

ENTRA EN EL MÓN DE

l'アニメ (ANIME)



Jhoselin Maldonado
INS Narcís Monturiol
2n Batxillerat B

Tutora: Maria Martinez Villar

03/11/2017

“Concloure aquesta pel·lícula encara que porti a l'estudi a la ruïna.”

Hayao Miyazaki. Documental de la Princesa Mononoke

Agraïments

Abans de començar el treball, voldria començar agraint a la meva tutora Maria Martinez, per tenir des d'un començament interès pel meu treball i donar-me consells, procurant sempre el millor per a la meva investigació. També voldria agrair a les meves germanes i als meus estimats pares per oferir-me el suport necessari en totes les meves decisions i pels seus constants ànims durant el desenvolupament d'aquest treball.

Índex

1. INTRODUCCIÓ.....	1
2. HISTÒRIA DE L'ANIME.....	3
2.1. Els orígens de l'animació japonesa	3
2.2. L'animació en el període bèl·lic	5
2.3. L'era dels robots	6
2.4. L'era daurada de l' <i>anime</i>	7
2.5. Un punt d'inflexió en la indústria	10
2.6. L'era digital	13
2.7. Present i futur de l' <i>anime</i>	14
3. PROCÉS DE REALITZACIÓ DE L'ANIME?	16
3.1. Preproducció	16
3.2. El Guió	17
3.3. <i>Storyboard</i>	17
3.4. Producció.....	19
3.4.1. Fotograma per quadre clau	19
3.4.2. Fotogrames per quadre intermedis.....	20
3.5. Acolorit, composició i edició	20
3.6. Postproducció i doblatge	21

4. EL MEU PROJECTE DE DISSENY I PRODUCCIÓ D'UN ANIME	22
4.1. La preproducció	23
4.2. El guió	23
4.3. <i>Storyboard</i>	24
4.4. Animació a digital	26
4.5. Acolorit, composició i edició	27
5. CONCLUSIONS	28
6. FONTS D'INFORMACIÓ	30
6.1. Bibliografia:	30
6.2. Recursos Web:	31
7. ANNEXOS:	34
7.1. Annex A: Guió	34
7.2. Annex B: Comparació del manga amb l' <i>storyboard</i>	38
7.3. Annex C: Fons no utilitzats	42

1. INTRODUCCIÓ

Escollir el tema del treball de recerca no va ser una cosa senzilla, tenia clar que havia de ser un tema que m'agrades, i alhora volia fer un treball que fos innovador. Per això vaig decidir optar per realitzar alguna cosa relacionada amb el país del Japó, ja que és una nació que m'encanta per la seva cultura, les seves tradicions i sobretot per l'estil de la seva animació. Em considero una gran fanàtica de l'*anime* i del manga, vaig començar mirant les típiques sèries que feien a la televisió com Bola de drac, Inuyasha, detectiu Conan, Nana i al cap de poc temps vaig començar a investigar més sobre l'*anime* i el manga fins a convertir-me en una fan. Inconscientment vaig començar a dibuixar intentant imitar el seu estil, que en poc temps es va convertir en un gran hobby per als meus temps lliures o simplement quan m'avorria. És així com em va venir al cap la idea de fer una animació japonesa.

En un primer moment pretenia fer un *anime* des de zero, però finalment vaig optar per produir una adaptació del manga Through a Dream que pertany a l'autora Heidy Maldonado, per imitar des d'un començament el procés més utilitzat a l'hora de realitzar un *anime*. La història del manga se centra l'institut Narcís Monturiol, on una noia que es diu Yoshida Yumi s'adorm en mig de la classe i quan es desperta es troba amb moltes situacions còmiques amb els seus companys i amb els seus professors.

Amb aquesta idea, vaig agafar com a objectiu principal veure si és possible realitzar una adaptació del manga *Through a Dream* amb una persona i amb uns recursos limitats. Començaria coneixent la història de l'*anime*, el seu procés de creació i producció i finalment amb tots aquests coneixements adquirits en la part teòrica, prosseguiria a fer la part més llarga i costosa del treball, que seria l'adaptació del manga *Through a Dream*.

2. HISTÒRIA DE L'ANIME

Actualment tothom que és aficionat a l'*anime* gaudeix de les seves sèries preferides i cada cop es té més material per triar, però potser no és tan coneguda la seva gran amplitud històrica. Per això es vol introduir com ha anat evolucionant l'animació japonesa i com va adquirir les característiques típiques que actualment té.

2.1. Els orígens de l'animació japonesa

Avui dia es desconeix amb certesa si es tenen totes les animacions que van donar origen a l'animació japonesa, és possible que amb el temps alguns s'hagin malmès i altres encara estiguin per ser descoberts. Però el primer títol que es coneix i es pot considerar la primera animació és l'obra *Katsudō Shashin*¹, descobert l'any 2005 pel professor *Natsuki Matsumoto*². Es desconeix el nom de l'artista i la seva data de creació, però s'especula que va ser al voltant del 1907. L'obra consta gairebé amb 50 fotogrames, uns tres segons de metratge. La cinta mostra a un mariner que escriu els ideogrames³ "*Katsudō shashin*" en una paret, per després girar-se i fer una reverència a l'espectador.



Fig. 1: *Katsudō Shashin*

1. **Katsudō Shashin:** "Imatges en moviment".

2. **Natsuki Matsumoto:** És un expert iconogràfic de la Universitat d'Art d'Osaka.

3. **Ideogrames:** Representació d'una idea sense la necessitat d'escriure paraules.

Aquesta cinta és l'animació més antiga coneguda fins al moment, mostra el procés tan precari que tenien les primeres animacions, en el qual era comú que alguns autors optessin per il·lustrar directament sobre el cel·luloide⁴, altres utilitzaven paper com material base, mentre que uns dibuixaven sobre una pissarra i fotografiaven cada dibuix per després reproduir-la seguidament, donant una sensació de moviment.

Als anys vint, l'animació, que encara no era considerada *anime*⁵, va provar de competir amb l'animació occidental que es trobava més desenvolupat, com a conseqüència d'aquesta fallida competència, moltes empreses japoneses van baixar la seva qualitat de producció, que va provocar la disminució de l'animació.

Però cal remarcar l'any 1933, perquè va ser l'estrena de la primera animació amb so, *Chikara to Onna no Yo no Naka* ("El món del poder i les dones"), va suposar una gran revolució per a l'animació en general, però quatre anys després aquesta obra va ser eclipsada per la sortida de la pel·lícula *Blancaneus*, que va ser una autèntica revolució visual i sonora en tot el món.

4. **Cel·luloide:** Material plàstic, molt flexible emprat per la fotogràfica, cinematogràfica i la fabricació de pel·lícules.

5. **Anime:** En japonès: アニメ. És l'adaptació japonesa de la paraula "animació"



Fig. 2: *Chikara a Onna no Jo no Naka*

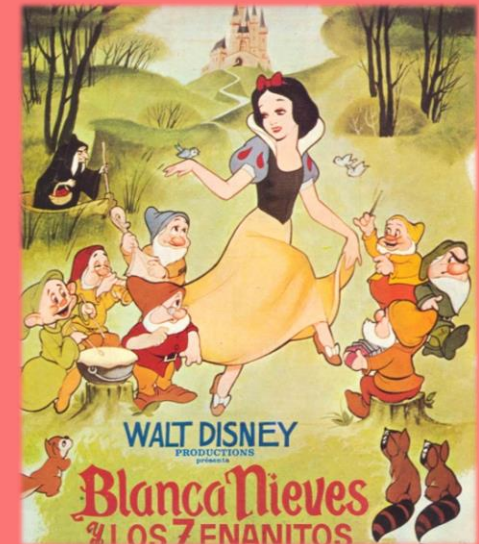


Fig. 3: *Blancaneus*

2.2. L'animació en el període bèl·lic

Des de l'inici dels anys trenta el país es trobava en guerra amb la Xina, aquesta guerra va afectar moltes empreses que es dedicaven a l'animació, per sobreviure aquestes empreses havien d'aconseguir passar la censura, això va ajudar al fet que l'animació sobrevisqués durant un període tan fosc, ja que s'utilitzava l'animació com medi de motivació de guerra. Però finalment Japó va caure en mans de l'estranger, i va ser sotmès a una gran censura on l'animació va patir grans canvis i es van veure forçats a agafar com a base les historietes dels còmics americans i contes tradicionals de diversos països.

Així és com va començar a donar els seus primers passos a la seva modernització. Després d'aquesta etapa bèl·lica, l'animació japonesa s'anava recuperant lentament, va decidir fer uns passos cap a la seva evolució amb l'estrena de la pel·lícula *Hakujaden* ("La serp blanca, 1958"), dirigida per *Kazuhiko Okabe i Taiji Yabushita* basada en una llegenda Xina, va ser la primera animació a color i la primera a ser considerada anime, convertint-se en un gran èxit que va atreure moltes empreses disposades a innovar i experimentar.

Cal destacar l'estrena de la sèrie *Otogi Manga Calender* (1961-1962) dirigida per *Ryuichi Yokoyama* i emesa en la cadena televisiva TBS TV, és considerada la primera animació emesa per televisió, però no l'única, l'any 1963 es va llançar *Tetsuwan Atom* ("Astro Boy"), va ser un gran èxit, aconseguint augmentar el nombre d'empreses disposades a fer animació i va influenciar a produccions posteriors centrades en temàtiques de robots.



