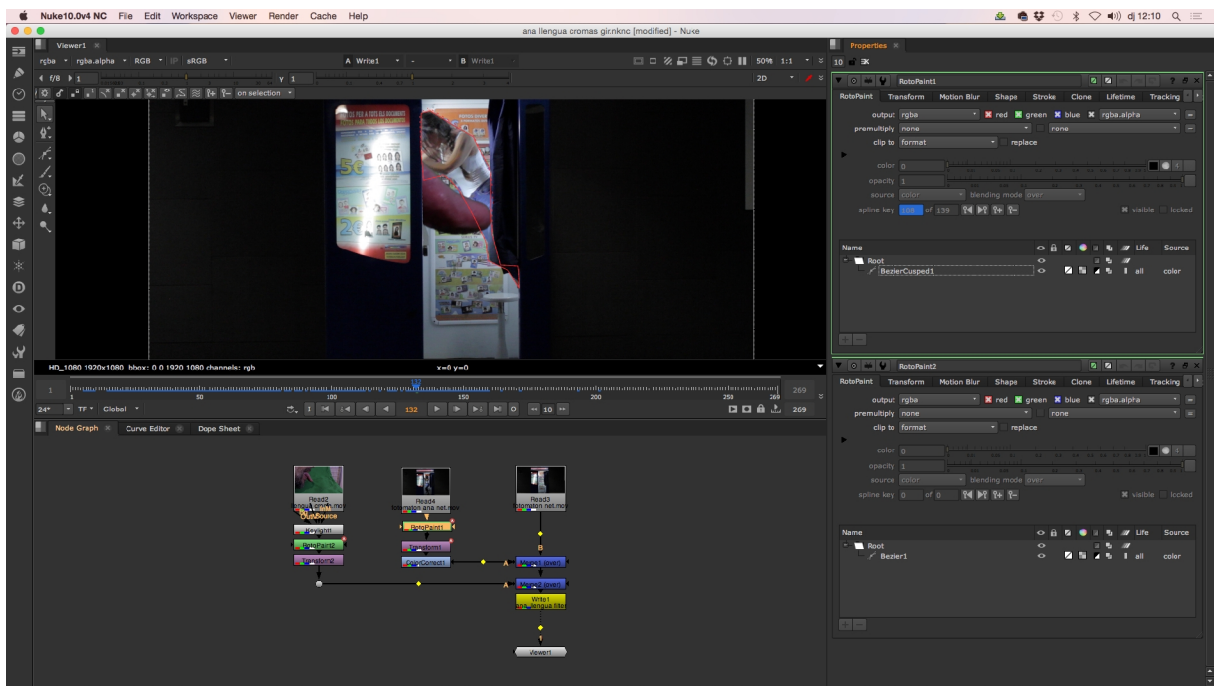


Fig.6.3.3.11. Fotomaton *Nuke*. Font pròpia

En aquesta escena es comencen a moure les imatges i apareixen aberracions cromàtiques, això s'aconsegueix mitjançant l'efecte prisma i terratrèmol de *Final Cut*, i animant els valors.

Posteriorment apareix el dimoni en primer pla, se li sobreposen uns ulls de cabra per donar-li un aspecte més demoníac.

Per fer-ho primer es fa un seguiment del moviment del personatge amb uns punts de referència (tracker).

Després s'ancoren els ulls en aquests punts i es fa una roscòpia per retallar-los quan ell parpelleja.

Es crea una capa amb la brillantor dels ulls naturals i es sobreposa als de cabra per donar més realisme. Finalment s'aplica una correcció de color i gra.

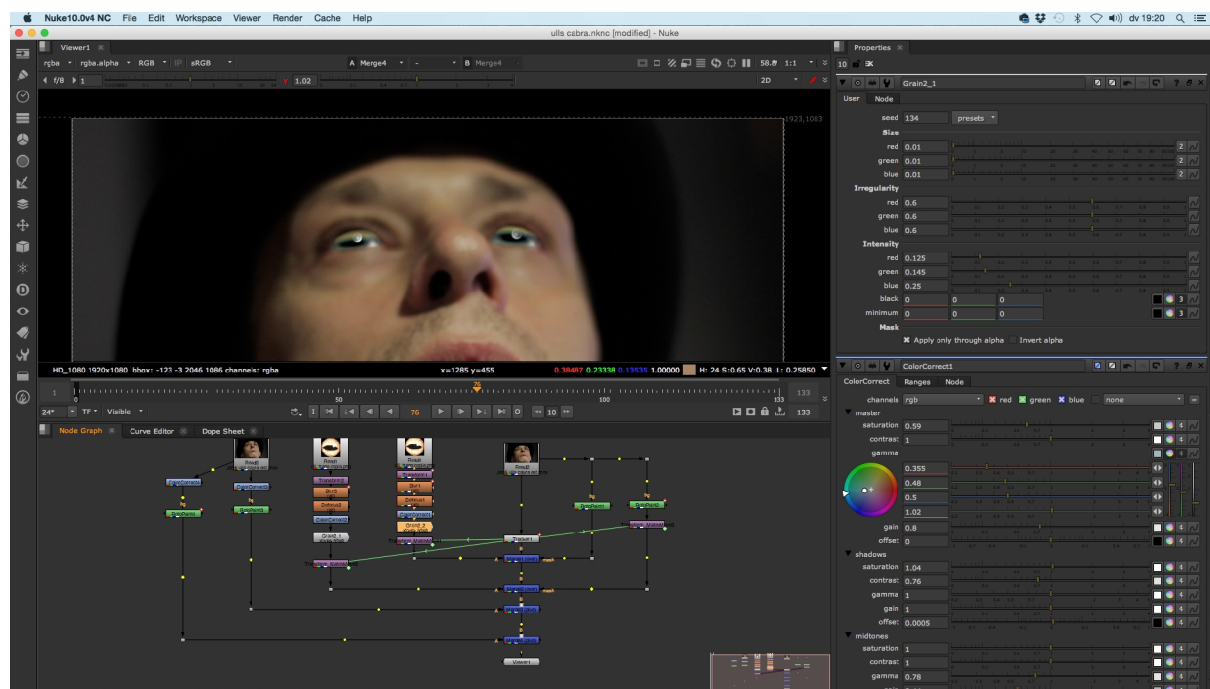


Fig.6.3.3.12. Ulls de cabra. Font pròpia

Amb aquesta imatge tots els efectes de moviment de càmera, càmera ràpida, desenfocaments i aberracions van disminuint els valors i es torna a uns plans estàtics.

