

# Papel, lápiz, acción: La evolución de la animación en la gran pantalla y en América Latina

Paper, pencil, action: The evolution of animation on the big screen and in Latin America

---

Luis Antonio Moreira Pasquel<sup>2</sup>

Autor independiente, Ecuador

## Resumen

El cine de animación ha llegado a convertirse en uno de los géneros más amados y esperados por audiencias de todas las edades que miran, en una pantalla de cine, el resultado del trabajo de miles de horas que han tenido cientos de artistas para crear historias y mundos que producen una fuerte conexión con quien se pone frente a la pantalla. Hace más de cien años la animación llegó y llegó para quedarse, pero fue en 1986, cuando Pixar nació, que la animación tuvo una importante innovación y evolución. La tecnología y el arte se unieron para dar vida a dibujos bidimensionales y convertirlos en mundos tridimensionales. Esta forma de arte ha empezado a llegar a América Latina y puede tener un futuro prometedor.

## Abstract

Animation has become one of the most beloved and expected film genres by audiences of all ages who watch, on the big screen, the result of the work of thousands of hours that hundreds of artists have had to create stories and worlds that come to create a strong connection with whoever gets in front of the screen. Over a hundred years ago the animation came and it came to stay, but it was in 1986, when Pixar was born, that the animation had an important innovation and evolution. Technology and art came together to give life to two-dimensional drawings and turn them into three-dimensional worlds. This art form is starting to grow in Latin America and may have a promising future.

**Palabras claves:** Animación; tridimensional; dibujo; arte; tecnología

**Key words:** Animation; three-dimensional; drawings; art; technology

---

<sup>2</sup> Realizador Integral en Artes Audiovisuales de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires y Tecnólogo en Fotografía y Sonido para Cine y TV en INCINE. Ha realizado trabajos de fotógrafo, editor y postproductor para OUTCINE, Ecuador TV, publicidad, largometrajes y cortometrajes independientes. Actualmente es docente de montaje, efectos visuales y postproducción de imagen en INCINE.

Director in Audiovisual Arts at Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires and graduate in Photography and Sound for Film and TV at INCINE. He has worked as a photographer and editor for OUTCINE, Ecuador TV, advertising, feature films and independent short films. He is currently teacher of editing, visual effects and film post-production at INCINE.

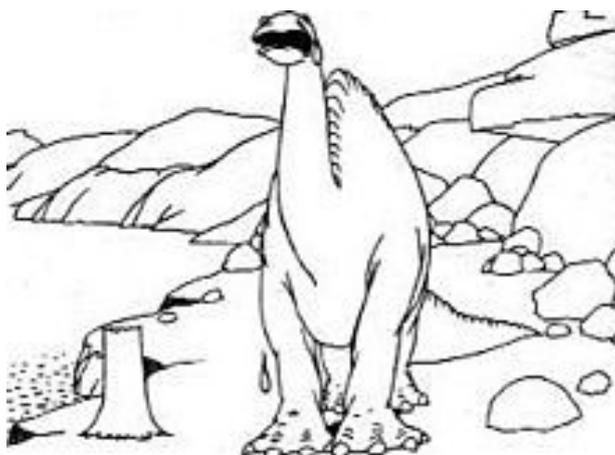
## Papel, lápiz, acción: La evolución de la animación en la gran pantalla y en América Latina

El arte es una parte primordial de la cultura. Es una forma de expresión esencial que permite sacar los más profundos sentimientos de las personas. Su gran importancia ha hecho que alrededor de una de los artes más populares, el cine, se desarrollen innovaciones científicas y tecnológicas que han permitido un rápido crecimiento de esta industria, permitiendo a los cineastas crear historias en mundos inimaginables en la realidad. Se han creado incluso nuevos géneros narrativos, como la animación, que ha llegado a cautivar a todos y ha transformado para siempre las formas de narrar.

“Hace más de 100 años, los artistas darían movimiento a una línea. A través de su magia entraríamos en lugares nunca antes vistos” (Iwerks 2007). Por primera vez objetos inanimados cobraron vida frente a nuestros ojos. Caricaturas empezaban a moverse y a hablar. Mundos imaginarios aparecían en la pantalla. Una innovadora y hermosa ilusión que abría un infinito mundo de posibilidades para los que creaban historias y buscaban nuevas formas de comunicar y emocionar al espectador. Los bocetos y dibujos, que alguna vez pertenecieron exclusivamente al papel, ahora pasaban al mundo del cine y la televisión.