Fig. 4: Hakujaden



Fig. 5: Otogi Manga Calender



Fig. 6: Tetsuwan Atom

Però si es parla de sèries dirigides a noies, es pot trobar títols com *Mahōtsukai Sally* (Sally, la maga, 1966), molt important per l'evolució de l'animació, ja que va ser el primer anime dirigit específicament a noies amb el concepte *magical girl*⁶. Una altra temàtica que va sortir per innovar i sorprendre a la societat va ser les pel·lícules carregades de contingut sexual, fetes per a un públic més adult.

2.3. L'era dels robots

Els seixanta va començar amb diversos animes de qualitat notable, una de les més destacables va ser la sèrie *Alps no Shōjo Heidi* (Heidi, la nena dels Alps, 1974), dirigida per *Isao Takahata*, va tenir un gran èxit dins del Japó i fora d'ell, provocant que la paraula anime es fes més coneguda. D'altra banda, dintre del Japó, les pel·lícules i sèries de robots, dirigides a un públic més infantil i juvenil seguien essent les més populars. Però a finals de la dècada seixanta l'animació japonesa volia expandir les seves creacions a un altre públic i van començar a sorgir generes dirigides a un públic més adult, amb l'objectiu de demostrar que l'anime no només era pels nens sinó que també ho podria ser pels adults, una de les més importants obres que representava aquesta temàtica més adulta va ser *Kidō Senshi Gundam* (Mobile suit Gundam), que va demostrar que l'anime podia arribar a tot tipus de públics, i per tant era possible convertir qualsevol classe d'història a aquest format.

⁶ **magical girl:** És un gènere d'anime i manga que té com a tema principal a noies que lluiten amb el mal utilitzant algun objecte màgic o poder especial.



Fig. 7: *Alps no Shōjo Heidi* .



Fig. 8: *Kidō Senshi Gundam*.

D'aquesta manera totes les regles de la indústria van quedar obsoletes i és així com va iniciar una nova etapa d'innovacions.

Als anys vuitanta Japó va millorar les seves relacions diplomàtiques amb altres països, entre ell, es trobava Espanya. Japó va aconseguir formar associacions amb Espanya que facilitava la distribució de productes, entre ells la distribució de moltes sèries, que rapidament va aconseguir enganxar i influenciar als més petits i als adolescents. Amb l'objectiu de millorar encara més la relació que tenien aquests dos països van començar a col·laborar en la producció de sèries i pel·lícules que al cap de poc temps de l'estrena es feien famoses. Això va provocar que els japonesos s'atrevis a provar sort en altres països, però malauradament no va aconseguir els mateixos resultats que amb Espanya. D'aquesta manera es posa fi als anys seixanta i es va donar la benvinguda als anys vuitanta i noranta.

2.4. L'era daurada de l'anime

Seguit amb els anys vuitanta, l'anime va començar a tenir nombroses influències occidentals i al mateix temps, Estats Units va començar a notar els efectes de l'anime entre la seva joventut. L'èxit de l'animació japonesa va provocar que Estats Units col·laborés amb el Japó amb la intenció de realitzar produccions conjuntes que van beneficiar a tots dos països. Mentrestant, en el Japó es donava la benvinguda a un nou format d'animació, conegut com a *OVA*. Aquest format va impulsar la demanda de les videocassetes que a la vegada va provocar el creixement de la indústria de l'anime, gràcies a la demanda massiva d'aquest nou format per part dels consumidors. La primera sèrie feta en el format *OVA* va ser *Dallos* (1983), dirigit per *Mamoru Oshii* i té una durada de 88 minuts.



Fig. 9: Dallos



Fig. 10: Mamoru Oshii

L'OVA⁷, proporcionava uns avantatges que les produccions de sèries o pel·lícules no tenien, com la presentació d'un procés d'animació més curt que permet fer servir un pressupost major respecte al d'un anime convencional i realitzar una història curta sense haver d'allargar de forma artificial per ajustar-se als estàndards televisius.

Durat els anys noranta, l'economia del Japó va empitjorar, això va causar que la motivació per fer animació baixés. No obstant això l'arribada d'un nou segle, va provocar el sorgiment d'un nou corrent que es va dedicar a emetre per televisió sèries, però deixant el capítol final o una història secundària per la posterior edició en vídeo o DVD amb la finalitat de mantenir l'atenció del públic. Tot i això no era l'únic motiu, la raó principal era que l'estat impedia que el contingut de certes històries fossin emeses per televisió degut a la seva violència o contingut eròtic, per la qual cosa editar l'anime directament a vídeo era una bona forma d'arribar al públic evitant la censura del moment i poder obtenir ingressos.

Cal mencionar que els fans de l'anime es contaven per milers, així que no era d'estranyar que entre aquests hagués persones disposades a dedicar la seva vida l'anime. Un d'ells fou *Hayao Miyazaki*, que actualment té 76 anys, va passar ser un fanàtic a ser un dels més importants artistes, que després d'aconseguir experiència treballant d'animador en diferents empreses, va decidir fundar el seu propi estudi per realitzar els seus projectes personals.

7. OVA: Sigla d'Original Video Animation. Terme utilitzat al Japó per referir-se a una producció Llançada directament en format DVD o vídeo.



Fig. 11: *Hayao Miyazaki*

L'any 1985 es feia oficial el naixement de *Studio Ghibli*. La seva primera pel·lícula va ser estrenada l'any següent i es va anomenar *Tenkū no Shiro Laputa* (El castell al cel, 1986). Va marcar l'inici d'un moviment molt important dins la indústria, en el qual l'empresa no només se centraven a aconseguir vendes sinó que es focalitzaven a realitzar produccions de caràcter més personal i experimental, provocant que les pel·lícules es tornessin més ambicioses i a la vegada més cares, tot amb la intenció de presentar un producte memorable que trenqués amb els estàndards que s'havia seguit fins al moment en l'animació japonesa.



Fig. 13: Pel·lícules dirigides per Hayao Miyazaki



Fig. 11: Logo de l'Studio Ghibli



Fig. 12: *Tenkū no Shiro Laputa*

2.5. Un punt d'inflexió en la indústria

La dècada dels noranta va començar amb l'augment de producció del gènere comèdia romàntica i les costumistes⁸. Una de les grans obres d'aquest gènere és *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (Sailor Moon, 1992), que va captivar tant a les noies com als nois de tot el món amb aquesta mescla de gèneres. Igualment es trobaven els gèneres fantàstics, acció i aventures que eren un dels temes més importants d'aquest període, essent els gèneres amb més possibilitats a l'hora d'innovar en qüestió d'arguments i ambientacions.

Els que es van beneficiar més amb aquestes temàtiques van ser les empreses que videojocs i les novel·les lleugeres, que començaven a interessar als joves i no tan joves de l'època. Un dels clàssics va ser *Pokémon* (1997) i *Digimon Adventure* (1999).

Però no totes eren popular, per exemple les històries de robots i ciència-ficció, que en els anys passats eren tan populars, en aquest període no arribaven a competir amb altres gèneres i eren menys demandades pel públic, no obstant això, va haver-hi excepcions com la sèrie *Shin Seiki Evangelion* (Neon Genesis Evangelion, 1995), que va tenir un gran èxit que li va transformar en una icona de l'anime, capaç d'inspirar a la creació i experimentació de noves tècniques digitals, que actualment s'utilitzen habitualment, però que abans tenien un gran impacte en la indústria.



Fig. 14: *Bishōjo Senshi Sailor Moon*



Fig. 15: *Pokémon*



Fig. 16: *Digimon Adventure*

8. **Costumistes:** Gènere en què és els aspectes quotidians de la vida del poble.

Però no totes eren popular les històries de robots i ciència-ficció, que en els anys passats eren tan populars, en aquest període no arribaven a competir amb altres gèneres i eren menys demandades pel públic, no obstant això, va haver-hi excepcions com la sèrie *Shin Seiki Evangelion* (Neon Genesis Evangelion, 1995), que va tenir un gran èxit que li va transformar en una icona de l'anime, capaç d'inspirar a la creació i experimentació de noves tècniques digitals que van tenir un gran impacte en la indústria.

Shin Seiki Evangelion va inspirar a la creació de grans obres com *Maitantei Conan* (Detectiu Conan, 1996), *Dragon Ball GT* (1996), *One Piece* (1999), *Inuyasha* (2000) o *Naruto* (2002), en la qual s'oferia un producte que no només sorprenia per la seva qualitat sinó que també per la seva trama i plantejament de la història.

En aquest període es va notar la gran influència que prenia l'estil l'occident en l'animació, un causant d'aquest fet va ser la relació que mantenia l'*Studio Ghibli* amb *Disney*, mitjançant un contracte amb l'objectiu que aquestes dues empreses fessin coneguts en altres països. Però a *Disney* no li va agradar l'estil adult que prenia l'animació de l'*Studio Ghibli*, ja que la seva empresa estava dirigida a un públic més infantil, mentre que l'*Studio Ghibli* intentava ser innovador i creatiu representant problemes de la societat. *Disney* amb el disgust que es va trobar i amb l'avantatge de què ells eren els qui finançava les pel·lícules va intentar canviar la trama o endarrerir el seu estreno, provocant que aquests estudis tinguessin una mala relació que va finalitzar amb la fi del seu contracte.