6.3.4. Efectes de llum.

Per donar als personatges una mica de relleu, s'aplica un efecte de llum amb *Final Cut*, anomenat concentrada, amb aquest efecte es millora la manca d'il·luminació direccional que podrien aportar uns focus i que no es poden utilitzar en les instal·lacions de Metro.



Fig.6.3.4.1. Vestíbul sense efecte de llum.

Font pròpia



Fig.6.3.4.2. Vestíbul amb efecte de llum.

Font pròpia



Fig.6.3.4.3. Fotomaton sense efecte de llum.

Font pròpia



Fig.6.3.4.4. Fotomaton amb efecte de llum.

Font pròpia

No s'incrementen excessivament els valors, per que l'efecte sigui subtil però efectiu.

6.3.5. Efectes de so.

En aquest apartat, s'ha de diferenciar els sons que s'han gravat en el rodatge, dels que s'han afegit posteriorment.

Els sons que s'han gravat son, un comboi que tanca les portes i marxa de l'estació, les petjades de la noia amb sabates de taló, so d'ambient de l'andana i ambient dins dels vagons.

Altres com els so de flaix, ambient del carrer o les escales mecàniques, s'han obtingut de bancs de só lliures de drets, un és *Banco de Imágenes y Sonido*, del ministeri d'educació i l'altre es *Sonidos Mp3 Gratis*.

Amb els sons que s'han gravat com les petjades, s'allarga la pista d'àudio i es fa quadrar amb els plans del muntatge, el mateix es fa amb la sortida del comboi i el so de dins dels vagons.

Després s'aplica una equalització, per exemple per reduir altes freqüències en el so dins dels vagons, o en el cas de les petjades una reverberació i nivells de volum diferents segons la ubicació del personatge.

Amb aquestes escenes com la de la noia caminat, es fa una panoramització animada, quan apareix per la dreta el so té més presència al canal dret i tal com passa va centrant-se o passa al esquerre.

El so del flaix carregant, no es el so real d'un flaix de fotomaton, però funciona molt bé i aporta un aspecte més emotiu, aquest recurs també s'utilitza en els crèdits d'inici, així s'aconsegueix una vinculació sonora.

7. Incidències, modificacions i possible ampliació.

Han estat varies les incidències que s'han hagut de sortejar i que s'han pogut solucionar, per no desviar-se gaire el projecte original.

La primera, la manca de disponibilitat dels actors amb qui ja es comptava, haver de trobar la parella d'actors amb poc temps ha estat una tasca feixuga. S'ha de dir que al no haver diàlegs, l'adaptació dels actors als personatges ha estat ràpida.

Per contra els horaris laborals dels actors amb els horaris dels permisos de gravació eren incompatibles, això fa que s'hagi de gravar en diferents dies i per separat.

Aquest fet comporta més feina a l'hora de muntar la peça i haver de fer modificacions sobre el storyboard.

Al canviar la localització, també fa que s'hagin de eliminar escenes i afegir-ne d'altres.

El gran entrebanc d'aquest treball ha estat la limitació que comporta gravar a les instal·lacions del Metro com a estudiant. Ha estat un malson, tant per les restriccions del material tècnic, com pels horaris limitats.

Els permisos que no varen arribar a temps el primer dia de gravació i es va haver d'improvisar una solució, això comportava donar explicacions constantment al personal del Metro i personal de seguretat.

Un altra complicació era trobar un espai on els actors es poguessin canviar de roba, maquillar i on poder deixar tot el que no necessitèssim pel rodatge.

Es va contactar amb gent del teatre El Círcol, que molt amablement ens cediren un espai. El teatre està a 200 metres de l'estació de Metro, una ubicació idònia.

Aquests detalls fan valorar molt la tasca de la pre-producció, fer una bona planificació és vital i més encara la previsió de contratemps. Tenir unes línies de treball alternatives, quan el plantejament inicial falla es necessari per no quedar-se encallat.

Pel que fa a la memòria, no ha estat fàcil la recerca de dades, que relacionin el còmic fantàstic per adults, amb el cinema a l'estat espanyol. La majoria, fa referència a productes orientats a un públic infantil.

Una possible ampliació d'aquest treball audiovisual, és fer un producte multi plataforma. Es pot desenvolupar per capítols en una sèrie, aprofundint en el personatge del dimoni o fer temàtiques diferents, dins del gènere fantàstic com es trobaven a les revistes. Si s'aprofundís més en el personatge del dimoni, es podria desenvolupar un còmic i paral·lelament el merchandising. També un videojoc on el diable anés robant ànimes a tota persona que es veies a si mateixa reflectida, o mostrés una gran vanitat. Es un exemple del potencial que pot oferir aquest gènere.

8. Conclusions.

L'objectiu era fer una peça audiovisual que es pogués assolir, ser realista amb els recursos que es disposaven i no sobredimensionar les expectatives, s'ha pogut complir.

El fet d'assumir tots els rols d'una producció d'aquesta mena, és complicat i en molts moments estressant, fa que t'adonis de la necessitat de formar un equip i derivar tasques, sobretot imprescindible en produccions més grans.

Treballar bé la pre-producció i plantejar possibles contratemps, és una feina que requereix força imaginació i coneixements previs, te molt de valor, com també la improvisació quan aquests fallen.

Es dediquen moltes hores a la post-producció, ja estava previst, però sempre es millor fer tot el que es pugui en la producció i no deixar-ho per la post-producció, s'eviten sorpreses i mal de caps.

Mantenir una disciplina de treball, no desviar gaire els temps d'execució i ser fidel a la planificació, son tasques que fàcilment es poden dissipar a l'hora de treballar individualment. Ser-ne conscient es imprescindible, per arribar a bon port.

En quant a les adaptacions de còmics en el món audiovisual en el nostre territori, es comprova que son escasses i la majoria orientades a un públic infantil, sobretot si fem una ullada a països com França o E.U.A. Es posa de manifest que es una potencial font de continguts.

Ha estat una experiència enriquidora a l'hora de treballar els diferents processos i així valorar i experimentar en primera persona totes les etapes d'un producte audiovisual, això fa que s'assimilin més bé tots els conceptes adquirits durant el grau.

9. Referències.

9.1. Bibliografia.

Atolladero Texas, Miguel Angel Martín. (1990) Editorial Makoki.

Freud Sigmund. *Diccionario enciclopédico abreviado*, Espasa-Calpe (vol. IV, pag 214)

Del trazo al píxel Alfons Moliné (2015) . Cameo.

El Cine según Hitchcock François Truffaut (1974). Alianza Editorial.

Maestros de la Luz. Dennis Shaefer (1998) Plot Ediciones.

Medios icónicos de masas. Gubern, Romà, (1997) Edició de Isidro G. Bango Torviso. Madrid, Historia 16.