El hombre siempre ha tenido el impulso de hacer representaciones de las cosas que ve en el mundo que lo rodea. Mientras mira a las criaturas que comparten sus actividades diarias, primero intenta dibujar, esculpir o moldear sus formas de manera reconocible. Luego, cuando se vuelve más hábil, intenta capturar algo de los movimientos de una criatura. Y, en última instancia, busca retratar el espíritu mismo de su tema. Por alguna razón presuntuosa, el hombre siente la necesidad de crear algo propio que parece estar vivo, que tiene una fuerza interior, una vitalidad, una identidad separada, una creación que da la ilusión de la vida.” (Thomas and Johnston 1984, 13)

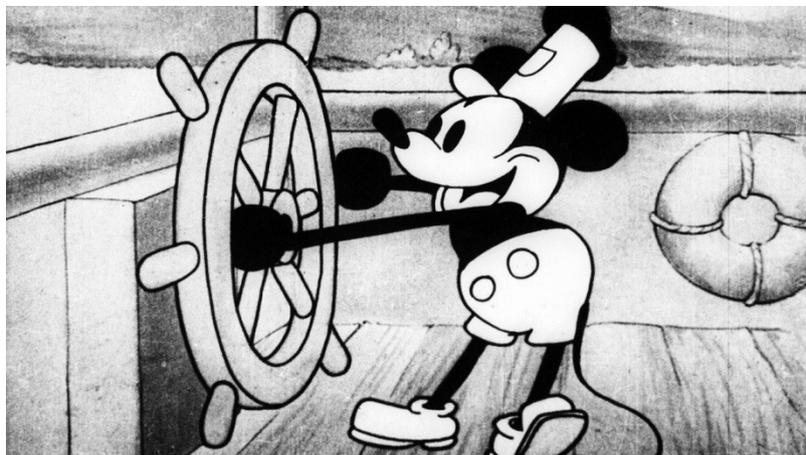
Los inicios de la animación, como la conocemos ahora, se remontan a 1914. “*Gertie, The Dinosaur*”, de Winsor McCay, es considerada una de las primeras películas animadas de la historia. Esta película fue la pionera en utilizar la técnica denominada *keyframe animation*, la cual consiste en dibujar las posiciones principales y luego generar, o en este caso dibujar, las transiciones entre una posición y otra. Teniendo así más de 10.000 dibujos para un corto de aproximadamente 6 minutos de duración.



Fotograma de “*Gertie, The Dinosaur*”, de Winsor McCay

Pasarían unos 14 años hasta que un nuevo animador desarrollara un cortometraje que ahora incluiría sonido. “*Steamboat Willie*” no solo presentaría a *Walt Disney* al mundo, sino que además sería el estreno de uno de los personajes más famosos hasta la actualidad, Mickey Mouse. *Walt Disney Studio*, sin duda alguna, fue y sigue siendo uno de los grandes referentes y precursores del cine de animación que

conocemos hasta el día de hoy. El estudio cobró gran importancia y relevancia en el mundo del cine con películas como Blanca Nieves y los siete enanos, película que no solo marcó un antes y un después en la animación, por las innovaciones técnicas y artísticas con las que contó, sino con la que además se recaudó el dinero para poder construir los estudios de animación en los que hasta el día de hoy funciona *Walt Disney Animation Studios*.



Fotograma de "Steamboat Willie", de Walt Disney

El lápiz y el papel serían las herramientas predilectas de los animadores que empezaban en los estudios *Walt Disney*. "Al hacer dibujos secuenciales de una acción continua y proyectar sus fotografías en una pantalla a una velocidad constante, un artista podría crear todo el movimiento y la vida interior de la que era capaz" (Thomas and Johnston 1984, 15). Varias técnicas de animación permitían generar profundidad de los espacios animados, lo que generaba una sensación de tridimensionalidad para que el espectador percibiera con mayor realismo la animación. Todo se realizaba a mano, personajes y fondos.

