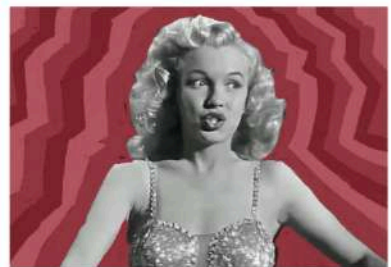
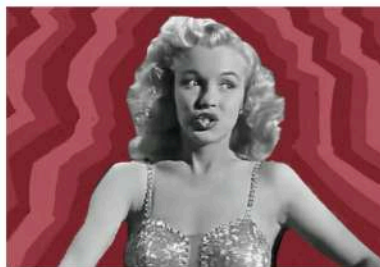
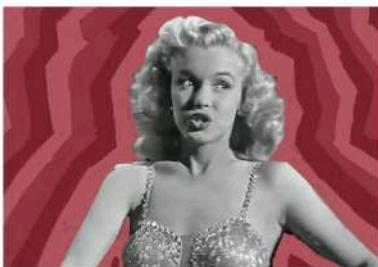
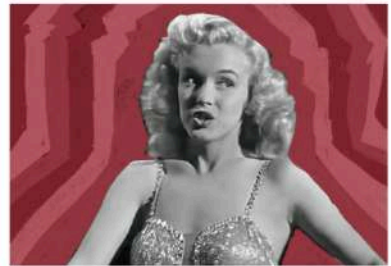
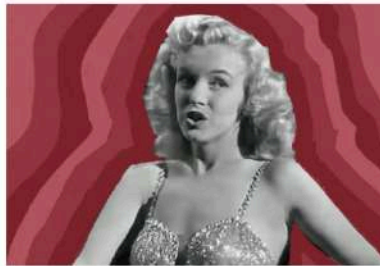
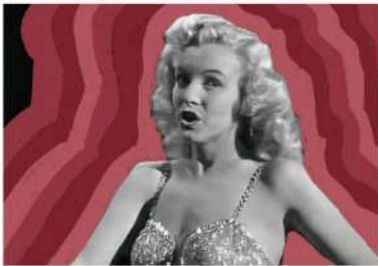
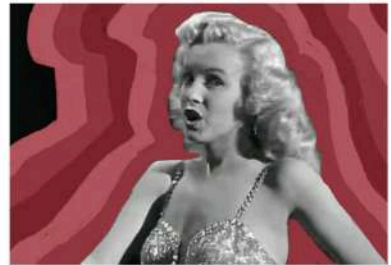
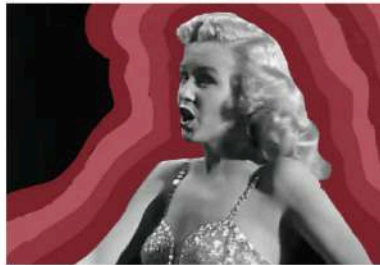
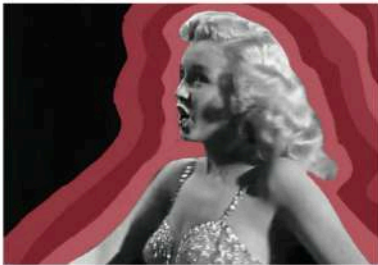


TREBALL DE RECERCA

LA MIRADA MASCULINA I EL CINEMA CLÀSSIC

PRODUCCIÓ D'UNA ANIMACIÓ



I.I.V

Curs: 2023-2024

2n de batxillerat

Treball de recerca - Animació

RESUMEN

Esta memoria contiene el proceso de creación de una animación experimental. A partir de la manipulación fotograma a fotograma de una selección de películas pertenecientes a la época dorada de Hollywood (1930-1960), se pretende mostrar cómo la mujer de la pantalla actúa para el espectador masculino y cómo estos modelos mostrados durante toda la historia del cine e instaurados durante el período del cine clásico, con la ayuda de la tradición patriarcal, han ayudado a forjar e imponer la mirada masculina dentro de cada mujer real. El propósito final de la investigación es comprender qué articula la mirada masculina y verla plasmada en forma de corto animado.

ABSTRACT

This document contains the creation process of an experimental animation. Based on a frame-by-frame manipulation of a selection of films which belong to the golden age of Hollywood (1930-1960), it is intended to show that women on screen act for the male viewer and that these patriarchal dynamics, which were established during Hollywood's golden age, have been promoted throughout cinema history. Moreover, with the help of the patriarchal tradition, the male gaze has been imposed on real women. The purpose of the investigation is to understand what articulates the male gaze and to see it embodied in an animated sequence.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	6
1.1 Objectius	6
1.2 Estructura	7
1.3 Metodologia	7
1.4 Història d'aquest treball	8
2. REPRESENTACIÓ DE LA DONA DURANT L'ÈPOCA DAURADA DE HOLLYWOOD	8
2.1 Recorregut per la història del cinema de Hollywood	9
2.1.1 Inicis (1895-1920)	9
2.1.2 Època daurada del cinema (1930-1960)	10
2.1.3 El nou Hollywood (1965-1983)	11
2.1.4 L'època dels Blockbusters (des de 1983)	11
2.2 El cinema clàssic, la representació de la dona i arquetips femenins	12
2.2.1 La femme fatale	12
2.2.2 La víctima	13
2.2.3 La Ventafocs	14
3. LA MIRADA MASCULINA	14
3.1 Plaer visual i el cinema narratiu	15
3.1.1 El plaer de mirar	15
3.1.2 La constitució de l'ego	16
3.1.3 La dona com a imatge, l'home el portador de la mirada	16
3.2 Internalització del <i>male gaze</i>	17
3.2.1 L'objecte i el subjecte	18
3.2.2 La validació masculina	19
4. RECERCA SOBRE EL PROCÉS D'UNA ANIMACIÓ	19
4.1 Tipus d'animació	20
4.2 Tècniques d'animació	21
4.2.1 Animació 2D	21
4.2.2 Animació Stop-motion	21
4.2.3 Animació 3D	22
4.3 Els dotze principis de l'animació	22
4.4 Llenguatge audiovisual	24
4.5 Etapes del procés d'una animació:	26
4.5.1 Preproducció	26
4.5.2 Producció	27
4.5.3 Postproducció	27
5. PRODUCCIÓ D'UNA ANIMACIÓ	28
5.1 Preproducció	28
5.1.1 Recerca de referents:	28
5.1.2 Ideació	31

5.1.3 Desenvolupament visual	32
5.1.4 Selecció de pel·lícules	34
<i>The Spiral Staircase</i>	34
<i>Sabrina</i>	35
<i>Gilda</i>	37
<i>Ladies of the Chorus</i>	38
5.1.5 Àudio i sincronització	39
5.2 Producció	40
5.2.2 Procés d'animació	40
5.2.3 Descripció i justificació dels fragments	40
5.3 Postproducció	44
5.3.1 Muntatge	44
5.3.2 Creació dels crèdits	44
5.3.3 Resultat final	44
7. CONCLUSIONS	45
8. FONTS D'INFORMACIÓ	46

1. INTRODUCCIÓ

1.1 Objectius

Aquest treball s'articula entorn als següents objectius:

El primer objectiu és ser capaç de crear un curt animat. Aquest pressuposa un seguit de subobjectius:

- a) Conèixer el procés necessari per a la creació d'una animació i obtenir nocions dels diversos aspectes i vessants d'aquesta disciplina artística.
- b) Aprendre el funcionament d'un dels programes de dibuix digital, en aquest cas el *Procreate*, familiaritzar-me amb el funcionament del programa i sobretot amb la funció *Animation Assist*.
- c) Aprendre el funcionament del programa d'edició *Premiere* per tal de ser capaç de muntar els diferents clips realitzats durant la producció.

El segon objectiu és comprendre què articula la mirada masculina, i conèixer l'origen del terme.

El tercer objectiu és ser capaç de relacionar la producció cinematogràfica amb la mirada masculina i descobrir si el cinema l'alimenta. És necessari, doncs, conèixer el context històric de la principal indústria cinematogràfica, Hollywood, ja que són les seves pel·lícules les que arriben a un públic més extens, almenys a occident.

El quart objectiu és descobrir autors i artistes referents que hagin explorat el concepte.

Finalment, com a cinquè objectiu, ser capaç de plasmar i transmetre la idea de fons de la investigació a través de la seqüència animada final.

1.2 Estructura

Aquest treball consta d'una doble recerca: la primera consisteix en la investigació sobre el cinema de Hollywood i la mirada masculina, i la segona, sobre la creació d'una animació. En aquest primer apartat s'hi troba una descripció de la història de Hollywood i una profundització en el període de l'època daurada d'aquesta indústria, ja que la primera vegada que apareix el terme *mirada masculina* es pren el cinema clàssic com a objecte d'estudi. Tanmateix, en aquesta primera meitat es realitza una exhaustiva lectura i interpretació de l'assaig *Visual Pleasure and Narrative Cinema*¹, juntament amb el que hi tenen a dir altres autors i artistes sobre el tema. Pel que fa a la segona part del treball, tracta sobre els diferents mètodes, principis i conceptes clau per tal de dur a terme un curt animat més el procés de creació d'una seqüència animada.

¹ Primera vegada on apareix el terme *male gaze* o *mirada masculina*. Laura Mulvey, 1975.

1.3 Metodologia

La metodologia que he seguit per dur a terme el treball ha estat la següent:

En primer lloc, per obtenir coneixements i informar-me sobre el cinema de Hollywood i la mirada masculina, he realitzat una recerca a base de llibres, altres treballs similars i consultes al cercador de *Google* tot evitant fonts com la *Viquipèdia* o de fiabilitat dubtosa. Un cop obtinguda la informació necessària, l'he classificat i reescrit amb les meves paraules.

En segon lloc, m'he informat sobre els diferents vessants, passos a seguir i conceptes claus de la creació d'una animació. Aquesta recerca m'ha permès descobrir un ampli ventall de tècniques i estils, els principals fonaments de l'animació i les característiques principals d'aquesta vessant artística.

Tot seguit, per definir l'estètica de l'animació, he buscat referents formals i conceptuals i he realitzat un *moodboard*.

Per últim, m'he familiaritzat de manera autodidàctica amb el *Procreate* i l'assistent d'animació d'aquest programa on he editat a mà, fotograma a fotograma, fragments de pel·lícules, els quals he ajuntat i perfeccionat amb l'ajuda del professional en l'àmbit d'animació David Serra amb el programa d'edició *Premiere*.

M'he servit d'una llibreta de paper per fer pluges d'idees, anotacions i esbossos. He utilitzat un *iPad* com a suport digital per fer l'animació i un *iMac* per l'edició dels diferents fragments.

1.4 Història d'aquest treball

Des de fa molt de temps sento curiositat per l'animació i la producció d'obres audiovisuals. Va ser quan tenia tretze anys quan vaig començar a realitzar alguna rotoscòpia i animacions amb 2 d en suports digitals, però sempre acabava insatisfeta amb el resultat. Així que en el seu moment no m'hi vaig acabar de centrar a causa de la manca de paciència i la falta de coneixements no només sobre animació sinó també per la falta d'una base artística. Tot i això, quan vaig saber que disposava de l'oportunitat de realitzar-ne una com a treball de recerca, vaig veure l'oportunitat de dur a terme un projecte amb cara i ulls, del qual poder-ne estar satisfeta.

Aparentment, la producció d'una animació no era suficient, així que calia trobar un poderós missatge de fons per al meu curt animat. Així doncs, a partir d'haver-me topat amb aquest breu passatge de John Berger: "*Els homes miren les dones, les dones es veuen a elles mateixes sent observades.*", em va sorgir el desig i necessitat de comprendre la percepció que tenen les dones sobre si mateixes i sobre què es fonamenta la mirada masculina.

2. REPRESENTACIÓ DE LA DONA DURANT L'ÈPOCA DAURADA DE HOLLYWOOD

El cinema és un mitjà de comunicació de gran difusió, que proposa un apropament a la realitat i, també, una manera de comprendre l'home i la dona. Aquest gran mitjà té la capacitat de crear, promoure i eliminar estereotips i generar models sobre els quals crear una identitat social. Així doncs, les imatges cinematogràfiques tenen un gran poder sobre la constitució dels rols de gènere i el valor que cadascun representa.

El cinema sempre ha estat creat i dirigit, essencialment, per homes. Els guionistes tendeixen a escriure personatges femenins poc profunds, ja que, pel simple fet de no ser dones, no són capaços d'empatitzar del tot amb les dones reals. El productor i guionista Paul Haggis, entrevistat en el documental *Miss Representation*² (Jennifer Siebel, 2011) afirma: *“Com a homes no comprenem a qui no són com a nosaltres i no estem disposats a posar-nos a la seva pell. Tendim a no descriure a les dones com a éssers humans, les convertim en dibuixos animats”*. Per aquest motiu, és freqüent trobar contradiccions en el cinema actual, ja que la incorporació de dones cineastes presenta una incorporació de nous personatges i visions femenines ben articulades, però la visió predominant continua sent masculina i patriarcal, fortament arrelada als models del cinema clàssic.

Al llarg de la història del cinema, sobretot el cinema de Hollywood, s'ha representat la figura femenina de moltes maneres constituint així diversos arquetips i trops cinematogràfics que no han fet cap favor a l'hora de configurar la mirada masculina i la visió de la feminitat. Així i tot, hi ha una època que destaca a l'hora de configurar el nostre imaginari social: és l'era del cinema clàssic d'on surten molt trops i arquetips que perduren, encara, avui dia.

