



# La animación en el medio cinematográfico:

MÁS DE 100 AÑOS DE CAMINO

UNA PRODUCCIÓN DE ROBERTO A. PADILLA SOBRADO

Departamento de Síntesis Creativa



## LOS PRIMEROS ANIMADORES

**EL LLAMADO CINE DE ANIMACIÓN** se ha convertido en uno de los grandes pilares en el que descansa el medio cinematográfico internacional, tanto por su popularidad como por los altos ingresos en taquilla que ha logrado percibir en los últimos años; sin embargo, no siempre fue así.

La animación como disciplina comenzó a buscar su identidad junto a la creación del cinematógrafo por los hermanos Lumière; a partir de estos, una serie de artistas de diversas profesiones y nacionalidades comenzaron a utilizar este nuevo medio para poder experimentar y desarrollar historias basadas en la captura cuadro a cuadro de dibujos y marionetas.

Ellos se convirtieron en los primeros animadores, pioneros de este arte que em-

pezaba a mostrar al público las enormes posibilidades que podían desarrollar con cada cortometraje realizado. Es el caso de Émile Cohl, quien crea *Fantasmagorie* en 1908, y de Wladyslaw Staréwicz, considerado el padre de la animación rusa, quien produjo varios cortometrajes animados con insectos. En 1910, cuando era director del Museo de Historia Natural en Kaunas, Lituania, realizó el cortometraje *Lucanus Cervus*,<sup>1</sup> en donde utilizando escarabajos muertos, con patas de alambre, empezó a desarrollar la animación *Stop Motion*. En Estados Unidos, el dibujante de tiras cómicas Winsor McCay realizó, en 1914, la animación *Gertie el dinosaurio*, considerado el primer cortometraje animado que mues-



1. *Stop motion animación, Wladyslaw Starewicz, de entomólogo a animador. Consultado en: <https://bit.ly/2ZsEwjf>*



tra un personaje diseñado con personalidad propia.<sup>2</sup>

En 1917, el Argentino Quirino Cristiani produce la primera película animada de la historia, titulada *El apóstol*, una sátira política de la cual sólo se tiene registro, ya que no existe ninguna copia.<sup>3</sup> La animación como disciplina comenzaba a tomar forma en todo el mundo.

La alemana Lotte Reiniger dirige y anima la película *Las aventuras del príncipe Achmed* en 1926, utilizando la técnica de *Cut Out* (personajes de cartón recortado), que ostenta el título de ser la primera película animada de la cual se conserva una copia completa.<sup>4</sup> Walt Disney, en los Estados Unidos de América, comenzó a trabajar cortometrajes con dibujos animados e introdujo el color y posteriormente el audio a sus producciones. Los estudios *Disney* desarrollaron los llamados "12 principios de la animación", que se convirtieron en la base de la disciplina. En 1937, la película *Blanca Nieves* se convirtió en un clásico de la animación mundial, demostrando que el género de la animación no sólo era popular, sino económicamente viable.

La llamada animación tradicional, dibujada cuadro a cuadro, empezó a ser

utilizada para crear largometrajes en prácticamente todo el mundo, con muy buenos resultados; también la animación *Stop Motion*, no sólo en cortometrajes y largometrajes animados, sino en la industria de los efectos especiales en películas de acción viva, para lograr darle veracidad a historias donde se necesitaban personajes fantásticos que no existían en la realidad. Tal es el caso de la cinta *King Kong*, de 1933, en donde el animador Willis O'Brien logra darle vida, utilizando la animación cuadro a cuadro, a la marioneta de un gorila, que mediante la composición y edición de escenas filmadas con actores, parece ser real.

En 1941, El *National Film Board of Canada*, reconocido a nivel mundial por el apoyo para la producción de animación, sobre todo experimental, contrata al animador Norman MacLaren, que se convertiría en una de las figuras más importantes en la historia de la animación, por la investigación que realizó alrededor de técnicas como el dibujo directamente en la cinta de cine, el desarrollo de la *pixilación* y técnicas cuadro a cuadro que darían una gran aportación al medio del *stop motion*. Su producción abarca gran cantidad de cortometrajes en donde explora con distintas técnicas, como lo son *Dots*, de 1940, y *Pen point percussion*, de 1950. Su cortometraje *Neighbours* (vecinos), de 1952, con una temática en contra de la guerra y el militarismo<sup>5</sup> en donde utiliza una combinación de *pixilación* y *stop motion*, ganó una gran cantidad de premios a nivel internacional, incluido el Óscar.