Los primeros animadores de *Disney* tuvieron en sus hombros la difícil tarea de crear y desarrollar el lenguaje y principios de la animación que permanecen vigentes hasta el día de hoy y que siguen siendo estudiadas por todos los futuros animadores del mundo. Principios como: compresión y extensión (ilusión de peso y volumen del personaje), anticipación (anticipar el movimiento), puesta en escena (cada movimiento del personaje tiene una intención), acción directa y pose a pose (técnicas de dibujo, siendo pose a pose la animación de poses principales y posteriormente de las secundarias, y acción directa consiste en animar cuadro a cuadro en orden, dando una mayor fluidez), acción continuada y superposición (permiten dar mayor detalle a la acción), acelerar y desacelerar (cada movimiento tiene momentos de aceleración y desaceleración que le dan mayor realismo), arcos (el principio dice que todos los movimientos tienen una característica circular), acción secundaria (acción que refuerza la acción principal), ritmo (el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción y que contribuye a dar la idea de peso, escala y tamaño), exageración (acentuar una acción), dibujos sólidos (peso y profundidad que permitía incluso a los personajes 2D percibirlos como 3D) y personalidad o apariencia (proporciona conexión emocional con el espectador) (Oh My Disney 2016). Todo esto se fue desarrollando desde el año 1930 para, con estos principios, crear la ilusión de vida de un personaje, que todo lo que hiciera se sintiera natural y siguiera las leyes de la física, para que de esa forma el espectador no viera a un dibujo plano, sino a un verdadero personaje lleno de vida y de emociones.

"*The Nine Old Men*" es como se les conoce a los pioneros de la animación. Una vez jubilados, estos maestros de la animación pasaron a ser docentes en el instituto *CalArts* donde John Lasseter, futuro director de *Pixar* aprendería las bases de la animación tradicional y realizaría sus primeros cortometrajes animados que ganarían varios premios estudiantiles de la Academia (Iwerks 2007).

## La computación: una nueva frontera para el cine animado

Poco a poco, los computadores empezaron a llegar y a mostrar un gran potencial. “El arte desafía a la tecnología. La tecnología inspira al arte” (Iwerks 2007). Esta frase de John Lasseter resume el inmenso aporte de la ciencia y la tecnológica para una forma de arte como es la animación. La computación pasaría a ser una técnica más que, junto con la animación a mano y cuadro por cuadro, permitiría ir creando nuevas formas de introducir mundos y personas.

Al principio existió un miedo generalizado de que el computador pudiera reemplazar el trabajo de un animador y dejarlos obsoletos; sin embargo, esto no sucedió debido a que un computador nunca podrá reemplazar la creatividad de un ser humano. La herramienta permitía crear cosas nunca antes pensadas, pero aún requería de un animador que supiera cómo dar vida a un personaje animado.

Sin lugar a dudas, la animación de los personajes es lo que atrae a una audiencia, pero muchos otros elementos desempeñan un papel vital en una imagen exitosa: los colores, la belleza, los efectos visuales, los lugares y la música. La creación de nuestros mundos de fantasía requirió tanta dedicación y conocimiento en los otros departamentos como lo hizo en la animación, y también ocupó gran parte del interés de *Walt Disney* (Thomas and Johnston 1984, 243).

La animación ha funcionado siempre de la misma forma en la que funciona el rodaje de una película convencional. Requiere el aporte de varios departamentos, como fotografía, arte, sonido, actuación, dirección, entre otros, como en una ficción. Los cuadros animados son creados con las mismas bases técnicas del cine y los personajes deben ser representados en primera instancia por actores que permitan al animador encontrar los verdaderos movimientos y expresiones. “Tenemos personajes que queremos que cobren vida” y lo más importante para conseguir esto es lograr representar “los sentimientos internos del personaje” (Iwerks 2007).

La animación 3D empezaría a crecer, con un gran escepticismo, pero llegaría a ser un éxito en la gran pantalla. La empresa encargada de conseguir esto sería *Pixar* con el estreno de la primera película animada por computadora, “*Toy Story*”.



Fotograma de “*Toy Story*”, de John Lasseter

Desde el desarrollo de la película, *Disney*, como distribuidora, buscaba que esta pudiera tener un mayor rango de audiencia y no quedara como dibujos animados para niños. “Ahora se está creando animación para audiencias más amplias, cada vez más atractivas para los adultos y para los jóvenes espectadores”

(Furniss 2018, 7). Las historias llegaban profundamente al espectador, y la edad se convertía en un simple número, ya que todos se empezaban a identificar con los personajes que habían sido creados a partir de un computador.

Si bien *Pixar* logró convertirse en el enorme estudio que es ahora, no fue nada fácil llegar a esa posición. John Lasseter se uniría a Ed Catmull, científico de computadores y Steve Jobs, empresario y fundador de Apple. Con el apoyo y paciencia de ambos, el estudio logró desarrollar su primer largometraje y, después de eso, su pasión por el arte y la dedicación de todas las personas del estudio, hicieron que *Pixar* se convirtiera en uno de los socios más importantes de *Walt Disney*.

