Universidad Don Bosco
Facultad de Ciencias Y Humanidades
Escuela de Diseño Gráfico

Septiembre 2010
San Salvador
El Salvador C.A

Tema:

“La Evolución de la Animación y el Cómic, Su Influencia y Aplicación en El Salvador.”



Presentado por:
Clemente Enrique Zepeda Rivera
como requisito para optar a título de licenciatura en Diseño Gráfico

Universidad Don Bosco
Facultad de Ciencias Y Humanidades
Escuela de Diseño Gráfico

Tema:

“La Evolución de la Animación y el Cómic, Su Influencia y aplicación en El Salvador.”

Presentado por:

Clemente Enrique Zepeda Rivera

Como requisito para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico

_____

Licda. Ana María Bermúdez Martín
Asesora



INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1.Conceptualización

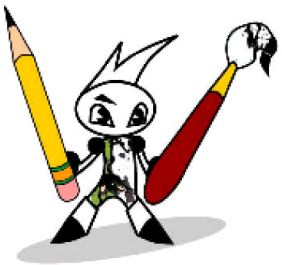
1.1 Planteamiento del Problema 1-3
1.2 Justificación del tema 4
1.3 Objetivos de la Investigación
1.3.1 Objetivo General 5
1.3.2 Objetivos Específicos 5
1.4 Delimitación del tema
1.4.1 Limites 6
1.4.2 Alcances 7
1.5 Metodología 8-10

CAPITULO 2. Marco Teórico

2.1 Que es la animación 12
2.2 Historia de la animación 13-14
2.2.1 Inicios de la animación 15-17
2.2.2 Largometrajes animados 18-19
2.2.3 Precursores y animadores famosos 20-23
2.2.3.1 Iconos animados del siglo XX 24-27
2.2.4 La animación y la televisión 28
2.2.5 Animación desde los 80's hasta la actualidad 29-30
2.2.6 Spielberg y la animación 31
2.2.7 El retorno de Bakshi 32
2.2.8 El negocio de la subcontratación 33-34
2.2.9 Animación para adultos 35-37
2.2.10 El declive de las caricaturas sabatinas 38-39
2.2.11 Animación en la actualidad 40
2.2.12 El crecimiento de la animación a computadora 41-45
2.2.13 Animación alrededor del mundo 46-48
2.3 Animación sugestiva 49-51
2.3.1 Clasificación de la animación 52-53
2.4 Técnicas de la animación 54-58
2.4.1 Tendencias artísticas de la animación 59-62
2.4.2 Premios de la animación 63
2.5 Un genero aparte: El Anime 64
2.5.1 Historia del anime 65-66
2.5.2 Autores famosos del anime 67
2.5.3 Técnicas empleadas en el anime 68-70
2.5.4 Diseño de personajes 71-75







2.6 Clasificación del anime 76
2.6.1 Géneros demográficos 76
2.6.2 Géneros Temáticos 77-78
2.7 Influencia del anime en la cultura global 79-82
2.8 El anime y la sugestión 83-84

CAPITULO 3. Manga y Comic

3.1 Que es el Manga 86-87
3.2 Historia del Manga 88
3.2.1 Antecesores del Manga 88
3.2.1.1 Ukiyo-E 89
3.2.2 Los precursores del Manga modernos 90
3.2.3 El Manga hasta 1945 91
3.2.4 El nacimiento del Manga moderno después del año 1945 92-95
3.3 Influencia del arte y la ciencia en el manga 96-97
3.4 Que es el Cómic 98-99
3.5 Historia del Cómic 100
3.5.1 Aparición del Cómic en Europa 101
3.5.2 Cómics dominicales estadounidenses 102-103
3.5.3 Cómic en Europa 104-105
3.5.4 Las tiras diarias 106-107
3.5.5 La Revista de Cómic 108-110
3.6 Tendencias Actuales del Cómic 111-112

CAPITULO 4. Animación en Latinoamérica

4.1 Historia de la Animación en Latinoamérica 114-118

CAPITULO 5. Animación y Cómic en El Salvador

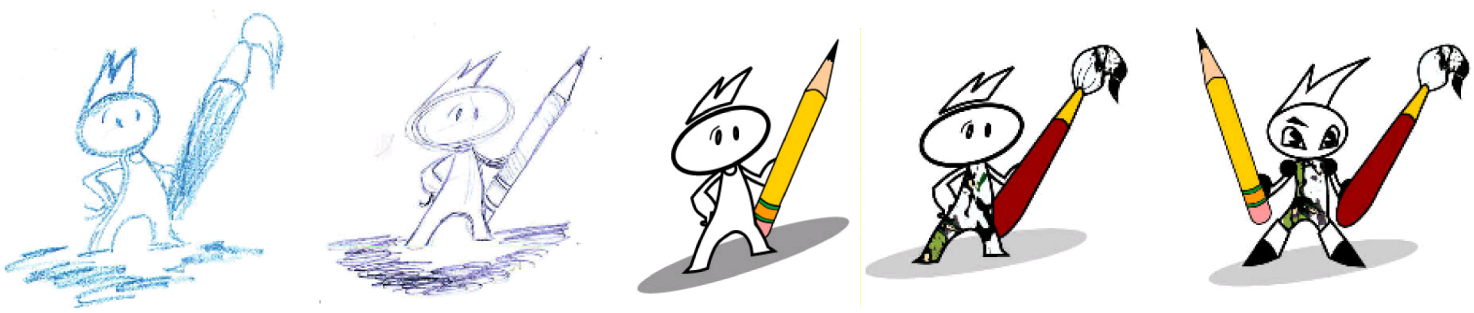
5.1 Animación en El Salvador 120-122
5.2 Anime en El Salvador 123-126
5.3 Cómic y Manga en El Salvador. 127-131

CONCLUCIONES 132

GLOSARIO 134-143

BIBLIOGRAFÍA 144-146

ANEXOS



Agradecimientos:

Este apartado es para agradecer a quienes me apoyaron incondicionalmente en la realización de este documento.

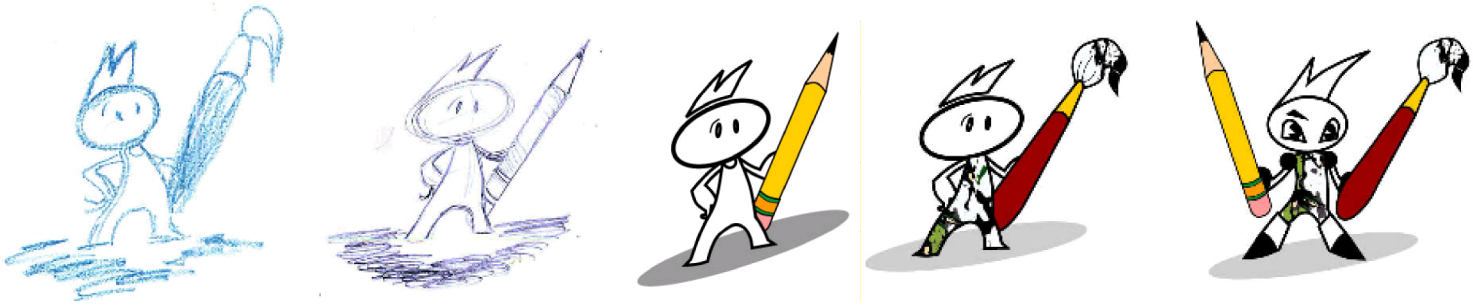
Primeramente a Dios por permitirme terminar con bien mi investigación, por guiar mi camino y darme fortaleza para superar los problemas que se presentaran, a mi familia por darme la vida, su apoyo moral y estímulos.

A mis maestros y orientadores que me dieron las bases para la realización del trabajo y hicieron sus observaciones oportunas para mejorar lo que ya estaba hecho, hacíendome ver detalles importantes que se requerían para su culminación.

A las personas, profesionales y amigos que formaron parte en mi investigación y sirvieron como fuente de consulta en algunas tematícas.

Finalmente un agradecimiento especial a las personas que se han dedicado a la rama del cómic y la animación a traves de la historia y que por medio de sus propuestas, fueron la inspiración para hablar y tratar los temas que aquí se presentan.

Nuevamente, muchas gracias... por todo.



Introducción

Desde el principio de los tiempos, el hombre ha tenido la necesidad de plasmar la percepción que tiene sobre el mundo a través de un medio perdurable.

Quienes lo hicieron, expresaron lo que sentían y pensaban sobre la vida y de esa forma es que surgieron las artes y las ciencias.

Hoy día el arte a influenciado a la humanidad de muchas formas, a tal grado que se encuentra plasmado en casi todos los medios gráficos.

El arte permite a la persona o personas que lo practican y a quienes lo observan una experiencia que puede ser de orden estético, emocional, intelectual o bien combinar todas esas cualidades.

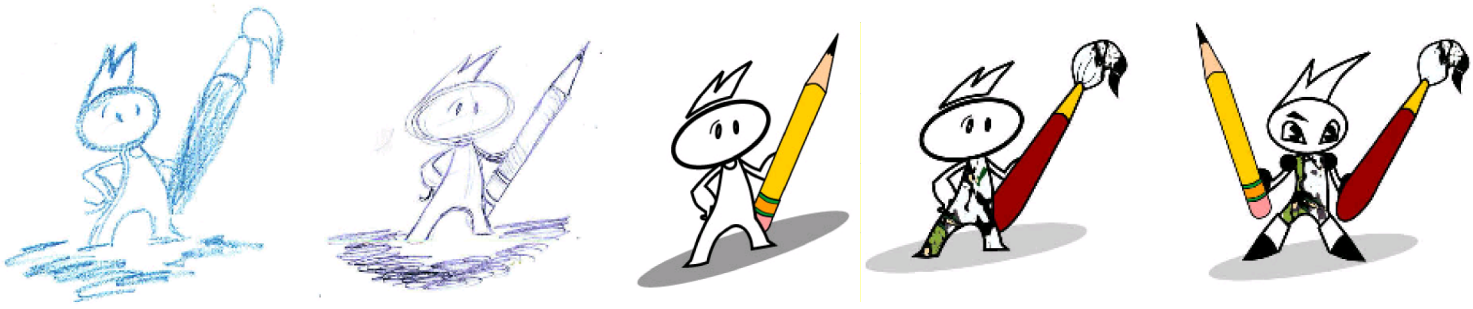
Bajo un contexto similar surgen los dibujos animados, la historieta comica y a su vez la animación en general.

El nacimiento de la animación y el comic se debió a personas que ingenua o visionariamente dieron movimiento a su imaginación y sueños; crearon historias y personajes, sin imaginarse que sentaban las bases para el arte grafíco y animado.

Actualmente los dibujos animados y las historietas han dejado de ser solo una forma de entretenimiento y diversión, y han permitido generar nuevas formas de expresión y comunicación.

En base a eso la siguiente investigación a sido planteada como un medio de orientación para aquellos que estén interesados en aprender un poco sobre la animación y las historietas.

La misma pretende documentar sobre su historia, que fines posee y de que forma influye en las personas en general.



CAPÍTULO 1
Conceptualización



1.1 Planteamiento del Problema

El arte se define como una actividad que requiere de un aprendizaje, puede limitarse a una simple actividad o pasatiempo o en un sentido mucho más profundo una forma de captar y expresar la visión que se tiene sobre el mundo.

El término arte deriva del latín “ars”, que significa habilidad y hace referencia a la realización de acciones que requieren una especialización, como por ejemplo: la pintura, la danza, el arte de dibujar entre otros.

Sin embargo, en un sentido más amplio, el concepto hace referencia tanto a la habilidad técnica como al talento creativo en un contexto musical, literario, visual o de puesta en escena. Lo anterior tiene mucho que ver con el teatro, la actuación, el cine y la televisión.

En la actualidad uno de los recursos más versátiles a la hora de realizar producciones cinematográficas es la animación.

La animación se define como una técnica cinematográfica que consiste en producir una ilusión óptica en la que dibujos, muñecos u objetos estáticos tienen movimiento propio.

Últimamente se usa para la creación de películas animadas, efectos especiales, comerciales, páginas Web, entre otras cosas.

Fuertemente ligado a la animación se encuentra otro medio más sencillo, pero igual de influyente. Desde las páginas de los diarios, hasta las populares novelas gráficas ha servido como base para la realización de dibujos animados, series de televisión y películas con actores reales. Dicho medio gráfico se conoce como cómic o historieta.

Al cómic se le ha dado diferentes nombres, como por ejemplo, paquín, tebeo, funnies entre otros. A pesar del nombre su concepto es el mismo: narrar una historia a través de imágenes y textos.

La riqueza gráfica que llega a manejar, hace posible que se expresen muchos elementos narrativos y no solo llega a ser entretenido, sino que puede mostrarnos diversas formas de ver el mundo, como ocurre en los dibujos animados.

Ahora si se habla sobre las funciones del arte y la animación se puede decir que tienen algo en común y eso es comunicar un mensaje.



Hoy día el arte ha servido como base para la realización de expresiones creativas, eso incluye la animación, que ha pasado de ser no solo un medio de entretenimiento, sino una forma de informar o instruir a las personas en general.

Ya que el arte y la animación comunican un mensaje, estos influyen positiva o negativamente en la forma de pensar de las personas, claro está que eso depende de la atención que le de dicha persona y la forma en que interprete el mensaje y los conceptos contenidos a través de estos medios.

Actualmente muchos diseñadores y publicistas se interesan en la animación como un recurso efectivo para el desarrollo de diferentes medios gráficos, en vista de lo anterior a los estudiantes de diseño actualmente se les inculca lo básico sobre técnicas y programas de diseño que de uno u otro modo son utilizados en diferentes procesos animados. Pero en ocasiones los contenidos desarrollados por los docentes no alcanzan a dotar de datos basícos y precisos sobre los avances de la animación y como su historia ha influido culturalmente a travez de sus contenidos y características.

Además los alumnos no cuentan con un material donde se haya recopilado toda la imformación necesaria sobre temas tan importantes, por lo que lo anterior implica la necesidad de generar un material completo y detallado para inculcar y estudiar la información básica sobre los antecedentes históricos que dieron origen al cómic y la animación y sus avances en el transcurso del tiempo.

En escencia se debe seguir un proceso largo para realizar una película animada o una historieta, pero para comprender porque se debe de tomar ese tiempo es necesario conocer diversos antecedentes como por ejemplo:
¿Como surgió dicho procesó?, ¿Por que se originó?, ¿Que concecuencias trajo consigo? y ¿Quien lo ideó?, así como otras interrogantes que surjan posteriormente en el futuro.

Ahora bien, es importante saber que la animación puede ser tan versatil como influyente y el mensaje que se infunda en está afectará directa o indirectamente a las personas.



Se debe identificar de que forma la animación ha influenciado en la cultura global ya que puede generar conciencia, causar controversia, impulsar a una persona a hacer algo o causarle algun sentimiento. El mensaje esta ahí, depende de la persona captarlo o no. Es por ello que surge la siguiente interrogante:

¿Será que se vuelve necesaria una investigación y recopilación de información sobre la animación y el cómic y su influencia en la sociedad en general ?



1.2 Justificación del tema

Desde sus inicios La animación y El cómic tomaron un rumbo dirigido principalmente al entretenimiento de las personas, pero con el pasar del tiempo, fueron evolucionando a tal grado de convertirse en un nuevo arte moderno, he incluso ser una forma alternativa para la expresión y la comunicación de las personas.
las historias animadas crean modelos de conducta, formas de pensar y aprender y de vez en cuando nos sacan una sonrisa con las ocurrencias de sus personajes.

Actualmente las carreras especializadas en diseño enseñan lo básico sobre lo referente al diseño y eso incluye técnicas y programas basados en animación. También se toma el cómic como referencia para estudiar proporciones humanas, practicar el dibujo y la perspectiva y por ende es un recurso muy útil para practicar ilustración.

La necesidad por conocer sobre la historia de la animación y el cómic, hace necesario el disponer de un buen material educativo, que contenga la información básica para introducirnos en dichos temas.

Actualmente la Universidad Don Bosco cuenta con materiales bibliográficos que hablan sobre la animación y el cómic, sin embargo son materiales que no poseén toda la información básica necesaria, o que por ser materiales de uso común, frecuentemente prestados por alumnos y docentes que cursan o enseñan diseño gráfico, no todos pueden tener acceso a estos datos.

Debido a la necesidad de material informativo se decidió realizar una investigación documental enfocada a la historia de la animación y el cómic.

Con la investigación obtenida se realizará un documento que sirva como material educativo, similar a una enciclopedia o un manual de consulta, cuyo proposito principal es introducir y encaminar a los interesados en estas ramas del diseño y expresión grafíca.

Este documento contendrá información que abarca desde los orígenes de la animación y el cómic, pasando por las técnicas y estilos, hasta descubrir como es que influye en la vida de las personas y de que forma se manifiesta alrededor del mundo.

Será dirigido principalmente a alumnos y docentes que cursan carreras de diseño grafíco y que estén interesados en aprender sobre estas formas de expresión grafíca.



1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

- Dar a conocer de que forma influye la animación y el arte en todos los géneros de la cultura global.

1.3.2 Objetivos Especificos

- Obtener datos e información de importancia, que hablen sobre el comic y la animación.

- Recopilar y ordenar información sobre todos lo concerniente a animación de forma que pueda ser empleado como fuente de consulta.

- Que la información contenida en este documento le proporcione tanto al alumno, como al docente, las referencias históricas necesarias sobre animación y cómic.

- Que el material recopilado sirva principalmente como un complemento de estudio, dirigido a alumnos de diseño en diversas materias.



1.4 Delimitación del tema

1.4.1 Limites

Será un documento dirigido a alumnos y docentes, que forman parte de la Universidad Don Bosco.

Se realizará una investigación documental sobre las temáticas referentes al tema principal, investigando en libros, periódicos, páginas WEB...etc.

Se buscará información básica de relevancia en la que se toquen los aspectos más importantes sobre la historia, las técnicas, las manifestaciones artísticas y las influencias que poseen la animación y el cómic.

Se hablará con personas que tengan conocimientos sobre cómic y animación, pidiendo su opinión a través de entrevistas y/o encuestas.

Se analizará el trabajo de algunos animadores para ver de que manera han logrado expresar sus ideas.

Con lo anterior se pretende realizar un documento donde se reuna la información más relevante sobre la animación y el cómic, el cual se pretende sea una guía teórica sobre los procesos y el arte de la animación.



1.4.2 Alcances

Generar una fuente de información que sea de facíl acceso tanto a alumnos como a docentes en general.

Orientará a los alumnos y docentes en base a una - parte de la historia del arte moderno, dará referencias creativas en técnicas de aplicación y ilustración, dara una base artistica cuando vean técnicas de animación digital o elaboren diseño de personajes.

Como se puede ver en la información anterior, la tesis abarcará varias ramas vistas durante el desarrollo de la carrera de diseño gráfico, lo que lo hará un documento versatil y práctico.



1.5 Metodología

Tipo de investigación

Se trata de una investigación exploratoria ya que se pretende revisar diversas fuentes que permitan obtener los datos más importantes sobre las temáticas principales.

Etapa de Diagnóstico

Se utilizaron varios métodos enfocados principalmente en la investigación de campo, tomando en cuenta eventos y acontecimientos históricos referentes al tema.

Para ello, se analizaron los siguientes métodos:

Método A:

El Método Científico, en su versión ideal, según Isaac Asimov (1979). Se tomaron en cuenta los tres primeros puntos de este método.

1- Detectar la existencia de un problema.

2- Separar luego y desechar los aspectos no esenciales.

3- Reunir todos los datos posibles que incidan sobre el problema, mediante la observación simple experimental.

Método B:

Se tomó en cuenta una afirmación del investigador Rojas Soriano el cual dice lo siguiente:

" La investigación es una búsqueda de conocimientos ordenada, coherente, de reflexión analítica y confrontación continua de los datos empíricos y el pensamiento abstracto, a fin de explicar los fenómenos de la naturaleza ".

Al analizar la problemática procedí a investigar, buscando hechos relevantes sobre el tema, para así poder entender su origen, de esa forma se puede comprender su evolución en el presente.

Método C:

Método de Observación Participante según el investigador De Gortaui que dice:

"Es aquélla en la que los investigadores participan de la vida de un grupo, con fines de acción social".

Parte de mi investigación, la realicé interactuando con personas que conocen o participan en activiades relacionadas a la temática principal.



Investigación Bibliográfica

Se realizará a través de medios gráficos, ya sea primarios como libros y textos directamente relacionados con las temáticas principales o fuentes secundarias como artículos de revistas, períodicos y sitios web, que igualmente aporten imagenes, testimonios o datos curiosos sobre las mismas temáticas. Cualquier medio gráfico que aporte información será considerado.

Investigación de Campo

Para esta parte se buscará información a través de entrevistas. Se buscará la opinion de estudiantes y profesionales cuyas carreras estén directa o indirectamente relacionadas con el arte y la animación.
Se les preguntará sobre temas referentes a la animación en nuetros dias, de que modo interviene en la cultura y que temáticas son más comunes actualmente en el medio animado.

Como segunda opción se pretende realizar una encuesta entre los alumnos de diseño para determinar que tan útil sería un documento de este tipo que hable sobre los procesos animados y su historia artística.

Se mostrará a través del pemsun actual, en que materias de la carrera podría servir el documento final.

Si es posible se buscarán algunas imágenes en el entorno, que complementen algunos puntos expuestos en las entrevistas y encuestas.

Análisis de la información obtenida

Tras recopilar la información obtenida de la investigación bibliografica y la de campo, se analizará y posteriormente se tomarán los puntos más importantes que serán incluidos en el documento final.

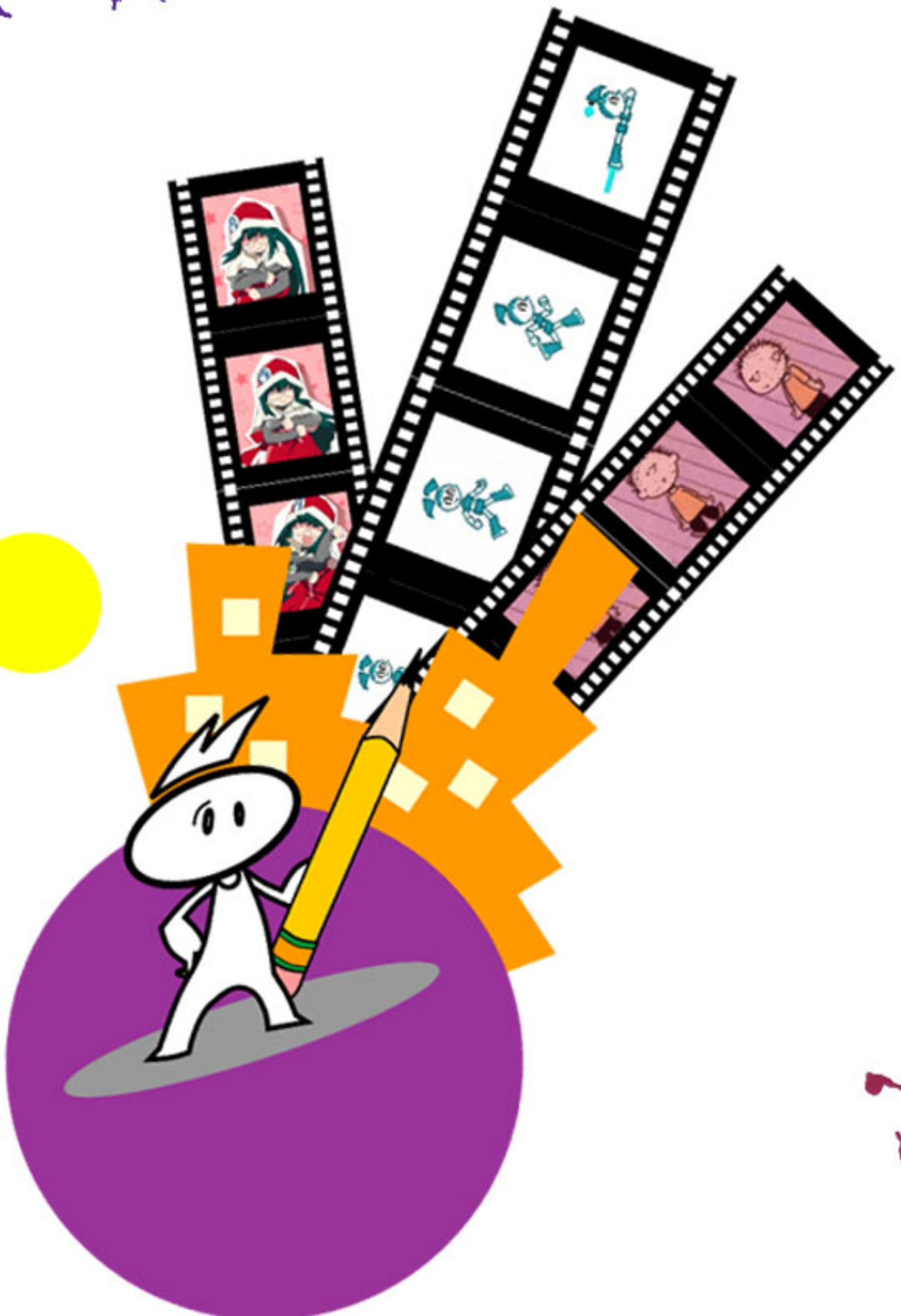


Esquema de Metodología

- Conceptualización
  - Plantemiento del problema
  - Justificación
  - Objetivos
  - Delimitación
- Investigación (Recopilación de datos)
  - Bibliografía
  - Entrevistas
  - Investigación de campo
  - Marco Teórico
  - Definición tema
- Análisis
  - Análisis de Sondeo y Estadisticas
  - Analisis de Conclusiones
- Recopilación
  - Compilación de datos importantes
  - Acoplar imagenes
  - Realización de Gráficas
  - Material Adicional
- Conclusiones



CAPITULO 2
Marco Teórico



2.1 Que es la animación:

La palabra animación deriva del latín, lexema anima, que significa "alma", Por lo tanto se puede interpretar que la acción de animar consiste en "dotar de alma" a todo aquello que no la posee.
La animación es una técnica cinematográfica que es anterior al cine convencional protagonizado por actores de carne y hueso. Se logra cuando se da la ilusión de movimiento a dibujos hechos a mano o por computadora, a muñecos, objetos e incluso a personas.

Esto a través del dibujo, pintura o fotografía que permiten hacer cambios o dar acciones secuenciales a los modelos antes mencionados.
Con la animación se generan cuadros de movimiento que al juntarse y proyectarse consecutivamente producen la ilusión de movimiento.



Diseños de personajes creados por Butch Hardman para su serie más popular. Los Padrinos Mágicos.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

La animación ha permitido expresar ideas y conceptos que de ninguna forma se podrían manifestar en la vida real y a su vez esta puede surgir como un reflejo o parodia de la realidad misma. En esencia se originó como un medio informativo y de entretenimiento para las masas, pero que posteriormente con el tiempo se tomó en cuenta como un medio publicitario, de expresión y crítica social.

La animación ha permitido a muchos expresar lo que sienten, piensan o creen. Artistas independientes, cineastas o simples fanáticos han recurrido a este medio para mostrar su concepción de la realidad y la ficción.