Otro ejemplo, fueron las películas realizadas por el legendario animador Ray Harryhausen, en éstas las marionetas cobraban un papel central en el desarrollo de la historia y eran combinadas con actores filmados. Una de las películas más



Personaje Cut Out de  
Las aventuras del  
príncipe Achmed, de  
Lotte Reiniger.  
Imagen tomada de:  
<https://bit.ly/2UMUgWd>



2. Wikipedia, *Gertie the Dinosaur*. Consultado en: [goo.gl/k5wRiQ](http://goo.gl/k5wRiQ)

3. Wikipedia, *El apóstol* (película de 1917). Consultado en: [goo.gl/w7btuV](http://goo.gl/w7btuV)

4. Wikipedia, *Las aventuras del príncipe Achmed*. Consultado en: [goo.gl/SrpN3r](http://goo.gl/SrpN3r)

5. Wikipedia, *Neighbours*. Consultado en: <https://bit.ly/2GIF18E>





Fotograma de la cinta *Jason y los Argonautas*, 1963. Imagen tomada de: <https://bit.ly/2D8E2Fj>

representativas de este animador fue *Jason y los Argonautas*, dirigida por Don Chaffey en 1963.<sup>6</sup> Las animaciones de los personajes de Harryhausen se hicieron tan famosas, que sus técnicas fueron imitadas y utilizadas por décadas.

Los distintos estilos de animación fueron aplicados no sólo a cintas animadas, sino a los créditos y secuencias de títulos de las mismas. Un ejemplo de esto lo encontramos en los créditos de inicio de la película *La Pantera Rosa*, protagonizada por Peter Sellers, quien presentó al personaje animado del mismo nombre, que tuvo tanta aceptación, que llegó a ser el protagonista de su propia serie animada para televisión.<sup>7</sup>

Dentro del *National Film Board of Canada* se desarrollaron grandes animadores que aportaron muchas técnicas al desarrollo estilístico y artístico de la disciplina. La animadora Caroline Leaf, por ejemplo, desarrolló la técnica de pintura con arena sobre vidrio, que perfeccionó en varios cortometrajes animados a través de su carrera, entre los que se encuentra *Sand or Peter and the Wolf*, de 1969. En 1976 realizó el cortometraje *The Street* (la calle),<sup>8</sup> utilizando la técnica de pintura sobre vidrio, nominada a los premios Óscar y considerada por los especialistas como uno de los mejores cortometrajes animados



6. Wikipedia, *Jasón y los argonautas*. Consultado en: [goo.gl/V1pnw7](https://goo.gl/V1pnw7)

7. *Art of the Title, The Pink Panther* (1963). Consultado en: [goo.gl/iHwakg](https://goo.gl/iHwakg)

8. Wikipedia, *The street*. Consultado en: <https://bit.ly/2Guv0nh>

que se han hecho; años más tarde, en 1979, el ruso Yuri Norstein realiza el cortometraje *Tale of Tales*, considerado por la crítica como el mejor corto animado de todos los tiempos, en el que no sólo sobresale su alto valor estético y estilístico, sino su narrativa y edición.

## LOS SISTEMAS DIGITALES

Uno de los grandes avances tecnológicos en el medio de la animación se logró con el desarrollo de los sistemas digitales en la década de los ochenta, y su vertiginoso crecimiento en los años noventa del siglo xx. Su introducción en el medio cinematográfico era inevitable y los resultados dieron pie a un nuevo paradigma en la realización tanto de cintas animadas como en la realización de animación para efectos visuales.

Hay películas que marcaron un antes y un después en la producción de animación utilizando sistemas digitales, sobre todo la llamada animación 3D, que, a diferencia de la animación dibujada, cuenta con un ambiente virtual en donde los personajes son “modelados”, para posteriormente ser texturizados y animados en un ambiente totalmente digital. Uno de estos casos es la cinta *Tron*, dirigida por Steven Lisberger en 1982, quien utilizó los gráficos generados por computadora.

George Lucas, famoso por escribir y dirigir *Star Wars* en 1976, creó el estudio de efectos especiales *Industrial Light and Magic*, que comenzó a utilizar las técnicas tradicionales, entre la que se encontraba la producción de modelos y animación *Stop Motion*, también incorporó y desarrolló sistemas digitales en las producciones en las cuales participaba.