2.1 Recorregut per la història del cinema de Hollywood

2.1.1 Inicis (1895-1920)

Hollywood és la principal indústria cinematogràfica d'occident. Els seus inicis es remunten a principis del segle XX, quan les innovacions dels germans Lumière, Méliès i altres pioners, s'havien estès per tot el món. Entra aquí en joc la figura de Thomas Alva Edison, personatge de gran rellevància en el sorgiment de Hollywood. A part de la seva carrera com a inventor, era un gran empresari. Edison estava profundament decidit a controlar la producció de cinema a Amèrica i va inventar el Vitascopi³ amb l'objectiu de fer la competència als germans Lumière. Així i tot, la tecnologia dels germans va superar la d'Edison.

² Enllaç del documental complet: [Miss Escaparate SD](#)

³ Primer projector que permetia emetre imatges sense intermitències
<https://proyectoidis.org/vitascopio/> 15/10/23.

Apareixen també els primers productors i els primers estudis. Destaquen *Edison Studios*, *Biograph Films* i *The Vitagraph Co. Biograph*. Aquests són els primers a produir pel·lícules de gènere. A més a més, les pel·lícules deixaven de ser una atracció de circ i ara es projectaven en teatres anomenats *Nickelodeons*.

Per altra banda, Edison, obsessionat, contractava detectius privats per controlar que les productores i altres estudis no estiguessin fent servir els kinetoscòpis sense pagar impostos, episodi conegut com la Guerra de les Patents⁴. El conflicte va acabar l'any 1908 a través d'un pacte⁵ entre les empreses dedicades a la mateixa activitat. Tot i això, molts productors van començar a actuar al marge de les normes del pacte.

Així doncs, els productors emergents, cansats de la perseverança d'Edison, van decidir marxar de Nova York (on Edison tenia més influència) cap a la Costa Est. Allà es trobaren amb Hollywood, un suburbi de Los Angeles fundat el 1857, una terra verge i propera a Mèxic (per si havien de marxar del país) que es convertí en el paratge ideal per a les productores independents.

Molts pioners i grans cineastes van destacar en aquest nou ecosistema, però d'entre tots ells, sobresortí D. W. Griffith. Aquest volia crear films de llarga duració i amb un to més realista. Griffith va acabar consolidant el llenguatge cinematogràfic amb *The Birth of a Nation* (1915), una pel·lícula molt polèmica i amb una forta connotació racista. Dins el llargmetratge, es valora positivament la dona dins el seu rol maternal i s'introdueixen dones amb nadons en braços per exemplificar la maternitat com a manera de lluitar per la terra.

2.1.2 Època daurada del cinema (1930-1960)

L'època gloriosa de Hollywood va néixer en temps de crisi. Amb la introducció del cinema sonor a finals de la dècada de 1920, molts estudis es van veure forçats a fer grans inversions per continuar sent rellevants. Després del crack del 29, les petites i mitjanes productores van fer fallida i només van sobreviure vuit estudis: RKO Pictures, Paramount, MGM, Fox, Warner Bros, Universal Pictures, Columbia Pictures i United Artists.

Es va establir un sistema molt tancat i definit anomenat *studio system*⁶, el qual va suposar una sèrie de reformes: se centralitza la producció; el procés creatiu ja no depèn dels guionistes i directors, sinó que són els productors qui prenen les decisions per convertir la producció en un èxit; s'estableix el *star system*, és a dir, cada estudi té un grup d'estrelles contractades les quals exploten per recaptar el màxim possible; s'especialitzen els estudis, o sigui, cada estudi s'apropia d'un parell de gèneres per garantir millors resultats a la taquilla.

⁴ Conflicte entre grans i petites empreses per tenir el control de cinema internacional <https://lidermark.es/la-guerra-de-las-patentes/> 15/10/23.

⁵ Conegut com a: *Motion Pictures Patents Company*

⁶ Pràctica cinematogràfica en la qual els estudis controlen la realització i distribució de les obres. Engloba les pel·lícules realitzades a Hollywood entre 1927-1948. <https://encr.pw/xJfk1> 10/10/23.

Pel que fa a les dones reals, a partir dels anys trenta i a causa de la pressió econòmica i social, els moviments d'emancipació i feministes es van debilitar. Hollywood va procurar mostrar, sobretot durant els anys 40, la narrativa de la dona amb família o a la recerca d'un home amb qui casar-se, davant de l'amenaça que suposava la dona ambiciosa de la postguerra⁷.

A raó del sistema d'estrelles, es va començar a associar cada actor amb un tipus de paper i personalitat concreta. Així doncs, es presenta la combinació perfecta per la creació d'arquetips que són molt lluny de representar les inquietuds de les dones reals.

2.1.3 El nou Hollywood (1965-1983)

El nou Hollywood és un moviment i període cinematogràfic que abasta des de mitjans de la dècada dels seixanta fins a principis dels vuitanta.

Fortament inspirat per la *Nouvelle Vague*⁸, els joves directors nord-americans volien trencar amb la rigidesa artística del sistema d'estudis i portar a la pantalla gran la seva visió del món. Les primeres pel·lícules atribuïdes al nou moviment van ser *Bonnie and Clyde*⁹ i *The graduate*¹⁰. Seran, però, els nous directors Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Brian De Palma, Robert Altman, Woody Allen i, el ja mencionat Arthur Penn qui protagonitzaran la transformació de Hollywood.

Les pel·lícules d'aquest breu període es van centrar en temes moralment complexos, els relats es desenvolupaven en el temps present i es van mirar el país amb una mirada crítica. L'heroi/protagonista ja no era un personatge modèlic, sinó que podia haver comès accions de moral qüestionable. Pel que fa al rodatge, es va deixar de rodar en sets cinematogràfics i l'equip es va traslladar a localitzacions reals. Els cineastes intentaven sortir del que era políticament correcte, restar importància als finals tancats i jugar amb les formes narratives.

L'època del nou Hollywood dura fins a principis de la dècada dels vuitanta, quan les pel·lícules de gran pressupost tornen a dominar la indústria. Tot i això, totes les obres cinematogràfiques realitzades durant el transcurs de la dècada de 1970, van marcar un abans i un després en la història del cinema.

2.1.4 L'època dels *Blockbusters* (des de 1983)

⁷ A causa de la crida dels homes al front, moltes dones ocupen els llocs de feina que ells havien deixat. Així doncs, quan s'acaba la guerra, les dones reivindiquen que poden fer molt més que quedar-se dins l'esfera privada.

⁸ Moviment artístic nascut a França durant la dècada de 1950.

<https://www.alianzafrancesamalaga.es/que-es-la-nouvelle-vague/#/>

⁹ Arthur Penn (1967).

¹⁰ Mike Nichols (1967).

A finals de la dècada dels setanta i a principis dels anys vuitanta, Hollywood va tornar a deixar en segon pla la creativitat i es va centrar en la recaptació. La caiguda del nou Hollywood va ser iniciada amb l'estrena de *Jaws* (1975 Steven Spielberg) on es presenta una nova versió de distribució. La pel·lícula estava projectada a molts cinemes simultàniament i, a més a més, disposava d'una molt exitosa campanya de màrqueting. Així doncs, els grans executius dels grans estudis van començar a reproduir aquest mètode en les seves produccions per, d'aquesta manera, obtenir molts més beneficis. Amb aquesta mentalitat, la figura del director va quedar en un segon pla i són els productors i executius qui tenien l'última paraula.

L'era del *Blockbuster*¹¹ suposa un fort canvi a l'hora de projectar i produir una pel·lícula. El cinema passa de ser un art creatiu fruit de la imaginació d'un visionari a ser un objecte de consum. Els estudis responen i reproduïxen la ideologia social predominant per tal d'atraure el màxim d'espectadors possible.

Tot i això, gràcies als avenços dels moviments feministes, dins i fora de la indústria cinematogràfica, les dones comencen a tenir un rol actiu en la producció.

2.2 El cinema clàssic, la representació de la dona i arquetips femenins

Pel que fa als inicis del cinema, les dones de l'època es troben tant en un com a l'altre costat de la càmera, com a subjectes que graven o com a objectes que actuen. Alice Guy-Blaché (1875-1968), la primera directora de cinema mundial, és la primera dona que porta un text narratiu a la pantalla, *La fee aux choux* (La fada de les cols); tanmateix, Elvira Notari (1875-1946), la primera i més prolífica directora d'Itàlia, és la fundadora d'una escola d'Art Cinematogràfic.

Aquesta situació originària, sense diferències per raons de sexe, és víctima d'un fort revés a principis dels anys vint. Moltes de les cineastes pateixen una abrupta interrupció de la seva carrera i es veuen obligades a desenvolupar rols secundaris dins la indústria. L'únic motiu pel qual aquestes dones són capaces de produir pel·lícules, és a causa de la seva anticipació als homes. A mesura que la indústria cinematogràfica s'enriqueix, la ideologia patriarcal dominant trasllada les dones, altre cop, dins l'esfera privada.

Amb l'arribada del cinema sonor i amb la imposició del sistema d'estudis, les dones perden qualsevol posició de poder i la indústria del cinema passa a estar totalment monopolitzada pels homes, convertint-les així amb objectes de la nova indústria.

2.2.1 La *femme fatale*

¹¹ En català superproducció, fa referència a una pel·lícula d'un cost extraordinàriament elevat. <https://www.encyclopedia.cat> 15/10/23.

Aquest arquetip arriba al màxim esplendor durant la dècada de 1940 en el gènere *Film Noir*¹², un gènere primordialment masculí. La *femme fatale* utilitza el seu atractiu sexual per enganyar i manipular als homes amb el fi de satisfer els seus propis desitjos, normalment econòmics.

La protagonista de les pel·lícules de cinema negre serveix com a resposta a l'amenaça que suposa l'ambició que les dones van desenvolupar després d'incorporar-se al mercat laboral durant la Segona Guerra Mundial:

*“La aparición del arquetipo de la femme noire responde, en definitiva, a la incertidumbre con respecto al nuevo papel de la mujer en una sociedad profundamente patriarcal que ve sacudir las estructuras de algunos de los pilares más arraigados de su sistema. La mujer peligrosa es, esencialmente, una encarnación del miedo masculino a la pérdida del control, ...”*¹³

En la majoria de casos, la dona fatal adopta actituds “masculines” (recerca de poder, ambició...) però sempre amb una forta càrrega eròtica que afavoreix l'objectivació i dona peu a desenvolupar actituds *voyeurístiques*. Trenca amb la concepció dominant del que hauria de ser una dona. Però quan s'arriba al final de la pel·lícula, igual que a la vida real, l'ordre ha de ser restaurat i la *femme fatale* rep un càstig conseqüent a la seva rebel·lió. Sovint, és enviada a la presó, trobada morta i, en el millor dels casos, la *fatal* renuncia a la seva independència amb l'únic fi moralment correcte: el matrimoni.

La dona fatal fa el seu debut amb Mary Astor en el film *El Halcón Maltés*¹⁴ i arriba a la seva màxima representació amb *Gilda*¹⁵, on Rita Hayworth balla i canta *Put The Blame On Mame*¹⁶ davant d'un públic ple d'homes, convertint-se així amb un objecte de desig tant per l'espectador com per les figures masculines dins la pantalla.

2.2.2 La víctima

L'arquetip de la víctima apareix en la majoria de pel·lícules de thriller psicològic rodades en l'època clàssica de Hollywood, deixant així un fort llegat i imposant a l'imaginari col·lectiu que la víctima és, primordialment, una dona.


La relació víctima/assassí està marcada com a assassí masculí, que ataca a una o més d'unes víctimes essencialment femenines:

¹² Gènere cinematogràfic que narra històries de gàngsters i detectius. Fa servir les ombres i el clarobscur per generar dramatisme. <https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-negro/15/10/23>.

¹³ Esther Álvarez López “Más allá del placer visual: la fascinación subversiva de la femme fatale para la mujer espectadora”, a *Diosas del Celuloide*. Pàg 85.

¹⁴ John Huston (1941).

¹⁵ Charles Vidor (1946).

¹⁶  Put The Blame On Mame - Gilda (1946) Clip de l'escena.

“ la imagen paradigmática de la víctima es de una mujer joven que está sola (...), es bella y, en su mayor parte aunque no siempre, está caracterizada como vulnerable y necesitada de protección.”¹⁷.

Es podria considerar que la victimització de la feminitat neix de l'expressivitat del gènere que, en contrast amb el masculí, li està permès plorar, tremolar, cridar, etc. En canvi, els homes han de contínuament mostrar la seva força física i psicològica.

És comú que les encarnacions d'aquest arquetip tinguin tendències masoquistes en estar contínuament a disposició dels seus acusadors. Tot i la por que aquesta pugui sentir, no marxa i accepta el seu rol de víctima. Mostra, així, gran passivitat, docilitat i fidelitat (en moltes ocasions la víctima del cinema clàssic està casada amb el seu acusador), comprenent que ha de mostrar disposició a ser torturada.

2.2.3 La Ventafocs

L'argument bàsic de les pel·lícules que reproduïxen l'arquetip de la Ventafocs és el següent: una dona de classe baixa coneix el seu objecte amorós, un home de classe superior, que li proporcionarà elevar la seva posició social per mitjà del matrimoni, sempre que la protagonista hagi patit una transformació física que li hagi permès passar de ser una dona vulgar a una de desitjable.

