

# Història de l'animació

Gemma San Cornelio Esquerdo

PID\_00191486



*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>*

# Índex

<b>Introducció</b> .....	5
<b>Objectius</b> .....	6
<b>1. Fase inicial: dels orígens als primers estudis</b> .....	7
1.1. Orígens de l'animació .....	7
1.1.1. Els pioners .....	7
1.2. Primeres temptatives: tecnologia enfront d'experimentació .....	10
1.2.1. Emprenedors nord-americans .....	11
1.2.2. L'experimentació artística a Europa .....	13
1.3. Creació de la indústria (anys vint-trenta) .....	18
1.3.1. Les productores .....	18
1.3.2. El panorama europeu .....	23
<b>2. Període d'establiment i expansió</b> .....	25
2.1. Els grans estudis .....	25
2.1.1. W. Lantz .....	26
2.1.2. Terry Toons .....	26
2.1.3. Estudis Fleischer .....	27
2.1.4. Warner Brothers .....	29
2.1.5. Metro Goldwyn Mayer .....	30
2.2. L'avantguarda dels anys quaranta .....	31
2.2.1. Alexander Alexeieff .....	31
2.2.2. Norman McLaren .....	32
2.2.3. Oskar Fischinger .....	33
2.2.4. La dècada dels quaranta a Espanya .....	33
<b>3. Consolidació de l'animació com a disciplina</b> .....	35
3.1. Companyies reguladores a Amèrica del Nord: L'UPA i l'NFB .....	35
3.2. La producció de les <i>majors</i> .....	36
3.3. Cinema experimental .....	38
3.4. Algunes aportacions europees .....	39
<b>4. Nous formats i creacions</b> .....	43
4.1. A la petita pantalla .....	43
4.2. Creadors independents .....	46
4.2.1. Will Vinton .....	46
4.2.2. John i James Withney .....	47
4.2.3. Bill Plympton .....	48
4.2.4. Bod Godfrey .....	48
4.3. Creació pròpia .....	49

<b>5. Impuls tecnològic i comercial</b> .....	51
5.1. Animació per ordinador .....	51
5.2. Nous mercats: MTV, videoclips .....	52
5.3. Animació japonesa .....	53
<b>6. Revitalització del sector</b> .....	55
6.1. Sèries de televisió per a adults .....	55
6.2. Més cinema per ordinador: 2D i 3D .....	57
6.3. Animació amb plastilina .....	60
<b>7. Perspectives obertes per al nou mil·lenni</b> .....	62
7.1. Cinema .....	62
7.2. Televisió .....	67
7.3. Animació per a Internet .....	68
<b>Activitats</b> .....	71
<b>Bibliografia</b> .....	72

## Introducció

Recollir la història de qualsevol disciplina resulta sempre problemàtic, en la mesura en què la mirada d'aquell que la realitza sempre condiona que uns elements, o uns fets, quedin en la posició central, i que d'altres quedin en els marges o absolutament fora de la història. Aquesta mirada està generalment ancorada en una geografia i realitat física que limita, molts cops, trobar efectes més enllà del seu abast.

Quan es tracta de disciplines artístiques, aquest fet s'evidencia i produeix la sensació que falten elements, o el dubte d'haver deixat coses sense considerar, per causa de les limitacions d'espai. En el cas de l'animació –com en altres pràctiques audiovisuals–, a banda de les aportacions purament artístiques, hem de tenir en compte el component tecnològic que en permet el desenvolupament, i l'enfocament comercial, que el situa en l'entramat de la indústria de l'entreteniment.

Així doncs, haurem de considerar tots aquests factors per fixar i assenyalar uns esdeveniments tant pel que fa als inicis, com pel que fa al desenvolupament de l'animació. Tractarem d'oferir, doncs, un espectre bastant ampli d'aquells fets que són destacables des d'un punt de vista creatiu, de desenvolupament del seu llenguatge, com des del punt de vista tecnològic o comercial.

Per motius d'extensió, aquest recull històric de l'animació està basat principalment –ho hem de reconèixer– en treballs i produccions occidentals (nord-americanes i europees), tot i que s'inclouen altres mirades, properes i llunyanes, que mereixen també considerar-se.

## Objectius

Els materials didàctics d'aquest mòdul proporcionen els coneixements fonamentals perquè l'estudiant assoleixi els objectius següents:

1. Explorar i conèixer els inicis de l'animació.
2. Entendre les implicacions de la tecnologia, la creativitat i la indústria.
3. Conèixer la producció dels primers estudis.
4. Valorar les aportacions avantguardistes dels anys quaranta.
5. Establir correspondències entre els diferents models de producció.
6. Descobrir les variacions que implica l'arribada de la televisió.
7. Conèixer la producció d'animació dels anys seixanta i els mercats apareguts els anys vuitanta.
8. Conèixer les produccions d'animació per ordinador (2D i 3D).
9. Analitzar les produccions d'animació en 3D.
10. Valorar les aportacions del nou àmbit d'Internet.

## 1. Fase inicial: dels orígens als primers estudis

Aquest primer apartat, que hem anomenat "fase inicial" comprèn un període temporal des de finals del segle XIX fins a principis-mitjans dels anys 30 del segle XX. Dintre d'aquest període podem distingir tres moments clau, que estan determinats per l'experimentació i la inventiva tecnològica, així com per la constitució de les primeres empreses del sector del cinema d'animació.

### 1.1. Orígens de l'animació

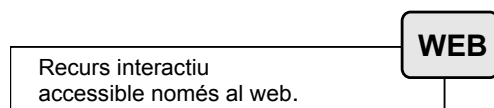
Els inicis de l'animació estan profundament lligats als principis de diferents formes expressives que són condicionades pels descobriments tecnològics del segle XIX, principalment la fotografia (daguerrotip) i el cinematògraf. Òbviament, tots els experiments precinematogràfics com el taumatrop o el zoòtrop, així com els espectacles de màgia, que busquen experimentar amb el moviment, es poden considerar precursors de les tècniques d'animació.

Així doncs, el desenvolupament –estètic, narratiu i tècnic– dels dibuixos animats va paral·lel al cinema i a l'aparició del còmic en les primeres publicacions periòdiques. Precisament amb aquests últims es produeix una relació complementària durant diverses dècades.

Al mateix temps, també es produeix una experimentació dels artistes més ariscats i avantguardistes, que s'introdueixen en el món de l'animació, fascinats pel moviment d'objectes i figures, tant amb intencions narratives com sense.

Les aplicacions "pràctiques" dels inicis de l'animació, per tant, seran variades i en molts casos estaran subordinades a altres condicionaments, fins a assolir una entitat pròpia.

#### Experiments precinematogràfics



Font: *Animation art, from pencil to pixel*

#### 1.1.1. Els pioners

Com comentàvem en la introducció, mai no hi ha una sola història, sinó la suma de diferents històries, i en el cas de l'animació també succeeix així. La història oficial assenyalava com a primer treball d'animació *La casa encantada* (*The haunted house*), de l'anglès establert als Estats Units **James Stuart Blackton** (1907).

Un altre treball anterior de Stuart Blackton és *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), en què treballa el concepte del moviment en la imatge mitjançant l'animació fotograma a fotograma de dibuixos a una pissarra (fent evolucionar els dibuixos d'unes cares) o de retallables.

Però també podríem considerar com inventor de l'animació a **Emile Reynaud** i el seu *Teatre òptic*, previ a la pròpia invenció del cinema per uns pocs anys. Aquest era una tecnologia de la seva invenció que combinava la llanterna màgica (per a la projecció de fons) i el praxinoscopi de projecció (una joguina òptica, per a la projecció dels personatges animats) i per la qual va produir artesanalment diverses obres.

Altres autors que també són pioners del món de l'animació ens resulten més propers: l'aragonès **Segundo de Chomón** va ser una de les personalitats més importants del cinema de trucs i per realitzar-los va experimentar amb nombroses tècniques d'animació. Entre d'altres pel·lícules va realitzar l'any 1908 una altra de les primeres mostres d'animació d'objectes: *L'hotel elèctric*. Chomón va treballar a Barcelona, a França per a la productora Pathé i més tard a Itàlia.

En aquella època París era el brou de cultiu de les avantguardes artístiques i també les cinematogràfiques. Així doncs, es produeix una confluència amb les avantguardes artístiques, que han produït una influència tan important en tots els àmbits de la creació, com el cinema i també l'animació.

En aquest context es movia un dibuixant: **Emile Cohl**, que en veure *La casa encantada* de Blackton, va imaginar noves possibilitats per a aquell tipus de cinema. Amb la mateixa tècnica de l'enregistrament fotograma a fotograma, Cohl va realitzar a continuació *Fantasmagoria*, film que té el valor d'obrir l'animació al camp del grafisme. En aquest film, Cohl va dibuixar el personatge principal (una figura feta amb palets) sobre paper blanc i després en va imprimir els resultats sobre un film negatiu, emulant l'estètica dels dibuixos sobre pissarra que feien alguns dibuixants en espectacles de *music-hall*.

Mentre que al film de Blackton l'animació és subsidiària d'arguments i d'escenaris reals, Cohl, en canvi, enceta el camí de la fantasia i dels mons onírics. Cohl, a més, no anima objectes sinó caràcters autònoms amb personalitat pròpia, per això se'l considera el precursor específic dels *cartoons*.

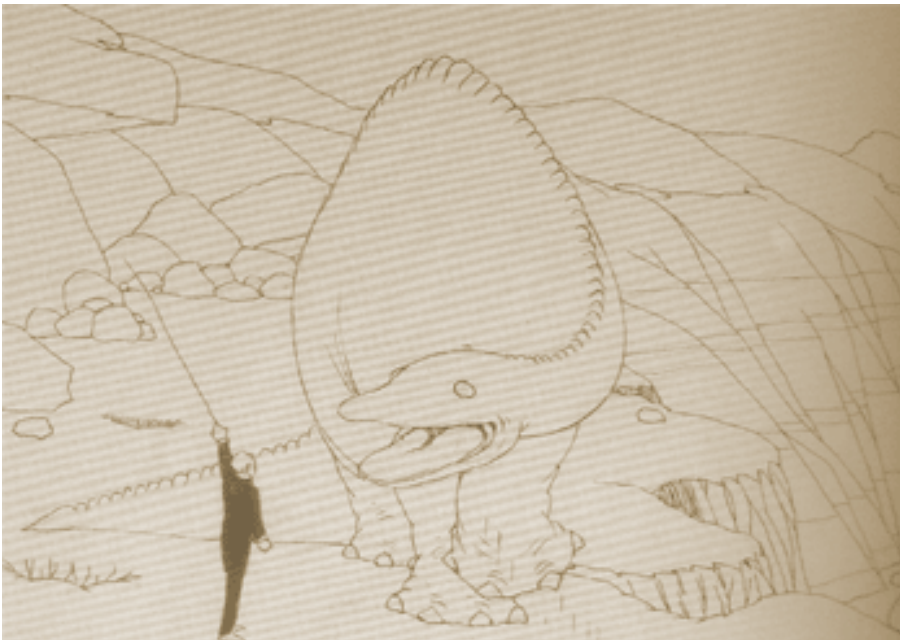
Un altre dels pioners en l'art de l'animació fou **Windsor McCay**, un actor procedent del vodevil, on feia espectacles de caricatures amb el públic. Com a dibuixant realitzava la tira còmica *Litle Nemo in Slumberland*, publicada al *New York Herald* el 1905.



De fet, McCay va fer la seva primera pel·lícula animada, *Little Nemo*, per tal d'introduir-la en una de les seves funcions. La va rodar el 1910 amb molts pocs recursos i, posteriorment, la Vitagraph, productora de Blackton, la va distribuir. El 1912 va rodar *The story of a mosquito*, un relat divertit i irònic d'un mosquit amb barret de copa alta que es beu la sang d'un borratxo.

McCay és fàcilment recognoscible per la seva utilització deliciosa del traçat de la línia, que dóna lloc a uns dibuixos i animació molt nítids. El seu procediment en les pel·lícules d'animació era totalment artesanal: feia milers i milers de dibuixos i es produïa ell mateix.

El 1914 va projectar la seva obra mestra *Gertie the Dinosaur* a Chicago, una pel·lícula que mostra un insòlit domador i el seu dinosaure. L'animació i els dibuixos són admirables, però a més a més en destaca la personalitat conferida a aquest dinosaure domèstic.



Fotograma de *Gertie the Dinosaur* de McCay

Després d'una relativa aturada per problemes amb l'exclusivitat del diari on treballava, el 1918 va realitzar un treball completament diferent, *The sinking of Lusitania*, una representació d'un episodi bèl·lic. Es tracta d'una versió fílmica de les populars recreacions il·lustrades dels periòdics.

Altres produccions seves són: *Dreams of a Rarebit Fiend*, *The Pet*, *Bug Vaudeville* i *The Flying House* (un matrimoni de mitjana edat que equipa una casa amb ales i motor per viatjar). Però, totes aquestes pel·lícules són inferiors als treballs inicials de McCay. Després de fer servir la tècnica del dibuix sobre paper, va utilitzar el mètode "cel" (sobre acetat) amb efectes sovint desafortunats.

McCay va tenir una percepció profundament artística del treball de l'animació, un vessant que ell mateix va ser conscient que anava desapareixent a favor de la funció comercial i industrial. Així ho expressava en una trobada d'animadors el 1920 a Nova York.

"La animación debe ser un arte. Así es como yo la he concebido [...]. Pero veo que vosotros la estáis convirtiendo en un comercio... no un arte, sino un comercio... mala suerte."

G. Bendazzi (2003). *Cartoons, 110 años de animación* (pàg. 19). Madrid: Ocho y Medio.

De les aportacions realitzades per aquests autors pioners de l'animació hem de destacar, que, més enllà dels materials posats davant de la càmera (dibuixos sobre paper, objectes, ninots articulats, figures de fang, siluetes o acetats), la clau del gènere iniciat per Chomón, Blackton, Cohl i McCay resideix en el mecanisme de control del pas de la maneta de la càmera, és a dir, la capacitat d'enregistrar els fotogrames un a un.

Com resumeix Berenguer, "amb la invenció del pas de maneta, Chomón va establir els principis fonamentals de l'animació. Després Cohl va aplicar-la al camp gràfic, i va establir les bases del que amb els anys esdevingué la poderosa indústria dels dibuixos animats –o de les animacions dibuixades. McCay, per la seva banda, representa l'ambició artística de l'animació, una ambició que malauradament ha tingut molts menys seguidors".

E. de la Rosa; X. Berenguer. *Pioners de l'animació: Chomón, Cohl, McCay / Els primers dibuixants del moviment*.



Fotograma d'una pel·lícula de S. Chomón.

Font: De la Rosa, Emilio; Berenguer, Xavier. *Pioners de l'animació: Chomón, Cohl, McCay / Els primers dibuixants del moviment*

## 1.2. Primeres temptatives: tecnologia enfront d'experimentació

Com també succeeix en la història del cinema, un cop superats els primers intents del moviment de gràfics, des d'una perspectiva més experimental, el conjunt de les experiències audiovisuals comencen a girar entorn d'una òrbita

comercial i industrial: les necessitats d'infraestructura tecnològica i el suport econòmic són dos imperatius que s'imposen en la lògica de la producció d'uns treballs altament costosos i artesanals.

Després del 1910, el centre de producció de l'animació es trasllada a Nova York, fet que ens fa pensar en una certa sintonia amb la realització de tires còmiques als principals diaris novaiorquesos.

### 1.2.1. Emprenedors nord-americans

Seguint l'estela de McCay, sorgeixen iniciatives com la de **Raoul Barré**, que va col·laborar amb W. C. Nolan en la direcció de films publicitaris i va establir el primer estudi d'animació. El 1915 va realitzar *Animated Grouch Chasers*, caracteritzat per uns dibuixos concisos i toscos. Més endavant, el 1926-1927 va animar *Felix the cat* ('El gat Fèlix') a les ordres de Pat Sullivan.