Metal Hurlant y el cine Fantástico (2009), Coordinació Jesús Palacios. Edició Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.

Ovidi *Diccionario enciclopédico abreviado*, Espasa-Calpe (vol. VI, pag 141)

1984 i Zona 84, (1978-1992) Editorial Toutain.

9.2. Adreces d'interès.

Còmics espanyols en el cine. Fotogramas.es 03-05-2012

<http://www.fotogramas.es/Cinefilia/Comics-espanoles-en-el-cine>

Còmic europeu en el cine. Cine de còmics 12-12-2015

<http://www.cinedecomics.es/CATEGORIASeuropa.html>

click for festivals

<https://www.clickforfestivals.com/>

Crítiques i taquilla de *Capitan Trueno y el santo grial*

http://elpais.com/diario/1994/01/06/cultura/757810806_850215.html

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-136360/criticas-prensa/>

Garbancito de la Mancha

<http://www.filmaffinity.com/es/film725174.html>

Imdb

<http://www.imdb.com/>

Juan Antonio Giménez López (Mendoza, Argentina. 26-11-1943)

<http://www.juangimenez.com/biografia/index.html>

Localitzacions BCN. *Barcelona film commission*

<http://bencatfilmcommission.bcn.cat/ca/location/metro-i-bus-de-barcelona>

Mite de Narcís

<http://blocs.xtec.cat/esoestelclassica/2015/10/15/el-mite-de-narcis/>

Promofest

<http://www.promofest.org/>

Rodatges per a estudiants TMB

<https://www.tmb.cat/ca/negocis-tmb/rodatges-i-reportatges/rodatges-estudiants>

Recaudació del film *Acción Mutante*

http://elpais.com/diario/1994/01/06/cultura/757810806_850215.html

The cult – Comic en el cine.

<http://thecult.es/secciones/comic/cine-en-el-comic-comic-en-el-cine.html>

Tour: película basadas en cómics. Filmaffinity 12-12-2015

<http://www.filmaffinity.com/es/tour.php?idtour=43>

Ub a Oxirrine

<http://www.ub.edu/museuvirtual/visita-virtual-oxirrine/la-missio-oxirrine.php?idi=CA>

9.3. Fimografia.

Acción Mutante (1993) Álex de la Iglesia, Espanya, El Deseo S.A.

Anacleto Agente Secreto (2015) Javier Ruiz Caldera, Espanya, Zeta Audiovisual/WB Spain,

Atolladero (1995) Oscar Aibar, Espanya, FDG.

Batman y Superman: Dawn of Justice (2016) Zack Snyder, EUA, DC Entertainment/Warner Bros.

Black Swan (2010) Darren Aronofsky, EUA, Fox Searchlight Pictures.

Blink (2013) Diego Latorre, Espanya, Just Films / Onirikal Studio.

Capitan Trueno y el santo grial (2011) Antonio Hernández, Espanya, Maltés Producciones / Sorolla Films,

Captain America: Civil War (2016) Anthony Russo y Joe Russo, EUA, Marvel Studios.

Dawn of the Dead (1978) George A. Romero, EUA, Laurel Group.

Der Himmel über Berlin - Wings of Desire – El Cielo sobre Berlín (1987) Wim Wenders, República Federal d'Alemanya-França, Road Movies Filmproduktion / Argos Films

Dune (1984) David Lynch, EUA, Universal Pictures

El Armario del Tiempo (1971) Rafael Vara, Espanya, Estudios Vara.

Garbancito de la Mancha (1945) Arturo Moreno, Espanya, Balet yBlay.

La gran aventura de Mortadelo y Filemón (2003) Javier Fresser, Espanya, Sogecine/Películas Pendelton.

Las Aventuras de Zipi y Zape (1982) Enrique Guevara, Espanya, Catalonia Films / Egg Films.

Makinavaja, el Último Choriso (1992) Carlos Suárez, Espanya, Tamaya P.C. / Dos ocho cine S.L. / Tesauro S.A.

Suicide Squad (2016) David Ayer, EUA, DC Entertainment/ Warner Bros.

Suspiria (1977) Dario Argento, Itàlia, Seda Spettacoli.

The Fifth Element – El Quinto Elemento (1997) Luc Besson, Robert Mark Kamen, França,

Tron (1982) Steven Lisverger, EUA, Walt Disney Pictures,

X-Men Apocalypse (2016) Bryan Singer, EUA, 20th Century Fox.

2001: A Space Odyssey (1968) Stanley Kubrick, RegneUnitEUA, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Stanley Kubrick Productions.

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grau en Mitjans Audiovisuals

FOTOMATON

Estudi econòmic

DAVID BALLESTER I EIXARCH
PONENT: RAFAEL SUÁREZ

TARDOR/2016

Escola Universitària
Politécnica de Mataró



TecnoCampus
Mataró-Maresme

Índex.

1. Planificació.....	1
1.1. Diagrama de Gant.....	1
1.2. Variacions.....	2
1.3. Estudi de viabilitat econòmica.....	2
2. Anàlisi de viabilitat econòmica.	5
2.1. Recursos humans.....	5
2.2. Recursos tècnics.....	6
2.3. Recursos de producció.....	7
2.4. Cost total del projecte.....	7
3. Aspectes legals.	9
3.1. Drets d'autor.....	9
3.2. Creative Commons.....	9

Índex de figures

Fig.1.1.1. Diagrama de Gant.....	1
Fig.1.2.1. Estudi de viabilitat.....	3
Fig.3.2.1. Creative Commons.....	9

Índex de taules

Taula 2.1.1. Recursos humans 1.....	5
Taula 2.1.2. Recursos humans 2.....	6
Taula 2.2.1. Recursos Tècnics.....	6
Taula 2.3.1. Recursos Producció.....	7

1. Planificació

A continuació es mostra la planificació inicial en un diagrama de Gant i posteriorment s'expliquen les variacions. També es detalla el pressupost inicial.