Si se piensa en dibujos animados, comerciales, páginas Web, programas de computadora, banners virtuales y muchos medios de comunicación se puede decir que han recurrido a una técnica audiovisual, que con el correr del tiempo a ido mostrando nuevas e innovadores formas de comunicar ideas.

Por su complejidad y el tiempo que demora hacer un filme animado puede considerarse un trabajo intenso y tedioso, devido a lo anterior la mayor parte de estas muestras gráficas son realizadas por compañías que se especializan en su manufactura.

Sin embargo no hay que olvidar que existen personas que utilizando diversos recursos tecnológicos o artesanales han logrado plasmar su visión creativa. Estos animadores independientes tienen un enfoque dirigido principalmente a las artes plásticas y algunos muestran sus obras en infinidad de sitios y foros por Internet.

2.2 Historia de la animación

El cine y la televisión han dado vida a una infinidad de historias y relatos, algunos basados en la realidad otros en la ficción. La animación a formado parte del movimiento cinematográfico desde sus orígenes hasta nuestra época, Pero si se habla de la ilusión de animar y dar movimiento a dibujos y objetos, se tiene que retroceder aun más en la historia, mucho antes del nacimiento del cine moderno.

En la prehistoria los antepasados del hombre plasmaban a través de pinturas rupestres sus vivencias diarias y sus recuerdos.
Muchas de estas poseían o simulaban algun movimiento con una ilustracion sencilla pero facil de comprender.



Dibujos hechos por nativos americanos, originarios de Estados Unidos.

Imagen extraida de: www.google.com.

En Egipto y Grecia se puede confirmar que dotaban de movimiento a sus manifestaciones artísticas.
Tal es el caso de los jeroglíficos y murales egipcios, donde sus personajes parecían interactuar entre ellos como en una historieta.
Se pueden apreciar escenas de danza y bailes, eventos importantes, dedicatorias a sus dioses, facetas de la vida diaria entre otras cosas.

En Grecia se aprecia el movimiento en las decoraciones de vasijas y cántaros que muestran figuras humanas que parecen ejecutar una acción.

En Italia, el polifacético inventor y artista de origen Florentino, Leonardo DaVinci experimentó captar el movimiento de la figura humana de forma secuencial.

En Japón se creaban rollos de papel que servían para contar historias, el más antiguo de estos tiene aproximadamente 900 años, y en este se muestra a un pequeño grupo de animales jugando en el campo.

Como se puede ver, el concepto de animación se ha dado en diferentes culturas y épocas, pero dichas referencias son las que han dado paso a la animación moderna que hoy día sigue generando innovadores y originales conceptos.

Referencias históricas de la animación



Parte del mural que decora el techo de la capilla Sixtina en el Vaticano, hecho por el escultor Miguel Angel. Se puede apreciar un diseño de celdas, y la figura humana en movimiento similar al de las historietas.

Imagen extraidas de: Editorial Microtech.



Muestra de Jeroglíficos Egipcios. Se consideran un posible antecedente del Comic Moderno.

Imagen extraida de: Editorial Microtech.

2.2.1 Inicios de la animación cinematográfica:

La animación se remonta a una época en la que aun no existía el cinematógrafo. Al buscar una nueva forma de entretenimiento para el público de la época, algunos inventores y creativos desarrollaron dispositivos que a través de ilusiones ópticas generaron los primeros dibujos animados.

Entre estos dispositivos estaba el zoopraxiscopio. Creado por el fotógrafo del siglo XIX Eadweard Muybridge, y fue el predecesor de los proyectores de cine modernos.

El zoopraxiscopio utilizaba la luz para proyectar imágenes secuenciales de un disco de cristal, produciendo la ilusión de animación. El principio empleado era el mismo que en los inventos primitivos de proyección, como el zoótropo.[1]



El Praxinoscopio de Reynaud, era un proyector de imagenes que fue visto como un simple juguete óptico.

Imagen e información extraidos de: Enciclopedia virtual Encarta 06.

En 1877 surgió de la mano de Charles Émile Reynaud el praxinoscopio, Un invento que fue visto como un juguete óptico, y que era capaz de proyectar imágenes sucesivas sobre una pantalla.

Haciendo algunas mejoras a su invento creó algo que fue conocido como “teatro óptico”.
Este le sirvió para la creación de un espectáculo de dibujos animados que comenzó en 1892 y duró hasta finales del siglo XIX.

En este espectáculo se proyectaban dibujos animados con un argumento propio, que eran acompañados por sonidos y música de fondo.

Por sus meritos Reynaud es considerado el padre del cine de animación, sin embargo no a sido el único en innovar a través de este género.

Los primeros cortometrajes animados fueron realizados en 1908 por el francés Emile Cohl.
Cohl produjo la primera serie de animación trazando dibujos sencillos de figuras humanas esquemáticas que daban saltos y sufrían de varias transformaciones espectaculares.

Otro pionero fue George Melies que utilizaba en sus filmes abundantes efectos animados para simular lo inexistente. A finales del cine mudo y comienzos del cine sonoro surgieron los primeros formatos para el cine de animación.

1- Enciclopedia Virtual Encarta 06, articulo principal sobre ”Eadweard Muybridge”.

El primer film animado que se reconoce en la historia surgio en 1906, creado por J Stuart Blackton como el primero en transferir cinematografía fija a animación básica.

Humorous Phases of Funny Faces, es una caricatura muda que se trata de una persona dibujando caras en un pizarrón que después se mueven.
Blackton dibujó caras de caricaturas en un pizarrón y las filmó, deteniendo la cámara para borrar una cara y dibujar la otra antes de filmar el nuevo dibujo. La pelicula se mueve a veinte fotogramas por segundo./2

En 1909 el público quedaba sorprendido y maravillado al ver en la pantalla a una enorme criatura de cuello y cola larga. Esta se movía en la pantalla de cine, fruto de la creatividad de Winsor McKay, un popular dibujante del New York Herald, durante la primera década del siglo XX.

Dicha criatura era conocida como Gertie el Dinosaurio, y surgió en una época en la que los dinosaurios comenzaban a ser populares y fueron llevados a la gran pantalla a través de infinidad de películas.

McKay era un artista del comic que inició su carrera como animador creando dibujos animados detallados y con movimiento natural, esto se ve en su celebre creación “El pequeño Nemo”. Su estilo era único y en ese entonces no hubo quien compitiera con el hasta la época de 1930./3



Dibujo original de Gertie El Dinosaurio.

Imagen extraida de: www.google.com

Con el tiempo surgió la animación sobre láminas de acetato que permitió reducir el número de fotogramas usados por secuencia animada.

En ese entonces se realizaba un número límite de 24 fotogramas por segundo de animación.

Después surgió otra cuestión y es que para ser filmados, los dibujos debían ser colocados uno sobre otro de forma precisa. Esto se logró gracias a Charles Barré que concibió la idea de hacer agujeros sobre el borde superior de las laminas ilustradas que luego eran fijadas a unos pivotes que sobresalían de la mesa de animación.

2- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “Humorous phases of Funny Faces”
3- Enciclopedia Virtual Encarta 06 -categoría- Animación, articulo principal “Animación Muda”.

Inicios de la animación



Afiche Promocional de Gertie El Dinosaurio, Creada por Winsor McKay.
Su estreno coincidio con la popularidad de los filmes de dinosarios que estaban de moda en la primera decada de 1900.

Imagen extraida de: www.google.com

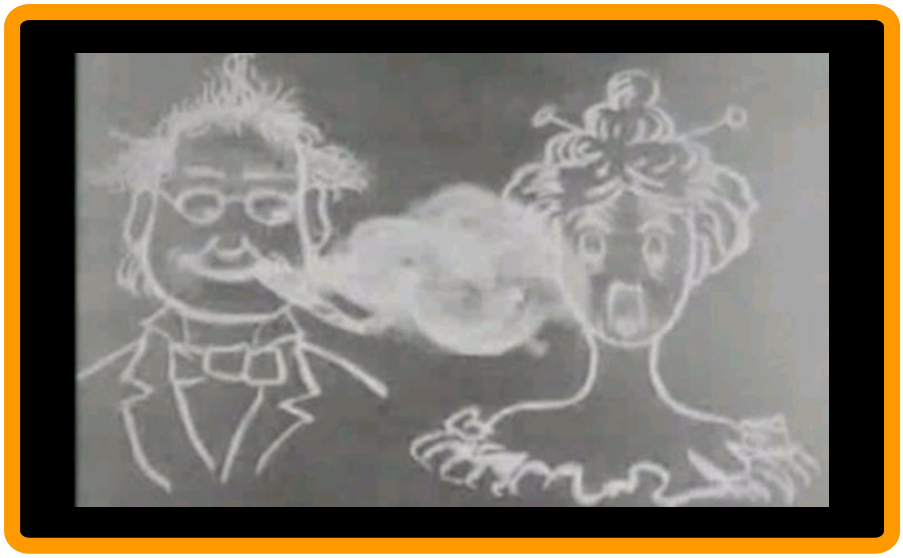


Imagen de Humorous Phases of Funny Faces. Creada en 1906 por J Stuart Blackton. Conocida como el primer filme animado de la historia.

Imagen de: taringa!.com

2.2.2 Largometrajes animados

Los largometrajes animados tuvieron su origen en Latinoamérica, específicamente surgieron en Argentina.
La primera propuesta de esa epoca fue una película muda hecha en animación conocida como “El Apostol” (1917) de Quirino Cristiani.

Aun cuando se tienen referencias históricas de esta animación que incluyen algunos dibujos en blanco y negro, la película se perdió, ya que tradicionalmente el celuloide utilizado en estos metrajes se reciclaba y se utilizaba para fabricar peines.

Otros largometrajes tempranos (que sí están a disposición del público actual) fueron “Die abenteuer des Prinzen Achmed” (Alemania,1926) de Lotte Reiniger y “ Le roman de Renard” (Francia, concluida en 1930 pero estrenada en 1937) de Starewicz.[4]



Escena de Blanca Nieves y los siete enanos. Producida por Walt Disney.
Imagen extraida de: www.google.com

En 1937 Disney dio a conocer su primer y más famoso largometraje, “Blanca Nieves y los siete enanos”, esta le dio un amplio reconocimiento a Walt Disney así como un Premio Oscar honorario.

A comienzos de la segunda guerra mundial se comenzó a ver a la animación como un medio de crítica. Una especie de arma política que ridiculizaba a los dictadores y mandatarios de la época, poniéndolos en situaciones cómicas junto a los personajes de moda.

Warner Brothers incursionó con una serie de cortos animados llamados "Ducktators", estos fueron populares entre la milicia americana a tal punto que aviones y tanques eran decorados con dibujos de estos cortos.

Otro ejemplo en el que se parodia a un régimen político se ve en una caricatura del pato Lucas. Al final del episodio aparece Adolfo Hittler recibiendo un golpe con un mazo propinado por el Pato Lucas. Y estando a la mitad de un discurso el dictador reacciona lloroso llamando a su “mami”.

Después de la Segunda Guerra Mundia hubo un enorme desarrollo de lo que ya era la Industria del Cine de Animación. En Estados Unidos se concibió el concepto de “cartoon” clásico que era principalmente de tipo humorístico.

En esta época se consolidaron las principales empresas de animación. Disney lo hizo a través de sus largometrajes, Warner Brothers a través de cortometrajes que popularizaron personajes como Bugs Bunny, El cerdo Porki, El pato Lucas entre otros.

4- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal “Largometrajes de animación”.

La compañia Metro Goldwing Mayer contó con el talento creativo de Tex Avery, un dibujante que generó un estilo de humor en donde cualquier cosa era posible y que era dirigido a un público mas adulto. De hecho se editaron y cortaron algunas escenas en algunas de sus caricaturas por ser un tanto sugestivas.

Canadá se convirtió en una potencia mundial en el campo de la animación gracias a la National Film Board of Canadá, que dio paso a la experimentación generando animaciones de tinte abstracto y vanguardista.[5]

Destaca el trabajo de Norman Mc Laren cuyo estilo y diseño sigue presente en la actualidad.

En países del bloque comunista, el estado promovió intensamente la animación. La libertad que se les dio a los artistas les permitió trabajar sin presiones comerciales ni ideológicas. Muchos trabajos que surgieron como un medio para criticar el régimen político de entonces, ya sea de forma directa o indirecta, ya no se vieron opacados por la censura, fomentando así la libertad de expresión.

En esta misma época, China y Japón comenzaron a realizar películas animadas dando comienzo a otro fenómeno muy popular en la actualidad: El anime.



Droopy.D, La Sexi Caperucita Roja y El Lobo. Son solo algunos de los más famosos personajes creados por el animador Tex Avery.

Imagen extraida de: www.photobucket.com
Información extraida de: www.wikipedia.com

5- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal "Largometrajes de animación".

2.2.3 Precursores y Animadores Famosos

Son muchos los artistas que han influido en la animación como medio visual y artístico, algunos nunca imaginaron que al experimentar el dibujo en movimiento lograrían revolucionar el cine y la televisión.

Ya sea con propuestas cómicas o sátiras de la vida los dibujos animados han marcado a la cultura de las masas a través del entretenimiento visual. Aquí tenemos una lista de algunos de los dibujantes y animadores más representativos de la historia.

Winsor McKay(1867-1934)



Winsor McKay
Imagen extraida de: www.Google.com

Dibujante y animador, fue un artista de comícs que trabajó para el New York Herald.
Pionero de los dibujos animados que se filmaban en película para Vitagraph.

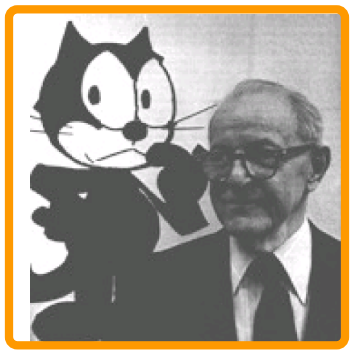
Fue el creador de “Little Nemo” y de “ Gertie el Dinosaurio” el primer film animado dirigido al público. Esta película fue escrita, dirigida, animada y producida por Winsor McKay en su totalidad.

Max y Dave Fleischer

Caricaturistas e inventores del rotoscopio un aparato que permitía proyectar películas de acción real sobre el papel cuadro a cuadro, de tal modo que la silueta de la figura humana en movimiento proporcionaba - una guía para la animación de dibujos.

Fueron precursores de los estudios de los años 20’s y 30’s; también fueron innovadores en el sonido de las caricaturas y de los sets de tres dimensiones.

Entre sus creaciones más famosas están KoKo el payaso. Los estudios fundados por los hermanos Fleischer vieron nacer a dos personajes que se convirtieron en iconos globales de la animación: Betti Boop y Popeye El Marino.



Otto Messmer.

Imagen extraida de: www.photobucket.com

Otto Messmer (1892-1983)

Estudió en la Union City.N.J Art School desde 1911 hasta 1913. Comenzó su carrera como caricaturista a partir de 1915 posteriormente Messmer animaba comerciales para la televisión en el año de 1941.

Creador y animador de Félix el Gato, quién fue una estrella desde el principio. Fue la primera caricatura que generó "Marketing" a partir de un personaje animado (Félix), Cosa extraña en esa época./6

Algunas referencias históricas dicen que Messmer se basó en una animación de Charlie Chaplin que previamente habia hecho, y el característico pelaje negro es por que Messmer descubrió que las formas solidas son más faciles de animar.



Walter Lantz.

Imagen extraida de: www.photobucket.com

Walter Lantz (1900-1994)

Creador del pájaro loco. Su estudio catapultó la carrera de otros grandes como Tex Avery, Virgil Ross entre otros grandes de la animación.
Como dato curioso, Walter Lantz presentaba los episodios de El pájaro loco, desde su oficina y ademas le mostraba al público como se hacian las caricaturas, desde las ideas iniciales, pasando por el coloreado y los story-boards.

Más de cincuenta años de Walter Lantz fueron premiados con un Oscar de la Academia por su admirable labor en la animación./7



Walt Disney.

Imagen extraida de: Enciclopedia Encarta 06

Walt Disney (1900-1966)

Posiblemente la más importante figura de la animación de el siglo XX, creador de Oswald el conejo y Mickey Mouse en los años 20's; Contribuyó también en las - creaciones del sonido en las caricaturas y en el dibujo de personajes; En la innovación del color en las filmaciones, en la cara multiplano y en los largometrajes en el cine, con los que ganó varios premios Oscar.

Su primer largometraje fue Blanca Nieves y los siete enanos (1937), le siguieron Pinocho(1940), Fantasía (1941) y Bambi (1942)./8

6- Revista Juvenil Planeta Alternativo,19 de octubre de 2000, año 2 No 97, articulo principal "Pioneros de la animación"
7- Revista Juvenil Planeta Alternativo,19 de octubre de 2000, año 2 No 97, articulo principal "Pioneros de la animación"
8- Enciclopedia Virtual Encarta 06, articulo principal "walt Disney."

Friz Freeleng (1906-1995)

Fue animador, caricaturista, director y productor de los grandes clásicos de la Warner Bros. Freeleng creó a varios caracteres, incluyendo a:
El cerdo Porky, Sam Bigotes, El gato Silvestre, Speedy Gonzales y la Pantera Rosa.

Ayudó también en el desarrollo de personajes como Piolín, Bugs Bunny y el pato Lucas; ganó varios premios entre ellos cuatro premios Oscar. /9



Friz Freeleng.
Imagen extraida de: www.google.com

Trabajó principalmente en los estudios de la Warner Brother y la Metro-Goldwyn-Meyer, hasta que en 1964 junto con su compañero Dave de Patie crearon dePatie Freeleng Enterprises.
Estos estudios crearon la secuencia de inicio que aparece en la pelicula de "La Pantera Rosa", que fue tan popular que se hizo un cortometraje del personaje y posteriormente una serie para la televisión./10

Tex Avery (1908-1980)

Animador, dibujante y director de caricaturas; Hizo su trabajo más significativo para la Warner Bros. y los estudios de Metro-Goldwyn-Mayer, Creando o desa - rrollando plenamente los personajes del Pato Lucas, Bugs Bunny, El perro Droopy, La Sexy Caperucita Roja, Screwball La ardilla chiflada, El cerdito Porky y a Chilly Willy el pinguino.

Su influencia se extiende a casi todos los estudios de animación desde los años 40 y 50 hasta la actualidad.



Tex Avery.
Imagen extraida de: www.google.com

Estableció el concepto de " Wacky Hollywood Cartoon Style", de los años 40's; algo así como "Caricaturas Locas de Hollywood"./11

Se caracterizó por un estilo humorístico que rompió con el realismo impuesto por Wald Disney.
Siempre alentaba a otros animadores a hacer cosas en la animación que no eran posibles en las películas con actores reales, guiándose por el lema de que "En animación puedes hacer cualquier cosa".

9 - Revista Juvenil Planeta Alternativo,19 de octubre de 2000, año 2 No 97, articulo principal "Pioneros de la animación"
10- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "Fritz Freeleng"
11- Revista Juvenil Planeta Alternativo,19 de octubre de 2000, año 2 No 97, articulo principal "Pioneros de la animación"

Chuck Jones (1912-2002)

Fue un caricaturista, animador, guionista, productor y director de dibujos animados, siendo su trabajo más importante los cortos animados de los Looney Tunes y Merry Melodies del estudio de animación de los estudios Warner Brothers.
Jones obtuvo un Premio Oscar por su cortometraje - "The dot and the line" (1965) y otro honorífico por su labor en la industria cinematográfica./12



Chuck Jones.

Imagen extraida de: www.wikipedia.com

Fue el creador de El Coyote y El Correcaminos, además reinventó los conceptos de los personajes clásicos de la Warner Brothers entre ellos, Porky, El pato Lucas y especialmente Bugs Bunny.

Jones es considerado por muchos como un maestro en la caracterización y coordinación.
Sus mejores trabajos presentan tal nivel de refinamiento en sus personajes que un simple movimiento de ceja puede resultar cómico, a diferencia de los movimientos exagerados que caracterizan a los dibujos animados./13

William Hanna y Joseph Barbera. (1910-2001 y 1911-2006)

Directores en dúo que trabajaron por 17 años en la MGM, donde produjeron la serie de Tom y Jerry.
Posteriormente formaron parte del imperio corporativo de la Warner Brothers, Trabajando en el campo de la animación durante aproximadamente cuarenta años.



William Hanna
y Joseph Barbera.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Hanna y Barbera ganaron siete premios Oscar y ocho Premios Emmy. Sus personajes se han convertido en íconos de la cultura Pop y han aparecido en otros medios como películas, libros y juguetes. Las series de televisión creadas por el estudio han sido traducidas a más de 20 idiomas./14

En el año 1957, ellos revolucionaron la animación por televisión creando su propia compañía los estudios de Hanna-Barbera Cartoons, Inc, donde crearon a sus propios personajes, Huckelberry Hound, El oso Yogui, los Picapiedras, Don Gato y su pandilla, Scooby Doo por mencionar algunos.

Durante finales de los 90's la compañia se encargó de hacer series animadas totalmente nuevas y originales para Cartoon Network Inc, que posteriormente fueron los sucesores de Hanna-Barbera Cartoons, Inc.

12- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "Chuck Jones"
13- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "Chuck Jones"
14- www.wikipedia.com - categoría- Hanna-Barbera, articulo principal "Joseph Barbera"



Gertie el Dinosaurio.
Imagen extraida de: www.4chan.org



Betti Boob.
Imagen extraida de: www.4chan.org



Popeye el Marino y Oliva Oil.
Imagen extraida de: www.4chan.org

2.2.3.1 Iconos animados del siglo XX.

Las películas animadas dieron vida a infinidad de personajes. Algunos causaron revuelo por su forma de ser o generaron cuantiosas ganancias a las empresas que los usaron como imagen publicitaria.
Muchos de los personajes clásicos que han formado parte de la historia del cine animado todavía siguen vigentes y siguen alegrando y divirtiendo a las generaciones venideras. Algunos de los personajes más trascendentales del siglo XX son:

Gertie

Era un dinosaurio, especificamente un brontosaurio hembra, su creación coincidió con el apogeo generado por los dinosaurios en los inicios del siglo XX, a traves de películas que los pusieron de moda.

En el filme aparecía realizando diversas acciones y trucos que eran guiados por su creador, Winsor McKay de forma textual,es decir en el filme aparecian textos en donde McKay expresaba lo que queria que Gertie hiciera. Se puede decir que daba la idea de que el personaje interactuaba con su creador.

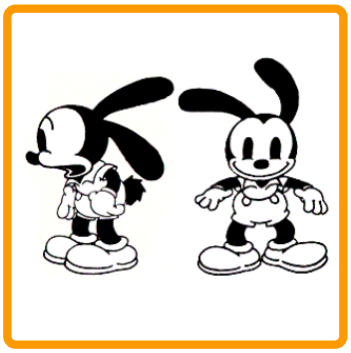
Betti Boob

Una linda chica de curvas bien torneadas, que aparecía como protagonista de espectáculos de canto y baile. Fue considerada un símbolo sexual en su época, causando controversia por su particular forma de vestir lo que provocó que fuera censurada en su tiempo.

Despues de sus primeros cortos animados apareció más adelante con una faceta más hogareña y ropa mas conservadora.

Popeye el Marino

Un marino tuerto, enamorado de su flaquita Oliva Oil y rival de Brutus. Era famoso por su gran fuerza la cual obtenía al comer muchas espinacas. Incursionó en varios cortos animados como un aliado de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra mundial, donde aparecía hundiendo flotas asiáticas que entraban a invadir los Estados Unidos.



Oswald el conejo afortunado.

Imagen extraida de: www.google.com



Mickey Mouse.

Imagen extraida de: www.4chan.org



El cerdito Porky.

Foto de: Clemente Zepeda

Oswald, el conejo afortunado

Creado por Walt Disney y Ub Iwerkz, apareció en una serie de cortometrajes distribuidos por los Universal Estudios durante los años de 1920 y 1930.

Oswald participó en una serie de 26 caricaturas mudas hechas por Wald Disney y Charles Mintz y entre 1927 y 1928, quien contrató a Universal para la distribución. Cuando Walt Disney perdió los derechos de Oswald, apareció el personaje de Mickey Mouse. El personaje Oswald fue utilizado más tarde por Walter Lantz.

Oswald fue el primer personaje de Disney que generó merchandising: incluyendo una barra de chocolate y un botón pinback. En 2006, The Walt Disney Company recuperó los derechos de Oswald, en un acuerdo con NBC / Universal. Para 2010 hará su aparición en un juego de video junto a Mickey Mouse.[15]

Mickey Mouse

Conocido como el ratón Miguelito, surgió justo después de que Disney perdiera los derechos sobre Oswald el conejo. Lo cierto es que Mickey no es más que una variación del personaje de Oswald.

Desde su creación hasta la actualidad Mickey se convirtio en el emblema de la compañia Disney.
Siendo un personaje sumamente facíl de identificar, principalmente por su cabeza y sus orejas redondas.
A Walt Disney hay que atribuirle tanto la voz del personaje durante sus inicios (le dio voz durante 17 años) como la personalidad y el carácter del ratón.

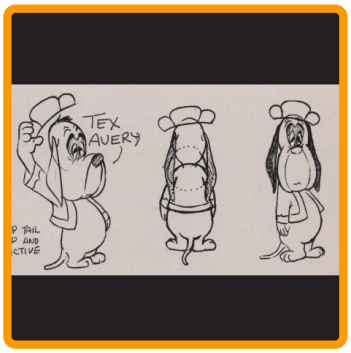
A lo largo de los años Mickey ha aparecido en dibujos animados, tiras cómicas, videojuegos, y se ha convertido en el icono de la compañía.[16]

El cerdito Porky

Porky es un cerdito tranquilo y tímido que suele tartamudear al hablar, Se presentó en el corto animado I Haven't Got a Hat (No tengo un sombrero), Que se estrenó el 2 de marzo de 1935, dirigido por su creador Friz Freleng.

Porky solo tiene un papel secundario en la película, pero la tartamudez del cerdito se convirtió rápidamente en popularidad. El nombre de Porky surgió a partir de dos hermanos que fueron compañeros de la infancia de Freleng, apodados "Porky" y "Piggy".[17]

15-www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal “Oswald el conejo afortunado”
16-www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal “Mickey Mouse”
17-www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal “Porky”



El perro Droopy.
Imagen extraida de: www.4chan.org



Bugs Bunny.
Imagen extraida de: www.4chan.org



Los Picapiedra y Los Marmol.
Imagen extraida de: www.photobucket.com

El perro Droopy

Fue creado por Tex Avery para el estudio de animación de La Metro Golwin Meyer en 1943.

Al principio fue conocido como Happy Hound hasta el año 1949, se trataba de un perro que hablaba en un tono monótono y aburrido, pero que era lo bastante listo como para vencer a sus enemigos, el lobo y Butch el bulldog. Parecía estar triste todo el tiempo pero a veces demostraba su alegría de forma explosiva.

