

Títol

La producció virtual audiovisual, un repte i oportunitat artística

Context motivacional

Actualment, el món audiovisual viu una revolució gràcies a la **producció virtual**, una metodologia de rodatge que, utilitzant tecnologia d'última generació com pantalles LED, sistemes de tracking i gràfics generats en temps real, permet combinar de manera fluida elements reals amb entorns virtuals. Històricament, la tècnica estava reservada als grans estudis de Hollywood, però arran de l'última visita a l'**ISE 2025** (la fira del audiovisual més important del món), hem detectat que cada cop apareixen més competidors en el mercat d'aquesta tecnologia, oferint solucions a **menor cost**. Això està generant una tendència clara: la producció virtual serà cada cop més assequible, obrint **noves oportunitats** per a més produccions.

Tot i això, la incorporació d'aquestes tecnologies sovint no va acompanyada d'un **enfocament creatiu** i valent per part de les produccions.

El nostre projecte pretén trencar aquesta tendència, integrant la producció virtual com una **eina creativa des del concepte inicial**. Volem demostrar que la tecnologia pot ser una aliada poderosa en la narració, i no només un mitjà per reduir costos. Mitjançant la creació del **desenvolupament d'una sèrie de ciència ficció fantàstica** d'estètica *steampunk* ambientada a Terrassa, proposem posar **la metodologia innovadora al servei de la creativitat**.

Adoptarem l'experimentació artística com a filosofia de treball, explorant noves maneres d'integrar la tecnologia **dins del llenguatge cinematogràfic**. Buscant, des de la composició d'escena i el guió, una **planificació cinematogràfica** que extregui tot el potencial de l'eina. L'escenografia, la planificació, els moviments de càmera i la riquesa visual seran elements clau per potenciar al màxim la producció virtual i justificar-ne l'ús com a **recurs narratiu**.

D'altra banda, per donar suport a la creació de continguts destinats als entorns virtuals, volem incorporar **l'ús de la intel·ligència artificial generativa**. Aquesta tecnologia disruptiva es troba en ple moment d'expansió i desenvolupament, i creiem fermament que la **producció virtual esdevindrà el punt d'intersecció** clau entre els mons generats

digitalment i els continguts reals. Apostem per explorar el seu potencial creatiu i tècnic com a eina que pot enriquir i transformar els processos de producció audiovisual.

Objectius orientats a assolir

Es pretén desenvolupar un "package" complet d'una sèrie que inclou el **guió**, **moodboard**, una **bíblia**, un **teaser/tràiler** demostratiu i una **documentació** detallada del procés creatiu i tècnic. A més aportarn materials específics relacionats amb la producció virtuals com **els entorns 3D** creats per la filmació del teaser.

Aquest package està destinat a **ser presentat a la indústria** com una demostració del potencial del projecte, diferenciant-se pel fet d'incorporar un desenvolupament creatiu **basat en la producció virtual**. Normalment, aquestes presentacions no van acompanyades d'una mostre detallada d'entorns virtuals i les metodologies utilitzades, fet que afegeix un valor significatiu a la proposta.

Es per els motius anteriorment citats que sol·licitem la Beca de Residència (RSD) al **Parc Audiovisual de Catalunya** per accedir al **TRS Film Lab**, un **plató de producció virtual** específicament dissenyat per al prototipatge i la innovació en narratives audiovisuals. Aquesta instal·lació ens permetrà desenvolupar el teaser demostratiu d'alta qualitat, una peça clau per validar la viabilitat de la idea.

Premisa base de la sèrie

Presentem la idea fundacional de la sèrie, que servirà com a base per al seu desenvolupament, aprofitant al màxim el potencial de la producció virtual:

Assarret és una ciutat retrofuturista i distòpica d'estètica steampunk, on la industrialització desbocada i la fe ancestral han teixit una societat de contrastos.

Els temples, únics testimonis de l'antiga religió, es troben dispersos per tota la ciutat i en paisatges naturals especialment entre les grans roques que formen la muntanya sagrada inspirada en la Mola. Aquestes estructures, amb els seus arcs catenarics inspirats en les arcades de la Masia Freixa, són l'únic vestigi d'un poder ancestral basada en la connexió amb la Naturalesa. Aquesta antiga sabiduria proclama la profecia d'un Ésser Suprem que ha de salvar la humanitat de la seva decadència.