Fig. 17: *Shin Seiki Evangelion*



Fig. 18: *Maitantei Conan*



Fig. 19: *Dragon Ball GT*



Fig. 20: *Naruto*

Però deixant de banda el conflicte, *Disney* va acabar entrant en el mercat asiàtic i actualment gaudeix d'una gran presència en el Japó. Metre que l'*Studio Ghibli* va firmar nous contractes amb diferents productors que la van fer més coneguda i actualment també és molt reconeguda. Amb aquestes dificultats és com la dècada dels noranta va donar pas a un nou mil·lenni.



Fig. 23: Col·laboració de Disney amb Studio Ghibli



Fig. 21: Pel·lícula que va fer que Disney volgues col·laborar amb l'*Studio Ghibli*



Fig. 22: *Princesa Mononoke*, pel·lícula amb la que Disney es va trobar col·laborant.

2.6. L'era digital

L'animació va tenir un gran impuls durant els anys noranta, moltes empreses es van llançar al mercat de l'animació, això va provocar que excessius elements estiguessin pobrament dibuixats i animats, el principal culpable d'aquest fenomen va ser l'augment de la demanda d'anime, provocant que és necessites ajuda externa per acabar els episodis a temps. Amb aquest nou problema per a l'animació, es va fer comú la utilització d'altres estils d'animació amb l'objectiu de facilitar en procés de creació, el més conegut és l'animació a ordinador. Que per exemple va ajudar al ressorgiment del gènere dels robots que va començar a recuperar terreny en la televisió, amb títols com *Code Geass: Hangyaku no Lelouch* (Code Geass: Lelouch, el dia de la rebel·lió, 2006) i *Tengen- Toppa Gurren-Lagann* (2007).

Les empreses d'anime van fer nous enfocaments i idees que aportessin nous panorames a la televisió i als videojocs. Una de les principals novetats en aquesta nova dècada va ser l'aparició de produccions amb caràcter digital o animació en 3D⁹ que fan front als habituals dibuixos tradicionals. Menys freqüent però igual d'interessant van ser les produccions amb la tècnica *cel-shading*¹⁰.

9. Animació en 3D: Procés de disseny i animació d'imatges realitzat en ordinador a través de programes especials.

10. Cel-shading: És una tècnica de renderitzat dissenyada per fer que els gràfics tridimensionals creats per ordinador semblin fets a mà.



Fig. 24: *Code Geass: Hangyaku no Lulouch*



Fig. 25: *Tengen Toppa Gurren-Lagano*

No hi ha dubte que l'animació en ordinador li està menjant el terreny a l'animació tradicional i és possible que deixin de ser productes esporàdics a passar a convertir-se en alguna cosa més habitual, ja que es treballa de manera més eficaç i ràpida, això resulta una clara avantatge respecte a l'elaboració de dibuixar moviment a moviment com es feia tradicionalment.

2.7. Present i futur de l'anime

En l'època actual és evident l'enorme evolució en qüestió a qualitat i tècnica que l'anime ha anat desenvolupant, uns exemples són *Ao no exorcist* (Blue Exorcist), *Blood-C*, *Hunter x Hunter*, etc. El mateix es pot dir del cinema, podem trobar pel·lícules molt famoses com *Hotaru no Mori e* ("En el bosc de la llum i les cuques de llum") i *Ōkami Kodomo no Ame to Yuki* (Wolf Children: Els nens llop). Durant aquest període apareixen sèries com *Ushio to Tora* ("Ushio i Tora", 2015), *Yuri!!! On ICE* (2016) o el sorgiment de *Shingeki no Kyojin* (Atac als titans), que són obres que van aconseguir conquistar al públic per tractar temes poc habituals. És important destacar també que l'estètica i el disseny, cobra una gran rellevància en aquest període, un gran exemple és *kotonoha no Niwa* (El jardí de les paraules), que va ser un autèntic referent gràfic en el medi.

En aquest període comença a sorgir un nou moviment en la indústria que pot donar molt de joc en el futur, és la creació d'animació mitjançant la utilització de la plataforma de *crowdfunding*.

11. Crowdfunding: És una cooperació col·lectiva, duta a terme per persones que realitzen una xarxa per aconseguir diners o altres recursos.



Fig. 26: Hunter x Hunter



Fig. 27: Ōkami Kodomo no Ame to Yuki



Fig. 28: Yuri!!! On ICE



Fig. 29: Kick-heart

Aquesta plataforma dona una sortida als projectes menys viables o poc possibles de fer realitat pels medis convencionals. Si bé són els jocs qui millor estan aprofitant aquesta iniciativa, l'animació japonesa comença a alimentar-se per portar a terme produccions menors però molt personals, alguna de les quals han aconseguit una gran popularitat en l'àmbit internacional. Aquest és el cas de l'obra *kick-heart* (2013), un curt dirigit pel director *Masaaki Yuasa*.

Per finalitzar aquesta anàlisi de la història de l'anime, cal dir que no se sap en quina direcció anirà aquesta indústria d'aquí endavant. La recent caiguda de Studio Ghibli mostra el ritme en què es mou el món de l'animació fa complicat mantenir projectes de caràcter artístic i experimental, com es feia abans.

Diverses personalitats entre ells l'artista *Hideaki Anno* que actualment té 57 anys i és conegut per ser el creador la sèrie *Neon Genesis Evangelion*, han expressat la seva preocupació pel camí que va agafant l'anime i que veuen complicat que les coses es mantinguin com fins al moment, a causa de la pèrdua de potencial per culpa de la sobreexplotació del treball, on cada cop es paga menys i s'obliguen a treballar més de pressa i més hores per poder complir les dates d'entrega. Tot això afecta la qualitat dels episodis i a la motivació de l'equip en general. Si això se li suma l'evident lluita per sobresortir en el mercat on triomfen pocs títols per temporada, resulta evident que aquesta espiral d'impediments tan sols pot acabar col·lapsant. No obstant hi ha certa esperança amb la iniciativa de certs professionals que units amb el naixement de nous talents, s'estan allunyant del procediment habitual per produir productes únics. En qualsevol cas, queda clar que l'anime és un medi que encara té molt més per oferir i que seguirà dominant el mercat narratiu japonès.



Fig. 30: Hideaki Anno



Fig. 31: Comparació entre la qualitat de dibuix.

3. PROCÉS DE REALITZACIÓ DE L'ANIME?

L'animació japonesa és un procés que varia depenent de l'estudi d'animació i de la productora que el dura a terme i pot resultar complexa a causa de les múltiples etapes que s'han de realitzar, així com els diferents recursos humans que dirigeixen i participen en el procés d'animació. S'ha de tenir en compte que l'animació és una simulació de moviments produïts per unes imatges, creades una per una, que unides dóna la sensació de moviment. Per donar aquesta sensació d'un objecte i /o personatge i per tal que sigui fluida s'utilitza, com a mínim, uns 8 fotogrames per segon. Això fa que el procés de producció d'un *anime* depengui de factors com el temps, els diners, el personal i de l'esforç.

3.1. Preproducció

Com en tot procés de creació, el primer pas correspon a la planificació o organització del treball a desenvolupar, un primer pas que depèn bàsicament de l'autor original de la idea i d'aquells agents interessats en el projecte, que pot ser els mateixos estudis d'animació, certs patrocinadors o com passa en la majoria dels casos, els editors del manga original.

Com punt de partida la productora, coordinada amb les empreses patrocinadores del projecte, analitzen les distintes possibilitats de màrqueting i la millor manera de què surti més econòmicament rendible. Confirmat el pressupost disponible i el personal de base amb el que es conta a l'animació, es procedeix a planificar l'anime, és a dir distribuir quants episodis tindrà la història. Aquest és el primer pas per a la producció i desenvolupament d'un anime i és la més important, ja que es decideix el rumb de la sèrie, pel·lícula o *OVA*.



Fig. 32: Masashi Kishimoto (autor del manga i de l'anime de Naruto) va ser l'impulsor de la creació del seu anime.

3.2. El Guió

En tot projecte d'animació, la figura principal correspon al director general. Com el seu nom indica, és el responsable de dirigir el procés de creació de l'animació, d'organitzar i escriure els primers guions de la història. També comprova els treballs dels dissenyadors de personatges, dels dissenyadors específics, els que acolorixen, etc. Bàsicament, el director general s'encarrega de gestionar el treball, del pressupost, mantenir la qualitat de l'anime i per prendre les últimes decisions.

El procés de creació d'un guió dependrà de la quantitat d'episodis que disposarà l'obra. En cas d'una sèrie es faria un guió per cada episodi, i si és tractes de l'elaboració d'una pel·lícula, es faria un únic guió. El guió ha de contenir les descripcions dels personatges, els escenaris, els diàlegs i la resta d'informació que l'autor cregui que és necessari per a la creació de l'anime. Després de la seva elaboració, el guió serà revisat pel director de producció general i els productors. En cas que sigui una adaptació, l'obra podria ser revisada per l'autor de l'obra original.

3.3. Storyboard

Com s'ha mencionat anteriorment, sol ser freqüent que el guió il·lustrat sigui elaborat pel director general, partint clar està de la idea o història que prèviament ha creat l'autor de l'obra, encara que també, i particularment en el cas dels animes televisius, el *storyboard* pot estar realitzat per diferents dibuixants amb l'objectiu d'agilitzar el procés.