La evolución de los efectos digitales tardó algunos años en lograr la calidad que se buscaba, ya que al inicio los sistemas eran muy costosos y sólo los grandes es-

tudios se podían dar el lujo de utilizarlos. Las técnicas tradicionales de animación seguían desarrollándose en busca de estilos visuales más artísticos, sobre todo en cortometrajes, en donde animadores como Frédéric Back<sup>9</sup> generaron una estética visual única en sus obras, como se aprecia en *El hombre que plantaba árboles*, de 1987, ganadora de múltiples premios internacionales, incluyendo el Óscar al mejor corto animado.

La cinta *Jurassic Park*, dirigida por Steven Spielberg en 1993,<sup>10</sup> marcó un antes y un después en la calidad de las animaciones hechas por computadora. La película introdujo a dinosaurios creados y animados de forma totalmente digital, esto logró un gran realismo, que llenó las salas de cine con espectadores asombrados y marcó una nueva era en el desarrollo de personajes creados en una computadora.

Otra rama de la animación digital se generaba de forma paralela a los personajes creados para películas de acción viva. Producir cintas totalmente animadas parecía una utopía, ya que la calidad relacionada con las películas animadas con la técnica tradicional todavía no llegaba a un nivel aceptado por el medio profesional de la animación. Diversos cortometrajes animados de forma digital comenzaron a popularizarse cada vez más y a demostrar que su uso era no sólo viable, sino redituable económicamente.

Una compañía adquirida por Steve Jobs, inicialmente creada por George Lucas, estaba destinada a cambiar el rumbo de la animación en la industria cinematográfica a nivel mundial: *Pixar*.

Con *Toy Story*, dirigida por John Lasseter en 1995 y distribuida por los Estudios

*Disney*, película que ostenta el título de ser la primera totalmente creada y desarrollada de forma digital en la historia del cine,<sup>11</sup> comenzó una nueva era en la producción de películas creadas en su totalidad con animación digital.

Actualmente, *Pixar* sigue desarrollando películas con este sistema, creando una industria que desarrolla los sistemas digitales cada vez más versátiles, económicos y con interfaces gráficas más accesibles para los modeladores y animadores digitales: Con cintas tan populares como *Monsters Inc.*, *Los Increíbles* e *Intensa-mente*, se han colocado como los líderes en el campo de las películas animadas de animación 3D.

El uso de técnicas artísticas para la realización de cortometrajes animados seguía en pleno desarrollo, a pesar del creciente uso de las computadoras para animar. Uno de los ejemplos más característicos es el del animador de origen ruso Alexander Petrov, que realizó varios cortometrajes utilizando la técnica de pintura con óleo



11. Wikipedia, *Toy Story*. Consultado en: [goo.gl/kHpgSs](http://goo.gl/kHpgSs)



9. IMDb, Frédéric Back (1924–2013). Consultado en: [goo.gl/janfUj](http://goo.gl/janfUj)

10. Wikipedia, *Parque Jurásico (película)*. Consultado en: [goo.gl/U5Ru4E](http://goo.gl/U5Ru4E)

sobre vidrio, utilizando principalmente sus dedos para pintar. Entre 1997 y 1999 realizó el cortometraje *El viejo y el mar*, basado en la historia de Ernest Hemingway, en donde pintó alrededor de 29,000 vidrios con esta técnica, realizando una de las animaciones más hermosas de la historia, ganadora del Óscar como mejor corto animado, filmada utilizando una cámara IMAX, lo que le dio una proyección a nivel mundial muy distinta a un cortometraje comercial, dada la gran calidad y tamaño del formato.

También la animación *Stop Motion* ha incorporado avances tecnológicos a su disciplina; esto lo podemos ver en la denominada impresión 3D, que ha sido adoptada por estudios tan importantes como *Laika*, que la utiliza para imprimir



expresiones faciales para sus personajes, en las cintas *Los Boxtrolls* y *Kubo and the two strings*.