Actualment, els temples són ocupats per un clergat format per sacerdots que, més que conservar el llegat original, fan la seva pròpia interpretació de la saviesa perduda. Aquests sacerdots utilitzen els espais antics no només per mantenir viva la tradició, sinó també per imposar un control social estricte.

En aquest món desigual, la protagonista ha crescut als marges, entre l'olor del carbó i els murmuris dels carrers baixos. Ella creu que és l'escollida per despertar el Ésser Suprem. Però ser dona a Assarret és un desafiament. La religió dicta que el seu destí ha de ser musa, mare o màrtir, mentre que la indústria la redueix a una peó invisible. Cada passa és una lluita contra el paternalisme, el classisme i els prejudicis d'una societat dissenyada per mantenir-la al marge. Però el seu esperit incendiari i el seu enginy la fan imprevisible, capaç de convertir un insult en una arma i una derrota en una oportunitat. A més, la protagonista compta amb un grup divers d'aliats que comparteixen la seva lluita contra les injustícies d'Assarret. Aquestes ànimes rebels li ofereixen suport, habilitats i complicitat, convertint els obstacles en oportunitats per impulsar el canvi.

El seu principal aliat (i obstacle) és un jove hereu burgès propietari de la majoria de Vapors de la ciutat, criat entre parets de marbre i salons d'art déco, té tot el que es pot comprar, excepte sentit de propòsit. Cinic i descregut, veu la religió com una mentida útil i el món en termes de balanç de costos i beneficis. Tot i així, finança les aventures de la protagonista —per diversió, per fascinació o per motius més obscurs. És el seu benefactor i el seu rival, una força que la tempta cap a la incredulitat.

Però què passa quan una creença inquebrantable xoca amb una realitat caòtica?

Assarret no és només una ciutat fosca i opressiva; és també un terreny fèrtil per a l'humor irònic i l'absurd. Enmig de la boira del vapor i els discursos grandiloqüents, els protagonistes es veuen atrapats en conflictes inesperats, persecucions absurdes i diàlegs plens de sarcasme. La revolució pot començar amb una profecia, però qui diu que acabarà com estava escrit?

En aquesta història d'aventures, crítica social i comèdia, res és el que sembla. Fins i tot les profecies poden ser malinterpretades. O manipulades. O potser només eren un malentès des del principi.

Cronograma i metodologia de treball

El cronograma de treball s'estén al llarg de **dotze mesos**, estructurant-se en diferents fases: ideació amb recerca artística, desenvolupament del guió, preproducció i disseny d'entorns virtuals, rodatge amb producció virtual, postproducció i muntatge del teaser. Paral·lelament, es documentarà tot el procés per generar materials de referència i difusió.

A continuació es mostra el cronograma global del projecte:

Pla de treball			Messos											
fase	Tasca		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Conceptualització													
	1.1	Investigació i Referents: Anàlisi de producció virtual i tendències audiovisuals.												
	1.2	Desenvolupament Creatiu: Escriptura del guió, tractament i bíblia de la sèrie.												
	1.3	Definició Estètica: Creació de concept art i proves de look.												
2	Preproducció del Teaser													
	2.1	Disseny d'Entorns i Assets 3D: Creació d'escenaris virtuals i elements visuals.												
	2.2	Casting i Equip Tècnic												
	2.3	Test de Tecnologia: Proves d'integració de LED tracking, IA i escenaris virtuals.												
	2.4	Planificació de Producció												
3	Rodatge i Postproducció													
	3.1	Rodatge en Plató: Gravació de les escenes amb producció virtual.												
	3.2	Postproducció: Muntatge, So, Etalonaje i Conformat												
	3.3	Anàlisi de Resultats: Recollida de feedback i documentació final del procés.												
4	Distribució i Difusió													
	4.1	Recerca d'actors de la indústria i espais de pitching												
	4.2	Contacte amb la indústria												
	4.3	Estratègia de comunicació i difusió												
	4.4	Exhibició pública del teaser												

A continuació es detallen les tasques a realitzar:

