

# Història del còmic i el cinema d'animació.

## **Història del còmic i el cinema d'animació.**

lloc: Campus IOC  
Curs: Cultura audiovisual I (Bloc 2)  
Llibre: Història del còmic i el cinema d'animació.  
Imprès per: Francesc Casabella Planas  
Data: dijous, 14 febrer 2019, 17:05

# Índex

## El còmic

- Introducció al còmic
- El llenguatge del còmic

## Cinema d'animació

- H<sup>a</sup> del Cinema d'Animació
- Tècniques d'animació
- Animació audiovisual

# El còmic



Web On Llegir els millors còmics en castellà.

42 Webs de còmics que necessites llegir.

# Introducció al còmic

## Què és el còmic?

Segons la definició de la Wikipedia anglesa, el Còmic és un mitjà de comunicació gràfica en el qual les imatges es disposen de manera que estableixen una seqüència narrativa. Si bé la naturalesa del còmic és visual i predomina aquest sobre el text, hi ha una convivència entre els dos àmbits de comunicació. La comunicació textual al còmic acostuma a aparèixer dins dels anomenats *balloons* o entrepans.

Una altra definició a tenir molt en compte és la del creador nord-americà Will Eisner. Segons Will Eisner el còmic és un art seqüencial, és a dir, contempla la consideració del còmic com a llenguatge artístic i que la característica fonamental que el fa diferent de la resta de pràctiques artístiques és l'organització seqüencial d'un conjunt d'imatges que expliquen una acció o història.

La tercera i última definició del còmic, més precisa des del punt de vista d'especialistes del còmic i proposada per Scott McCloud, autor de còmics que parlen i teoritzen sobre els còmics, és la següent:

Il·lustracions deliberadament juxtaposades i altres imatges en seqüència amb el propòsit de transmetre informació i obtenir una resposta estètica del lector.

El còmic és producte de la indústria, ja que la seva producció i difusió està lligada als mitjans impresos de comunicació de masses. El fenomen del còmic és avui en dia d'àmbit mundial. Avui en dia podem parlar de tres grans indústries del còmic: la dels Estats Units, l'Europea i la japonesa.

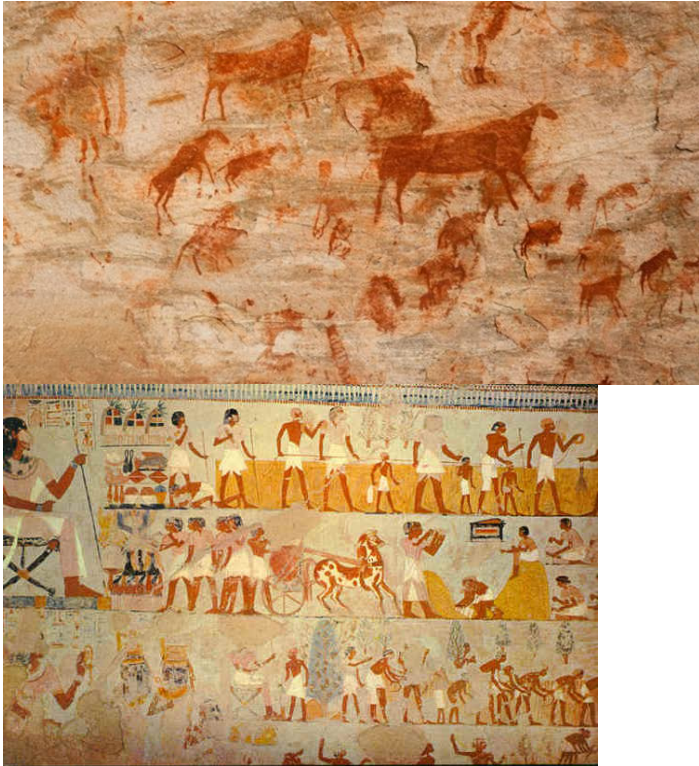
Si bé el terme còmic és de procedència nord-americana (quan van aparèixer l'argument era fonamentalment d'orientació còmica), cada país va adoptar un nom singular per designar aquestes tires còmiques (comic strips):

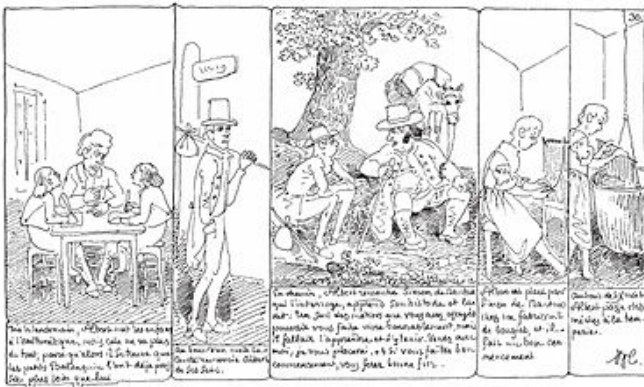
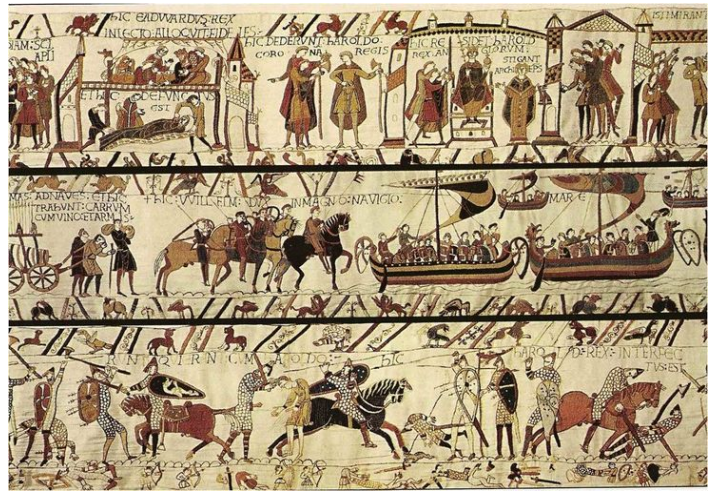
- França: els còmics a França són molt populars, però mai pregunteu a una llibreria per còmics. Heu de preguntar per Bande dessinée o B.D.
- Itàlia: els italians van batejar el còmic amb el terme fumetti, derivat de la paraula fumetto (fum), fent referència als entrepans que encerclen el text dels còmics.
- A Gran Bretanya, com a Nord-Amèrica fan ús del terme original comic.
- A Espanya alternem el terme original còmic amb historieta.
- A Catalunya, a més d'historieta, es fa ús de l'expressió Patufet, a causa de la popularitat de la revista En Patufet.
- Als Països Bascos, komiki.
- A Portugal es fa servir del terme quadrinhos.
- Al Japó el coneixen com a manga.