Així doncs, se'ns presenta el sexe masculí com a superior al femení en riqueses, ocupació laboral i estatus social; el sexe femení només pot arribar a gaudir d'aquests privilegis a través del matrimoni. A més a més, les dones pateixen una manca de personalitat: senten constantment autocompassió, controlen la seva ira i sempre mostren emocions positives. La seva feminitat conclou en la bellesa de l'aparença i en la seva dependència cap a la figura masculina. Així i tot, la Ventafocs cura l'esperit de l'home, ja que ella posseeix emocions que ell desconeix o reprimeix.

Tot i ser un arquetip força contemporani, tenint com a primordial exemple a la Vivian (Julia Roberts) de *Pretty Woman*¹⁸, Audrey Hepburn n'és la màxima representació.

En films com *My Fair Lady*¹⁹, Eliza Doolittle (Audrey Hepburn) és presentada com una deixada, inculta, maleducada i, sobretot, malparlada venedora de flors. Aquesta acudeix a Higgins (Rex Harrison), un home gran i adinerat, a la recerca de formació en la llengua anglesa, però es convertirà en un experiment. El seu professor intentarà convertir-la en una dona exemplar en sis mesos. Amb el seu equip la “domestiquen”, obtenint així una dona discreta, que controla les convencions socials i no parla més del compte. Però, si el principi

¹⁷ Carmen Pérez Riu “Matar a Medusa. El arquetipo de víctima en el thriller psicológico”, a *Diosas del Celuloide*. Pàg 97.

¹⁸ Garry Marshall (1990).

¹⁹ George Cukor (1964).

Eliza només acudia a Higgins en la recerca d'un professor, el seu únic objectiu serà complaure'l, anul·lant-se a si mateixa per complet.

Altres exemples de l'arquetip de la Ventafocs del període del cinema clàssic són: Marilyn Monroe a *The Prince and the Showgirl*²⁰ o Audrey Hepburn a *Sabrina*²¹.

3. LA MIRADA MASCULINA

La “mirada” o el “gaze” són termes que fan referència a la manera que tenen d'interactuar els espectadors davant d'una producció visual. Normalment, quan es parla de mirada, es fa referència a la mirada masculina. Aquesta suggereix l'empoderament dels homes i la cosificació de les dones.

L'expressió apareix per primera vegada en l'assaig *Visual Pleasure and Narrative Cinema* de la teòrica de cinema Laura Mulvey l'any 1975. L'assaig reconeix els rols que encarnen els gèneres masculí i femení dins el món del cinema convencional, basant-se en pel·lícules dels anys trenta fins als cinquanta. Mulvey psicoanalitza el cinema com a excusa per psicoanalitzar la societat, ja que el cinema és, en certa manera, un reflex de la vida real.

3.1 Plaer visual i el cinema narratiu

Mulvey comença l'assaig *Visual Pleasure and Narrative Cinema* deixant clar que el seu estudi pretén psicoanalitzar el cinema per tal de comprendre l'estructura patriarcal establerta fora la pantalla. El cinema tant pot ser un reflex com el model a seguir. L'autora vol comprendre la diferència de gènere en les imatges cinematogràfiques i posar de manifest com l'inconscient social patriarcal ha estructurat el cinema.

El *fal·locentrisme*²² s'entén com el poder suprem masculí en totes les accions humanes. Perquè aquest regni, fa falta la imatge de la dona castrada. La manca de l'òrgan sexual masculí, com a objecte simbòlic, fa que la dona sigui incapaç d'arribar a l'èxit. La funció de la dona en la formació de l'inconscient patriarcal té dues cares: simbolitza la manca de poder i l'amenaça de castració a causa de la falta real de penis. A més a més, a falta d'aquest poder, projecta en el seu fill aquesta autoritat simbòlica. Així doncs, la figura femenina es manté presonera de l'ordre on l'home pot gaudir de les seves fantasies sobre la imatge silenciada de la dona.

3.1.1 El plaer de mirar

El cinema ofereix a l'audiència masculina dos tipus de plaer: l'escopofília i la constitució de l'ego. La primera és el plaer de mirar una altra persona com un objecte dotat

²⁰ Laurence Olivier (1957).

²¹ Billy Wilder (1954).

²² Actitud basada en la idea que el penis és el centre a l'entorn del qual gira la sexualitat.
<https://www.termcat.cat/> 15/10/23.

d'erotisme; el mateix acte de mirar és la font de plaer; en canvi, el segon parteix del narcisisme.

Si es pren en certa consideració el primer, trobem els seus inicis en la *Teoria Sexual* de Freud. Aquest passatge associava l'escopofília amb l'acte d'objectivar altres individus. En els seus exemples, comparava aquest fenomen amb les actituds curioses dels nens: els desitjos de veure i conèixer allò que està prohibit, la inquietud davant dels òrgans reproductors del sexe contrari, etc.

Similar a aquest tipus de recerca del plaer sexual que anomenem escopofília, trobem el *voyeurisme*, que consisteix a excitar-se sexualment en contemplar a persones nues o bé mantenint relacions sexuals, sense que aquestes sàpiguen que estan sent observades. En casos extrems es podria arribar a la perversió i a *voyeurs* obsessius que tenen com a única satisfacció sexual mirar. Com a possible diferència entre el voyeurisme i l'escopofília distingim que la primera exigeix amagar-se, mentre que la segona consisteix a mirar obertament.

El món del cinema, malgrat no semblar-ho a simple vista, és un dels principals promotors de les actituds *voyeuristes*. Tot i que les produccions cinematogràfiques són obertes a tothom, el cinema ha configurat, amb el pas del temps, un món hermèticament segellat i indiferent a la presència del públic. La foscor de la sala i les condicions de la producció fan que l'espectador s'aïlli dels altres membres del públic, proporcionant sensacions d'excitament en estar observant un món privat.

3.1.2 La constitució de l'ego

Com prèviament s'ha comentat, el cinema ofereix a l'audiència masculina dues fonts de plaer, entre les quals es troba la formació de l'ego.

El psicoanalista francès Jacques Lacan deia que era crucial per a la constitució de l'ego el moment en el qual el nen reconeix la seva pròpia imatge al mirall. Aquesta fase s'anomena *etapa del mirall* i surt quan les ambicions físiques del nen desborden les seves capacitats reals. S'imagina el seu possible aspecte i capacitats, ja que resulta més satisfactori que acceptar la seva veritable aparença. Així doncs, es tracta d'un reconeixement erroni: la imatge projectada no coincideix amb el reflex del mirall. Tot i això, es dona per vàlida la imatge irreal i es converteix en el reflex del jo. El reconeixement del propi cos com a entitat superior constitueix un ego ideal.

Al cap i a la fi, les històries que mostra la pantalla tracten sobre humans i són, en gran part, antropomòrfiques i familiars a l'ull del subjecte que observa. El cinema és un mirall pel públic. La Indústria cinematogràfica és experta en constituir egos ideals, per exemple en l'establiment de *star-system*. Les famoses actrius i actors (poseïdor/es del cànon de bellesa a seguir i altament idealitzats per les masses), enganyen el públic amb un joc de semblances i

diferències. Desenvolupen i representen accions ordinàries dins la pantalla, però viuen en un món exterior farcit de luxes.

3.1.3 La dona com a imatge, l'home el portador de la mirada

El plaer visual es regeix entre actiu/masculí i passiu/femení. En el popular rol d'objecte d'exhibició, les dones són contemplades i determinades segons la mirada de l'home. La figura femenina suporta i actua per la mirada masculina. Les dones solen perdre autonomia dins el context cinematogràfic i la seva presència suposa una pausa en el transcurs de la trama principal:

*“ La presencia de la mujer es un elemento indispensable del espectáculo en el cine narrativo convencional, aunque su presencia tiende a operar en contra del desarrollo del hilo argumental, al congelar el flujo de la narración en momentos de contemplación erótica. ”*²³

En cinema, l'exhibició de la dona ha funcionat a proporcions diferents: com a objecte eròtic per als personatges dins i fora de la pantalla, o bé com a objecte eròtic únicament per a l'espectador. El primer cas descriu els personatges que actuen dins la narració; conseqüentment, la mirada de l'espectador i del personatge masculí s'unifiquen en un gaudi comú. En canvi, el primer pla d'una cara o de qualsevol fragment del cos denota un plaer reservat exclusivament per a l'espectador.

L'home no tendeix a portar cap càrrega de cosificació sexual perquè així ho diu la ideologia dominant. Els personatges masculins desenvolupen la trama i fan que la narració avanci. A més a més, es converteixen en els portadors de la mirada de l'espectador, compartint així el seu poder:

*“ El hombre no sólo controla la fantasía de la película, sino que surge además como el representante del poder en un sentido nuevo: como portador de la mirada del espectador,.. ”*²⁴

Quan l'espectador se sent representat pel protagonista masculí, aquest projecta la seva mirada sobre el seu semblant. D'aquesta manera, el poder que posseeix el protagonista també el té el públic. L'espectador té la sensació de controlar els esdeveniments i la mirada eròtica. Així doncs, l'encant de l'actor masculí no és el de ser un objecte eròtic, com sí que ho és el d'una dona, sinó el fet de ser capaç de proporcionar a l'espectador un ego ideal.

3.2 Internalització del *male gaze*

²³ Mulvey Laura, “Placer Visual y cine Narrativo”, a *Arte después de la modernidad*. Pàg 370.

²⁴ Ídem. pàg 371.

Si es tracta i s'observa la presència social del sexe masculí i el femení, hi ha diferències i comportament preestablerts. John Berger afirma que l'home depèn de la seva promesa de poder, és a dir, de la quantitat de poder que és capaç de convèncer que té. En canvi, la presència d'una dona expressa la seva pròpia actitud cap a si mateixa; depenent dels seus gustos, gestos, opinions, vestimenta... serà tractada d'una manera o d'una altra. Així doncs, les dones han d'estar constantment autojutjant-se per tal que la seva presència sigui ben vista pels altres, en especial, pels homes.

“Los hombres examinan a las mujeres antes de tratarlas. En consecuencia, el aspecto que tenga una mujer para un hombre puede determinar cómo la tratará”²⁵

Per prevenir, la dona ha d'interioritzar aquest procés i fer un judici previ del seu aspecte i comportament. Dintre seu hi ha una examinada i una examinadora: l'examinadora és masculina i l'examinada, femenina. La dona sempre està acompanyada pel seu propi reflex, per la qual cosa es converteix, d'aquesta manera, en una visió o en un objecte. John Berger, a *Modos de Ver*, comenta el següent:

“ Se pintaba a una mujer desnuda porque se disfrutaba mirándola, y se le ponía un espejo en la mano y se titulaba a cuadro Vanidad, se condenaba moralmente a la mujer cuya desnudez se había tratado para el propio placer. La función real del espejo era muy distinta. Estaba destinado a que la mujer accediera a tratarse a sí misma como una visión. ”²⁶

3.2.1 L'objecte i el subjecte

La cosificació consisteix a reduir un cos o parts d'aquest amb la percepció errònia que el seu cos, o parts d'aquest, poden representar-lo del tot. Si, per exemple, en una pel·lícula apareixen curtes seqüències de diferents parts d'un cos, no s'està jutjant a l'individu en el seu abastament total, sinó la seva part exterior. Quan es desvincula el cos de l'intel·lecte s'està tractant a algú d'objecte. Per tal que una persona sigui vista com un objecte cal una desigualtat de poder: el subjecte és capaç cosificar una altra persona perquè la considera inferior a ell, sent que la pot posseir i dominar.

John Berger fa referència a aquest fenomen a *Modos de Ver*, on duu a terme una profunda anàlisi de la figura de la dona en la tradició pictòrica occidental. Es dissectiona la pràctica de dibuixar nus, ja que la majoria d'obres d'aquesta tipologia, comporta l'aparició d'una dona despullada. La dibuixada sempre sembla mirar fora del marc pictòric, cap a l'espectador. D'aquesta manera, es comprèn que no és representada tal com és ella, sinó tal com vol ser vista. El seu principal objectiu és complaure el visitant.

²⁵ Berger John, *Modos de Ver*, pàg 46.

²⁶ Ídem, pàg 51.



Figura 1: *Al·legoria dels temps i l'amor* d'Agnolo Bronzino (1540-1546), 1,46m x 1,16m. National Gallery de Londres.

Per exemple, si es pren en consideració el quadre l'*Al·legoria dels temps i l'amor* d'Agnolo Bronzino, trobarem en primer pla a Venus fent un petó a Cupido. Però la postura de Venus és completament antinatural a l'acció de fer un petó. El seu cos està col·locat de tal manera que s'exhibeix el màxim possible davant de l'observador de l'obra. El quadre reafirma i atrau la sexualitat d'ell, però no té res a veure amb la sexualitat d'ella.

Gràcies a la tradició pictòrica i a moltes de les imatges cinematogràfiques, s'ha establert una fragmentació i desvinculació de la dona i el seu cos. Frederickson i Roberts exploraven aquest concepte dins la *Objectification Theory*²⁷, comprnent així que, gràcies a l'exposició continuada a situacions de cosificació sexual, les dones es perceben a si mateixes com a objectes. D'aquesta manera, interioritzant així la mirada de l'observador extern.

3.2.2 La validació masculina

Margaret Atwood, en el llibre *La Novia Ladrona*, explora com la dona moderna, gràcies a la tradició d'imatges i a la ideologia predominant, es veu condicionada constantment per la mirada masculina i com es converteix en una visió.