Fase 1: Conceptualització

Aquesta fase estableix les bases creatives i tècniques del projecte. L'objectiu és definir l'univers narratiu, el guió i l'estètica de la sèrie, així com planificar els recursos necessaris per a la seva execució. També es realitza una anàlisi de referents i es

plantegen proves inicials per validar l'enfocament visual i tecnològic.
Fase 2: Preproducció En aquesta etapa es trasllada la visió creativa a un pla de treball concret per el teaser. Es desenvolupen els assets digitals, es defineix el càsting i es configuren els equips tècnics. A més, es realitzen proves de tecnologia per garantir la viabilitat del rodatge i es planifica el flux de treball per a una integració eficient entre els elements reals i virtuals.
Fase 3: Rodatge i Postproducció L'objectiu és capturar les imatges necessàries mitjançant tècniques de producció virtual i processar-les en postproducció. Aquesta fase inclou la gravació en plató, la integració d'efectes visuals i la creació de l'entorn sonor. El resultat serà un teaser finalitzat que servirà com a mostra del potencial del projecte.
Fase 4: Distribució i Difusió Paral·lelament a la conceptualització i execució del teaser, es durà a terme una recerca dels possibles actors de la indústria que podrien estar interessats en la idea. Un cop finalitzat el teaser, es busca generar impacte tant en la indústria com en la ciutadania. Es presentaran els resultats a possibles productors i plataformes, alhora que es farà una exhibició pública per donar visibilitat al projecte. A més, es documentarà el procés per compartir el coneixement generat i fomentar noves iniciatives en producció virtual.

Encaix de la proposta dins dels requeriments

Ser de nova creació

La nostra proposta es troba **en fase d'ideació**. Fins ara, les idees del desenvolupament no s'han fet públiques ni s'han presentat oficialment. A més, la proposta encara no ha estat executada, no s'ha rodat i no es troba en fases avançades de producció.

Rellevància de Terrassa

La **iconografia de la ciutat**, com la Masia Freixa, les xemeneies dels vapors i altres monuments, tindrà un paper fonamental dins de la narrativa, fent que la proposta no només integra Terrassa com a **escenari contextual**, sino que posa en valor la seva **riquesa del passat industrial, cultural i creativa**. A més, la participació activa de

professionals locals del sector audiovisual no només enriqueix la qualitat tècnica i artística del projecte, sinó que també **dinamitza l'ecosistema creatiu de Terrassa**. Guillem Beltrà (Director) va néixer i es resident a Terrassa on també ha rebut formació superior en cinema a l'**ESCAC** (Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya).

Perspectiva de Gènere

El projecte compta amb un lideratge paritari amb Cintia Masoller (directora de producció), Guillem Beltrà (director) i Aina Periago (Production Designer), assegurant una visió paritaria equilibrada en tots els àmbits creatius i tècnics.

A més, la ficció abordarà **els rols de gènere** i altres reptes socials, mentre que el disseny de producció, l'art, el vestuari i el maquillatge, liderats per Aina Periago, seran essencials en la construcció narrativa. La intenció és explorar **el viatge de l'heroïna**, una estructura narrativa preestablerta proposada per Maureen Murdock que replanteja el viatge de l'heroïna des d'una **perspectiva femenina**. Tota la documentació del projecte es redactarà amb un llenguatge inclusiu.

Perspectiva multicultural i de classe social

La narrativa plantejada des de la fantasia presenta **una visió no eurocentrista ni cristiana** de la religió dominant, substituïda per un paradigma teològic creat específicament per a la història. Aquesta aproximació garanteix que el producte sigui inclusiu, permetent que tots els espectadors, independentment del seu context cultural o religions, no es sentin exclòsos.

S'explora també la idea del **tecnofeudalisme** mitjançant una societat profundament dividida, on el poder recau en aquells que posseeixen la tecnologia i on les estructures eclesiàstiques es converteixen en còmplices de la consolidació d'aquest sistema de dominació.

Sostenibilitat

La producció virtual esdevé un mètode molt més sostenible en comparació amb el procés tradicional de construcció de decorats físics, que requereix grans quantitats de materials i energia. Aquest sistema minimitza el consum de recursos, **elimina la necessitat de construir decorats efímers**, redueix dràsticament els residus generats i

elimina transports de material. A més, podem garantir que l'energia utilitzada per a la tecnologia provindrà de [fontes lliures d'emissions de CO₂](#).