Fig. 33: El procés de creació d'un personatge



Fig. 34: La creació del malvat de bola de drac

Els plans són dibuixats en esbossos de manera aproximada i sense gaire elaboració, l'objectiu del *storyboard* és representar de manera gràfica i cronològicament els successos de la història i servir de guia per entendre una història, previsualitzant l'animació. Cada pàgina d'un guió il·lustrat consta de 5 columnes, que normalment és dibuixen a papers A4, en les quals es deixen especificats el nombre de talls, els esbossos de plans, les accions que hi ha a cada tall, el diàleg, moviment de càmera, i finalment la durada de cada presa i el nombre de fotogrames, aquests apartats recullen la major part d'informació gràfica necessària per a la realització de l'anime.

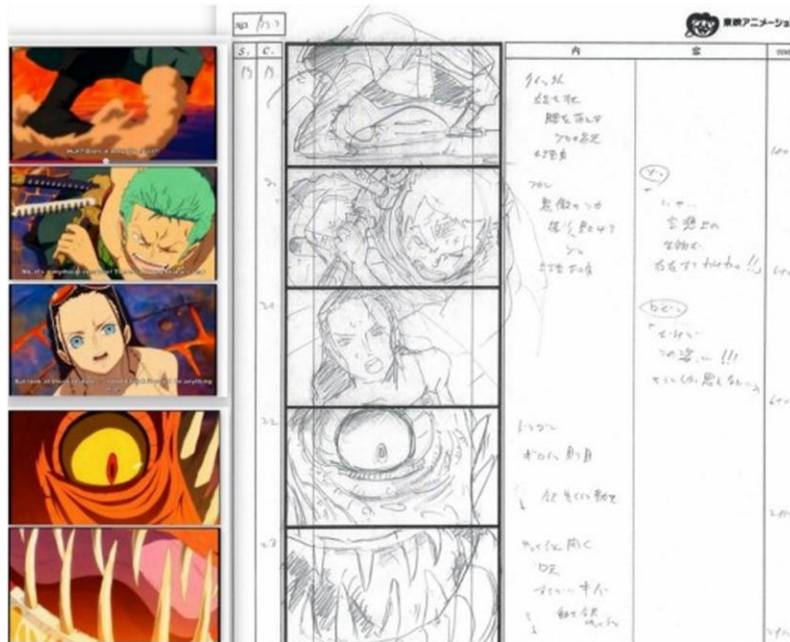


Fig. 36: El guió il·lustrat del l'anime *One piece*



Fig. 35: El guió il·lustrat del l'anime *Mi vesino totoro*

3.4. Producció

Redactat el guió provisional, el primer pas en el procés de producció d'una sèrie anime és escriure els guions definitius de cada un dels episodis que compondran els capítols de la història. Per allò, finalitzant el primer guió i l'*storyboard*, els guions s'escriuen de manera definitiva per un o diversos guionistes, en funció dels esquemes traçats pel supervisor genera, aquest procés és conegut amb el nom de *key animation*. Després d'elaborar el guió gràfic. Aquest passa a ser dibuixat més professionalment en un paper vegetal més gran, l'encarregat il·lustrarà de manera gràfica i completa les posicions dels personatges, els fons artístics necessaris i especifica les línies de transició d'un moviment i un altre perquè sigui més fàcil animar en digital. Dins aquest procés és necessari dibuixar els fotogrames claus i els intermedis per donar a l'escena una continuïtat de moviments.

3.4.1. Fotograma per quadre clau

El director assigna un cert nombre de plànols, o fotogrames, als dibuixants principals que procedeixi a dissenyar els fotogrames clau essencials, que marquen l'inici d'un moviment o el canvi d'expressió. Aquestes animacions claus seran els punts de suport dels moviments finals de l'animació, completats pels fotogrames intermedis, i en el que poden participar un grup de fins a uns 20 animadors per a un episodi.

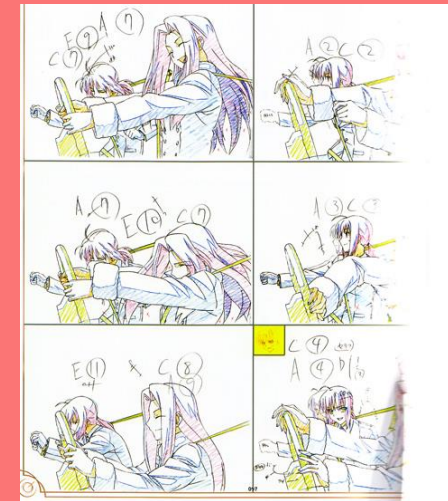


Fig. 37: el procés de creació d'un key animation

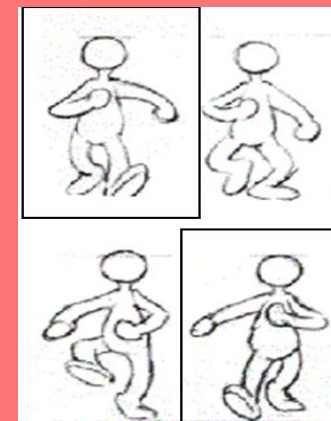


Fig. 38: Exemple de fotogrames clau i intermedis

Aquest procés conclou amb la revisió de la continuïtat dels dissenys, por part del director d'animació, a fi que els aspectes dels personatges no variï hi hagi un equilibri de la imatge durant tot el capítol.

3.4.2. Fotogrames per quadre intermedis

Aprovats els fotogrames claus, per aconseguir que el moviment sigui fluid és necessari completar-la mitjançant els fotogrames intermedis. Normalment aquesta tasca la realitzen animadors amb menys experiència. La combinació dels fotogrames clau i els intermedis dona origen a l'animació. L'*anime* sol estar animat en la durada de dos fotogrames, de manera que si l'animació està realitzada a 12 fotogrames per segon, el total de dibuixos en un sol episodi d'uns 20 minuts de durada, serà aproximadament de 15.000 dibuixos, aquesta enorme quantitat de dibuixos dependrà del pressupost i del temps de realització establert.

Un cop finalitza el treball dels animadors, entra en escena el director tècnic, que comprova si l'episodi té algun error, en aquest cas es realitzaria les correccions necessàries perquè els dibuixos siguin a prop dels models. En alguns casos molt extrems, pot ser que s'hagi de redibuixar algunes parts dels episodis al complet, o fer ajustos sobre el ritme o moviment.

3.5. Acolorit, composició i edició

Després que els dibuixos s'hagin finalitzat, i acuradament revisats, es procedeix a la seva digitalització, són escanejats per ser acolorits a l'ordinador mitjançant una paleta de color, prèviament establerta pel personal de pintura.

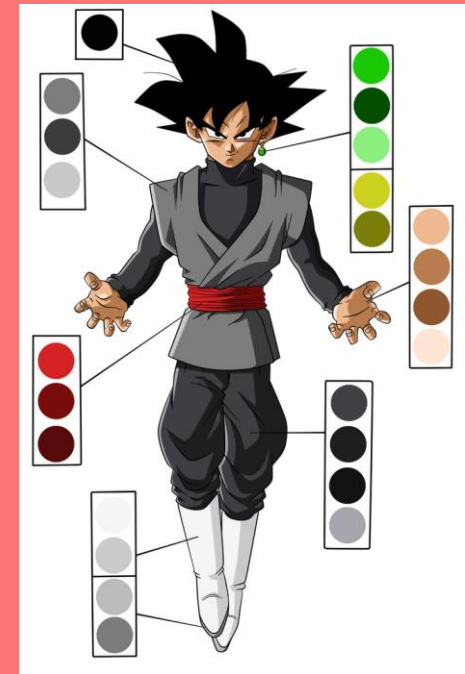


Fig. 39: Paleta de colors del malvat de Bola de Drac



Fig. 40: Programa Retas! Pro

La inclusió del color digital ha permès que sorgeixin nous efectes en el resultat de la imatge i on anteriorment només existien tints planes, en els animes més moderns es poden observar suaus degradats i fins i tot textures. Un cop s'ha aconseguit que la imatge tingui l'aspecte final desitjat, es processa com animació utilitzant un paquet de programari especialitzat. En els estudis d'animació japonesos el més utilitzat és el programa Retas! Pro, usat en la realització del 90% dels animes emesos en televisió, possiblement per la seva senzilla, semblant al conegut programa Photoshop, amb l'afegit que a més de retocar i pintar, també pot incloure efectes, compondre i animar. La digitalització de l'anime que s'estalvia costos i temps, fent que en els dibuixos animats japonesos actuals es puguin centrar més a realitzar un nombre superior de dibuixos i aconseguir una animació de major qualitat.

3.6. Postproducció i doblatge

Després de l'edició de l'animació, és a dir un cop realitzat el muntatge de tots els fotogrames per configurar els diferents plans i escenes, l'episodi passa a postproducció se li enllaçarà el so, la música, l'enregistrament de la veu i el revelat final de l'anime. Una de les grans diferències en la producció d'un anime respecte al procés de realització d'una animació en occident, és que generalment el doblatge es realitza en l'última etapa, una vegada que l'animació ja està dibuixada i muntada. En aquest últim procés, els actors de doblatge, coneguts al Japó com *seiyuu*, han d'utilitzar el vídeo final per sincronitzar les seves veus amb el moviment de les boques dels personatges. Després de la gravació dels efectes de so, la sincronització amb els diàlegs i la neteja de possibles sorolls, com a pas final es duu a terme l'edició final del vídeo, on és revisar de nou pels diferents directors, fins a aconseguir l'acceptació definitiva de tots.