## Breu història del còmic

## Antecedents

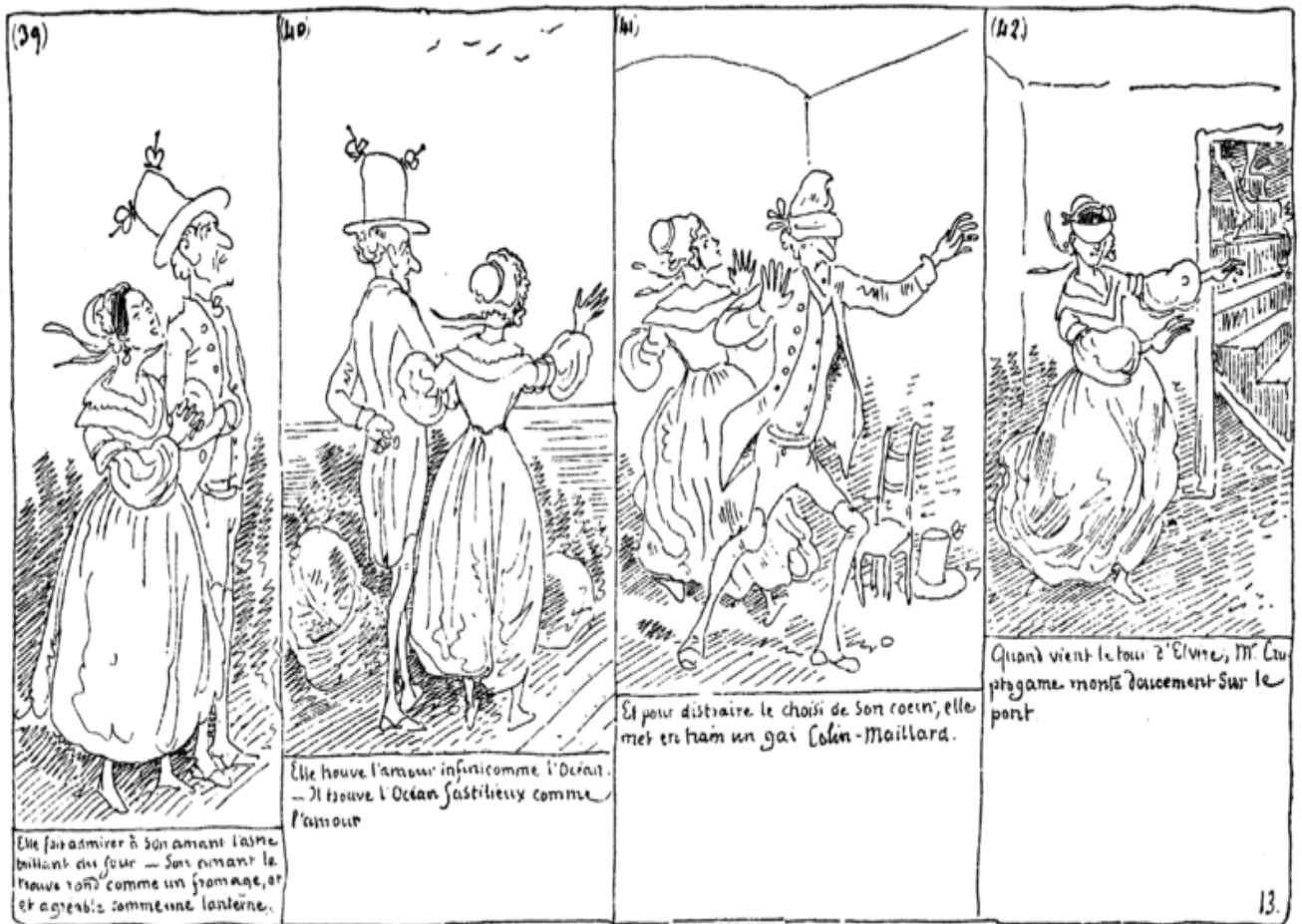
Es podria parlar que la voluntat de mostrar una seqüència i una història ja la trobem des de les pintures rupestres, la tomba de Menna a Egipte, Estel·la Mesopotàmica, columna trajana, Ceràmica grega, Art precolombí, Tapís de Bayeux, Políptic de Gante (Van Eyck) i dibuixos de Rodolf Topffer.





El còmic abans del còmic, tal com el coneixem en l'actualitat, el podem trobar al llarg de la història de l'Europa Moderna, per la forta tradició de narrativa visual i la tècnica de la litografia (investigar la tècnica), que amb la seva aparició va permetre, a partir del segle XVIII, la reproducció massiva de dibuixos. Us apuntem dos antecedents importants que cal conèixer:

- Amb l'antecedent dels Cicles morals del caricaturista anglès William Hogarth que desenvolupava la carrera d'un personatge en una desena de gravats; el franc-suís Rodolphe Töpffer és considerat el fundador del còmic modern a partir de la seva Histoire de M. Jabot publicada el 1833, que el varen seguir uns altres sis àlbums. El seu Assaig sobre fisonomia de 1845 és considerat com el primer text sobre teoria del còmic.



• Inspirada en Le Charivari, la revista britànica Punch Magazine (1841) va ser el motor de l'expansió mundial del còmic. De periodicitat mensual, Punch es dirigiria a un nou sector recolzat també per la revolució social i industrial: la infància. A la novetat del projecte de Punch s'uniria una reconeguda qualitat de la mà d'il·lustradors com John Tenniel, conegut per la seva feina a Alícia al país de les meravelles de Lewis Carroll.

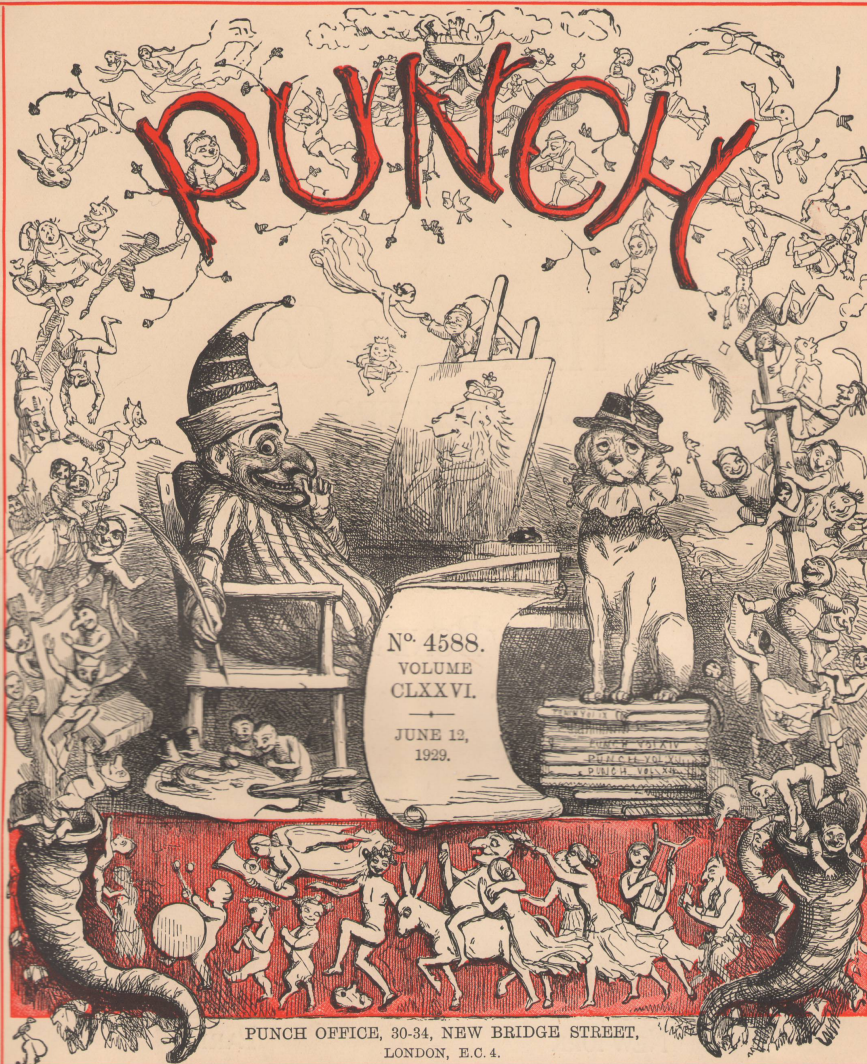
**MOTOR UNION INSURANCE CO. LTD.**  
ALL CLASSES OF INSURANCE TRANSACTED



NOTICE.—Contributions or Communications requiring an answer should be accompanied by a Stamped and addressed Envelope or Wrapper. The entire copyright in all accepted contributions is reserved to the Proprietors, who will, however, always consider any request from the author for permission to reproduce.

PRICE SIXPENCE.

PUBLISHED EVERY WEDNESDAY.



PUNCH OFFICE, 30-34, NEW BRIDGE STREET,  
LONDON, E.C. 4.

Subscription, inclusive of Extra Numbers—Inland Postage 30/- per annum, 15/- six months; Overseas, 30/- per annum; (Canada, 34/- per annum).

Copyright in all Articles, Sketches, Drawings, etc., published in "Punch" is specifically reserved throughout the countries signatory to the BERNE CONVENTION and the U.S.A. Reproductions or imitations of any of these are therefore expressly forbidden. Entered as second-class Mail Matter at the New York, N.Y. Post Office, 1904.