Una altra de les personalitats dominants durant la primera dècada de l'animació nord-americana fou **John Randolph Bray**, el qual es va caracteritzar per tenir una actitud fortament comercial i lucrativa. Els Bray Studios es van fundar amb animadors i equips subcontractats sobre la base de la competència. Així mateix, durant la intervenció dels Estats Units a la Primera Guerra Mundial, va produir pel·lícules d'instrucció militar per aquest govern nord-americà.

Un dels seus treballs més coneguts, *The artist's Dreams* o *The Dachsund and the sausage*, explica la història d'un dibuix que cobra vida quan l'artista surt del seu estudi. En aquest cas, el dibuix representa un gos que menja salsitxes fins que explota (com el mosquit de McCay).

Bray va experimentar en aquest treball una tècnica consistent a imprimir els fons en lloc de dibuixar-los cada vegada, que l'impulsà a una recerca contínua en el desenvolupament tecnològic: primer va fer ús dels fons impresos (1914), després va aplicar ombres grises als dibuixos i finalment va fer ús d'escenografies en cel·luloide transparent. Concretament, va pactar una patent amb Earl Hurd –que havia descobert un mètode semblant però invers basat a dibuixar els personatges sobre fulls de cel·luloide transparent– que els garantia la llicència d'ús durant disset anys. Aquest fet va provocar un conflicte entre els diferents dibuixants i les productores. Aquesta innovació tecnològica va donar lloc a la tècnica del *cel animation*.

Però les seves innovacions no acaben aquí; a final dels anys vint va estrenar la primera pel·lícula d'animació en color, titulada *The debut of Thomas Cat*. Aquesta pel·lícula està protagonitzada per un gat que s'inicia en la caça de ratolins i que es veu amenaçat per una rata grossa.

Altres iniciatives del moment foren la *Internacional Film Series*, una idea del magnat de la comunicació William Randolph Hearst, que va tancar al cap de dos anys.

Excepte en alguns pocs casos, l'animació realitzada durant la dècada dels anys deu i vint no es caracteritza per la qualitat de les produccions, sinó per la recerca de nous procediments, tècniques i llenguatges. Així, per exemple, el primer que utilitza un *tràveling* (en animació es tracta d'un fons mòbil) fou Bill Nolan. D'altra banda, Fleischer va inventar la **rotoscòpia**, que consistia a “calcar” un moviment filmat que un projector projectava fotograma a fotograma.

### Tècnica de la rotoscòpia

Passos de la tècnica de la rotoscòpia:

- S'agafa una secció de tiratge d'acció real.
- Mitjançant un projector es traça el moviment sobre una superfície.
- L'animador realitza una sèrie de tests per determinar quin estil gràfic va millor al material original i a la naturalesa del film.
- Es crea un grup d'imatges que es filmen i que resulten semblants al tiratge original, però que presenten una estètica diferent i animada.



Animació amb rotoscopi a partir de fotografies d'Edward Muybridge realitzada per J.E. Nyström.  
Aquest fitxer està sota una llicència de Creative Commons  
Font: Wikipedia

En escasses ocasions s'utilitzava la tècnica del *cel animation* i bàsicament es feia animació sobre paper, tot i que hi ha excepcions com **Willis O'brien**, que realitzava animació de titelles; va ser un especialista en efectes especials, sense atorgar gaire contingut al seu treball. En són dos exemples *El món perdut* (1925) i *King Kong* (1933).

Així doncs, la majoria de produccions es duïen a terme a un ritme frenètic que deixava de banda aspectes estètics a favor del que és narratiu. Eren més aviat dibuixos toscos, de formes rotundes i simples, fàcilment animables. Per al públic, l'animació no era més que una curiositat, un espectacle com també ho era el cinema o el vodevil en aquell moment. D'aquest últim va heretar algunes temàtiques recurrents, com ara la fórmula habitual del personatge que cobra vida després que el dibuixa un artista, que procedeix dels números de màgia del vodevil.

### 1.2.2. L'experimentació artística a Europa

A començament del segle XX, l'animació a Europa es va produir en diversos focus, com a la Gran Bretanya, Espanya i Rússia, on els artistes treballaven de manera individual i aïlladament. D'altra banda, en altres països com Holanda, Polònia, Txecoslovàquia, només es produïa esporàdicament.

La Primera Guerra Mundial va donar un impuls al mercat, amb la proposta de pel·lícules satíriques i amb fins propagandístics. Tot i això, es podria considerar com la prehistòria comparat amb el cinema d'acció amb actors, que en aquells moments produïa les seves primeres obres mestres. Aquesta debilitat, com veurem més endavant, va començar a superar-se a mitjan anys trenta, amb una producció sòlida i constant a imatge de la nord-americana.

#### L'empremta avantguardista

A Europa, en aquella època, els moviments artístics principals es van situar a França i Alemanya. A Alemanya, els principals centres de producció van ser Berlín i Munic. En el si de les avantguardes franceses (dadà i surrealisme), no es va experimentar gaire amb l'animació, per causa, en part, de la seva naturalesa conceptual més reflexiva amb l'entorn, o amb la institució artística. No és estrany, per tant, que a Alemanya, on es desenvolupen les principals escoles d'investigació formal (*De Stijl*, Bauhaus i l'expressionisme) es produeixin molts experiments d'animació geomètrica.

**Hans Richter**, fundador del dadanisme a Zuric amb Tzara i Arp, va ser un dels autors més coherents del cinema experimental. Influït pels seus estudis de contrapunt musical (ritme i moviment), durant els anys vint va realitzar els seus curtmetratges més coneguts, *Rithmus 21*, *Rithmus 23*, *Rithmus 25*, que constituïen bàsicament animacions de quadrats i triangles en moviment que apareixen i desapareixen.

Richter el 1927 va realitzar *Inflation*, un assaig sobre la inflació representat per una dansa de signes del dòlar, en oposició a la multitud de zeros del marc alemany. En general, l'obra de Richter es considera dintre l'àmbit del cinema experimental, proper a l'animació per la seva investigació sobre forma i moviment, al marge del cinema d'acció real.

Un altre artista que va flirtejar amb el moviment de gràfics va ser **Walter Ruttmann**, que va realitzar la seqüència del malson de Kriemhild –ocells amenaçadors dels *Nibelungs* de Fritz Lang. També va produir algun curtmetratge com *Opus*, on es combinen formes ameboides amb objectes afilats, figures curvilínees que s'anticipen a Fischinger. La seva obra en l'àmbit de l'animació es escassa, però molt imitada per artistes posteriors com el mateix McLaren, de qui parlarem més endavant.

L'artista suec **Vicking Eggeling** també va realitzar experiments de música visual. Hi va dedicar tres anys a insistir en les seves temptatives mitjançant el rodatge de dibuixos en una bobina llarga titulada *horitzontal-vertical orchestra*. Un altre dels seus treballs més coneguts és *Simfonia diagonal* (1923), que suposa la metamorfosi d'una forma blanca sobre una forma negra.

D'altra banda, són especialment destacables els treballs de **Lotte Reniger**, una animadora de retallables que va entrar en contacte amb el món del teatre a través de Bartosch. Li van proposar un llargmetratge d'animació que va realitzar amb W. Ruttmann el 1923-1926: *Les aventures del príncep Ahmed*, una adaptació de relats provinents de *Les mil i una nits*. Aquesta animació es va fer amb siluetes retallades de persones, animals i objectes, que també s'anomenaren "ombres xineses". Reniger va rebre molts elogis dels artistes Jean Renoir i René Clair. Durant la dècada dels cinquanta, ella i el seu marit van muntar una productora a la Gran Bretanya.

**WEB**

Recurs interactiu  
accessible només al web.

Imatges d'*El príncep Ahmed*  
Font: The Laxer Examiner

A França, **Lortac** va estudiar a les ordres de Cohl i va fer curtmetratges inclosos als noticiaris d'Eclair. La seva producció va ser majoritàriament publicitària, però el 1922 va participar en la creació d'un suplement satíric per a un noticiari, per al qual va animar els dibuixos de Toepffer utilitzant la tècnica dels retallables. El personatge protagonista, Vieux Bois, és distret i aficionat a les lectures arcàdiques; al llarg de les seves aventures sempre és vençut i incapaç d'aprendre dels seus errors. Resulta un arquetip allunyat de l'aire bufonesc americà.

Un altre clàssic del cinema experimental francès és *El ballet mecànic* d'**F. Leger** del 1924. La seva posició avantguardista en interessar-se pel moviment queda molt patent en la frase següent recollida en el seu llibre *Fonctions de la peinture*:

"Els béns de producció massiva són possibles i plàstics [...] l'acció de dotar-los de moviment pot convertir-los en plàstics."

G. Bendazzi (2003). *Cartoons, 110 años de animación* (pàg. 36). Madrid: Ocho y Medio.

Duchamp i Man Ray també van fer pel·lícules d'animació.

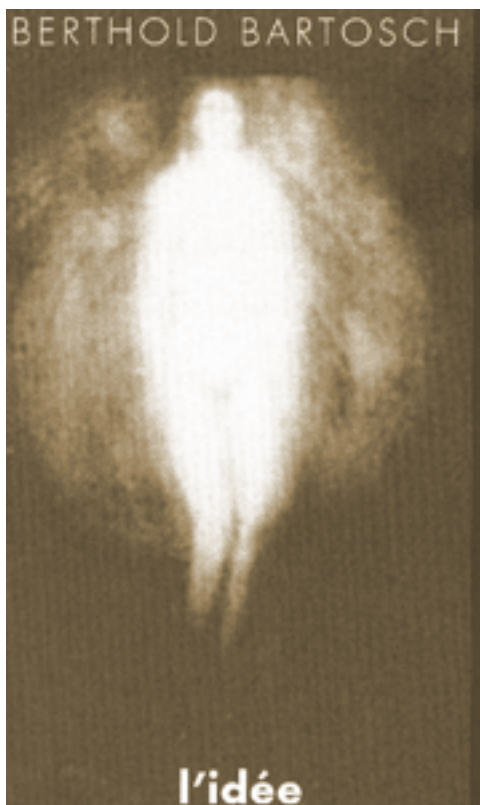
**Ladislav Starevich** va realitzar *La bella leucénida* (1910), una animació protagonitzada per escarabats en lluita per la bella escarabat Elena. Va fer el primer llargmetratge francès d'animació, *El cantar de Renard*, estrenada a Berlín el 1937 i que es va inspirar en les faules europees d'animals. És un dels primers mestres de l'animació *stop-motion* de titelles.

Un altre exponent ineludible és **Bartold Bartosch**. El 1919 va coincidir a Berlín amb Eggeling, Richter, Ruttman i més tard amb Jean Renoir i també amb Bertolt Brecht. Es va esforçar per crear la tridimensionalitat, gràcies a l'ús d'una trucadora multiplà que disposava de diferents capes de làmines de vidre a diferents altures, on col·locava elements escenogràfics o figures retallables.

El 1931 conclou *L'idée*, una pel·lícula d'animació d'argument mínim basada en el llibre il·lustrat de Frans Masereel. La idea de bellesa i puresa és representada per una dona despullada i encara que les forces conservadores volen destruir-la (vestir-la), ella roman al costat dels explotats. És una de les pel·lícules on el compromís polític no entra en conflicte amb la poesia.

#### **L'idée**

*L'idée* no es va estrenar en ci-  
nes.



*L'idée* de B. Bartosch  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 51).

### **Altres països europeus**

Al marge dels treballs produïts en el si de les avantguardes artístiques, en altres països es van realitzar algunes produccions puntuals. En concret, a la Gran Bretanya, **Arthur Melbourne-Cooper** va ser també un dels pioners de l'animació amb la pel·lícula *Matches* (1899). El 1908 va realitzar *Dreams of Toyland* ('Somnis a Juguetilàndia'), on les joguines que li regalen a un nen cobren vida en els seus somnis, una història força semblant a *Toy Story* (1995). Altres pel·lícules seves són: *L'arca de Noè* (1906) i *Ventafocs* (1912).

Al final de la Primera Guerra Mundial, els animadors britànics van aprendre la tècnica i un sector va preferir l'ús dels retallables animats. Un dels autors més aclamats va ser **George Ernest Studdies** amb *Les aventures de Bonzo* (1924): un simpàtic gosset que pateix diversos contratemps en l'ambient de la classe mitjana britànica. Aquest treball mostra una qualitat comparable a la dels seus homòlegs americans, i una de les seves aportacions al llenguatge és una acció que fa el gos: quan percep una olor es transforma en l'objecte corresponent.





Il·lustració de Bonzo

A Itàlia, un dels treballs més destacables fou *La guerra e il sogno di Momi* (1917). L'argument tracta d'un ancià que explica les seves històries de la guerra al seu nebot, Momi, que s'adorm i somia amb una batalla entre ninots. La primera part està filmada amb actors i la segona, que explica el somni del nen, està realitzada amb animació de ninots. Aquesta pel·lícula va ser dirigida per Segundo de Chomón i Giovanni Pastrone.

A Rússia l'animació va tenir un paper marginal en la cinematografia dominada pels grans directors russos Eisenstein, Pudovkin i Vertov, investigadors del muntatge. El desenvolupament de l'animació sorgeix dels moviments polítics i les vinyetes satíriques; per exemple, **Vertov** va inserir passatges animats en el seu noticiari *Kino-pravda* dels artistes Ivanov i Buskin.

*Xina en flames* va ser una producció del 1925 sobre la lluita revolucionària del poble xinès. *Una entre les altres* va ser rodada el 1927 per **Olga, Valentina** i **Khotadaev**, i tracta sobre els somnis d'una adolescent enamorada de les pel·lícules i les estrelles de cinema nord-americanes, té un to moralista però divertit.

Finalment, la considerada primera obra mestra soviètica és *Pochta*, de **Mikhaïl Tsakhanovsky**. Basada en un text popular infantil, descriu una sèrie de carters de tot el món. Durant els anys 1929-1930, l'arquitecte Frank Lloyd Wright la va mostrar a Walt Disney com a exemple d'animació intel·lectualment suggeridora.

A l'estat espanyol es poden establir els primers passos en el cinema d'animació entre el 1915 i el 1920, temps en què es localitzen els quatre primers títols produïts en terreny espanyol. *El apache de Londres* es va produir el 1915 a Barcelona en la marca Studio Films, tot i que no se'n coneixen els autors. *El toro fenómeno* (1917) va ser produït per la productora madrilenya Mosquito Films. La cinta, que tractava de bous, sintonitzava plenament amb la cultura espa-

nyola de xaranga i pandereta. Les altres dues aportacions són: *Las aventuras de Jim Trot* (1917), de **Joaquín Xadaró**, i *La fórmula del doctor Nap* del 1920. Tot i això, en conjunt es tracta d'una producció sense continuïtat ni evolució.

### 1.3. Creació de la indústria (anys vint-trenta)

L'animació es va arrelar als Estats Units amb més profunditat que en cap altre país, tot i que no podem afirmar que fos una indústria potent. Durant la dècada dels anys vint-trenta, gairebé tota la producció es concentrava a Nova York, on les productores es creaven i desapareixien amb certa facilitat. Les pel·lícules animades normalment funcionaven "per farcir" els programes de projecció de cinema i, fins i tot, en alguns casos no s'arribaven a exhibir mai, malgrat que eren acabades.

Les tres empreses més pròsperes del sector en aquesta dècada va ser el grup Fleischer, que fou absorbida per la Paramount, el grup de Pat Sullivan i Terry.

Pel que fa a les animacions, ja no s'experimenta tant i s'estableixen determinades accions estereotipades, excepte en alguns casos, que veurem en aquest subapartat.

L'arribada del cinema sonor i l'èxit extraordinari de Walt Disney van canviar les regles del joc: es van haver de crear noves tècniques per a poder-se mantenir en el mercat, un mercat que s'expandia i augmentava els ingressos i els seus empleats.