*“Las fantasías masculinas, las fantasías masculinas ¿es que todo gira en torno a las fantasías masculinas? En lo alto de un pedestal o hincadas de rodillas, todo es una fantasía masculina: que eres bastante fuerte para aguantar lo que ellos te echen o demasiado débil para hacer nada al respecto. Incluso fingir que no haces caso de las fantasías masculinas es una fantasía masculina: fingir que no te ven, fingir que tienes una vida propia, que puedes lavarte los pies y peinarte sin pensar en el observador siempre presente que atisba por el ojo de la cerradura, en tu propia mente, si no otra cosa. Eres una mujer que lleva dentro a un hombre que espía a una mujer.”*²⁸

Aquesta necessitat de validació surt de la recerca de l'autoritat simbòlica del fal·lus, pel simple fet que la dona sent que no pot accedir al prestigi o a la independència total pel fet de no ser home. Marta Roqueta Fernández, periodista catalana experta en perspectiva de gènere, comentava el següent: “no no, busca sempre aquesta validació perquè és qui té el

²⁷ Fredrickson & Roberts (1997).

²⁸ Atwood Margaret, *La Novia Ladrona*, pàg 507

fal-lus, qui té l'autoritat simbòlica..."²⁹. A causa de la tradició patriarcal, els homes tenen el poder de definir la relació que una dona ha de tenir amb el món, amb ella mateixa i amb ell.

4. RECERCA SOBRE EL PROCÉS D'UNA ANIMACIÓ

L'Animació és una forma d'expressió audiovisual composta per imatges en moviment i sons que tenen la capacitat d'explicar històries i idees. La seva variabilitat i aquesta naturalesa artificial, fan que l'animació sigui aplicable a molts gèneres i estils de comunicació diferents; per exemple: pel·lícules, sèries de televisió, anuncis, pàgines web, videojocs, etc. Aquesta disciplina té la capacitat d'entretenir, informar, educar, i fer que el que sembla impossible es materialitzi.

La paraula animació prové del verb llatí *animare*, que vol dir *donar vida a*. Ja que l'animació consisteix, essencialment, a proporcionar un fals moviment a imatges inanimades. Aquest fenomen és gràcies a l'alta velocitat en què passen cada una de les imatges (anomenades fotogrames) i al fet que l'ull humà, a tanta velocitat, no percep cada fotograma individualment. És a dir, els nostres ulls llegeixen les imatges en una ràpida successió i el nostre cervell crea la falsa aparença de què les imatges es mouen.

4.1 Tipus d'animació

Paul Wells, un dels autors contemporanis que pren l'animació com a objecte d'estudi, desenvolupa en els seus primers textos una caracterització a partir de conceptes contraris per descriure l'animació ortodoxa³⁰ i l'experimental. Cal tenir en compte, que des d'un bon principi els animadors experimentals es dedicaven a combinar i experimentar en diferents tècniques i materials, mentre es combinava l'abstracte amb el figurat. Així doncs, l'anàlisi i la caracterització de l'obra es farà a partir de les característiques de l'obra en si, les parelles d'antònims són les següents:

Configuració (figura) / Abstracció;
 Continuïtat / No continuïtat;
 Forma Narrativa / Forma Interpretativa;
 Evolució del contingut / Evolució de la materialització
 Unitat d'estils / Múltiples estils;
 Absència de l'Artista/ Presència de l'Artista
 Dinàmica del diàleg / Dinàmica de la música.

Animació Ortodoxa: aquella animació arrelada a l'animació de tradicional, que segueix el model de Disney. Consta d'una estructura narrativa convencional, de personatges definits i amb característiques pròpies i on hi ha predomini del diàleg. Hi ha poca presència

²⁹ Entrevista al Podcast de Ràdio Primavera Sound: *Gent de Merda: #144 - Sexe, ego i homes*
<https://www.primaverasound.com/es/radio/shows/gent-de-merda> 26/08/23.

³⁰ Aquella lligada a la producció tradicional i que parteix d'exemple com Disney i Pixar.

de l'autor perquè es tracta, normalment, de grans produccions realitzades per diversos grups d'experts

Animació Experimental: terme que apareix per primera vegada els anys 60 per referir-se a un programa d'estudis d'animació de L'Institut d'Arts de Califòrnia (CalArts). L'animació experimental pel que fa als aspectes formals, se serveix de tècniques i materials molt diversos, és una reivindicació a la producció artesanal, així que requereix un tracte no industrial ni de producció en massa. Cal tenir en compte l'aplicació del so, el qual sol prescindir del diàleg. Pel que fa a les qüestions narratives, no estan lligades seguint el model clàssic sinó al servei de la representació de sentiments i sensacions o d'un concepte.

L'animació experimental també es tracta d'una reivindicació de l'autor que troba en l'animació la manera d'expressar i transmetre.

4.2 Tècniques d'animació

4.2.1 Animació 2D

Entre les dècades dels 30 i els 80, aquest mètode va ser l'estàndard de la indústria en la producció de sèries i pel·lícules de dibuixos animats. Aquesta tècnica consisteix a dibuixar les imatges individuals a mà en làmines especials de cel·luloide. Tot seguit, es col·locaven sobre els fons de les escenes i es filmaven. En reproduir cada imatge en ordre, es creava la il·lusió de moviment. La majoria dels clàssics de Disney es van animar d'aquesta manera.

A causa de les hores de feina i el nombrós equip d'animadors que requeria l'animació tradicional ha quedat obsoleta. Actualment, la majoria de les produccions són realitzades amb CGI i una de les últimes pel·lícules realitzada tradicionalment va ser *Winnie The Pooh*³¹ al 2011.

Animació Digital: Imita el funcionament de l'animació tradicional però en un suport digital. El principi bàsic és el mateix, però, ja no es dibuixa a paper sinó que es creen en un ordinador amb programes específics.

Rotoscòpia: Emprada tant amb suport digital com tradicionals, la rotoscòpia va ser utilitzada per primera vegada a *Snow White and the Seven Dwarfs*³², aquesta tècnica consisteix a calcar d'una imatge en moviment, d'aquesta manera, s'aconsegueix un alt grau de naturalitat i expressió.

³¹ Stephen J. Anderson, Don Hall (2011).

³² David Hine, Perce Pearce, Wilfred Jackson, Bill Cottrell, Larray Morey, Ben Sharpesteen (1937).

4.2.2 Animació Stop-motion

Aquesta tècnica consisteix a donar vida a objectes inanimats per mitjà de fotografiar-los en posicions diferents. El conjunt de fotografies individuals en reproduir-se en un ordre concret provoca la sensació de moviment. Qualsevol objecte i material fotografiable pot ser fet servir. Tot i això, predomina l'ús de ninots de plastilina i figures retallades.

Claymation: El *Claymation* utilitza la plastilina, l'argila o qualsevol material mal·leable per crear els seus personatges. D'aquesta tècnica en podem distingir dos vessants: L'estil lliure on el material va canviant a mesura que avança la història o, l'estructura articulada on les figures disposen d'un esquelet que permet moure la figura sense perdre l'estructura inicial.

Titelles i figures d'acció: Similar a la *Claymation*, però aquesta tècnica les figures no són mal·leables sinó articulades. Les figures poden ser d'una gran varietat de materials, però predomina l'ús de silicona i el làtex.

Animació de retalls o cut-out: En aquest tipus d'animació *Stop-motion*, els personatges són construïts a base de retalls de roba, paper o cartó. Tot seguit, cada figura o element és col·locat sobre un fons. Quan es grava el moviment fotograma a fotograma, s'aconsegueix la impressió de moviment.

Replacement animation: Aquesta variant no fa servir figures mòbils, ja que els personatges disposen de parts intercanviables. És una tècnica molt laboriosa perquè cal fer tantes peces com moviments hi hagi.

Go-motion: S'implementa l'animació *Stop-motion* amb tecnologia informàtica. El moviment de la figura és captat fotograma a fotograma, generant un efecte de moviment difuminat. El Go-motion va ser creat per l'empresa IML (Industrial Light & Magic) per animar el moviment de naus i robots en la pel·lícula "Star Wars: The Empire Strikes Back" (1980).

Pixilació: Aquesta tècnica consisteix a filmar fotograma a fotograma personatges reals.

4.2.3 Animació 3D

L'Animació 3d, també coneguda com a CGI (Computer Generated Imagery), permet als artistes fer servir un programari intel·ligent que els facilita la creació de figures i el control del moviment. L'equip d'animació només s'encarrega de programar la seqüència de moviment a l'ordinador. A més a més, les transicions entre moviments són generades automàticament pel mateix programari, d'aquesta manera, hi ha un gran estalvi de temps i de diners en la producció.

La tecnologia CGI també permet combinar actors reals amb imatges generades per ordinador. Així, per exemple, s'aconsegueix introduir monstres ficticis en paisatges reals. Tanmateix, escenes que costen molts diners i esforços rodar, poden ser generades fàcilment.

4.3 Els dotze principis de l'animació

Els prestigiosos animadors de Walt Disney Studios: Frank Thomas i Ollie Johnston van definir les bases i els principis de l'animació dins el seu llibre *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981). Els autors remarquen que si el creador té la intenció de reimaginar-se la realitat, primer s'ha de comprendre la realitat mateixa.

- **Aixafar i estirar:** aquest principi reconeix que els objectes tenen un pes i una flexibilitat. Tanmateix, quan un objecte es mou, el seu pes canvia a través de la flexió de la seva forma. Aquest principi sol ser il·lustrat amb la pilota que bota. Quan la pilota cau i manté contacte amb el terra, la pilota serà aixafada per crear efecte de moviment i flexibilitat abans de continuar botant cap amunt. A més a més, just abans de tocar el terra, la pilota serà estirada cap al sentit del moviment.
- **Anticipació:** l'Anticipació és una crida a l'audiència perquè es prepari per al següent moviment, abans que aquest sigui realitzat. Aquest concepte no va ser inventat pels animadors, sorgeix de l'observació constant de la realitat i el moviment. Abans de cap moviment l'objecte tindrà un breu moment anticipatori com a pas de preparació. Aquest pas té l'objectiu d'emmagatzemar energia per estimular el moviment.
- **Posada en escena:** consisteix a compondre els elements del fotograma per controlar l'experiència de l'espectador. La posició del personatge, la llum, l'angle de la càmera i l'entorn ajuden l'audiència a comprendre l'obra.
- **Acció directa i dibuix pose a pose:** l'acció directa concerneix el moviment de figures individuals en un espai. Primer es presenta una acció simple i després es dibuixa cada fotograma de l'acció des del principi fins al final. Així doncs, s'aconsegueixen moviments amb molts detallats i fluids. En canvi, el dibuix pose a pose consisteix a fer servir menys fotogrames per generar més dramatisme; és un enfocament més econòmic i immediat.
- **Seguiment i superposició d'accions:** les lleis de la física afirmen que quan un cos ha parat de moure's, l'impuls generat pel seu moviment continua, abans de parar per complet. Aplicar aquest principi a l'animació fa que el producte final estigui dotat d'una mobilitat molt creïble. Tanmateix, hi ha elements del cos humà que es mouen a velocitats diferents, generant d'aquesta manera una superposició d'accions.
- **Acceleració i desacceleració:** no totes les accions es desenvolupen a una velocitat uniforme, hi ha períodes d'acceleració i de desacceleració. Aquesta és la reacció

natural dels objectes al moviment. Per obtenir aquest efecte en una obra animada, s'ha de generar un alt nombre de fotogrames el principi i al final de la seqüència.

- **Arcs:** la trajectòria visual d'un objecte o una acció s'anomena arc. Els animadors els apliquen per crear moviments més naturals. Així doncs, reflecteixen la velocitat de l'acció; els arcs que simulen moviments més ràpids s'estiren a distàncies més llargues i amb pics més baixos, mentre que en moviments més lents l'arc és més curt i amb un pic més alt per donar a entendre que hi ha una distància més curta.
- **Acció secundària:** aquest principi remarca que cada moviment ha de ser individualitzat. Per exemple: l'acció de caminar (acció primària) pot ser complementada amb el fet que el personatge també estigui mastegant xiclet (acció secundària).
- **El ritme:** la importància del ritme es veu reflectida en el nombre de fotogrames que tenen assignats cada acció. Controlant la velocitat de l'acció es poden arribar a establir i a donar a entendre conceptes com l'estat emocional del personatge.
- **Exageració:** el principi de l'exageració estigui aplicat al disseny o a les accions del personatge, proporciona l'habilitat d'estirar i distorsionar la realitat, aconseguint així resultats inimaginables.
- **Perfeccionament del dibuix:** cal tenir confiança en el traç, comprendre la tridimensionalitat dels elements i tenir nocions d'anatomia i forma.
- **Atractiu:** entendre quins factors fan a un personatge interessant i atractiu per l'audiència. Cal que el personatge sigui adient a la posada en escena i l'obra completa ha de generar cert sentiment a l'audiència.

4.4 Llenguatge audiovisual

El llenguatge audiovisual està integrat per un conjunt de símbols i normes que ens permeten comunicar-nos amb altres persones. És un sistema de comunicació multisensorial on les imatges o els continguts icònics tenen molt més que les paraules. Tanmateix, proporciona al receptor una experiència comuna i unificada, de la qual només es pot comprendre el seu missatge si es consideren els elements en conjunt. A més a més, desperta molta sensibilitat. Per construir un missatge audiovisual cal tenir tot els elements i factors en consideració, ja que, depèn de la seva disposició el missatge final pot variar.

