

BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

Artículo por: Ana Benito Reina

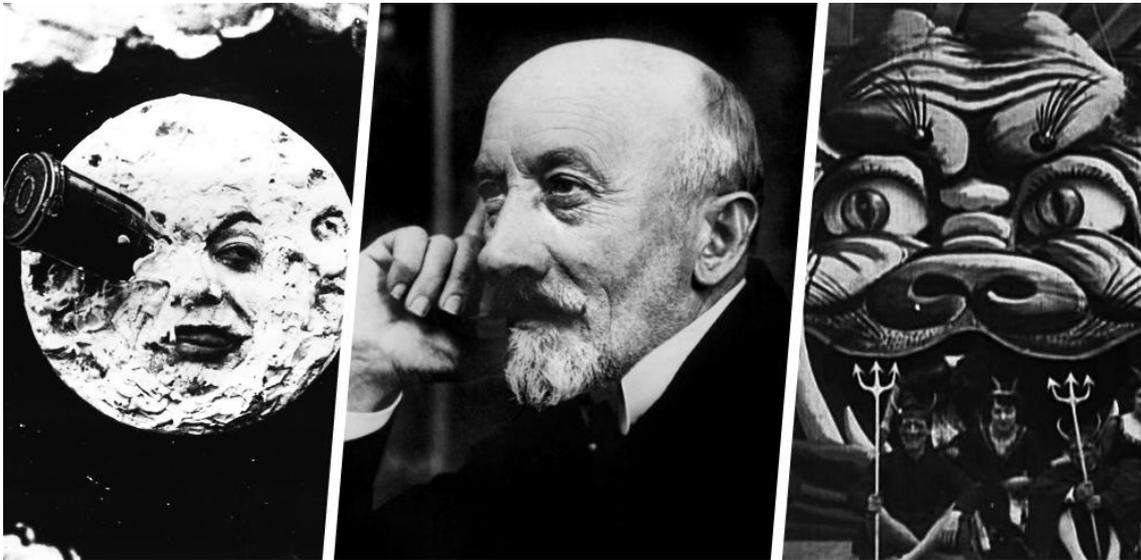
Hoy en día la animación ha conseguido un hueco de gran relevancia en el mundo cinematográfico. No solo en la realización de largometrajes, sino también con cortometrajes. Uno de los estudios de animación más conocidos por excelencia es *Disney Animation* junto con *Pixar*.

Las películas crean la ilusión de un movimiento continuo debido a una sucesión rápida de imágenes delante de una luz, permitiendo así reproducir dichas imágenes en una pantalla. Cada una de ellas se sitúa enfrente de la luz proyectada para dar paso a la siguiente rápidamente dando lugar a una suave transición, transformando así imágenes discontinuas en continuas, este fenómeno es conocido como *el fenómeno phi*, descubierto por Max Wertheimer. Por norma, el ojo humano percibe movimiento a partir de unos diez o doce fotogramas por segundo. Actualmente todas las películas que se producen tienen 24 fotogramas por segundo (f.p.s).

El espectador experimenta una sensación de movimiento físico de los aspectos puramente visuales y auditivos que forman el tiempo, el espacio y la energía. Este tipo de experiencia consta de una empatía cenestésica con la energía física del propio movimiento, su libertad y límite en el espacio, su velocidad, sus curvas, líneas, rarezas... creando una trayectoria de emociones ligada a la del movimiento.

La animación, es un medio de expresión audiovisual en el que se funden, de una forma extraordinaria, imágenes en movimiento y sonidos para contar una historia al igual que explicar ideas. Así mismo, profundiza en teorías de una forma muy ingeniosa, ya que al ser una construcción artificial, ofrece un amplio abanico de posibilidades y formas de comunicar. Permite la creación de trucos visuales cinemáticos que permiten dar vida a objetos que no la tienen y transportar al espectador a lugares inéditos. Hoy en día la animación tiene un gran peso en el mundo del cine y la televisión, además de los videojuegos.

Gran parte de la animación de hoy en día está hecha digitalmente, pero en sus inicios todo era distinto. Todo empezó con creaciones de pequeños elementos como el quinetoscopio¹ y el praxinoscopio² en la segunda mitad del siglo XIX. A finales de siglo, en París, George Méliès se convierte en una figura importante para el mundo del cine de animación debido a sus innovaciones a la hora de realizar efectos especiales.