“Era la computadora la que nos llevaría a nuevas fronteras” y permitiría crear una exitosa forma de arte, llena de innovación científica y tecnológica. No existe mayor reflejo del trabajo conjunto entre ciencia, tecnología y arte que la animación que podemos ver ahora. Las animaciones foto-realistas a las que nos tienen acostumbrados las películas de gran presupuesto de la industria de *Hollywood*, se han conseguido gracias al desarrollo tecnológico de grandes inventores y desarrolladores de software y hardware que junto a grandes narradores y creativos han logrado crear herramientas que permiten cada vez llevar más lejos a la animación. “Los mejores científicos e ingenieros son tan creativos como los mejores creadores de historias” (Iwerks 2007).

Grandes directores como Wes Anderson, terminarían con el tiempo decantándose por realizar largometrajes animados, como “*Fantastic Mr. Fox*” e “*Isla de Perros*”. Las nuevas alternativas que brinda este género, permitieron al realizador crear estas historias, con personajes que en la realidad no podrían tener vida, quitando así la limitación de necesitar personajes humanos para conectar con el espectador.



Fotograma de “*Isla de Perros*”, de Wes Anderson

Siempre me ha encantado la animación de *stop-motion* y, en particular, quería hacer *stop-motion* con marionetas que tuvieran pelaje, por el motivo que sea. Siempre me ha gustado eso. Algo del *stop-motion* que siempre me ha gustado, me gustan las películas de Harryhausen y me gustan los especiales de navidad que se emiten en la televisión de la compañía Rankin Bass, y son un *stop-motion* algo primitivo (Weintraub 2009).

Esta constante innovación en el mundo de la animación en *stop-motion*, 3D y los gráficos generados por computadora (CGI) no solo han ayudado a crear historias enteramente animadas, sino que han ayudado además a contar historias, combinadas con *live-action*, que de otra forma hubieran sido casi imposibles de ser llevadas al cine. “*Jurassic Park*”, “*Avatar*”, “¿Quién engañó a Roger Rabbit?”, “*Space Jam*”, entre otras,

son grandes ejemplos de películas que han combinado actores reales, con personajes animados, para crear historias técnica y narrativamente innovadoras.

“Hoy en día, los estudiantes de animación se preparan para las carreras en un mundo donde las computadoras son ubicuas<sup>3</sup>, lo que proporciona la infraestructura de la vida cotidiana” (Furniss 2018, 7). Esta disponibilidad continua de computadores juega muy a favor de quienes buscan acercarse al mundo de la animación. Así como existe la popular frase “ahora todos son fotógrafos”, debido a la gran disponibilidad de dispositivos fotográficos en el mercado, cualquier persona interesada en animar ahora puede hacerlo desde su hogar, con un ordenador y programas, incluso gratuitos, de modelado y animación 3D como *Blender*.

La gran importancia que ha tenido la animación en el cine industrial de Hollywood lastimosamente no ha tenido su incidencia, con la misma fuerza, en Latinoamérica. Sin embargo, poco a poco han ido apareciendo realizadores y animadores dispuestos a crear historias en animación.

No hay duda de que un artista latinoamericano puede llegar a ser tan relevante como un artista estadounidense. Sin embargo, el costo de producción y de aprendizaje de esta forma de arte resulta particularmente complicada para una persona que vive en esta parte del mundo, es por eso que junto con la fuga de cerebros, existe en igual o mayor cantidad una gran fuga de creativos que han llevado su talento a la gran industria de Hollywood, pero que desafortunadamente no regresan para desarrollar una industria propia y empiezan a crear historias latinoamericanas, como “Coco” y “El libro de la vida” con empresas productoras extranjeras, donde saben que podrán contar con los recursos técnicos y económicos suficientes.

Los países latinos con mayor impacto en esta área son México y Argentina. Allí se han desarrollado algunos cortometrajes y largometrajes animados entre los que resaltan “Don Gato y su Pandilla”, “Metegol”, “Huevocartoon”, “El Ratón Pérez”, entre otros.

México es la sede de unos de los principales estudios de animación de la región. “Ánima es considerado por algunos como el estudio más importante de América Latina. ‘Sin lugar a duda, porque es el único que tiene una producción sistemática y, si no gana en sus series, gana en otras cosas, gana en la taquilla, gana con los fondos de apoyo [gubernamentales]’” (Salvatierra 2017). Sin embargo, pese al gran nivel de producción y al reconocimiento internacional que ha logrado alcanzar este estudio, aún se encuentra muy lejos de poder competir con las grandes empresas que gastan cientos de millones de dólares en una sola producción.