Tant el cinema, com l'animació són mitjans d'expressió audiovisual. Així doncs, els dos mitjans comparteixen molts aspectes i normes. En tots dos casos es tracta d'imatges en moviment de les quals cada una s'anomena fotograma, una projecció estàndard disposa de 24 fotogrames per segon. Tanmateix, posseeixen plans, els quals es poden distingir segons: el seu enquadrament, l'angulació de la càmera i el moviment de la càmera.

Plans per l'enquadrament: segons quan de gran és la figura humana respecte als altres elements.

PLANS LLARGS

- Gran pla general: La figura humana és imperceptible. Aquest tipus de plans tenen un valor descriptiu i tenen la intenció de mostrar la petitesa de l'ésser davant la multitud o la naturalesa.
- Pla general: Tenim una visió global, però la persona també disposa d'una certa importància.
- Pla de conjunt: Mostra la relació que tenen els personatges entre si i les figures solen quedar encaixades en el pla.

PLANS MITJANS

- Pla Sencer: El personatge queda encaixat dins el pla.
- Pla Americà: Agafa tres quarts de la figura humana. És a dir els límits coincideixen amb el cap i els genolls del subjecte.
- Pla Mitjà: Apareix la figura de cintura en amunt (pla mig llarg) o fins al pit (pla mig curt).

PLANS CURTS

- Primer pla: Visió del bust del personatge. Es tracta d'un pla força expressiu.
- Primeríssim primer pla: Només apareix la cara (des de la barbeta fins al front) del subjecte o una part del cos concreta.

Per l'enquadrament de la càmera: Els plans estan pensats perquè estiguin a l'altura dels ulls de l'espectador. Si es genera alguna modificació en l'angulació, es pot distingir entre:

- Picat: la càmera és col·locada per sobre del subjecte i enfoca de dalt cap a baix. S'utilitza per representar inferioritat.
- Contrapicat: la càmera enfoca de baix cap a dalt. Es reforça el valor expressiu i fa més gran al personatge
- Zenital: es tracta d'un pla picat a noranta graus. L'eix òptic és perpendicular a l'eix horitzontal.
- Nadir: Contrapicat de noranta graus.
- Angle Subjectiu: la càmera se situa al punt de vista d'un dels personatges.

Pel moviment de la càmera: la càmera, per norma general no es mou, però, si això succeeix podem distingir aquests moviments entre:

- Panoràmica: quan la càmera es mou des d'un eix. Aquest pot ser:
 - Vertical: el moviment és de dalt a baix o de baix a dalt.
 - Horitzontal: el moviment és de dreta a esquerra o d'esquerra a dreta.

- **Tràveling:** quan la càmera es mou amb l'acció.
 - Lateral: la càmera es mou paral·lelament a l'acció
 - Vertical: la càmera puja o baixa paral·lelament al moviment
 - Circular: la càmera es mou al voltant de l'acció
 - De profunditat (d'avanç o de retrocés): s'apropa o s'allunya de l'acció sense canviar la distància focal.

Cada pla és unit al següent a través d'una transició, les distingim entre:

- **Per tall (estàndard):** quan s'acaba un pla i en comença un altre, es dona a entendre que no ha passat el temps.
- **Fosa a negre:** consisteix a enfosquir progressivament la imatge. Serveix per crear una pausa.
- **Fosa a blanc:** s'utilitza per donar pas a un somni o record.
- **Cortinetes:** quan el pla *A* és tapat progressivament pel pla *B* fins que només queda el pla *B* projectat.

La majoria de produccions audiovisuals a part d'estar formades per fotogrames i plans, també estan formades per altres elements anomenats escenes i seqüències. Les escenes són els fragments d'una pel·lícula que comparteixen la mateixa unitat de lloc i de temps. Per altra banda, les seqüències són un conjunt d'escenes que tenen un nexa en comú. És a dir comparteixen una unitat argumental.

Tot i que en animació, en la majoria dels casos, no es fa servir una càmera física com a tal, és essencial tenir nocions dels conceptes comentats prèviament, ja que sí que es crea la il·lusió de la càmera.

4.5 Etapes del procés d'una animació:

4.5.1 Preproducció

La preproducció és la primera part del procés d'una animació. És una preparació del que serà aplicat al rodatge. En aquesta fase es creen els guions gràfics i literaris, els conceptes visuals i sons de l'obra, etc. Es planifica al màxim cada detall per tal de no tenir la part de producció.

Investigació i desenvolupament visual: Tot projecte parteix d'una idea. Aquesta, ha de ser prou interessant, original, brillant, ha de transmetre i fer sentir a l'espectador. Un cop el concepte principal està definit comença la feina gràfica. Cal trobar l'estil que s'escau a la història, els personatges i els fons han de ser adients a l'argument. Aquesta primera fase de recerca, es coneix com a *visual development* o *concept art*, i consisteix a definir i dotar d'un estil l'animació.

Disseny de producció

- **Disseny d'escenaris:** es dissenyen l'ambient i els llocs on se situa l'obra.

- Disseny d'elements secundaris: es dissenyen els possibles objectes que poden entrar amb contacte amb algun dels personatges.

Disseny de personatges

- *Turn-arounds*: cada personatge s'ha de dibuixar estàticament de cara, de tres quarts, de perfil i d'esquena.
- Comparatius: es comparen les proporcions entre els diferents personatges que apareixen durant l'animació
- Disseny d'expressions i de posicions: es dibuixen posicions, expressions i moviments que seran posteriorment necessaris.
- Animacions de referència: es creen unes animacions estàndard que mostren el moviment bàsic de cada personatge.
- Personalitat del personatge: s'ha de definir d'acord amb la història i les accions que durà a terme cada un.

Guió literari: un guió literari conté l'argument o la història de la producció animada. Defineix tot el que es mostrarà. Així i tot, moltes obres animades manquen de guió, ja que, és innecessari sobretot quan no hi ha un diàleg o una narració.

El document està dividit en seccions consecutives anomenades escenes, cada escena descriu l'acció principal cronològicament. Aquestes es numeren començant pel número 1 fins a l'última sense cap alteració. En cada una cal indicar el lloc on passa l'escena, si es tracta d'un espai interior o exterior i si és de dia o de nit. Tanmateix, les escenes poden disposar de dos blocs diferents: el bloc d'acció i el de diàleg. El primer inclou una descripció dels espais, els personatges i de l'acció en temps present. En canvi, el bloc de diàleg el compon el nom del personatge (en majúscules) i el diàleg que pertorqui, amb alguna indicació per l'actor si s'escau.

Àudio i sincronització: diàlegs i música poden ser afegits a l'animació. Els diàlegs es mesuren per tal d'obtenir un moviment que concordi amb el que s'està dient.

4.5.2 Producció

Durant la producció es posa en pràctica tot allò que ha estat planificat durant la preproducció.

- *Layout*: procés de dissenyar i establir la composició visual d'una escena o seqüència abans de la principal etapa d'animació. Durant aquest procés, s'estableixen la ubicació dels personatges, objectes, càmeres i fons en cada fotograma clau. L'objectiu del *layout* és concretar les bases visuals de l'escena.
- L'Animació: la part on els animadors pròpiament dibuixen cada moviment.

Després de dibuixar cada moviment es poleix l'animació afegint color, ombres, llums, etc.

4.5.3 Postproducció

És l'etapa on tot el material aconseguit durant la producció s'edita i es munta. Es fa una selecció del material vàlid i bona part de la feina consisteix a sincronitzar diàlegs i efectes de so. Un cop obtingut el producte final, es dur a terme la seva distribució.

5. PRODUCCIÓ D'UNA ANIMACIÓ

5.1 Preproducció

5.1.1 Recerca de referents:

Abans de començar a idear el meu projecte final, vaig fer una recerca de referents per aprendre del procés d'aprenentatge d'altres.

Margaret Atwood



Figura 2: Margaret Atwood

Margaret Atwood és una poetessa, novel·lista, crítica canadenca i una de les escriptores amb més reconeixement del seu país. El seu primer llibre va ser un recull de poemes publicat l'any 1961. Des de llavors, la seva obra no ha parat de créixer. La seva producció inclou llibres de poesia, novel·les, assaigs i literatura per a nens. Com a narradora, va obtenir el reconeixement internacional amb la publicació de *La dona comestible*³³.

Margaret Atwood col·loca al centre de les seves històries personatges femenins envoltats de normes preestablertes per homes. Aquestes, durant el transcurs dels relats, s'adonen de la seva pròpia imatge i com tota la seva vida ha estat controlada pels desitjos de la població masculina. Llavors, la història esdevé el diari de la presa de consciència, un procés que pot ser gradual o traumatitzant. Aquest canvi requereix un sacrifici simbòlic. En el cas de *La dona comestible*, la protagonista ofereix al seu marit la seva pròpia imatge en forma de pastís. Només així la imatge mítica que proposa el seu entorn d'ella podrà ser destruïda per tal de crear una imatge individual.

³³ Margaret Atwood. (1969)

L'escriptora em sembla un referent conceptual excel·lent, ja que es proposa conèixer en què es fonamenten els comportaments personals, contrastats amb els col·lectius, i com els uns poden esdevenir els altres.

Sofia Coppola

Sofia Coppola és una guionista, directora i actriu estatunidenca. És coneguda per haver estat la primera escriptora / directora nord-americana en guanyar un Oscar al millor guió i en ser nominada a millor directora.



Figura 3: "The Virgin Suicides" (1999), Sofia Coppola

El que és admirablement intrigant de Sofia Coppola és el fet que hagi creat un estil cinematogràfic tan distingit. La cineasta no posa el focus en meres històries sobre dones, sinó en la recerca i definició de feminitat. Tanmateix, les seves pel·lícules reprimeixen i relativitzen la mirada masculina, no deixen que cap personatge femení sigui explotat i, tot i que en alguns casos veiem a les protagonistes lluny o des de, fins i tot, una subjecció masculina, és un simple recurs narratiu per donar a entendre que aquestes dones han nascut en espais dominats per homes.



Figura 4: "Lost in Translation" (2003), Sofia Coppola

Des d'un punt de vista més formal, Sofia Coppola és coneguda per fer servir els elements visuals com a mitjà de comunicació i la seva paleta de colors. Aquesta és totalment distintiva, ja que aporta a les seves pel·lícules una atmosfera única.

Admiro la capacitat que té la cineasta de crear i plasmar l'essència de cada personatge, ja que ella no presenta un gènere sinó que representa i construeix les dones d'una manera molt honesta: amb tota la seva misèria, amabilitat, bellesa i horror.

John Berger

Crític d'art, pintor, assagista, guionista, dramaturg, actor, poeta i *performer*, John Berger és considerat un dels autors més notables de la seva època. Després de la Segona Guerra Mundial, en la qual va participar al costat de l'exèrcit britànic, recupera els seus

estudis d'art i, poc després, comença a fer classes de dibuix a la mateixa escola on Henry Moore en feia d'escultura. Berger es posa a escriure articles com a crític d'art en revistes com *New Statesman* o el diari *The Tribune*. Als trenta anys decideix dedicar-se exclusivament a l'escriptura. L'any 1958 publica la seva primera novel·la: *A Painter of Our Time*.

L'escriptura de John Berger és tenaç, punyent i compromesa amb múltiples qüestions socials. En cada nova obra publicada es renova explorant territoris desconeguts mentre hi diu la seva. És Admirable per la seva capacitat de transmetre conceptes abstractes i difícils de definir de manera entenedora.

De fet, la feina feta en el programa de televisió *Ways of seeing* i la posterior adaptació en forma de llibre és un dels pilars centrals del treball i el principal punt de partida.

LeSean Thomas

LeSean Thomas és un productor, animador, escriptor, dissenyador de personatges, dibuixant de còmics i dibuixant de guió tècnic nord-americà. Va començar com a artista autodidacta al Bronx, Nova York, per després anar a parar als grans estudis d'animació de Los Angeles. Allà va conèixer les dinàmiques d'un estudi i es va adonar que als Estats Units no s'animava res, només s'ocupaven de la preproducció i la postproducció. La producció general es feia a Corea del Sud. Intrigat per la feina dels seus companys coreans, se'n va anar a viure allà per animar de veritat les sèries i pel·lícules.

L'animador ha treballat en diversos projectes, entre els quals destaquen *Spider-man* (2017-2020), *Black Dynamite* (2012-2015), *Justice League: Action* (2016-2018), com a guionista gràfic i *Children of the Earth* (2017) i *Yasuke* (2021), com a director.

D'aquest artista em crida l'atenció per la manera que té de crear els seus personatges i el moviment dels seus esbossos.



Figura 5: John Berger a *Ways of Seeing* (1972)



Figura 6: esbossos de LeSean Thomas

Marcie LaCerte

Marcie LaCerte és una animadora i directora nascuda a Minneapolis. La seva feina ha estat reconeguda per *The New Yorker*, *Vimeo Staff Picks*, el festival internacional d'animació d'Ottawa, etc. A més a més, té un profund interès a fer pel·lícules personals. Fa servir el surrealisme i la sàtira per explorar temes com la identitat i la memòria. En les seves obres acostuma a barrejar tècniques analògiques i digitals.

El seu estil de dibuix s'assembla molt al que vull aconseguir en el meu curt. Alhora, la fusió de tècniques em sembla un recurs molt estimulant i trencador.