**STATE EXPRESS CIGARETTES**

## Naixement del còmic contemporani

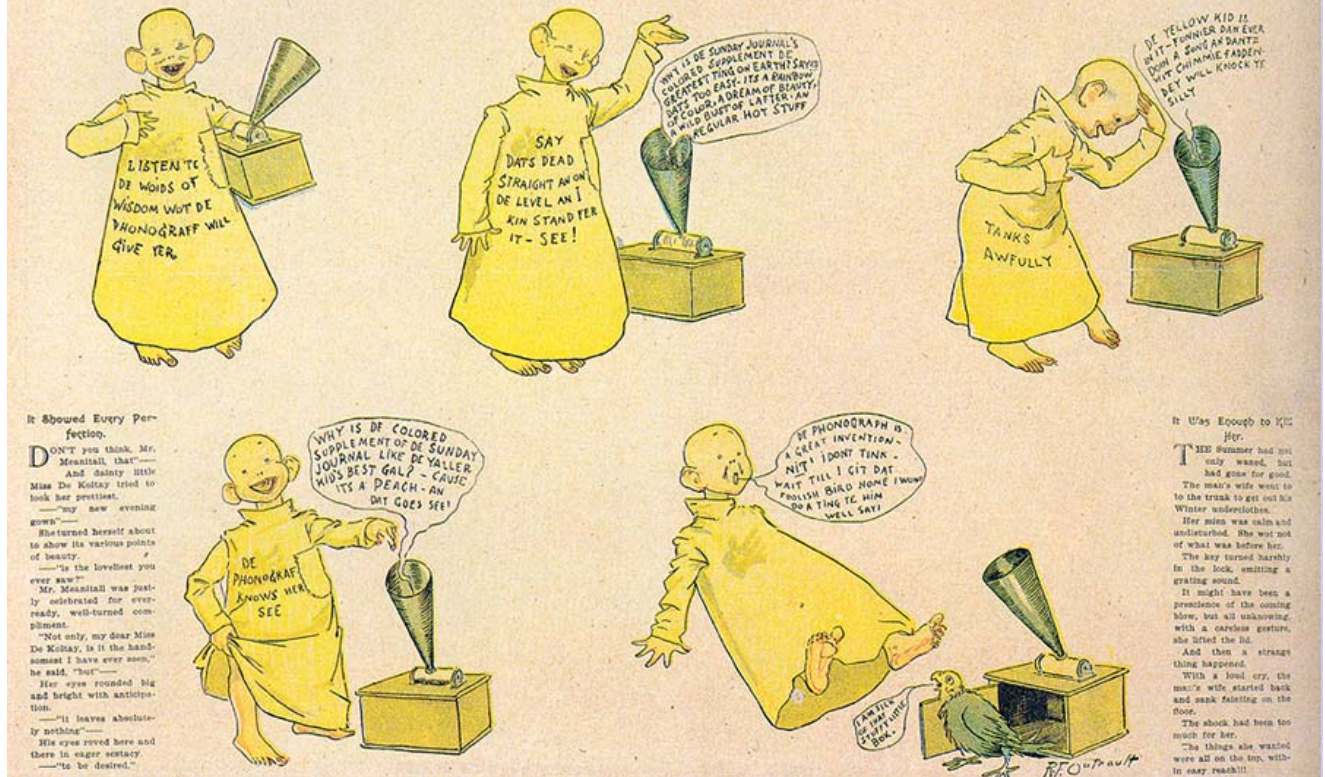
El còmic modern va néixer a Nord-Amèrica a finals del segle XIX de la mà de Richard Felton Outcault al New York Journal. El 16 de febrer de 1896 es va publicar la primera tira de premsa The Yellow Kid and his new Phonograph. Aquesta tira va ser la primera a organitzar la narració de la història en seqüència d'imatges i integrar el text dins del globus o balloons.

Aquest naixement no va ser pas espontani. Arran d'una gran rivalitat entre dos grans rotatius nord-americans, el New York World, propietat de Joseph Pulitzer i el Morning Journal, de William Randolph Hearst, el primer d'ells va crear, l'abril de 1893, un suplement dominical a color on van publicar els dibuixants del diari. Un d'ells, Richard Felton Outcault, va experimentar i donar vida a una sèrie de vinyetes sense una organització clara en les quals mostrava escenes quotidianes amb un to sarcàstic i caricaturesc del barri proletari de Hogan Alley, a Nova York. Al llarg de la serie que anava dibuixant, va prendre cos la figura d'un noi calb, lleig, amb unes orelles enormes i d'aspecte simiesc vestit amb un camisó groc, fet que el van batejar com a Yellow Kid.



## THE YELLOW KID AND HIS NEW PHONOGRAPH.

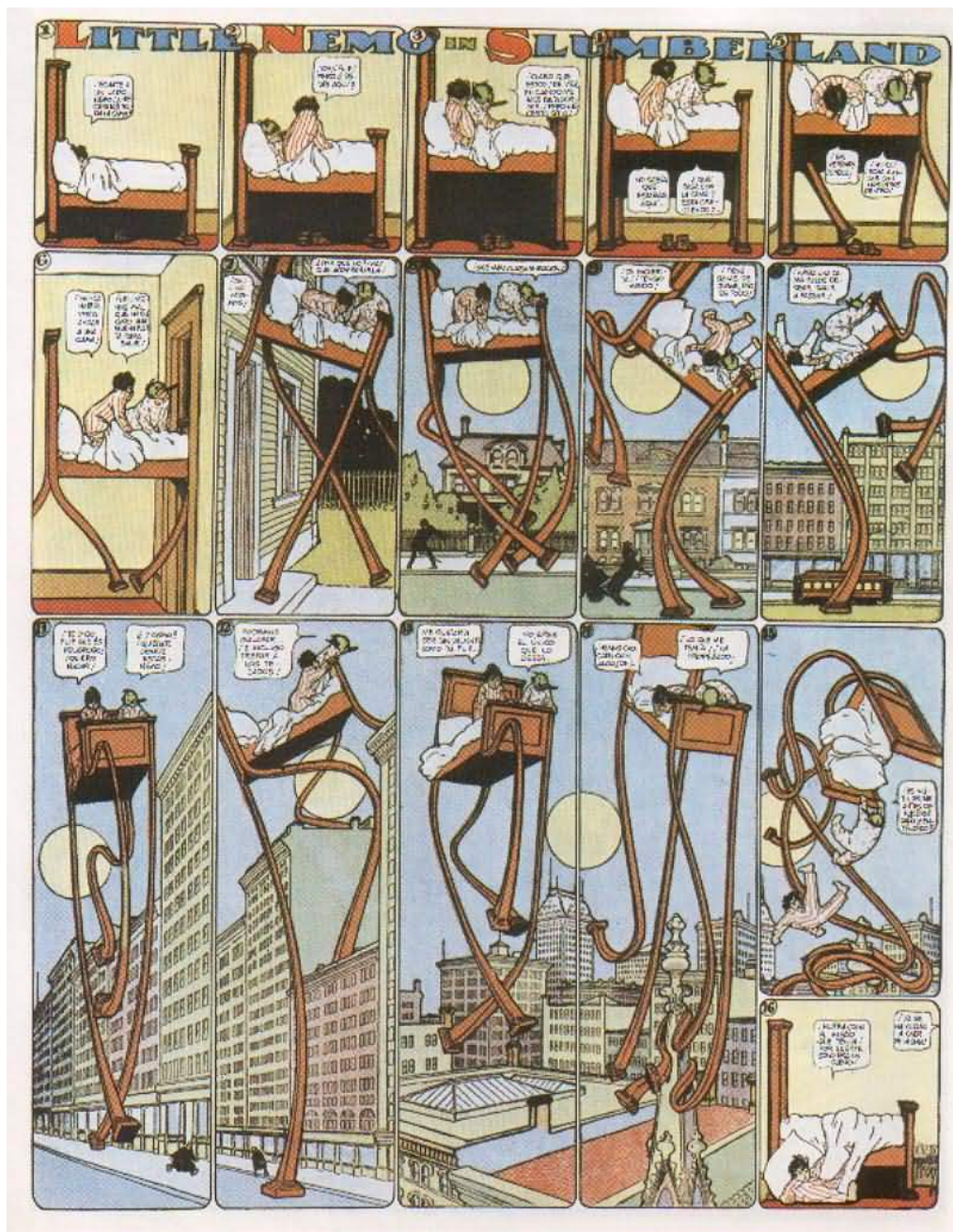
A Farce, a Comedy and a Tragedy, All In One, Showing How, In Every Case, Murder Will Out, and Virtue is Its Own Reward.



El factor comercial va tenir una importància cabdal a la història dels primers còmics de la premsa nord-americana. Òbviament, el benefici era indispensable per a l'èxit cada vegada més gran de les sèries publicades, però això s'ha d'entendre encara amb un grau d'amplitud més gran: la competència comercial fou la causa principal de la difusió dels còmics, que es preocupessin del color, que els còmics continuessin (...) i que, finalment, apareguessin les tires diàries als diaris.

D'aquesta primera etapa, volem destacar el personatge i antiheroi social Augustus Mutt (1907), creació del dibuixant Bud Fisher i que va inaugurar els daily strips, és a dir, les tires diàries que acompanyen diàriament les seccions d'oci de la majoria dels diaris occidentals.

