

Cinema i vídeo d'animació

Daniel Martínez Dalmau
Daniel Pitarch Fernández
Gemma San Cornelio Esquerdo

PID_00191483

Material docent de la UOC


Daniel Martínez Dalmau

Daniel Martínez Dalmau (Barcelona, 1973). En l'actualitat és cap de Producció de Cromosoma TV Productions (Barcelona). La seva experiència professional en el món de l'animació es remunta al 1993, any en què comença a treballar per a D'Ocon Films Productions desenvolupant tasques d'ajudant i coordinador de producció en les sèries *Basket Fever*, *Brujitas*, o *Pocket Dragons*. Ha treballat en productores internacionals com Animation Services Ltd. Shanghai Branch a Shanghai (People's Republic of China), on va produir la sèrie *Enigma II*.


Daniel Pitarch Fernández

Llicenciat i DEA en Comunicació Audiovisual per la Universitat Pompeu Fabra. Les seves àrees d'investigació són la teoria cinematogràfica dels anys 20 i 30, el cinema dels primers temps i l'animació experimental. Ha publicat a revistes com *Archivos de la Filmoteca* o *Cahiers du cinéma. España*. Ha realitzat diversos vídeos d'encàrrec i peces d'animació experimental (*A la colònia penitenciària*, 2011, forma part de l'Arxiu Xcèntric, CCCB). És docent a l'Escola d'Art i Disseny de Tarragona (EADT) i imparteix tallers d'animació infantils amb Estampa (Animac, FEC-Cambrils Reus o Arteleku).


Gemma San Cornelio Esquerdo

Llicenciada en Belles Arts i doctora en Comunicació Audiovisual per la Universitat Politècnica de València. Ha treballat en l'àmbit del disseny multimèdia i l'art digital. Actualment és Professora agregada dels Estudis de Ciències de la Informació i de la Comunicació de la Universitat Oberta de Catalunya. Com a investigadora se centra en les noves formes de creació i participació en els nous mitjans, estètica digital i indústries creatives, i és investigadora principal de diversos projectes. Ha publicat nombrosos articles en revistes arbitrades de comunicació i cultura digital, i també capítols de llibre.

La revisió d'aquest material docent ha estat coordinada per la professora: Gemma San Cornelio Esquerdo (2012)

Primera edició: setembre 2012

© Daniel Martínez Dalmau, Daniel Pitarch Fernández, Gemma San Cornelio Esquerdo

Tots els drets reservats

© d'aquesta edició, FUOC, 2012

Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona

Disseny: Manel Andreu

Realització editorial: Eureka Media, SL

Dipòsit legal: B-22.620-2012



Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Introducció

L'animació ja ha complert més de 100 anys, fet que ha conduït a una reflexió sobre el sentit d'aquesta peculiar forma de narrar amb imatges, amb imatges que no provenen del món "real". Aquesta reflexió ha fet preguntar-nos quin és el seu moment, quines són les seves possibilitats. Com que aquesta assignatura es titula *Cinema i vídeo d'animació*, començarem pel principi, i al principi fou el cinema.

En el cinema convencional, tècnicament anomenant "d'acció real", el moviment de les imatges és preexistent, ja que s'enregistren en una pel·lícula, i cada fotograma constitueix un instant detingut d'aquest moviment. En canvi, en el cinema d'animació el moviment no existeix prèviament, sinó que es genera durant la projecció. D'aquí ve l'habilitat essencial requerida per un animador: saber imaginar el moviment. Norman Mac Laren ho expressava dient que el cinema d'animació és, sobretot, "el moviment dibuixat, no uns dibuixos que es mouen". (Berenguer, 1995).

Tots els artistes, productors i agents implicats en el cinema d'animació l'han definit a la seva manera: tant des dels estudis nord-americans com des dels experiments més avantguardistes, i des de Walt Disney fins als creadors de l'escola del Zagreb a Croàcia, tots coincideixen en una cosa: l'animació no és un moviment natural o mimètic, sinó un **moviment creat**, expressiu, que confereix vida als dibuixos. Així ho expressava l'escola del Zagreb:

"Animation is protesting against rigid forms. Animation, which only conveys natural movements, cannot be creative animation. Animation is a technical process the result of which has to be creative. Animation means breathing spirit and life into a drawing, not by simply copying reality but by giving it a design. Life is warmth. Warmth is movement. Movement is life."