Lo que hacía al personaje más divertido era su increíble fuerza, debido a su estatura y carácter. Solo cuando estaba molesto demostraba esta habilidad, casi siempre acompañado de la frase:
"¿Sabes algo? Eso me enfurece". Tras esto golpeaba al villano y lo lanzaba sobre su cabeza./18

Bugs Bunny

Conocido en algunos países como Serapio, hizo su primera aparición el 27 de julio de 1940, Fue creado originalmente por Ben Hardaway y Carl Dalton, pero fue el dibujante Chuck Jones quien perfeccionó al personaje dándole caracter./19
Es conocido por su célebre frase ¿Que hay de nuevo viejo?, Además de ser la imagen de la Warner Brothers.

En la decada de los noventas fue elegido como " El actor del Milenio" por sus dotes artísticos y sus múltiples caracterizaciones. Considerado en el año 2002 como el mejor personaje animado,segun la revista TV Guide en su edición de cincuenta aniversario.

Los Picapiedras

Una de las series más exitosas de todos los tiempos presentaban a la familia Picapiedra y sus vecinos Los Marmol, quienes reflejaban la clase media de la sociedad americana.

Después de tantos años, aún siguen teniendo audiencia alrededor del mundo. La acción tiene lugar en un pueblo llamado Piedradura en la época prehistórica, pero con una sociedad idéntica a la de los Estados Unidos a mediados del siglo pasado.

La serie fue originalmente apuntada hacia el público adulto, De hecho, Pedro y Vilma fueron la primera pareja televisiva animada en aparecer juntos en cama y en tratar temas como la maternidad, la adopción e incluso la infidelidad./20

18-www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "Droopy"
19-Revista Infantil Guanaquin, de El Diario de Hoy,18 de julio de 2010, artículo principal "Feliz Cumpleaños, 70 zanahorias para Bugs Bunny"
20-www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "Los Picapiedra"

El gato Félix

Surgió durante la era del cine mudo estadounidense y es reconocido como uno de los personajes animados más famosos del mundo.

Felíx cautivó al público de su época por su pelaje negro, ojos grandes y expresivos, una enorme sonrisa y por el carisma que sacaba a relucir en sus aventuras, cargadas de surrealismo.

Debido a la popularidad del personaje y al hecho que su nombre deriva de la palabra latina "feliz", apareció en muchos artículos promocionales, además algunas importantes organizaciones adoptaron a Félix como mascota. por ejemplo:



El Gato Félix.
Imagen extraida de: www.4chan.org

La empresa de autos Chevrolet, el equipo de Baseball de Los Yankees de New York, eh incluso a finales de los años 1920, el segundo escuadrón de bombarderos de la marina de los Estados Unidos (VB-2B) adoptó una insignia que consistía en un Félix feliz, llevando una bomba con la mecha prendida. Actualmente dicho logotipo sigue vigente./21

Woodie Woodpecker

Conocido como Loquillo o El pájaro Loco en Latinoamérica. Es un pájaro carpintero de caracter alocado, agresivo y burlón.

A Walter Lanz se le ocurrió este personaje durante su viaje de luna de miel. Un día mientras llovía, Escucho ruidos en su techo, se trataba de un pajaro carpintero que no paraba de taladrar con su pico, El ruido le pareció tan molesto que pensó que un dibujo así podría dar lata a sus otros personajes.



Woodie Woodpecker o Loquillo.
Imagen extraida de: www.wikipedia.com

Aunque sus rasgos físicos han cambiado con los años siempre conservo sus rasgos prominentes como la - cabeza roja, pecho blanco y cuerpo azúl, pero quizas lo más característico es su risa (je je je je je...), quizas la risa más famosa de los dibujos animados.

Se dice que al contrario de otros personajes un poco más, el carácter del Pájaro Loco fue considerado en EE.UU. como el más políticamente incorrecto y audaz de su tiempo.
En una época cuando la mayoria de historietas intentaban promover un mensaje positivo o educativo, el Pájaro Loco rompía varios tabúes; en sus historietas había insinuación sexual y un consumo desenfrenado de tabaco y alcohol./22

21- www.wikipedia.com - categoría- Animación, articulo principal “Felix el gato”
22- www.wikipedia.com - categoría- Animación, articulo principal “El pajaro Loco”

2.2.4 La animación y la televisión:

Con el origen de la televisión y su rápida popularidad los cortos animados dejaron de ocupar un lugar en los cines. Durante los años 60's y 70's los cines proyectaban largometrajes animados de tipo comercial, Espacio dominado principalmente por Disney. Sin embargo festivales de animación, circuitos especializados y el formato televisivo permitió a los cortometrajes resurgir con más fuerza.

La compañía Estadounidense Hanna-Barbera era dominante en cuanto a caricaturas para la televisión, así como Disney seguía cosechando éxitos cinematográficos.

Algunos artistas de la época solían, ser invitados especiales en episodios de Los Picapiedras, Scooby Doo y otras creaciones de Hanna Barbera. Parecía que los dibujos animados habían ofrecido un medio versatil para promocionar y dar a conocer a los artistas de moda.

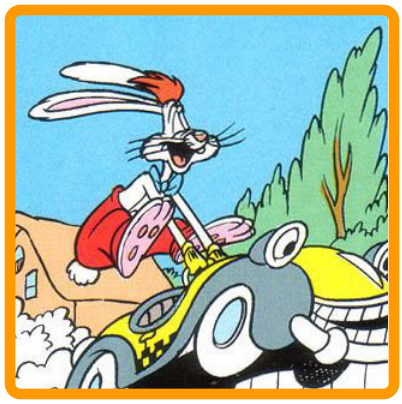
Numerosas compañías de animación habían surgido alrededor del mundo. Esto dio paso a una infinidad de géneros y estilos. desde las series de televisión para niños y adultos pasando por cortometrajes de estilo artístico y vanguardista hasta llegar a las grandes producciones cinematográficas de la actualidad.



Personajes creados por Hanna & Barbera. Se pueden apreciar a ambos sentados en la primera fila de abajo junto a el astuto - Oso Yogui y Pedro Picapiedra.

Imagen extraida de: www.4chan.org

2.2.5 Animación desde los 80's hasta la actualidad.



Roger Rabbit, Protagonista principal de la aclamada película: "Quien engañó a Roger Rabbit ".
Producida por la asociación de Steven Spielberg, Robert Zemeckis y Disney.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

A mediados de los años 80's la animación tuvo una época muy mala. Las caricaturas de la tarde y la mañana de los sábados, fueron reemplazadas por comerciales de juguetes enmascarados como entretenimiento. A parte de lo anterior, pocos desarrolladores independientes seguían experimentando con la animación.

En los cines aún se proyectaban largometrajes animados de vez en cuando pero la gloria de los viejos tiempos se había perdido. Incluso la compañía Disney tras serios conflictos de adquisición corporativa consideró abandonar la producción de largometrajes.

En su momento parecía que la industria animada se perdería para siempre, pero tras recapacitar y luego de pensarlo detalladamente, Disney sorprendió a la audiencia, críticos y entusiastas con un inesperado regreso que marcó el renacimiento de la animación.

Uno de los cambios que hizo Disney para su regreso, fue colocar al señor Michael Eisner como nuevo director, Quien orientó a la compañía hasta darle nueva vida.

En 1988 Disney produjo con ayuda de Steven Spielberg y la dirección de Robert Zemeckis el largometraje animado "Quien Engañó a Roger Rabbit".[23]
Esta película fue un éxito rotundo a tal punto que despertó nuevamente el interés por la animación clásica que hoy día sigue vigente.



Escenas de la película Aladdin de los estudios Disney, Esta película incorporó algunos efectos creados por computadora.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

La historia de la animación se volvió un objeto de estudio, y algunos realizadores legendarios como Chuck Jones y Friz Freeleng, fueron merecidamente aclamados luego de decadas de total indiferencia por parte de la audiencia y profesionales de la industria.

Disney continuó cosechando éxitos, gracias a "La Sirenita", la primera de una serie de largometrajes que parecían devolverle la magia de la época dorada del propio Disney.

Disney invirtió en la tecnología mas reciente aplicada a la animación por computadora.
Con ayuda de lo anterior realizó súper producciones como "La Bella y La Bestia" y "Aladdin", que estaban cargadas de un despliegue visual increíble y que atrajeron audiencias nunca antes vistas desde los años cuarentas.

23- www.wikipedia.com -categoría- Animación , articulo principal "Animación Moderna Americana, El regreso de Disney".

El mayor éxito de Disney hasta ese momento, fue en 1994 con el estreno de “El Rey León” considerada una de las más exitosas de todos los tiempos. Incluso más adelante producciones como Pocahontas, El Jorobado de Notre Dame, Hércules, Mulan y Tarzán fueron éxitos de taquilla.

Disney incursionó en el entonces descuidado rubro de las caricaturas para TV. Las nuevas aventuras de Winnie Pooh, Los Gummi Bears y las Pato aventuras son algunas series exitosas que permitieron a Disney hacer su propia marca para TV. A través de la sindicación y la repetición, Disney puede proporcionar animación de alta calidad para TV.

Según la crítica a mediados de los 90’s se consideró a la serie “Gargoyles” el proyecto de animación de Disney para TV más ambicioso y mejor realizado artísticamente./24

La incursión del talento vocal, fue un recurso eficaz, y representó más éxito a Disney. Las bandas sonoras de cada filme contaban con la música de artistas invitados, que componían e interpretaban canciones para cada filme. como por ejemplo:

Elthon John (El Rey León), Luis Miguel (El jorobado de - Notre Dame), Ricky Martin (Hércules), Christina Aguilera (Mulán), Celine Dion (La Bella y la Bestia), Ricardo Montaner (Aladin), Jon Secada (Pocahontas), entre otros./25



Imagen de los personajes de la cinta animada El Rey Leon, considerada el mayor exito de Disney en el año 1994.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com



Imagen de los protagonistas de la serie Gargoyles, considerada una de las mejores series animadas de la compañia Disney.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

24- www.wikipedia.com -categoría- animación, articulo principal “Animación Moderna Americana, El regreso de Disney”.
25- www.wikipedia.com -categoría- animación, articulo principal “Animación Moderna Americana, El regreso de Disney”.

2.2.6 Spielberg y la animación

Mientras Disney le daba nueva vida a la animación. Steven Spielberg siendo un aficionado de los dibujos animados y luego de su colaboración en la exitosa produccion “¿ Quién engaño a Roger Rabbit?”, Decidió hacer animaciónes de alta calidad.



Personajes de las serie animada Las Aventuras de los Tiny Toons.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Spielberg se enfocó en la televisión, y trabajó con los estudios de la Warner Brothers para producir la serie animada “Las aventuras de los Tiny Toons”, una serie de alta calidad gráfica que rendía tributo a los clásicos animados realizados en los estudios “Termite Terrace ”.

Se trataba de un grupo de personajes jóvenes que estaban basados en los grandes iconos animados de la Warner Brothers como Bugs Bunny, El pato Lucas, el gato Silvestre entre otros. Alcanzó un buen rating entre sus jóvenes espectadores, lo que inspiró a la Warner a resucitar sus estudios de animación.

A parte de la animación para televisión Spielberg realizo-largometrajes cinematografícos , Para ello trabajó con su entonces rival, El productor de animación Don Bluth.



Steven Spielberg junto a algunos de sus personajes más populares, los “ Animaniacs”.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

De su trabajo juntos surgieron “Fievel y el nuevo mundo” y “ En Busca del Valle Encantado”. Su éxito en taquilla le hizo ver a Hollywood, que Disney no mantenía un monopolio sobre los largometrajes animados.

Los otros estudios de Hollywood comenzaron a hacer sus propios largometrajes, pero lo hacían tratando de imitar a los estudios Disney.

La película de Don Bluth, “Anastasia” estrenada en 1997 y producida por la FOX, se dice que fue la que lanzó a estos estudios como la rival de Disney. Sin embargo luego de Anastasia no lograron tener otro éxito parecido y los estudios cerraron en 1999.[26]

Luego del rotundo exito de Tiny Toons, Spielberg presenta “Animaniacs” y “Pinky y Cerebro” que no solo atrajeron a nuevos espectadores a Warner Bros, sino que capturaron la atención de espectadores adolescentes y adultos.

26- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “Spielberg y la animación, Spielberg y Bluth ”.

2.2.7 El retorno de Bakshi



Personajes de la película “Wizards”. Es una crítica a los terribles horrores de la guerra.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Ralph Bakshi, director de películas innovadoras, como “Fritz el Gato”, “Wizards” y la versión original de “El señor de los Anillos” volvió a la animación luego de un pequeño retiro en los 80‘s.

A medida que la industria de la animación estadounidense declinaba durante las décadas de 1960 y 1970, Bakshi intentó innovar y fue pionero de la animación para adultos.

Cabe mencionar que las películas de Bakshi se caracterizan por que en ocasiones contienen temáticas solo para adultos, escenas sugerentes y de critica social, donde se muestran asuntos como la guerra, el consumo de drogas y alcohol y la decadencia de la moral en la humanidad.

A través de la sátira burlesca y comentarios políticos Ralph Bakshi abrió el camino a la animación para adultos, así como utilizando la técnica de la rotoscopia, dio calidad en movimientos y dibujo.
A su regreso hizo equipo con el animador canadiense John Kricfalusi y la legendaria banda británica de los Rolling Stones para producir el video musical “Harlem Shuffle”. El video se terminó en 1986 pero no dio mucho de que hablar, sin embargo sirvió para construir un equipo de producción en Bakshi Corporation./27



Escenas de “Cool World”. Película protagonizada por Brad Pitt y un elenco de actores animados que tuvo críticas muy duras en el año de 1992.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

Dicha compañía hizo el corto pero bien recibido proyecto de “Las nuevas aventuras del Super Raton”, luego Bakshi y Co. Trabajaron en numerosos proyectos al final de los años 80’s. Hasta ese momento el mayor proyecto que realizaron entonces fue “ Cool World, una rubia entre dos mundos” estrenada en 1992. Lastimosamente se argumenta que la producción se les salió de las manos y pasó sin pena ni gloria tras una dura crítica.

Esta película mezclaba personajes animados con imágenes reales donde se contó con la actuación de la actriz Kim Basinger y el actor Brad Pitt.

27- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “ El regreso de Bakshi”.

2.2.8 El negocio de la Subcontratación:

La razón por la que la calidad de la animación americana aumentó, se debió a la posibilidad de subcontratar el trabajo pesado a casas de animación más económicas en paises del sur y sudeste asiático obteniendo una gran número de fotogramas a un bajo costo./28

El guión, el diseño de personajes, y el story-board se realiza en America, luego se manda por correo al extranjero donde se realiza la animación. Algunas veces hay dificultades debido a que los productos finales solo se pueden ver cuando los fotogramas completados se mandan de regreso a EE.UU.

Aunque los presupuestos se han reducido, las producciones en las casas extranjeras se eligen por episodio, o incluso por escena, dependiendo de la cantidad de dinero disponible en ese momento.

Como resultado hay una gran diferencia de calidad de un episodio a otro. Esto se nota cuando a veces, los personajes parecen completamente distintos entre episodios.



A partir del año 2010, los populares personajes de Looney Toons tendrán un posible cambio de imagen, con el fin de regresar al humor clásico para el que fueron pensados originalmente.

Imagen extraida de: www.4chan.org

28- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal "Subcontratación de animadores".

La Subcontratación, Influencia en el diseño.



Estos son diferentes diseños que ha tenido Batman y compañía a lo largo de los últimos años.

Imagenes extraidas de: www.4chan.org

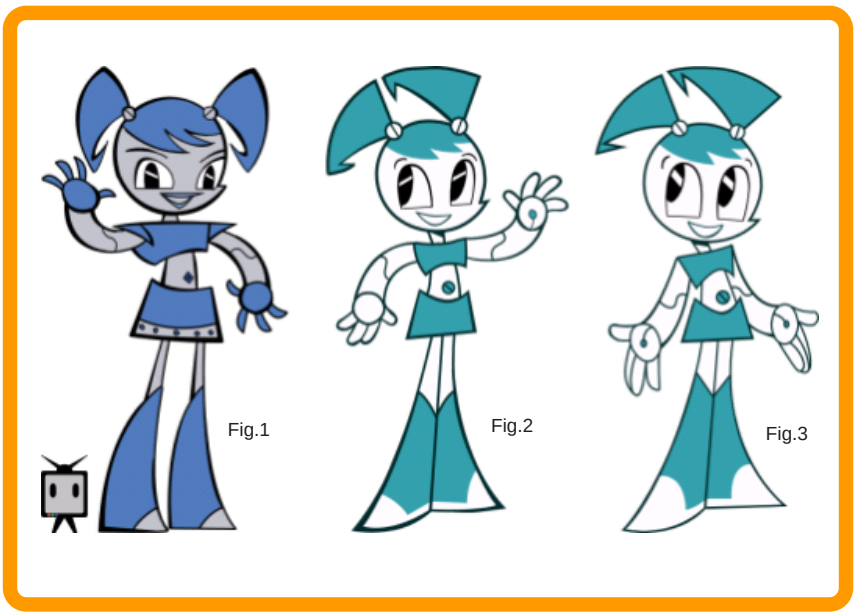


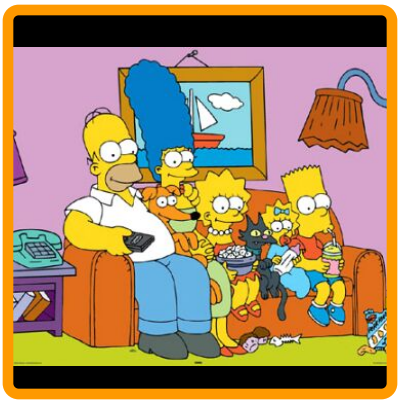
Fig.1 Fig.2 Fig.3

La Robot Adolescente, es una serie creada por Freerator Inc. para los estudios Nickelodeon. Jenny Wakeman, protagonista de la serie tuvo varios cambios esteticos durante el desarrollo de la serie.
La Fig.1 corresponde al diseño inicial de Jenny, solo se utilizó en el primer cortometraje que se hizo como prueba.
La Fig.2 corresponde al diseño que tuvo en la primera temporada de la serie oficial.
Se aprecia un cambio radical y más expresivo en el diseño.
La Fig.3 pertenece a la segunda y tercera temporada de la serie, Con ojos más grandes y expresivos y un color ligeramente más claro que el anterior.

Imagen extraida de: www.deviantart.com
editada por el usuario: ShelltoonTV

2.2.9 Animación para adultos:

En los años 90 hubo una creciente demanda de animación cuyo objetivo principal eran los adultos.
Después de una ausencia en el género de más de una década, surgieron series que hasta hoy día siguen emitiéndose y son consideradas series de culto. Entre lo más destacado de este genero podemos citar:



Los Simpsons, una sátira de la familia promedio en Estados Unidos.

Imagen extraida de: www.4chan.org

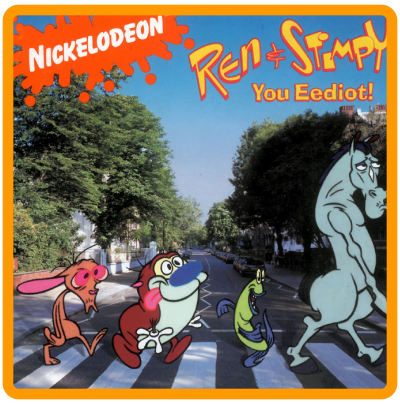
Los Simpsons

Basado en un corto animado del "The Tracey Ullman Show", Creada por Matt Groening para Fox Broadcasting Company y emitida en varios países del mundo.

Se convirtió en la primera serie animada en Prime Time desde "Los Picapiedras" y cautivó a una gran parte de la audiencia. Los Simpsons trata sobre las vivencias de una familia disfuncional que vive en un pueblo ficticio llamado Springfield. Fue la primera serie de mayor éxito de la FOX.[29]

Se convirtió en un icono de la cultura global, ganando una amplia aceptación en todo el mundo, en el 2007 sacó una película " The Simpsons Movie" con muy buenas críticas.

Hasta la actualidad la franquicia de los Simpson's sigue vigente, por lo que es considerado uno de los programas de ficción con mayor duración en la historia de la televisión.



Ren y Stimpy, Esta serie muestra la imagen más pura del sufrimiento y la excentricidad de la humanidad reflejado a través de sus personajes.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Ren y Stimpy

En 1991, Nickelodeon estrenó "El show de Ren y Stimpy", una serie llena de excentricidades que violaban todas las restricciones de los tradicionales y políticamente correctos dibujos animados de los sábados por la mañana.

Parecía estar inspirado en el estilo estrafalario de los cortos de la era dorada. Se caracteriza por un estilo artístico bizarro, exagerado y hasta grotesco, esto se nota cuando alguna situación amerita hacer un acercamiento a la cara de los personajes y estos reflejan un estado detalladamente deplorable en sus rostros.

Sus protagonistas son un perro chihuahua (Ren) y un gato sin cola (Stimpy). Que viven extrañas y hasta enfermizas aventuras en un mundo de humanos y animales excéntricos.

29 - www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal "Animación para adultos, Los Simpsons".

Spike y Mike

Se trataba de un movimiento experimental, se dio en un festival de cortos de animación en 1989, Organizado por Craig Spike Decker y Mike Gribble (conocido como "Spike & Mike") y originalmente situado en San Diego.

Comenzó con la representación de una colección de cortos temáticos, conocidos como el “Festival Clásico de la Animación, en lugares comerciales y no comerciales en todo el pais, Incluía piezas gráficas nominadas al Oscar y trabajos realizados por estudiantes del Instituto de las Artes de Californa y trabajos experimentales del National Film Board of Canada./30

Con el tiempo el festival se convirtió en un programa de películas llamadas Spike and Mike's Sick and Twisted Festival of Animation y se convirtió en un movimiento underground de humor adulto y materia temática.

Adult Swim

Se trataba de un bloque de animación para adultos que se emitía al principio del primetime en Cartoon Network, lideraba el sector de los adultos y aplicaba tecnología de punta en animación. Adult Swim, que originalmente se emitía los domingos por la noche, en 2006 estaba en el aire hasta las 5:00 AM, y se retransmitía cada noche excepto los dias viernes./31

Antes de Adult Swim, En 1994, Cartoon Network dio el consentimiento a una nueva serie titulada “Fantasma del Espacio de costa a costa” con un particular giro posmoderno, mostraba entrevistas con celebridades en directo mezcladas con animaciones originales del Fantasma del Espacio. La aceptación del público adulto fue evidente, y dio paso a una serie de programas animados para el disfrute total del adulto promedio.

Las series de Adult Swim incluyen parodias que acoplaban viejos personajes de Hanna-Barbera para nuevas producciones humoristicas, como“Harbie Birdman; Abogado”. Otras series tendían a ser surrealistas y bizarras, dotadas de originalidad y frescura. También emitía numerosas series populares de Anime como FLCL, Lupin III y Inuyasha.



El Fantasma del espacio de Costa a Costa, un programa nocturno que se hizo popular por combinar entrevistas con celebridades y comedia animada. Su anfitrión era el Fantasma del Espacio un superheroe clasico creado por Hanna-Barbera.

Imagen extraida de: www.4chan.org

30- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “Animación para Adultos, Spike y Mike”.
31- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “Animación para Adultos, Adult Swim ”.

Otras series para adultos

A parte de las antes mencionadas, otras cadenas de TV han incursionado con dibujos animados para adultos. Entre estas MTV(Music Televisión), con series para audiencia joven y adulta como los desquiciantes “Beavis Y Butthead”, la adolescente incomprendida “Daria”, y la alternativa y futurista “Aeón Flux”.

Incluso Usa Network encontró un programa de culto en el irreverente Duckman, un desquisiante pato detective que resuelve misterios junto a su familia atravezando situaciones extrañas y embarasozas.

Esta época a dado paso a una infinidad de dibujos animados, Pero quizás la serie animada para adultos más exitosa de los 90 ha sido “South Park” que se estreno en 1996 como un dibujo animado pirata en Internet.[32]

Cuanta más animación trepidante y clandestina veía la luz, la animación cobrava más fuerza a través de la televisión. abordando temas más frenéticos y tal vez escatológicos inspirados en la psiquis humana, como por ejemplo en The Tick y Duckman.



Personajes de la serie Daria, de MTV.

Imagen extraida de: www.4chan.org



The Tick, conocido también como “La Garrapata”, en esta serie su protagonista se ponia a razonar sobre la vida del héroe de forma muy filosófica.

Imagen extraida de: www.4chan.org

32- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “Animación para Adultos, Otros dibujos para adultos”

2.2.10 El declive de las caricaturas sabatinas:

Después de dos decadas de ausencia la animación americana experimentó un amplio crecimiento en los 90's.
Aparecieron varios nuevos estudios con deseos de arriesgarse y experimentar, encontrando un amplio número de mercados donde ofrecer su talento. Ya no solo se creaban series para tv, la animación estaba presente en anuncios de televisión, videojuegos y videos musicales.
Los pequeños estudios de televisión iban en crecimiento y desafiaron a Hanna-Barbera en el campo de la animación para TV.

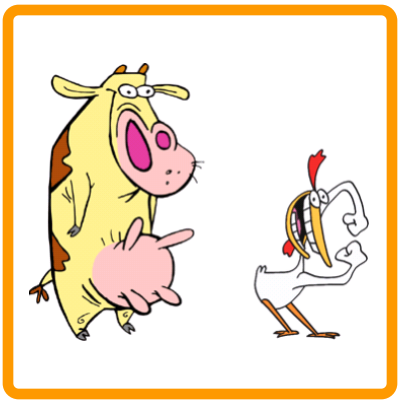


Los padrinos mágicos, La segunda serie más exitosa de Nickelodeon despues de Bob Esponja.
Sigue emitiendose en el canal con nuevos episodios.

Imagen extraida de: www.google.com
Información: www.wikipedia.com

De hecho Hanna- Barbera no pudo competir con las nuevas variedades de animación en el mercado y tras un amplio período en el que dominaba la cartelera de los populares dibujos matutinos del sábado, con el tiempo sus series - perdieron calidad.

En los años 90's el estudio solo podía ofrecer refritos como: Un cachorro Llamado Scooby Doo y Tom & Jerry Kids Show, Estas eran versiones infantiles de sus personajes clásicos. Al final debido a Fox Kids y el nuevo WB Televisión Network de la Warner Brother, Hanna-Barbera se quedó atrás y finalmente fue comprada en su totalidad por la compañia Turner Broadcasting.



La Vaca y el Pollito, un extraño par de hermanos creados para Cartoon Network.

Imagen extraida de: www.google.com
Información: www.wikipedia.com

No solo Hanna -Barbera tuvo problemas entonces, También las "Tres grandes cadenas" (ABC, NBC y CBS) encontraron a su fiel audiencia, siendo erosionada por la competencia de las nuevas cadenas que incluían a las de TV por cable como Nickelodeon, Disney Chanel y Cartoon Network.
Las series de las grandes cadenas se veían mediocres a comparación de las que se transmitían por cable.

Por Ejemplo Nickelodeon dio a conocer Éxitos de culto como: Bob Esponja, Invasor Zim, Doug, Rugrats, Padrinos Mágicos e incluso Dora la exploradora en su franja para pre-escolares. Mientras el nuevo propietario de Hanna Barbera, Time Warner enfocó el estudio a la creación de nuevas series para Cartoon Network.

