

El impacto sociocultural de la animación

Mtro. Roberto A. Padilla Sobrado
Jefe del Departamento de Síntesis Creativa, UAM X



La animación es una disciplina que se ha incorporado a todos los medios de comunicación masivos que manejan imágenes, incluyendo a las redes sociales más populares.

El dinamismo que ofrece a los mensajes que ayuda a comunicar la han convertido en una excelente opción para llegar a todo tipo de público, por la manera que tiene de incorporar elementos gráficos que hacen que el proceso de comunicación sea más efectivo.

En la actualidad, la animación ha encontrado espacios en donde se producen contenidos para todo tipo de público, desde niños hasta adultos, pasando por adolescentes y jóvenes que disfrutan de las historias animadas que ofrecen una gran variedad de temas.

ORÍGENES DE LA ANIMACIÓN

Desde sus inicios, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, la animación se caracterizó por su capacidad de abstraer la realidad y convertirla en metáforas que ayudan a contar historias que filmadas con acción viva eran muy difíciles de realizar, sobre todo porque la tecnología, en esa época, era muy limitada. La invención del cinematógrafo por los hermanos Lumière¹ inició una época en donde el surgimiento y evolución del cine lo convirtió en el primer medio de comunicación masivo que pudo representar la realidad por medio de un lenguaje visual

¹ Sitio web Historia. National Geographic. *Los hermanos Lumière y el nacimiento del cine*. En: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264



que revolucionó la forma de ver el mundo y, con la incorporación del sonido y del color, se convirtió en una industria económica y cultural a nivel mundial.

Comenzaron a surgir cineastas que buscaban nuevas formas de expresión, que ofrecieran al espectador historias nunca vistas, tal es el caso del francés George Méliès, quien utilizando las limitadas opciones técnicas de la cámara y todo tipo de trucos teatrales, filmó películas llenas de efectos especiales, como el llamado *stop trick*² y la exposición múltiple; éstos abrieron la puerta a

² Sitio web Educomunicacion. *Figuras del cine: George Méliès*. En: https://educucomunicacion.es/cineyeducacion/figuras_melies.htm#:~:text=M%C3%A9li%C3%A8s%2C%20un%20prol%C3%ADfico%20innovador%20en,los%20fotogramas%20coloreados%20a%20mano.



Figura 1: fotograma de la cinta *Un viaje a la Luna* (1902), de George Méliès.

En: https://www.cnc.fr/cinema/actualites/limage-de-la-semaine--quand-georges-melies-visait-la-lune_1023335



Figura 2: Gráfico promocional de la serie *The Proud Family*, de los Estudios Disney..
En: <https://edition.cnn.com/2020/02/27/entertainment/proud-family-revival-disney/index>



cintas llenas de fantasía y ficción. Animadores como Walt Disney en los EUA; Vladislav Starévich en Europa Oriental y Lotte Reiniger en Alemania revolucionaron la disciplina, incorporando lenguajes visuales que provenían del arte pictórico y explorando estilos que se convirtieron en la base de la producción de animación.

La animación tradicional realizada con dibujos y *Stop Motion* se adaptaron a películas y cortometrajes animados, también a cintas de acción viva que comenzaban explorando la realización de efectos especiales por medio de técnicas de animación. Ejemplo de este tipo de cintas es *King Kong*³, en la cual el animador Willis O'Brian animó con la técnica de *Stop Motion* la marioneta de un gorila hecha de piel de conejo que en su momento impactó al público por el realismo que imprimía la producción.

El animador Ray Harryhausen llevó los efectos especiales y la creación de personajes a niveles muy altos, utilizando al *Stop Motion* para darle vida a personajes que de otra manera sería imposible

³ Merian C. Cooper, Schoedsack B. Ernest, *King Kong*, RKO Pictures. Estados Unidos de América. 1933.

utilizar. En *Sinbad y el ojo de tigre*⁴, *La guerra de los mundos*⁵ y su última cinta, en la década de los ochenta, *Furia de Titanes*⁶, convirtieron a la animación *Stop Motion* en un estilo que permitía producir un gran impacto visual en el público.