#### 1.3.1. Les productores

Durant aquesta primera època, els **germans Fleischer** van realitzar la sèrie *Out of the Inkwell* ('Caigut del tinter') (1919), en què un pallaso emergia del tinter en cada episodi. Aquesta fórmula va ser una de les habituals i a la qual ens referirem: un personatge que viu les seves pròpies aventures en el món dibuixat i que fa bromes al seu creador.

#### Tècnica de realització

A *Out of the Inkwell* el pallaso es va fer mitjançant la captació del moviment de Dave, amb la tècnica de la rotoscòpia, citada anteriorment.



Koko el Pallasso i el gosset Bimbo  
Font: Wikipedia

El mateix any, la Paramount va llançar *El gat Fèlix*, el personatge del món de l'animació que esdevingué més famós anterior a Mickey Mouse. La seva primera aparició va ser a *Feline Follies*, realitzada per Otto Messmer per a l'estudi de Pat Sullivan.

Messmer va treballar amb Charles Chaplin, qui el va ajudar a perfeccionar els moviments personalitzats del gat. Altres aventures seves posteriors són: *Felix in Hollywood* (1923), *Felix Switches Witches* (1927) i *Comicalamities* (1928).

La seva figura barrejava enginyosament formes suaus i anguloses, i suposa un dels primers personatges dissenyat amb certa profunditat psicològica, o característiques pròpies, com per exemple fer voltes en cercle quan està pensatiu.

Les diferents històries de *Felix the cat* van ser llançades per diferents productores: Paramount Pictures (1919-1921), M. J. Winkler (1922-1925), Educational Pictures (1925-28), First National (1928-1929), i Copley Pictures (1929-1931).



Una escena de Fèlix rient a *Felix in Hollywood* (1923).  
Font: Wikipedia

El gat Fèlix va desaparèixer de les pantalles als anys trenta, quan va passar a ser un personatge de tira còmica i d'altres suports (joguines, peluixos, objectes amb la seva imatge, etc.). Va constituir, llavors, una de les primeres operacions de marxandatge que Disney desenvolupà més tard en la seva pròpia empresa.

## Walt Disney

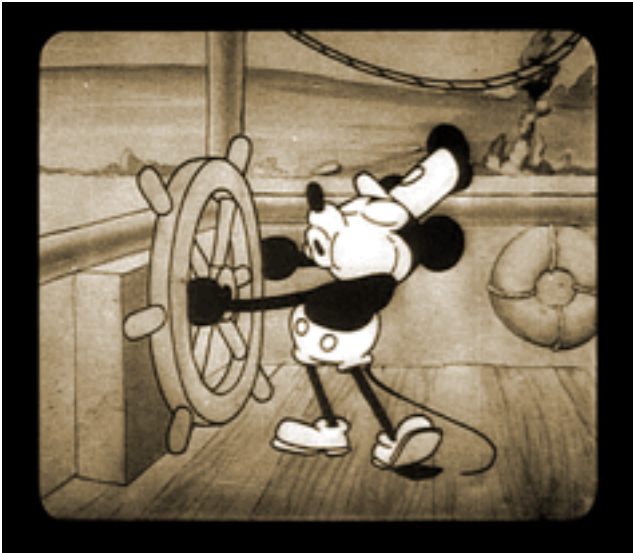
Walter Elias Disney havia estat dibuixant de caricatures durant la guerra i va començar a animar amb Ub Iwerks a la Kansas City Ad Company, fent animacions publicitàries. El 1922 va prendre possessió de la productora Laugh-O-Films, on va produir contes infantils com la *Ventafocs*, *El gat amb botes*, així com *Alice in Cartoonland*. Les coses no li van anar gaire bé i arruïnat va marxar cap a Hollywood amb la intenció de canviar-se al cinema d'acció real.

Posteriorment crea *Oswald, el conill afortunat*, però va tenir problemes amb aquest personatge amb Walter Lantz, qui finalment se'l quedà. Llavors crea Mickey Mouse; la primera pel·lícula que fa és *Plane crazy* ('L'avió boig'), una producció correcta sense destacar.

Però a Disney encara no li havia arribat el seu moment: en veure *The jazz singer* va comprendre que el futur estava en el so, així que va començar a experimentar amb la sincronització. *Steamboat Willie* va ser un mer pretext per a l'experimentació amb el so; juntament amb els músics C. Stalling i F. Churchill realitza les *Silly Symphonies*, amb les quals guanya els seus primers Oscar.

### **The jazz singer**

*The jazz singer* va ser la primera pel·lícula sonoritzada.



Fotograma de Steamboat Willie  
Font: Wikipedia

El 1930 comencen a publicar-se les tires còmiques de Mickey Mouse; considerat el primer personatge de massa, Mickey Mouse va durar en pantalla fins al 1953 després d'haver protagonitzat 121 curts. Els seus companys (Goofy, Donald, etc.) li van prendre el relleu.

A partir de mitjan anys trenta s'incrementa la plantilla de dibuixants de la factoria Disney, però han de ser principiants, perquè els artistes consolidats no accepten les normes de Disney, basades en els principis **tayloristes** d'especialització i treball en equip.

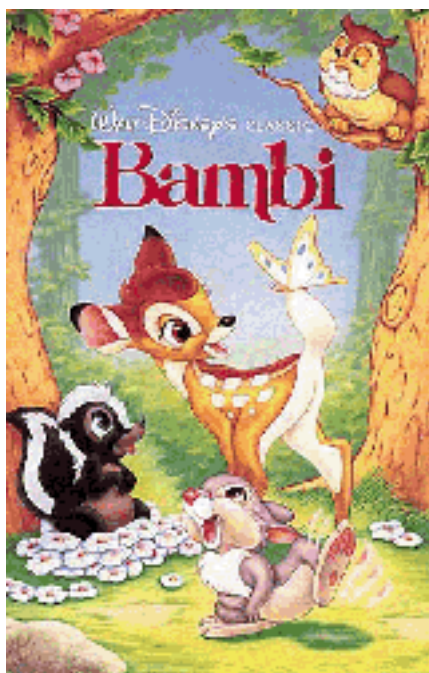
La consolidació de Disney i la seva reconciliació amb el públic es va produir amb *Blancaneus i els set nans*, començada a rodar el 1934 i estrenada el 1937. D'aquesta producció cal destacar una sòlida estructura narrativa (unitats clàssiques de temps i acció), les cançons amb funció narrativa/psicològica, un ús dels colors harmònic i uns personatges molt perfilats i diferenciats.



Il·lustració de *Blancaneus*  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 59).

Altres treballs destacables de Disney van ser *Dumbo* i *Pinotxo*, i de les aventures de Mickey la més destacada és *Just Mickey* (1930). Amb tot, l'obra més complexa és *Fantasia*: concebuda com una il·lustració de vuit peces de música clàssica, aquesta *silly symphony* de llarga durada resulta virtuosista.

El 1940 traslladen els estudis a Burbank, ja que durant la Segona Guerra Mundial el mercat restava tancat i *Fantasia* va ser un fracàs: llavors s'estableix un acord amb el govern per produir pel·lícules educatives i propagandístiques. D'aquesta època és *Bambi* (1942), un film que va tenir una gran repercussió a l'Amèrica Llatina, on hi havia part de la producció.



Portada de *Bambi* del VHS del 1989

Després de la guerra, malgrat l'impuls econòmic, Disney es va haver d'adaptar a altres necessitats: pel·lícules d'acció real, documentals, etc. Sempre s'ha dit que els personatges bons de Disney eren molt bons i els dolents molt dolents, aquests primers aparentment eren arrodonits, amb el cap gros i els ulls grossos: recordaven peluixos i per això commovien.

Disney suposa un paradigma dintre de la indústria de l'animació. Admirat i criticat, sempre es mantingué al marge del que és artístic, defensant una posició comercial davant de tot. Va eliminar la competència i va crear un monopoli de l'animació (no es concebia una altra manera de fer animació que no fos la seva). En tot cas, va ser fidel a una filosofia que li va proporcionar grans èxits.

Segons Disney, "les animacions no han de retratar o duplicar l'acció real, o les coses tal com succeeixen, sinó que han de fer una caricatura de la vida i de l'acció. Una acció natural ha de caricaturitzar-se perquè es converteixi en interpretació. L'acció en si mateixa té poc interès per al públic."

Testimoni de Disney recollit a G. Bendazzi (2003). *Cartoons, 110 años de animación* (pàg. 64-65). Madrid: Ocho y Medio.

### 1.3.2. El panorama europeu

En aquesta dècada no es van fer gaires produccions notables a Europa, i aquestes pràcticament es van concentrar totes a la Gran Bretanya (Reiniger, Hoppin, Gross, Halas i Lye).

Les pel·lícules de Len Lye utilitzen bàsicament l'animació directa sobre pel·lícula i es poden classificar en tres grups principals d'investigació: el grafisme i el color (*Rainbow Dance*, 1936), la interrelació entre textura i transparèn-

cia dels colors (*Trade Tatoo*, 1937, i *Color Cry*, 1953) i el gravat sobre pel·lícula negra, ratllada amb algun objecte punxegut (*Free radicals*, 1958/79, o *Particles in space*, 1980).

A França es crea una associació de productors de l'animació anomenada la DAE (Dessis Animees Europeens) el 1934. Tanmateix, els artistes van sobreviure principalment gràcies a la publicitat. **Anthony Gross** va fundar la productora Animat el 1932. La seva obra més coneguda és *La joie du vivre* i és protagonitzada per dues noies que recorren una sèrie de passatges campestres. Gross va ser un dúctil coreògraf de creacions florals.

També hi va haver algunes produccions aïllades, principalment a Alemanya i Itàlia.

A l'Estat espanyol, la indústria nord-americana s'havia introduït plenament en la projecció del cinema, i l'única opció per incorporar produccions pròpies era per mitjà dels anomenats *complementos*; amb tot, les possibilitats eren mínimes.

Com explicarem en apartats posteriors, la DEA imita el model nord-americà, inaugurat per la UPA (United Pictures of America), que pretén "controlar" la producció al mateix temps que s'acaba constituint ella mateixa també com a productora, tot i que amb certes intencions polítiques.

El 1930 **Xaudaró** (després de realitzar *Un discípulo de Caco*) va intentar posar en peu una indústria per a la realització de dibuixos animats. El 1932 amb Got i K-Hito va fundar la SEDA (Societat Espanyola de Dibuixos Animats). Tenien una visió antiamericana que no compartia López Rubio, l'últim d'arribar a la societat, però tots compartien uns mateixos trets: eren dibuixants d'èxit dintre de l'humor gràfic de l'ABC, de claríssim caràcter dretà, monàrquic i antirepublicà.

En paral·lel a aquesta iniciativa se'n duen a terme d'altres com *El amor de Juan Simón* (1933) del basc **Mauro Azcona**. D'altra banda, **Jaume Baguñà**, editor d'*En Patufet* (baluard d'idees catalanistes) s'associa amb **Salvador Mestres** per fundar la Hispano Graphic, que després de la guerra traurà la sèrie *Juanito Milhombres*.

En l'àmbit d'animació de ninots destaca *Pipo y Pipa en busca de Cocolín* (1936) d'**Adolfo Aznar**, inspirat en personatges d'S. Bartolozzi.



## 2. Període d'establiment i expansió

A final dels anys trenta i principi dels quaranta, seguint l'exemple del cinema, l'animació nord-americana es trasllada de Nova York a Hollywood. En aquell moment, totes les companyies proporcionaven animacions, com a acompanyament per als seus films d'acció real.

De la mateixa manera –imitant el model hollywoodià–, el cinema d'animació també es va recolzar en l'*star system*: creació de personatges estel·lars, com hem vist en el cas del ratolí Mickey. Tret de rares excepcions com *Screen Gems* (1941), les inquietuds formals i cromàtiques no van ser determinants per la United Productions of America (UPA) fins passada la Segona Guerra Mundial. L'estil visual va perdre el seu signe gràfic distintiu (els moviments de càmera, els enfocaments i el muntatge), i fins i tot l'humor també va canviar i va tractar d'imitar el cinema. Giannalberto Bendazzi ho resumeix molt bé en el paràgraf següent:

"El nou estil estava orientat a l'acció i va donar origen a una nova onada de comèdia bufa, en la qual Bugs Bunny i l'ànec Donald van reemplaçar Buster Keaton. L'era dels campanars que s'inclinaven per impedir el xoc d'avions i dels polzes que es transformaven en ballarines en sonar una flauta havia conclòs definitivament."

G. Bendazzi (2003). *Cartoons, 110 años de animación* (pàg. 83). Madrid: Ocho y Medio.

Així doncs, l'animació comença a desvincular-se també del còmic, i ara el disseny de personatges és pensat per a l'animació. Posteriorment, aquests donaran lloc a còmics (M. Mouse, B. Boop). Al mateix temps es produeix una professionalització en els estudis i apareixen noves figures (guionista, animador, intercalador, etc.), encara que en els títols de crèdit no es veuen reflectits com es mereixerien, ja que només apareix el nom del director i poca cosa més.

Encara que un dibuixant fos mediocre, ser un bon animador significava (i encara significa) plasmar el moviment dibuixat. El fet de formar part d'una cadena obliga a depurar els dibuixos, eliminar marques personals i prioritzar l'animació al grafisme.

### Lectura suggerida

*A Learn how to draw animated cartoons* (1949) de Preston Blair apareix una tipologia de personatges segons la seva morfologia: molts provenen de la *Commedia dell'Arte*. És una publicació de Foster Art Service i actualment està descatalogat, però si el podeu aconseguir de segona mà o a la biblioteca és un bon recurs.

### 2.1. Els grans estudis

Farem un repàs dels principals estudis de l'època.

### 2.1.1. W. Lantz

Els anys de la dècada dels trenta van ser molt prometedors per a **Walter Lantz**, a pesar que *El conill Oswald* va ser un personatge un poc descafeïnat i mai va obtenir majors glòries.

El 1936 Lantz crea el seu propi negoci. Amb aquesta intenció contracta Andy Panda, que buscarà diferents models d'animals poc convencionals fins a arribar a crear el Pájaro Loco (Woody Woodpecker). Aquest personatge tenia una força incontrolable, típica dels dibuixos nord-americans dels anys quaranta.

Lantz treballava en estudi però a una escala menor que Disney. Després va arribar Shamy Culchaner, que va dirigir l'entretinguda versió de Lantz del *Barber de Sevilla* el 1944.

Altres personatges de l'univers de Walter Lantz són: Space Mouse, Homer Pigeon, Chilly Willy, entre d'altres.



Woody Woodpecker  
Font: Universal Pictures

### 2.1.2. Terry Toons

**Paul Terry** va ser el fundador de la productora Terry Toons i es va mantenir al marge de les superproduccions fent els seus episodis independents. No va destacar per les formes dels seus dibuixos, però sí per les seves idees, en contraposició a Disney. El gruix de la seva producció no va ser traduït al color fins al 1943.

El seu èxit més celebrat va ser *Mighty Mouse* ('Super Ratón'): un encreuament entre Mickey Mouse i Superman (1942) que va agradar molt, probablement, pel contrast entre el seu cos petit i la seva força desmesurada.

Els dibuixos de Terry Toons anaven adreçats a un públic infantil i posteriorment es van convertir en una tira còmica. Als anys seixanta Super Ratón es va popularitzar gràcies a la sèrie de televisió. Els curtmetratges d'aquest personatge tenien una estructura basada en el suspens, o l'anomenat "estil Griffith", que consisteix en el plantejament següent: davant d'una situació perillosa, aconseguirà el superheroi arribar-hi a temps?

#### Terry Toons

Terry Toons va tenir un paper fonamental en la propaganda patriòtica desencadenada després de l'atac a Pearl Harbor.