1.1. Diagrama de Gant.

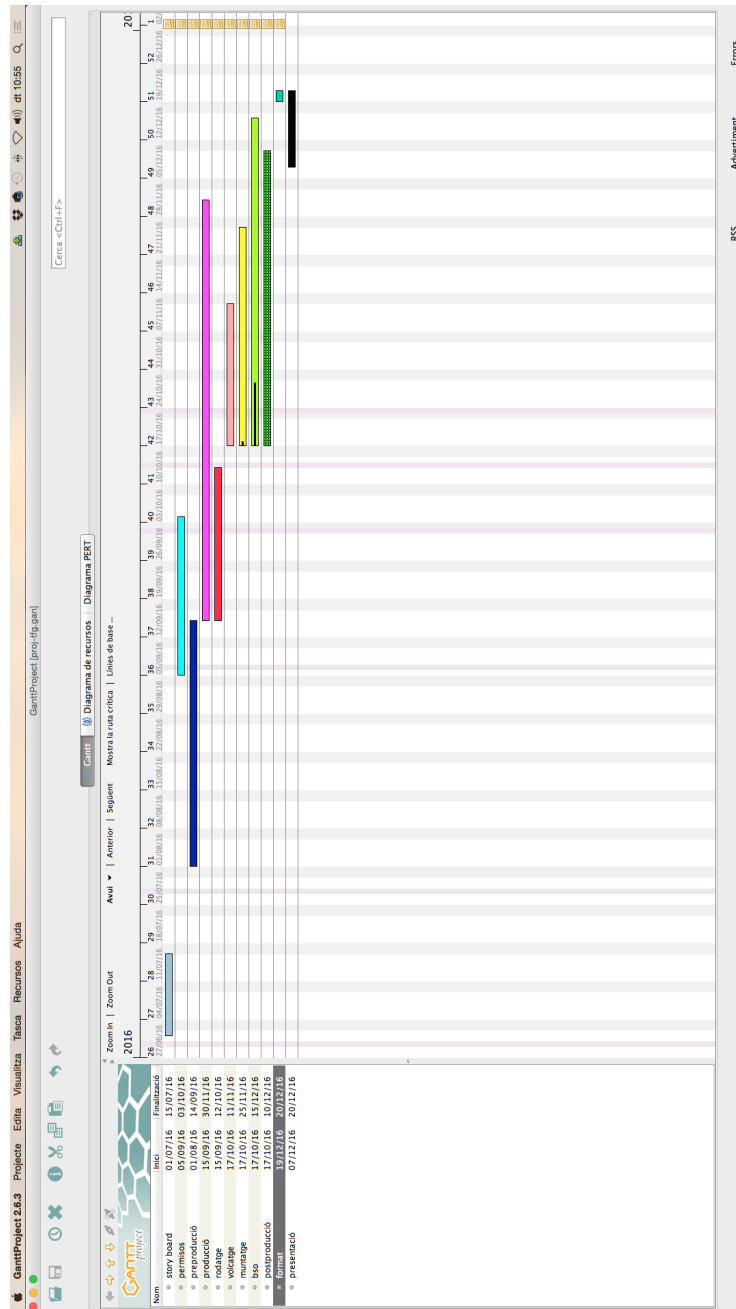


Fig.1.1.1 Diagrama de Gant

1.2. Variacions.

Sobre la planificació original s'han fet canvis, no en l'ordre d'execució, si en les dates.

Això ve donat per la manca de disponibilitat dels actors i haver de postposar la gravació.

Tota la planificació es va demorar per aquesta raó, però finalment s'arriba a temps a les entregues.

1.3. Estudi de viabilitat econòmica.

El més habitual, és que un curtmetratge n'assumeixi els costos el creador del projecte, ja sigui el director o el productor, en aquest cas, el treball, és realitzarà amb recursos propis. Així el pressupost màxim es de 1000 euros.

S'ha fet recerca per trobar una subvenció de la Generalitat de Catalunya, i al apartat de requisits trobem que no opten a subvenció els projectes de naturalesa acadèmica.

Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura (2015) *Subvencions per a la producció de curtmetratges cinematogràfics*. Consultat el 12 de desembre de 2015, de

<http://cultura.gencat.cat/ca/detall/tramit/Subvencions-per-a-la-produccio-de-curtmetratges-cinematografics>

Aquestes bases tenen per objecte la concessió de subvencions per a la producció de curtmetratges cinematogràfics.

No es poden subvencionar els projectes de naturalesa acadèmica produïts per empreses amb vinculació directa amb centres de formació en l'audiovisual que rebin qualsevol tipus d'ajut de l'Institut Català de les Empreses Culturals. Als efectes d'aquestes bases s'entén per vinculació directa el fet que l'empresa gestora del centre formatiu tingui una participació directa o indirecta en el capital social de l'empresa productora i que pugui designar més de la meitat dels membres dels seus òrgans d'administració o direcció.

A qui va dirigit?

Poden optar a les subvencions les empreses de producció audiovisual independents que estiguin inscrites al Registre d'empreses audiovisuals de Catalunya o al Registre Administratiu d'Empreses Cinematogràfiques i Audiovisuals gestionat per l'ICAA (Institut de la Cinematografia i de les Arts Audiovisuals) o les d'un estat membre de la Unió Europea o associat a l'Espai Econòmic Europeu i amb establiment operatiu a l'Estat espanyol.

Es presenta aquí una aproximació econòmica que compon el projecte a partir dels costos de producció. Cal remarcar que totes les estimacions del projecte personal estan valorades, per negociacions de amistat.

pressupost		estimat	
CAP. 01.- GUION Y MUSICA.....	200,00	teclat midi	
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO.....	60,00	actors	
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO.....	50,00	maquillatge	
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA.....			
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION.....			
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	500,00	càmera, objectius, <u>memoria</u>	
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	100,00	<u>catering</u> +T-10	
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN.....			
CAP. 09.- LABORATORIO.....			
CAP. 10.- SEGUROS	35,00	proporcional cotxe	
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	50,00	imprevistos	
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION...			
APORTACIÓN FINANCIERA (1)			
total.....	995,00		0,00

Fig.1.2.1. Estudi de viabilitat

2. Anàlisi de viabilitat econòmica.

A continuació es mostra el cost d'aquesta producció i paral·lelament el cost de la mateixa producció però seguint les taules de salaris oficials, en la categoria de baix pressupost, aprovades per el Ministerio de Empleo y Seguridad Social, publicades al B.O.E. El 22 de gener de 2016.

Es recalca que el varem es fa en un baix cost, que es el habitual en curtmetratges, uns resultats més elevats sortirien de una producció de TV, o de Publicitat.

2.1. Recursos humans.

La primera taula mostra les categories professionals que estan registrades al B.O.E. En la següent, categories no representades.

Categories	Temps	Cost real	Cost oficial
Direcció	2 mesos	400 €	6.340 €
Ajudant producció	1 mes	-	1.468 €
Operador càmera	1 setmana	-	506 €
Aux. càmera	3 dies	-	150 €
Elèctric	3 dies	-	160 €
Ajudant maquillatge	3 dies	-	160 €
Muntador imatge	1 mes	-	2.400 €
Muntador so	1 mes	-	1.526 €
Guionista ficció	1 setmana	-	2.831 €
	Total:	400 €	15.540 €

Taula 2.1.1. Recursos humans 1.