Aun con el éxito de la TV. Las novedades animadas no siempre se convertían en minas de oro. Las películas de Disney comenzaron a bajar en calidad a finales de los años 1990, luego de que el productor Jack Katsenberg dejara el estudio y formara equipo con Steven Spielberg y David Geffen para formar Dreamworks.[33]

33- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal "El declive de las mañanas de los sabados"

Además, la tendencia del mercado de los niños continuó durante la década de los 90, casi tan omni presente como una década antes.

Dos grandes fenómenos comerciales dominaron muchos de los programas de niños de las tardes de fin de semana:

Mighty Morphin Power Rangers: Surgió a mediados de los 90's. Era una adaptación americana de las populares series japonesas de acción real y efectos especiales, conocidas como Super Sentai.

Su argumento principal giraba en torno a la vida de un grupo de jóvenes que se transformaban en super héroes enmascarados, que luchaban contra seres malignos a través de sus poderes, o montando en robots gigantes.

Pokémon: Un popular anime basado en un juego de video creado por la compañia Nintendo. Los Monstruos de Bolsillo se volvieron sumamente populares y su imagen se cotizó en un sinfín de productos, principalmente tarjetas y figuras coleccionables, ropa y videojuegos.

Actualmente estos programas siguen vigentes desde inicios de los 90's hasta mediados de la década del Año 2000.

La animación sufrió un nuevo renacimiento en la década del 2000, principalmente por los avances tecnológicos que producen nuevas propuestas animadas que a su vez generan constantes inversiones en mercadotecnia.



Megazord, este robot aparece en la adaptacion americana de las - populares series de super heroes japoneses, conocida como: "Mighty Morphin Power Ranger".

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

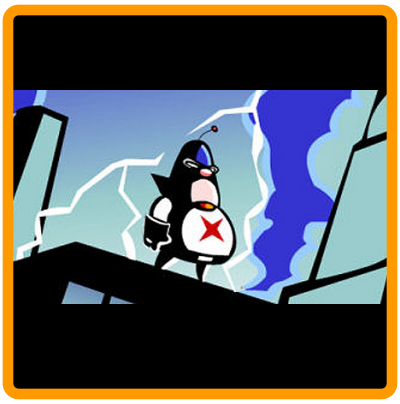
2.2.11 Animación en la actualidad:

Casi dos décadas de historia cinematográfica, han hecho que la animación evolucione. A tal punto que nuevas y originales propuestas dejan boquiabiertos a muchos espectadores tal y como ocurrió la primera vez que se proyectó un corto animado.

La historia nos ha mostrado eventos que han cambiado el mundo de una forma directa e indirecta. Durante la caída del comunismo en Europa del Este, se han reducido significativamente las producciones animadas de estos países sobre todo en las facetas menos comerciales.

Sin embargo en el resto del mundo se produce una amplia diversidad de animaciones y cortometrajes que generan a su vez muchas propuestas y géneros para todos los públicos. Desde cortometrajes hasta animaciones comerciales se distribuyen alrededor del mundo sin importar sus limitantes o aportes.

Las nuevas tecnologías y programas de multimedia han hecho su incursión en los procesos animados. El futuro de la animación se refleja en el presente, no solo en largo - metrajes animados sino también en el cine convencional.



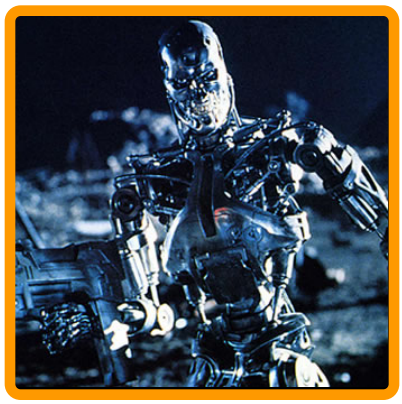
Personaje principal de la serie española “Calico Electrónico”. Dicha serie se emite a través de la internet.

Imagen extraida de: www.calicoelectronico.com

2.2.12 El crecimiento de la animación a computadora

Los noventas dieron paso a que la tecnología digital se aplicara a la animación. Una atmósfera competitiva trajo consigo una nueva era tecnológica que dio origen a la animación por computadora.
Esta nueva forma de animación prontamente fue aplicada en el cine, permitiendo realizar complejas secuencias animadas y efectos especiales.
Esto se aprecia en Películas como Terminator 2: El día de el juicio Final y Parque Jurasico.
La posibilidad de hacer una película totalmente en CGI se veía cada vez más cerca.

Una vez más fue Disney quien tomó la iniciativa y comenzó a introducir ligeramente secuencias digitales. empezando en 1991 con el largometraje de La Bella y la Bestia y posteriormente con Aladdin.



Escenas de “ Terminator 2, el día del juicio final”.

Imagen extraida de: www.4chan.org

En 1995 Disney junto con los estudios Pixar produjeron la primera película generada completamente por ordenador, Toy Story. El éxito de Toy Story fue absoluto y sentó las bases para que otros estudios comenzaran a hacer sus propias películas.

Al ser visto como una nueva forma de crear efectos especiales, en un principio la animación por computadora no fue considerada una forma de "entretenimiento infantil”. Después de existir por muchas décadas como industrias relacionadas, la brecha entre efectos especiales y animación se disolvió al punto de que ahora es perfectamente normal el uso de gráficos por computadora en las recientes películas de Hollywood. A menudo los efectos especiales más sutiles son los mejores./34

Muchas producciones cinematográficas han ganado reconocimiento y se han vuelto iconos del cine por medio de los efectos que se han utilizado en ellas. Podemos citar por ejemplo: Forrest Gump, ganadora del Oscar por los mejores efectos especiales en 1994.

Su protagonista el actor Tom Hanks, en su interpretación de Forrest Gump, compartió un escenario con el cantante John Lennon, estuvo presente en varios acontecimientos y sucesos importantes de la historia de los Estados Unidos e incluso estrechó la mano del Ex-Presidente John Fidgerald Kennedy. Todo gracias a una minuciosa edición de imágenes y a los avances tecnologícos del momento.

34- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “El crecimiento de la animación por ordenador”

La película Titanic utilizaba imágenes por computadora para acercar cada escena en sus tres horas, lo que produjo un nivel de realismo que ayudó a la propia película a convertirse en la película más recaudadora en taquilla hasta ese momento.[35]

La incursión en la televisión no se hizo esperar. Algunas propuestas atrajeron al público adulto como la serie matutina emitida los sábados Reebot, que trataba de un mundo paralelo que formaba parte del sistema operativo de una computadora o " La Guerra de Bestias " basada en la serie de culto Transformers.



Personajes de la serie CGI , Reebot.
Imagen extraida de: www.4chan.org

Otras series de ficción no animadas como Babilonia 5 o Hércules invirtieron fuertemente en producciones CGI, produciendo efectos especiales de una calidad más alta a un bajo costo.

Otros estudios que nuevamente seguían el camino establecido por Disney lanzaron sus propias películas con gráficos CGI, descubriendo de forma muy dura sus propias debilidades ante el monopolio comercial de Disney.

Dreamworks incursionó con las películas "Antz y Pequeños Guerreros" aunque estas palidecían ante el éxito de Bichos y Toy Story 2 de Disney/Pixar, pero era cuestión de tiempo para que Dreamworks consiguiera un gran éxito en el año 2001, gracias a su historia sobre un ogro verde y malhumorado que se ve obligado a ayudar a las criaturas de los cuentos de hadas que son víctimas de un principe tirano que sueña con un reino perfecto, dicha historia es conocida como Shrek.



Personajes de la serie “Beast Wars” conocida también com “Guerra de Bestias”.
Imagen extraida de: www.photobucket.com

Esta película fue un éxito absoluto superando a la producción veraniega de ese año "Atlantis". Luego a principios de 2002 la 20th Century Fox tuvo éxito con su película de CGI La era del Hielo.

No todos los estudios que incursionaron en la animación por CGI tuvieron éxito con sus propuestas.
Paramount con Las Aventuras de Jimmy Neutrón: El Niño Genio estrenada en 2001 no lo hizo tan bien en taquilla, pero recibieron una nominación de la Academia y posteriormente encontraron el éxito con la serie de televisión basada en la película que fue premiada el año siguiente.

35- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “El crecimiento de la animación por ordenador”



Final Fantasy: La Fuerza Interior

Imagen extraida de: www.google.com

Mucho antes de Toy Story, el verdadero gigante del CGI era sin duda PIXAR, antes del éxito compartido con Disney ya habían producido cortos animados sorprendentes como "Tin Toy" que fue premiado con un Oscar. De hecho cuando Disney produjo en solitario la película "Dinosaurios" el resultado según la critíca fue notablemente desastroso.

Aun con el éxito de las producciones en CGI, estas siguen dependiendo de actores reales, personajes dibujados y estilizados. En 2001 se vive el primer intento de crear un mundo totalmente digital utilizando "actores humanos" digitales en Final Fantasy: La Fuerza Interior, originalmente basada en los argumentos de un video juego de culto. Dicha película no tenía nada que ver con el juego, para decepción de los fanáticos de la franquicia y encontró un moderado éxito de crítica pero no hizo buena taquilla. A partir del año 2002 los efectos especiales en CGI han aumentado su calidad gráfica haciendo difícil distinguir la animación por ordenador de la vida real.

Un número creciente de películas empiezan a utilizar personajes creados completamente por ordenador que interactúan en la pantalla con partes reales ejemplos de estos son Gollum, de El señor de los Anillos o Jar Jar Binks de la saga de Star Wars.



Mercury Man, Película Asiática que combina actores reales, con secuencias animadas en CGI.

Imagen extraida de: www.google.com

Se considera que los “vactors”, personajes generados por ordenador son actores "aceptables”, pero para que estos aparezcan en una producción totalmente animada en formato digital aun faltan varios años.

Disney parecía preparado para liderar la disminución de la animación hecha a mano pero enfrentó algunos problemas en los últimos años.
A pesar de la buena aceptación en taquilla de Lilo y Stitch, una película en la que se emplearon ilustraciones hechas con acuarelas, su siguiente producción “El Planeta del Tesoro” fue exageradamente promocionada y posteriormente fue un fracaso en taquilla.
Esto aseguró el hecho de que habría reducciones en el estudio de Disney.

La pérdida de Disney fue más dañina cuando en 2002 el Oscar para la mejor Película de Animación fue para el dibujante (a mano) Hayao Miyazaki con El viaje de Chihiro infligiendo a Disney su segunda derrota seguida en los premios de la Academia./36

36- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “El crecimiento de la animación por ordenador”

Disney liquidó todos sus escritorios de animación y los estudios Dreamworks considerarón entonces abandonar la animación dibujada tradicionalmente para enfocarse en producciones generadas totalmente por computadora desde el año 2003.
A pesar de la anterior la animación tradicional tiene un soporte vigente en la televisión y en la publicidad en un futuro inmediato.

La época dorada de la animación tradicional iniciada por Disney con Blanca Nieves y los Siete enanos parece haber terminado ya, aunque en algunos casos como el moderado éxito de la película "tierra de osos" de Disney y un anuncio de Pixar que planea incursionar en la animación tradicional parecen demostrar lo contrario.

En julio de 2005, Disney anunció que cerraría sus estudios en Australia en 2006. Ese estudio, responsable de secuelas para vídeo como El rey león III, era el último bastión de dibujantes a mano de Disney.

Sin embargo, en el año 2006, el jefe creativo de Pixar John Lasseter, dijo a la Revista Time que podría restaurar la unidad de animación tradicional de Disney, declarando que "de todos los estudios que deberían estar haciendo animación 2-D, deberían ser Disney". /37



Megamind, Película creada por los estudios Dreamworks en el año 2010.
Desde el año 2003, Dreamworks se ha dedicado a hacer largometrajes animados exclusivamente en CGI.

Imagen extraida de: www.4chan.org

37- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal "El crecimiento de la animación por ordenador"

Gráficos Computarizados, CGI



Imagen de la película animada Final Fantasy, Advent Childrens.
Los avances en el desarrollo de imágenes CGI, permiten crear un despliegue visual más complejo y detallado.

Imagen extraida de: www.4chan.org



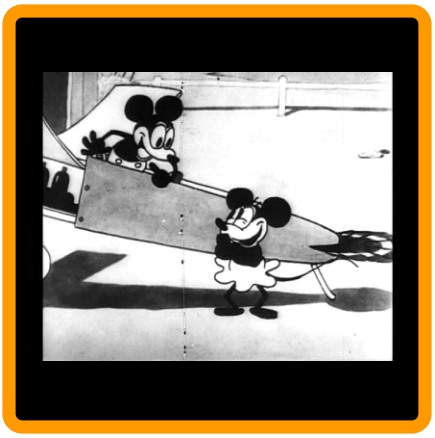
Mercury Man, es una película asiática, que se inspira en los super héroes de las historietas americanas, particularmente hace referencias a Spider Man .
Su protagonista fue interpretado por un actor real y un modelo animado por CGI.

Foto de: Clemente Zepeda

2.2.13 Animación alrededor del mundo

Estados Unidos:

Si habláramos sobre la compañía de animación más destacada de este país debemos mencionar a Disney.
Dicha compañía fue un gigante que vio su mayor esplendor durante el principio de los 90,s.
Películas animadas como Blanca Nieves o La bella y la bestia de Trousdale y Wise se han convertido en iconos de la animación moderna.



Mickey y Minnie Mouse. Personajes clásicos de Disney.

Imagen extraida de: www.google.com

Sin embargo después de un tiempo cayó en la repetición y en las modas provocando que su calidad disminuyera, a tal punto que en 2004 se retirara de los dibujos animados por un tiempo.

Ahora caso contrario a Disney una pequeña compañía experimental, especializada en infografía se ha convertido en la más exitosa productora de animación en el mundo. Se trata de la compañia Pixar quien inició con algunos cortometrajes en los 80's. Fundada por John Lasseter generó con el apoyo de Disney la primera película animada totalmente en 3D, Toy Story.[38]



Parte de los personajes que se pueden ver en Cartoon Network.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Actualmente y tras algunas negociaciones muy largas Disney adquirió la compañía Pixar evitando así que se disolviera su alianza previa hace mucho tiempo atrás. Muy recientemente las últimas producciones de Disney/Pixar, Ratatoule y Wall.E han tenido excelente aceptación entre el público así como reconocimientos importantes como el premio Oscar en el año 2008 y 2009.

Otra compañía destacada es Dreamworks. Se dio a conocer por medio de largometrajes como El Principe de Egipto, inspirado en el relato de Moises de Las Sagradas Escrituras. Actualmente ha generado cuantiosas ganancias gracias a la saga de Sherk que en el año 2010 lanzo su cuarta y ultima parte.

Si hablamos de la animación para la televisión las compañías que fueron pilares desde los inicios de la televisión se han expandido o creado alianzas entre ellas.
Warner Brothers, actualmente posee compañías como Hanna -Barbera y canales de televisión como Cartoon Network y Boomerang que transmiten caricaturas y series animadas las 24 horas del día.
Nickelodeon que empezó siendo un canal solo para niños, ahora va dirigido también a pre-escolares y adolescentes.

38- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "El cine de animación de las ultimas dos decadas"

Creaciones como Bob Esponja, Los Padrinos Mágicos y Dora la exploradora han tenido un gran éxito comercial entre el público.
Disney también ha incursionado en el medio televisivo, sus propuestas también han tenido éxito comercial. Por ejemplo la serie Kim Posible tuvo tal éxito que cuando iba ser cancelada sus fanáticos pidieron que continuara, en honor a ellos se realizaron dos temporadas más.



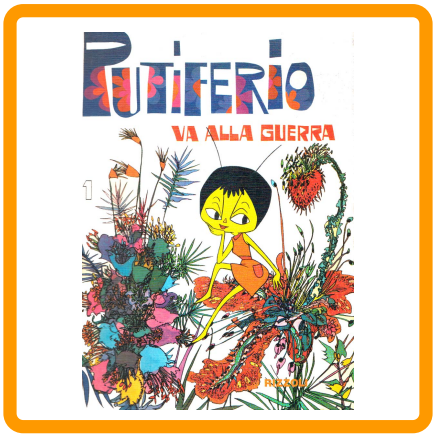
Los Castores Cascarrabias. Serie hecha por Nickelodeon.

Imagen extraida de: www.4chan.org

En Japón

El anime japonés paso de ser un estilo gráfico a una de las industrias más grandes en el mundo. Considerada como de las más populares y prolíficas su estilo ha influenciado a muchos animadores y artistas.
Las series de televisión son innumerables y gozan de muchos seguidores y fanáticos.

Los largometrajes que prácticamente desaparecieron durante los 70's volvieron después de un tiempo con mas fuerza logrando así que se popularizara más el anime alrededor del mundo gracias a la creatividad e innovación puesta en sus historias.



"Putiferio va alla guerra", conocida en nuestro país como "Torbellino va a la Guerra". Producción Europea que hace una crítica a los conflictos armados.

Imagen extraida de: www.4chan.org

En Europa

En Francia ha surgido un creciente interés por la animación, se han realizado muchos cortometrajes de calidad así como también series para la televisión que se han orientado al público internacional. Entre los más destacados están los cortometrajes de la productora Folimage y el largometraje, "Kirikú y la bruja" de Michel Ocelot.[39]

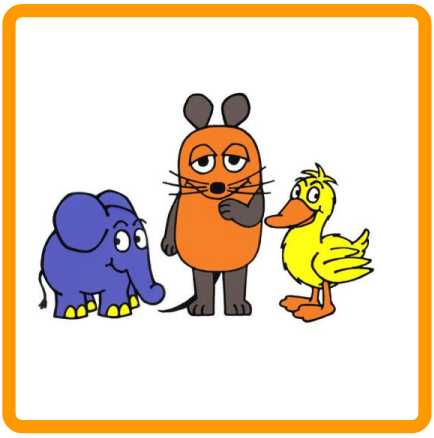
Mas de cincuenta años de historia respaldan a la productora Ardman-Animation de Reino Unido.
Especialistas en la animación de plastilina se dio a conocer en ambos lados del atlántico con sus cortometrajes, especialmente con la saga de "Wallace y Gromit" creados por Nick Park.

El éxito de Ardman-Animation fue suficiente para que comenzaran a realizar largometrajes, así surgio la película "Chicken Run's" mejor conocida en Latino-America como "Pollitos en Fuga" que relata las aventuras de un grupo de gallinas que intentan escapar de la granja donde viven, para ser libres y no ser forzadas a poner huevos todos los días. Se considera una de las mejores peliculas realizadas con la técnica de Stop-Motion.

39- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "El cine de animación de las ultimas dos decadas"

Después surgió el primer largometraje de “Wallace y Gromit” que tuvo tanto éxito que ganó el premio Oscar por mejor película animada.
Al abrigo de este éxito florecía la animación independiente, donde se puede citar al estudio Bolexbrothers, y los cortometrajistas Barry Purves, Phil Mulloy y los hermanos Quay.

Nuevas generaciones de animadores de los países del Este han mantenido viva su tradición, casi exclusivamente en cortometrajes, entre los que destacan: los rusos Garri Bardin, Aleksander Petrov y Konstantin Bronzit; los checos Aurel Klimt (con su prestigioso largometraje Fimfarum) y el veterano pero aún activo y conocido Jan Svankmajer; el polaco Piotr Dumala; los letones Priit Pärn y Priit Tender y, sobre todo, la Escuela Checa de Animación, con Jiri Trnka a la cabeza.



“El Raton Televisión”. Propuesta animada de origen Alemán.

Imagen extraida de: www.4chan.org

En Australia.

Por el año de 1982, surgieron los estudios Burbank Films Australia, aunque no se sabe exactamente si fueron fundados en ese año si se tiene conocimiento que estrenaron su trabajo más antigüo en 1982.

En un período de nueve años, la empresa produjo numerosas adaptaciones animadas de diferentes obras literarias del mundo occidental en diversas categorias.

Sus primeras obras fueron una serie de adaptaciones de alrededor de 72 minutos de duracción, las cuales estaban basadas en las diferentes obras del escritor Mark Twain, entre ellas Oliver Twist (1982) y David Cooperfield (1993).

Con el tiempo, el estudio comenzó una diversa serie de - adaptaciones de las obras de diferentes escritores: Veinte mil leguas de viaje submarino (1985), Los Tres Mosqueteros (1986),Don Quijote de la Mancha (1987) y El viento en los Sauces (1988), entre otras; todas constaban con alrededor de 50 minutos de duracción.[40]

Hoy en día el estudio ha cesado de existir y sus obras han pasado a ser parte del dominio público en varios países alrededor del mundo, entre ellos El Salvador, que transmite los trabajos de Burbank Films a traves de canal 10.

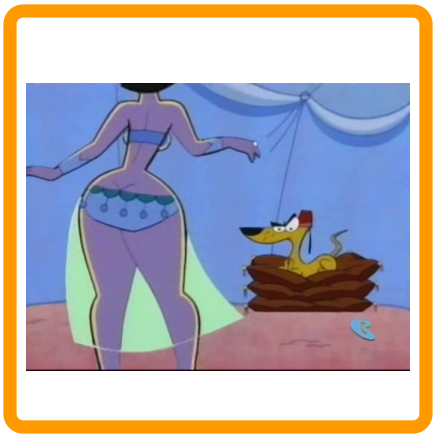
A principios de los años 90’s, el estudio resurgió nuevamente, cómo, Burbank Animation Studios el cual aún existe en la actualidad.

40- www.wikipedia.com - categoría- Estudios de Animación, articulo principal “Burbank Films Australia”

2.3 Animación sugestiva

Si bien la animación a cambiado y evolucionado a lo largo del tiempo, también lo han hecho sus temáticas.
En un principio la animación tenía la finalidad de hacer reír a las personas con las ocurrencias y gracias de personajes absurdos, raros y graciosos. Sin embargo aun cuando en la actualidad trata de preservarse el objetivo de hacer reír, esto se consigue a través de temáticas un tanto sugestivas.

Ciertamente existen clasificaciones para diversidad de programas de televisión y de igual modo esta regla no restringe a las caricaturas, pero en ocasiones por ser dibujos animados se piensa erróneamente que son solo para un público infantil.



Escena de la caricatura Dos Perros Tontos, creada por los estudios de Hanna Barbera.
Se ve cierto enfoque sugestivo pero no cae en lo vulgar.

Imagen extraida de: www.4chan.org

"Las caricaturas actuales poseen temáticas que no son muy apropiadas para un público infantil, se han volcado a un humor vulgar, de palabras insolentes, excesiva violencia y temáticas sexuales que pueden ser directas o indirectas."

Lo anterior forma parte de la opinión de algunas instituciones educativas así como padres y docentes, preocupados por la salud mental de los niños. Con el apoyo de entidades como la UNICEF se crean páginas y foros de opinión pública en Internet que sirven para estudiar de que forma la exposición a estas imágenes y temáticas pueden afectar la conducta de la niñez actual.

Ciertamente la televisión influye en los niños, pero es más influyente en ellos cuando se le pone a un personaje llamativo que interactué con ellos.
Se han dado casos en las que muchos niños terminan lastimándose o han agredido a otros, por imitar las acciones de sus personajes favoritos.

Según un articulo de El Diario de Hoy, emitido en el año de 1997, cuando se popularizaron las series de súper héroes como los Power Ranger y los Caballeros del Zodiaco, en El Salvador, se dieron casos en los que algunos niños por intentar hacer las piruetas y movimientos que aparecián en estos programas se fracturarón o hirieron seriamente. A veces se muestran vicios, costumbres, formas de hablar y pensar que pueden llegar a imitarse.

El creador de la popular serie los Simpsons, Matt Groening, según un apartado en la revista Time's pasó por momentos vergonzosos cuando se supo que su hijo solía tratarlo del mismo modo que su propio personaje Bart Simpson (Un niño rebelde y travieso) trataba a su padre Homero.



Tex Avery rompió los equemas impuestos por Disney, creando personajes con un enfoque más adulto.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com



Super Agente Cobra, Por sus temáticas solo duró una semana al aire, en la televisión Salvadoreña.

Imagen extraida de: www.4chan.org

También el diseño de personajes suele exagerar los atributos físicos, especialmente en los personajes femeninos que en ocasiones se presentan demasiado coquetas o des-inhibidas. Esto puede ser una forma de llamar la atención del público adulto sin embargo en sus primeros años de vida y durante su crecimiento un niño puede llegar a confundirse o interpretar de otro modo el rol del género masculino y femenino.

A veces los organismos encargados de preservar la salud mental recurren a censurar lo que es incorrecto.
En El Salvador se dio el caso de una serie de anime llamada “Súper Agente Cobra” que fue transmitida por la época de los años 80’s.

Erróneamente se pensó que era una simple caricatura para niños y adolescentes, pero su transmisión solo duro una semana, la razón fue que tenía un alto contenido de violencia, presentaba algunos vicios como el tabaco, el alcohol y principalmente por que aparecían varios desnudos femeninos sin razón aparente.
La serie se juzgó mal a primera vista y se dejó de transmitir por que fue dirigida al público equivocado. Lo mismo pasa con muchas otras historias animadas que solo son apreciadas por personas de amplio criterio.

Un caso reciente a mediados de marzo de 2009 lo protagonizó uno de los personajes favoritos entre los niños de 2 a 7 años, nos referimos a Dora la Exploradora que en el mes de Diciembre posiblemente aparecería con una nueva apariencia, un poco más mayor. En Internet se difundieron algunas imágenes de cómo podría verse , la respuesta del público fue inmediata y muchos padres se preocuparon de que el personaje ya no pudiera fomentar buenos valores en su hijos y en cambio pudiera tornarse muy materialista y superficial.

Lo menos que se puede hacer por la niñez actualmente es inculcar buenos valores y establecerse una responsabilidad a la hora de ver televisión.
Enseñarles a los niños que deben ver programas acordes a su edad y con temas de su interés. cosas que los beneficien mentalmente y los hagan buenas personas.
Si es posible sentarse con ellos a ver televisión y explicarles por si tienen alguna duda. claro esta sin ser muy agresivos ni avergonzándolos de ningún modo, haciéndoles ver de forma calmada y paciente la diferencia entre la realidad y la ficción y respondiendo a cualquier interrogante o curiosidad que tengan.

Temas Sugestivos.



fig 1



fig 2

Un pequeño escándalo se dio en el mes de marzo de 2009, por el posible cambio de imagen de un conocido personaje infantil, Dora la Exploradora (fig 1).

A través de Internet se dio a conocer una imagen de como se vería Dora, en un programa nuevo que se estrenaría ese año (fig 2).

La imagen dio lugar a varias protestas por parte de algunos padres que temían que la imagen nueva fomentara actitudes negativas y superficiales hacia los niños.
Al final el proyecto no se concreto y quedo en fase de espera.

Imagenes extraidas de: www.4chan.org

Estas escenas aparecen en las series: Dos perros Tontos, El laboratorio de Dexter, Las chicas super poderosas y los Tiny Toons.
Podemos apreciar en estas escenas situaciones sugestivas, personajes femeninos provocativos, uso de armas y violencia animada he incluso algunos vicios como el alcohol.
En ocasiones estas situaciones se presentan de forma burlona pero también son para atraer a un público adulto, aunque ocasionalemente podrían generar confusión en algunas audiencias más jovenes.