George Méliès y fotogramas de sus películas *Viaje a la Luna* y *Diablo en el Convento*.
Fuente: <http://www.cantodosclassicos.com/georges-melies-e-o-ilusionismo-no-cinema/>

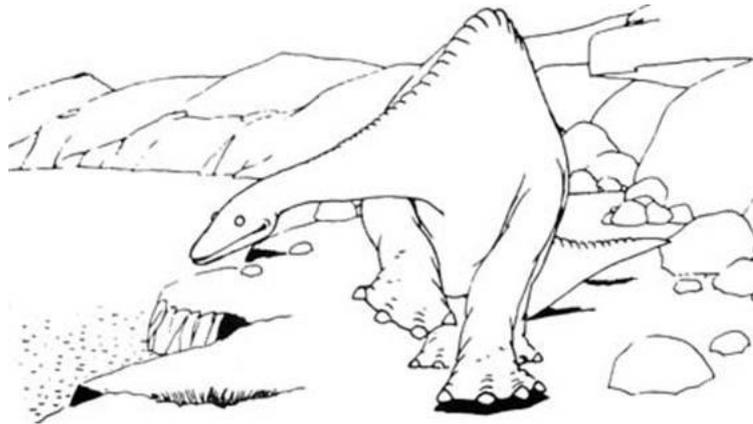
Méliès, en un principio, imitaba las películas de Lumière. No mucho más tarde, decidió grabar sus obras teatrales aprovechando las técnicas cinematográficas para crear efectos visuales a través de trucos de tipo teatral. Uno de los trucos que más se conocen del mago cineasta Méliès es la técnica de cortar fragmentos de la película y volver a juntarlos para que parezca que un personaje desaparece de la escena, pero este truco ya fue utilizado por Thomas Edison en su corto *Execution of Mary, Queen of Scots*, en el que utilizaba esta técnica para sustituir un cuerpo por un maniquí. Como podemos observar, hay veces que la innovación de Méliès se pone en duda, pero lo que no se le puede negar es que supo coordinar un repertorio de trucos cinematográficos de forma

¹ Invento creado por el austriaco Franz von Uchatius. Consiste en una caja que contiene una serie de imágenes secuenciales, que mirando a través de una mirilla y dando cuerda, las imágenes pasan una detrás de otras creando sensación de movimiento.

² Invención atribuida al francés Charles-Émile Reynaud. Cuyo invento consistía en colocar imágenes secuenciales en el interior de un cilindro que se reflejaban en un espejo colocado en su centro dando esa sensación de movimiento, se fija la vista en un punto del espejo.

figurativa y rítmica que lleva al origen de la aventura del mundo del cine creando el universo figurativo.

Pasan los años y aparecen los primeros cortos animados como *Fantasmagore* (1908) o *Little Nemo en el país de los sueños* (1911). Cabe destacar *Gertie the dinosaur*, la primera película animada cuyo protagonista tiene una personalidad reconocible e interactúa con el público. Otra de las características de esta película, es que fue la primera en utilizar la técnica de los fotogramas claves³.



Fotograma de la película *Gertie the dinosaur*.
Fuente: <http://www.scpr.org>

En 1921, Walt Disney comienza a trabajar en el mundo de la animación creando pequeñas películas para una cadena de cine. Estas películas, son realizadas con su primera gran empresa, *Laugh-O-Grams*, fundada por Walt Disney y Hugh Herman, su productor. Su último proyecto antes de declararse en la banca rota, fue un corto que mezclaba acción real y animación, *Alice Wonderland*. Cuando cerró *Laugh-O-Grams* (1923), Disney decidió mudarse a California y fundar junto con su hermano los estudios Disney, dejándose todos sus ahorros en la creación de su primer largometraje *Blancanieves y los Siete Enanitos*. Esta tuvo un gran apoyo por parte de los espectadores y gracias a ella, llegaron todas las siguientes películas, como *Bambi* o *Pinocho*. Los estudios Disney tuvieron un gran éxito hasta a los años 80, etapa conocida como la época oscura de Disney en la que por muchas películas que estrenaran, no

³ Es una señal en la línea del tiempo que indica una imagen fija, la cual no va a cambiar a pesar de que el resto de fotogramas que se encuentren entre dos fotogramas clave cambien.

recaudaban lo esperado. Algunos ejemplos de esta época son *Basil, el Ratón Superdetective*, *Tod y Toby* o *Oliver y su pandilla*.

En 1986 John Lasseter funda los estudios Pixar junto con Steve Jobs. Pixar desde sus inicios utiliza la animación digital, lo que supuso un gran salto en el mundo cinematográfico desde el cine sonoro. En sus comienzos empezaron creando cortos, pero fue en 1995 cuando estrenaron el primer largometraje, creado totalmente de forma digital, *Toy Story*, que impulsó a la compañía.



Fotograma de la película *Toy Story*.

Fuente: <http://www.magazinema.es/toy-story-john-lasseter-1995/>

Volviendo a los estudios Disney, después de superar ese bache de los 80 y de tener algunas disputas con Pixar, en 2006 deciden comprar los estudios de Lasseter. Y no es hasta 2010 cuando Disney estrena su primera película digital de principio a fin.

Actualmente Disney y Pixar siguen trabajando unidos y con muchos proyectos por delante. Aunque la historia de la animación es relativamente corta en comparación con otras disciplinas artísticas, va de la mano con el avance tecnológico de los últimos años cómo el imparable crecimiento de la tecnología móvil o Internet.