També tenen un paper important en aquesta història dos personatges que, amb el temps, seran considerats com a exemples extraordinaris de qualitat artística al còmic. Parlem de l'obra de Windsor McCay, El petit Nemo al país dels somnis (1905), i de Krazy Kat (1910), obra de George Herriman.



A Espanya neix el primer número del seminari infantil TBO (1917) que tindrà importants dibuixants com Opisso i Benejam.

### **Evolució del còmic nord-americà i europeu: de la Gran Depressió del 1929 al principi de la Segona Guerra Mundial**

L'etapa que comprèn el Crack de la Borsa Nord-Americana fins a l'esclat de la Segona Guerra Mundial (1 de setembre de 1939) es considera com un dels períodes més creatius del nou mitjà. En gran part, això és déu a l'ampliació de la temàtica, que fins ara es reduïa al gènere humorístic. S'introdueix els gèneres d'aventura, fet que incrementà el nombre de lectors, i, a nivell de grafisme, els nous autors incorporen el realisme dins de les seves vinyetes, en lloc de l'estil caricaturesc dels primers temps.

La dècada dels anys 30 del segle XX és una etapa de canvis polítics, social i econòmics a Europa i als Estats Units. Si a Espanya es proclama la Segona República (14 d'abril de 1931), a Alemanya pugen els nazis al poder (1933). Altres països aniran perdent al llarg de la dècada un sistema polític basat en la democràcia per una dictadura. El Crack del 29 va deixar malparada l'economia de molts països, especialment dels

Estats Units. Sembla que el còmic va recollir les passions i inquietuds de la classe mitjana nord-americana i es manifestà mitjançant les històries d'aventures.

És dins d'aquesta etapa que l'autor Alan Harold Foster portarà al còmic les aventures de Tarzan, el personatge mig home i mig mono que va descriure Edgar Rice Burroughs el 1914. Al mateix any neix el personatge futurista Buck.



Rogers, de Philip F. Nowlan y Dick Calkins. També és la dècada que va veure néixer personatges de còmic cabdals com Flash Gordon (1934), d'Alex Raymond; Dick Tracy (1931), de Chester Gould; Terry i els Pirates (1934), de Milton Caniff i el Príncep Valent (1937), de Harold Foster.

El fil conductor de la majoria d'aquestes obres és la fantasia. Aquests herois de paper tindran com a fons la ciència-ficció

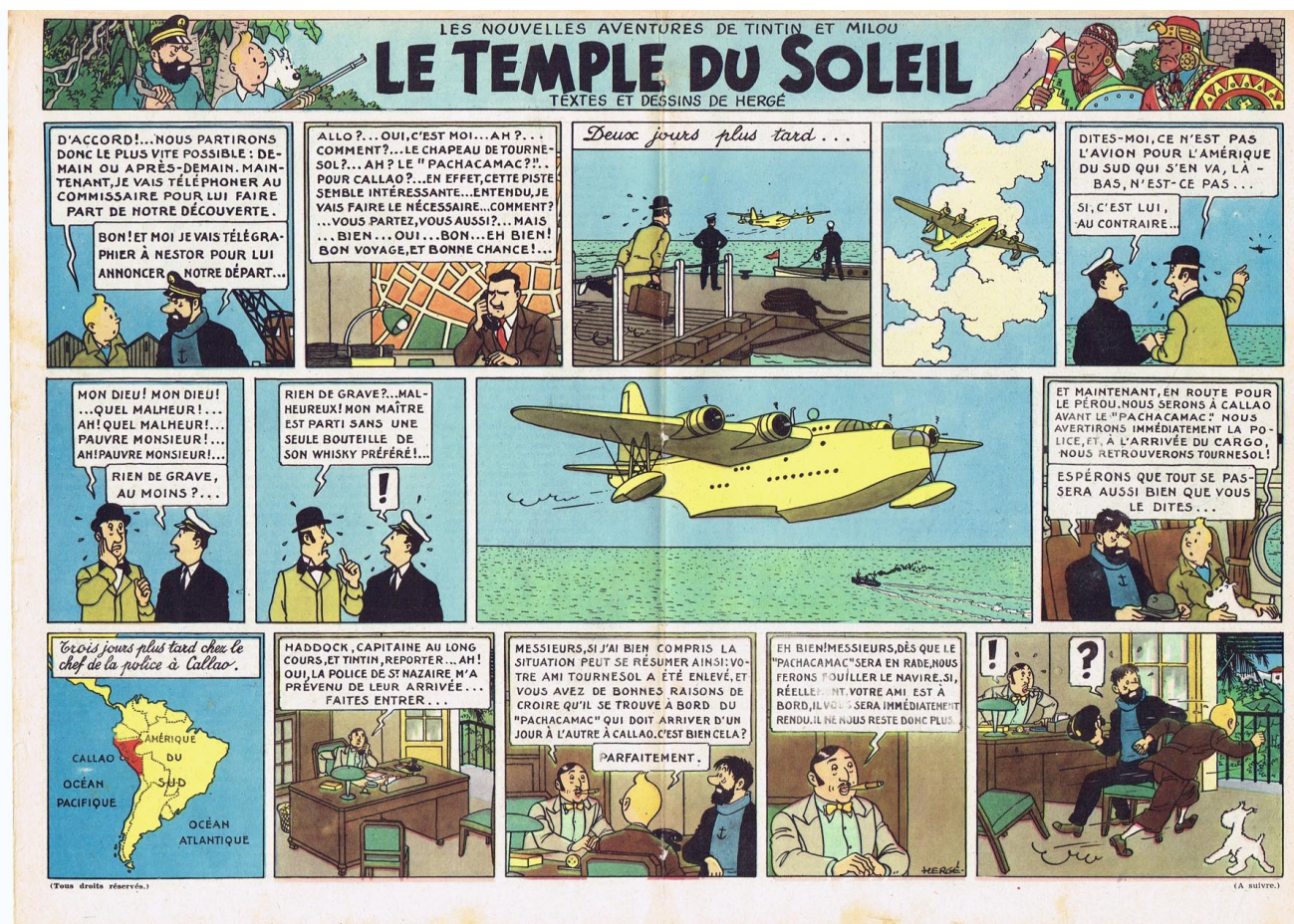
(Buck Rogers, Flash Gordon), l'aventura (Terry i els Pirates, Tarzan), la justícia social (Dick Tracy) o el passat dels cavallers de l'edat mitjana (Príncep Valent). En tots els casos, l'heroi personifica la puresa, el valor, la justícia i l'amistat. Són adjectius que formen part dels estereotips que al cinema i la novel·la de fulletó ja havien definit.

Si bé aquests herois-humans guanyen sempre a l'enemic amb la destresa, la força del grup i l'enginy, no serà fins a l'arribada del personatge Superman, el 1938, de les mans de Jerry Siegel i Joe Shuster que mostren el primer super-heroi americà i fixarà l'estil i fórmula de super-heroi: un uniforme/disfressa de colors contundents

i posseïdor de poders físics i mentals sobrenaturals, defensors d'un ordre social just i, especialment, de l'estil de vida americà (*american way of life*). Aquest model es tornarà a repetir amb la creació de Batman (1939), obra de Bob Kane i Bill Finger.

Gràcies a la popularitat i consum comercial del còmic, neix el 1933 un nou format, ja no dependent dels diaris: el Comic-Book o quadern de còmic dedicat a un personatge o un recull de diferents històries. Serà aquest el suport i format gairebé exclusiu dels superherois.

A Europa, mentrestant, en consonància amb els còmics nord-americans, neix l'aventurer més famós de la història del còmic de la mà del belga Hergé, Tintín (1929). Al marge de l'enorme èxit que va tenir des de la seva publicació, les aventures d'aquest jove reporter que el porten d'un part a altra del món també representarà un nou estil gràfic anomenat línia clara pel traç fi i poc detallista. Estil que marcarà durant dècades als dibuixants de còmics europeus.



## Els còmics després de la Segona Guerra Mundial

El còmic al llarg de la Segona Guerra Mundial tindrà una orientació clarament propagandística. És l'aparició del Capità Amèrica (1941) i altres personatges menors que tindran com a finalitat aixecar la moral dels combatents. Un cop finalitzada la guerra, el còmic patirà les conseqüències de la Guerra Freda, és a dir, la divisió del món en dos blocs enfrontats, el capitalisme i el comunisme. És també una època de forta censura als mitjans audiovisuals i, és clar, el còmic tampoc s'escapa d'aquesta persecució per part dels organismes oficials. Com a punt d'inflexió, mencionar la publicació del llibre *The seduction of the innocent* el 1954, del psiquiatre Frederic Wertham. En les seves pàgines l'autor associa l'increment de la delinqüència juvenil a la

lectura dels còmics. Serà aquest llibre i altres accions les que portaran a la creació d'un comitè de censura (CCA), la Comics Code Authority, que vetllarà perquè els continguts dels còmics no corrompin la ment juvenil i incentivarà la producció de còmics de temàtica infantil.