Caràtula de DVD de Super Ratón

### 2.1.3. Estudis Fleischer

Els estudis Fleischer van ser una mica irregulars pel que fa a organització però van triomfar comercialment amb personatges com Betty Boop i Popeye. La tècnica de Fleischer de disposar els dibuixos dels decorats com en un diorama es va anticipar a la càmera **multiplà** de Disney.

Els moviments de Betty Boop van ser tractats amb sensibilitat i una bona dosi de realisme, en contraposició als primers treballs de Fleischer. El seu físic i la indumentària resultaven gairebé subversius en comparació amb les criatures que habitualment poblaven els relats d'animació en aquells moments. Alguns sectors puritans es van queixar de l'aspecte atrevit del personatge i s'hagué de revestir, cosa que en va provocar la pèrdua d'encant i consegüentment la desaparició.

Per a compensar la seva sensualitat, Betty Boop sempre anava acompanyada del pallaso Koko i el gosset Bimbo. Els Fleischer també van tenir problemes amb una cantant, de la qual s'havien extret presumptament els trets de la personalitat de la Betty. Així doncs, *Minnie the Moocher* va ser l'obra més important protagonitzada per aquest controvertit personatge, convertit en una icona sexual que encara segueix vigent.



Betty Boop  
Font: Bettyboop.com

*Popeye el Mariner* (1933) també va ser un personatge atípic, no sols a dintre de l'estil de la productora, sinó en el conjunt de produccions del moment. De caràcter difícil d'entendre i envoltat d'un seguit de personatges extravagants (Oliva, Brutus...), el 1935 va arribar a ser un personatge tan estimat com Mickey Mouse.

Hi ha alguns episodis especialment destacables com *Popeye el Mariner es troba amb Simbad el Mariner* (1936) o *Popeye el Mariner es troba amb Ali Babà i els 40 lladres* (1937). Aquesta última es considera la millor pel·lícula, tant pel que fa a la seva inventiva, com pels seus dibuixos i escenaris.

La Paramount va pressionar els Fleischer per competir amb la *Blancaneu* de Disney i amb aquest propòsit es van traslladar a Florida, per treballar amb *Gulliver's Travels* (el seu primer llargmetratge), un treball híbrid realitzat per animadors diferents.

El segon llargmetratge fou *Mr. Bug Goes to Town*, una història en què diversos insectes fugen de Nova York buscant un lloc per viure que va ser rebutjada pel públic. A causa del seu fracàs, la seva propietat va ser adquirida per la Paramount. A partir d'aquests moments s'anomenà Famous Studios i va seguir produint *Popeye* i una nova sèrie de *Superman*.

### 2.1.4. Warner Brothers

Els germans Warner van iniciar el 1930 les sèries *Looney Tunes* i la seva germana *Merry Melodies*, motivats per les *sillies simphonies* de Disney. Entre el 1935 i el 1940 van crear Porky i Egghead, que posteriorment derivaria en el primer antagonista de Bugs Bunny.

*Bugs Bunny* va estar inspirat en la comèdia jueva del segle XIX, on es definia l'*esnorrer*: un tipus solitari caracteritzat per la seva loquacitat, un mestre de la tècnica del "foc lent", que consisteix a reaccionar davant les provocacions amb una absoluta compostura i després contraatacar d'una manera fulminant. Bugs Bunny seria una mena de Groucho Marx del cinema d'animació.



Bugs Bunny  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 84).

Tex Avery va subvertir l'ordre de la Warner quan es va incorporar a la companyia, especialment pel ritme amb el qual els seus personatges apareixen i desapareixen de la pantalla. Quan va deixar la Warner, va entrar Bob Clampett, un creador ple d'idees i enamorat de l'absurd. El seu estil no es caracteritzava tant pel sentit de la irracionalitat com per una mescla de violència i ingenuïtat. Als anys cinquanta, va ser el creador de *Piolín*, el canari sàdic i angelical.



Piolín

Warner Bros va ser el bastió rooseveltian entre les grans companyies i va reflectir en la seva producció l'esperit polític i social del *New Deal*. També es van fer pel·lícules de propaganda militar durant la Segona Guerra Mundial; una sèrie de curtmetratges (de 3 o 4 minuts) fou protagonitzada pel soldat Snafu.

Si hi ha una característica destacable de la Warner d'aquell temps és que tots els seus directors treballaven per la qualitat de les sèries i no pas per fer visibles els seus atributs particulars: els trets facials dels personatges eren manipulats amb virtuosisme i respectant la unitat de temps i espai.

### 2.1.5. Metro Goldwyn Mayer

L'any 1940 la Metro Goldwyn Mayer va iniciar les aventures del gat Tom i el ratolí Jerry. El seu mèrit recau en els animadors **Hanna** i **Barbera**. Una de les seves aventures més destacades d'aquesta dècada és *Puss Gets the Boot* ('El gat que es calça la bota'). Aquests dos creadors van treballar dos anys als estudis fins que van muntar la seva pròpia productora per a televisió.

Al principi Tom, el gat gris, era molt diferent de Jerry, el ratolí roig. Barbera escrivia els relats, feia els esbossos i inventava les situacions còmiques mentre que Hanna era el responsable efectiu de la direcció.



Tom i Jerry  
Font: Cartoon Network

## 2.2. L'avantguarda dels anys quaranta

Al marge de les grans productores situades als centres localitzats dels Estats Units, diversos artistes, en les seves particulars experimentacions, realitzen aportacions úniques i crucials en l'àmbit de l'animació. Es tracta de figures soltes, personals, que es troben en tres contextos particulars: França, Alemanya i el Canadà.

### 2.2.1. Alexander Alexeieff

**Alexander Alexeieff**, un artista rus amb gran experiència en l'àmbit del gravat i el dibuix, i Claire Parker van crear una màquina específica per dibuixar: la pantalla d'agulles. Aquesta era una superfície atapeïda d'agulles que es podien pressionar i enfonsar. Controlant la profunditat d'aquestes i gràcies a la il·luminació lateral es podien crear dibuixos amb molts matisos del gris. Amb aquesta tecnologia, Alexeieff aconseguia uns dibuixos molts propers a l'estètica del gravat.

Va realitzar el 1932 *Un nuit sur le mont Chave*, que va tenir un gran èxit de la crítica, però pel que fa a la producció va resultar inviable continuar amb aquesta tècnica. Decebut, Parker i Alexeieff van marxar a la publicitat.

Posteriorment va dur a terme *Fumées*, un curtmetratge amb el qual va guanyar un premi especial al festival de cine de Venècia (1952). Algunes imatges s'aconseguien per mitjà dels moviments calculats de pènduls que deixaven la traça lumínica de la seva trajectòria en els fotogrames gràcies a temps d'exposició molt llargs, i es produïa el que Alexeieff anomenava *sòlids il·lusoris*.

El 1962 Orson Welles va convidar l'artista a realitzar la introducció de la seva pel·lícula *El proceso*. El 1963 va fer *Le Nez* ('El nas'), basada en una adaptació lliure d'un text de Gogol. Va introduir elements de narrativa surrealista a base de metamorfosis d'imatges, transformacions, etc., tot molt influït pel seu passat d'il·lustrador.

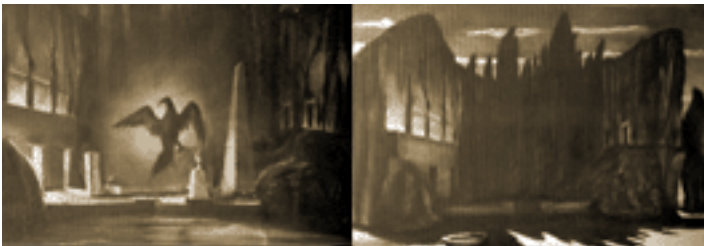
### 2.2.2. Norman McLaren

Escocès d'origen, **Norman McLaren** es va formar a Londres i als Estats Units, per finalment desenvolupar la seva carrera al Canadà. El 1943 va ser sol·licitat per organitzar un departament dintre del National Film Board (NFB) del Canadà, dedicat a l'animació i a contractar joves cineastes.

Va començar la seva investigació il·lustrant cançons populars francocanadenques, cosa que li va permetre experimentar en dues direccions: el moviment perpetu en l'espai i la metamorfosi constant dels dibuixos al pastel.

El 1952 va fer animació *stop motion* amb persones en el que es considera habitualment l'inici de la tècnica de la pixilació. Ho va fer en la pel·lícula *Neighbours*, per la qual va obtenir un Oscar.

El 1954 va produir *Blinkity Blank*, gravant sobre el cel·luloide negre amb una agulla i un petit ganivet. Després de fer *Chairy Tale* (1957), *Rythmetic* (1956) i *Le morte* (1958), va tornar a l'abstracció amb *Lines Vertical*, *Canon* i *Mosaic* (1965). Dos anys més tard va dirigir *Pas de deux* (1967), probablement la seva obra mestra.



Fotogrames de *A Little Phantasy on a 19th Century Painting* (1946), un experiment de McLaren inspirat en els quadres de Boecklin.  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 102).

Més endavant va realitzar *Synchromy* (el 1971) i *Ballet Adagio* (el 1972). La seva última obra fou *Narcissus*, el 1983, la conclusió d'una trilogia sobre la dansa.

McLaren, sens dubte, va constituir un exemple excepcional d'un artista que, sota el suport institucional (NFB), va poder desenvolupar una estètica lliure que paradoxalment no anava dirigida al gran públic.

La seva tendència a l'abstracció va provocar una certa incomprensió del públic que –tot just començava a familiaritzar-se amb l'obra de Picasso– no estava preparat per a entendre uns codis visuals no basats en els continguts narratius. La seva particular definició de l'animació justificava el seu treball:

"Cada película es, en mi opinión, una especie de danza, porque lo más importante en el cine es el movimiento. Da igual que se muevan personas, objetos o dibujos y como se ejecute el movimiento. Es una forma de danza."

Testimoni de McLaren a G. Bendazzi (2003). *Cartoons, 110 años de animación* (pàg. 118). Madrid: Ocho y Medio.

#### Neighbours

*Neighbours* tracta de dos veïns que es barallen per una flor que creix al llindar de les seves parcel·les.

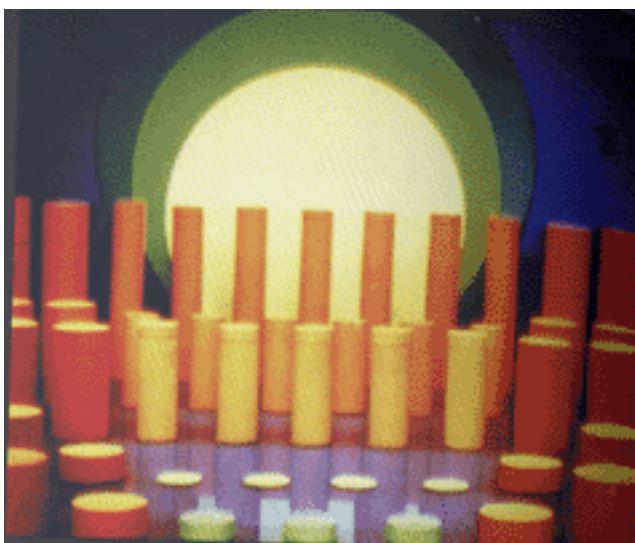


### 2.2.3. Oskar Fischinger

Oskar Fischinger va començar en el món de l'animació com a tècnic, amb cert esperit experimental, i va estudiar la possibilitat de pintures mòbils: el 1921 va dissenyar una màquina que li va permetre finalment dur-ho a terme. Comercialment no va tenir sort i posteriorment es va traslladar a Berlín on va realitzar els seus *Studien* (1,2,..., 14) amb música i després altres treballs sense música. Més tard va treballar a Hollywood durant un cert temps, on va fer la seqüència abstracta per *The Big Broadcast* (1937) o *Optical Poem* (1938).

Tenia contactes amb els músics Varese i John Cage i va aconseguir subvencions de la Fundació Salomon Guggenheim. El 1950 va patentar el lumígraf, un instrument de la mida d'un piano de cua per a la producció d'espectacles de llum a la sala d'estar.

La producció de Fischinger inclou almenys cinc obres majors, la primera de les quals són els *Studien*. *Komposition in Blau* té més importància històrica que estètica, i també *Optical Poem*, la primera pel·lícula per a l'MGM, que ha estat definida com la versió abstracta de la persecució ratolí-gat. *Radio-Dynamics* és potser la seva obra mestra: l'elegància, la complexitat i la inventiva es mantenen gairebé en equilibri perfecte.



*Komposition in Blau* d'Oskar Fischinger  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 67).

### 2.2.4. La dècada dels quaranta a Espanya

A l'Estat espanyol la dècada dels anys quaranta està caracteritzada pel fet de ser una època de desolació i misèria per causa de la postguerra, i paradoxalment en el terreny de l'animació es viu un breu moment daurat afavorit pel caràcter nacionalista i la defensa de la producció pròpia. Posteriorment els curtsmetratges són substituïts pel NODO i torna la crisi un altre cop.

La producció se centralitza en tres focus, Madrid, Barcelona i València, tot i que hi ha algunes diferències: mentre que a Madrid la producció es realitza de manera aïllada, a Barcelona, en canvi, es produeix una divisió del treball i es crea una infraestructura industrial, cosa que també succeeix a València. Això es reflecteix en una producció de sèries que permet abaratir costos i aprofitar el material.

Però, sens dubte, Barcelona va ser la ciutat d'aquells anys on va tenir lloc l'època daurada de l'animació catalana, alguns exemples de l'anterior sèrie esmentada *Juanito Milhombres* són: *Luz encantada* (1940), *Aventuras de Pulgarcito* i *La isla mágica* (1942).

Un dels llargmetratges més importants d'aquella dècada és *Garbancito de la Mancha*, realitzat entre el 1942 i el 1945 i signat per Antonio Moreno.

### 3. Consolidació de l'animació com a disciplina

Els anys posteriors a la Segona Guerra Mundial es van caracteritzar als Estats Units per la gran expansió econòmica i l'eufòria de ser líders internacionals. Per tant, va ser una època procliu a la creació, però, d'altra banda, el conservadorisme polític, la persecució ideològica i en conseqüència la censura van posar moltes traves a la indústria de l'entreteniment.

Concretament, en el cas de l'animació es produeix una crisi provocada pel fet de ser la part més feble de la indústria de Hollywood. Per causa dels elevats costos, els curts d'animació, considerats "un complement" a les sales, van ser els primers eliminats i la indústria de l'animació va patir molts tancaments i reestructuracions. Es per això que molts artistes acabaven derivant cap al món de la publicitat.

No obstant això, els anys quaranta són una dècada d'una producció d'animació magnífica tant per als grans estudis com per als sectors experimentals dels Estats Units. També a Europa, des de diferents països es van realitzar nombrosos curtmetratges de qualitat considerable que ens fan pensar en una certa consolidació i autonomia d'aquesta disciplina.

#### 3.1. Companyies reguladores a Amèrica del Nord: L'UPA i l'NFB

En el context nord-americà sorgeix una companyia amb certa voluntat política, la **United Productions of America (UPA)**, creada per tres antics empleats de la Disney. En un principi feien obres de tipus educatiu i propagandístic, que a poc a poc van anar convertint en sèries de ficció. Liderat per Bobustow, que havia treballat per a Walter Lantz i Disney abans, es van establir com una companyia fonamental per a entendre aquesta època.

El 1948 Mr. Magoo es va convertir en el personatge paradigmàtic de l'UPA: un concepte trencador que posseïa trets antropomòrfics (no animals com fins aleshores eren els principals caràcters), un aspecte descurat... en última instància, suposava una caricatura d'un personatge mitjà americà.

L'ascens a la fama de l'UPA va ser causat per l'èxit del seu llenguatge estilístic: els dibuixos de l'UPA eren plans (bidimensionals) i en alguns casos bevien de la cultura visual de Matisse i Paul Klee.