La animación 2D se desarrolló de una forma notable desde su invención y de la mano de estudios tan importantes como los estudios *Disney* se convirtió en una de las técnicas más utilizadas para producir películas animadas. Con la invención de la televisión, la animación se adaptó a este nuevo formato y con el desarrollo de la animación limitada por el estudio Hanna Barbera, en la década de los cincuenta del siglo xx, se abarataron los procesos de producción y se incorporó a este nuevo medio que popularizó las series animadas en todo el mundo.

Series como *La Pantera Rosa*⁷, *Los Picapiedra*⁸, *Don gato y su Pandilla*⁹ y *As-*

⁴ Sam Wanamaker, *Sinbad y el ojo de tigre*. Reino Unido, 1977.

⁵ Byron Haskin, *La guerra de los mundos*. Paramount Pictures. Estados Unidos de América, 1953.

⁶ Louise Leterrier, *Furia de titanes*. Legendary Pictures. Estados Unidos de América, Reino Unido, Australia, 2010.

tro Boy¹⁰, entre otras, convirtieron a la animación en una industria que influía directamente en la cultura popular y tenía un impacto socioeconómico notable.

Con la invención y desarrollo de la Animación 3D y su incorporación a la creación de gráficos, tanto para el cine como para la televisión en la última década del siglo XX, se dio origen a una era de producción de películas hechas en esta técnica que mostraron tener una gran versatilidad en la manera cómo se podía adaptar a los estilos requeridos por los productores.

La animación 3D permitió la creación de efectos que daban un realismo a los personajes producidos por medio de computadoras que antes era imposible de realizar. Con la cinta *Jurassic Park*¹¹, en 1993, y la creación de los dinosaurios totalmente digitales, el estudio *Industrial Light and Magic*, de George Lucas, revolucionó a toda la industria e inició una era en donde el uso de la animación digital se convirtió en indispensable en cintas que necesitaban efectos visuales nunca vistos y la creación de personajes de ficción o fantasía que se vieran lo más real posible.

LA ANIMACIÓN COMO MEDIO DE INFLUENCIA SOCIAL Y CULTURAL

La animación ha sido utilizada desde sus inicios como una herramienta para transmitir valores y elementos culturales diversos en contextos sociales determinados. Primero, las películas animadas cumplían con esta labor. Como ejemplo, podemos ver *La bella durmiente*¹², de Walt Disney, estrenada en 1959, en don-



Figura 3: Gráfico promocional de la película *El viaje de Chihiro*. En: https://doblaje.fandom.com/es/wiki/El_viaje_de_Chihiro

de la batalla contra la villana, Maléfica, tiene como trasfondo la batalla de La iglesia contra el poder de Satanás. También Disney realizó cortometrajes animados durante la Segunda Guerra Mundial para combatir ideológicamente al nazismo, como el cortometraje animado *Education for death: the making of the Nazi*¹³, estrenada en 1943, que se utilizó como arma mediática para tratar de frenar la popularidad del nazismo y convencer a la sociedad norteamericana de participar en la Segunda Guerra Mundial.

Con la incorporación de la animación a la televisión, y la creación de series animadas, esta tendencia se popularizó según las sociedades y las culturas que las desarrollaban. Un ejemplo es la serie *Dora la exploradora*¹⁴, una de las primeras realizadas en los Estados Unidos de América dirigidas a un público latino infantil, que tuvo un gran éxito y sirvió para comenzar a abrir un mercado hasta el momento casi inexistente en ese país.

⁷ David H. DePatie, Friz Freleng, *La pantera rosa*. Mirisch-Geoffrey Productions, Estados Unidos de América, 1964.

⁸ Brian Levant, *Los picapiedra*, Universal Studios, Estados Unidos de América, 1994.

⁹ Hanna Barbera, *Don gato y su pandilla*, ABC de los Estados Unidos de América, 1962.

¹⁰ David Bowers. *Astro Boy*, Saturn Films, Imagi Animation Studios, Tezuka Productions, Estados Unidos de América, 2009.

¹¹ Kathleen Kennedy, Gerald R. Molen, Steven Spielberg, *Jurassic Park*. Amblin Entertainment. Estados Unidos de América, 1993.

¹² Les Clark, Clyde Geronimi, Eric Larson, *La bella durmiente*, Walt Disney Productions, Estados Unidos de América, 1959.