En aquesta taula apareixen els professionals no registrats al B.O.E. I s'extrau del conveni audiovisual 2016, de l'Associació d'Actors i Directors Professionals de Catalunya.

Es considera que com la interpretació es moderada i en el curtmetratge no hi ha diàlegs, actors secundaris és el que més s'escau. Es segueix considerant obra de baix pressupost.

Categories	Temps	Cost real	Cost oficial
Secundari 1	2 sessions	-	886 €
Secundari 2	1 sessió	-	443 €
		Total:	1.329 €

Taula 2.1.2. Recursos humans 2.

2.2. Recursos tècnics.

En aquest punt es detalla tot l'equip tècnic que es requereix per la producció, així com el software.

L'equip audiovisual s'estima en les tarifes de lloguer per dies de l'empresa Avisual Pro i els material son els més aproximats als que s'han utilitzat.

En cost real només es comptabilitza el material que no es pot adquirir en el servei de préstec de la universitat.

Equip	Temps	Cost real	Cost oficial
Càmera EOS 700D	1 setmana	-	97,50 €
Tar. memòria 32 GB	1 setmana	28 €	19,50 €
Estatiu Rig+ follow	2 dies	99 €	75 €
Micro lavalier	1 dia	-	15 €
Antorxa led	3 dies	30 €	20 €
Trípode	3 dies	-	30 €
Adobe creative suite	-	-	1.149 €
Controlador Midi	1 setmana	-	210 €
Computadora	-	-	1.800 €
		Total:	3.416€

Taula 2.2.1. Recursos Tècnics

2.3. Recursos de producció.

En aquest apartat es desglossen totes les despeses de producció.

Concepte	Quantitat	Cost real	Cost oficial
Mobilitat	3 targetes metro T-10	29,85 €	29,85 €
Dietes	10	100 €	250 €
Vestuari (lloguer)	2 dies vestit home	-	100 €
Complements	Bastó, corbata, Barret, funda Mòbil.	60 €	80 €
Impremta		10 €	10 €
	Total:	199,85 €	469,85

Taula 2.3.1 Recursos Producció

2.4. Cost total del projecte.

Tenint en compte que en els costos reals, s'ha considerat una despesa del director aproximada i comptant el material propi com si fos de préstec.

El cost total es de 756,85 €

Paral·lelament si aquesta producció hagués estat professional, però ajustant-se en una producció de baix cost com pot ser un curtmetratge.

El cost total es de 20.754,85 €

3. Aspectes legals.

3.1. Drets d'autor.

La legislació de la propietat intel·lectual, considera que les autors d'una obra son aquells que expressin creativitat humana en tots els formats. Així l'autor d'una obra te el dret d'autoria i de propietat intel·lectual.

Segons l'article 87 de la Llei de Propietat Intel·lectual en la indústria cinematogràfica, els autors poden ser el director realitzador, els autors de l'argument, de l'adaptació i del guió o diàlegs. Els autors de les composicions musicals.

Per aquesta raó l'autor d'aquest treball adquireix aquest dret.

Amb els drets d'autor van associats els drets morals i patrimonials, que relacionen l'autor amb la seva obra.

L'autor pot decidir el format, mantenir l'anonimat, el reconeixement de la creació i la modificació de l'obra.

Gràcies als drets patrimonials l'autor te dret a l'explotació de l'obra.

3.2. Creative Commons.

Aquesta entitat ofereix diferents tipus de llicències creatives, per aquest treball s'opta per la modalitat de Reconeixement - No comercial (BY-NC).



Fig. 3.2.1. Creative Commons

Aquesta llicència estableix que qualsevol persona pot utilitzar la obra, amb la obligació de citar el creador del treball original i amb la prohibició de comercialitzar-lo.

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grau en Mitjans Audiovisuals