Perspectives de futur

Aquest projecte **destaca per la seva singularitat**, cridant l'atenció tant de la indústria audiovisual com del públic general. A més de generar continguts que **podran ser exhibits a la ciutadania**, ofereix una metodologia que pot esdevenir una referència en la producció virtual.

Viabilitat de la Proposta

La viabilitat d'aquest projecte es fonamenta l'**ús estratègic del TRS Film Lab**, un espai idoni per a l'experimentació i el prototipatge. A més, la proposta s'emmarca dins d'un desenvolupament creatiu escalable, amb l'objectiu de generar un resultat assequible però amb un fort potencial demostratiu. L'ús de tècniques de producció virtual combinades amb **intel·ligència artificial generativa** facilitarà la creació d'un producte visualment atractiu, garantint la **sostenibilitat econòmica**.

Experiències prèvies amb producció virtual

El projecte es basa en **experiència prèvia amb producció virtual**, formant **equips transdisciplinaris** que integren professionals del rodatge, desenvolupament de videojocs o la programació. Aquest enfocament ha ampliat les possibilitats creatives i tècniques, establint noves metodologies per dur a terme aquesta nova proposta.

Difusió a la Ciutadania

El teaser demostratiu, com a resultat tangible del projecte, es **difondrà entre la ciutadania com una obra d'interès local**, apropant l'audiovisual al públic i generant interès per la indústria creativa de Terrassa. Aquesta exposició, pública i oberta, no es presenta com un acte comercial, sinó com **una manera d'integrar en el consum cultural persones socialment vulnerables**, promovent la inclusió i l'accés a la cultura per a tothom. Oferirem integrar aquesta difusió dins d'algun dels actes municipals com el [Set de Cinema](#), les [12 Hores Fantàstiques](#), o per la part del disseny de vestuari en el festival de

moda i audiovisual [Moaré](#), ampliant així el seu abast i vinculant-la a les **iniciatives culturals de la ciutat**.

Contingut Educatiu

Els entorns virtuals creats per al teaser seran cedits al TRS Film Lab, oferint als futurs creadors un referent pràctic per a l'experimentació i l'aprenentatge en producció virtual. Aquesta iniciativa **facilitarà l'accés a la tecnologia** i fomentarà la innovació.

Per la part ficcional, ens comprometem que el desenvolupament del guió de la sèrie sigui un espai on les situacions plantejades generin un **debat sobre els reptes actuals de la societat**. Creiem fermament que una de les **grans avantatges de la ciència ficció** és la seva capacitat per presentar conflictes aparentment inversemblants, però que, en el fons, són els mateixos **reptes als quals la nostra societat s'enfronta**. Temes com els rols de gènere, la lluita de classes i la convivència entre creences poden ser tractats d'una manera més lliure en un entorn fantàstic, on els debats socials transcendeixen èpoques i són universals.

També oferirem conferències als centres formatius de la ciutat, on compartirem el procés creatiu, els reptes narratius i tècnics del projecte, així com la nostra visió sobre el paper transformador de la tecnologia de producció virtual. Ja hem participat com a **conferenciants a “[Avibes 2025](#)”**, l'esdeveniment anual de l'Institut Santa Eulàlia adreçat a l'alumnat de cicles formatius d'Imatge i So de Terrassa, i ens comprometem a tornar-hi per **compartir l'experiència adquirida durant la creació de la proposta**. Aquesta iniciativa reuneix estudiants i [professionals](#) en un espai d'intercanvi i formació, amb l'objectiu de fomentar una mirada crítica i creativa sobre el sector audiovisual.

L'accessibilitat per a persones amb discapacitat

Més enllà dels criteris habituals d'accessibilitat per a persones amb discapacitat, com els subtítols, l'audio descripció, la interpretació en llengua de signes o mesures a la sala de projecció com la il·luminació mínima d'ambient, volem fer un pas més. Proposarem que **l'accessibilitat es tingui en compte des del mateix contingut**, pensant en les necessitats de les persones amb diversitats funcionals. Això es traduirà, per exemple, en un disseny de so que eviti impactes sonors sobtats i a gran volum, i en una cura especial amb la imatge per evitar efectes visuals que puguin resultar molestos, com la llum estroboscòpica.