Imagenes extraidas de: www.4chan.org









2.3.1 Clasificación de la animación

Se ha hablado de diversas temáticas sugestivas vistas en la animación, de cómo afectan al público y como influyen directa o indirectamente. En la actualidad organizaciones privadas que forman parte del gobierno se encargan de analizar el contenido de los programas que se transmiten regularmente por televisión. No se limita al celuloide y a las series de actores reales también las caricaturas pasan por un proceso de clasificación que les permite establecerse en un horario regular.

En El Salvador el encargado de ver el contenido de muchos programas es La Dirección de Espectaculos Públicos Radio y Televisión, una división del Ministerio de Gobernación. este organismo ha establecido una clasificación de acuerdo a la edad y la mentalidad del público, asignando una letra del alfabeto para distinguir cada categoría.



Ranma 1/2, un conocido anime de contenido explicito, Fue transmitido sin censura por canal 2 en el horario de la tarde. Cuenta la historia de un jovén, de 16 años llamado Ranma, que cada vez que se moja con agua fria se convierte en chica, lo que le ocasiona problemas y muchas situaciones vergonzosas.

Imagen extraida de: www.photobucket.com

Dicha categoría se da de la siguiente manera:

Clasificación A :Para toda la familia
Clasificación B: Mayores de 12 años
Clasificación C: Mayores de 15 años
Clasificación D: Mayores de 18 años
Clasificación E: Mayores de 21 años

Anteriormente esta clasificación solo llegaba hasta la letra D que entonces designaba a los programas para adultos, es decir que no existía el apartado para mayores de 12 años, sin embargo después de un tiempo era necesario establecer un rubro para el público formado por los jóvenes y pre-adolescente. Algunas situaciones dadas en la programación local pudieron influir en esta clasificación, eh aqui un ejemplo:

A mediados del año 2001 se transmitio por el canal 2 de El Salvador, un anime llamado Ranma 1/2, se trataba de una serie juvenil con algunas situaciones divertidas, pero que incluian algunos desnudos femeninos. La serie no tuvo una clasificación formal, y se emitia entre las 5:00 y 5:30 de la tarde. En algunos capitulos se editaron algunas escenas en plena trasnmisión, pero a pesar de lo anterior la serie se emitio casi en su totalidad, sin ninguna censura.

Actualmente muchas caricaturas, en especial animes anuncian de forma anticipada a que publico van dirigidos según su edad, Esto ahora le da a los padres una mejor referencias sobre el posible contenido de los programas que pueden estar expuestos a sus hijos.

Clasificación de la animación



Personajes de la serie anime Shaman King, en El Salvador se le clasificó para mayores de 15 años.
Se dice que en Estados Unidos los organismos de censura, no estuvieron conformes con la versión censurada de la serie.
La serie está inspirada en temas ocultos como la muerte y la hechizería.

Imagen extraida de: www.photobucket.com

Escena de la serie animada Rem y Stimpy, creada para los estudios de Nickelodeon.
Una serie cargada de humor crudo, temas aberrantes y situaciones sugestivas.
Se dejo de emitir en el canal infantil debido a lo anterior y se continuó su transmisión por la señal de MTV.
En El Salvador se transmitió por canal 15 en el horario de las 10:00 de la noche.
Se popularizo más en el público adulto, a tal punto que para el año 2006 se hizo un DVD especial con episodios nuevos, con temas no actos para menores de edad.

Imagen extraida de: www.4chan.org



2.4 Técnicas de la animación

Dibujos animados



Diseños iniciales para la popular serie Animaniac's. La bocetería permite definir que actitudes físicas tendrá un personaje animado.

Imagen extraida de: www.google.com

Proceso en el que se dibuja a mano cada cuadro o foto - grama que formará parte de una secuencia animada.
Anteriormente se pintaba cada fotograma individualmente y posteriormente se filmaba, hasta que entre los años 1910 a 1914, John Bray y Earl Hurd, inventaron la animación por celdas o acetatos. Consistía en dibujar y animar a los personajes en láminas transparentes y luego se filmaban sobre un fondo estático.

Stop motion

Consiste en la simulación de movimiento aplicada a objetos. Estos pueden ser muñecos, marionetas, figuras de plastilina o arcilla, modelos a escala o cualquier otro material que se pueda manipular con las manos. La animación se logra por medio de la captura de fotografías, moviendo los objetos en escena y grabando cuadro por cuadro o fotograma por fotograma.

Las animaciones Stop-Motion no entran en la categoría de dibujos animados debido a que no se ha dibujado ni pintado ninguna escena, más bien se han tomado imágenes de un modelo real. En este tipo de animación existen dos categorías importantes:



Modelos de stop-motion. Estas figuras se usaron en la película de Henri Selick: Coraline.
Se hicieron con un esqueleto articulado de metal y un relleno de silicona blanda facil de moldear.

Imagen extraida de: www.4chan.org

La animación de plastilina o cualquier objeto maleable conocida en ingles como "clay-mation".
Esta puede ser estilo libre en la que la transformación de una forma puede pasar a otra, durante el proceso de grabación, o puede ser por medio de personajes o figuras a las que se les a dotado de un esqueleto interno para darle solides y articulaciones. También está la animación de objetos (más rígidos). Aquí se pueden tomar objetos comunes o de uso diario./41

Pixilación

Esta es una variable del stop-Motion. En esta se animan auténticos objetos comunes, por ende no se hacen modelos ni maquetas. De hecho también se pueden animar personas, por lo cual es una técnica que se usa para la realización de video-clips.
Al igual que en el stop motion, la animación se logra moviendo a la persona u objeto y captando fotografías de estos, cuadro por cuadro para que al proyectarse en conjunto se genere la animación final.

41- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal "Dibujo Animado".

Rotoscopía

Esta consiste en dibujar directamente sobre una referencia. Estos pueden ser los cuadros de la filmación de una persona o la escena de una película.

Se cuestiona si realmente es una técnica de animación y sobre su aporte artístico, ya que literalmente se “calca” sobre una filmación ya existente.

A pesar de la controversia, se ha utilizado ampliamente, de hecho fue parte importante en la realización del primer largometraje animado de Disney: Blancanieves y los siete enanos.



Personajes de la pelicula Fire & Ice, realizada por Ralhp Bakshi.
Su manufactura fue hecha a través de la técnica de rotoscopia

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

Animación de recortes

Se conoce como “cutout” animación. Es la animación de recortes de papel, cartón o fotografías.

Los cuerpos de los personajes se construyen en base a esos materiales y posteriormente se les dota de movimiento intercambiando las piezas y los gestos que sean necesarios.[42]

Otras técnicas

Para animar se puede valer de otros métodos no tan convencionales, siempre y cuando se utilice cualquier material que sea manejable y que se pueda fotografiar.

Existen métodos artesanales como la pintura sobre cristal, la animación con arena, sobre celuloide, pantalla de aguja entre otras.

Otras técnicas derivan del stop-motion y la pixilación, Por ejemplo se han logrado animaciones con pedazos de cristal aprovechando su forma para crear personajes, del mismo modo se ha logrado animar frutas dándoles el efecto de que se pelan y cortan ellas mismas.

Algunas de estas técnicas también han servido para elaborar comerciales, videos musicales y cortometrajes animados.

42- www.wikipedia.com -categoría- Animación, articulo principal “Dibujo Animado”.

Gráficos Digitalizados

Esta técnica surgio en los años 90, siendo popular en el cine y en la creación de videojuegos.

Realmente no se dibujaban bocetos o se diseñaba por medio de pixeles en la computadora, sino que basícamente se capturaba una secuencia de movimientos realizados por actores reales o modelos a escala que se filmaban en frente de una pantalla azul o de otro color apropiado. De la filmación se obtiene una silueta negra en movimiento que se puede incrustar sobre un fondo diseñado o grabado por separado.

A través de la computadora se pueden crear animaciones al estilo clásico que se pueden ver de forma fluida y realista en cuanto a sus movimientos.



Mortal Kombat, es un conocido videojuego de peleas, producido en el año de 1992 por la compañia Midway. Aunque no fue el primero de su tipo, fue muy popular debido al realismo de sus gráficos digitalizados.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: Revista Club Nintendo, Año XIX N°2, Feb.2010.

Animación por computadora

Ultimamente el proceso que a tomado bastante importancia es la animación por computadora u ordenador.

A través de programas como Adobe Flash o 3Ds Max se logran películas animadas en menor tiempo, también permite dar detalles y efectos en la construcción de personajes, objetos, escenarios, etc.

Este formato es el preferido por fanáticos, programadores de videojuegos y artistas independientes que gustan incursionar en este medio gráfico, Que también sirve en la publicidad comercial y en la construcción de páginas Web.

La mayoría de series animadas de la actualidad se realizan en Adobe Flash. Estas cuentan con dibujos coloridos que a veces usan pocos fotogramas para generar movimientos.

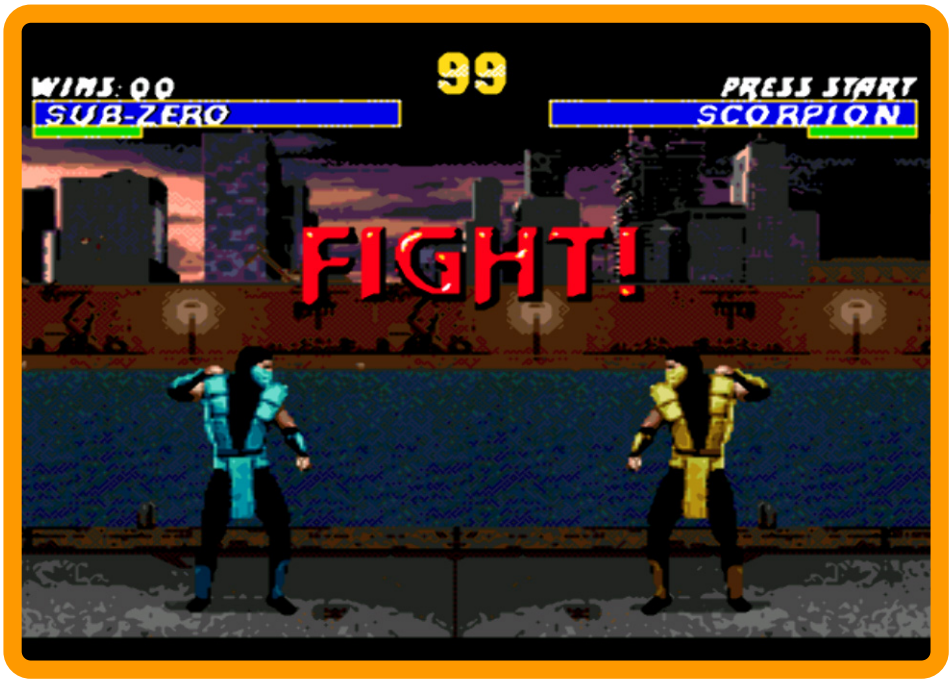


El robot W.alle y su amiga EVA en una imagen promocional del largometraje animado W.ALLE, realizado por los estudios Disney/Pixar.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

También se realizan largometrajes animados, cuya base principal se centra en la tercera dimensión.
Por medio de polígonos geométricos se logra construir la estructura física y aplicando texturas diseñadas se logra dar acabado a los personajes.
Actualmente es posible generar cualquier cambio físico en un personaje, simulando efectos ambientales o de iluminación que proporcionan más realismo. Se puede reproducir desde el movimiento del cabello, hasta las expresiones faciales más complejas.

Gráficos Digitalizados

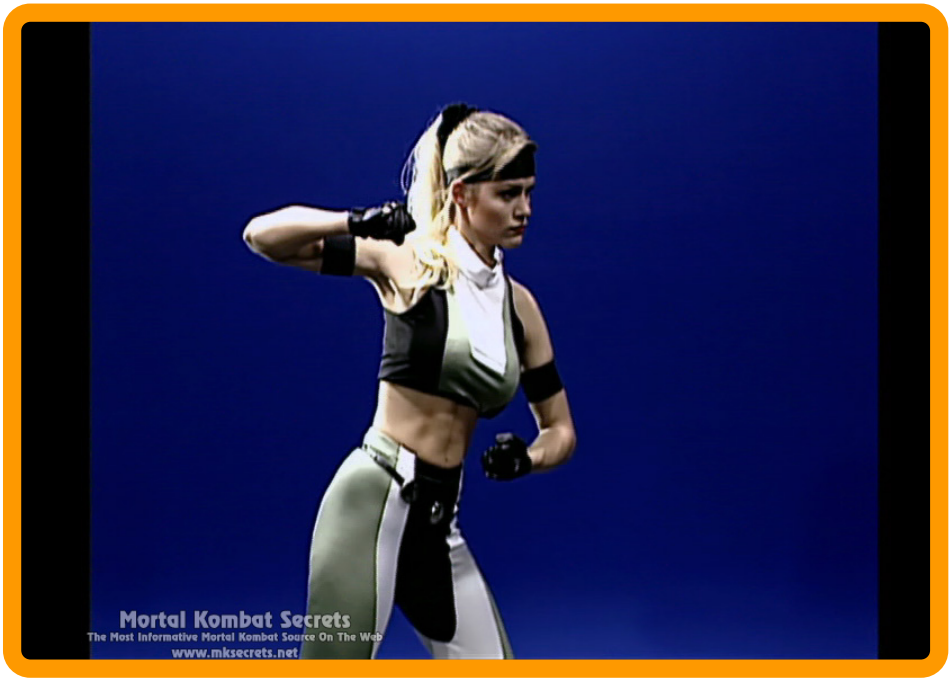


Esta escena pertenece al popular videojuego Mortal Kombat Ultimate.

Se realizó utilizando la técnica de gráficos digitalizados, que fue muy popular durante incios y mediados de los años 90's, para la programación de videojuegos.

Foto de:Clemente Zepeda

Información: Revista Club Nintendo, Año XIX N°2, Feb.2010.

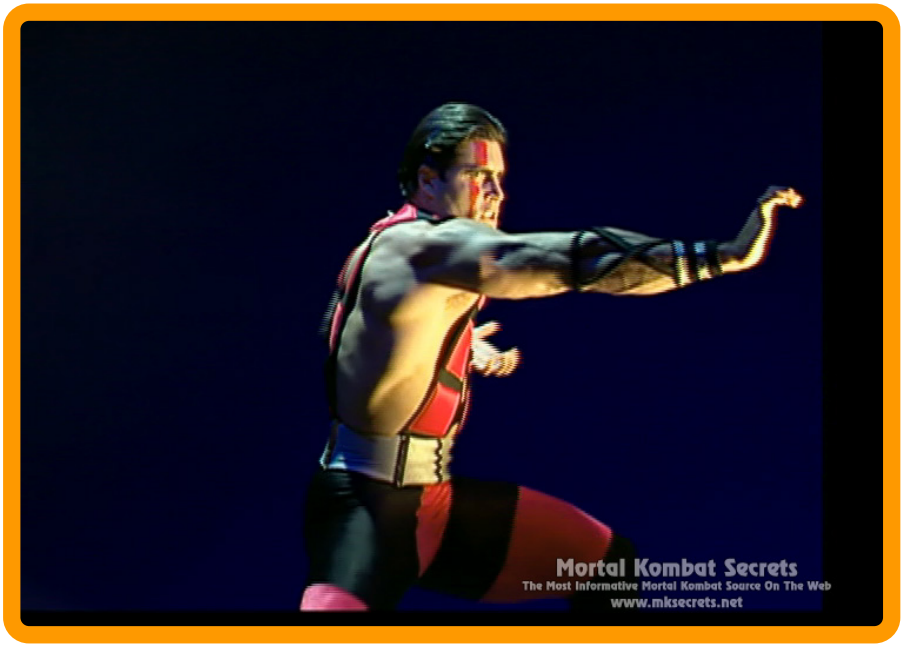


Para su realización se filmaron a actores reales, aplicando el uso de la "chroma key", mejor conocida como pantalla azúl. Dicha técnica aún se utiliza en la actualidad para la realización de efectos especiales para películas, comerciales y otros medios.

Imagen de: www.mksecrets.net

Información: Revista Club Nintendo,Año XIX N°2, Feb.2010.

Gráficos Digitalizados



Se filma al actor, frente a la pantalla azul, y cada movimiento es trasladado a una computadora, despues de obtener las imagenes estas se editan cuidadosamente y se animan como en un dibujo animado.

Imagen de: www.mksecrets.net

Información: Revista Club Nintendo,Año XIX N°2, Feb.2010.

Esta técnica también puede ser usada para animar modelos o figuras a escala, del mismo modo que se hace en el Stop-Motion.

Imagen de: www.mksecrets.net

Información: Revista Club Nintendo,Año XIX N°2, Feb.2010.



2.4.1 Tendencias artísticas de la animación.

La evolución del hombre como un ser pensante y creativo, se ha manifestado de muchas formas. A través de la incursión de la ciencia, la experimentación y explotando diversos recursos el hombre ah logrado comunicarse, resolver problemas, inventar cosas eh incluso manifestar sus setimientos y pensamientos a través del arte.

La animación en estos días no solo es vista por muchos como un medio de entretenimiento sino que ahora a adoptado una postura más polifacética. Puede comunicar, instruir, generar conciencia, criticar, como medio publicitario y por supuesto como una forma de generar arte.



Ilustraciones de la película de Ralph Bakshi,"Wizards". En esta se aprecia el uso de pinturas, montajes fotográficos y el uso de rotoscopia como recursos innovadores y artísticos.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Los dibujos animados constituyen no solo la ilusión de movimiento que provocan al ser proyectados y compilados en una película. Representan de forma creativa, cómica o distorsionada la manera en que sus creadores perciben el mundo, generando incluso lugares y personajes imaginarios que reflejan los deseos y sueños de quienes los conciben.

Visto desde otra perspectiva hacer animación es un arte. El arduo trabajo que conlleva hacer los primeros bocetos, el diseño de fondos, escribir la trama de la historia, realizar cada dibujo y otra gama de procesos que combinan lo artesanal con lo tecnológico hacen de la animación una labor compleja.



Escena de la serie My Life Like a Teenage Robot, Aqui vemos un escenario basado en una ilusión óptica que permite simular un ambiente tridimencional.

imagen extraida de: www_larobotadolescente_tk.mht

El trabajo en equipo es fundamental a la hora de hacer una película, desde el que dibuja, hasta el que pinta cada fotograma, el que hace las tomas y el que edita la película. Todos los involucrados en una animación tienen un papel importante por muy pequeño que sea.

Los animadores tienen muchas formas de inspirarse. Una larga historia cinematográfica a servido como base para crear, pero también las tendencias artísticas que anteceden a la animación se ven en muchas de las caricaturas y películas que se crean actualmente.

Ya sea como parte de un fondo, una técnica o como componente en la personalidad de un personaje, las expresiones culturales que el hombre ah manifestado en alguna época del tiempo se reflejan en muchos trabajos animados.



Presentación de un episodio de la serie My Life Like a Teenage Robot, Este recuerda en estilo a los populares carteles rusos de la corriente artística del dadaismo.

imagen Extraida de: www_larobotadolescente_tk.mht



Escenario de la serie animada Samurai Jack.
Creada para Cartoon Network.
Se puede ver una clara influencia de la pintura japonesa.

imagen extraida de: www.4chan.org

Algunas compañías de animación han tomado algunas tendencias del arte moderno y antiguo y las han adaptado a formatos animados.

En clásicos de la Warner Brothers, en largometrajes de Disney/Pixar y en caricaturas actuales como las producidas por Nickelodeon, se ah visto una gran influencia de las corrientes artisticas del surrealismo, minimalismo, abstracciones, Art-Deco y otras formas de artes plásticas.

Citando algunos ejemplos podemos mencionar :

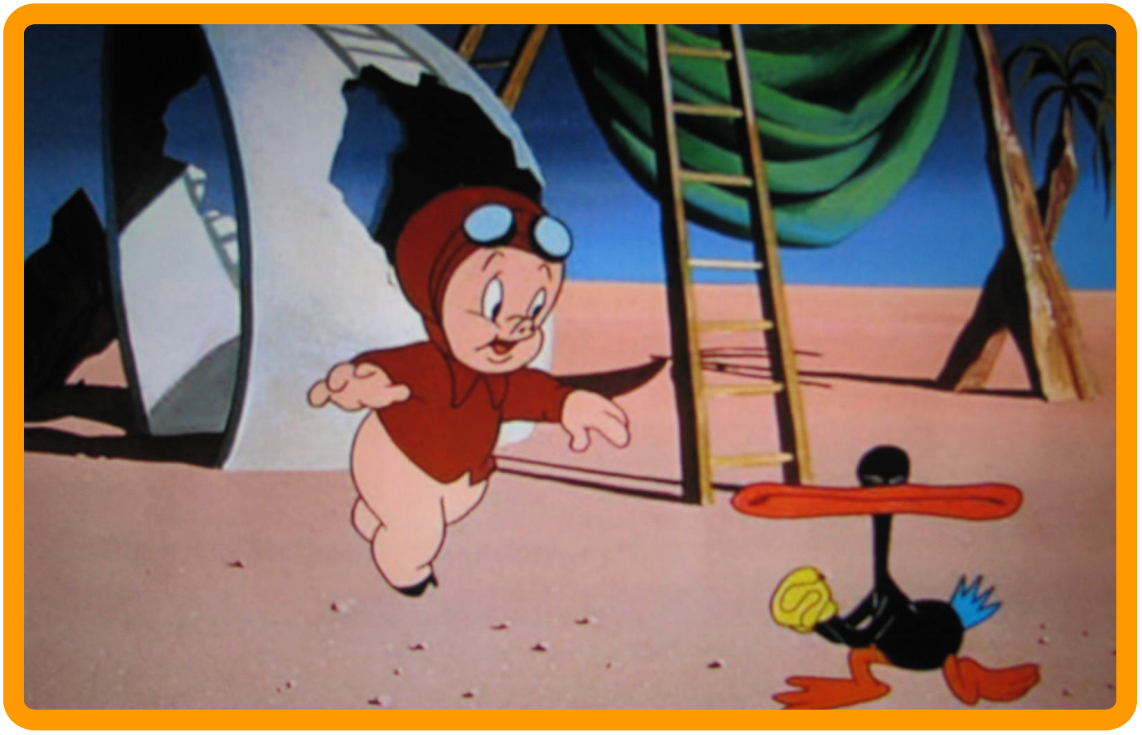
Una caricatura de Warner Brothers protagonizada por Porki, Donde el personaje emprende la búsqueda de un ave extraña llamada Dodo en una curiosa tierra surrealista habitada por locos. Parecía la visión que tenia Salvador Dalí en sus obras, de hecho parte de los fondos constituían fragmentos de sus pinturas.

Una película reciente de los estudios Pixar es Wall.E. Una obra maravillosa y de excelente calidad gráfica que encierra un mensaje ecológico, No solo la trama es envolvente sino que desde el inicio hasta los créditos tienen referencias culturales del pasado y el presente.

Por ejemplo uno de sus temas musicales de fondo es del clásico del cine llevado al teatro “Hello Dolly”. El diseño de la protagonista EVA, lo realizo Jonathan Ive; diseñador, de Apple y creador de la linea I.pod y su popular reproductor de audio y video, el cual incluso aparece en una escena - mostrando un video de la película antes mencionada, por si fuera poco los créditos finales fueron inspirados en la evolución del arte, empezando desde las pinturas rupestres, pasando por los jeroglíficos hasta llegar al puntillismo y el expresionismo abstracto.

My life like a teenage robot (conocida en Hispanoamérica como la robot adolescente) posee un diseño geométrico en los fondos inspirado en el art deco y en las formas empleadas en la elaboración de afiches y carteles característicos del surrealismo, dadaísmo y el propio art deco. También hace uso de tipografías poco comunes en sus títulos, con tipos como el de la Bauhaus y otras más figurativas.

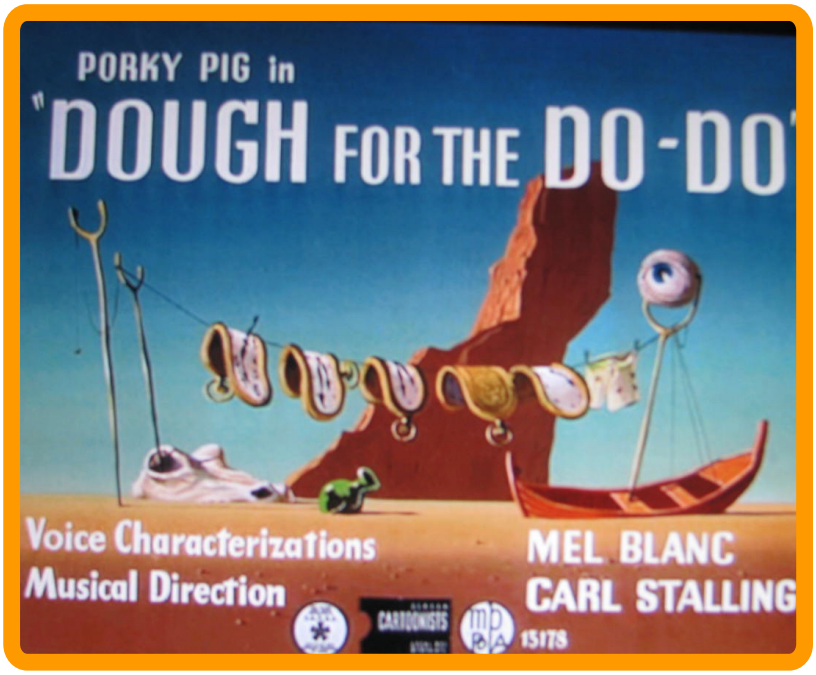
Como puede verse el arte está presente no solo en el trabajo realizado en su producción, sino también en el despliegue creativo que se aprecia en la película misma.