¹³ Sitio web Dailymotion, Walt Disney: *Education for death- The Making of the Nazi (1943)*. En: <https://www.dailymotion.com/video/x2lf5hg>

¹⁴ Gifford Chris, Weiner Eric, Valdes Valerie, *Dora la exploradora*, Estados Unidos de América, 2000.



Figura 4: fotograma de la serie *Los Simpson* del capítulo *Bart to the future*.

En: https://www.reddit.com/r/TheSimpsons/comments/dhav2j/this_freaked_me_out_from_bart_to_the_future_2000/#lightbox

Ya que la gran mayoría de series y películas animadas va dirigida al público infantil, los mensajes que se utilizan tienen gran influencia en la formación de las infancias, lo cual repercute directamente en su comportamiento y hábitos de consumo, sobre todo al llegar a la adolescencia. Esto ha provocado que se desarrolle un mercado de animación para adolescentes y adultos jóvenes, con temas más dirigidos a su edad y sus intereses. Actualmente podemos encontrar series animadas para todos los públicos, que gracias a la versatilidad de las plataformas de *streaming* y del internet pueden ser consumidas de una forma sencilla y práctica.

Un caso que ha sido analizado durante décadas es la serie *Los Simpson*¹⁵, cuya aceptación a nivel mundial la llevó a ser reconocida como una de las series más populares de la historia. *Los Simpson* muestran la vida de una familia estadounidense de clase media con un humor irreverente y que pone en evidencia conductas de la sociedad norteamericana burlándose de ellos mismos. La serie se convirtió en todo un fenómeno social y cultural cuando se comenzaron a relacionar eventos sociales reales a capítulos de la serie que mostraban sucesos muy similares a lo ocurrido, y que algunos medios de comunicación utilizaron para establecer que la serie podía “predecir el futuro”¹⁶.

Uno de los capítulos que recibió muchos comentarios es el episodio *Bart to the future*, transmitido en el año 2000,

¹⁵ Sitio web Fox. *The Simpsons*. En: <https://www.fox.com/the-simpsons/>

en donde se menciona a Donald Trump como un expresidente, cuando su presidencia se desarrolló en el periodo de 2017 a 2021. También hay capítulos en donde el público ha encontrado paralelismos entre el escándalo de la FIFA en 2015 por corrupción y la pandemia Covid 19; también han tocado temas que en su momento promovieron la igualdad de género y empoderamiento de mujeres jóvenes.

Del otro lado del mundo, en el continente asiático, la animación ha sido utilizada para transmitir temas como la ideología de género en diversos contextos. Como ejemplo tenemos la serie *Ranma ½*¹⁷, en donde el protagonista al momento de mojarse con agua fría se convertía en mujer y, al mojarse de nuevo con agua caliente, se convertía en hombre otra vez. La serie sufrió de censura en varios de sus capítulos por su contenido y fue atacada por grupos religiosos por el tratamiento de la homosexualidad en su argumento¹⁸.

Problemas internacionales como el calentamiento global y la sustentabilidad ambiental se han convertido en temas comunes en la animación, tratando de propiciar una cultura de respeto a la naturaleza y medio ambiente. Es el caso de cortometrajes animados como *The man who planted trees*¹⁹, del animador Frédéric Back, ganador del premio Oscar al mejor cortometraje animado y estrenado en 1987, que muestra la historia de un hombre que dedicó su vida a sembrar árboles convirtiendo un semidesierto en un gran bosque lleno de vida. Este cortometraje sirvió para popularizar el mensaje de cuidado ambiental a nivel internacional. Entre las primeras cintas que tocaron el tema de forma global y que tuvo gran

¹⁶ Sitio web YouTube. *Los simpsons predijeron que Donald Trump sería presidente*. En: <https://www.youtube.com/watch?v=pRc16FKIsG8>

¹⁷ Shibiyama Tsutomu, Nishimura Junji, Sawai Koji, *Ranma ½*. Kitty Films. Japón. 1989.