I. Petzke (1996). *40 years of Animation made by Zagreb Film*.

Aquesta particular forma audiovisual ha obeït a diferents propòsits i s'ha adaptat a les diferents necessitats comunicatives, des del cinema fins a la televisió, del format educatiu al publicitari i d'entreteniment. Actualment, encara queden molts més racons per explorar d'aquesta disciplina –no solament cinematogràfica– que esdevé, al seu torn, una petita indústria, comparada amb la indústria cinematogràfica en general. Es per això que el plantejament d'aquesta assignatura es presenta panoràmic, i tracta d'oferir una visió tan completa com sigui possible, però al mateix temps focalitzada en tres eixos que determinen tres àmbits d'importància crucial. Aquests tres focus són necessaris, si més no, per familiaritzar-se amb el complex univers de l'animació. Concretament són: la història de l'animació, la producció de l'animació, i la pràctica de l'animació.

Així doncs, aquesta assignatura no és un curs d'història, però dóna compte d'algunes de les fites més importants en el desenvolupant de l'animació, així com de la seva evolució. Tampoc no és un curs per a convertir-se en animador, però permet conèixer les diferents tècniques i desenvolupar una primera pràctica. Finalment, tampoc no és el manual del productor, però conté una explicació exhaustiva de tot el procés de producció d'una sèrie d'animació, des d'un punt de vista molt realista, que és el de la indústria de l'animació en aquest país.

Aquesta filosofia respon, a més a més, al sentit multidisciplinari de l'àmbit de l'animació i al moment en què vivim. Aquest sentit multidisciplinari es dóna per la integració de diferents aspectes i perfils professionals que van des d'allò purament artístic fins a la gestió, i el vessant tecnològic. Aquest últim aspecte és fonamental en aquests moments, ja que les possibilitats de l'animació i l'audiovisual en general, per causa de les tecnologies, es fragmenten i es multipliquen en diferents formats i suports.

En última instància, l'objectiu que persegueix aquesta assignatura és que l'estudiant obtingui una visió panoràmica de l'univers de l'animació com a disciplina creativa, com a mitjà i com a indústria, que li permeti percebre la seva evolució i al mateix temps desenvolupi una capacitat crítica a partir de la seva pràctica personal.

Objectius

L'estudiant, després d'haver treballat els continguts d'aquest material didàctic, ha d'haver assolit els objectius següents:

- 1.** Conèixer el desenvolupament històric del cinema i vídeo d'animació i valorar les aportacions realitzades al llarg del temps.
- 2.** Apreciar els canvis estilístics, narratius i tecnològics experimentats en l'àmbit de l'animació.
- 3.** Aprendre el procés de producció d'una sèrie d'animació i conèixer totes les seves fases i variables.
- 4.** Valorar els diferents perfils professionals implicats en la indústria de l'animació.
- 5.** Conèixer i identificar les diferents tècniques d'animació que existeixen avui en dia.
- 6.** Aplicar pràcticament alguna de les tècniques d'animació.

Continguts

Mòdul didàctic 1

Història de l'animació

Gemma San Cornelio Esquerdo

1. Fase inicial: dels orígens als primers estudis
2. Període d'establiment i expansió
3. Consolidació de l'animació com a disciplina
4. Nous formats i creacions
5. Impuls tecnològic i comercial
6. Revitalització del sector
7. Perspectives obertes per al nou mil·lenni

Mòdul didàctic 2

El procés de producció en l'animació

Daniel Martínez Dalmau

1. Creació
2. Preproducció
3. Producció
4. La postproducció

Mòdul didàctic 3

Tècniques d'animació

Daniel Pitarch Fernández

1. La il·lusió de moviment i el cinema
2. Principis i elements bàsics de l'animació fotograma a fotograma
3. Tècniques d'animació
4. Estètiques de l'animació

Bibliografia

Bibliografia general

Beck, J. (2004). *Animation Art: From pencil to pixel: The History of Cartoon, anime CGI*. Londres: Flame Tree.

Bendazzi, G. (2003). *Cartoons, 110 años de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

Berenguer, X.; Rosa, E. de la (1995). *Pioners de l'animació: Chomón, Cohl, McCay / Els primers dibuixants del moviment*. <<http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/pioners/principal.html>>

Darley, A. (2002). *Cultura Visual Digital*. Barcelona: Paidós.

Furniss, M. (2008). *The Animation Bible*. Londres: Laurence King.

Gray, D. (2001). *The Art of Cartooning with FLASH*. Sybex.

Halas, J.; Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Omega.

Laybourne, K. (1998). *The animation Book*. Nova York Three Rivers Press.

Petzke, I. (1996). *40 years of Animation made by Zagreb Film*. <<http://www.fh-wuerzburg.de/petzke/zagreb.html>>

Wehn, K. (2003). *Interactive Web Animation*. <<http://www.uni-leipzig.de/~wehn/anima/theory/interakt/>>

Yébenes, P. (2002). *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel.