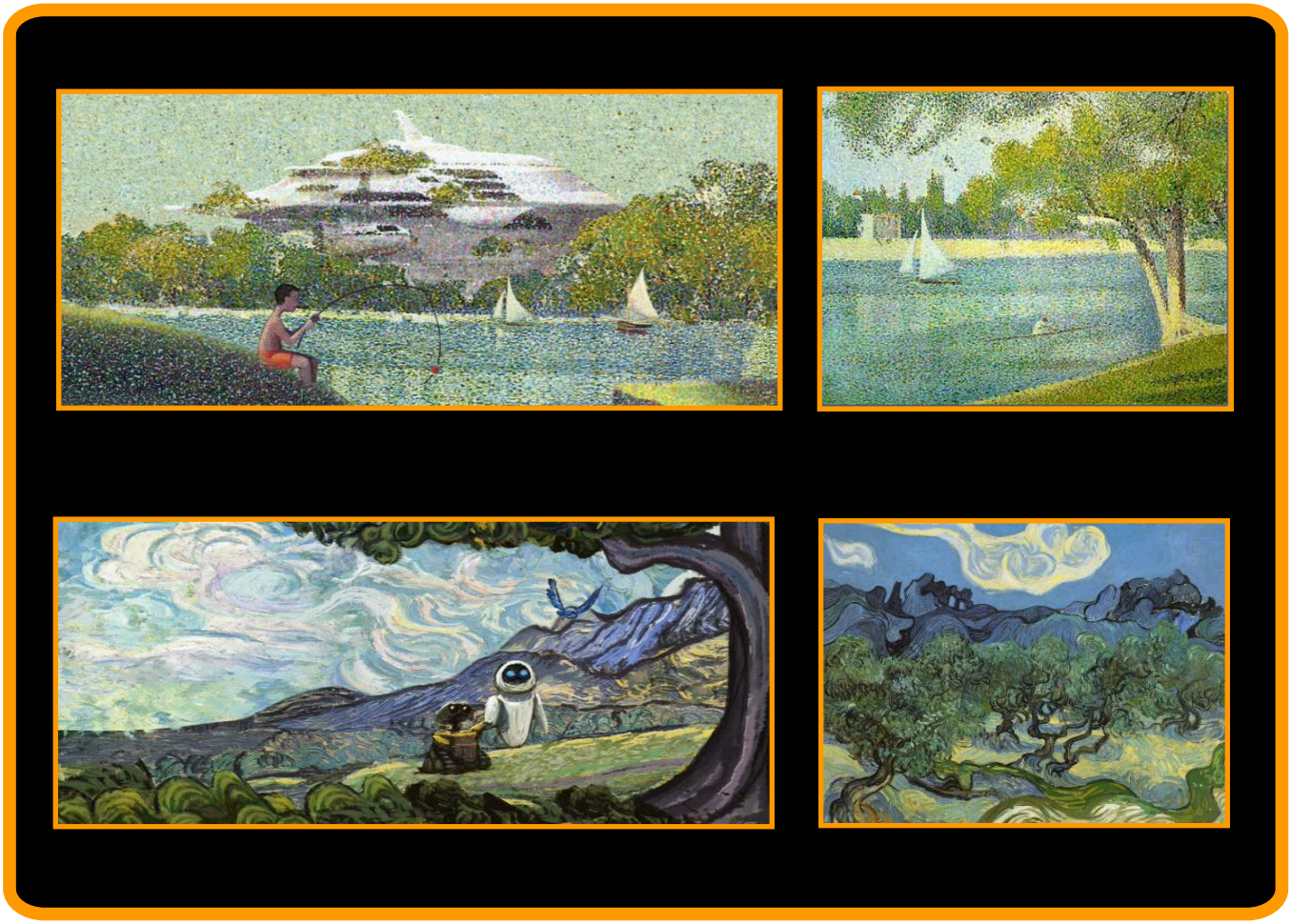
Estas imágenes pertenecen a una caricatura de Porky llamada: Dough for the Do-Do.

En ella se aprecia una clara inlfuencia de la corriente Surrealista de Salvador Dali, aplicada a los fondos.

Fotos: Clemente Zepeda



Arte y animación



Estas imágenes forman parte de los creditos de la pelicula animada Wall.E de Disney/Pixar. Al final de la pelicula se aprecia el desenlace de la historia por medio de una secuencia animada en la que se aprecia la evolución del arte en la historia, retomando piezas clasicas de la pintura como recurso gráfico. En estos ejemplos se retoman obras de George Seurat (arriba) y Vincent Van Gogh (abajo).

Imagenes extraidas de : networkerdblogs.com

2.4.2 Premios de animación



Premio Oscar.
Imagen extraida de: www.google.com

La animación esta tán ampliamente aceptada que a principios del Siglo XXI (2001), la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas introdujo el Oscar a la mejor película de animación, de ese modo no solo se premiaria a los corto-metrajes sino tambien a los filmes de larga duración que se estrenaran cada año.

Los dos pricipales rivales para el primer año de este premio fueron dos películas CGI: Shrek de Dreamworks y Monstruos S.A. de Disney-Pixar. El premio fue para Shrek.

Sin embargo, hubo quejas, ya que el premio parecía estar orientado más hacia películas familiares que a películas de animación en general, Las Aventuras de Jimmy Neutrón: El Niño Genio fue la tercera nominada y no la innovadora y aclamada película para adultos Waking Life, ni la visual-mente innovadora Final Fantasy: La Fuerza Interior./43

La película de Hayao Miyazaki aclamada por la crítica El viaje de Chihiro triunfó en 2002 y la película de Disney - Pixar Buscando a Nemo recibió el premio en 2003.

Los premios Annie se presentaron en 1972 en la rama de Los Ángeles de la Sociedad Internacional de Animación, (Association international du film d'animation o ASIFA), conocido como ASIFA-Hollywood.



Premio Annie.
Imagen extraida de: www.google.com

Originalmente se crearon para premiar a producciones filmicas pertenecientes al campo de la animación, pero con el paso del tiempo se han añadido nuevas categorías, llegando a premiar a productos televisivos, series animadas y videojuegos. /44

43-www.wikipedia.com - categoría- Animación moderna americana, articulo principal “Premios de Animación”
44- www.wikipedia.com- categoría- Animación, articulo principal “Premios Annie”

2.5 Un estilo a parte : El Anime

Cabello colorido, ojos expresivos, música emotiva, expresiones graciosas y exageradas, historias envolventes y sobre todo mucha imaginación son solo algunas de las cualidades que posee un fenómeno animado que le ha dado la vuelta al mundo.

Dicho fenómeno influye a miles de fanáticos estableciendo incluso modelos culturales e inspirando a dibujantes y animadores a realizar trabajos basados en este estilo. Dicho fenómeno es conocido como Anime.

El anime es un término global que designa a las caricaturas y animaciones de origen japonés. Originalmente el término era usado en Japón para designar cualquier dibujo animado fuera de ese país./45



Gatchaman o Fuerza G. Serie creada por la compañía japonesa Tatsunoko.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Tradicionalmente se dibuja a mano aunque últimamente también se usa la animación por computadora como recurso adicional. Abarca diversidad de temáticas, principalmente la ciencia ficción y son difundidos de forma masiva a través del cine y la televisión.

Existe una estrecha relación entre el manga (cómic japonés) y el anime. Es muy común que cuando un manga se vuelve popular se realice su versión animada.

Sobre el origen de la palabra anime, se dice que es la abreviación de la trascripción de la palabra "animation".
De ahí que se abrevie a "anime. Sin embargo, en inglés la palabra "animation" no puede ser abreviada a "anime", ya que la "e" no forma parte de la palabra original. /46

Entre los años de 1970 a 1980 se utilizaba el término de “japanimation” a nivel internacional para designar a las caricaturas japonesas, sin embargo los fanáticos preferían utilizar la palabra anime para abreviar, por tanto el término a caído en desuso, y solo se utiliza en Japón de forma nostálgica para identificar las animaciones que son hechas en ese país.

45- www.wikipedia.com - categoría- Anime, articulo principal “Etimologìa”
46- www.wikipedia.com - categoría- Anime, articulo principal “Etimologìa”

2.5.1 Historia del anime



Escena de Momotaros Devine Sea Warriors, uno de los primeros animes en producirse.

Imagen extraida de: www.wikipedia.com

Su origen se remonta al siglo XX, con una serie de corto-metrajes similares a los encontrados en otros países como Estados Unidos, Rusia, Alemania, Francia entre otros.

Según la historia se descubrió que el primer anime surgió en 1907 y tenía como protagonista a un niño marinero. Posteriormente fue la compañía Tennenshoku Katsudo Shashin (Tenkatsu) quien tubo la iniciativa de hacer una película del género, encargando en 1916 al dibujante de Manga Oten Shimokawa su realización.

La animación se convirtió en un formato ideal para la narración de cuentos durante la década de 1930, sin embargo algunos problemas creativos por parte de sus realizadores dificulta dirigir las películas.

En su momento las historias y personajes tenían como escenario localidades como, Europa, America, o mundos imaginarios de ficción. Principalmente influenciados por Disney, muchos animadores japoneses sentaron las bases para la creación del anime moderno.



Astroboy, la creación mas famosa del animador y dibujante Osamu Tezuka.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Uno de los más grandes, Osamu Tesuka; adoptó y simplificó muchas técnicas de animación de Disney para reducir los costos y el número de marcos en la producción. La razón principal de esto era facilitar el trabajo de un personal sin experiencia para cumplir con la producción de un programa de animación en un horario apretado.

El anime para televisión nace en 1962 con la serie Manga Calendar, que salió al aire el 25 de junio de 1962 y continuó hasta el 4 de julio de 1964.[47]

La popularidad del manga en la década de 1960 a 1970 influenció en el anime, Principalmente los realizados por Osamu Tesuka quien es considerado una leyenda del anime y el manga.

A él se le debe muchos de los conceptos del anime moderno, principalmente el diseño de los personajes y la concepción del genero “mecha” cuyos protagonistas son robots.

Algunos como Astroboy o Jet Marte contaban con virtudes, cualidades y sentimientos humanos.

47- www.wikipedia.com- categoría- Anime, articulo principal “Etimologìa”

Con el tiempo “los Mechas” adoptaron otra postura, dándose historias donde súper robots gigantes salvaban al mundo de seres malévolos que querían conquistarlo.
El dibujante Go Nagai inició esta tendencia con su creación Mazinger Z.

Yoshiyuki Tomino desarrolló realmente el género de los robots del anime. Series como la saga de Gundam y Macross se convirtieron en clásicos instantáneos en la década de 1960 a 1970./48

Hoy día el genero Mecha sigue siendo de los más comunes e incluso se a mostrado en diferentes países a través de diversas propuestas animadas. Por ejemplo en la serie de culto americana “Transformers”.

Tras algunas adaptaciones de anime de éxito en los mercados extranjeros, el anime adquirió una mayor aceptación en la década de 1990 y aún más a partir del año 2000./49



Mazinger Z, es una de las primeras series en emplear el concepto del robot gigante que defiende al mundo de la maldad.

Imagen extraida de: www.4chan.org

48- www.wikipedia.com- categoría- Anime, articulo principal “Historia del anime”
49- www.wikipedia.com- categoría- Anime, articulo principal “Historia del anime”

2.5.2 Autores famosos del Anime.

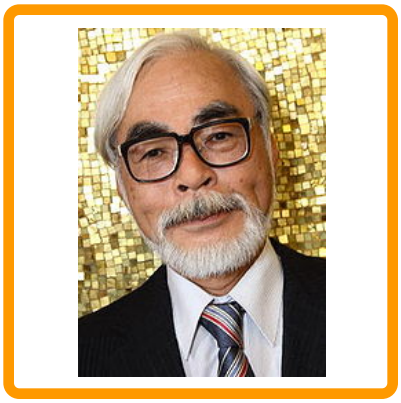


Go Nagai.
Imagen de :www.wikipedia.com

Go Nagai

Guionista y dibujante japonés de manga, nacido el 6 de septiembre de 1945 y gran innovador del género. Incursiono en los géneros “mecha”, terror y para adultos por los que es muy conocido. En el año 1970, Go Nagai estableció, una compañía para desarrollar sus proyectos de manga y anime.

Los primeros títulos de esta nueva empresa fueron Getter Robo y La Familia Abashiri.
Creó la serie de Mazinger Z (Majinga Z), que después continuaría con las secuelas Great Mazinger y Mazinkaiser, en las que desarrolló el concepto de robot (mecha) gigante. Esta idea resultó sorprendentemente productiva en muchos programas de televisión posteriores./50



Hayao Miyasaki.
Imagen de :www.wikipedia.com

Hayao Miyasaki

Dibujante de cómics y productor de dibujos animados, nacido en Tokio el 5 de Agosto de 1945. Director de populares filmes de animación como La princesa Mononoke, El Castillo Ambulante y El Viaje de Chihiro.

El viaje de Chihiro es uno de sus mejores trabajos el cual le dio fama y reconocimiento a nivel mundial.
Por esta película recibió El Oso de Oro de la “Berlinale” del año 2002, el Oscar a la mejor pelicula animada en ese mismo año y el reconocimiento a su trayectoria en el Festival Internacional de Cine de Venecia./51

Se considera a si mismo ecologista, pacifista y feminista. Sus peliculas tratan temas de contenido antibélico, o tocan temas de alto contenido moral y social como el hombre y la naturaleza, el amor a la familia y la responsabilidad.

Sus animaciones van dirigidas a toda la familia principalmente a los niños, al punto de ser llamado el "Disney japonés".



Akira Toriyama.
Imagen de :www.google.com

Akira Toriyama

Nacido el 5 de Abril de 1955 en Nagoya, prefectura de - Aichi. Es un dibujante de mangas y diseñador de personajes Japones. Sus principales influencias fueron Astroboy de Osamu Tesuka y 101 Dalmatas de Disney./52

Es conocido principalmente por sus obras Dr. Slum, Dragon Ball y Dragon ball Z y por el diseño de personajes de las-sagas de videojuegos: Dragon Quest y Chrono Trigger.

50- www.wikipedia.com - categoría- Go Nagai, articulo principal “Go Nagai”
51- www.wikipedia.com - categoría- Hayao Miyasaki, articulo principal “Obra”
52- www.wikipedia.com - categoría- Akira Toriyama, articulo principal “Akira Toriyama”

2.5.3 Técnicas empleadas en el anime

Ciertamente el anime se distingue de los demás estilos establecidos en las caricaturas por su peculiar diseño y la forma en que se manejan las tramas.
Sin embargo también adopta algunos de los métodos y procesos que se usan habitualmente en los dibujos animados en general.
Se usa desde la edición de sonido hasta la creación de los story-boards, pasando por el diseño de personajes y fondos.

Muchas veces se apoya en los textos e imágenes que aparecen en los mangas en que se inspiran. por ejemplo:
Retomando paneles que contengan escenas importantes en el manga, se suele contar parte de la trama principal, acoplando dichas escenas en el opening (el tema musical que da inicio a la historia) de la animación.

También las obras literarias o novelas dramáticas sirven como base aunque en algunos casos su adaptación posee acabados y diseños sencillos.

Generalmente el anime se orienta al dibujo de celdas, pero también se aplica a la animación creada por computadora, aunque para este último suele haber denominaciones como CG (computer graphics).



Para poder limitar el uso de cuadros de animación, se puede deslizar una imagen fija hacia atras o adelante. Esto sirve en escenas que requieran describir una situación del pasado o un personaje importante.

Imagen e Información: www.wikipedia.com

Animación limitada

Si buscáramos algo que distinga al anime de las demás caricaturas diríamos que es su animación.
Durante su creación los animadores japoneses estudiaron los trabajos hechos por otras compañías, principalmente los de la compañía Disney que fueron su mayor inspiración.

Tras estudiar las posibilidades los estudios especializados en anime desarrollaron técnicas para utilizar la menor cantidad de cuadros de animación por segundo que sea posible. Al principio se requerían 24 cuadros para cubrir un segundo de animación. Pero en el anime se redujo ese numero y se pueden realizar hasta ocho fotogramas por segundo de animación.

Para reducir cuadros de animación se puede mover o repetir escenarios, realizar imágenes de los personajes que se deslizan por la pantalla, y agregar diálogos que impliquen animar únicamente las bocas mientras que el resto de la pantalla permanece completamente estática./53

53- www.wikipedia.com - categoría- Anime, articulo principal “Diseño de animación”

Sobre ese último punto la perspectiva que se usa puede incluso simular el movimiento de un elemento estático. Con el tiempo estas técnicas se han depurado logrando notables mejoras gracias a programas de diseño especializados en 2D y 3D.

Los escenarios también influyen en la secuencia animada, muchas veces se inspiran en locaciones reales que se combinan con lugares imaginarios.
Igual que en el cine convencional se pueden crear ángulos de cámara, perspectivas diferentes para ver una acción e incluso se pueden escoger efectos de cámara para cada una de las escenas.

Guión y storyboard



En esta escena de los Caballeros del Zodíaco, se ha realizado una toma de arriba hacia abajo, con una serie de efectos luminosos, que le dan más dramatismo a la situación del personaje.

Imagen extraida de: www.google.com

En la animación las temáticas que se usan son diversas,y tras elegir una en especial se procede a redactar un guión. Tras su aprobación el director en jefe que es asistido por el director de producción empieza a dar detalles sobre el diseño inicial de personajes, con lo obtenido el director artístico realiza un primer esbozo de los personajes y ambientes de la historia.

De lo anterior se procede a realizar los Story-boards, que son una secuencia de imágenes ilustradas que son similares a un cómic y que sirven de base para el seguimiento de todo el personal.

Proporciona detalles que pueden incluirse u omitirse en la animación final, establece el número de fotogramas de la escena, los efectos visuales, los antecedentes necesarios, los movimientos de cámara, la dinámica y la composición de cada una de las escenas.
Para la creación de 26 minutos de storyboards, normalmente, se requieren alrededor de tres semanas de trabajo.[54]

Cuando se tiene una secuencia estructurada, bajo la coordinación del director de los storyboards, se procede a hacer un animatic que es una versión filmada del storyboards. Esta es necesaria para verificar el ritmo y el tiempo de las escenas y además se incorpora música y sonido para ver su coherencia con las imágenes.

54- www.wikipedia.com - categoría- Anime, articulo principal “Diseño de animación”

Dirección de una película

La recuperación de varias técnicas fílmicas hicieron del anime algo innovador. Para compensar las limitantes de su animación se recurrió a diversas técnicas del mismo modo en que se aplica a la dirección de cine.

Entre los más utilizados están: la corrección, o imágenes fijas; el deslizamiento, el diseño de deslizamiento a través del marco, El Zoom, en el que la cámara se aleja o enfoca; y técnicas basadas en la distancia relativa de los dibujos para acelerar o frenar.[55]

Es popular también el uso de la pantalla dividida, que permite ver una escena desde diferentes ángulo, también a varios personajes presenciando la misma escena y opinando de la misma. Se usa como una forma de iluminar, agregando una celda negra que solo deja ver lo que se requiere en es momento.

Dilatación temporal

En el anime y en las caricaturas la continuidad entre el espacio y el tiempo tienden a variar, a tal punto que en el anime se presentan situaciones que rebasan los limites de la física temporal en donde un momento sentimental tiende a prolongarse para aumentar la expectativa y el dramatismo de la escena.



Ejemplo de imagen fija, escena final de un episodio de Los caballeros del Zodíaco.

Imagen extraida de: www.photobucket.com
Información: www.wikipedia.com

Incorporando una escena estática donde los protagonistas emprenden una nueva aventura, o cuando dos oponentes se observan mutuamente, se aproximan y se traban en lucha, son algunas formas de generar ese dramatismo, también cuando se muestran varios eventos que en esencia suceden a la vez pero que pueden prolongar una aventura a varios episodios más.

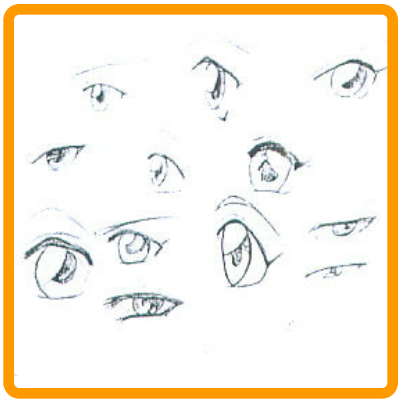
La calidad de los momentos que generan son sumamente emotivos y se ven influenciados por las tradiciones teatrales y la cinematografía .

55- www.wikipedia.com - categoría- Anime, articulo principal “Diseño de animación”

2.5.4 Diseño de personajes

Lo más notable en el anime es el diseño de sus personajes. Tiende a variar de acuerdo a la época y al artista que lo realiza, a pesar de la diversidad de trazos que van de los realistas, infantiles y simples, existen algunos aspectos que suelen ser comunes en los dibujantes de anime y se reflejan en los gestos de los personajes que en más de una ocasión suelen ser exagerados y emotivos al grado de llevarlos a la casi deformidad. Ahora con respecto a las características físicas, las más sobresalientes son

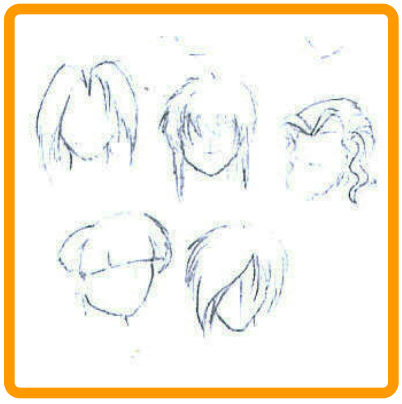
Los Ojos :



Comúnmente son muy grandes, ovalados, muy definidos y con colores llamativos como rojo, rosado, morado...etc aparte de los normales como café y azul. El coloreado es para dar más profundidad. Generalmente se usan texturas de luz, tonos de color y una sombra oscura para asentuar más la mirada .

Osamu Tezuka introdujo los ojos grandes inspirado por las producciones de Disney como Bambi y los dibujos animados de Max Fletcher, de este modo se le otorga un toque humorístico y emotivo a los personajes.
Sin embargo no en todas las series hay ojos grandes como por ejemplo en las películas de Hayao Miyasaki creador de El Viaje de Chihiro.

El Cabello:



Existe una gran variedad de formas, tamaños y volúmenes, tanto para personajes masculinos como femeninos.

Algunas formas suelen ser bastante llamativas incorporando diseños con puntas, trenzas o accesorios.

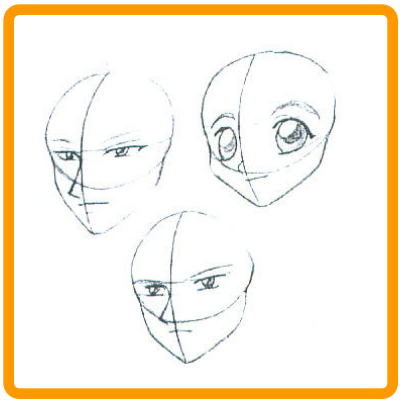
Además existe una gran variedad de colores como los de los ojos, que van desde los tonos clasicos de negro, rubio y castaño hasta variaciones que incorporan más de un color llamativo como rojo, azul, verde, violeta ...etc, además de tener diferentes formas de sombreado.

Imagenes extraidas de: http://www.howtodrawmanga.com



El cuerpo:

Puede ser muy parecido a las proporciones normales del cuerpo humano, aunque de una manera muy escultural como en las figuras femeninas.
Variaciones en las proporciones del cuerpo también pueden cambiar, como en el caso del super-deformed donde los personajes se dibujan con rasgos fisícos muy exagerados, principalmente en el tamaño de la cabeza y las extremidades que se dibujan un poco más grandes, aunque estos cambios son para dar un toque de humor a las series, o para que los personajes se vean más “Kawaii”, es decir luzcan más tiernos y lindos.

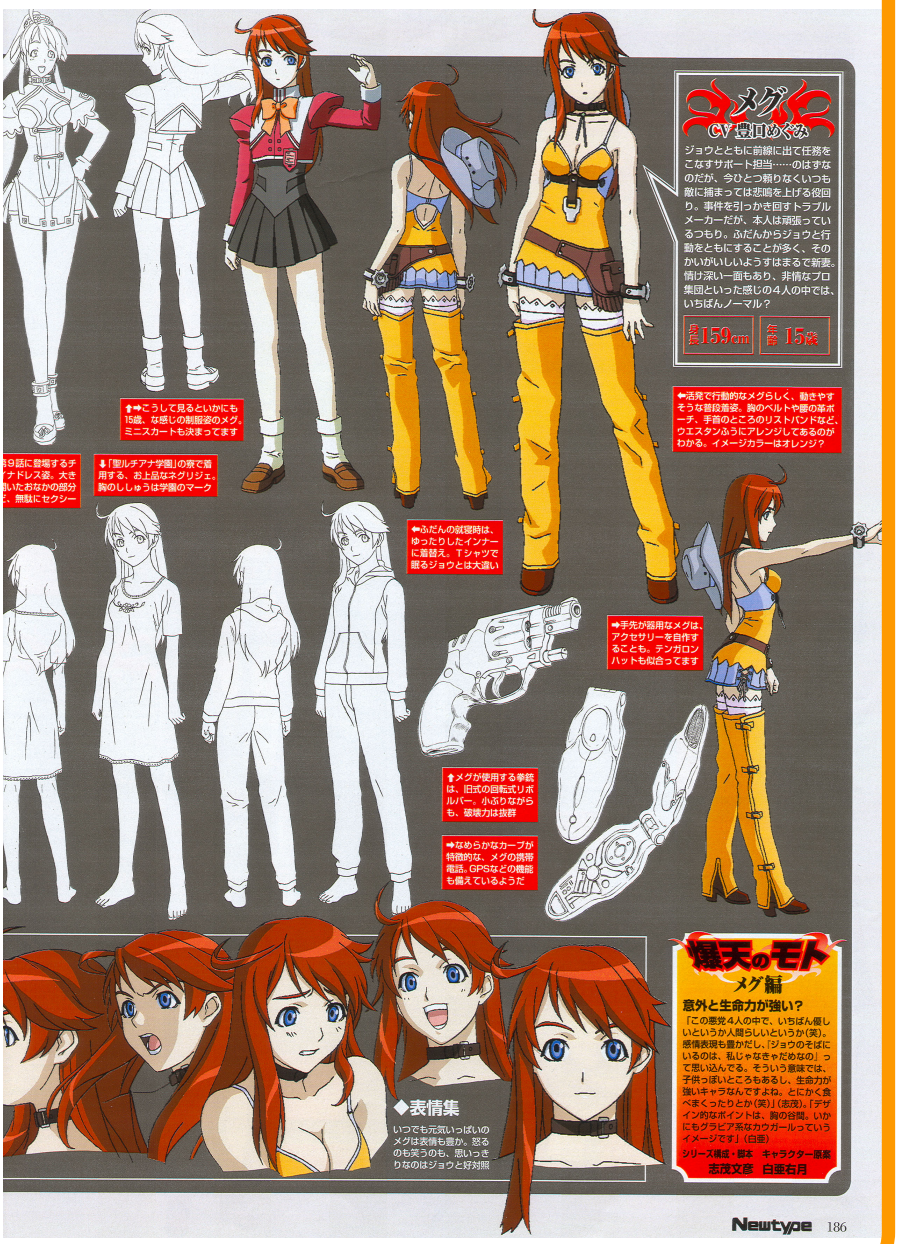


La cara:

La nariz y la boca son pequeños y a veces contrastan con los ojos grandes, además la parte baja de la cara parece ser la de un pentágono. Una amplia variedad de expresiones faciales son usados por caracteres para denotar estados de ánimo y pensamientos.