Figura 7: fotograma de THPORTH! (2015), Marcie LaCerte



Figura 8: fotograma de Invisible Monsters and Tomato Soup (2021), Marcie LaCerte

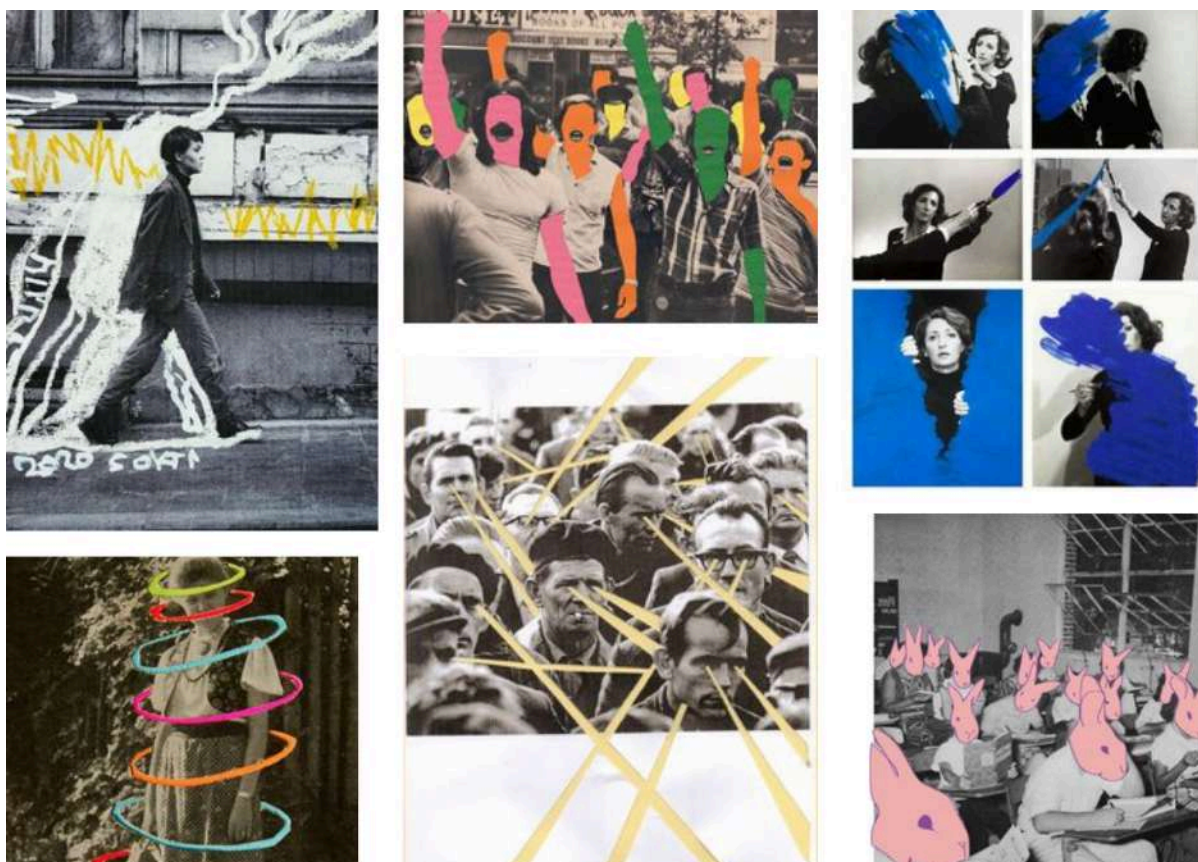
5.1.2 Ideació

A partir de la lectura de l'assaig de Laura Mulvey, el qual té com a objecte d'estudi el cinema clàssic de Hollywood, i després de comprendre l'estructura del sistema d'estudis més els arquetips de gènere fomentats entre els anys 30 i els 60, sabia que volia plasmar el que deia Mulvey en les pel·lícules d'aquest període. Així doncs, aquest plantejament no em semblava adient per un curt narratiu, ja que la meua intenció no era construir una història, sinó transmetre un missatge de fons. Vaig descobrir llavors el curtmetratge THPORTH!³⁴, esmentat més amunt, i em va fascinar la idea de donar color a vídeos antics en blanc i negre. Em vaig proposar, doncs, editar manualment pel·lícules antigues pertanyents al cinema clàssic per tal de mostrar què és la mirada masculina i, alhora, ser capaç de posar-me a la pell de Mulvey per tal de mirar des d'un punt de vista crític procurant comprendre què la va portar a escriure l'assaig *Visual Pleasure and Narrative Cinema*.

5.1.3 Desenvolupament visual

Per tal de visualitzar l'aparença o estètica de la meua obra, vaig realitzar un *moodboard*.

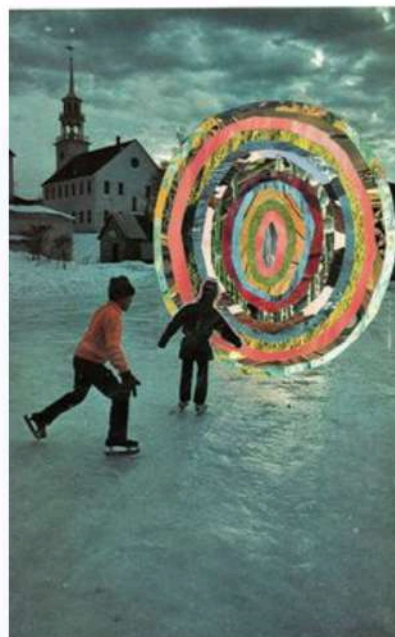
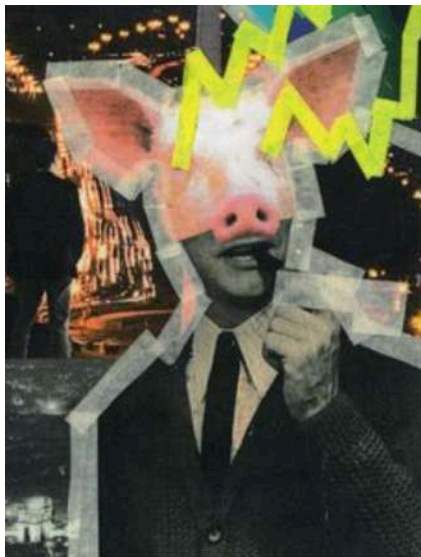
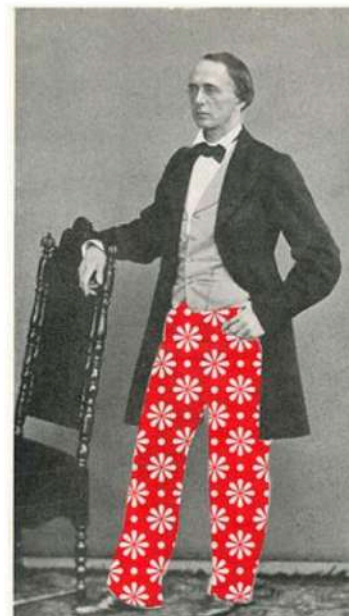
Moodboard



³⁴ Marcie LaCerte, 2015.



THE HOLY MOUNTAIN | ALEJANDRO JODOROWSKY



Després d'experimentar, vaig acabar definint que volia adoptar un estil d'esbós o de collage. Calia que hi hagués també un predomini de colors intensos que ressaltessin amb el blanc i negre del fotograma.

5.1.4 Selecció de pel·lícules

The Spiral Staircase

Títol original: *The Spiral Staircase*

Director: Robert Siodmak

Any: 1946

País: Estats Units

Duració: 83 min.

Guió: Mel Dinelli

Novel·la: Ethel Lina White

Música: Roy Webb

Gènere: Thriller psicològic

Productora: RKO Radio Picture, Schary Productions, Vanguard Films

Sinopsi: Una jove muda treballa en una gran mansió com a criada d'una dona gran malalta. Quan un assassí en sèrie comença a terroritzar el barri, la senyora es preocupa per la seguretat de la seva jove serventa.³⁵



Figura 9: fotograma de *The Spiral Staircase*

Anàlisi

La pel·lícula ens presenta un seguit de personatges que comparteixen un escenari: la casa dels Warren. La família està composta per Mrs. Warren, gran i malalta, però de forta personalitat i de gran autoritat. El primer dels fills és Albert, del qual n'és la madrastra, d'un matrimoni anterior del seu marit. És científic i viu a la casa. Apareix Blanche com la seva secretària. L'altre fill es diu Stephen, viu a Europa i és un home sense cap mena de credibilitat i problemàtic; ha tornat a casa per la seva mare malalta. A més a més, dins la casa hi viuen la cuinera i el seu marit, el jardiner, una infermera, Blanche, la secretària a qui Stephen ha seduït, i la criada personal de la mare, Helen.

Helen, la protagonista, és muda. És una dona agradable i positiva i, curiosament, es mostra poc vulnerable. Mrs. Warren la tracta més com una filla que com una serventa i Helen sempre adopta una posició neutral. La seva incapacitat per parlar és a causa d'un trauma passat, el qual el Dr. Perry, que està bojament enamorat de la jove, s'esforça per curar. La vol convertir en una dona "normal", és a dir, que es pugui casar i tenir fills. Ell li promet a ella que es casaran, però això no serà possible fins que Helen superi el seu trauma. Així i tot, a ella no sembla molestar-li la seva condició.

³⁵ Extret de <https://www.filmaffinity.com/es>

Pel que fa a l'assassí, s'acaba sospitant de tots els homes que estan presents a la mansió amb freqüència, però del que més se sospita és de Stephen, per la seva naturalesa desagradable i la seva actitud cruel. Se sap també que els dos germans no s'han convertit en el model d'home que el seu pare volia que fossin. Aquest fet, més l'autoritat persistent de la mare, fa que Albert perdi el poder simbòlic que li pertoca segons l'ordre patriarcal.

L'aspecte sonor i visual de la pel·lícula prenen un paper molt important perquè mentre el visual està dominat per la mirada de l'assassí, els personatges femenins troben empoderament en el sonor. La cuinera exigeix i aconsegueix el que vol contínuament, tot i que Mrs. Warren encara controla la família i, fins i tot, la incapacitat de parlar de Helen li serveix per no ser reprimida pels models convencionals. En canvi, la mirada de l'assassí suposa una distorsió del món. No veu Helen, la seva víctima, com realment és sinó des de les seves obsessions.

En conseqüència, *The Spiral Staircase*, a part de presentar personatges interessants, és un molt bon recurs per entendre l'actitud del *voyeur* que desenvolupa durant la pel·lícula l'assassí.

Motiu de la selecció

Vaig seleccionar aquesta pel·lícula per la presència de la mirada de l'assassí i com a representant de l'arquetip de la *víctima*.

Fragments seleccionats

min.: 16.22- 16:27

On es veu a Helen emmirallant-se.

min. 17.05-17:07

El *tràveling* de profunditat que pateix l'ull de l'assassí.

Sabrina

Títol original: *Sabrina*

Director: Billy Wilder

Any: 1954

País: Els Estats Units

Duració: 113 min.

Guió: Billy Wilder, Ernest Lehman

Obra: Samuel Taylor

Música: Friedrich Hollaender

Gènere: Comèdia romàntica

Productora: Paramount Pictures



Figura 10 fotograma de "Sabrina"

Sinopsi: La jove Sabrina (Audrey Hepburn), filla del xofer britànic dels poderosos Larrabee, està enamorada del fill menor de la família, que flirteja amb ella per simple entreteniment. El pare envia Sabrina a París, d'on torna com una dona elegant i seductora que trastorna els dos germans Larrabee, tant en David com en Linus.³⁶

Anàlisi

La pel·lícula, protagonitzada per Audrey Hepburn com a Sabrina, filla de xofer de la mansió dels Larrabee, ens proposa un conte de fades amb un sofisticat triangle amorós. El film comença presentant-nos la gran casa dels Larrabee amb el suport d'un narrador i amb l'estructura de conte "*Hi havia una vegada....*". Se'ns mostra, també, Sabrina i el seu pare netejant un cotxe. Sabrina es distreu ràpidament i es dirigeix al jardí des d'on pot observar la festa que s'està celebrant dins la mansió. La protagonista somia amb tot allò: les festes, la roba, l'amor... Tanmateix, ara com ara, no és una veritable dona: no vesteix adequadament i actua de manera vulgar. Així doncs, quan David Larrabee es creua amb ella i li diu: "Oh, ets tu Sabrina. Pensava que hi havia algú per aquí", ella li respon: "No, ja veus que no hi ha ningú". Ella, que no va ben vestida i sense companyia masculina, es considera "ningú".

Val a dir que Sabrina sí que es convertirà en "algú" després de la seva estada a París estudiant cuina. Un cop decidida a tornar a casa, envia una carta al seu pare on assegura que ha après molt sobre viure i que no pensa tornar a amagar-se. Tanmateix, l'adverteix que quan la torni a veure pot ser que no la reconegui i que, en aquest cas, busqui la dona més sofisticada de l'estació. D'aquesta manera, Sabrina s'ha convertit en una dona desitjable i digna de ser observada pels homes.

A banda d'això, el llargmetratge planteja també un problema d'edat. Linus Larrabee, interpretat per Humphrey Bogart, l'interès amorós final, és molt més gran que Sabrina. Cal tenir en compte que amb l'edat també hi ha l'experiència i Linus, com que és molt més gran, en té molta més. Això, però, no només passa amb *Sabrina*: Hepburn té tendència a tenir parelles cinematogràfiques molt més grans que ella. Aquest fet porta a pensar que la relació heterosexual idíl·lica és aquella on l'home es presenta superior a la dona en diversos aspectes.