¹⁸ Sitio web Wikipedia. La enciclopedia libre. *Ranma ½*. En: https://es.wikipedia.org/wiki/Ranma_%C2%BD

¹⁹ Sitio web Youtube. *The man who planted trees (1987)* Directed by Frederic Back. En: <https://www.youtube.com/watch?v=IV9D2fCpfTw>



Figura 5: fotograma de la cinta *Moana*, de los Estudios Disney. En: <https://www.disneylatino.com/novedades/moana-conoce-las-leyendas-e-historias-que-inspiraron-la-pelicula-animada-de-disney>

éxito de taquilla está *Wall-e*²⁰, de los estudios Pixar, estrenada en 2008, que nos muestra un mundo destruido por la contaminación causada por el hombre, en donde el protagonista, un robot llamado *Wall-e*, nos lleva de la mano en una narrativa que nos muestran problemas no solo ambientales, estableciendo un paralelismo entre la destrucción del planeta con la destrucción social, con personas obesas que no son capaces de realizar una actividad física normal por la falta de ejercicio y el uso excesivo de la tecnología. La película fue un éxito de taquilla demostrando que estos temas eran de relevancia social y provocaban el interés en el público.

Uno de los animadores que más influencia ha tenido en transmitir valores culturales es Hayao Miyazaki, director de los estudios Ghibli²¹, que durante décadas han producido algunas de las películas más populares de la historia de la animación, influenciando la cultura popular no sólo en oriente sino en occidente. El tratamiento de temas ecológicos y el empoderamiento de las mujeres en sus personajes han contribuido a que generaciones completas adopten una visión del mundo transmitida en sus historias. Con películas como *Spirited Away*, (*El viaje de Chihiro*)²² y *Princess Mononoke*



Figura 6: Cartel promocional de la cinta *La Princesa Mononoke* de Studio Ghibli. En: <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-73176/>

(*La Princesa Mononoke*)²³ su visión acerca del respeto a la naturaleza, la cultura japonesa y personajes femeninos como protagonistas marcaron un parteaguas en la producción de cintas animadas. Sus películas se han convertido en un referente mundial, admiradas e imitadas en todo el mundo, no sólo por los temas tratados y su narrativa, sino por la alta calidad técnica en su realización.

Actualmente, con la evolución del cine y la televisión a las plataformas de

²⁰ Andrew Stanton, *Wall-e*, Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, Estados Unidos de América, 2008.

²¹ Sitio web Estudio Ghibli Casa. En: <https://www.ghibli.jp/>

²² Hayao Miyazaki, *El viaje de Chihiro*, Studio Ghibli, Japón, 2001.

²³ Hayao Miyazaki, *La princesa Mononoke*, Studio Ghibli, Japón, 1997.



Figura 7: fotograma de la cinta *Coco*, de los Estudios Disney..
En: <https://www.imentia.com/blog/coco-alzheimer/>



streaming, en donde podemos ver series producidas en todos los continentes y que nos muestran la organización social y la cultura de distintos países, la animación sigue siendo utilizada para tratar temas polémicos que son difíciles de abordar en otros medios; también ha servido como vehículo para que el público pueda ver reflejadas las distintas ideologías que se han convertido en temas centrales en las sociedades contemporáneas. Series animadas como *The Proud family*²⁴, que muestra la vida de una familia afro-americana, y *Steven Universe*²⁵ han abordado temas de inclusión racial y social; *BoJack Horseman*²⁶, dirigida a un público adulto, ha tratado la condición humana y la salud mental.

Los mismos estudios *Disney*, que en su momento fueron duramente criticados por establecer estereotipos físicos anglosajones muy marcados en las protagonistas de sus películas, como lo hizo en las cintas *Tangled (Enredados)*²⁷ de 2010 y *Frozen*²⁸ de 2013, cambió su diseño de personajes para mostrar personajes centrales más reales según el entorno cultural y social en donde se desarrollaba la historia. Este es el caso de *Moana*^{29,30}, estrenada en 2016, donde vemos a una protagonista con los rasgos

²⁴ Bruce W. Smith, *The Proud family*, Disney Channel, Estados Unidos de América, 2001.

²⁵ Rebecca Sugar, *Steven Universe*, Cartoon Network, Estados Unidos de América, 2013.