Mr. Magoo

El 1951-1952 van realitzar els curtmetratges *Gerald Mac* i *Boing Boing*. Aquests dos personatges van ser els precursors d'un esperit còmic que posava fi a les persecucions i els llançament de pastissos. Alguns autors afirmen que l'animació artística va néixer amb l'UPA.

Seguint l'exemple dels Estats Units, el govern canadenc al final dels anys quaranta va decidir "rentar" la cara dels artistes propers al comunisme. Com que molts d'ells –entre els quals McLaren– ho havien estat, van haver de marxar als estudis publicitaris.

Al principi, la **National Film Board (NFB)** va fer films experimentals com *Teamwork past and present* (1951); el segon film creat amb *cel animation* fou *The romance of transportation* i *Canada* (1953), que en va fixar l'estil. Posteriorment es van dedicar a films educatius.

### 3.2. La producció de les majors

A la **Warner** es va incorporar Chuck Jones, l'aportació més interessant del qual va ser la sèrie *Wille Coyote*. Produïda de manera autònoma i caracteritzada per una espècie d'atemporalitat, no va patir mai canvis substancials en una estructura que es repetia incansablement: el Coyote tractava per tots els seus mitjans de capturar un ocell que corria a tota velocitat (el Correcaminos) travessant terres desèrtiques i emetent un característic so de botzina. Els seus intents sempre acaben en derrota i frustració.

L'estructura narrativa d'aquesta particular adaptació del mite de Sísif era pràcticament invariable: una premissa, unes expectatives creixents i un final inesperat. Jones no jugava únicament amb les normes de la comicitat, sinó amb l'axioma intel·lectual de la sèrie.



El Coyote perseguint el Correcaminos

Una altra de les seves creacions va ser *Pepe le Pew*, una mofeta mascle que flirteja amb una gata que el detesta.

El 1955 van tancar els estudis davant l'amenaça del cinema estereoscòpic que encaria notablement els costos i Jones va marxar a la Disney.

El 1946 **Terry Toons** va llançar dos nous personatges; una parella de corbs anomenats Heckel i Jeckel. Aquests ocells malhumorats i autosuficients van ser ben acollits pel públic, sobretot pel to arrogant que adoptaven davant situacions i adversaris aparentment invencibles.



Heckel i Jeckel a *The Talking Magpies*  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 131).

De tots els vells estudis, el que més va perdurar va ser **W. Lantz** (va tancar el 1972), que es va mantenir en una línia continuïsta, sense ampliar personatges. La sèrie del *Pajaro Loco* va perdurar fins a l'últim moment. Lantz va produir per a televisió (el *Woody Woodpecker Show*) i va tancar, com els altres productors,

per un augment dels costos. Finalment, va comercialitzar els seus personatges amb tota classe de productes, i que avui tots podem contemplar en parcs temàtics com ara Port Aventura.

La **Metro Goldwin Mayer** va viure els seus anys daurats amb Tex Avery (el 1942-1954) i fou considerat un extraordinari investigador i manipulador del cinema i la comèdia. Comparat, algunes vegades, amb Chaplin o Keaton, va mantenir-se fidel a la seva línia de personatges únics i de vida efímera, contraposat a la lògica Disney.

Algunes de les seves aportacions més destacables són *Caperucita Roja Caliente* (1943), *Swing Shift Cinderella* (1945) o *La cabana de l'oncle Tom* (1947). D'aquest últim any també és la que es considera la seva obra mestra, *King Size Canary*.

*Tom i Jerry* van sobreviure pràcticament sense canvis, i de tant en tant s'enriquien amb col·laboracions de personatges com un bulldog, o Tuffy (antagonista del ratolí).

Els estudis **Fleischer** van passar a les mans de Famous Studios, on es realitzava *Superman*, *Popeye* o *La petita Lulú*, que va durar cinc anys. Més èxit va tenir *Casper el fantasma*: la història d'un nen fantasma que busca amics constantment, però és rebutjat.

En l'àmbit de l'animació de ninots, un artista destacat va ser **Lou Bunin**. L'artista, d'origen rus, va realitzar algunes seqüències amb ninots animats per a pel·lícules d'acció real. El 1948 va codirigir la producció europea *Alice in Wonderland*, el primer llargmetratge amb protagonista real i ninots animats. Es va estrenar abans de la producció de Disney, però no va tenir molt d'èxit per causa d'algunes mancances en el ritme.

### 3.3. Cinema experimental

Hereus de la tradició avantguardista europea, hi ha un nombre considerable de creadors que es van endinsar en el món del cinema artístic o experimental al llarg de la dècada dels anys quaranta i cinquanta.

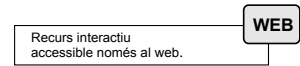
El 1946 es va inaugurar el primer festival "art in cinema" de San Francisco. Patrocinat pel museu d'art de la ciutat, oferia deu programes amb el millor cinema experimental d'animació i altres gèneres. Entre les obres, algunes de les ja mencionades de Fischinger, a més de *La symphonie diagonal*, *El gabinet del doctor Caligari*, etc. En definitiva, es va produir un clima favorable al patrocini i la facilitació dels artistes en la seva particular visió del moviment.

Dins les tendències pròpies de l'animació cal destacar el que s'ha anomenat cinema "mandàlic" de **Jordan Belson**, que consisteix en pintures en moviment de temàtiques properes a la cosmogènesi i qüestions de caràcter espiri-

tual. Una de les principals característiques de la seva obra és la centralitat en la composició; sia circular o sia en espiral, sempre s'estén des del centre de la imatge i no hi ha moviments de càmera.

Altres autors com **Harry Smith** van seguir el model d'animació abstracta de Fischinger.

El més important dels animadors d'avantguarda de Los Angeles va ser **Saul Bass**, que paradoxalment va trobar el seu lloc en la indústria de Hollywood. És molt conegut per la realització de capçaleres i seqüències de títols per a pel·lícules d'Otto Preminger com *Anatomia d'un assassinat* o *L'home del braç d'or*.



També va treballar amb Wilder a *La temptació viu a dalt*, i molt especialment amb Hitchcock amb l'animació dels títols de crèdit de *Vertigen* (imitats fins a la sacietat per altres autors –p. e., *La comunidad*–), *Perseguit per la mort* o *Psicosi*. La seva influència ha estat crucial en el món del cinema i ha estat un dels grans mestres d'autors més contemporanis com Pablo Ferro (*Philadelphia*, *Men in black*, *Dr. Strangelove*, etc.), que han "professionalitzat" l'animació i el grafisme dintre del cinema.

### 3.4. Algunes aportacions europees

A Europa la divisió del teló d'acer, després de la Segona Guerra Mundial, entre l'est i l'oest, va marcar profundament les dinàmiques de desenvolupament de l'animació. Mentre que a l'Europa occidental es va tractar d'imitar el model de producció nord-americà, a l'Europa oriental la tendència va ser de mantenir les fórmules soviètiques dels anys trenta; una animació principalment orientada als infants, a l'ensenyament moral i cívic i resistent als canvis estilístics.

Com que la producció de curtmetratges no va ser impulsada pels governs, molts artistes van recórrer a la publicitat, mitjà que els va permetre experimentar dintre de la dimensió de la "novetat" dels productes que es llançaven al mercat.

D'altra banda a l'Europa de l'Est, on s'havia promogut el cinema nacional, els artistes de l'animació van començar des de zero, com ara Txecoslovàquia, Iugoslàvia i Polònia, que van emergir en l'àmbit de l'animació al llarg d'aquests anys.

Tanmateix, els dos blocs europeus tenien en comú la gran divisió entre el cinema d'acció real i l'animació; és per això que a països com Itàlia (on estava de moda el neorealisme) o França (amb la *Nouvelle Vague*) no es va manifestar pràcticament cap interès pel cinema d'animació.

A la Gran Bretanya, la propaganda i les pel·lícules polítiques van ajudar a mantenir l'animació viva. Un dels casos més representatius va ser la productora de **John Halas** (1942), Halas and Batchelor (la seva dona).



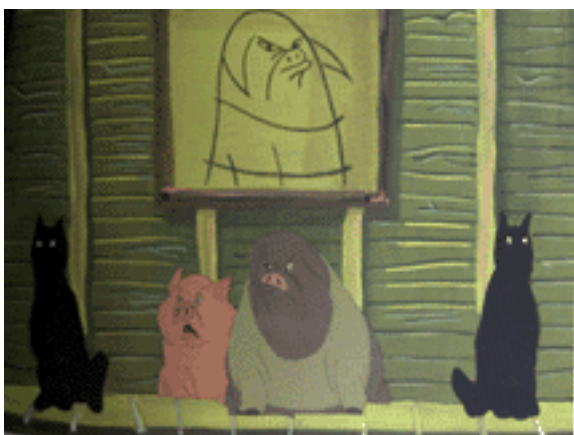
Pel·lícula propagandística de Halas, on s'animava a practicar el conreu d'hortalisses.  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 104).

Entre les seves primeres produccions hi ha la sèrie *Abu*, una producció antinazi i antifeixista (1944-1947) i la sèrie *Charley*, en la qual Charley, personatge que encarna l'arquetip britànic mitjà, explicava la legislació de postguerra al públic anglès.

#### Charley

La sèrie *Charley* va ser produïda per a l'Oficina Central d'Informació.

*Animal farm* o *Rebel·lió a la granja* (1951) va ser el seu primer llargmetratge, que va resultar un film d'adults, no propagandístic. Com deia Batchelor, "el seu propòsit era fer un film sobre la llibertat", i la crítica el va considerar la seva obra mestra.



Fotograma de *Rebel·lió a la granja* de Halas  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 169).



Als anys seixanta van realitzar nombrosos films com *Snip & Snap*, *Història del cinema*, entre d'altres, i al final d'aquesta dècada es van introduir en el món de l'animació per ordinador, àmbit on van ser pioners. *What is a computer?* (1969) va ser el primer treball, i *Dilemma* (1980), un dels seus millors films. Es van dedicar a l'animació per ordinador per la convicció que les màquines són una eina al servei de l'home per a facilitar enormement determinades tasques. Halas és un dels autors d'animació més interessants, no tan sols per la seva producció, sinó pels manuals i textos que ha deixat en què es recullen els seus aprenentatges.

Des de l'altra banda del teló d'acer, una de les iniciatives més destacables és l'escola de Zagreb a Croàcia. Tegatz, que va aprendre a la Unió Soviètica, va introduir l'animació a Zagreb i va formar un grup amb diferents artistes i animadors com N. Kostela i D. Vukotic. Van aprofitar el "lliure mercat" per a buscar clients per la via publicitària.

El seu distribuïdor fou Zagreb Films, i el seu primer curtmetratge va ser *El robot juganer* (1956), dirigit per Vukotic. Després s'hi va afegir *Mimica*, amb *Samac* (1958).

Durant aquesta època es va legitimar el seu estil d'animació amb tendència cap a les tècniques avantguardistes com el *collage*. Les seves històries tractaven de l'angoixa i el mal, amb pocs exemples còmics, i amb el predomini de la queixa sobre els horrors de l'existència.



Muha, *The Fly* realitzat a l'escola de Zagreb el 1966  
Font: Zagreb Film

A l'Estat espanyol, com en el panorama nord-americà i europeu, es produeix una diversificació de formats protagonitzada fonamentalment per la intrusió de l'animació en l'àmbit de la publicitat.

Tot i que Movierecord i els estudis Moro ja funcionaven per separat en la producció publicitària, el 1955 es fusionen com a monopoli de producció i distribució, no tan sols d'animació, sinó també de cinema d'imatge real. Allò que

no s'havia aconseguit amb el cinema ho va fer la publicitat mitjançant iniciatives com els estudis Moro, que estenen el conreu d'èxits fins a la dècada dels setanta.

## 4. Nous formats i creacions

A partir dels anys seixanta, molts estudis es creen o es reorganitzen per a la producció de sèries de televisió. Es va impulsar el llargmetratge, imitant el model Disney, tot i que no es va produir cap talent nou, més aviat es tractava d'adaptar la producció que hi havia al nou mitjà i crear noves aportacions al llenguatge.

La introducció del doblatge va ser fonamental, i al principi van ser locutors provinents de la ràdio d'aquella època daurada els qui van posar la veu als personatges de les sèries.

Les contribucions teòriques més destacables foren dels animadors independents que provenien del Moviment de Pel·lícules Experimentals de la Costa Oest de Califòrnia, o d'artistes de Nova York, que formaren associacions d'artistes i corporacions. En aquest sentit, hi va tenir un paper crucial la implantació i establiment a principi dels seixanta dels estudis d'animació a universitats com Califòrnia del Sud, Los Angeles, o Harvard, entre d'altres.

### 4.1. A la petita pantalla

A la petita pantalla es van crear sèries mítiques de **Hanna i Barbera** com les aventures de *Huckleberry Hound* (1958), un gosset blau amb veu nasal que amb el seu optimisme no fa més que ficar-se en embolics. Després el va seguir l'*O's Iogui*, el qual, amb barret i corbata, vivia al parc de Yellowstone amb el seu company Boo Boo.

A continuació van venir els *Picapedra*, sèrie retransmesa en horari de màxima audiència per a tota la família i que va constituir un gran èxit. Ambientada a la prehistòria i plena d'anacronismes que constituïen part de la base humorística, va ser un model posteriorment adaptat als *Supersònics*.

#### Televisió, un nou mitjà

Tot i que les primeres emissions de televisió van ser del final dels anys trenta, és en aquesta dècada quan es desenvolupen sobretot les sèries.



Esbós dels Picapedra  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 200).

Als anys setanta llançaren *Scooby Doo* i els *Barrufets*, i a mitjan anys vuitanta Hanna i Barbera tenia més de vuit-cents empleats fixos i una producció en cadena que sovint els feia pensar amb nostàlgia en aquells primers anys de producció artesanal.

**De Patrie-Frelong**, que havien treballat per a la Warner, van començar a produir les seves pròpies sèries generalment per a la United Artists. El seu primer encàrrec va consistir en la creació d'una sèrie inspirada en la comèdia d'acció de Blake Edwards (estrenada el 1964), *The Pink Panther*.

Els autors van crear un personatge suau –la Pantera Rosa– acompanyat per una melodia de Henry Mancini totalment captivadora. Inspirat en el personatge de David Niven de la pel·lícula (el fantasma) i de Peter Sellers (el inspector Clouseau), el grup de protagonistes d'aquesta sèrie d'animació van ser immortalitzats.

A final d'aquell any, la Pantera Rosa va debutar en el seu primer "solo" *The Pink Phink*, que va ser el principi d'una de les últimes sèries produïdes per a les sales de cinema.

L'aspecte més seductor de la Pantera Rosa és el seu retorn a les arrels de l'animació en la pantomima del moviment acompanyat per la música. A *The Pink Phink*, la Pantera Rosa impedeix contínuament els esforços de l'arquitecte per construir i pintar la casa de blau.



La Pantera Rosa

### Altres mercats

Al final de la dècada dels anys setanta es produeix una maduració i confiança en la identitat nacional australiana (a causa d'un canvi de govern després de vint-i-tres anys). Això es va manifestar en una indústria bastant potent que va liderar l'animador pioner Eric Porter. També va ajudar l'establiment de Hanna Barbera a Austràlia, on molts creadors es van formar als anys anteriors.

El 1972 Porter va llançar *Marco Polo Jr. vs. The red Dragon*, que es va considerar un assoliment sofisticat per a l'animació australiana. El 1983 hagué de tancar l'estudi per qüestions econòmiques.

Un altre exponent en el cinema d'animació australià de les últimes dècades fou Yoram Gross, qui va crear el cangur Dot. Gross tenia assumit que no seria capaç de superar Disney i va dirigir els seus esforços a situar els dibuixos animats dintre d'un context de cinema d'acció real. El 1977 va llançar *Dot and the Kangaroo*, que va ser exhibit amb molt d'èxit al festival de Canes. Després va fer *Dot and the smugglers* el 1986 i altres aventures del cangur. En l'actualitat és soci de l'europea EM-TV, que produeix sèries per a televisió com *Tabaluya* o *Old Tom*.