En conclusió, el conte de fades que proposa *Sabrina* proposa conductes patriarcals i girs de trama que, vists des d'una perspectiva actual, només es poden agafar amb pinces.

Motiu de la selecció

Vaig escollir aquesta pel·lícula perquè se serveix de l'arquetip cinematogràfic de la *Ventafocs* i, a més a més, posa en pràctica el fet de voler canviar per ser agradable per als homes.

³⁶ Extret de <https://www.filmaffinity.com/es>

Fragment Seleccionat

min.: 36:11- 36:16

Aquest breu fragment pertany a l'escena on Sabrina torna a casa i la va a recollir David, que no la reconeix. La troba una dona molt bonica i flirteja amb ella.

Gilda

Títol original: Gilda

Director: Charles Vidor

Any: 1946

País: Els Estats Units

Duració: 110 min.

Guió: Marion Parsonnet

Història: E.A. Ellington

Música: Hugo Friedhofer

Gènere: Cinema negre

Productora: Columbia Pictures Corporation



Figura 11: fotograma de Gilda

Sinopsi: Johnny Farrell, un aventurer que viu de fer trapes en el joc, va a Buenos Aires. Allà, el treu d'un mal tràngol Ballin Mundson, el propietari d'un luxós casino, que acaba fent d'ell el seu home de confiança. Un dia Mundson li presenta la seva esposa Gilda. La seva sorpresa no té límits: resulta que va ser ella qui va convertir Farrell en un cínic amargat.³⁷

Anàlisi

Gilda es desenvolupa a Buenos Aires en un ambient tèrbol on, tot i estar prohibit, els jocs d'atzar són la principal atracció. Se'ns presenta a Johnny Farrell jugant clandestinament als carrers de Buenos Aires i, que després de la partida, tot deambulant, quasi el maten. És salvat per Ballin Mundson, que el convida a un casino l'endemà. Farrell hi acudeix i tots dos esdevenen inseparables. Un dia, Mundson presenta a Farrell la seva dona, Gilda. Aquest acaba meravellat i en neix una relació.

Gilda és la principal representant de l'arquetip de la *femme fatale*. Gilda és ambiciosa i lliure, i adopta comportaments tradicionalment masculins sempre amb una capa de feminitat extrema. A falta de recursos polítics, econòmics i socials, Gilda utilitza la seva feminitat per aconseguir el que desitja. Durant les escenes del carnaval, es veuen clares les actituds de la noia: continuades sortides nocturnes, assistència a diverses festes amb acompanyants masculins diferents, flirtejos amb qualsevol home que se li presenta, etc. Amb aquest comportament, Gilda trenca amb l'ordre simbòlic i suposa un escàndol. Per aquest motiu, la protagonista es mostra al final de la pel·lícula penedida i poc satisfeta amb les seves accions. Es refà l'ordre tradicional patriarcal quan Gilda, ara vestida de manera molt més conservadora, accepta casar-se amb Farrell i aprendre una vida de dona acceptable.

³⁷ Extret de <https://www.filmaffinity.com/es>

En conclusió, Gilda representa tot el que una dona no hauria de ser i suposa una amenaça cap a la figura masculina. És una pel·lícula crucial pel moment d'inestabilitat social en què es va estrenar: servia per mostrar a les dones quin era el seu lloc.

Motiu de la selecció

Aquesta pel·lícula és el màxim exemple de l'arquetip de la femme fatale i, juntament amb la càrrega eròtica del personatge de Gilda, la qual serveix per mostrar el plaer de mirar, és el motiu pel qual vaig escollir-la.

Fragment Seleccionat

min.: 17:53-17:54

És aquí quan Farell coneix Gilda a la seva habitació.

Ladies of the Chorus

Títol original: *Ladies of the Chorus*

Director: Phil Karlson

Any: 1948

País: Estats Units

Duració: 61 min.

Guió: Harry Sauber, Joseph Carloe

Història: Harry Sauber

Música: George Duning

Gènere: Musical

Productora: Columbia Pictures

Sinopsi: Peggy Martin (Marilyn Monroe) i la seva mare Mae són coristes d'un saló de varietats on no falten els homes adinerats que busquen passar l'estona amb les noies. Mae no vol que la seva filla faci com les altres noies del grup. Llavors, un dia, arriba un pretendent que buscarà robar-li el cor a Peggy.³⁸



Figura 12: fotograma de *Ladies of the Chorus*

Anàlisi

Tot i el continuat intent de Marilyn Monroe de desenvolupar papers fora de la rossa ximple, mai es va acabar de desfer d'aquesta etiqueta. A *Ladies of the Chorus*, fa de Peggy, una innocent corista, inexperta i enamorada. Igual que la seva mare, Peggy pertany a un grup de coristes les quals tenen tendència a sortir amb els homes que les venen a veure de manera despreocupada. La mare de Peggy no deixa que aquesta surti com ho fan les altres. Tot canvia quan el personatge de Monroe es converteix en l'estrella de l'espectacle i un admirador li comença a enviar flors. S'acabarà prometent amb aquest admirador ric que, per por del que

³⁸ Extret de <https://www.filmaffinity.com/es>

puguin dir, amaga a la seva família la professió de la seva promesa. Al final el secret resulta ser absurd i tot acaba bé.

La pel·lícula és breu i entretinguda. Monroe, encara poc coneguda, no disposa de la càrrega eròtica que arrossega en pel·lícules posteriors. En aquest llargmetratge es mostra innocent i incrèdula. Només se la podria prendre com una dona adulta i dotada d'erotisme en les escenes on balla. Tot i la simplicitat de la protagonista, les mares, la de la Peggy i la del seu promès, esdevenen personatges molt interessants. En ambdós casos, s'han convertit en les cap de família sense la presència d'una figura masculina.

Motiu de la selecció

Tot i no representar cap dels arquetips analitzats i una falta de desenvolupament a causa de la seva curta durada, la pel·lícula té escenes molt interessants. Amb l'ajuda de l'espectacle es materialitza l'efecte hermètic del cinema que comenta Mulvey. Cadascun dels espectadors sent que les noies de l'escenari estan actuant per ell (en totes les funcions de les coristes només es veuen homes entre el públic).

Fragment seleccionat

min.: 8:14- 8:25.

Es tracta de la primera actuació de Peggy com a estrella del *show*.

5.1.5 Àudio i sincronització

Era conscient de la importància de l'àudio en un projecte i em vaig decantar per escollir la introducció del segon episodi de la sèrie *Ways of Seeing*³⁹ per dos principals motius: el primer per haver estat el punt de sortida del treball i, en segon lloc, per com de bé estava explicat el concepte mirada masculina. Vaig escollir el primer minut de l'episodi.

Fragment transcrit:

“Men dream of women. Women dream of themselves being dreamt of.

Men look at women.

Women watch themselves being looked at.

Women constantly meet glances which act like mirrors, reminding them of how they look or how they should look. Behind every glance is a judgment.

Sometimes the glance they meet is their own, reflected back from a real mirror...”

Vaig també cronometrar la pista d'àudio tot fent un croquis de la disposició del curt.

³⁹ Link de l'episodi complet: [John Berger / Ways of Seeing , Episode 2 \(1972\)](#)

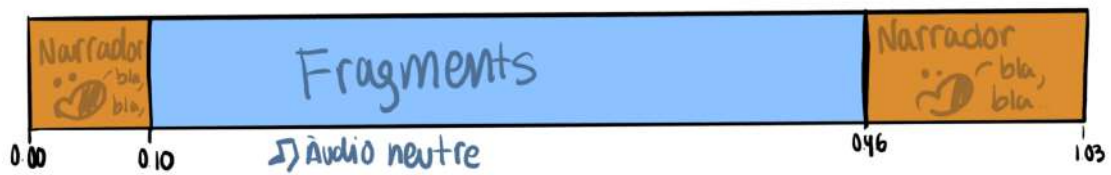


Figura 13: Esquema inicial de la disposició del curt

5.2 Producció

5.2.2 Procés d'animació

Després de completar la selecció de fragments, vaig importar cada seqüència per separat al programa de dibuix *Procreate*. Amb la funció *Animation Assist*, cadascun dels fotogrames del *clip* va esdevenir una capa. Com que buscava un tracte artesanal, em calia un pinzell que simules la textura d'un llapis o d'un guix. Per sort, el *Procreate* disposa de múltiples pinzells molt ben trobats que imiten a la perfecció l'estri o mitjà real, motiu principal de l'elecció del programa.

Cada fotograma ha rebut un tracte manual i individual i cadascun d'ells representava un dibuix des de zero.

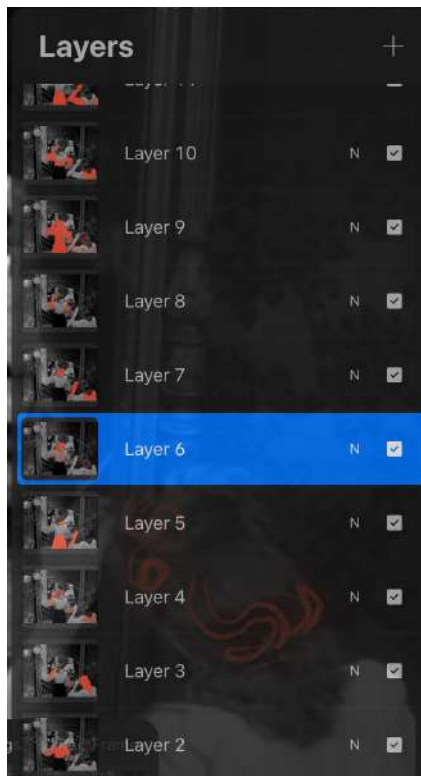


Figura 14: capes d'un frgment



Figura 15: pinzell emprat en cada un dels fotogrames

5.2.3 Descripció i justificació dels fragments

1. Narració

La introducció del curt és una rotoscòpia. Es tracta d'un breu monòleg i m'era interessant reproduir els moviments de la boca. Per tal de reproduir-lo amb exactitud, vaig utilitzar un vídeo meu recitant les paraules de John Berger. Tot seguit vaig dibuixar a sobre de cada fotograma canviant sovint l'estructura del nas i de la cara però sempre mantenint el moviment

dels ulls i de la boca. Vaig escollir el recurs de la rotoscòpia perquè m'oferia naturalitat i un moviment fluid.

El fragment consta de quatre personatges diferents: dos homes i dues dones. Es fa la transició de l'un a l'altre quan el narrador diu "men" o "women". Amb aquest canvi es vol representar els dos grups de població a qui van dirigits els mots de Berger. La idea inicial era mantenir un narrador estable i continu durant aquest primer clip, però vaig acabar descartant aquesta primera idea perquè els múltiples narradors aportaven més dinamisme i color. Al llarg del fragment hi ha un punt de llum canviant que ofereix moviment i dramatisme.



Figura 16: Els quatre narradors col·locats en ordre d'aparició.

2. Ladies of the chorus

Aquest segon fragment consta de dues parts: la Marilyn i el públic. Pel que fa a la Marilyn, la qual surt cantant animadament, sobre ella recauen totes les mirades del públic i, per aquest motiu, vaig escollir un moviment envoltori sobre la figura principal. Amb aquest efecte pretenc representar la hipnosi, ja que Marilyn disposa, en certa manera, d'aquest poder en ser el principal i únic focus d'atenció.

Pel que fa al fragment del públic, he escollit tapar amb una màscara els homes en primer pla. Pretenia deshumanitzar el públic deixant-los només amb la mirada que jutja.



Figura 17: La Marilyn i el públic

Com es pot veure en les imatges anteriors, els dos fotogrames disposen de la mateixa gamma cromàtica. Serveix com a element distintiu dels fragments, ja que, entre un *clip* i l'altre, hi ha altres seqüències animades.

3. *Gilda*

De manera similar al fragment anterior, en aquest he dotat a Farrell de la mirada que jutja. En un moment del clip, la cara de Johnny es veu substituïda per un gran ull. Per altra banda, Gilda es mostra com l'objecte observat.

He jugat amb Gilda com l'encarnació del mateix diable per donar a entendre que les *femme fatales*, seguint la idea inicial de la seva concepció, són el pitjor en què es pot convertir una dona i el pitjor que li pot passar a un home. Tanmateix, Gilda posseeix un gran erotisme i càrrega eròtica. És per això que, en la seqüència on subtilment s'apuja el vestit, l'he objectivat centralitzant el focus en la seva mà. Pretenia mostrar la idea de fragmentar el cos de l'individu per deixar de comprendre'l com un conjunt i assumir que un tros de braç, per exemple, pot representar el seu total. El focus també es pot comprendre com allà on recau la mirada de Farrell.



Figura 18: Farrell com a portador de la mirada.



Figura 20: Gilda com a encarnació del diable.

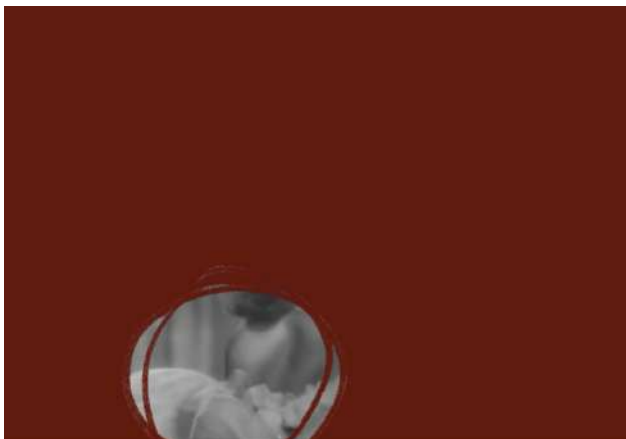


Figura 19: Gilda com a objecte

4. *Sabrina*

La seqüència de *Sabrina* té una referència directa a l'escena a la qual pertany. És el moment de retrobament entre Sabrina i David, el seu principal amor platònic. S'han aplicat aquests colors vius al voltant de les figures per representar l'eufòria mútua, ja que, abans, només la sentia Sabrina. David només és capaç d'acceptar-la quan pateix el canvi. En el precís moment que un deixa de tenir la mirada sobre l'altra, els colors s'apaguen.