---

<sup>3</sup> Ubicuo: Que está presente a un mismo tiempo en todas partes.



Fotograma de "Metegol", de Juan José Campanella

Argentina, por su parte, tuvo un boom hace un par de años, pero la industria de la animación no logró surgir por completo. "Metegol", del reconocido director y ganador del Oscar, Juan José Campanella, fue una de las películas animadas más esperadas, y a pesar de haber conseguido varios premios importantes, como el Goya a mejor película de animación, la recaudación de taquilla solo dejó ingresos de un poco más de 3 millones de dólares, una cifra diminuta si comparamos la ganancia de más de 300 millones de dólares de la primera película de *Pixar*.

"Muchos de quienes han visitado nuestro estudio dicen que les recuerda mucho a cómo empezó *Pixar*", aseguró Campanella." (BBC 2012). Y la realidad no está tan lejos, ya que incluso, económicamente, el presupuesto de "Toy Story" fue de aproximadamente 30 millones de dólares, mientras que "Metegol" tuvo alrededor de 20 millones de dólares.

Más allá del film, los creadores aceptan que para que Argentina pueda competir con los grandes estudios de animación del mundo primero debe actualizar su legislación y crear incentivos para fomentar esta industria, que tiene características propias (BBC 2012).

Argentina además ha logrado incursionar en otra forma de animación, el *stop-motion*. Juan Pablo Zaramella es un reconocido animador argentino que ha logrado alcanzar un reconocimiento mundial por su cortometraje "Luminaris", que actualmente tiene el Récord Guinness al cortometraje más premiado del mundo. Este cortometraje que utiliza la técnica de pixilación, *stop-motion* realizado con personas, ha logrado cautivar a espectadores alrededor del mundo, con una hermosa historia universal. Zaramella se ha convertido así en uno de los referentes de la animación de Argentina y de América Latina. Un referente que ha permitido mostrar que se pueden conseguir trabajos de gran calidad en cualquier parte del mundo.

En el resto de Latinoamérica, la industria de la animación aún es una industria que se encuentra en una etapa muy incipiente de desarrollo. El sector que más explota la animación es el sector publicitario, que opta por realizar anuncios y comerciales con modelado y animaciones por computadora. Es importante resaltar que precisamente esa fue la forma en la que *Pixar* empezó a crecer y a la final es un paso importante, ya que permite conocer más las técnicas dentro de esos proyectos, técnicas que luego pueden ser aplicadas para cortometrajes o largometrajes. Pero es un hecho que las leyes e incentivos de Latinoamérica son un gran freno para toda la industria audiovisual en general. Pero además de eso, falta llegar a un nivel de profesionalización que permita desarrollar de verdad una industria de la animación. "Nos falta especialización, nuestros animadores son generalistas" (BBC 2012).

Adicionalmente, Latinoamérica necesita empezar a contar con ventanas de exhibición, como festivales, que permitan la incursión de la animación como un género de ficción más, así como también festivales especialmente dedicados a las diferentes técnicas de la animación. El Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, que se realiza en Francia hace más de 50 años, es uno de los festivales de animación más importantes del mundo y es el gran referente de este género. Pero en este caso México tampoco se queda atrás. Pixelatl es el festival más relevante de América Latina en la actualidad. Con ocho ediciones se ha convertido en un referente de la región, en la que animadores de todo el mundo y compradores se reúnen para ver nuevos proyectos y buscar incentivos para el desarrollo de historias animadas.

Ecuador está empezando a dar sus pequeños y primeros pasos hacia la búsqueda de lograr desarrollar un largometraje animado. Son algunos los actuales realizadores de animación que se encuentran creando cortometrajes propios de nuestra cultura, que nos representen y que logren conectar con el público ecuatoriano. “El cine de animación aparece en nuestro país como un soplo de vida nueva” (González 2017).

El cortometraje más reciente que ha sido estrenado en el país es “El Capulí”, de Carlos Sosa, el cual “emerge como una apuesta ambiciosa para un lenguaje que se ha explotado poquísimos como forma de arte en el Ecuador. Hasta hace poco, el cine de animación en nuestro país estaba casi totalmente volcado a la producción de publicidad. Esto fue hasta que un grupo de animadores apasionados (entre ellos Carlos Sosa, director de este proyecto) decidió juntarse para sacudirse el polvo y darles cabida a sus sueños en el Gremio de Animadores Audiovisuales del Ecuador” (González 2017).