En Estados Unidos, la animación 3D desplazó en la primera década del siglo XXI a la animación 2D de los grandes estudios de animación, hecho que no ha sucedido en el resto del mundo, que ha incorporado la animación digital con la animación 2D. Este es el caso de los estudios japoneses y asiáticos, que comenzaron a combinar fondos, coloreado y efectos digitales con los personajes creados con animación tradicional dibujada cuadro a cuadro. El caso más significativo es *Estudio Ghibli*, que con la guía de Hayao Miyasaki ha creado varias de las películas animadas más famosas de la historia, entre las que

se encuentran *El viaje de Chihiro* y *La princesa Mononoke*; además, supo adaptar la animación digital a las técnicas tradicionales, logrando un resultado y un estilo único y muy popular en distintas generaciones.

La animación realizada por computadora logró un desarrollo de forma vertiginosa conforme se utilizaba cada vez más en diversas cintas. Destacaron dos corrientes que buscaron estilos distintos. Por un lado, la animación con el denominado estilo *cartoon*, que buscaba seguir el camino de las cintas animadas en 2D, en un ambiente tridimensional; estudios como *Pixar* y *Dreamworks* son un ejemplo de este estilo, que ha sido imitado en el resto del mundo. Por otro, una corriente que buscaba lograr un parecido lo más cercano a la realidad, mediante el uso de *software* cada vez más especializado; una de sus metas era obtener un hiperrealismo en el desarrollo de ambientes y personajes digitales. Con lo anterior, se produjeron películas que marcaron un paradigma por los logros tecnológicos que llevaron a una calidad única en sus propuestas visuales.

Este es el caso de la cinta *Avatar*, dirigida por James Cameron en 2009,<sup>12</sup> que utiliza dos avances técnicos que cambiaron las cintas animadas: el desarrollo de un mundo digital, con personajes y criaturas de un gran realismo gracias a un innovador sistema de captura de movimiento, que permitió filmar a actores y trasladar su personalidad a los personajes digitales; también, el sistema estereoscópico que consiguió al proyectarse y ver la película con unos lentes especiales un efecto visual tridimensional, con gran profundidad de campo visual. La cinta recaudó la cantidad de 2,778 millones de dólares a nivel mundial, con lo cual, se colocó como la película más taquillera de todos los



12. Wikipedia, *Avatar (película)*. Consultado en: [goo.gl/ovmeub](https://goo.gl/ovmeub)



tiempos,<sup>13</sup> demostrando que la animación por computadora daba a las cintas un atractivo mayor para una gran cantidad de público.

A partir de este momento, la tecnología estereoscópica en el campo de la animación 3D y los efectos visuales, aunada a un hiperrealismo logrado en la creación de personajes y ambientes digitales que iba mejorando cada vez más, dio a las cintas que contaban con este tipo de animación ganancias millonarias a nivel mundial. Un claro ejemplo es *Fast and Furious 7*, que gracias a la tecnología digital pudo recrear al fallecido actor Paul Walker en algunas escenas para poder terminar la cinta, lo que le dio un toque sumamente emotivo a la historia, con lo que obtuvo la cantidad de 1,516 millones de dólares a nivel mundial.

La animación 3D encontró en las cintas de efectos especiales un nicho increíblemente fecundo para su desarrollo. Uno de los casos más conocidos es el de las grandes franquicias de personajes cuyas historias dependen de efectos animados, como es el caso de la serie de *Harry Potter*,



Izquierda: Escena de la cinta *Avatar* de James Cameron. Imagen tomada de: <https://bit.ly/2HH-fAMW>

Derecha: Poster de la cinta *Avengers: Infinity War*. Imagen tomada de: <https://bit.ly/2UMaGai>

*Transformers*, y las cintas de superhéroes; éstas, a lo largo de los últimos años, han podido dar vida a universos y personajes fantásticos hiperrealistas que han fascinado a todo tipo de público, con ganancias multimillonarias que han permitido que siga avanzando su desarrollo para alcanzar animaciones cada vez más espectaculares.

## CONCLUSIÓN

Actualmente, no se puede vislumbrar el mercado internacional cinematográfico sin cintas que contengan algún tipo de técnica animada, ya sea en las secuencias de títulos, efectos visuales, paisajes digitales o personajes creados por computadora, hiperrealistas o estilo *cartoon*. La animación en el cine se ha consolidado como un género y como un recurso adaptado a todo tipo de producciones con públicos diversos de todas las edades; gracias a los avances tecnológicos y al desarrollo de nuevas plataformas de exhibición y distribución, el medio de la animación cinematográfica tiene un futuro lleno de posibilidades. ☒



13. Box Office Mojo, Worldwide Grosses, Consultado en: [goo.gl/7woqAL](http://goo.gl/7woqAL)