Fig. 41: La sala de doblatge



Fig. 42: Edició final de l'anime

4. EL MEU PROJECTE DE DISSENY I PRODUCCIÓ D'UN ANIME

Després de la recerca s'obre la història de l'anime, el disseny, producció i edició. En aquest apartat del treball es va portar a terme la realització d'una animació a l'estil japonès del manga Through a Dream de l'autora Heidy Maldonado Meneces, antiga alumna de l'institut Narcís Monturiol.



Fig. 43: Manga Through a Dream



Fig. 44: Autora Heidy Maldonado



Fig. 45: INS Narcís Monturiol

4.1. La reproducció

Tal com es va explicar a la part teòrica de reproducció (pàg. 16), tot procés de creació comença amb la planificació d'una idea. En aquest cas, es va parlar amb l'autora Heidy Maldonado i se li va demanar el seu permís per poder realitzar una adaptació a l'anime del manga *Through a Dream*.

El manga narra l'aventura de Yoshida Yumi, una alumna de l'Institut Narcís Monturiol, que es va adormir a la seva primera hora de classe de català. Dins l'obra predomina els següents gèneres: la comèdia, la fantasia i el gènere escolar. Una obra dirigida a tots els públics.

4.2. El guió

Seguint amb el model de producció d'un anime. La creació d'un guió molt simple va facilitar la producció de l'storyboard. Aquest guió va ser dividit en 16 escenes que comptaven amb una explicació narrativa de la història; els diàlegs i amb informació bàsica dels personatges, com ara el seu nom i la seva vestimenta.

El guió va facilitar poder adaptar millor l'anime, gràcies al fet que es va poder tenir una imatge més clara de com va passar la història de *Through a Dream*.

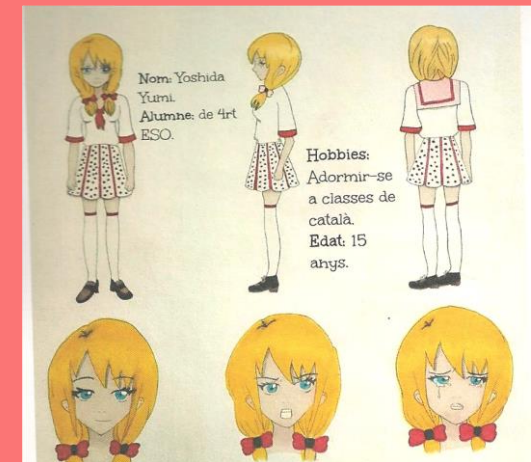


Fig. 46: Protagonista del manga *Through a Dream*



Fig. 47: El professor de català

4.3. Storyboard

Després de fer el guió, es va prosseguir a elaborar l'*storyboard*. Per fer-lo es va triar fulls de mida A4, ja que va ser les més econòmiques i fàcils d'aconseguir. El guió il·lustrat es va dividir en quatre columnes i cinc vinyetes posades una damunt d'una altra, en les quals s'especifiquen els canvis d'escena; el nombre de plànols; el moviment de càmera i el diàleg.

Quan es va anar dibuixant l'*storyboard*, es van fer modificacions perquè el manga pogués adequar-se a l'animació i dins el guió il·lustrat no perdés el fil argumental de la història. Es va fixar que algunes escenes eren innecessàries, els espais no acabaven de tenir sentit o bé era necessitar crear més escenes per encaixar-les amb la següent escena.

Un exemple dels canvis que es van fer durant l'adaptació del manga al guió il·lustrat, es pot contemplar, si es compara la primera pàgina del manga amb la primera, segona i tercera pàgina de l'*storyboard* que es troben en els annexos.

En el manga només es va realitzar dues vinyetes per mostrar als alumnes entrant a l'escola, i de sobte, va passar a la següent escena, on tots els alumnes es van trobar asseguts en els seus llocs respectius. En canvi, en el guió il·lustrat les escenes s'havien efectuat amb més detalls, específicament es van crear 13 vinyetes, només per donar una sensació de continuïtat i moviment de com els alumnes entren a l'institut i sobretot de com la nostra protagonista, Yumi va arribar a classe, fins que es va asseure a la seva cadira. Acció que no es va especificar en el manga.



Fig. 48 Manga: Els estudiants entren a l'institut

ESCENES	NOTES	DIÀLEGS
1	<p>Pla general</p> <p>*Camerai exposant-se un cel completament blau</p>	<p>Comença a entrar</p>
	<p>Pla general o conjunt</p> <p>*Els alumnes del centre entren a l'institut.</p>	
	<p>Pla general</p>	
	<p>Pla general</p>	
	<p>Pla mitjà</p> <p>*L'escena se centra en Yumi pujant les escales.</p>	

Fig. 49: Part de l'*storyboards* on els alumnes entren a l'institut

Un altre exemple es pot observar en la tercera pàgina del manga (annex pàg 41), en aquesta escena, Yumi veu com els alumnes del saló observen alguna cosa per la finestra de la classe.

En el manga no es va poder mostrar el moviment gradual de com els alumnes caminen dirigint-se cap a la finestra de l'aula, sinó que se'ls dibuixa directament en aquell lloc. Mentre que en el guió il·lustrat, aquestes escenes es van mostrar amb detall, en l'animació aquesta escena comença mostrant a un alumne que anava cridant l'atenció de tots els alumnes de l'aula perquè vagin a la finestra, després va contemplar com a poc a poc, tots els estudiants es van dirigint a la finestra, amb curiositat. Aquesta escena en l'*storyboard* ocupa exactament 10 vinyetes, és a dir 2 pàgines senceres, en canvi en el manga només ocupa una vinyeta.

Una característica que es va implantar en aquest projecte, va ser la utilització de primer pla, que va servir per presentar als personatges amb detall, ja que donava més moviment als personatges i ajudava al fet que es pogués observar els seus trets característics.

Per finalitzar l'*storyboard* s'han dibuixat 211 vinyetes, ocupant 45 pàgines a on apareixen 19 personatges principals, sense comptar els extres.

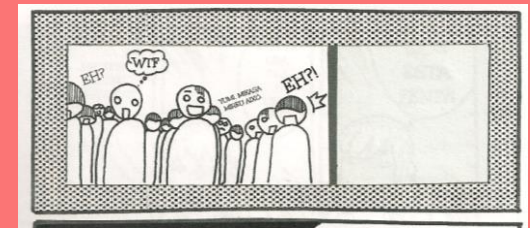


Fig. 50: Manga: Els alumnes es troben en la finestra

ESCENES	NOTES	DIALEGS	TR
	Primer pla		
	Pla conjunt La Yumi centra la seva atenció en la finestra on veu que tots la classe comença a movimentar-se		
	Pla conjunt	"Yumi: Que està passant?" Mitsuki: No tinc ni idea, anem a veure que passa!"	
	Pla conjunt		
	Pla conjunt		

Fig. 51: Storyboard: Els alumnes es dirigeixen cap a la finestra

4.4. Animació a digital

Després d'elaborar el guió il·lustrat. Normalment es passaria a dibuixar cada una de les vinyetes en un paper vegetal A-4. Però per falta de temps i personal, es va decidir saltar aquest procés i continuar amb el següent.

Posteriorment es va començar a dibuixar les vinyetes en format digital. Per poder il·lustrar-les es va adquirir una tauleta gràfica (fig. 51) de la marca Huion H610 Pro, per aconseguir un dibuix més professional, aquesta tauleta va ser dissenyada per dibuixar, pintar o editar. Seguidament es va buscar un programa per poder començar a dibuixar, es va provar tot tipus de programes, com Photoshop, Paint.NET, GIMP 2, però finalment es va de decidir per MediBang Paint Pro. Programa dissenyat per a la creació de manga, anime i il·lustració digital.

La primera fase del procés d'animació, va ser la creació del fons de tota la història per tenir una imatge prèvia de l'animació final, es va dibuixar de diferents perspectives, de manera que si es pogués observar sense els personatges, seria com un recorregut per l'institut IES Narcís Monturiol, aquests dibuixos es poden veure en els annexos (pàg. 43). Després de dibuixar tots els fons, es va prosseguir a dibuixar els personatges a sobre dels fons amb la tauleta gràfica.

En un començament la utilització de la tauleta va ser complicat, cosa que va disminuir l'activitat de producció dels dibuixos, ja que es necessitava una mitja de 6 hores per dibuixar una sola vinyeta. Però amb la practica es va aconseguir dibuixar en menys de 4 hores, depenent del dibuix.



Fig. 52: Tauleta Huion H610 Pro

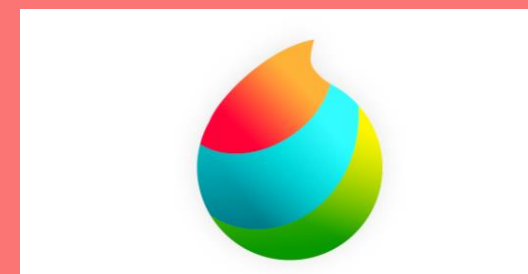


Fig. 53: Logo de la tauleta Huion H610 Pro



Fig. 54: Visualització del programa MediBang Paint Pro

Una de les dificultats va ser acostumar-se a dibuixar sobre una superfície totalment negra, en què no es veu res i que aquests traços fets a la tauleta és digitalitzessin a la pantalla de l'ordinador. Això va provocar que l'adaptació anés lenta a l'hora d'animar el manga.