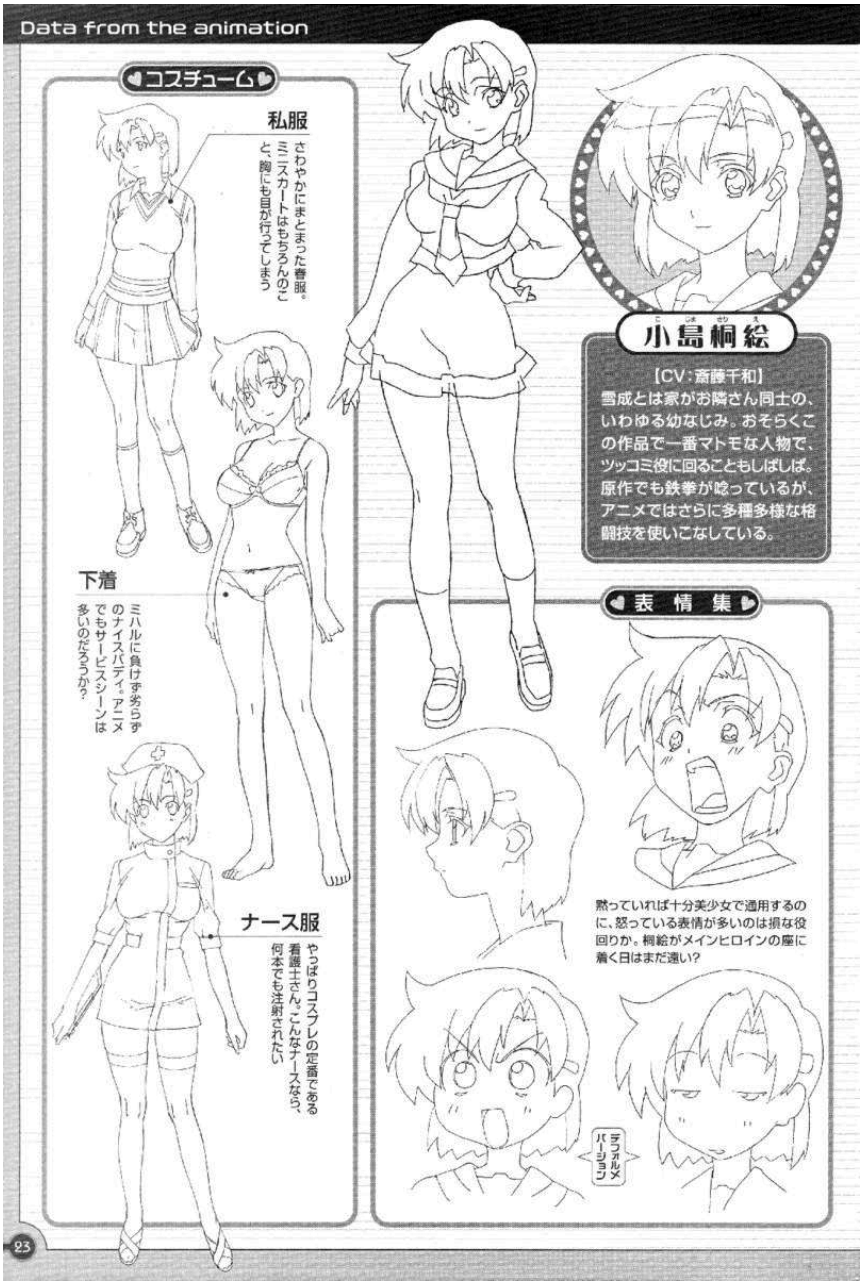
Imagenes extraidas de: http://www.howtodrawmanga.com

Diseño de Personajes



Modelo y poses de un personaje femenino, pertenecen a la serie Bakuretsu Tenshi.
La creación de un personaje no solo abarca la estructura física y su personalidad.También consta de los posibles vestuarios, gestos y accesorios que el personaje mostrará y lo definiran como individuo.

Imagen extraida de: www.4chan.org



Modelo y poses de un personaje femenino, su nombre es Kirye y pertenece a la serie Girls Bravo.

En este ejemplo podemos ver algunas de las caracteristicas más comunes del anime.
Ojos muy grandes, estructura física escultural parecida a las proporciones del ser humano.

Se aprecia la cara pentagonal con algunas variaciones en el rostro que representan estados de animo algo extremos.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Diseño de Personajes



Modelo y poses originales de los personajes creados por el dibu - jante, Akira Toriyama.

Estos bocetos sirvieron para su popular serie Dragon Ball Z.

Imagen extraida de: www.4chan.org

2.6 Clasificación del anime

La variedad que presenta el anime es tan diversa que se pueden distinguir géneros comúnmente vistos en medios audiovisuales. Los más destacados son acción, aventura, comedia, ciencia ficción, drama, historias infantiles, fantasía medieval, romance, terror y en un rubro aparte, temáticas para adultos.

Muchas series incluyen más de un género como una forma de variar su contenido, así por ejemplo una serie de acción puede incluir personajes que den un aporte cómico, o de lo contrario una serie cómica puede tener momentos dramáticos ligados al romance que luego se vean encarados por la comedia nuevamente.

Lo anterior se ve comúnmente en la actualidad, principalmente en las series para adolescentes que luego suelen convertirse en éxitos comerciales.



Shojo, Sakura Card Captor.
Imagen extraida de: www.google.com

Si vamos mas allá de la clasificación por géneros audiovisuales encontraremos otras formas de clasificar al anime, Mucho tiene que ver la edad, el pensamiento y el género demográfico de los posibles televidentes.
Además las temáticas principales en las que gira la historia permité su clasificación y distribución para el público.



Shonen, Dragon Ball.
Imagen extraida de: www.google.com

2.5.1 Géneros demográficos

Según el sitio web, wikipedia.com, el anime va dirigido a un público especifico según su edad, de acuerdo a eso el anime se divide de la siguiente forma:

Josei (literalmente "mujer"): anime como audiencia objetivo las mujeres jóvenes adultas. Ejemplos: Nana, Paradise Kiss.

Kodomo (literalmente "niño"): anime enfocado hacia el público infantil. Ejemplos: Pokémon, Hamtaro.

Seinen (literalmente "hombre joven"): anime como audiencia objetivo los hombres jóvenes adultos. Ejemplos: Cowboy Bebop, Speed Grapher, Trinity Blood.

Shojo (literalmente "chica" o "muchacha"): anime enfocado hacia las chicas adolescentes. Ejemplos: Sailor Moon, Card Captor Sakura, Candy Candy.

Shonen (literalmente "chico" o "muchacho"): anime enfocado hacia los chicos adolescentes. Ejemplos: Saint Seiya, Dragon Ball, Naruto.

2.6.1 Géneros temáticos

El anime presenta una diversidad de situaciones reflejo de la realidad o la ficción. Suelen presentarse muchas temáticas que luego de ser vistas determinan si pueden o no ser vistas por cierto público. Sobre los géneros vistos según su temática podemos mencionar los siguientes:



Magicla Girl, Sailor Moon.
Imagen extraida de: www.google.com

Anime progresivo:
Animación hecha con propósito de emular la originalidad japonesa. Su propósito es resaltar la creatividad artística aunque muchas veces alcanzan a tener éxito comercial.

Cyber punk:
La historia sucede en un mundo devastado en el que se debe luchar para sobrevivir.

Ecchi:
Es la pronunciación de la letra H en japonés, es un genero picaresco donde se dan situaciones medio-sexuales o sugestivas, casi siempre llevadas a la comedia.

Harem:
Muchas mujeres bellas son atraídas por un mismo hombre por razones diversas o sentimentales. Es común que se presenten situaciones tipo Ecchi, pero también se aprecia la comedia y el romance en su más pura expresión.



Mecha, ARBEGAS.
Imagen extraida de: www.deviantart.com
creada por el usuario : EnricoGalli

Harem Reverso:
Muchos hombres son atraídos por una misma mujer.

Hentai:
Significa literalmente "pervertido", es el anime de tipo pornográfico con situaciones no actas para menores de edad.

Kemono:
Humanos con rasgos de animales o viceversa. Se suelen ver en aventuras de ciencia ficción o de fantasía épica donde aparecen como seres místicos, sobrenaturales o razas alternas que conviven con los humanos.

Maho shojo o Magical girl:
Es la historia de una chica que posee poderes mágicos. Suelen ser heroínas que usan sus poderes para defender al mundo y a la vez tratan de llevar una vida normal.

Mecha:
El genero de los Robots gigantes que defienden al mundo del mal. Uno de los pilares del anime moderno.



Sentai, Rainbow Sentai Robin
Imagen extraida de: www.google.com



Tokusatsu, Ultraman.
Imagen extraida de: www.google.com

Sentai:
En anime se refiere a historias de superhéroes. En Japón existen tanto animes como series con actores reales que se definen como sentai.

Tokusatsu:
Relmente no son dibujos animados, pero se basan en los conceptos vistos en el anime y el manga.
Tokusatsu es una palabra japonesa que significa literalmente “efectos especiales” y es normalmente usada para referirse a las peliculas y series de televisión japonesas en acción real en que usan efectos especiales.

Magical Girlfriend: La historia principal trata sobre una relación entre un ser humano y un alienígena, un dios o un robot.

Gekiga : Término usado para el anime dirigido al público adulto, sin embargo no se relaciona con el hentai. literalmente significa "imágenes dramáticas”.

Meitante:
Es una historia policíaca. Presenta situaciones difíciles que se resuelven por medio de la deducción.

Romakome:
Es una comedia romántica similar a una telenovela animada.

Shojo-ai y Yuri:
Romance homosexual entre chicas o mujeres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea este muy explícito o no.

Shonen-ai y Yaoi:
Romance homosexual entre chicos u hombres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea este muy explícito o no.

Spokon: Historias deportivas.

Gore :
Anime literalmente sangriento, directamente ligado al genero de terror.

2.7 Influencia del anime en la cultura Global

Desde la aparición del anime hasta estos días, un sin número de fanáticos alrededor del mundo se ha expresado a favor del anime.
Son muchos sitios en Internet y foros de discusión en donde día a día se distribuyen materiales referentes al anime, ya sea videos, artículos alusivos, música y otras manifestaciones del anime global.



Avatar, La leyenda de Aang.
Imagen extraida de: www.4chan.org

En Japón y otros países incluyendo El Salvador se realizan eventos especiales que abarrotan sus salas con el único propósito de expresar su apoyo a este fenómeno.
Si hablamos de los fanáticos hay desde los de tipo moderado hasta los que se dedican del todo por el todo al anime. A tal punto que incluso emulan a sus personajes favoritos poniéndose disfraces hechos por ellos mismos, como una forma de demostrar su respeto y admiración.
Algo que suele encasillarlos como una nueva clase social a la que se le da el nombre de “otaku”.

Si se habla del aspecto comercial las grandes producciones animadas logran captar la atención de muchos países. Las casas productoras reciben buenas ganancias cuando sus series son distribuidas y adaptadas a otros mercados occidentales, eso sumado a las ganancias generadas por sus productos promocionales. Citando un ejemplo tenemos a los populares “monstruos de bolsillo” los Pokemon’s.



MEGAS XLR.
Imagen extraida de: www.4chan.org

Fuera de Japón, El anime influenciado ha cobrado, mucha fuerza en la actualidad. Se trata de producciones animadas hechas fuera de Japón pero basadas e inspiradas en los conceptos y estilos del anime. Muchas de estas series son hechas en Estados Unidos, Europa y otras partes de Asia. De hecho muchas producciones han probado tener tanto éxito como el anime original.

Como por ejemplo Avatar: la leyenda de Aang, fue el más reciente éxito de la cadena Nickelodeon en el año 2007, cuya concepción fusiona muchas tendencias culturales en un mundo de fantasía imaginaria. Posee personajes carismáticos y una buena historia envolvente. Para 2011 se planea lanzar la secuela de esta serie.

Los creadores de la popular serie de Cartoon Network, Megas XLR han comentado que se inspiraron en el anime para la creación de ésta serie.
Donde un hombre promedio de New Jersey salva al mundo montado en un robot del futuro.

Otro ejemplo claro de la aceptación del anime en el mundo es la producción española “Gisaku” (2005) que es el primer largometraje de estilo anime realizado íntegramente en Europa, principalmente creado para fomentar la cultura japonesa y española.

Críticos y fans de la animación japonesa no consideran al anime influenciado como anime. Aun así existen fanáticos que apoyan estas series y le dan su visto bueno.

Otro tipo de adaptación ha sido parte de la Biblia en el anime, específicamente el Antiguo Testamento, ésta ha contado con el asesoramiento de El Vaticano, y hecho para todo público./56

Algunas series animadas de televisión americana también han hecho parodias o referencias al anime.

My life like a teenage robot, es una serie americana inspirada en el clásico de anime astroboy con la diferencia que la - protagonista es una chica robot, Otro ejemplo es la serie de culto Los Simpsons donde se ha parodiado varias veces de forma sádica e irreverente.



Personajes de la pelicula Gisaku.

Imagen extraida de: www.google.com

56- www.wikipedia.com - categoría- Anime, articulo principal “Impacto cultural”

Influencia del anime y anime influenciado.





La cultura del anime puede influir en la creación de programas ani - mados que no son necesariamente de origen japones.
Algunos programas infantiles tienen un diseño de personajes más lindo y llamativo, bastante “kawaii”, como se conoce en japón a los personajes o objetos que se concideran bonitos.
Dos de los programas infantiles más populares de la cadena nickelodeon durante el año 2010 son:
Equipo Omizommi y Ni hao Kai Lan, estos incorporan animación colorida con personajes tiernos, que resalta también por las técnicas de diseño por medio de computadora y CGI.

Imagenes extraidas de: www.4chan.org

La popularidad de la serie animada Avatar: La Leyenda de Aang, a generado cuantiosas ganancias a los estudios Nickelodeon.
A parte de la película de acción real estrenada en 2010, se generó espectativa por el posible estreno de una nueva serie en el año 2011.

Esta imagen circuló por varios foros de internet, en donde se muestra a su protagonista parada de espaldas, viendo al horizonte.
La serie se conoce como: “Avatar, La Leyenda de Korra”, y se espera que tenga la misma calidad y dramatismo de su predecesora.

Imagen extraida de: www.4chan.org



Influencia del anime y anime influenciado.



Wakfu, es un popular juego de video creado en Francia.
Después del juego se creó la serie animada que ha tenido muchos seguidores durante el 2010.

Sus personajes gozan de mucho carisma y un diseño caracteristico influenciado por el anime.
en esta imagen vemos a algunos personajes de la serie.
De izquierda a derecha aparecen: el espadachin Tristepin, la bella guerrera Evangeline y el joven Ugoh, protagonista principal de la serie.

Imagenes extraidas de: www.4chan.orgV

Combo Niños, es una serie creada por SIP Animation estudios con la colaboración de Jetix Europa.
El género de animación se define como Anime Influenciado desarrollado en computadora por medio de Flash Player.
Lo divertido de los personajes son los gestos faciales basados en el lenguaje visual propio del anime.

A pesar de ser una serie de origen Europeo, se inspira en las culturas Latinoamericanas, Tomando referencias de países como Brazil, Perú, México y Centroámerica.

Cuenta la historia de cuatro niños con la habilidad mágica de transformarce en seres místicos con forma de animal, que usan dicha habilidad para defender a su ciudad del ataque de los temibles seres mágicos conocidos como Divinos.

Imagen extraida de: Blogspot.com



2.8 El anime y la sugestión

La distribución del anime a otros mercados internacionales trae consigo polémica. Las diferencias culturales y de ideología suelen ser la principal causante de que muchos animes sean cortados, editados y hasta censurados debido al poco conocimiento que se tiene de estas producciones.

Muchos animes que son dirigidos a un mercado adolescente tienden ha ser editados para ser vistos por niños, sin embargo al hacer eso solo alteran el contenido original, generando entonces muchos comentarios negativos sobre la censura.

En los países europeos y en los Estados Unidos los productos de anime japonés deben pasar una evaluación preliminar como se define en edad-audiencia y en ocasiones adaptar la trama a una demografía de menor edad, por lo que el editor de las obras corta las escenas violentas.

En países de habla hispana se da algo similar y en algunos casos cortan escenas cuando el anime se transmite por televisión abierta.

El paralelo crecimiento de la popularidad del anime fuera de Japón toma el creciente número de los adversarios de este género de la animación. La crítica más importante es en opinión de muchos el número excesivo de escenas de violencia y erotismo en el anime./57



Algunos “Otakus” gustan vestirse como sus personajes favoritos.
A esto se le conoce como Cosplay, termino que se puede interpretar como “jugar con un disfraz” .
imagen extraida de: www.google.com

Para mucho el anime despierta comportamientos que son inapropiados, encasillando a sus fanáticos en grupos sociales marginales, que muchas veces llevan a sus miembros a llevar una vida fuera de la realidad, haciendo que tomen posturas agresivas y apáticas (trastorno psicologico conocido como Toxicomanía).

Los otakus como son conocidos. Son vistos como seres inadaptados que llevan su fanatismo al limite viviendo su vida siguiendo las andanzas de personajes de ficción. De hecho el término Otaku sirve para designar a un engendro o a una persona inadaptada, lo cual viene siendo una forma negativa y despectiva.

Las opiniones sobre el anime son diversas y la asimilación del publico varia . La aceptación de este depende cómo es común del grado de cultura, la mentalidad y la tolerancia del público en general.

57- www.wikipedia.com - categoría- Anime, articulo principal “Censura y polémicas”

Cultura Anime





Estas imágenes pertenecen a - jóvenes otakus japoneses que se divierten disfrazandoce. La mayoría se reune en plazas públicas o eventos especiales. Algunas personas no son muy tolerantes hacia estos jóvenes, y a veces los concideran como inadaptados sociales.

Imagenes extraida de: www.4chan.org

Este artículo fue emitido en un periódico de EE.UU durante el mes de febrero del 2008.

El encabezado dice:

“ Home-boys taiwaneses odian a las chicas, Hombres jóvenes se ocultan en un mundo en línea, reprochando a las mujeres y aborreciendo a sus padres ”.

Este artículo refleja una situación lamentable pero real, en la que algunos fanáticos que se refugian en el anime, los videojuegos y la internet, como una forma de solventar sus problemas personales, generan actitudes de odio hacia sus semejantes al sentir - que no son comprendidos o son rechazados por la sociedad.

Imagen extraida de: www.4chan.org



Taiwan's home boys hate the girls

Young men hide in an online world, venting anger at women and worrying their parents

TAIPEI: Wearing colourful masks and black T-shirts with women-hating slogans, dozens of young men paraded through an upscale shopping centre here one night last December, yelling at startled couples, "Lovers, Go to Hell."

It was a rare moment of public exposure for Taiwan's so-called "home boys," a generation of single young men who spend evenings cloistered at home, playing online computer games, reading fantasy comic books and complaining in Internet chat rooms about women.

"You don't have to be sad if you don't have a date," said 24-year-old college student Lu Hung-pang. "We can huddle together and have fun."

Taiwan is not alone. Japan, Hong Kong and the fast-growing areas of coastal China all have their own versions of home boys. They use the Internet to construct an alternative reality, where fantasy characters and digital games trump domestic responsibilities and the formation of relationships.

Parents find the trend worrisome, and it has become a hot topic in Taiwan's media. Talk shows and popular magazines attribute the phenomenon to a desire to remain in the comfort of mum and dad's home rather than head out into the uncertain world of raising families and paying off mortgages.

There are no reliable estimates of their numbers, though home boys far outnumber home girls, because males tend to spend far more time with online games.

Sociologists say the home boys' obsession with computers inhibits their ability to conduct normal personal relations, including dating — a concern at a time when young Taiwanese are delaying marriage and the fertility rate has fallen to 1.2 children per woman, down from 3.2 in 1971.

The home boys tend to be self-centred, less caring for others and incapable of problem-solving, said sociology professor Hsueh Cheng-tai of Taipei's National Taiwan University.

"Many 30-year-olds still have the mentality of children who want to rely on their parents' care and financial support," he said. "They're not ready to get married and fulfil family duties."

It's not so much that they hate women, the young men say; it's just that women ignore, reject or betray them. And rather than pining away in private, they prefer to gather electronically with fellow sufferers and bind their wounds by talking about anything except the hurtful side of love.

"The more a nice guy tries to act positively, the more he gets turned away," wrote one man who identified himself as Hsuan in a popular anti-couple chat room.

Many of the chat room denizens reject the idea that they are socially awkward, blaming their lack of domestic compatibility on women.

Said one who identified himself only as Kiowa: "More so than politicians, women are swindlers among swindlers. They will cheat you of your money and time, or worse, steal from several men at the same time."

Not all computer addicts are so pessimistic. Lin Wei-ting, a chemistry major at Hsinchu National Tsing Hua University, describes himself as a "positive home boy."

The Internet habit can be an advantage pursued in moderation, he said.

His own favourite stay-at-home pursuit is reading comic books, which he said has given him useful knowledge about subjects from robotics to cooking — knowledge that believes will serve him well in his still undeveloped love life.

"Comic books can stimulate our thinking," he said. "They can better prepare us for dating, marriage and career building."

The more rabid home boys go public with their complaints on popular dating days, such as Valentine's Day and Christmas Eve. — AP

Worrying trend: A couple walking past a group of computer enthusiasts holding signs that read "Couples be silent" and "Couples go away!" as they protest against couples and dating on a popular street corner in Taipei on Dec 23. — AP

»More so than politicians, women are swindlers among swindlers«

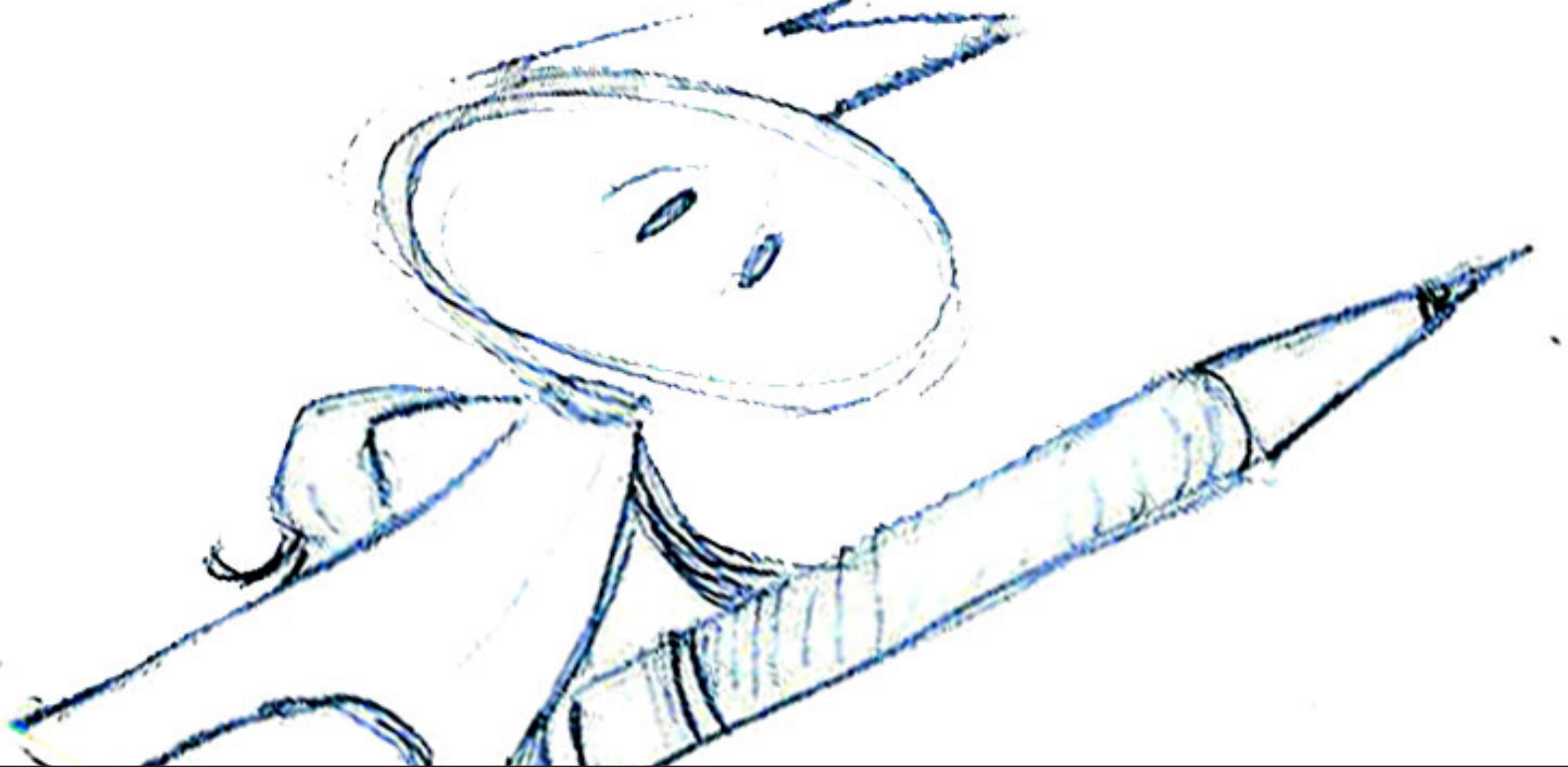
KLOWA, home boy

CAPITULO 3

Manga y Comic







3.1 Que es el Manga



Ejemplo de una escena de manga. esta corresponde al manga de Yu gi oh GX.

Imagen extraida de: www.4chan.org



A los dibujantes de Manga se les conoce como Mangakas.

Imagen extraida de: www.google.com

En nuestros días el anime se ha convertido en un fenómeno global sumamente influyente sin embargo el origen de este está estrechamente ligado a otro fenómeno gráfico.
Dicho fenómeno fue el precursor del cómic impreso, accesible al publicó e impreso masivamente, cuyo formato sigue vigente en la actualidad.
Grandes personajes de la historia del anime como Astroboy, Mazinger Z, Sailor Moon y otros más vieron la luz a través de sus páginas. El nombre de este medio: Manga.
El manga es el nombre con el que se conoce a las historietas en Japón, aunque en general se usa ese término para identificar a las historietas japonesas fuera de ese país.

El nombre de manga se acuñó por primera vez por un representante del antiguo pero entonces popular género pictórico conocido como Ukiyo-e.
El artista Hokusai Katsushika eminente pintor y paisajista, combinó los Kanjis (escritura simbólica) de las palabras - informal (man) y dibujo (ga). El termino manga se puede traducir como "dibujos caprichosos" o "garabatos".[58]

El manga surge como fruto de la mezcla entre el Ukiyo-e y el estilo de secuencias occidental. Vio su mayor fervor después de la segunda guerra mundial y actualmente se ha convertido en un medio de expresión que no se limita a entretener. El manga representa un tercio de todo el material impreso en Japón. La razón es que sus múltiples historias además de entretener sirven par informar sobre diversas temáticas como el pago de impuestos, la política, la constitución entre otros.

Al autor de manga se le conoce como mangaka. Los mangas se imprimen en papel barato en blanco y negro, se les da el formato y grosor de un libro, sus páginas se leen de derecha a izquierda, al igual que la escritura tradicional japonesa. Actualmente se maneja el sistema de descargas en líneas a través de libros electrónicos.

El Manga hoy día es el estilo de historieta más influyente en todo el mundo, abarca todos los géneros y llega a todos los públicos. Sus historias son frecuentemente adaptadas a distintos formatos como: En series de televisión, video juegos, dibujos animados, películas e incluso teatro.
Cada semana salen millones de ejemplares con nuevas e innovadores historias, todo con el afán de seguir informando y entreteniendo a un público que espera con ansia el siguiente Manga.