*Dot and the Kangaroo*

## 4.2. Creadors independents

Tot i que resulta impossible saber quants artistes treballaven en l'àmbit de l'animació de manera independent, als anys setanta a Nova York hi havia un cert nucli d'artistes que, al marge del seu treball en agències publicitàries o qualsevol que fos el seu mitjà de vida, van desenvolupar trajectòries experimentals en qualsevol tècnica: dibuix animat en paper, ninots de plastilina, animació per ordinador, retallables de *collage* o animació d'objectes.

En aquest subapartat només tractarem alguns exemples d'animació independent, o "d'autor", que han transcendit les restriccions d'inserir-se en la lògica de les *majors* i ha permès una animació personal i original.

### 4.2.1. Will Vinton

La petita empresa de **Vinton** és un dels millors representants de la nova animació amb plastilina (o *clay animation*). Després de realitzar nombrosos curts-metratges sota la influència d'autors tan dispars com Disney o Antoni Gaudí, el 1971 fa el seu primer curtmetratge amb plastilina, *Closed Mondays*, en col·laboració amb l'arquitecte Bob Gardner. Aquesta obra demostra un gran virtuosisme i una varietat de creacions absurdes: objectes com un ordinador que parla, personatges que es transformen, etc. són algunes de les possibilitats que només permet aquest nou mitjà.

Altres produccions seves són *The great cognitio* (1982), per la qual va obtenir una nominació a l'Oscar, o *Mona Lisa descending the staircase*, un repàs de la història de l'art del segle XX a través de metamorfosis virtuoses dels quadres, amb què va obtenir un Oscar el 1991.

Va obrir el camí a artistes posteriors que han trobat en l'animació de la plastilina la via d'expressió perfecta per a les seves creacions.



California Raisins de Will Vinton  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 250).

#### 4.2.2. John i James Whitney

Els germans Whitney foren pioners en l'animació independent nord-americana. No són solament figures indispensables en el desenvolupament de l'animació abstracta, sinó que a més a més van establir les bases experimentals i el camp de treball de l'animació per ordinador i els efectes especials.

*Twenty Four Variations* (1940) fou el primer treball en col·laboració realitzat. Posteriorment van realitzar cinc exercicis de cinema abstracte, considerats obres mestres, en els quals van fotografiar llum en lloc d'objectes il·luminats. A més, John va crear so directament sobre el film, una tècnica que més endavant desenvoluparia McLaren.

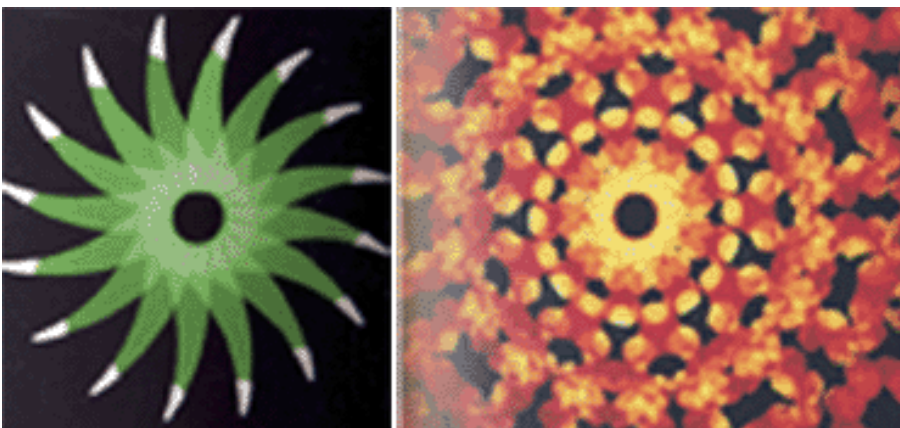
Avançant-se a les pintures sobre films de McLaren, John va fer una sèrie fotografiant dibuixos sobre una superfície oliosa i il·luminada. Alguns dels treballs són *Mozart Rondo* (1949) i *Hot House* (1949). El 1952 va fundar Motion Graphics, INC.

Als anys cinquanta feia servir equips informàtics desfasats (un visor de fusell, per exemple) que havien estat retirats pels militars després de la guerra per construir màquines de dibuix informatitzades capaces de produir efectes visuals. Això el va conduir al desenvolupament d'un sistema completament automatitzat que disposava d'una coordinació i control integrats d'alta precisió de tot el procés de producció (incloent-hi el dibuix, els moviments, la il·luminació i les exposicions). Com diu Darley:

"se trataba de un ordenador mecánico analógico, específicamente diseñado para producir abstractas y complejas animaciones cinematográficas."

A. Darley (2002). *Cultura Visual Digital* (pàg. 32). Barcelona: Paidós.

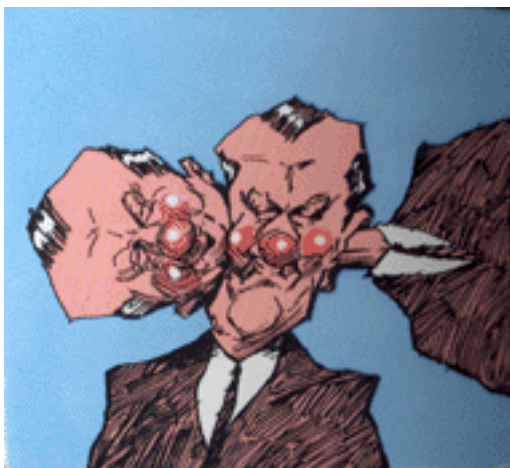
Aquests experiments i altres van portar John a l'IBM el 1966, on va ser el primer artista resident amb films com *Permutations* el 1966, *The matrix series* als anys setanta i *Arabesque* el 1975. El 1986 va ajudar a desenvolupar un programari per a combinar gràfics per ordinador i composicions musicals.



*Catalog* i *Lapis*, dues obres de J. Whitney  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 216 i 217).

### 4.2.3. Bill Plympton

**Bill Plympton** és un dels més destacats artistes en actiu que realitza pel·lícules amb dibuixos especialment cuidats, amb un ús de la línia propi dels il·lustradors. Combina, en pel·lícules com *Your Face* (1986) i *One of Those Days* (1987), un humor àcid i paradoxal amb dibuixos fets amb guix. També ha treballat amb directors com Tim Burton, i va guanyar un Oscar per *It's nice to have a wolf around the house*.



Imatge de *Your Face* de B. Plympton  
Font: Plymptoons

### 4.2.4. Bod Godfrey

D'origen australià, **Bod Godfrey** va emergir del moviment del *Free Cinema* (anglès) als anys seixanta, i és especialment conegut per les seves sèries per a adults, en què parodia les actituds britàniques (especialment les sexuals) i sèries per a infants a la televisió.

El seu primer film *The bus parade* va ser dirigit el 1952, i amb aquest va entrar a la Biographic Films, una productora dedicada fonamentalment a la publicitat. Aquesta situació li va permetre fer treballs independents com *Polygamous Polonis* (1959) i *Do-it-yourself Cartoon Kit* (1961). Visualment resulta cru i totalment allunyat del model nord-americà, cosa que el va ajudar a establir una escola britànica d'animació única.





Great de G. Godfrey 1975  
 Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 251).

### 4.3. Creació pròpia

A Espanya els **estudis Moro** van tenir l'oportunitat de desenvolupar una producció paral·lela a la publicitària de manera personal en treballs com *El sombrero* (1964) de Robert Balser i *El gripoterio* (1972). Altres títols d'èxit d'aquests estudis van ser *Camel*, *Burlesque*, *El nido* o la famosa cançó de *Vamos a la cama* de la *Familia Telerín*.

D'altra banda, **Pablo Núñez** va crear l'empresa Story Film, especialitzada en capçaleres i títols de crèdit de pel·lícules. També van realitzar curtsmetratges com *Chicho y Coca* (1971-1974), *Llegaron los robots* (1979) i *La flor* (1988).

A Madrid els **estudis Vara** van animar les històries gràfiques de Mortadelo y Filemon, amb uns resultats no gaire satisfactoris i de poc èxit comercial.

A Catalunya **Jordi Amorós** funda el 1976 la productora Equip juntament amb Víctor Luna i realitza el primer llargmetratge per a adults de l'Estat espanyol, *Historias de amor y masacre* (1979), format per diferents curtsmetratges articulats i inspirats en l'estètica i el tarannà de la revista *El papus*, on dibuixaven gran part dels participants en aquest treball.

En l'àmbit experimental es realitzen diversos treballs a Madrid, Barcelona i el País Basc, on **Sistiaga** recupera l'animació abstracta amb *Ere erera baleibu icik subua auraren* (1968).

En una línia semblant es produeix de nou un interès pel cinema *amateur*, que es desenvolupa en treballs experimentals com *L'home de la poma* (1972), on es fa servir la tècnica de la pixilació o animació de persones. Aquest treball fou realitzat per **Baca i Garriga**, que van desenvolupar una obra de caràcter humorístic en què toquen temes com el racisme, el terrorisme o la maternitat.

A Alacant **Enrique Nieto** realitzà una filmografia continuada com *Pioner XI* (1979) que es transforma a poc a poc en obres més complexes com l'*Storyboard interminable* (1994).

**El vídeo domèstic**

El vídeo domèstic supleix la pel·lícula i això dificulta la tasca d'identificar la quantitat d'obres realitzades.

## 5. Impuls tecnològic i comercial

La dècada dels anys vuitanta es caracteritza per un alt nivell d'experimentació en l'àmbit de l'animació; tant des dels sectors més comercials, com des de les iniciatives més independents. En aquest sentit, el perfeccionament de les tècniques d'animació per ordinador té un paper fonamental.

Aquesta experimentació es manifesta en una gran varietat de formats que tenen com a suport el cinema d'animació, el cinema d'acció real, la televisió i les produccions per ordinador.

En aquest context pren protagonisme l'animació japonesa, molt influïda per la tradició del còmic Manga, d'on emergeixen nous actors i condicionants d'aquesta nova etapa, noves productores i nous mercats.

### 5.1. Animació per ordinador

Sense dubte els estudis **Pixar** foren els pioners en la investigació artística de les possibilitats de l'animació 3D per ordinador, i això els ha convertit en agents actius en la introducció d'aquesta nova variant a la pantalla de cinema.

Les arrels d'aquests estudis estan fortament lligades al desenvolupament de gràfics per ordinador que van tenir lloc durant la dècada dels seixanta i setanta als Estats Units, concretament en les universitats de Utah i l'Institut de Tecnologia de Nova York, on van desenvolupar el disseny i renderització d'imatges. El 1979 alguns d'aquests investigadors van marxar a Lucas Films, on van ser convidats a introduir els seus coneixements en la indústria. Un dels seus primers descobriments fou l'efecte **gènesi**, que van aplicar a pel·lícules com *Star Trek*.

El 1984 John Lasseter es va unir a l'equip i va dirigir un curt per Lucas Films. El 1986 George Lucas va vendre la divisió d'ordinador a Steve Jobs, que la va anomenar Pixar.

Al llarg dels anys vuitanta van realitzar alguns curts, fruit de l'experimentació i la recerca. El primer i més celebrat fou *Luxo Jr.* (1986), que va merèixer una nominació de l'acadèmia, i *Red Dreams* (1987), un dels primers intents de modelar figures humanes. D'altra banda, *Tin Toy* (1988) va donar a conèixer Pixar, així com *Knickknack* (1989), que tenen com a protagonistes joguines amb vida pròpia.

#### Genesis Effect

*Genesis Effect* (de Ray Smith, Alvy i altres, Lucasfilm, Computer Division, 1981) és un film on es posa en pràctica la tècnica de l'efecte gènesi.

#### Luxo Jr.

*Luxo Jr.* és la història d'un llum petit que vol jugar amb el pare amb una pilota.



Luxo Jr.  
Font: Pixar

A partir d'aquests anys van començar a fer llargmetratges, en un principi dissenyant els models per a Disney (per exemple a la *Bella i la Bèstia*), i amb anuncis publicitaris (per a Trident i Listerine, per exemple).

## 5.2. Nous mercats: MTV, videoclips

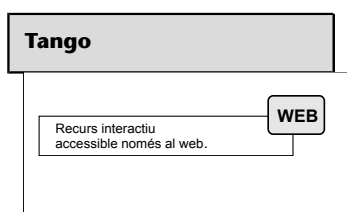
L'animació i la música tenen una relació que gairebé es remunta als orígens d'aquesta forma artística: des de les *screen songs* (1929-1938) dels Fleischer fins a les animacions actuals de videodiscjòqueis s'han produït moltes aportacions que tenen en el videoclip la seva forma més popular.

Així doncs, l'extensió comercial de la música pop als anys seixanta provoca una gran competència entre les bandes que reclamen presència a la televisió en un format promocional que seria l'equivalent al tràiler cinematogràfic, també popularitzat en aquella dècada.

Alguns dels pioners dels videoclips van ser els Beatles amb *Strawberry fields forever* (1966). Al llarg dels anys setanta, molts grups van crear vídeos de números musicals que es projectaven en els clubs i les discoteques, així com en televisions per cable. Tanmateix, el revulsiu que va impulsar la indústria del videoclip fou el llançament de l'MTV el 1981, on es transmetien (i se segueix fent) vídeos musicals vint-i-quatre hores al dia set dies a la setmana.

Un dels primers estudis d'animació a treballar aquest nou format va ser The Cucumber Studio de Londres. Alguns dels videoclips són *Accidents will happen*, d'Elvis Costello (1979), o *New Frontier*, de Donald Fagen (1983).

Un dels autors més aclamats és **Zbigniew Rybczynski** (*Tango*, 1980), un artista procedent de la videocreació experimental que va ser guanyador del premi al millor vídeo experimental pel videoclip *Close to the edit* (1984) del grup



musical Art of Noise. Posteriorment va dirigir treballs per a Simple Minds i és l'animador rere la rotoscòpia amb dibuixos fets amb llapis del conegut *Take on me* d'A-Ha, dirigit per Steve Barron.



Imatges del videoclip *Take on me* de A-Ha

Altres videoclips importants d'animació, en aquest cas fets amb tècniques d'animació per ordinador, són els videoclips *Herd Woman* (1985) de Mike Jagger o *Money for nothing* de Dire Straits. El director Jim Blashfield va fer animacions per a David Byrne fent servir fotocòpies de cases en color, de mobles i dels membres del grup. Amb tot, una de les aportacions més destacables de la dècada dels vuitanta en animació de videoclips és *Sledgehammer* de Peter Gabriel, realitzat per Stephen Johnson. Aquest videoclip es va fer amb tècniques tradicionals d'animació com la pixilació i el *clay animation*.



Imatges del videoclip *Sledgehammer* de Peter Gabriel

Al llarg dels anys noranta i amb l'entrada del nou mil·lenni s'ha produït un retorn moderat al format del videoclip d'animació (tenint en compte els seus elevats costos de producció). Autors com Magnus Carlsson (*Paranoid android*, Radiohead, 1997) Michel Gondry (*Fell in love with a girl*, The White Stripes, 2002) o Shynola (*Good Song*, Blur, 2003) han revitalitzat un gènere que aporta un valor afegit a la música en el seu aspecte comercial.

### 5.3. Animació japonesa

Al llarg dels anys vuitanta l'animació japonesa, també anomenada *anime*, va continuar expandint-se i va començar a tenir presència a les televisions (públiques) europees al final d'aquella dècada.

Al Japó es va donar la circumstància que l'animació per televisió i la independent es van fusionar: l'animació per a sales cinematogràfiques era dominada principalment per *spin-offs* de televisió, mentre que d'altra banda es van crear

#### Sèries d'èxit

Recordem, per exemple, l'èxit que va tenir *Candy, Candy* a TVE o *Bola de drac* a TV3 i a altres televisions autonòmiques.

moltes sèries amb personatges basades en novel·les manga com *Harmagedon* (1983), de Rintaro, o *Akira* (1988), dissenyada i produïda per **Katsuhiro Otomo**.