Malauradament, només es va poder animar un petit tall de l'*storyboard*. Aquest tall mostra, en un començament, un cel blau, en aquest cel va volant una gavina amb una tortuga a sobre de la seva esquena. Aquests dos animals són les representacions de l'autora Heidi Maldonado i el seu ajudant Jade Maldonado. Després es pot veure l'inici de classe, on els alumnes entren per la porta principal a l'institut i finalment enfoquen sobre Yumi, que va pujant les escales fins a arribar al seu seient. El resultat de tota aquesta animació va ser d'un total de 130 fotogrames que a l'hora de muntar l'animació amb l'ajuda d'un editor de vídeo, ha estat d'uns 39 segons d'animació.

4.5. Acolorit, composició i edició

Malgrat la falta de temps, es va decidir utilitzar els colors que havia designat l'autora Heidi Maldonado per als personatges i pels fons es van triar una gama semblants als colors que predominaven a l'institut INS Narcís Monturiol. Per fer tot això es va seguir utilitzant el programa MediBnag Paint Pro, pel simple fet que tots els arxius que conformaven l'adaptació del manga estaven en el format del programa. Un cop es va aconseguir pintar les 130 escenes que conformen l'anime *Though a Dream*, es va procedir a la seva exportació i publicació a la següent web: <https://youtu.be/8Lfdtq2AaI0>



Fig. 54: L'institut Narcís Monturiol

5. CONCLUSIONS

Per mi no va ser fàcil començar aquest treball. Tenia molta por, perquè m'espantava la idea que el tema no m'acabés d'agradar o bé que els objectius que m'havia marcat fossin massa alts. Sincerament, estic molt contenta d'haver tirat endavant amb la recerca, quan ni jo mateixa creia que en pogués sortir alguna cosa bona. Vaig començar a investigar pensant que si arribava a saber els inicis de l'*anime*, dels motius que el portaren a la seva evolució i de les seves diferents etapes que feien possible la creació d'un *anime*, podria veure com realment funciona aquest món i seria capaç de realitzar més fàcilment un *anime* a l'autèntic estil de l'animació japonesa.

Però ni de lluny ha estat així. És clar que tenir tots aquest coneixement m'hi ha ajudat a anar guiant-me durant la realització de la meva petita animació, però malauradament no he pogut finalitzar l'adaptació del manga *Though a Dream*. M'he adonat de la gran dificultat que pot arribar a ser realitzar una animació, seqüència per seqüència portant als límits de l'estrès, ja que va suposar un esforç enorme i un treball minuciós.

En un començament va ser difícil agafar el fil al programa que vaig utilitzar a l'hora de realitzar la meva adaptació, el primer fotograma de l'*anime* va costar aproximadament sis hores de dibuixar i seguint dibuixant i dues hores per pintar-la. S'havia de dibuixar fotograma per fotograma perquè l'animació pogués ser entesa i pintar escena per escena, tenint cura que l'escena dibuixada coincidís tant en els moviments com en el color amb la següent escena. Portant a una infinitat de proves perquè l'animació fos perfecta. A l'hora del muntatge es va traduir a prou feines a uns pocs segons de pel·lícula.

Tot allò ha contribuït al fet que aquest petit treball de recerca em mostri que l'animació constitueix un model d'expressió audiovisual que ha sigut capaç de crear la seva pròpia història i d'evolucionar fins a convertir-se en un poderós recurs creatiu d'expressió i exploració. Però que malauradament es fa necessari tenir temps lliure i personal a la teva disposició. Aquest treball m'ha portat al fet que el meu amor per l'animació augmentés encara més, ja que des d'aquest moment no només aprecio que la història d'un *anime* sigui interessant i entretinguda o que els personatges estiguin ben dibuixats sinó que cada petit detall compta. Després de la meva investigació, vaig començar a identificar les animacions com unes autèntiques obres d'art que admiro i que intento fixar-me sempre que puc en absolutament tots els detalls que observo a l'hora de veure un *anime*, tenint en compte que ha estat creada fotograma per fotograma.

6. FONTS D'INFORMACIÓ

6.1. Bibliografia:

- Càmara, S. (2004). *El dibujo animado* (1ª ed.). Barcelona, Parramón Ediciones, S.A.
- Grant, J. (2000). *Manual completo de técnicas artística de la ciencia-ficción y fantasía* (2ª ed.). Madrid: Celeste Ediciones
- Heredia, D. (2016). *Anime! anime! 100 años de animacion japonesa* (2ª ed.). Espanya, Diabolo ediciones S.L.
- Marcos, Á. (2007). *Curso de novela gráfica* (2ª ed.). Barcelona : Editorial Gustavo Gill, S.L.
- Madrid, D, (2010) *El manga i l'animació japonesa* (1ªed.). Barcelona: Editorial UOC
- Moliné, A. (2004) *Tezuka: memoria y honor* (7ª ed.). sistema de lectura pública de Catalunya: Sins entido
- Ozawa, T. (2001) *Cómo dibujar Anime 1: El diseño de personajes* (8ª ed.). Barcelona: Norma Editorial.
- Ozawa, T. (2002) *Cómo dibujar Anime 2: Emociones y sentimientos* (12ª ed) Barcelona: Norma Editorial.
- Osawa, T. (2003) *Cómo dibujar Anime 3: Acciones cotidianas* (15ª ed.). Barcelona: Norma Editorial.

- Osawa, T. (2004) *Cómo dibujar Anime 4: Escenas de combate y acción* (21ª ed.). Barcelona: Norma Editorial.
- Production, T. (2004) *Tezuka. escuela de animación 1: nivel básico* (2ª ed.). Barcelona: Norma Editorial.
- Production, T. (2005) *Tezuka. escuela de animación 2: animales en movimiento* (2ª ed.). Barcelona: Norma Editorial.
- Simon, M. P. (2009) *Storyboards: Como dibujar el movimiento* (3ª ed.). Barcelona: Ediciones omega S.A.

6.2. Recursos Web:

- Studio Ghibli · NDHDMT. (2008). *企画展示『崖の上のポニョ展』*. Recuperat de: <http://www.ghibli-museum.jp> [Accés 08.01.2017]
- Leandro5an. (juliol 2017). *El Reino de los Sueños y la Locura- Hayao Miyazaki*. [Vídeo]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=pcJdr9DzUHU> [Accés 08.01.2017]
- TheNecronomicondeux. (setembre 2011). *Explosión anime documental 1*. [Vídeo]. Recuperat de : <https://www.youtubecom/watch?v=ue0KJtqCMBU> [Accés 14.01.2017]
- TheNecronomicondeux. (setembre 2011). *Explosión anime documental 2*. [Vídeo]. Recuperat de : <https://www.youtube.com/watch?v=QUUz3s-WoSw&t=584s> [Accés 14.01.2017]

- Edwin Arturo Chimal Leal. (abril 2011). *Exploción anime documental 3*. [Vídeo]. Recuperat de : <https://www.youtube.com/watch?v=jp6RGqTOFA4> [Accés 15.01.2017]
- Edwin Arturo Chimal Leal. (abril 2011). *Exploción anime documental 4* [Vídeo]. Recuperat de : <https://www.youtube.com/watch?v=SGPmtozaRcE> [Accés 15.01.2017]
- Jhon Urbano. (2017) *Que es un Storyboard y algunos ejemplos*. Recuperat de: <http://www.jhonurbano.com> Data de consulta: [Accés 23.03.2017]
- Jesus Jimenez. (2017). *La animación japonesa cumple 100 años*. Recuperat de: <http://www.rtve.es> Data de consulta: [Accés 30.03.2017]
- Qobol. (gener 2014). *La Noche De Akira en Canal+ (1993)*. [Vídeo]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=R4Gks4UQJ1M> [Accés 04.04.2017]
- G mangaká. (abril 2013). *Naruto: Inside the Animation Studio Flu*. [Vídeo]. Recuperat de : <https://www.youtube.com/watch?v=GLyZgIvAWeo> [Accés 04.04.2017]
- Kaizokutv. (febrer 2010). *Reportaje anime "cuarto poder" "kaizoku tv"*. [vídeo]. Recuperat de : <https://www.youtube.com/watch?v=2iONdGKctQw&t=246s> [Accés 17.04.2017]
- Alisa black. (gener 2013). *Culture japan episode 11a anime & manga 00*. [Vídeo]. Recuperat de : https://www.youtube.com/watch?v=2M_kgfYQ3N4&t=10s [Accés 25.05.2017]

- Alisa Black. (enero 2013). *Culture ulture japan episode 11b anime & manga 01*. [Vídeo]. Recuperat de : <https://www.youtube.com/watch?v=joQfDFCuP-g> [Accés 25.05.2017]
- Chuniby00. (juliol 2017). 映画「メアリと魔女の花」ができるまで - *Mary and The Witch's Flower* (音声一部削除版) .[Vídeo].Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=af9GawL7054&t=666s> [Accés 07.08.2017]
- 十六 Blog! (2015) *Un artículo sobre la buena animación japonesa: El Sakuga*. Recuperat de: <https://juurokublog.wordpress.com> Data de consulta: [Accés 07.08.2017]
- 十六 Blog! (2015) ¿Cómo se produce el anime? – Un vistazo a la Industria Japonesa Recuperat de: <https://juurokublog.wordpress.com> Data de consulta: [Accés 28.08.2017]
- 十六 Blog! (2015) Tesis doctoral: Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales. Recuperat de: http://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral Data de consulta: [Accés 028.08.2017]
- Dias de cine. (2017) *Ancien y el mundo majico*. Recuperat de: <http://www.rtve.es> [Accés 20.10.2017]

7. ANNEXOS:

7.1. Annex A: Guió

1 escena: La història va començar enfocant un cel amb un sol radiant. Després va mostrar la porta principal de l'institut, amb tots els alumnes dirigint-se a les seves aules.