Dins d'aquestes mesures restrictives, la dècada dels 50 veurà el naixement de la tira còmica Peanuts (1950), de Charles M. Schulz que mostrarà i dibuixarà reflexions d'adults en la monòtona vida d'un grup d'infants i un gos (Snoopy).

### **La dècada de la contracultura. El fenomen Underground**

Les tendències contraculturals dels anys 60 (recordeu que són els anys dels Beatles, dels Rolling Stones, del moviment hippie, la psicodèlia...) aviat es manifestaran al còmic, acollint propostes de caràcter sexual i polític o, especialment, l'experimentació amb drogues. Els personatges o herois d'aquest moviment al món del còmic s'escaparan a qualsevol possible catalogació, encara que sempre els rodejarà un ambient de polèmica, provocació i humor negre.

Serà el dibuixant Robert Crumb qui representarà aquest moviment contestatari mitjançant dos personatges: Fritz the Cat (1969) i Mr. Natural (1967). També cal remarcar el treball de Gilbert Shelton, dibuixant dels populars Fabulous Furry Freak Brothers (1967) i Richard Corben, que incorporarà noves tècniques de dibuix molt avançades com l'ús de les tecnologies digitals.



També cal assenyalar que, gràcies a les noves tècniques d'impressió (els costos s'abarateixen), qualsevol persona pot publicar revistes de caràcter no professional anomenades fanzines.

### **Els nous super herois**

També a la dècada dels seixanta, els còmics de super herois als Estats Units experimentaran una profunda renovació gràcies al treball de Stan Lee i Jack Kirby, creadors de personatges de característiques sobrehumanes però torturats psicològicament per la seva estranya condició física. Parlem de personatges gairebé universals com Spiderman, la Masa, els Quatre Fantàstics i els X-Men. Tots plegats van anant apareixent a l'editorial Marvel.



### **L'evolució del còmic en altres països**

No sempre contemporanis a les característiques del còmic nord-americà, els autors europeus i sud-americans van començar a descobrir més tard les possibilitats d'un tipus de còmic orientat a un públic adult.

En el cas dels còmics britànics cal destacar Dan Dare Pilot of the Future (1950) de Frank Hampson, el qual va tenir un gran èxit a l'època i va exercir una notable influència a la resta de producció de

còmics del país.



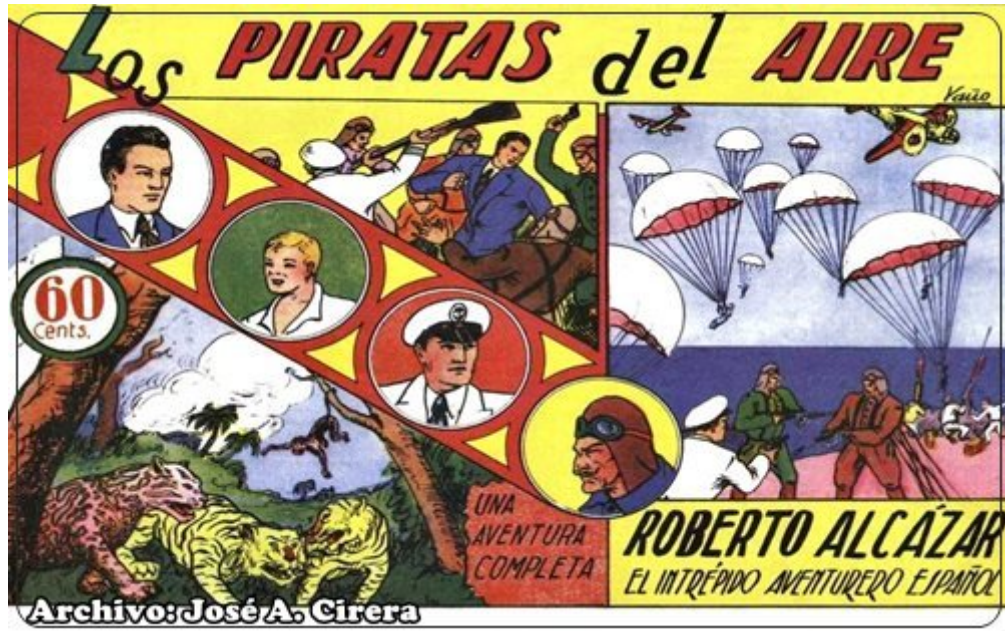
A Itàlia sorgiran nous creadors amb una estètica moderna i trencadora com és el personatge eròtic "Valentina" (1965), de Guido Trepax, "Corto Maltese" (1967) d'Hugo Pratt o "Druuna" (1985), de Serpieri. També cal destacar l'obra de Milo Manara, especialment pel que fa al gènere del còmic eròtic.

Des de França apareix una figura llegendària: Jean Giraud, que signarà les seves obres amb el pseudònim "Moebius". L'obra de Moebius girarà entorn de la ciència-ficció. Moebius també va formar part d'un col·lectiu de dibuixants i artistes francesos, Les humanoides Associés, que fundaran la revista Métal Hurlant, el 1974. Aviat tindrà una forta repercussió que arribarà fins i tot als Estats Units amb l'edició anomenada Heavy Metal, dins la qual acollirà artistes com Richard Corben o Pepe Moreno.

### **El còmic espanyol després de la postguerra**

Després de la Guerra Civil, amb el triomf dels generals sublevats i l'inici de la dictadura feixista del general Franco, la majoria dels dibuixants republicans van optar per l'exili o per sobreviure al nou règim. La dictadura va imposar una línia completament propagandística i moral de les historietes. Les més populars en aquell moment són la sèrie creada per Eduardo Vañó, Roberto Alcázar y

Pedrín (1940) i El Guerrero del Antifaz (1944), de Manuel Gago. Aquestes són les més representatives tant per la temàtica com pel contingut ideològic.



Més endavant, als anys cinquanta, de la mà de Francisco Ibáñez, apareixen una llista de personatges d'humor, dels quals destaquen Mortadelo i Filemón.

A mesura que la dictadura arriba al seu final, una nova generació de dibuixants començaran a treballar en línies contemporànies del còmic. Serà el cas de José González, Josep Maria Beà, Esteban Maroto, Carlos Giménez i Víctor de la Fuente, el treball del qual tindrà una molt bona acollida comercial a França.



# VÍCTOR DE LA FUENTE



# El llenguatge del còmic

El còmic té un llenguatge icònic-verbal compost per imatges i paraules. Un dels seus trets característics és que inclou una sèrie de regles i convencions que interioritzem per a interpretar-lo. Aquestes convencions es formalitzen en la successió de vinyetes, el text de les bafarades o les onomatopeies, que tots sabem interpretar...

## Recursos gràfics:

- **Vinyeta:**



La vinyeta és un requadre delimitat que representa **un instant de la història**.

A occident l'ordre de lectura es realitza d'esquerra a dreta i de dalt a baix (excepte alguns còmics manga traduïts), però no és així a tot el món. Països amb escriptura de dreta a esquerra representa l'ordre de les vinyetes.

- **Plans:**

Us sonen? ;)



Primer Pla



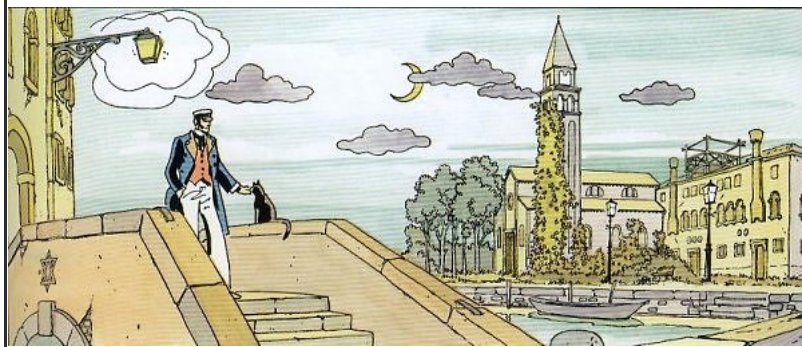
Pla Mitjà



Pla Americà



Pla Sencer



Pla General



Gran Pla General

• Punts de vista o angulacions:

**Normal:**

Angle de càmera paral·lel a terra



**Picat:**

La càmera es situa per damunt de l'objecte o subjecte mostrat, de manera que aquest es veu des de dalt.