Una de les directors més populars és **Rumiko Takahashi**, qui dirigeix *Urusei Yatsura* (1981), *Maison Ikkoku* (1986) i *Ranma ½* (1989), una fantasia d'un nen que quan es mulla es converteix en dona.



Imatge del còmic *Ranma*

*Dragon ball* (1986) i *Dragon ball Z* són altres exemples que van guanyar quotes altes d'audiència gràcies a una caracterització dinàmica dels personatges.

D'altra banda, el director de cinema d'animació, més conegut com el Disney japonès, és **Hayao Miyazaki**, que va començar el 1979 amb *The castle of Cagliostro* i s'ha fet popular gràcies a treballs com *The castle in the Sky* (1986), *My neighbour Totoro* o *Only yesterday* –1991–, que van tenir molt bones crítiques però poc èxit comercial. Va ser després de comercialitzar els seus ninots (cosa que no volia inicialment) que va assolir l'èxit comercial amb *Porco Rosso* i la *Princesa mononoke*.

A Espanya s'ha fet immensament popular després de guanyar diversos premis en festivals independents amb *El viaje de Chihiro* i *El castillo ambulante* (2004).



Imatge de *Mi vecino Totoro*

## 6. Revitalització del sector

Des de la dècada dels anys noranta fins a l'actualitat podríem dir que hi ha hagut diversos factors que han potenciat de nou una cultura de l'animació i un conseqüent (i merescut) establiment d'aquesta pràctica.

En aquest ecosistema conviuen sèries de televisió per a adults, un gènere bastant consolidat que ocupa els horaris *prime time* de les televisions, canals de televisió per cable, únicament especialitzats en emissió de sèries d'animació per a públic infantil, un fecund camp experimental i també comercial en l'animació en 3D per ordinador, així com la integració, pràcticament total, de les tècniques d'animació per ordinador en 2D gairebé a totes les produccions.

En aquest àmbit d'animació per ordinador, prenen el protagonisme diferents productores tant "noves" (com Pixar o Dreamworks) com clàssiques (com la Disney), que situen el terreny de l'animació en una posició favorable, dintre del conjunt de la indústria cinematogràfica.

### 6.1. Sèries de televisió per a adults

En l'àmbit de la televisió, les sèries d'animació normalment ocupaven els horaris infantils, sovint dissabte al matí, ja que era el públic infantil l'únic a qui anaven adreçades les sèries. A final dels anys vuitanta, la Fox Network canvià aquesta percepció.

Tot va començar quan el productor/director James L. Brooks va contactar amb **Matt Groening**, un dibuixant de tires còmiques, per llançar alguns dels seus personatges a la televisió. Aquest, preocupat per si en perdia els drets, va crear els *Simpsons*: una família disfuncional, que encaixa dintre de la línia encetada per sèries de televisió com *Família con hijos* i *In living color*. El primer episodi es va emetre el desembre del 1989 i fins a l'actualitat la segueix produint i emetent la Fox, i també l'emeten televisions arreu del món.

Aquesta sèrie mostra, amb un estil irreverent i en paraules del seu creador, tot allò que eviten les autoritats morals:

"Your moral authorities don't always have your best interests in mind. I think is a great message for kids."

Groening a Beck, J. (2004) *Animation Art: From pencil to pixel: The History of Cartoon, anime CGI* (pàg. 312). London: Flame Tree.

Els personatges protagonistes prenen el nom dels pares de Groening i la resta de personatges estan dissenyats per al contrast i la identificació amb ciutadans mitjans d'una ciutat qualsevol (de fet Springfield és el nom de moltes ciutats

#### Capítols dels *Simpsons*

Es pot fer un seguiment dels capítols de totes les temporades dels *Simpsons* al lloc web [thesimpsons.com](http://thesimpsons.com).

arreu dels Estats Units). Això s'enriqueix amb tota una sèrie de referents culturals, tant de l'art, de la música... com dels personatges "reals" que formen part de determinats capítols (polítics, cantants, etc.).

Al principi els dibuixos eren acolorits manualment, i a l'actualitat, es fan servir tècniques d'edició i animació informatitzades, tot i que l'estil manual es manté.



Els Simpsons

Un altre exemple de sèries per a adults, del mateix creador dels *Simpsons*, és *Futurama*, una barreja d'animació tradicional i digital que també va llançar la Fox avalada per l'èxit dels *Simpsons*. A més cal esmentar *The Thick* i *The critic*, també de la Fox.

D'altra banda, l'MTV, una xarxa germana de Nickelodeon, també es va arriscar amb un conjunt de sèries que busquen un públic més madur com *Liquid Television* (1991) o *Frog Baseball* (1992). Aquesta segona va introduir els adolescents Beavis i Butthead, que posteriorment protagonitzaran la seva pròpia sèrie emfatitzant l'estupidesa dels mascles "metalheads" pel fet de veure excessivament la televisió.

Comedy Central va ser la plataforma per a emetre curts d'animació per a adults que va acollir *South Park*. En un principi es va crear un curt titulat *The spirit of Christmas* (1995), fet amb la tècnica dels retallables i amb una animació força brusca. La sèrie posterior es va produir amb programaris d'animació 2D representant aquesta estètica i amb unes temàtiques que ho parodiaven absolutament tot, des del president Bush fins a Bin Laden.

#### Crash Canyon

Actualment a l'MTV s'emet "Crash Canyon", una sèrie que té com a context una situació estripada.





Imatge dels protagonistes de South Park

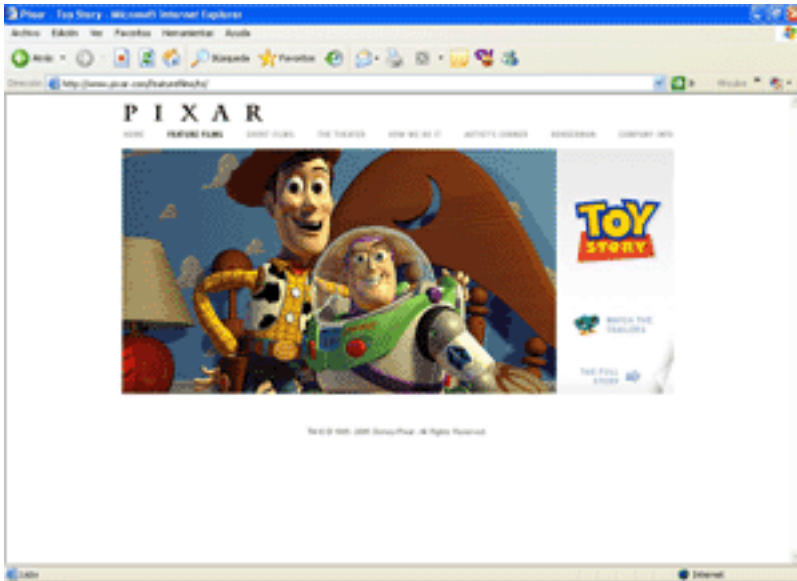
## 6.2. Més cinema por ordinador: 2D i 3D

Quan *Tron*, la primera pel·lícula en què es va fer servir el modelat 3D per als efectes especials, va ser llançada el 1982, l'animació per ordinador encara estava en una edat infantil: va costar vint milions de dòlars i va comportar unes grans pèrdues, que van desanimar la investigació en aquest àmbit. Al llarg de la dècada següent, la tècnica es perfecciona, els programes resulten més efectius i els professionals s'especialitzen, de manera que la indústria comença a veure com un negoci l'animació CGI (*computer generated imagery*).

Molts dels estudis digitals van començar a investigar els anys vuitanta, especialment els dedicats als efectes especials per a pel·lícules d'acció real. Els **estudis ILM** (Industrial Light and Magic) els van fer servir per a la pel·lícula *The abyss* el 1989. El següent d'altres com *Jurassic Park* o *Terminator 2*.

El 1991 **Pixar** era un dels estudis que liderava el camp de l'animació digital en l'àmbit de la producció. Aquell any la Disney li va proposar un acord per a la primera producció íntegrament digital: *Toy Story* (1995).

Aquest llargmetratge representa el punt de maduració i l'inici d'una producció digital llargament volguda; de *Toy Story* es diu que és a l'animació digital el que va representar *Blancaneu* a la producció clàssica. Fins aquell moment Pixar només havia pogut produir petits curts publicitaris i la idea de la narració va sorgir de l'èxit de *Tin toy*, amb un argument bastant clàssic: dues joguines lluiten pel protagonisme dintre del conjunt de joguines d'un nen (Andy). Woody el Cowboy i Buzz Lightyear es barallen però al final aprenen a conviure per tal de sobreviure a l'amenaça d'un nen amb certa debilitat pels explosius.



Personatges de *Toy Story*  
 Font: <http://www.pixar.com/featurefilms/ts>

D'altra banda, el 1994, després que la Disney va tenir un èxit memorable amb *El rei lleó*, Steven Spielberg i dos productors més van fundar **Dreamworks SKG**. Des d'un inici van gaudir de credibilitat en el sector, ja que Katzenberg va ser animador per a la Disney i Spielberg ja havia tingut l'experiència anterior amb *Who framed Roger Rabbit*.

Dreamworks, juntament amb la Warner i la Twentieth Century Fox, van tractar de fer la competència a la Disney en produccions de gran pressupost. La Warner va fer *Space Jam* (1996) –protagonitzada per M. Jordan– i la Fox, *Anastasia* (1999) entre d'altres.

El primer projecte de Dreamworks fou *Antz* (1998), d'Eric Darnell i Tim Johnson, una comèdia de ressonàncies a Woddy Allen protagonitzada per una formiga neuròtica que subverteix l'ordre establert a la seva colònia. A continuació van venir *El príncep d'Egipte* (1998) i *El Dorado* (2000), dos èxits més modestos.

No obstant això, l'èxit més celebrat de Dreamworks és responsabilitat de *Shrek*, una producció basada en uns contes infantils, dirigida per A. Adamson i V. Jenson. *Shrek* fa una burla dels contes de fades popularitzats per la Disney i al mateix temps els desplaça del monopoli de l'animació.



Personatges protagonistes de *Shrek*  
Font: lloc web de Shrek

En contrapartida, **Disney** es mantenia amb l'animació tradicional i conreava èxits com *La sirenetta* (1991), *La bella i la bèstia* (1991) o *Aladdin* (1992). Tanmateix, la pel·lícula que cal destacar d'aquella dècada és *El rei lleó* (1994), un llargmetratge inspirat en Hamlet que explica la història mítica d'un fill que ha de venjar la mort del seu pare, que va obtenir un èxit destacat. Irònicament, la Disney havia dipositat la seva esperança en altres pel·lícules com *Pocahontas* (1995), o *El geperut de Notre Dame*, de temàtiques més tendencioses ideològicament, cosa que en va fer ressentir la recaptació.



Imatge d'*El rei lleó*

Tot el que s'ha dit anteriorment, més la dura competència d'altres productores, va provocar una certa crisi en el si de la indústria amb reestructuracions fortes. Per tal d'augmentar la producció van obrir un petit estudi a Orlando (Florida), on paral·lelament es van desenvolupar treballs amb més èxit com *Mulan* o *Lilo i Stitch*.

### 6.3. Animació amb plastilina

L'any 1985 Nick Park va presentar una creació que havia començat quan era estudiant, protagonitzada per Wallace i Gromit. Wallace és un inventor d'idees desgavellades, a qui li fascina el formatge (especialment el de la varietat Wensleydale) i propietari del gos Gromit, que acostuma a ser més intel·ligent que el seu amo. La veu de Wallace és interpretada en anglès pel veterà actor Peter Sallis; Gromit és mut, encara que usualment fa servir eloqüents expressions facials per a comunicar-se.



Wallace i Gromit  
Font: lloc web de Wallace i Gromit

Aquesta parella han esdevingut finalment els personatges principals d'una sèrie britànica de tres curts animats de trenta minuts produïts per Aardman Animations: *A Grand Day Out* (1989), *The Wrong Trousers* (1993) i *A Close Shave* (1995). També han protagonitzat el llargmetratge *Wallace y Gromit: la maldicció de las verduras* (2005) amb la mateixa tècnica de modelatge de ninots amb plastilina i animació *stop motion*.

A l'Estat espanyol, València esdevé un focus molt actiu en l'àmbit de l'animació de plastilina, gràcies al treball de **Pablo Llorens**, intensament perfeccionat fins a arribar a la depuració. Les seves obres més conegudes en cinema són *Caracol, col, col* (amb la qual va guanyar un Goya el 1995) i *El enigma del Chico Croqueta*, guanyadora també del Goya a la millor producció d'animació el 2004.

#### Claymation

El mètode de modelat amb argila (plastilina) sobre esquelets de filferro i filmació quadre per quadre de vegades és denominat amb el neologisme anglès *claymation*, contracció de *clay* ('argila') i *animation* ('animació').



Portada de la pel·lícula *El enigma del Chico Croqueta*

D'altra banda, ha realitzat amb el seu equip un gran nombre de produccions en vídeo i per a formats televisius i publicitaris, pels quals ha obtingut nombrosos premis. En aquest últim àmbit s'inclou la sèrie de la família García per la implantació de l'euro l'any 2002.

**Javier Tostado** és un altre exponent de l'animació valenciana, que barreja la tècnica de la plastilina amb imatge real a *El ladrón navideño*. Aquest treball tracta de l'arribada d'un nou alumne, paraplègic, a una escola abans de Nadal: el punt de partida d'una paròdia sobre els nombrosos problemes que comporta la realització d'un curtmetratge animat.

Per tancar aquest cercle cal esmentar també **Raül Díez**, que va realitzar en plastilina *El canto de un duro* (1997) i *El señor Trapo* (2002), modelat en 3D i guanyador de diversos premis.

Aquest conjunt d'autors han creat una afició en molts animadors, que, si bé no es dediquen a les grans produccions, duen a terme nombrosos treballs en l'àmbit de la publicitat, capçaleres cinematogràfiques i altres productes promocionals.

## 7. Perspectives obertes per al nou mil·lenni

En el començament del mil·lenni, l'animació es reafirma i es defineix, i conquereix Hollywood, amb les tècniques digitals principalment, que desplacen definitivament l'animació tradicional.

Així mateix, l'ús d'efectes especials en llargmetratges de ficció com *Matrix* o *El senyor dels anells* es converteix en referent i pràctica habitual, així com la barreja de personatges CGI amb acció real (*Scooby Doo* i *Garfield*, 2004).

Les tècniques digitals han proveït de noves oportunitats els creadors; d'una banda, l'animació de baix cost en Flash ha potenciat la producció de sèries per a televisió més econòmiques, de la mateixa manera que la tècnica *motion capture* a gran escala ha permès que actors animats actuïn emotivament, per exemple a *Polar Express* (2004).

Tanmateix, dintre d'aquest panorama no tot és digital i l'animació tradicional també es manté, tant al cinema (els exemples de Hayao Miyazaki o de Sylvain Chomet amb *Les Triplettes de Belleville*, 2003, o *L'illusioniste*, 2010) com en sèries de televisió.

### 7.1. Cinema

Com hem esmentat anteriorment, el cinema d'animació viu una època daurada amb les tècniques digitals de modelatge i animació 3D. Films com *Shrek*, *Ice Age* o *Stuart Little* són només alguns dels magnífics exemples de produccions cinematogràfiques del mil·lenni que tot just comença.

**Pixar** segueix llançant èxits com *Monsters Inc.*, film que situa els estudis al punt més àlgid del mercat: el disseny de personatges és excel·lent, i també la caracterització i els efectes digitals, aconseguits gràcies a un perfeccionament de les tècniques com l'aplicació informàtica Renderman, que distribueix el pèl sobre els personatges. El seu èxit rau parcialment en una diversitat de personatges imaginatius amb una caracterització gestual força aconseguida. En aquesta pel·lícula, així com en la resta de produccions en 3D, la locució i veu dels personatges té un paper fonamental.