FOTOMATON

Annexos

**DAVID BALLESTER I EIXARCH
PONENT: RAFAEL SUÁREZ**

TARDOR/2016

Escola Universitària
Politécnica de Mataró



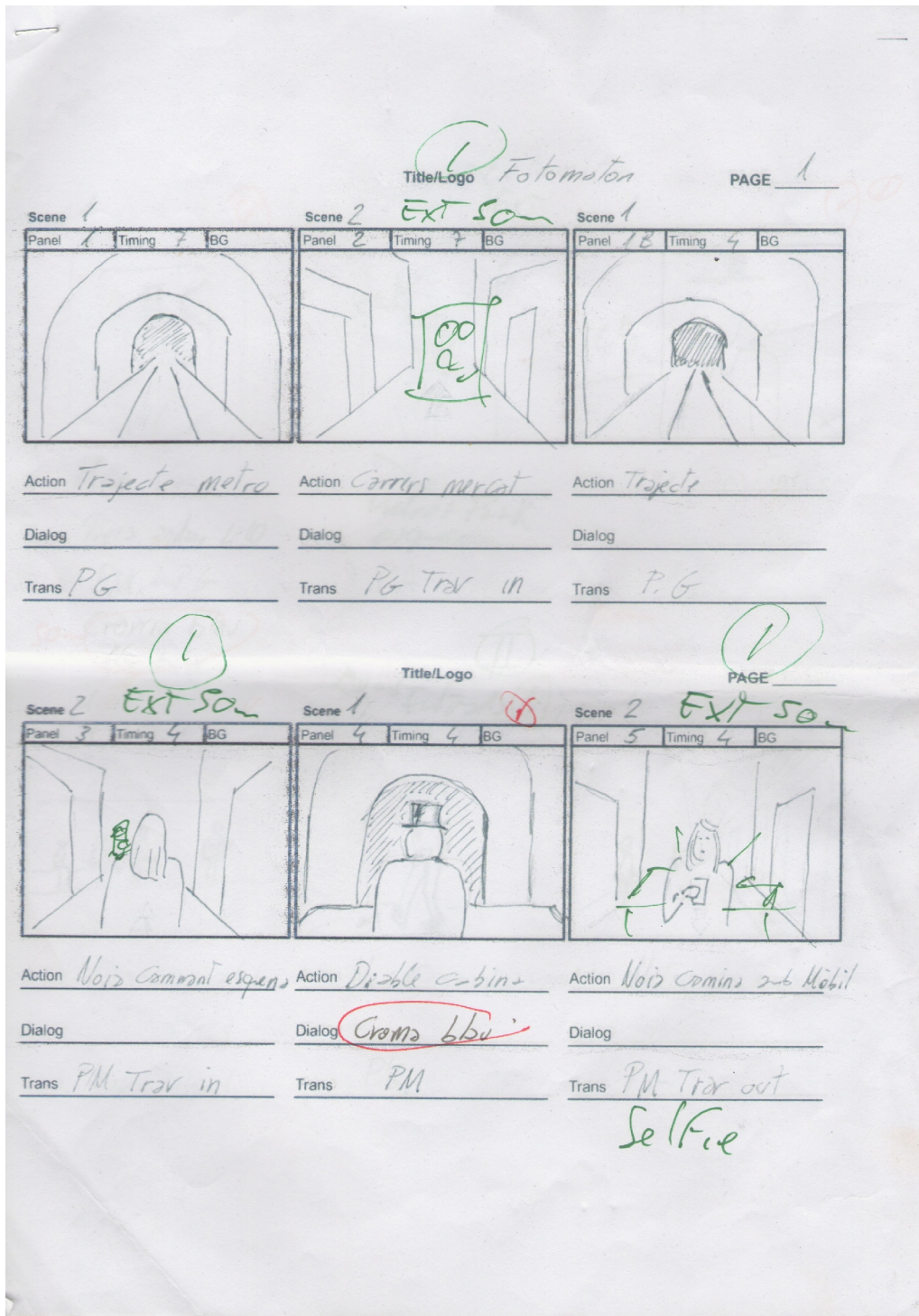
TecnoCampus
Mataró-Maresme

Índex.

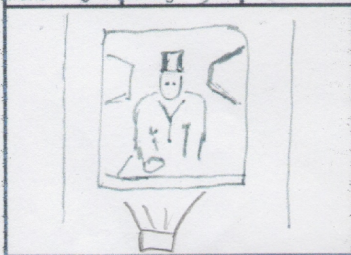
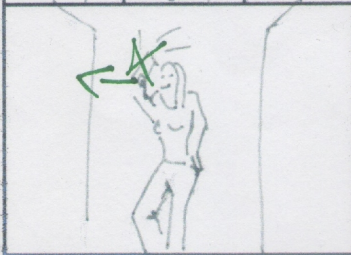

1. Storyboard.....	1
2. Permisos TMB.....	9

1. Storyboard.

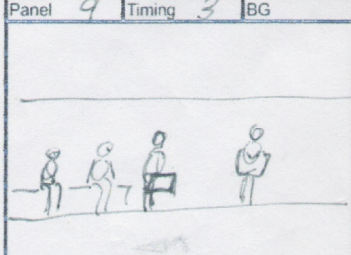
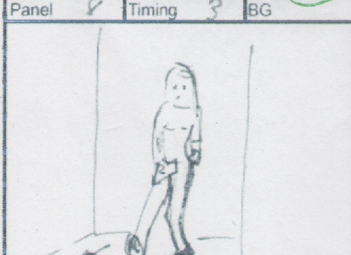
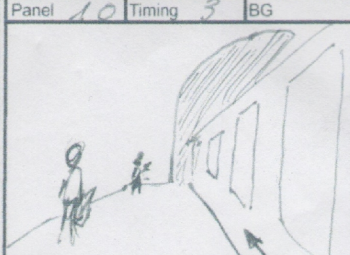
En aquest treball el Storyboard s'ha utilitzat com pla de rodatge, aquí es mostra el document després de la gravació, amb totes les modificacions i anotacions.



Title/Logo *Fotomaton* PAGE 2

<p>Scene 1 ✓</p> <p>Panel 6 Timing 3 BG</p>  <p>Action <i>Metro vagó</i></p> <p>Dialog <i>Press andani L-10</i></p> <p>Trans <i>PM - PG</i></p> <p><i>Son Cromà blau</i> <i>Llu blau</i></p>	<p>Scene 2 <i>1 Ext</i></p> <p>Panel 7 Timing 4 BG</p>  <p>Action <i>Selfie</i></p> <p>Dialog <i>Vidros P&K</i> <i>osques</i></p> <p>Trans <i>PA</i></p>	<p>Scene 1 ✓</p> <p>Panel 8 Timing 4 BG</p>  <p>Action <i>gira cap finestra</i></p> <p>Dialog _____</p> <p>Trans <i>P.P.</i></p> <p><i>Son</i></p>
---	---	--

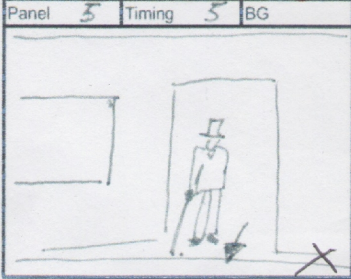
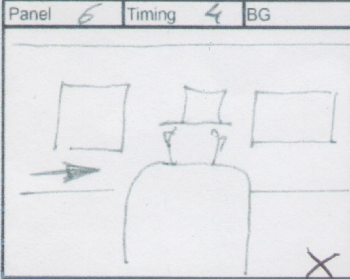
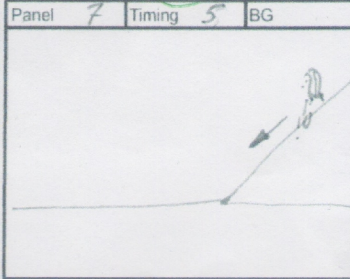
Title/Logo *II* PAGE _____

<p>Scene 1 ✓</p> <p>Panel 9 Timing 3 BG</p>  <p>Action <i>Estació viatgers</i></p> <p>Dialog _____</p> <p>Trans <i>Trav lateral</i></p>	<p>Scene 2 <i>Avant Estació M</i></p> <p>Panel 9 Timing 3 BG</p>  <p>Action <i>Noia caminant a cam</i></p> <p>Dialog _____</p> <p>Trans <i>PG</i></p>	<p>Scene 1</p> <p>Panel 10 Timing 3 BG</p>  <p>Action <i>Metro en marxa</i></p> <p>Dialog _____</p> <p>Trans <i>PG</i></p>
--	--	--

Scene 3			Title/Logo			Scene 3		
Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG
	3			?			?	
Action	Noia entrant al M		Action	Hombres Tunnel		Action	Tocant pared	
Dialog			Dialog	Croms blau		Dialog		
Trans	PG		Trans	PP clatell Croms		Trans	PM - Trav	

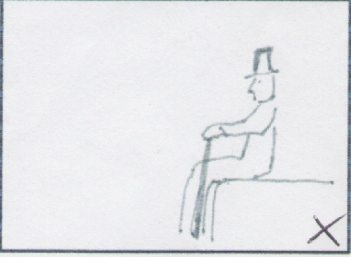
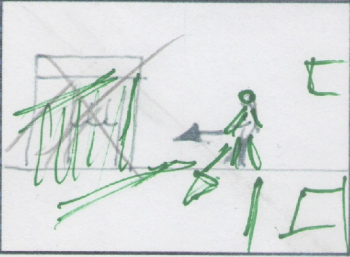

Scene 3			Title/Logo			Scene 3		
Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG
	10			4			5	
Action	Noia s'escosta espales tren entra estació		Action	Ell mira per finestra		Action	Noia baixa espales	
Dialog			Dialog	Voxo Papau		Dialog	Borrons espales	
Trans	PG		Trans	PM - P.P.		Trans	PG - Pan ENV P.P (Pous)	

Title/Logo *Fotomaton* PAGE 4


Scene 3 Panel 5 Timing 5 BG	Scene 3 Panel 6 Timing 4 BG	Scene 3 Panel 7 Timing 5 BG
		
Action <u>Surt del Vagó</u>	Action <u>Ell d'esquenes Tren s'enirà</u>	Action <u>Ella baixant escales</u>
Dialog _____	Dialog _____	Dialog _____
Trans <u>PG</u>	Trans <u>PM</u>	Trans <u>PG</u>

18
m

Title/Logo *Avant 5-6* PAGE _____

Scene 3 Panel 8 Timing 4 BG	Scene 3 Panel 9 Timing 4 BG	Scene 3 Panel 10 Timing 4 BG
		
Action <u>Assegit al banc</u>	Action <u>Ella va pp endura Fotomaton</u>	Action <u>Va girant el bastó</u>
Dialog _____	Dialog _____	Dialog <u>Son</u>
Trans <u>PG</u>	Trans <u>PG</u>	Trans <u>PP counterpart</u>

Cura d'all Transició
desenfec
gira el bastó i segueixeca.
la noia



elb ell fes 1 1 elb fotomaton 18 m 2 3 (S)

Panel 11 Timing 2 BG Scene 3 Title/Logo Fotomaton PAGE 5

Panel 12 Timing 3 BG Scene 3 Panel 13 Timing 5 BG Scene 3

Action Ello dare cortinats Action Mirada fixa Action Entro s'asseu i

Dialog _____ Dialog 50m de peu Dialog és pantina

Trans P.P. Trans P.P. Trans P.M. Mobil

Panel 14 Timing 3 BG Scene 3 Title/Logo PAGE _____


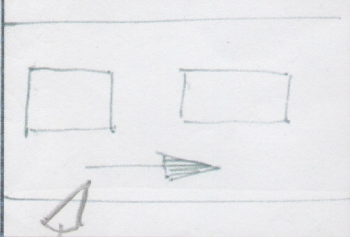
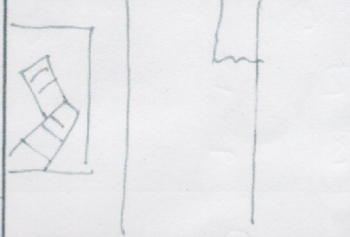
Panel 15 Timing 10 BG Scene 3 Panel 16 Timing 3 BG Scene 3

Action s'acosta al bastó Action 4 flaixos Action Llepa el bastó

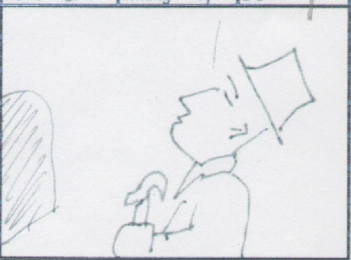

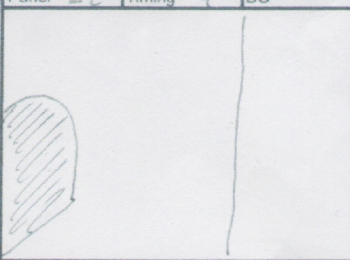
Dialog 50m peu Dialog _____ Dialog 50m peu

Trans P.P. Trans P.M. Trans PP

Title/Logo *Fotomaton* PAGE 6

Scene 3	Panel 17	Timing 4	BG	Scene 3	Panel 18	Timing 4	BG	Scene 3	Panel 19	Timing 2	BG
											
Action <i>Apareix llengua</i>	Action <i>Passa tren</i>	Action <i>Fotomaton buit</i>									
Dialog <i>Elle s'aparta</i>	Dialog <i>(So metro xiolet)</i>	Dialog									
Trans <i>PG</i>	Trans <i>PG</i>	Trans <i>PG</i>									

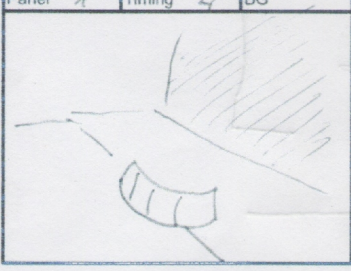
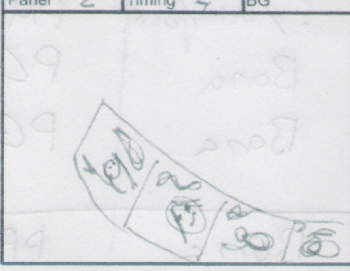
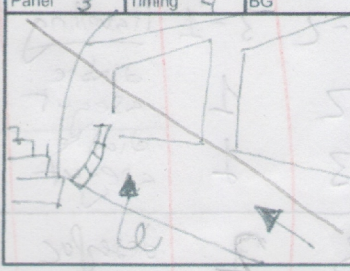
Title/Logo PAGE _____

Scene 3	Panel 20	Timing 4	BG	Scene 3	Panel 21	Timing 1	BG	Scene 3	Panel 22	Timing 4	BG
											
Action <i>Tira cap enrere</i>	Action <i>Flaix + fum</i>	Action <i>Desapareix</i>									
Dialog <i>Pistotzeu d'ls</i>	Dialog <i>FX d'ls</i>	Dialog									
Trans <i>PP</i>	Trans <i>PP</i>	Trans <i>PP</i>									

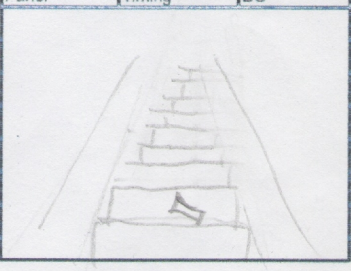
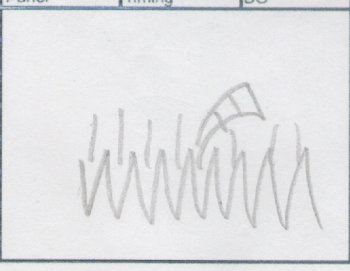
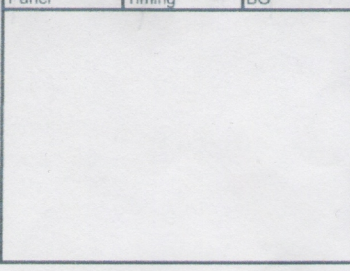
i dire FX d'ls
Passen a pla detall
→