Figura 21: *Sabrina i David a l'estació*

5. *The Spiral Staircase*

D'aquesta pel·lícula, n'he extret dos fragments. En el primer, apareix Helen emmirallant-se mentre un seguit de taques i conjunts de línies o sanefes van canviant. Aquesta seqüència fa referència a una de les frases que diu Berger: “*Sometimes the glance they meet is their own, reflected back from a real mirror*”. En aquesta escena, Helen s'està autojutjant.

Pel que fa al segon fragment, aquest és el tancament del curtmetratge. Es tracta d'un ull, de la mirada final que observa i jutja un últim cop.



Figura 22: *L'ull de l'assassi a The Spiral Staircase*



Figura 23: *Helen emmirallant-se*

5.3 Postproducció

5.3.1 Muntatge

Un cop tenia els diferents clips vaig fer servir el programa *Premiere* per unificar-los i sincronitzar-los amb l'àudio. Vaig ordenar els fragments de manera aleatòria procurant que tot quedés harmoniós. A més a més, vaig introduir efectes visuals, efectes de so, subtítols i crèdits.

5.3.2 Creació dels crèdits

A part dels crèdits finals on apareixen les diverses citacions, vaig decidir crear uns crèdits manuals seguint l'estètica del curt. L'animació de les lletres està feta amb la capa de text del *Procreate* que, a partir d'anar-les movent i superposant, donen sensació de moviment. Un cop tenia el moviment base, vaig resseguir i pintar el contorn de cadascuna de les lletres per mantenir la línia visual.



Figura 24: Lletres dels crèdits

5.3.3 Resultat final

Enllaç: <https://youtu.be/5OnhOzBhrXY>



Figura 25: QR del curt

7. CONCLUSIONS

En conclusió, puc afirmar satisfeta que bona part dels objectius proposats a l'inici del projecte s'han acabat assolint.

Pel que fa a la creació d'una animació, he acabat coneixent els diferents vessants d'aquesta disciplina artística. La producció del curt, de naturalesa més experimental, m'ha permès adonar-me que cada projecte és un món i que cada animació necessita un procediment diferent. A més a més, he passat de tenir nocions a dominar el *Procreate*, fet que em permetia cada vegada ser més eficient a l'hora d'animar. Així i tot, el que al principi semblava ràpid i mecànic s'ha convertit en un immens maldecap, ja que cada fotograma requeria el seu tractament especialitzat. Així i tot, he pogut consolidar un estil propi i uniforme al llarg del curt. Per futurs projectes sé que no he de subestimar el procés de fer una animació i ocupar-me de fer una bona planificació del temps.

El terme *male gaze* apareix per primera vegada a l'assaig de Laura Mulvey *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. L'assaig pretén analitzar el cinema, en concret del període clàssic, com a reflex de la societat per analitzar-la indirectament també. Després de llegir-lo atentament, puc comentar que les paraules de l'autora transcendeixen el cinema i es tornen aplicables a múltiples sectors culturals, disciplines artístiques, etc.

Fent referència al tercer objectiu, que pretén trobar el nexa entre mirada masculina i el cinema, després de llegir *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, he pogut arribar a la conclusió que el cinema n'és el principal fomentador. El cinema s'ha nodrit i retroalimentat de la ideologia patriarcal des de fa molt de temps. Llavors, com a espectadors, ens creiem el cinema com a model a seguir. A més a més, les sales de projeccions disposen d'unes condicions d'intimitat que permeten a qui mira entrar totalment dins la narració.

Respecte al quart objectiu del treball, he pogut conèixer autors com Margaret Atwood i John Berger, que han parlat sobre el terme, i que han esdevingut parts molt importants de la recerca. Per la seva banda, Berger planteja la mirada masculina des de la tradició pictòrica. En el capítol de *Modos de Ver* on enfoca aquesta qüestió, s'arriba a la conclusió que la dona pintada serveix com a simple reclam per l'espectador. I, per altra banda, Margaret Atwood m'ha estat interessant pel tractament de la dona contemporània falsament empoderada a *La Novia Ladrona*.

El treball de recerca m'ha permès assolir i realitzar un projecte que fa un parell d'anys veia massa gran per mi. M'ha empès al límit i fora de la meua zona de confort sent capaç de realitzar una recerca sobre un tema molt apassionant mentre realitzava una animació. A més d'endur-me un munt de coneixements, he pogut portar a la pràctica les bases d'una recerca ben feta.

8. FONTS D'INFORMACIÓ

Bibliografia:

- Atwood, M. (1997) *La Novia ladrona*, Editorial Círculo de lectores, Barcelona.
- Berger, J. (2016). *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona.
- Fernández, Rodríguez del Carmen M^a. (2006). *Diosas del Celuloide: Arquetipos de género en el cine clásico*, Ediciones Jaguar, Madrid.
- Mulvey, L “Placer visual y cine narrativo” a Wallis, B (2001). *Arte después de la modernidad*, Ediciones Akal, Madrid.
- Selby, A. (2013). *Animation*, Laurence King Publishing Ltd, London.
- Stringer, J. (Ed.). (2003). *Movie blockbusters*. Psychology Press.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation. (No Title)*.
- Whitaker, H., & Halas, J. (2013). *Timing for animation*. Routledge.
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit : expanded edition*. New York : Faber and Faber.

Filmografia:

- Berger, J. 1972. *Ways of Seeing*
- Karlson, P. 1948. *Ladies of the Chorus*
- Newsom, J. 2011. *Miss Representation*
- Siodmak, R. 1947. *The Spiral Staircase*
- Vidor, C. 1946. *Gilda*
- Wilder, B. 1954. *Sabrina*

Fotografies:

- Figura 1: imatge extreta de https://es.wikipedia.org/wiki/Alegor%C3%ADa_del_triunfo_de_Venus
- Figura 2: imatge extreta de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/atwood.htm>
- Figura 3: imatge extreta de <https://www.peramuseum.org/film/the-virgin-suicides/172/54>
- Figura 4: imatge extreta de <https://www.wallpaperbetter.com/es/search?q=Lost+in+Translation>
- Figura 5: imatge extreta de https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk
- Figura 6: imatge extreta de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-3/leSean-thomas>
- Figura 7: imatge extreta de <https://www.youtube.com/watch?v=QEbvvW6eHig>
- Figura 8: imatge extreta de <https://www.youtube.com/watch?v=eI9zc92lWi4>
- Figura 9: imatge extreta de <https://black-and-white-movies.com/the-spiral-staircase/>
- Figura 10: imatge extreta de <https://www.filmaffinity.com/es/film326992.html>
- Figura 11: imatge extreta de <http://www.vanitatis.elconfidencial.com/celebrities/2021-03-14/gilda-rita-hayworth-escandal>
- Figura 12: imatge extreta de <https://www.tcm.com/unavailable>
- Moodboard: <https://www.pinterest.es/icartvzquez/tr/>

Vídeos de YouTube:

Final Girls Studios (2023). *The Obsession of Female rage*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=-HzMKjeByIE> Consultat el 26/06/23.

ZEPfilms. (2019). *Los comienzos de Hollywood*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=dQItjRWqfGQ> Consultat el 25/09/23.

Webgrafia:

Adobe. Guía de Animación.
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/animation.html>
 Consultat el 20/07/23.

Adobe. <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/cut-out-animation.html>
 Consultat el 22/07/23.

Allen, Lindsay. *The Evolution of Female Stereotypes in Movies*.
<https://crewscontrol.com/blog-central/the-evolution-of-female-stereotypes-in-movies/>
 (31/03/23). Consultat el 6/09/23.

Ara. Susanna, Àlex. *John Berger, una mirada compromesa*.
https://www.ara.cat/cultura/john-berger-mirada-compromesa_1_1437135.html (04/01/23).
 Consultat el 8/12/23.

Calvo, Maria. *La mujer y el cine (II): Los años treinta*.
 (23/10/2015). <https://elpalomitron.com/la-mujer-en-el-cine-los-anos-treinta/> Consultat el
 11/09/23.

Cursos IOC- Batxillerat. Cultura Audiovisual.
<https://educacioidigital.cat/ioc-batx/moodle/mod/book/tool/print/index.php?id=4636> (gener
 2020) Consultat: 24/07/23.

Dra. Moya Guirao. *Escopofilia*. <https://psicoterapeutas.eu/escopofilia/> (28/01/2010).
 Consultat el 18/08/23.

Elaine Lennon. *Sofia Coppola: A Cinema of Girlhood*. Review of Book by Fiona Handyside.
<https://offscreen.com/view/sofia-coppola-a-cinema-of-girlhood> (Juny 2017). Consultat
 19/06/23.

Espulgas, Franco, Marta. *Anàlisi de l'evolució de l'arquetip de la femme fatale*. Escola
 Superior politècnica. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona.
https://repositori.tecnocampus.cat/bitstream/handle/20.500.12367/2084/TFG_FrancoEspulgas_Memoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y
 (2020). Consultat el 11/09/23.

Feminism in film. [https://carolinianuncg.com/2017/02/01/feminism-in-film/\(1/02/23\)](https://carolinianuncg.com/2017/02/01/feminism-in-film/(1/02/23)).

Consultat el 10/09/23.

Fernández, Tomás i Tamaro, Elena. «Biografía de Margaret Atwood». A *Biografies i Vides*. L'enciclopèdia biogràfica en línia. Barcelona, Espanya.

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/atwood.htm> (2004). Consultat 7/06/23.

Fredrickson, Barbara L. i Roberts. *Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experience and Mental Health Risks*. University of Michigan i Colorado

College. <https://www.raggeduniversity.co.uk/wp-content/uploads/2018/04/FredricksonRoberts-ilovepdf-compressed1.pdf> (1997). Consultat el 25/09/23.

Gómez, Sinai. *¿Qué es el Clay Animation o Plastimación?*

<https://www.mstschoool.mx/post/tecnica-de-animacion-clay-animation-o-plastimacion-para-stopmotion> (13/05/23). Consultat el 22/07/23.

Hirschberg, Greta. *“¡Está loca!”: la mujer histérica en el cine de Hollywood en la era del blockbuster* (1980-2020). Universidad de San Andrés. Buenos Aires.

<https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/22367/1/%5bP%5d%5bW%5d%20T.L.%20Hum.%20Hirschberg%2c%20Greta.pdf>

(29/07/22). Consultat el 24/09/23.

Historiadelcine. Jiménez, Dani. *Nuevo Hollywood: características, directores y películas más importantes*.

<https://historiadelcine.es/por-etapas/nuevo-hollywood-caracteristicas-directores-peliculas/>

(2023). Consultat: 23/09/23.

Instituto Nacional de la mujer. *Las mujeres y los medios de comunicación*.

Mèxic. http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100762.pdf (octubre 2005).

Consultat: 29/08/23.

Johnson, Allyson. *Sofia Coppola: The Specific Touch of Femininity*.

<https://mubi.com/en/notebook/posts/sofia-coppola-the-specific-touch-of-femininity>

(23/06/2017). Consultat el 19/06/23.

Lucas E. Lorduy-Osés. *Los arquetipos de la mujer en los orígenes del cine y su relación intermediática con sus imágenes en las artes plásticas*. Universidad de Cantabria.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/arenal/article/view/7880/20468> (29/08/2018). Consultat

el 11/09/23.

MasterClass. *How to create an Animatic*. (15/05/23).

<https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-an-animatic-for-your-next-film> Consultat el 26/07/23.

Sánchez, Martínez-Salanova, Enrique. *Mujeres, miradas y estereotipos en el cine*.
https://educomunicacion.es/articulos/mujer_estereotipo_cine.htm Consultat el 6/09/23.

Palomares, Anabel. *La Femme Fatale, un personaje de cine creado para "atar" a la mujer y que acabó liberando su feminismo*.
<https://www.tendencias.com/feminismo/femme-fatale-personaje-cine-creado-para-atar-a-mujer-que-acabo-liberando-su-feminismo> (22/11/2018). Consultat el 11/09/23.

Plans. <http://www.xtec.cat/~egarci20/projecte/plans.htm> Consultat: 24/07/23.
Larrumbide, Herrero, Aitor. *¿Qué es exactamente la preproducción de animación?*
<https://barreira.edu.es/exactamente-la-preproduccion-animacion/> (13/07/2016). Consultat el 26/07/23.

Ross, Karen i Byerly, Carolyn M. *Women and Media: International perspective*.
<http://ndl.ether.net.edu.et/bitstream/123456789/17596/1/46.pdf.pdf> Consultat el 29/08/23.

The New Yorker. Jackson, Michael, Lauren. *The Invention of "The male gaze"*.
<https://www.newyorker.com/books/second-read/the-invention-of-the-male-gaze> (14/07/2023).
Consultat el 10/08/23.

Tv tropes. *Men Act. Women Are*.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MenActWomenAre> (21/08/23). Consultat:
10/09/23.