2 escena: Yumi va pujant adormida les escales fins a arribar al seu seient, al costat de finestra.

3 escena: Va donar inici la primera hora de classe. El professor de català Guixa Pissarras David va entrar a l'aula molt tranquil i va començar a explicar:

- **Guixa Pissarras David:** Bon dia, nois.
- **Alumnes:** Bon dia.
- **Guixa Pissarras David:** Traieu els llibres de català, que avui us explicaré els trobadors.

10 minuts més tard....

- **Alumne 1:** Què estarà cuinant la meva mare? (*pensament*)
- **Alumne 2:** No m'estic assabentant de res (*pensament*)

4 escena.: Mentre que el professor explicava, a Yumi li va començar a donar somni, ella va intentar prestar atenció, però tenia tanta son que no s'assabentava de res. Finalment es queda adormida.

- **Guixa Pissarras David:** La poètica dels trobadors, sorgeix al sud de l'actual França a finals del segle XI...blablabla...
- **Yumi:** Perquè he anat a dormir tard! Yumi no t'adormis. Pensa en coses interessants... (*pensament*)

Finalment es va adormir.

5 escena: Yumi va començar a sentir que algú la cridava, i pesadament va obrir els seus ulls per després reaccionar sorpresa en veure que s'havia adormit a classe. Va girar el seu cap pensant que és el seu professor però veu que la seva amiga Fijimoto Mikasa la crida.

- **Fijimoto Mikasa:** Yumi desperta que t'has adormit!
- **Yumi:** Ostres!, m'he quedat adormida!

6 escena: La nostra protagonista va centrar la seva atenció en la finestra, al veure que tota la classe va començar a amuntegar-se.

7 escenes: Yumi i Mikasa es van dirigir amb curiositat a la finestra per veure què està passant.

- **Yumi:** Que està passant?
- **Mikasa:** No tinc ni idea, anem a veure.

8 Escena: Yumi tot seguit es va sorprendre perquè va veure a un professor de l'institut (Bald Albert) muntar una onada amb la seva taula de surf, portant un banyador molt extravagant i unes ulleres de sol negres. Al fons va observar que es trobava el mar japonès, amb la muntanya Fuji.

- **Alumne 1:** Increïble!!!
- **Alumne 2:** WTF!!!...
- **Bald Albert:** Nois, avui us ensenyaré la diferència entre un hola i una ola.
- **Yumi:** Que està passant? I que fa una ona a l'institut? (*pensament*)

9 Escena: L'alumne 1, va treure màgicament uns prismàtics i va observar que al fons de la muntanya Fuji, es trobaven el professor de tecnologia Ganzo Iva i de castellà Mas Olivas Alberto.

- **Alumne 1:** Mireu a l'horitzó, dos professors s'estan barallant?

10 escena: Estaven lluitant disfressat de samurais, ja que el professor de tecnologia acusava al professor de castellà de dir-li que la seva calba li provocava el seu mal humor. Van començar a lluitar, però de cop va passar una forta tramuntana i es va portar les seves perruques deixant la part superior dels seus caps sense un sol pèl.

- **Ganzo Iva:** Els ocells m'han dit que tu vas dient que la meva calba és provocada pel meu mal humor.
- **Mas Olivas Alberto:** No sabia que parlaràs amb els ocellets, per cert no t'has fumada alguna cosa!
- **Ganzo Iva:** No em canviïs de tema, jo he vingut a parlar de la meva calba.
- **Yumi:** jaajajajaja. (*es comença a riure*)

11 Escena: Després de riure durant una estona, va veure que els alumnes comencen a córrer cap a la porta de la classe, Yumi decideix anar-hi. Es va trobar amb un altre professor (Skin Carlos), aquest corria com si fos un titan de shingeki no kyojin, que s'anava apropant a

l'aula del costat. Yumi va veure que a mesura que el Skin Carles s'anava acostant a l'aula del costat, els alumnes corren a asseure com soldats, fins que va regnar un absolut silenci.

- **L'alumne 1:** Ja ve el profe d'història.
- **Skin Calos:** Haurà una sortida aviat! Quina emoció anirem a una muntanya!
- **Alumne3:** Déu..., no hi ha qui el superi, estic sense paraules.
- **Alumne de l'aula del costat:** hem de córrer a seure, que ja ve!

12 Escena: Després que Yumi va veure entrar al professor d'història, va sentir com el professor de català, Guixa Pissarres, va intentar cridava l'atenció (*amb veu tranquil·la i relaxada*), ja que encara no havia acabat la seva classe. La Yumi desconcertada va demanar-li si podia anar al lavabo.

- **Guixa Pissarres David:** Ho, ho, ho... vinga nois que la classe continua (*veu relaxada*).
- **Alumne 1:** Ni m'hen recordava que el profe de català estigues encara aquí!
- **Yumi:** Perdona profe però, puc anar al lavabo?
- **Guixa Pissarra:** Ho,ho,ho... sí, és clar.

13 Escena: Yumi es disposava a entrar al lavabo, quan de cop sent la veu de dos professors que la criden (Basket George i Del Teatro Ernesto, que anaven vestits com Oni). Li van fer una pregunta, que no la van deixar respondre, perquè van començar a discutir. Yumi va aprofitar la seva distracció i va fugir cap a la seva aula.

- **Basket George:** Pots venir un moment?
- **Yumi:** si...
- **Basket George:** Què és millor les matemàtiques o la llengua catalana.
- **Yumi:** Vull tornar a classe!(*pensament*)
- **Basket George:** A què és obvi que les mates són millor perquè la llengua avorreix!
- **Del Teatre Ernesto:** Que dius ara bèstia! El català és la millor matèria i a més les matemàtiques no serveix per res!
- **Basket George:** Les matemàtiques són millor
- **Del Teatre Ernesto:** No! El català.

- **Yumi:** Que està passant?! (*Pensament*)

va corrent pel passadís

14 escena: Mentre fugia, la Yumi es va trobar amb dos altres professors al mig del passadís de la primera planta, estaven donant-se les esquenes dividint el passadís en dos camins, a la dreta es trobava la professora de religió Aleluya Gloria, que anava vestida de sacerdotessa, anava beneint tot el passadís, mentre que a l'altre costat es trobava el professor Ahiestas Fernando, vestit d'Inugami, anava fent mal d'ull. La Yumi es va quedar al·lucinant i per si de cas va passar del costat de la glòria.

- **Aleluya Gloria:** Pau per al món i pels meus alumnes! Us beneixo a tots!
- **Ahiestas Fernando:** Tots els alumnes que passin per aquest passadís no trauran més d'un cinc!
- **Yumi:** Per què està passant tot això? Mare meva!

15 Escena: Va arribar a la seva aula. Yumi va obrir la porta i es va trobar a tots els alumnes, inclús el professor, estan ballant d'una manera ridícula i estranya.

- **Guixa Pissarras David:** Yumi, que fas allà, vine a ballar

16 Escena: Mentre Yumi es va trobar completament perleja i quan va intentar fugir, es va trobar envoltada dels seus professors.

Yumi: Que està passant?!