El seu següent treball, *Buscant en Nemo (Finding Nemo)*, és llançat el 2003 i representa un èxit rotund. Un guió excel·lent i un disseny de personatges en consonància tenen part de la clau del seu èxit. *Buscant en Nemo* explica la història d'un peix pallaso sobreprotegit pel seu pare, que intenta demostrar la seva independència i es perd per acabar finalment dins l'aquari d'un dentista de

Sydney. El pare, acompanyat d'un peix curt de memòria, es llança a l'aventura de trobar-lo tot travessant la barrera de corall australiana. Els efectes submarins són realment espectaculars.

La producció de Pixar ha prosseguit a un ritme constant produint pel·lícules d'èxit que marquen l'estil de l'animació infantil cinematogràfica. En anys posteriors ha realitzat *Els increïbles* (2004), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *WALL·E* (2008) i *Up* (2009), com també noves seqüeles de les seves sèries amb *Toy Story 3* (2010) i *Cars 2* (2011).



Imatge d'*Els increïbles*.

Font: Pixar. Podeu veure el tràiler a aquest lloc web.

D'altra banda, els estudis que realitzaren els efectes especials de *Tron* (Blue Sky), es llancen a la producció d'animació amb *Ice Age*, dirigida per Chris Wedge, i que aconseguix amb realisme la representació del gel i la neu. La seqüència inicial és una de les més trepidants del moment: Scrat, un esquirol animat que cerca i tracta de mantenir entre les mans un gla, organitza un allau de proporcions èpiques.

Com que va resultar un èxit, la Fox els va encarregar un segon film estrenat el 2005, *Robots*, una aventura d'un grup de robots desfasats que viatgen a la ciutat Robot per buscar recanvis de les seves peces ja desgastades.



Imatge de Robots

Un altre exponent del cinema d'animació actual, en aquest cas amb tècniques tradicionals d'animació *stop-motion* de titelles combinada amb eines digitals, és el director de cinema **Tim Burton**, qui va començar amb el llargmetratge *Pesadilla antes de Navidad* i que ha continuat delectant-nos amb produccions com la *La novia cadáver* (2005): un conte gòtic en què una núvia abandonada pel seu promès torna a la vida per equivocació i persegueix un noi que s'acaba de comprometre. El disseny de personatges el van fer els estudis Grangel.

La importància de les tècniques CGI per a la realització d'efectes especials amb programaris d'animació 3D també porta a una hibridació cada vegada més important de l'animació amb el cinema d'imatge real. Pel·lícules com *Avatar* (James Cameron, 2009) o *Les aventures de Tintín: El secret de l'Unicorn* (Steven Spielberg, 2011) no solament han estat dues produccions importants sinó que també han obert el debat sobre la tècnica *motion capture* i la combinació d'actors i animadors per a crear els personatges d'una pel·lícula.



Imatge de La novia cadáver



Centrant-nos en Europa, el *boom* de l'animació britànica que va començar als anys noranta va continuar el 2000, quan es va llançar *Chicken run*, la primera de les quatre coproduccions d'Aardman amb Dreamworks.

Els festivals de cinema i animació van tenir un paper fonamental en la difusió, i el Regne Unit no fou una excepció. El 2001 **Suzie Templeton** va guanyar molts premis arreu del món amb el seu treball *Dog*, que narra les aventures d'una angoixada família i el seu gos. La seva pel·lícula següent va ser *Peter and the Wolf* (2006) també guardonada amb nombrosos premis, entre d'altres l'Oscar de l'Acadèmia dels EUA i el premi de l'audiència al Festival d'Annecy (un dels més importants del món de l'animació).

En el context del festival internacional de Zagreb, el 2002, es van premiar tres pel·lícules de caràcter emblemàtic, entre aquestes *Father and Daughter*, de Michael Dudok de Wit, una història emotiva realitzada amb dibuixos d'una gran sensibilitat, emesa per televisió en diverses ocasions.

Una producció important per a l'animació del principi del segle XXI ha estat *Vals con Bashir* (2008), dirigida per Ari Folman i realitzada amb una combinació de tècniques d'animació digital 2D i 3D i d'animació tradicional. Aquesta pel·lícula va portar al gran públic el debat sobre la relació entre l'animació i el documental (similar al que hi ha hagut en el món del còmic amb el descobriment pel gran públic d'obres de gèneres no habituals).

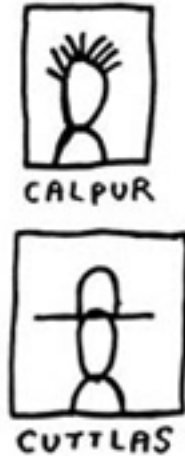


Fotograma del curt *Father and Daughter*  
Font: *Animation art, from pencil to pixel* (pàg. 187).

A l'Estat espanyol, durant els anys vuitanta i noranta i principi del 2000 es produeix una consolidació de l'animació independent, rica en tècniques i amb nous protagonistes.

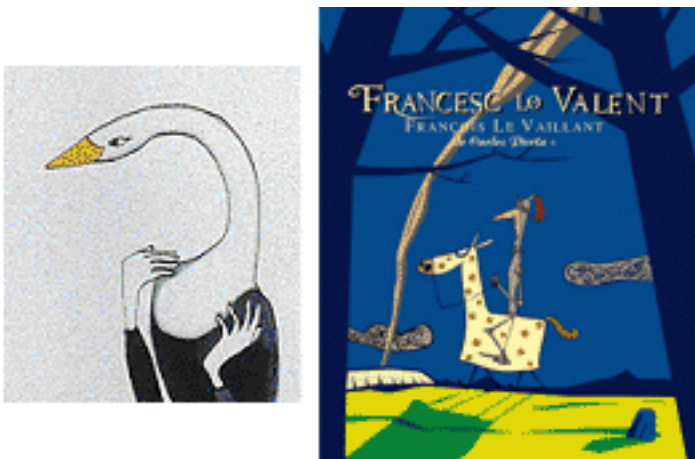
Al marge de l'animació amb plastilina, comentada anteriorment, podem trobar treballs fets amb animació per ordinador en 2D i 3D i d'altres fets amb animació tradicional: dibuixos animats, retallables, *stop-motion* de titelles i diversos experiments.

Algunes de les produccions més destacades en animació en 2D és el treball premiat de **Calpurnio Pisón** amb el seu personatge de còmic Cuttlas, de caràcter infantil. Dues de les seves aventures són *El bueno de Cuttlas* (1992) i *Con cien cañones por banda* (1993).



Personatge de Cuttlas de Calpurnio Pisón  
Font: El bueno de Cuttlas

**Carolina López** realitza *Swan Song* (1992), un conte que trenca els esquemes clàssics (un rei s'enamora d'un cigne per la seva veu) amb tècniques alternatives que barregen *stop-motion* amb dibuixos animats amb aquarel·la i tinta. Un altre treball destacable de la dècada dels noranta és *Francesc lo Valent*, de Carles Porta, realitzat a l'estudi francès Folimage. Un treball amb una estètica més propera als últims treballs de Disney és *Ahmed, el príncipe de la Alhambra*, una producció basca d'animació amb dibuixos animats del 1998.



Imatges de *Swan Song* i *Francesc lo Valent*  
Font: Animac

A l'entrada del nou mil·lenni la producció espanyola manté un ritme regular de producció gràcies a autors com **Emilio de la Rosa**, autor (part de l'equip) de nombrosos curtmetratges com: *Noche de ronda* (2002) de C. Navarro, Emilio

de la Rosa i Gabriel Martínez, *Nuevas islas* (2000) o *Martes* (2005). **De la Rosa no és tan sols autor sinó també productor, i un gran expert en animació a Espanya.**

En aquest sentit, els festivals de cinema experimental i les escoles de cinema han tingut un paper essencial en la consolidació de la pràctica del cinema d'animació. A Catalunya cal destacar l'ESCAC, on des dels últims anys es fan algunes de les produccions més destacades, com *La colección* de Didac Bono (2001), una obra de ninots, o *Metamorphosis Part I* (1998), de Charlie Ramos.

A Galícia també s'ha establert un sector de la producció d'animació en 3D de llargmetratges, encapçalats pels estudis Digra, productors dels llargmetratges *El bosque animado* (2001) i *El sueño de una noche de San Juan* (2005), i de diferents projectes educatius i d'entreteniment.



*El sueño de una noche de San Juan*  
Font: Estudis Digra

També cal destacar en 3D la producció de *La leyenda del Unicornio* (2001) de Maite Ruiz de Austri.

*Chico y Rita* (2010), dirigida per Javier Mariscal i Fernando Trueba, és una altra de les produccions importants de l'animació espanyola actual. Aquesta pel·lícula, com l'esmentada *Vals con Bashir*, se suma a la producció de llargmetratges d'animació orientats exclusivament a un públic adult, combinació que dins el cinema comercial no havia tingut ni gaire presència ni gaire visibilitat.

## 7.2. Televisió

A la televisió triomfen tota una sèrie de produccions que van dirigides al públic infantil. Seguint la dinàmica de les dècades anteriors, les produccions més abundants en les nostres televisions són les asiàtiques, i un dels exemples més evidents són *Las Supernenas*, carregades d'efectes especials que potencien el

dinamisme. Un fenomen curiós és que la seva estètica s'ha estès a un altre tipus d'animacions per Internet com la web de les *Tanga Girls* i les comunitats infantils en línia.



Las Supernas  
Font: Cartoon Network

Un altre personatge curiós és *Bob Esponja* o els *Rugrats*, sèries popularitzades gràcies a diversos canals de televisió per cable com Cartoon Network.

A les nostres televisions, però, hi ha una absència notable de sèries de producció pròpia. Excepte en alguns casos, com és la sèrie de *Les tres bessones* i altres produccions que formen la programació de Televisió de Catalunya. Les productores, algunes associades a APIA, reclamen un afavoriment de la seva difusió: la competència amb el mercat asiàtic i la implantació pràcticament integral de les tècniques d'animació digital obliguen a plantejar canvis estructurals en la manera de concebre els projectes.

Entre les sèries de producció pròpia a Catalunya trobem *Arròs covat* (2009), creada per Juanjo Sáez. *Arròs covat* se suma a la tradició encetada per l'MTV d'oferir sèries d'animació orientades al públic adult.

### 7.3. Animació per a Internet

Per finalitzar aquesta sintètica història de l'animació, no podíem obviar l'efecte que l'expansió d'Internet ha tingut en el món de l'animació. No solament s'han revitalitzat els gèneres, s'han obert els horitzons i s'ha produït tot un seguit de nous formats, sinó que s'ha potenciat la proliferació d'animacions per Internet, que els baixos costos de producció afavoreixen enormement. Això significa que tant des de l'àmbit *amateur*, o dels estudiants, com de l'àmbit professional, s'han dut a terme iniciatives experimentals que val la pena esmentar.

Així doncs, a mitjan anys noranta es fan les primeres incursions experimentals, que amb l'explosió de la web comercial a partir de l'any 2001 prenen un caràcter diferent. Aquest és el cas de la iniciativa de **Tim Burton** de produir una

sèrie d'animació exclusivament en línia i dissenyada amb el programari macromèdia Flash. La sèrie es titula *Stain Boy* i se'n van publicar sis capítols que es trobaven a la web d'Atom Films. Stain Boy és un personatge poc convencional, una mena de superheroï que resol els casos que li assignen sense ser-ne gaire conscient. En aquests casos, sovint ha de lluitar contra uns brivalls igualment fora del comú que formen una galeria de peculiars personatges fantàstics.



Imatge del personatge Stain Boy  
Font: Lloc web de Tim Burton

També **David Lynch** va crear una sèrie d'animacions titulada *Dumbland* ('Terra d'idiotes') encara disponible a Internet a la seva pàgina, però, a diferència de Burton, per a accedir als continguts del web de Lynch hi has d'estar subscrit i pagar per la visualització.

Tot i que molts artistes coneguts van posar a disposició les seves produccions i experimentacions al Web, el cert és que majoritàriament les animacions en línia són creades per autors més o menys anònims que les recullen, o bé en els seus propis dominis, o bé en portals especialitzats en continguts d'entreteniment en línia. Aquest és el cas d'Atomfils, que va allotjar la sèrie de Burton i que posteriorment va comprar l'empresa Shockwave. A Atomfilms es poden trobar tot tipus de gèneres audiovisuals en línia.

Altres iniciatives més específiques són les sèries dissenyades per l'estudi californià Mondo Media, realitzades expressament per a Internet i completament gratuïtes i accessibles.

En general, l'esperit d'aquestes produccions és bastant irònic i denota frescor a l'hora d'experimentar en formats més curts i fàcils de produir.

La facilitat en la producció es dona fonamentalment per la implantació i l'expansió del format Flash, format d'arxiu en el qual trobem pràcticament el 100% de les animacions per a Internet. La seva relativa senzillesa a l'hora de

treballar ha aconseguit transcendir més enllà de l'animació per a Internet, i actualment es fa servir fins i tot per a la producció de sèries de televisió i per a segons quin tipus de gràfics televisius.

Com era d'esperar, el sector de la publicitat fou un dels pioners a experimentar nous formats per a arribar a l'espectador/comprador i en l'ús de l'animació durant la segona dècada dels noranta; un exemple d'això és el concurs de vodka Absolut, *Absolut Panushka* (1997), o *Weekend pussy hunt* per a msn. Moltes altres iniciatives, sobretot d'animació interactiva en petits formats, s'han aplicat a la promoció de productes de diferents marques en línia.

Per finalitzar, no hem d'oblidar que en l'actualitat una de les principals aplicacions de l'animació són els videojocs, en les seves versions més senzilles i en aquelles de més complexitat amb gràfics en 3D.

L'animació, per tant, presenta un moment en què la diversificació i riquesa de formats ens suggereixen una nova era que tot just acaba de començar, en què la creativitat i l'accessibilitat als estudis i la tecnologia per a realitzar animació faciliten tot un nou camp professionals que, malgrat tot, encara és molt fràgil.

Un altre camp d'aplicació de les tècniques d'animació en l'actualitat és en el disseny d'aplicatius per a dispositius mòbils, entre elles, els jocs. Un exemple seria el joc Angry Birds, que posteriorment ha derivat en animacions basades en els personatges del joc i que han resultat un fenomen comercial a tots els nivells.

## Activitats

1. Busqueu en un llibre d'història del cinema paral·lelismes entre els inicis del cinema i els de l'animació.
2. Recolliu diferents personatges de còmic que s'hagin dut a l'animació i compareu-ne l'evolució.
3. Trieu una sèrie dels anys cinquanta i una altra dels anys vuitanta i compareu-ne l'estètica dels dibuixos i de la narració.
4. Llegiu les pàgines que us indiquem a continuació: **J. Halas; R. Manvell** (1980). "Técnicas de animación: principios estéticos". *La técnica de los dibujos animados* (pàg. 63-71). Barcelona: Omega.
5. Llegiu el text titulat "Interactive Web Animation" de **K. Wehn** que trobareu en l'adreça següent: <http://www.animationproject.org/theory/interakt/index.htm>

## Bibliografia

- 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.; De la Rosa, E.** (1995). "Pioners de l'animació: Chomón, Cohl, McCay / Els primers dibuixants del moviment". <<http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/pioners/principal.html>>
- Cotte, O.** (2001). *Il était une fois le dessin animé... et le cinéma d'animation*. París: Dreamland.
- Darley, A.** (2002). *Cultura Visual Digital*. Barcelona: Paidós.
- Delgado, P. E.** (2000). *El cine de animación*. Madrid: JC.
- Moscardó Guillén, J.** (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Madrid: Alianza.
- 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/>>
- Weishar, P.** (2004). *Moving Pixels. Blockbuster Animation, Digital Art and 3D Modeling Today*. Thames & Hudson: Londres.
- Yébenes, P.** (2002). *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel.