

# LA ANIMACIÓN COMO EL IMPACTO DE LO ANIMADO

**POR:** JULIÁN BURBANO & CARLOS DANIEL CONRADO.

La animación se podría entender como: "Dar vida a algo que no lo tiene, para convertirlo como medio de comunicación", este oficio acompaña a la humanidad desde casi sus orígenes, todo comenzó con el arte rupestre, que tenía como intención retratar momentos del ser humano primitivo.

Émile Reynaud, inventor y pionero del cine de animación, creó el Praxinoscopio en 1877, que permitía que las imágenes se fusionaran para ver dibujos con movimientos animados, hasta que en 1894 la perfeccionó y creó otra basada en su anterior y la llamó: Teatro Óptico. ¡Pobre Pierrot! fue un corto animado que se estrenó en 1892 en París, que se veía con muchas interrupciones, hasta que llegó el Teatro Óptico, para proyectar sin ningún problema.

En 1906 se estrenó [Humorous Phases of Funny Faces](#), dirigido por Stuart Blackton, productor y director de películas mudas. Humorous se considera como la primera película de animación, los cuales son dibujos en tiza sobre una pizarra y se desplazan por la pantalla haciendo distintos gestos.

El [Rotoscopio](#) creado por Max Fleischer en 1917, un aparato muy importante en el mundo de la animación, proyectaba la película sobre una mesa, permitiendo dibujar personas ficticias basándose en los reales. Max junto con su hermano Dave Fleischer, fueron los creadores de algunos de los personajes más icónicos del cine sonoro de animación, los cuales fueron Betty Boop y Popeye el Marino.

En la historia del séptimo arte el señor Walt Disney, se conoce como uno de los grandes creadores

del cine de animación por sus significativas aportaciones. En 1921 creó [Alice in Cartoonland](#), una serie de 41 cortometrajes combinando animación y acción real que fueron producidos en 1923 y 1927. Además, el siguiente año lanzó [Steamboat Willie](#), cortometraje animado y protagonizado por Mickey Mouse y que también salió Minnie, sin embargo, no fue la primera aparición de ellos, porque la primera fue en [Plane Crazy](#), estrenada en el mismo año que Steamboat, pero se estrenó primero. Aunque Steamboat Willie se volvería años después en el ícono principal de Walt Disney Studios.



# COMO EVOLUCIÓN: DIALOGO A LO DIGITAL

Pero eso no fue todo para este visionario, después de muchos cortos animados, Walt Disney lanzó el primer largometraje animado de la historia de la mano de David Hand: animando [Blancanieves y los Siete Enanitos](#), una historia escrita por los Hermanos Grimm. La película se estrenó el 21 de diciembre de 1937, el furor que causó el filme en la época, motivó a otros estudios de Hollywood a trabajar en películas animadas.

Después del éxito de Blancanieves, muchos productores y directores se interesaron por la animación, y grandes estudios como Warner Bros empezaron a crear sus propias animaciones, hasta que en 1944, los Looney Tunes, personajes de Warner, se consolidaron como referente de la animación con gran éxito en los Estados Unidos.

El boom de la animación de la época, hizo que los dibujos animados se convirtiera en un arma propagandística poderosa durante

la Segunda Guerra Mundial. Los distintos gobiernos y los departamentos de defensa patrocinaban la producción de cortometrajes animados que hicieran apología sobre la guerra contra el eje enemigo.

Después de la guerra, los dibujos animados eran un gran referente en la cultura popular, no solo de América, sino en todo el mundo. En el año 1957, guionistas independientes crean la casa de animación Hanna-Barbera, responsable de exitosas series de animación como Los Picapietra, El Oso Yogi, Los Supersónicos, entre muchos más. Todas estas producciones se volvieron un fenómeno planetario gracias a que la televisión por cable ya estaba establecida en la mayoría del mundo.



LOONEY TOONES

LOONEY TOONES EN LA GUERRA

LOS SUPERSÓNICOS



También llegó el CGI (Imágenes generadas por computador), que inicialmente fue creado para videojuegos, pero que poco a poco evoluciona y entra a ser parte del cine, generando un gran avance tecnológico, que trajo una verdadera revolución a la animación.

Con el tiempo comenzaron a llegar aplicaciones como LightWave 3D, Autodesk Softimage, Adobe Fireworks, entre otros, lo que permitió que muchos estudios pudieran dar un gran salto en el mundo de la animación y mejorar la calidad de la 2D tradicional. Fue en el año 1995, cuando Pixar Studios de la mano de Steve Jobs, lanzó [Toy Story](#), la primera cinta animada completamente con efectos digitales de la historia.

Gracias a toda esta revolución tecnológica de las últimas décadas, la animación se ha convertido en una de las bases fundamentales del entrenamiento moderno. Prueba de ello se evidencia en la incursión de grandes compañías que como Sony impresionaron al mundo en el 2018 con su estilo de animación en [Spiderman: Into The Spider-Verse](#). La arriesgada apuesta le valió un Oscar en la categoría de mejor película animada por su innovadora fórmula, derrotando así a los Increíbles 2, un trabajo en el que Pixar invirtió 15 años de trabajo.

El futuro de la animación lo vemos cada día en

las superproducciones que se estrenan y en los maravillosos mundos de videojuegos.

Las grandes productoras no escatiman esfuerzos por lanzar hábiles propuestas que nos dejan “con la boca abierta”. El mundo del cine es posiblemente uno de los escenarios en donde más se pueden palpar los avances tecnológicos y el aprovechamiento de ellos. ¡La animación es una muestra maestra de los procesos de Transformación Digital... hemos logrado dar vida al animal de Borneo! 🐼



Los Picapiedra, creado por la productora Hanna-Barbera.