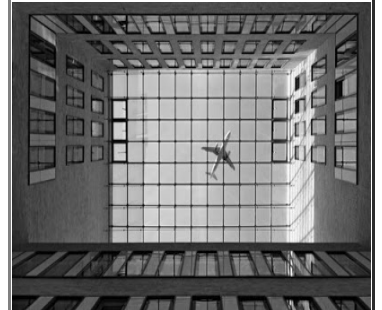
**Contrapicat:**

Oposat al picat. L'objecte o subjecte es veus des de baix.



**Nadir:**

La càmera es situa completament assota del personatge o objecte. En un angle perpendicular a terra.



**Zenital:**

La càmera es situa completament sobre el personatge.

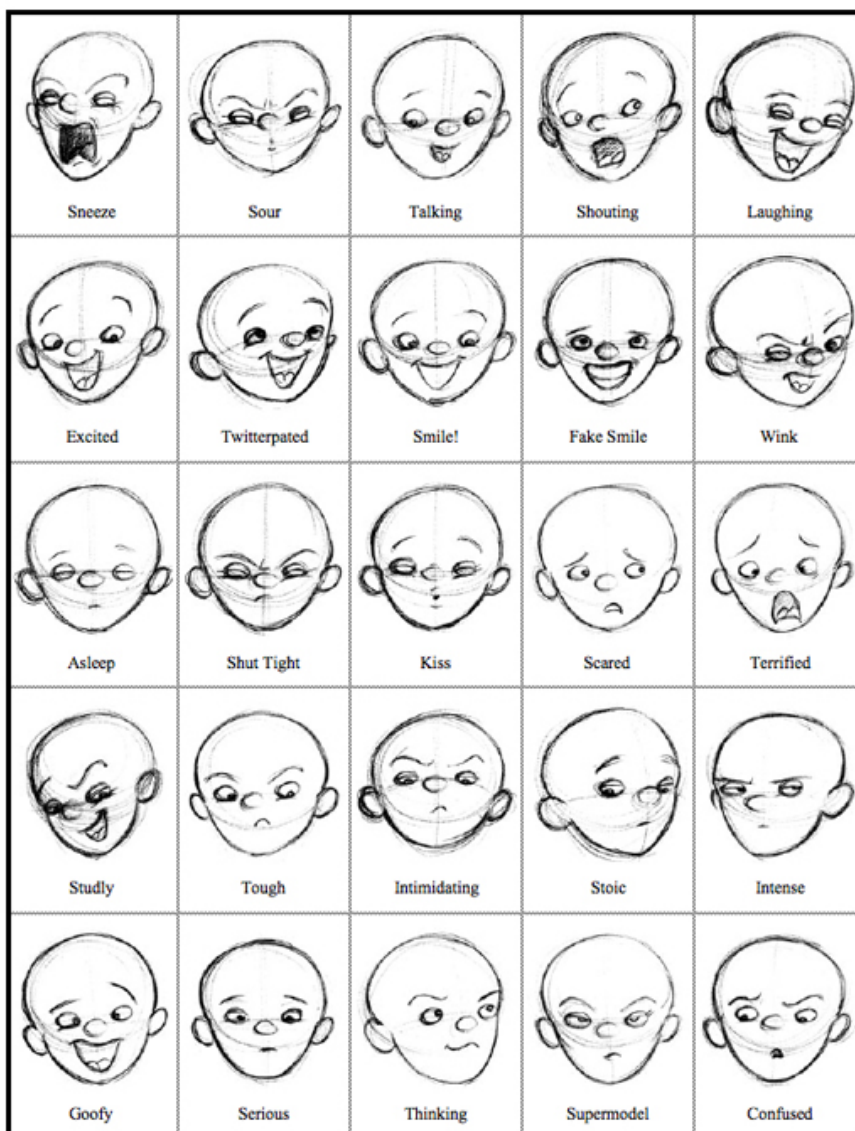


**Holandès:**

Lleugerament inclinat. Creant inestabilitat.



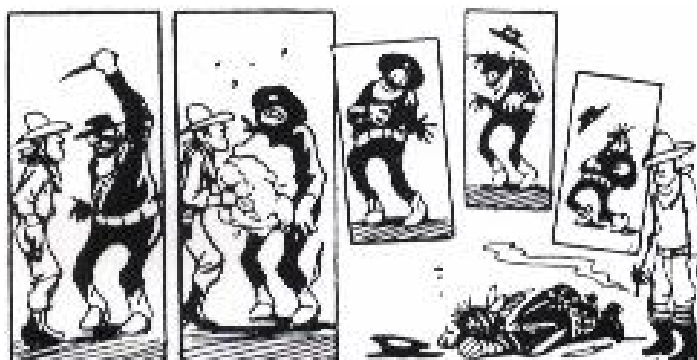
- Expressions facials:



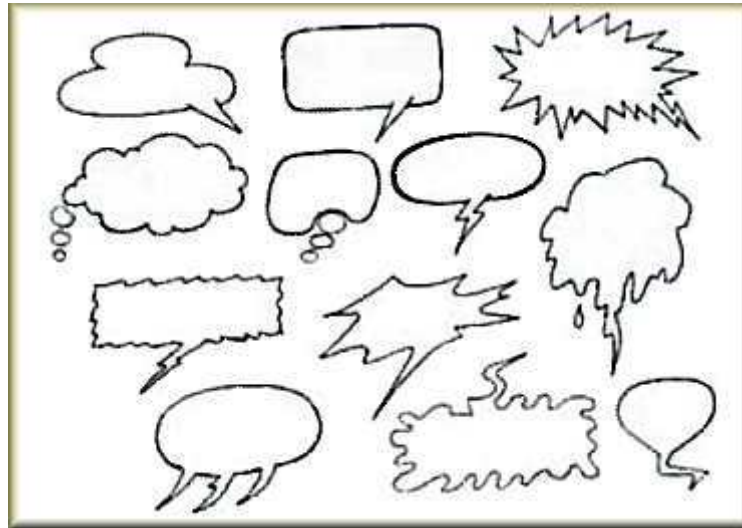
DaniDraws.com Copyright © 2007 Dani Jones

- **Ritme i representació del pas del temps:**

El ritme del temps en el còmic s'usa per determinar quan i còm es revelen els esdeveniments. I per donar un efecte màxim a la història que està sent narrada (ex, sorpresa). S'utilitza per fer pensar que transcorren curts o llargs períodes de temps dins d'una vinyeta. Expressarem pas lent de temps representant el degoteig d'una aixeta o ràpid amb una desenfrenada persecució policial.



- **Globus o bafarades:**



Compostes bàsicament per dues formes, el cos i la cua, que presenta forma de punta de fletxa o delta invertit, incorporen els diàlegs o text de la historieta.

El globus és el contenidor de les locucions dels personatges que parlen, la procedència dels quals s'indica amb una cua, ratlla o delta invertit dirigida a l'emissor de la locució inscrita. Quan en lloc d'una ratlla la indicació es fa amb petits puntets, es dona per establert que el personatge està pensant; també es poden fer d'altres signes gràfics per indicar crits, xiuxiués, etc.

- **Onomatopeia:**

És la representació gràfica de la traducció fonètica d'un so determinat en el llenguatge del còmic. Al llarg de la història d'aquest art les onomatopeies més comuns s'han anat consensuant en el seu ús a través d'autors i països, de manera que s'han convertit en un llenguatge gairebé universal.

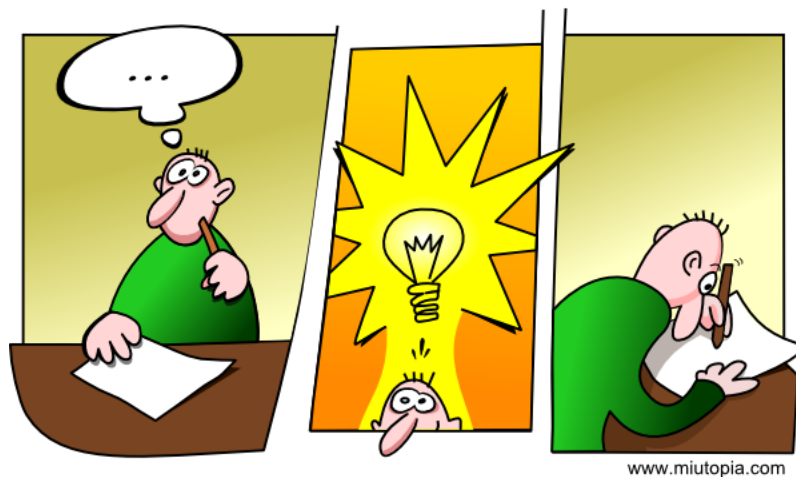


- **Les metàfores visuals (o elements paralinguístics):**

Són recursos gràfics que simbolitzen situacions o estats d'ànim determinats. Per exemple, s'utilitzen per identificar paraules malsonants substituint-les per dibuixos de serps, núvols amb llamps, granotes,...