²⁶ Lisa Hanawalt, Raphael Bob-Waksberg, *Bojack Horseman*, The Tornante Company, Estados Unidos de América, 2014.

físicos característicos de las islas Maorí, en la Polinesia occidental, en donde sus realizadores se aseguraron de mostrar una representación lo más cercana al entorno socio-cultural y a la época en donde se desarrolla la historia.

En la cinta *Coco*³¹, de 2017, que se convirtió en un fenómeno cultural global, se nos presenta la festividad del Día de Muertos celebrada en México con sus elementos más representativos, y a sus protagonistas, una familia mexicana, con un diseño de personajes en donde utilizaron los rasgos físicos más característicos de la población que habita en nuestro país, éstos presentan una representación física más realista, siguiendo una política de inclusión racial y cultural global que ha sido la tendencia de los estudios *Disney* en los últimos años.

La industria de la animación a nivel mundial se ha convertido en una de las más rentables a nivel internacional. Según el Estudio peruano Oportunidades Comer-

²⁷ Nathan Greno, Byron Howard, *Enredados*, Walt Disney Pictures, Estados Unidos de América, 2010

²⁸ Chris Buck, Jeniffer Lee, *Frozen*, Walt Disney Pictures, Estados Unidos de América, 2013.

²⁹ Sitio web Disney. *Moana: Conoce las leyendas e historias que inspiraron la película*. En: <https://www.disneylatino.com/novedades/moana-conoce-las-leyendas-e-historias-que-inspiraron-la-pelicula-animada-de-disney>

³⁰ John Musker, Clements Ron, *Moana*. Walt Disney Pictures. Estados Unidos de América. 2019.

³¹ Molina Adrian, Lee Unrickh, *Coco*, The Jim Henson Company, Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, Estados Unidos de América, 2017.

ciales, sector animación, Canadá, 2021³², podemos observar lo siguiente:

La animación es uno de los segmentos de más rápido crecimiento en el mercado mundial de medios de entretenimiento. Se estimó que estaría valorado en USD \$354 7 mil millones en 2020 y se espera que crezca a una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) de 5.2% a USD \$642.5 para 2030. Un aumento significativo en la adopción de soluciones en la nube para animadores, aumento de la demanda de contenido de alta calidad por parte de los consumidores y el mayor uso de efectos visuales (vfx) en las películas son algunos de los impulsores clase de este crecimiento.

El impacto sociocultural de la animación se ha convertido en un fenómeno a nivel internacional. Las películas que contienen animación son las más rentables, recaudando cantidades por encima de las producciones que no contienen esta técnica.

Un ejemplo es la cinta *Inside Out 2* (*Intensamente 2*)³³ producida por los Estudios Pixar, que hasta el 20 de octubre del 2024 había recaudado la cantidad de \$1, 694, 495, 110 millones de dólares a nivel mundial, siendo la más taquillera de 2024³⁴.

La película más taquillera de la historia es la cinta *Avatar*, de James Cameron, que logró recabar la cantidad de \$2, 923, 706, 026 dólares, realizada con alto porcentaje de animación hiperrealista digital 3D³⁵, que tuvo una secuela la cual rebasó los 2 000 millones de dólares en taquilla.

La comercialización de estas cintas ha demostrado ser un negocio multimillona-

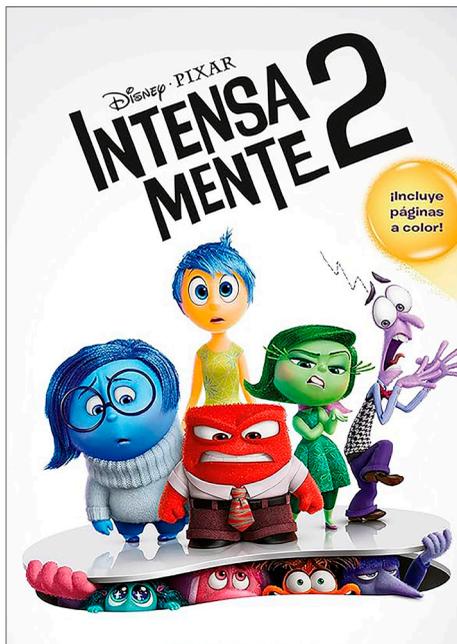


Figura 8: Cartel promocional de la cinta *Inside Out 2*, de Pixar. En: <https://www.imdb.com/title/tt22022452/>



Figura 9: Fotograma de la cinta *Avatar*. En: <https://vandal.elespanol.com/noticia/r13901/avatar-2-desvela-nuevos-detalles-de-su-trama-y-de-la-epica-batalla-por-pandora>

rio y podemos encontrar a los personajes animados que vemos en estas películas en todo tipo de productos, desde juguetes, playeras, vasos y platos hasta mochilas y cuadernos, siendo consumidos por todas las clases sociales.