232 / 19 / 1910

Title/Logo Fotomaton PAGE 7

Scene 1			Scene 2			Scene 3		
Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG
								
Action <u>Tiro Fotos</u>			Action <u>fotos a b. sobre</u>			Action <u>Pass tren i</u>		
Dialog _____			Dialog _____			Dialog <u>fotos voten</u>		
Trans <u>PG</u>			Trans <u>P.P.</u>			Trans <u>PG-5</u>		

Title/Logo _____ PAGE _____

Scene			Scene			Scene		
Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG
								
Action <u>Escalas Maco</u>			Action <u>Tritura Foto</u>			Action _____		
Dialog _____			Dialog _____			Dialog _____		
Trans _____			Trans _____			Trans _____		

2. Permisos TMB.

El primer document es la carta del tutor acreditant que es tracta d'un treball acadèmic.

A continuació un dels permisos per gravar a les instal·lacions.



Yo, Rafael Suárez Gómez, con DNI 43530908G, aseguro como tutor del Trabajo Final de Grado de David Ballester i Eixarch, con DNI, 46549676-E, que las grabaciones que el alumno realizará entre las instalaciones del metro de Barcelona tienen exclusivamente finalidad académica. Del mismo modo, certifico que el alumno está matriculado en el Grado de Medios Audiovisuales de la universidad Tecnocampus (centro adscrito a la Universitat Pompeu Fabra) en el proyecto final de grado.

Para cualquier aclaración o información adicional no duden en contactarme al correo electrónico rsuarezg@tecnocampus.cat

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'R. Suárez', written over a light grey rectangular background.

Rafael Suárez Gómez
Mataró, 16 de octubre de 2016



Sol·licitud de rodatge o sessió fotogràfica per a estudiants

Informació sobre el sol·licitant

Dades escola

Nom	Escola Superior Politècnica TecnoCampus		
CIF/NIF	Q-0818003-F		
Adreça	Av/ Ernest Lluch 32 Mas		
Codi Postal	08302		
Població	Mataró		
Província	Barcelona		
Telèfons	93169 6501		
A/e	espigul@tecnoCampus.cat		
Web	WWW.tecnoCampus.cat		

Dades coordinador/a rodatge

Nom	David Ballester Eixarch		
NIF	46549676-E		
Adreça	Garriga 94 àtic Badalona - Barcelona		
Telèfons	651944261		
A/e	david.ballester.eixarch@eupmt.tecnoCampus.cat		
Codi Postal	08912		
Població	Badalona		
Província	Barcelona		

Dades del servei

Sol·licitud per	Gravació		
Data rodatge	25-10-2016 / 26-10-2016		
Horari	15 a 17		
Durada rodatge	1h 30 min		



Sol·licitud de rodatge o sessió fotogràfica per a estudiants

Informació sobre el servei

Tipus de producció

Indiqueu quin tipus de producció

<input type="checkbox"/>	Spot publicitari
<input type="checkbox"/>	Documental
<input type="checkbox"/>	Programa TV
<input type="checkbox"/>	Internet
<input type="checkbox"/>	Pel·lícula
<input checked="" type="checkbox"/>	Curtmetratge
<input type="checkbox"/>	Videoclip
<input type="checkbox"/>	Escolar
<input type="checkbox"/>	Altres
Quins altres?	

Localització (No es podran obtenir imatges de persones alienes (passatgers o empleats) sense el seu consentiment)

Rodatge al metro

Línia

L2

Estació

Pompeu Fabra

Estació

<input checked="" type="checkbox"/>	Accessos
<input type="checkbox"/>	Vestíbuls
<input checked="" type="checkbox"/>	Andanes
<input type="checkbox"/>	Altres
Quins altres?	

Tren

<input type="checkbox"/>	Interior
<input type="checkbox"/>	Exterior
<input type="checkbox"/>	Altres
Quins altres?	



Sol·licitud de rodatge o sessió fotogràfica per a estudiants

Rodatge a l'interior de bus

Línia	
Número de parada	
Parada inici rodatge	
Parada finalització rodatge	

Material a utilitzar (En horari de servei no es podran utilitzar focus, tripodes o perxes de so)

<i>Càmera DSLR (Reflex)</i>

Equip de rodatge (Màxim de 4 persones)

Noms	DNI
<i>David Ballester Eixarch</i>	<i>46549676-E</i>
<i>Jordi Niemann Parrot</i>	<i>46066649-H</i>

Pla de rodatge / Descripció del rodatge (si cal, utilitzeu el full annex)

<i>Un personatge camina pels accessos a l'andana. Posteriorment aquest personatge s'arreu en un banc de l'andana.</i>

L'usuari declara que (i) que la informació i les dades facilitades en aquest formulari són exactes i veraces i que, (ii) en relació amb les dades relatives a tercers, té el consentiment dels interessats per facilitar-les a Ferrocarril Metropolità de Barcelona, SA (en endavant, Metro) i/o a Transports de Barcelona, SA (en endavant, TB), d'acord amb el que estableix el paràgraf següent i que (iii) assumeix, amb total indemnitat per a Metro, la responsabilitat que pugui derivar-se de l'incompliment de la declaració.

Metro i/o TB utilitzarà les dades per respondre la sol·licitud i no les desarà en cap fitxer, excepte en el supòsit que la sol·licitud sigui acceptada per Metro, cosa que suposaria que totes les dades facilitades serien incorporades en un fitxer titularitat de Metro i/o de TB, segons correspongui, per facilitar la prestació del servei sol·licitat i gestionar la relació contractual i el compliment dels drets i les obligacions que se'n deriven.

En el supòsit que la sol·licitud estigui relacionada amb el servei de Metro, el fitxer en el qual s'incorporaran les seves dades és de titularitat de Ferrocarril Metropolità de Barcelona, SA; si està relacionada amb el servei d'autobús, el titular del fitxer és Transports de Barcelona, SA.

En el cas que les dades de caràcter personal s'incorporin en un fitxer, els interessats podran exercir els drets d'accés, oposició, rectificació i cancel·lació al tractament de les seves dades de caràcter personal adreçant-se a Metro i/o a TB, segons correspongui, per correu postal al domicili social de Metro i TB: carrer 60, núm. 21-23, sector A, del polígon de la Zona Franca, 08040 Barcelona, o enviant un correu electrònic a atencioclient@tmb.cat, indicant com a referència "Exercici drets LOP".