Imágenes de “El Capulí”, de Carlos Sosa

Actualmente conseguir fondos para realizar producciones de animación en el país es muy complicado, y los fondos que existen no logran tener los valores necesarios para desarrollar por completo las historias. Por esto es que formas de financiamiento como el *crowdfunding* se han ido popularizando en el país. El Capulí “terminó una campaña con el 56% de su meta recaudada: 5 640 USD. La acogida del público sin duda fue mucho más de la esperada por todo el equipo, considerando que el proyecto le apuesta el todo por el todo a surgir en un medio virtualmente desconocido para nuestro público” (González 2017).

En la actualidad, las redes sociales se han convertido en la mejor ventana publicitaria para dar a conocer nuevos tipos de proyectos, y nuevas formas de arte con las que el público no estaba relacionado. Hablar de animación ecuatoriana aún es bastante prematuro, pero gracias a esta publicidad, es mucho más sencillo que todos empecemos a encontrarnos con nuevas historias como “El Capulí” que nos permitan

identificarnos con un personaje animado, como lo ha hecho *Pixar* en los últimos años, pero ahora también identificarnos profundamente con sus historias y su trasfondo, conectado a nuestra cultura y a nuestro entorno.

Desarrollar una industria audiovisual propia que permita identificarnos y que además permita vender nuestro país es algo que aún tenemos como gran deuda en el Ecuador. Debemos buscar cómo llegar a tener industrias que produzcan contenidos que puedan llegar a todo el mundo y que eso permita que las personas del extranjero conozcan más de nuestra cultura.

La animación es una hermosa forma de arte que conecta a personas de todas las edades. Nos lleva a identificarnos con personajes animados que han cobrado vida frente a nuestros ojos. Su desarrollo ha llevado varios años de investigaciones e innovaciones, y poco a poco se está acercando más a nuestra cultura. Latinoamérica aún tiene pendiente llevar a la gran pantalla historias animadas del nivel de Hollywood, pero no estamos tan lejos de conseguirlo. Los primeros pasos, el amor, entendimiento e importancia de este arte, está empezando a surgir en animadores profesionales y estudiantes de las escuelas de cine, multimedia y diseño. Ahora solo nos queda profesionalizarnos, unirnos, y trabajar por conseguir un verdadero y sostenido desarrollo de este arte.

## Obras citadas

*Oh My Disney*. 10 de agosto de 2016. <http://blogs.disneylatino.com/oh-my-disney/2016/08/10/12-principios-de-la-animacion-ilustrados-por-peliculas-disney%C2%B7pixar/> (último acceso: 15 de abril de 2019).

Arora, Sunny. *broadcast2world*. 10 de abril de 2019. <https://b2w.tv/blog/the-evolution-of-animation-a-brief-journey-through-time/> (último acceso: 15 de abril de 2019).

BBC. «¿Puede ser Argentina el "Pixar de América Latina"?» *BBC*. 4 de diciembre de 2012.

[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121130\\_argentina\\_metegol\\_animacion\\_vs](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121130_argentina_metegol_animacion_vs) (último acceso: 15 de abril de 2019).

Furniss, Maureen. *The Animation Bible*. New York: Abrams, an imprint of Harry N. Abrams, Inc, 2018.

Ghez, Didier. *The Hidden Art of Disney's Golden Ages*. San Francisco, California: Chronicle Books LLC, 2015.

González, Martín. «El Capulí ha madurado y pronto cobrará vida.» *Radio Cocoa*. 11 de enero de 2017. <https://radiococoa.com/RC/el-capuli-ha-madurado-y-pronto-cobrara-vida/> (último acceso: 15 de abril de 2019).

*The Pixar Story*. Dirigido por Leslie Iwerks. 2007.

Salvatierra, Hugo. «Conoce el estudio de animación más importante de América Latina.» *Forbes*. 12 de enero de 2017. <https://www.forbes.com.mx/conoce-estudio-animacion-mas-importante-america-latina/> (último acceso: 15 de abril de 2019).

Thomas, Frank, y Ollie Johnston. *The illusion of life*. Disney Animation, 1984.

Weintraub, Steve. «Wes Anderson Interview FANTASTIC MR. FOX.» *Collider*. 27 de noviembre de 2009. <http://collider.com/wes-anderson-interview-fantastic-mr-fox/> (último acceso: 15 de abril de 2019).