A manera de conclusión podemos afirmar que la animación se ha convertido

³² Canadá. 2021 <https://recursos.exportemos.pe/resumen-estudio-animacion-digital-canada.pdf>. pdf

³³ Kelsey Mann, *Intensamente 2*. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures. Estados Unidos de América. 2024.

³⁴ Sitio web Box Office Mojo by IMDbPro. 2024 Worldwide Box Office. En: https://www.boxofficemojo.com/year/world/2024/?ref=bo_inav_hm_shrt

³⁵ Sitio web Box Office Mojo by IMDbPro. Top Lifetime Grosses. En: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?ref=bo_inav_hm_shrt

en uno de los medios más efectivos para reflejar y comunicar en sus historias temas de todo tipo, que han influenciado la forma de pensar y los valores culturales en todos los estratos sociales a nivel mundial.

Se utiliza tanto en cine y televisión, como en las plataformas de *streaming*, los nuevos medios digitales y las redes

sociales para fines tanto culturales, comerciales y educativos. Su uso sigue creciendo y tomar conciencia acerca de su influencia nos puede permitir darnos cuenta del contenido de los mensajes que nos están transmitiendo, y utilizarla como medio para cambiar nuestra sociedad para bien. 

Referencias

Coco, Estudios Disney. En: <https://www.imentia.com/blog/coco-alzheimer/>

Estudio de mercado, Oportunidades comerciales sector animación, Canadá, 2021, prom. Perú, (s.f). En: <https://recursos.exportemos.pe/resumen-estudio-animacion-digital-canada.pdf>

Figuras del cine: George Méliès, Educomunicacion, (s, f). En: https://educomunicacion.es/cineyeducacion/figuras_melies.htm#:~:text=M%C3%A9li%C3%A8s%2C%20un%20prol%C3%ADfico%20innovador%20en,los%20fotogramas%20coloreados%20a%20mano

Fotograma de la cinta *Avatar*. En: <https://vandal.elespanol.com/noticia/r13901/avatar-2-desvela-nuevos-detalles-de-su-trama-y-de-la-epica-batalla-por-pandora>

García, Pedro, *Los hermanos Lumiere y el nacimiento del cine*, Historia, National Geographic, 2024. En: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264 Marshal MacLuhan y Quentin Fiore, *El medio es el mensaje, un inventario de efectos*, Paidós, Buenos Aires, 1969.

Los Simpsons, Fox. En: <https://www.fox.com/the-simpsons/>

Los Simpsons predijeron que Donald Trump sería presidente, Excelsior, Youtube, 2017. En: <https://www.youtube.com/watch?v=pRc16FKIsG8>

Moana, conoce las leyendas e historias que inspiraron la película animada de Disney, Disney, 2023. En: <https://www.disneylatino.com/novedades/moana-conoce-las-leyendas-e-historias-que-inspiraron-la-pelicula-animada-de-disney>

Ranma ½, Wikipedia, la Enciclopedia Libre. En: https://es.wikipedia.org/wiki/Ranma_%C2%BD

Sitio web *Estudio Ghibli Casa*. En: <https://www.ghibli.jp/>

The man who planted trees (1987), directed by Frederick Back, TreeUtah. En: <https://www.youtube.com/watch?v=IV9D2fCpfTw>

Walt Disney: *Education for death-The making of the Nazi* (1943), DAYLIMATION, 2015. En: <https://www.dailymotion.com/video/x2lf5hg>

2024 Worldwide Box Office, IMDbPro. En: https://www.boxofficemojo.com/year/world/2024/?ref_=bo_inav_hm_shrt Graphic Design: Now in Production, presentada por el Museo Cooper Hewitt, Nueva York, 2011.