Una bombeta sobre el cap del personatge indica que ha tingut una bona idea.



Un tronc i una serra, indica que el personatge està dormint i fent roncs (representa que el soroll del ronc és similar al xerrac tallant el tronc).





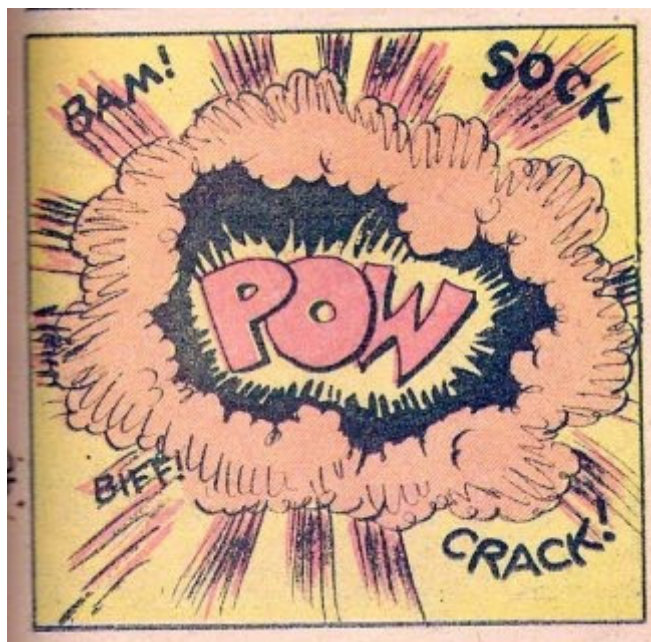
- **Línies cinètiques:**

Són artificis gràfics que simbolitzen la mobilitat dels personatges i dels objectes en les vinyetes. És un recurs per resoldre la manca de moviment i l'estatisme que defineixen el còmic.

La **trajectòria**, un seguit de línies que marquen el recorregut del desplaçament d'un personatge o objecte de l'escena per l'interior de la vinyeta, segons el traç es pot endevinar si és una trajectòria desenvolupada de forma lenta, ràpida, directa o sinuosa.



L'**impacte**, que simbolitza el xoc d'elements i que generalment es representa com una expansió de línies que es dispersen en forma estrellada i irregular dins de la qual es produeix l'acció. Pot acompanyar-se d'estrelles o núvols de pols i fum. També s'hi poden plantejar onomatopeies que facin més sonor l'impacte.



Els **núvols de pols**. Es solen utilitzar situats darrere d'un element que es mou a gran velocitat per indicar aquesta velocitat.



Les **estrelles**. S'utilitzen per representar cops, xocs, o atordiment. Si s'ha rebut una pallissa, també es representa gràficament com un seguit d'estrelles i planetes donant voltes al cap en cercles concèntrics.



El **moviment repetit**, consisteix en la repetició de línies de contorn més o menys completes, al costat oposat al sentit del desplaçament. És la manera de representar moviments com flexions, girs ràpids, cops de puny, etc.



La **tremolor**, línies al voltant d'un personatge o element que segons si estan dibuixades de forma impetuosa o tremolosa, simbolitzen desequilibri, por o nerviosisme.





# Hª del Cinema d'Animació

## ELS PIONERS DEL DIBUIX ANIMAT

Els primers anys del segle XX alguns dibuixants ja van veure les possibilitats d'animar dibuixos utilitzant la nova tecnologia del cinema. "Humorous Phases of funny faces" 1906 dibuixat i filmat pel nord-americà **James Stuart Blackton** es considera el primer film d'animació de la història tot i que és una animació molt rudimentària.

James Stuart Blackton. "Humorous Phases of funny faces" 1906.

Un pas més endavant el va fer el francès **Emile Cohl**, amb el seu treball "fantasmagorie" dos anys més tard, pel qual se'l considera el pare dels dibuixos animats.

Emile Cohl. "Fantasmagorie" 1908

## LES PRIMERES PRODUCCIONS ALS ESTATS UNITS

Alguns dibuixants, molts d'ells procedents del món del còmic, van voler donar moviment als seus personatges. Com que la tècnica dels dibuixos animats requereix un gran volum de feina, els dibuixos sintètics d'alguns còmics s'adaptaven bé al nou mitjà, els moviments eren encara força simples.

## **George Herriman "Krazy Kat" 1916**

Un altre dibuixant de còmic **Winsor Mc Cay**, creador de Little Nemo in Slumberland, va voler fer una incursió en el món de l'animació. El seu estil en el traç, elaborat i subtil, el va portar a fer una representació del moviment igualment elaborada, que feia moure figures complexes amb volum i estudi de l'espai. Van ser els primers dibuixos animats amb una qualitat que requeria no ja centenars de dibuixos sinó milers.

Mc Cay va fer estudis per animar alguns dels seus personatges com en Nemo, però el treball més propi de l'animació el va fer amb Gerty The dinosaur, que va iniciar el 1909 i va anar treballant i millorant en els anys següents.

## **Winsor Mc Cay "Gerty The dinosaur" 1921**

### **WALT DISNEY**

**Walt Disney** treballa a fons l'animació, estudia el moviment i la seva representació, dóna més personalitat i sentiment als personatges i a les històries. Crea tot un equip de dibuixants i professionals per realitzar els seus projectes. El 1937 Presenta el primer llargmetratge de dibuixos animats. "la Blancaneu" que va ser tot un èxit. A partir d'aquí segueix tota una carrera de treballs únics en el seu terreny. Walt Disney va dominar el mercat dels dibuixos animats als Estats Units i a la resta del món durant molt temps, només la Productora, també americana, Warner Bros li representava competència tant en qualitat com en quantitat de producte.

## Walt Disney "Mikey Mouse" 1929

Es tracta d'un curtmetratge d'animació, de 10 minuts, produït per Walt Disney l'any 1929, com una d'una sèrie de pel·lícules educatives realitzades per a les escoles secundàries nord-americanes. Serà una de les primeres pel·lícules amb patrocini comercial, encarregada per la Companyia Cello, i es va distribuir amb un fullet i publicitat de la marca kotex.

## ANIMACIÓ ALS PAÏSOS DE L'EST D'EUROPA

A part de la producció dominant durant dècades als Estats Units, a poc a poc s'han anat creant altres centres de producció, als països de l'est d'Europa (Txecoslovaquia, Polònia, etc.) sorgeix una indústria que realitza films amb unes característiques molt pròpies, sobretot basada en l'animació d'objectes.

Destaquen les produccions del rus **Ladislav Starevich** reconegut per les seves animacions d'insectes i objectes en la tècnica de pas a pas o stop motion.

## ANIMACIÓ EXPERIMENTAL. NORMAN Mc LAREN

A part de la producció de dibuixos amb finalitat comercial - dibuix figuratiu de cànons establerts i narració clàssica - també s'han donat molts casos de produccions que experimenten totes les possibilitats del mitjà. El cas més remarcable és el del canadenc Norman Mc Laren.

Els seus treballs són fonamentalment abstractes, buscant sempre els efectes conseqüència de la combinació d'imatge i so. Part de la seva producció la va fer pintant directament els fotogrames de la cinta de cel·luloide.

Norman Mc Laren - Boogie Doodle

### **ANIME. L'ESCOLA JAPONESA**

Les darreres dècades del s.XX creix una indústria molt potent de còmic i animació al Japó. Es coneix com el còmic Manga i l'Anime. Centenars de dibuixants i creadors han anat perfilant un estil, manga i anime, amb tot de subestils i gèneres diferents. Han produït per al cinema i per la televisió, produccions curtes, llargmetratges, sèries, estils dirigits a adults, a joves o a nens, a nois o a noies, etc. En definitiva tot un món d'imatges animades.