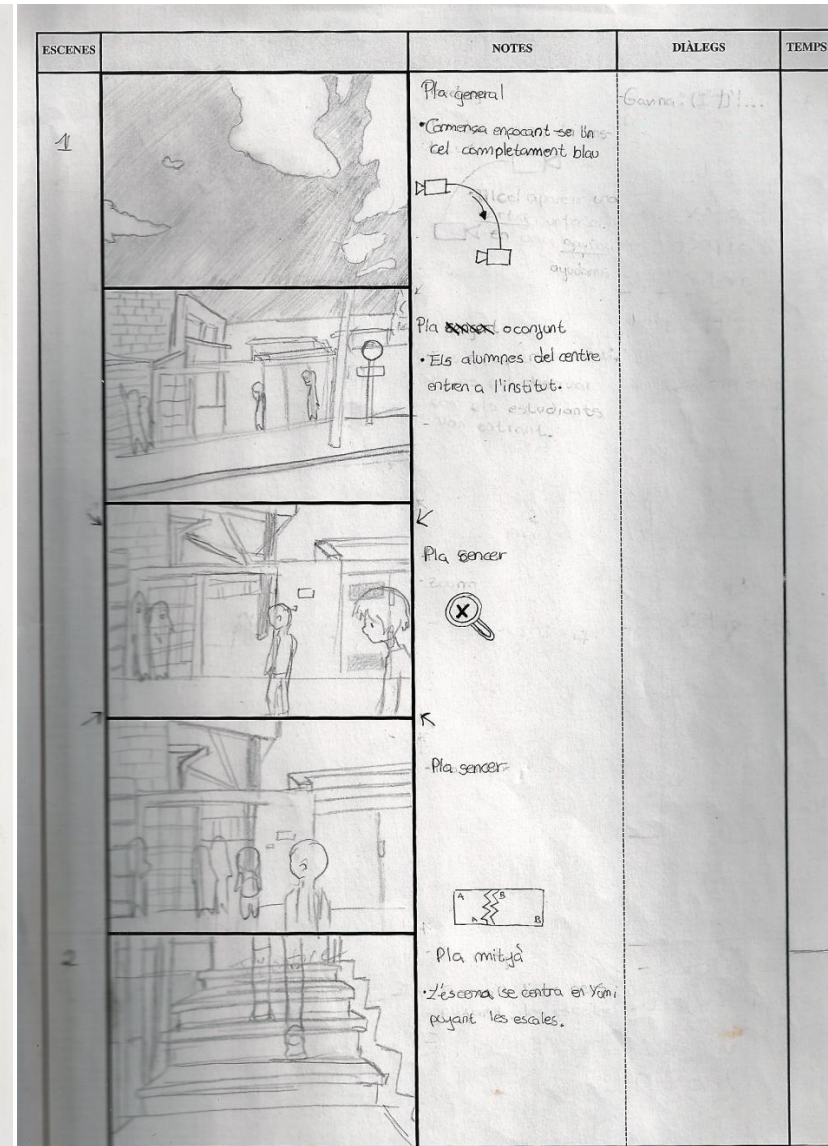
17 Escena: Yumi es desperta del somni i va cridar en mitja de la seva classe de català. Va passar una gran vergonya i va dir que mai més s'adormiria a classe.

Moralitat: no et quedis adormida a classes.

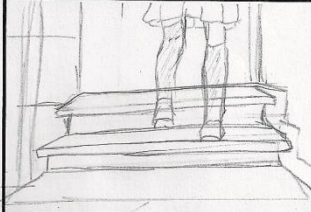

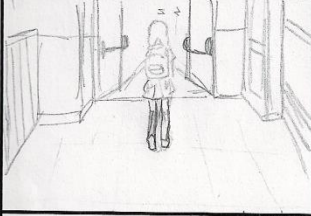




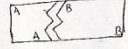
7.2. Annex B: Comparació del manga amb l'storyboard



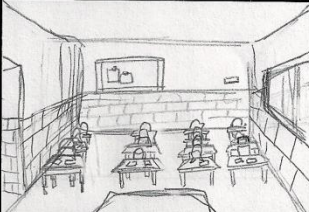




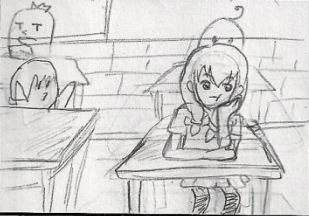


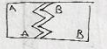

Manga



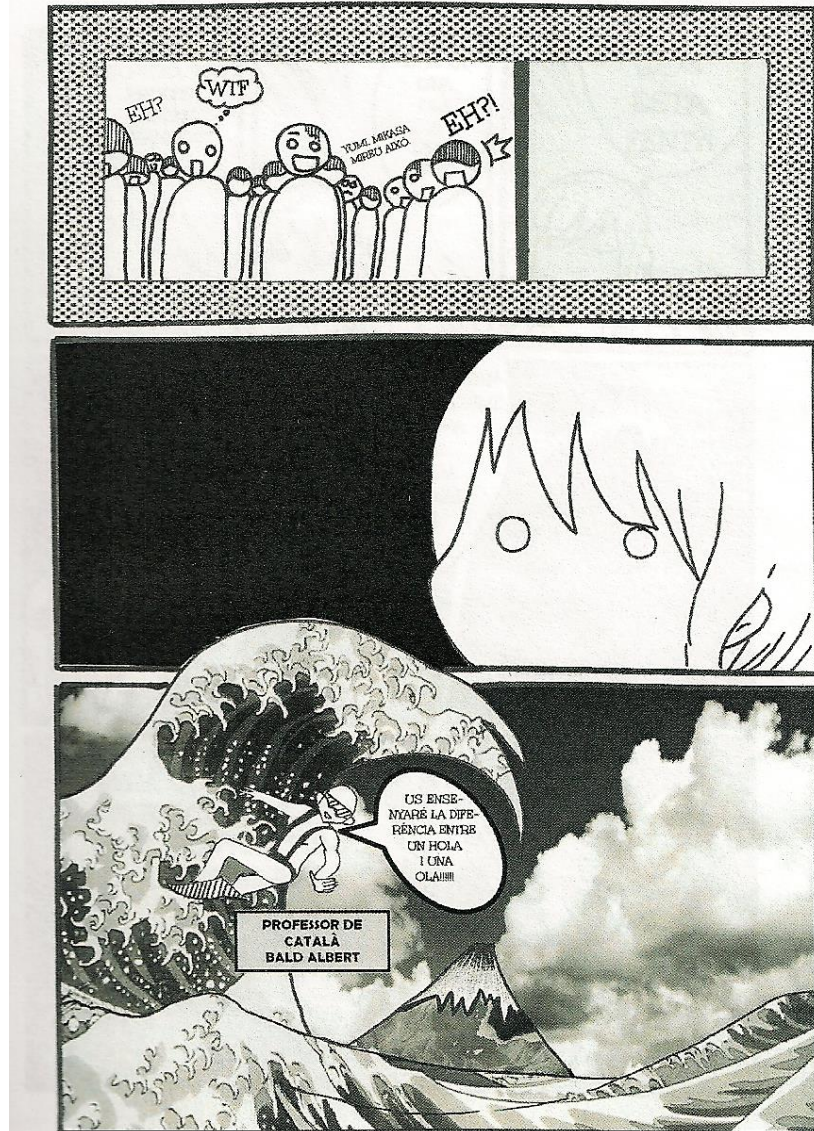
Storyboard

ESCENES		NOTES	DIÀLEGS	TEMPS
		Pla mitja		
		Pla americana figura a l'esquerra Pla mitja		
3		Pla sencer 		
		Pla sencer 		
4		 -Yumi entrerà per la porta, i es dirigirà cap al seu pupi tre Yumi - Quina Sor!		

Storyboard

ESCENES		NOTES	DIÀLEGS	TEMPS
5		 Pla conjunt 		
5		Pla americana -Yumi ^{s'assoa} en el seu pupi - tre al costat de la finestra Pla americana 		
7		Pla mitja 		
7		 Pla mitja - Mentre que el professor explica el seu toman, el Yumi li comença a donar somni.		
7		Pla mitja -Güixa: La poesia dels trobadors, que sorgeix al sud de l'actual França a finals del segle XI bla bla bla... - Pensament de Yumi: Perquè heu arribat a dormir tard, Yumi no t'adormis. Pensa en coses interessants... -Alumne 2: No m'estic assabentant de res (Pensament)		

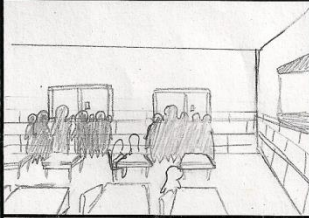
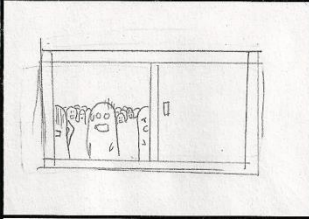
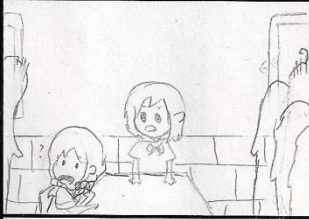
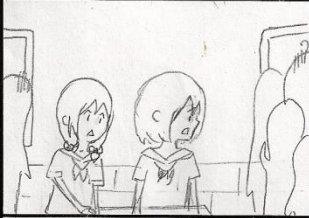

Storyboard



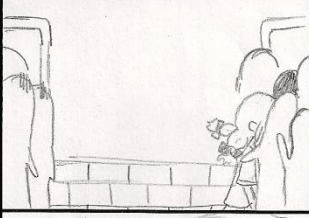

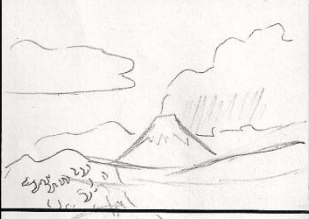


Manga

ESCENES	NOTES	DIÀLEGS	TEMPS
	Primer pla		
	Pla conjunt La Yomi centra la seva atenció en la finestra on veu que tota la classe comença a amuntagar-se.		
	Pla conjunt	-Yomi: Que està passant? M: kasa: No tinc ni idea, anem a veure es que passa!	
	Pla conjunt		
	Pla conjunt		

Storyboard

ESCENES		NOTES	DIÀLEGS	TEMPS
		Pla conjunt		
		Pla americana	- Alumnas: Increïble!, WTF!	
10		Pla americana		
11		Pla americana		
		Pla americana		

Storyboard

ESCENES		NOTES	DIÀLEGS	TEMPS
		Pla americana		
		Primeríssim pla. Cara de sorpresa		
12		Gran Pla general El professor, va muntant una onada en mar japonesa, exactament al costat de la muntanya Fuji.		
13		Pla sencer		
		Primer pla		
14				

Storyboard

7.3. Annex C: Fons no utilitzats