*"Dragon Ball Z"*



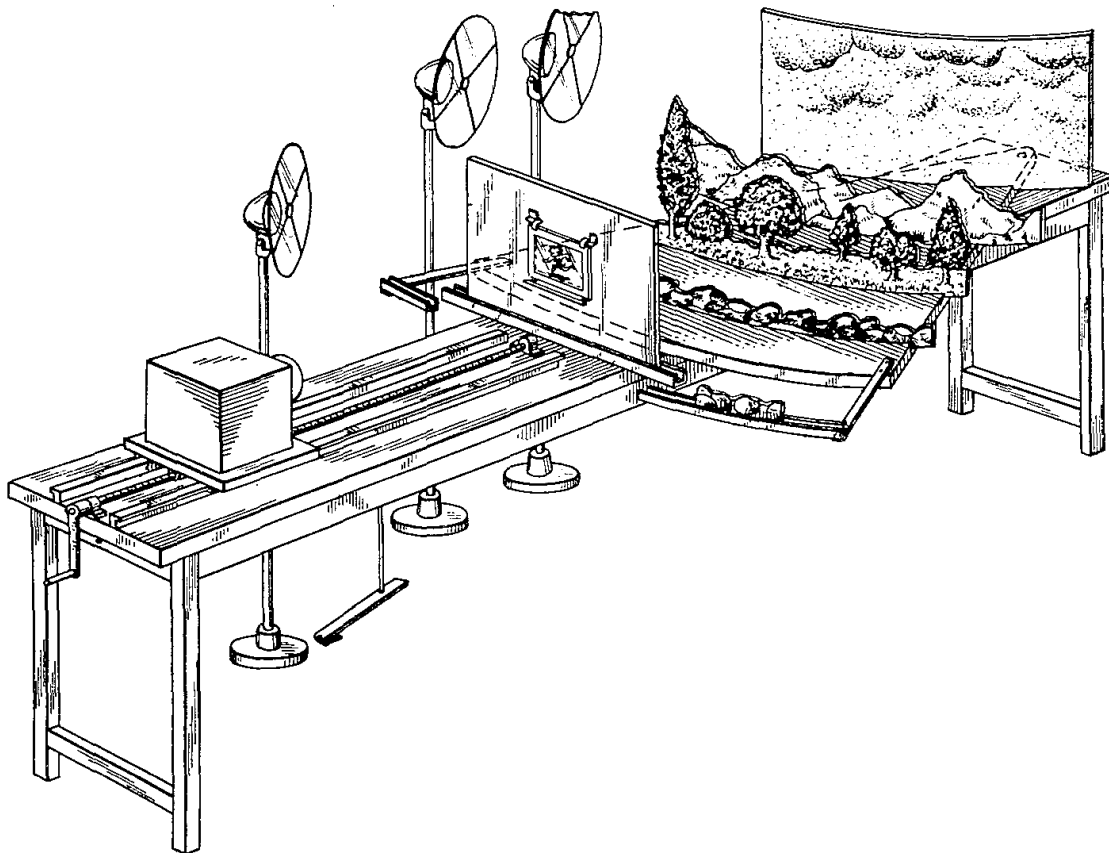
## Tècniques d'animació

Donar moviment als dibuixos ja va tenir lloc en el que podríem anomenar "Prehistòria" del cinema i del cinema d'animació: la llanterna màgica, el zootrop, el fenaquistiscopi o el mutoscop ja aconseguien dibuixos en moviment a còpia de passar a una certa velocitat una seqüència de dibuixos amb fases d'un moviment. El cinema va possibilitar a les imatges un moviment més continu, i amb possibilitat d'allargar-se més en el temps. Aquesta possibilitat va ampliar el camp de l'animació de dibuixos al mateix temps que anava fent més complicada la tècnica de producció.

La tècnica segueix sent la bàsica d'anar dibuixant les figures en les fases successives del moviment, per anar-les enregistrant Fotograma a fotograma (o en el món anglosaxó Frame by frame). Els dibuixants per tal de traçar millor els moviments utilitzen l'anomenada tècnica d'intercalació: primer es dibuixen les figures en les posicions clau del moviment i després s'intercalen les que estan en mig. Una manera d'alleugerir feina consisteix a dibuixar els fons separats de les figures. Els fons que són fixes es dibuixen una sola vegada i a sobre es van sobreposant les fases del moviment de les figures que evolucionen per sobre d'aquest.

Reportatge sobre el treball a la factoria Disney.

Walt Disney i la càmera multi-pla.



Càmera truca:

Càmera especial per a realitzar trucatges mitjançant la descomposició de plans.

### **ANIMACIÓ D'OBJECTES**

D'ençà que la darrera dècada del segle XIX s'inventà el cinema, abans que animar dibuixos, autors com Melies o Chomón ja van investigar i crear amb l'animació d'objectes.

La tècnica que s'utilitza és la d'anar enregistrant fotograma a fotograma, al mateix temps que es van movent els objectes en el seu recorregut. S'anomena tècnica de **Pas a pas** o, (en el món anglosaxó Stop motion)

Es poden animar figures planes retallades, objectes o fins i tot persones.

Lorcan Finnegan "sweet Talk"

**PLASTILINA**

Una tècnica que estaria a mig camí entre les dues anteriors és la de l'animació de figures de plastilina. L'aparició al mercat d'aquest material va fer que alguns creadors li veiessin les possibilitats en l'animació a causa de la seva plasticitat, capacitat de ser modelable, varietat de colors, etc.

La tècnica consisteix a crear una figura i anar-la modelant i fent moure, pas a pas, a mesura que es va enregistrant fotograma a fotograma.

Aardman productions, és una productora anglesa que ha realitzat molt bones pel·lícules, incloent-hi alguns llargmetratges, totalment amb la utilització de figures de plastilina. Una de les més conegudes és la de Wallace and Gromit.

Aardman productions. "Adam"

## **ANIMACIÓ PLANA ASSISTIDA PER ORDINADOR**

Els ordinadors amb la seva capacitat de càlcul han revolucionat el món de les tècniques d'animació d'imatges. Fonamentalment trobem dos tipus d'animació informàtica: animació plana o en 2D, i animació en 3D.

Les tècniques i processos i mètodes de treball poden ser molt diversos. En el cas de l'animació en 2D fonamentalment la idea consisteix a crear una figura i per mètodes, que poden ser diversos, programar el recorregut o moviment que volem que faci.

"Efterklang song Mirador"

Dirigit per Hvass&Hannibal & UFEX.  
Animació Jens Christian Høgni Larsen & Nan Na Hvass.

## ANIMACIÓ 3D

El treball d'animació en 3D podríem dir que és com el mètode de la plastilina en versió ordinador. El primer que hem de fer és modelar la figura, posar-li color, textures, etc. Un cop tenim la figura igual que en el cas de l'animació en 2D passarem a la programació del moviment, definició de recorregut, moviment de càmera, etc.

## REALITAT VIRTUAL JOCS I SIMULADORS

El món dels ordinadors i les videoconsoles ha introduït un element totalment nou a les imatges en moviment: la interacció. En aquest camp l'espectador deixa de ser passiu i passa a intervenir en el desenvolupament dels esdeveniments i en alguns casos fins i tot en la creació dels personatges i elements de l'entorn.

A Second Life cada participant modela el seu personatge, els objectes i paisatge de l'entorn i decideix com interactua quan troba altres participants.

Tutorial de "Second Life"

## ROTOESCÒPIA

La **rotoscòpia** és una tècnica d'animació que consisteix a calcar els fotogrames d'una imatge real en moviment per tal de convertir-la en una animació. Actualment els sistemes de captura de moviment automatitzen aquesta tasca.

## **MOCAP**

Captura amb sensors de moviment.

CGI Facial Mocap Re-Targeting Demo : ...



Avatar: Motion Capture Mirrors Emotio...



## Animació audiovisual

# Animació audiovisual

No totes les professions relacionades amb l'animació requereixen ser animador n'hi ha que requereixen, per exemple, saber gestionar projectes complexos, il·lustrar, modelar informàticament, etc. Ensenyar totes les competències necessàries per donar ànima als protagonistes de les animacions es feina de les escoles especialitzades. A Catalunya n'hi ha de gran qualitat. Una d'elles és l'IDEM que, a més, té seu doble, a Barcelona i a Perpinyà. Paral·lelament, certàmens com l'ANIMAC permeten als autors intercanviar coneixements i presentar els seus projectes. Els animadors inventen o interpreten mons, però en què es basen? Quins són els seus referents, el que veuen dia a dia o els imaginaris originats a la seva infància?

Capítol del programa Arts i Oficis

<http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/arts-i-oficis/animacio-audiovisual/video/5598688/>



ARTS I OFICIS

TOTS ELS VÍDEOS

WEB DEL PROGRAMA