58 - www.wikipedia.com - categoría - Manga, articulo principal “Manga ,Antecesores del manga”

Caracteristicas del manga



- Se le da formato y grosor de un libro.
- Se inprimen en papel barato.
- Tinta en blanco y negro.
- Se leen de izquierda a derecha.

Imagen extraida de: www.4chan.org

3.2 Historia del Manga

Con un origen ligado al arte japonés, el manga corresponde a una de las manifestaciones de la historieta más conocidos. Producto de una larga evolución y derivado del arte pictórico dell Ukiyo-E, se caracteriza por su estilo simple en los detalles pero con una armoniosa composición.

3.2.1 Antecesores del Manga

Los primeros indicios del manga se desarrollaron con el Chojugiga (dibujos satíricos de animales), atribuidos al artista Toba no Sojo (siglos XI-XII), del que apenas se conservan actualmente unos escasos ejemplares en blanco y negro./59

Entre estos hay un ejemplar con más de 900 años, mide aproximadamente 11 metros y muestra a una rana jugando con unos conejos.

Durante el período Edo, el Ukiyo-E se desarrolló con vigor. Durante esta fase se desarrollaron las primeras narraciones dramáticas que tocaban diversas temáticas como: la historia, el erotismo, la comedia y la crítica.

Uno de los principales artistas del Ukiyo-E fue el pintor - Hokusai Katsushika quien instaló el uso del vocablo Manga en uno de sus libros, Hokusai Manga, recopilado a lo largo del siglo XIX.
Otros dibujantes, como Gyonai Wakanabe, se destacaron también en ese período artístico.



Pintura de Hokusai Katsushika

Imagen e Información: www.wikipedia.com

59- www.wikipedia.com - categoría - Manga, articulo principal “Manga ,Antecesores del manga”

3.2.1.1 Ukiyo-e

Ukiyo-e "pinturas del mundo flotante", o Estampa Japonesa. Era el nombre con el que se conocía a un género pictográfico propio de Japón.
Consistía en una serie de grabados realizados mediante - xilografías o técnica de grabado en madera. Se produjeron durante los siglos XVII y XX, y en el se mostraban principalmente paisajes,escenas y actores de teatro, e imágenes explícitas de placer carnal.



El ukiyo-e representa a la cultura juvenil que tuvo su principal desarrollo en el centro urbano de Edo (actualmente la capital de Tokio), Osaka y Kyoto.
Trata de ver de forma irónica al término hómonimo "Mundo Doloroso", el plano terrenal de muerte y renacimiento en el que se basa la religión Budista.

Esta forma de arte alcanzó su mayor grado de popularidad en la cultura metropolitana de Edo durante la segunda mitad del siglo XVII, originándose con los trabajos de un solo color de Hishikawa Moronobu en la década de 1670.-
En un principio, solo se utilizaba tinta india, y luego algunos impresos eran coloreados de forma manual con pinceles, pero en el siglo XVIII Suzuki Harunobu desarrollo una técnica de impresión policroma para producir nishiki-e.[60]



Ejemplos de Ukiyo-E, también conocidas como: “Pinturas del Mundo Flotante”.

Imagenes e Información: www.wikipedia.com

El Ukiyo-e se podía producir en masa, lo cual lo hacia accesible al público, principalmente a aquellos que no tenían dinero suficiente para comprar una obra original. En estos grabados se pueden apreciar escenas locales, referentes a la vida de la ciudad.

Entre sus escenas destacan a actores de teatro, luchadores de sumo, bellas doncellas y cortesanas realizando actividades llamativas. Los paisajes también fueron populares.

Como ocurre normalmente en las culturas algunas temáticas fueron prohibidas, propinando severas sanciones a sus autores. Algunas obras prohibidas mostraban temas políticos e imágenes sobre individuos de los estratos más bajos de la sociedad.

Otras eran de contenido sexual sumamente explícito, que a pesar de su prohibición aparecían de forma continua en grabados llamados Shunga.

60- www.wikipedia.com - categoría - Ukiyo-e, articulo principal “Ukiyo-e”

3.2.2 Los precursores del manga moderno

A comienzos de la era Meiji el Ukiyo-e se convirtió en una sensación en Europa. La belleza exótica que se reflejaba en estas imágenes permitió que el manga moderno surgiera como tal, no solo por la estética del arte del período edo, sino por las influencias de la cultura europea y posteriormente de Estados Unidos.

Estados Unidos había trascendido en el arte de escribir y dibujar cómics, y sus técnicas fueron adaptadas exitosamente en el manga japonés.

Durante el siglo XIX hubo una transición entre la era feudal y la industrialización, entonces hubo personas que se interesaron en el trazo japonés.
Fueron Charles Wirgman y Feorge Bigot (ambos, críticos de la sociedad japonesa de esos tiempos), quienes tomaron la iniciativa de establecer una base para el desarrollo del manga, su labor sentó precedentes y hoy día siguen siendo admirados por muchos mangakas que reconocen la trascendencia del dibujo de viñetas cómicas.[61]

Al llegar el siglo XX, surgieron los precursores del manga actual, en manos de los propios japoneses como Ippei Otomo, Kiyoshika Kayashi y Rakuten Kitazawa.

Todos ellos oficiaron de pioneros, difundiendo su obra a través de publicaciones como Tokio Puck (1905). No obstante, se suele considerar a Tagosaku to Mokube na Tokyo Kenbutsu como el primer manga de la era moderna.



Ilustración antigua. Posible antecesor del manga moderno.

Imagen e Informacion: wikipedia.com

61- www.wikipedia.com - categoría - Manga, articulo principal “Precursores del Manga Moderno ”

3.2.3 El manga hasta 1945

La influencia cultural de Europa se puso de manifiesto expandiéndose en Japón, logrando que el manga moderno tomara vida.

Mangakas como Kitazawa, Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu, Producían mangas de forma lenta pero segura gracias a las técnicas que se habían generalizado en la elaboración de cómics.

A partir de 1920 y hasta 1930 el manga siguió manifestándose surgiendo varios estilos y personajes, se dieron los orígenes del Kodomo o manga para niños, se perfeccionaron los formatos en las publicaciones del manga y eso se notaba en éxitos gráficos como Nagagatsu no Sanjushi, Speed Taro y un manga que introdujo al que se concidera el primer super-héroe japonés, Ogon Bat.

Aun en pleno desarrollo y unos cuantos años, antes específicamente en 1915, se comenzaron a hacer los primeros ensayos para adaptar el manga a la animación. El anime vería la luz muy pronto.

Las políticas militaristas influenciaron al manga durante la segunda Guerra Mundial. Durante esa época se dieron diversas propuestas gráficas que manifestaban relatos bélicos protagonizados por seres perfectos e invencibles.

El manga se utilizó con fines propagandísticos hasta el año de 1945, Cuando las autoridades estadounidenses de - ocupación, prohibieron de manera generalizada este tipo de historietas.[62]



Ogon Bat, el primer super heroe japones. Tras su adaptación al anime en America se le conocio como “Fantasmagorico”.

Información: www.wikipedia.com
imagen: Revista Virtual kids.

62- www.wikipedia.com - categoría - Manga, articulo principal “ El manga hasta 1945 ”

3.2.4 El nacimiento del Manga moderno después del año 1945

Después de 1945 cuando finalizó la segunda guerra mundial y tras su rendición incondicional, Japón entró a una nueva era. Los enfrentamientos trajeron secuelas que afectaban la mente y el espíritu de las personas y para evadir la crudeza de la guerra previa se buscaron formas de entretenimiento barato y accesible al público.
Esto se debió principalmente a la falta de recursos que se experimentó durante la post-guerra.

Se enfrascó una competencia entre las industrias dedicadas al manga basado en revista y otras formas de entretenimiento local. Producto de las circunstancias, apareció el llamado “Kamishiba”, una especie de leyendas de ciego, que recorría los pueblos ofreciendo su espectáculo a cambio de la compra de caramelos./63
El Kamishibai no competía con las revistas, pero sí otros dos nuevos medios centrados en Osaka:

- El sistema de bibliotecas de pago, ofrecía 30.000 centros de préstamo por todo el país.
  Producían sus propias mangas en formatos de revista o tomos de 150 páginas.

- Los libros rojos, característicos por sus portadas de ese color, eran libros de 200 páginas de baja calidad impresos en blanco y negro, cuyo costo era muy bajo. Los artistas que se dedicaban a ellos ganaban relativamente poco, pero en cambio recibían libertad creativa para realizar sus obras.



El sistema de bibliotecas y los libros rojos popularizaron el manga en Japón.

Imagen e informacion : www.wikipedia.com

En esta epoca hace su aparición un personaje que cambiaría la faz de la historieta japonesa. Se trataba Osamu Tesuka, un estudiante de medicina de veinte años que era fan de los dibujos animados de Disney y de Max Fleicher.

Su primer libro rojo "La nueva Isla del Tesoro" fue un éxito sorpresivo, lográndose vender entre 400.000 y 800.000 ejemplares. Su éxito fue aplicar al cómic un estilo un tanto cinematográfico descomponiendo los movimientos en varias viñetas y combinando este dinamismo con abundantes efectos sonoros./64

El exito de Tezuka fue tal que pronto se vio su trabajo publicado en las revistas de Tokio,Particularmente en la nueva Manga Shonen (1947). La primera revista infantil dedicada al manga y la cual dio a conocer a una de las creaciones más celebres de Tezuka, Astroboy.

63 - www.wikipedia.com - categoría- Manga, articulo principal “Nacimiento del manga moderno tras 1945”
64- www.wikipedia.com - categoría- Manga, articulo principal “Nacimiento del manga moderno tras 1945”



Sello postal conmemorativo de Osamu Tezuka y sus personajes.

Imagen extraida de: www.google.com



Astroboy, se hizo famoso gracias a la revista Manga Shonen de 1914.

Imagen extraida de: www.4chan.org
Información: www.wikipedia.com

A mediados de los 50, Tezuka se trasladó a un edificio de la capital llamado Tokiwasi, muchos autores que hoy día son estrellas le siguieron. Un año despues la revista Shonen desapareció y los libros rojos agonizaron. Entre ambos y por obra de Tezuka, se habían sentado los pilares de la industria del manga y anime contemporáneo.

Al poco tiempo de la muerte de Ozamu Tezuka algunos periódicos importantes en Japón pidieron que se le otorgara el Premio Nobel de literatura, pero fue rechazado.[65]
En lugar de eso y a partir de 1997 se celebra anualmente el Osamu Tesuka Culture Award, en honor al su aporte en el desarrollo del manga moderno. En el que se le da reconocimiento a los nuevos "Mangakas" que siguen la visión creativa de Tezuka.

La competencia fue dura, pero al final el Kamishibai terminó desapareciendo, a tal punto que muchos de sus autores se incorporaron al sistema de bibliotecas.

La popularidad del manga siguió en aumento y con el tiempo se incorporaron diferentes géneros demográficos. Al principio la mayor parte de los mangas eran infantiles provocando un vacío en el resto del publico que se sentía atraído a estas publicaciones.

Al final las bibliotecas comenzaron la realización de mangas con un contenido más adulto dejando a un lado el estilo infantil inspirado en Disney y dotando a sus historias de personajes más realistas donde se mostraban contenidos directa e indirectamente sugestivos.

La violencia, los vicios e incluso el erotismo, se mostraban en diversas mangas para adultos conocidos como Gekiga. El horror, los duelos de samuráis, las historias policíacas y de gansters así como fantasías eróticas, eran los tópicos más populares en estas historias.

La popularidad de estas historias fue tal que en 1964 el señor Sanpei Shirato patrocinó la primera y única revista “underground” de la historia del manga, Garo.
Otro innovador fue el autor y dibujante japonés Kasuhiko Kato mejor conocido por su seudónimo : “Monkey Punch” realizó el que es considerado "el mejor manga de todos los tiempos", Lupin III, actualmente sigue activo y algunas de sus creaciones como Lupin III y Cinderella Boy han sido convertidas en animes.

65- www.wikipedia.com - categoría- Manga, articulo principal “Nacimiento del manga moderno tras 1945”

La competencia en el terreno gráfico del gekiga obligó a las revistas a reducir la presencia del texto, aumentar el número de páginas y tamaño para su mejor visión.[66]

Con el auge económico en alza y la creciente demanda de Mangas, las principales compañías editoras de la época tomaran algunas medidas.

En 1956 la compañía Kodancha entró al mercado de revistas, Cambiando la pauta de periodicidad con su publicación Shonen Magazine. Ahora en vez de tener una publicación mensual la tenían semanalmente.
Parecía un tanto difícil para los autores sin embargo, se les retribuyó el esfuerzo, incentivándolos con salarios millonarios se logró aumentar la producción.



Edicion Manga de Spider Man
imagen extraida de: www.google.com

Pronto, otros grupos editores como Shueisha, Shogakukan o Futabacha adecuaron el sistema propuesto por Kodansha, sin embargo para poder realizar una publicación semanal se hicieron sacrificios. Se eliminó el color, la calidad del papel y la sofisticación temática, llevándose también de paso la crítica política.

Aunque se escuche un tanto negativo estos cambios no dejaron de generar un negocio rentable. Las ventas de mangas alcanzaban cifras astronómicas otorgando beneficios empresariales a sus distribuidores.

El manga en la actualidad está experimentando un éxito creciente en un nuevo formado digital. A travéz de libros electrónicos que permiten descargar mangas en línea.

Las adaptaciones animadas de los mangas cobraron mucho éxito fuera de Japón.
La estética y el diseño del manga sirvió de inspiración a los gigantes del cómic americano Marvel cómics y DC a finales de los años noventa.

Citando algunos ejemplos: entre las publicaciones más recientes de Marvel incluyen versiones reestilizadas de los 4 fantásticos y El Hombre Araña, la incursión de la cultura japonesa en algunos personajes y para el año 2009 se comenzó a trabajar en una adaptación de anime de los personajes de Marvel.

66- www.wikipedia.com - categoría- Manga, articulo principal “Nacimiento del manga moderno tras 1945”

La relación del manga y el anime han logrado la popularidad y aceptación de ambas. Algunos éxitos animados como Astroboy, Mazinger Z, Dragon Ball, Meteoro entre otros, ahora son series de culto en Estados Unidos, Europa, Centro y Sur América .

Muchos de los éxitos animados de entonces lograron la expansión del estilo anime y manga ofreciendo historias que cautivaban por su creatividad, diseño y dramatismo.

El manga ya no es solo un medio de diversión accesible, se ha convertido en un medio grafico de importancia comercial y cultural que a trascendido los canones de la narrativa convencional de Europa y Estados Unidos logrando abrirse camino por sus propios medios.



Personajes de Akira Toriyama. entre los que figuran algunos héroes de Dragon ball Z.

imagen extraida de: www.google.com

3.3 Influencias del arte y la ciencia en el Manga

Ciertamente las manisestaciones artísticas y culturales de la nación japonesa han permitido el desarrollo del manga como un medio gráfico de excelente calidad.
En ocasiones pareciera que los parámetros establecidos - en la pintura y el dibujo se reflejan en el manga dandole aún más riqueza visual.
Recapitulando sobre el arte y el manga podemos establecer las siguientes influencias artísticas.

- Chojugiga, dibujos satíricos de animales principalmente, que servían para contar historias, eran hechos en rollos de papel con tinta.

- La pinturas del Mundo Flotante o Ukiyo-e, inspirados en los cánones del Budismo donde se presentaban escenas naturales, personajes y los placeres cotidianos.

- La influencia cultural de Europa que expandió el Manga a otras regiones.

- Las técnicas establecidas en la realización del Cómic Estadounidense. El dibujo en formato de celdas y los estilos planteados en la animación de Disney sentaron las bases del diseño de personajes.

- La recurrencia de las tradiciones y costumbres Japonesas



Las manifestaciones culturales como el teatro, la caligrafía y la pintura se ponen de manifiesto en el manga.

Imagen e Información: www.wikipedia.com

En la actualidad, otras manifestaciones artísticas y científicas se ven influenciadas por el manga o son derivadas de las ideas plasmadas en sus relatos. por ejemplo:

Teatro: Se han dado casos en los que algunas obras de teatro tradicional se han inspirado en relatos sacados del manga. Actualmente el teatro de Noh realizo con éxito la adaptación de un manga conocido como “La Mascara de Cristal”. En el se relata las vivencias de una compañía de teatro Kabuki y las aventuras de sus personajes por tratar de alcanzar el éxito.

Robótica: La ciencia de construir seres mecánicos parecidos al ser humano han encontrado ideas a traves del manga. La mayor inspiración la ha dado el conocidísimo mangaka Osamu Tesuka con sus creaciones Astro Boy y Jet Marte. Hoy día se invierten millones de dólares en el desarrollo de nueva tecnología robotica y bio-mecánica logrando resultados asombrosos.

Diseño de Moda :

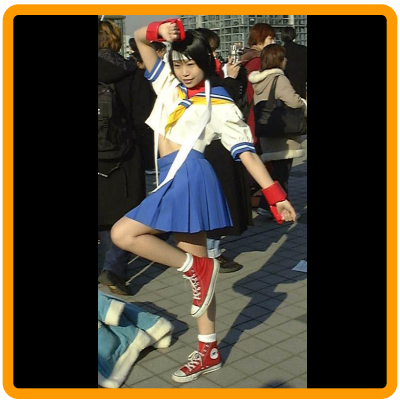
En si los personajes que se ven en el manga y que posteriormente se ven animados en el anime, influyen en las personas para verse y vestirse igual que ellos.

Las personas que se sienten muy fanáticas gustan mucho de lucir y actuar igual que sus personajes favoritos ya sea en su peinado, accesorios o en la ropa que visten.

Muchas niñas y adolescentes adoptan formas de vestir que las hagan ver más inocentes o dulces y al mismo tiempo reflejen cierto aire siniestro.

A esto se le conoce como “lolita o ghothic lolita” y puede ser una variante de la sub-cultura gotica o una simple manifestación de la moda generada por los personajes de anime. En general estas chicas tratan de lucir una inocencia y belleza extrema que a veces suele contrastar con tonos oscuros y sombríos.

Aparte de las “lolitas” estan los fanáticos que se disfrazan e interpretan un rol como sus personajes favoritos.
En japon es común verlos en las plazas públicas los fines de semana, y en muchos eventos especializados.
A esta práctica se le llama “Cosplay” y a quienes la practican se les llama “Cosplayer’s”. El término Cosplay se deriva de las palabras en ingles costume y play, y cuyo significado-se traduce como “jugar con el disfráz puesto”.



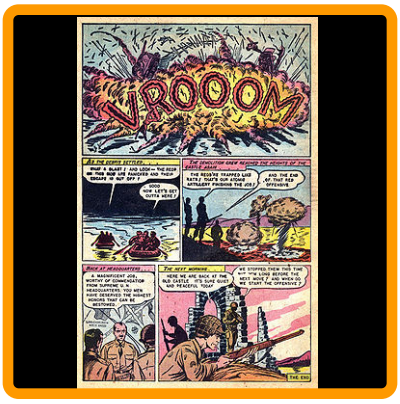
Joven aficionada al anime vistiendo un cosplay de Sakura Kasugano, personaje del popular videojuego Street Fighter Alpha.

Imagen extraida de: www.google.com

3.4 Que es el Cómic

En los periódicos dominicales o en los quioscos de revistas y librerías nos encontramos con una serie de personajes que forman parte de interesantes y divertidas historias que nos pueden sacar más de una sonrisa, dejarnos boquiabiertos por la trama o simplemente hacernos pasar un buen rato. Estos forman parte de una serie de historias gráficas que hoy día están cobrando popularidad a través de diversas adaptaciones a los medios audio-visuales y que también buscan formar parte de las ramas del arte moderno.

Malfalda, Dick Tracy, Rex Morgan, Archi, Wolverine, Spider Man, Mortadelo y Filemón, Asterix...todos son personajes muy distintos entre sí, pero tienen algo en común. Forman parte del extenso y fascinante mundo del Cómic.



En esta pagina se aprecia una representacion del sonido de una explosión.

Imagen extraida de: Enciclopedia Virtual Encarta 06

El cómic o tebeo se puede definir como una narración contada por medio de una serie de dibujos puestos en viñetas o líneas horizontales que se suelen leer de izquierda a derecha.

Aunque esa es una definición simple la definición de mayor popularidad entre los especialistas es la siguiente:

«Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».[67]

El texto se puede escribir digitalmente o a mano y se suele adecuar al formato de viñetas por medio de cuadros explicativos o “leyendas” y esto con el fin de introducir al lector en la historia.

También se observan los diálogos de los personajes a través de globos o bocadillos que salen de sus bocas y vemos sus pensamientos por medio de nubes que salen de sus cabezas. En ocasiones el texto puede ir separado de la imagen aunque hay casos en los que incluso no haya texto en absoluto y la imagen misma explique bien una situación. Como por ejemplo en las tiras diarias de Cándido que aparecen en la Prensa Gráfica.

Para representar los sonidos, el artista de cómic ha logrado generar un diverso vocabulario simbólico, con palabras y onomatopeyas que permiten simular los efectos sonoros del ambiente o de situaciones repentinas que ocurren durante la trama.

Por ejemplo una secuencia de disparos (bang), el choque de un auto (crash) incluso un estornudo (ah...chu...).

67- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic , Articulo principal “Cómic, Introducción”

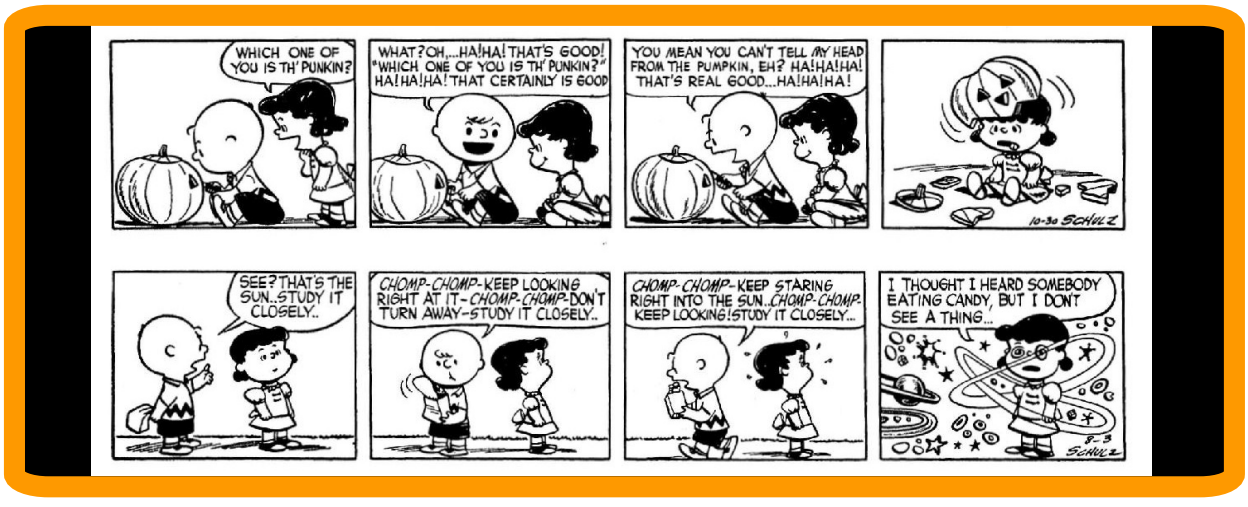
Los cómics suelen emitirse en publicaciones periódicas específicas. Ya sea en formato de revistas, en composiciones complejas con formato de libro, llamadas novelas gráficas, en ediciones especiales alusivas a algo y como se dijo antes en los periódicos a través de hileras formadas por varias líneas horizontales donde aparecen diferentes historias.

Alrededor del mundo se le da diversos nombres a estas narraciones gráficas. En Estados Unidos se les llamó cómics, además, se usa el nombre de funnies (para las tiras de prensa) y cartoón (para la caricatura).

En España se les conoce como Tebeos derivada del título de una revista infantil llamada T.B.O, En otros países de habla hispana se les llama historietas aunque también existen otros términos de acuerdo al país, por ejemplo:
Tras su introducción en El Salvador las revistas de historietas se conocen también como Paquines, En México y Chile se denominan Monitos y en Perú, chistes.

Otros términos referentes a las historietas son:
Bande dessinée (Francia), fumetti (Italia), manga (Japón), quadrinhos (Brasil), etc./68

El termino cómic se a generalizado y surge ligado a la comicidad de sus origines, aunque realmente puede tocar diversidad de asuntos que no siempre son humorísticos así como ocurre en el cine y la literatura.



Peanuts, de Charles Schulls
imagen extraia de :www.4chan.org

3.5 Historia del Cómic

Existe una diversidad de antecedentes históricos que bien pudieran interpretarse como los primeros indicios del cómic. Las pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, las vidrieras, las pinturas precolombinas, los rollos ilustrados de origen japones así como otras tantas manifestaciones gráficas, sin embargo si nos enfocáramos en los primeros indicios de cómic impreso debemos remontarnos a la época de la imprenta y la caricatura.

Primitivos ejemplos incluyen los grabados en madera de origen Aleman de fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales. Las ilustraciones se hicieron especialmente complicadas con las técnicas de grabado e impresión de letras en toda Europa.[69]



Grabado de William Hogarth, este autor se caracterizó por satirizar las costumbres de su época.

Imagen extraida de: Enciclopedia Virtual Encarta 06

En Inglaterra, hacia 1862 surgieron casos en los que se adecuaron textos a algunas propagandas ilustradas. Tal es el caso de Francis Barlow que utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de El espantoso asunto infernal de los papistas.

En 1732 William Hogarth, realizó ilustraciones para satirizar a la viciosa sociedad de la época a través de su obra “Vida de una cortesana”. En ésta se presentaban una colección de grabados que se podían leer en secuencia.

Sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos fueron de gran aceptación entre el público ingles que posteriormente pedía más narraciones de tipo satírico.

El éxito de Hogarth fue eclipsado posteriormente por la popularidad de la caricatura social y política, que a través de sus rasgos exagerados, líneas simplificadas y humor sobre cuestiones de actualidad sentó las bases para el desarrollo del cómic moderno.

Otros importantes desarrollos de este período fueron el perfeccionamiento de los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray, y la creación en 1809, por parte de Thomas Rowlandson de la serie de aventuras de un personaje dibujado, El viaje del doctor Syntax, Cuyo atractivo popularizó los sombreros, pelucas y casacas de Syntax.[70]

69- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal “ Los origenes del Cómic”
70- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal “ Los origenes del Cómic”

3.5.1 Aparición del cómic en Europa

Con el viaje del doctor Sintax, el cómic empezó a popularizarse por toda Europa. Influyó en muchos profesionales que comenzaron a ver un sin fin de posibilidades creativas.

Inspirado por el Doctor Sintax y por los grabados de William Hogarth, en 1827 un profesor de Ginebra llamado Rodolphe Töpffer comenzó a escribir y a dibujar sus propias novelas gráficas. Al principio lo hacia para entretener a sus amigos pupilos pero con el tiempo allí por el año 1833 y motivado por las criticas de Goethe, el profesor Töpffer comenzó a publicar el mismo.

Tohpher vio en el cómic un medio nuevo de expresión el cual fue analizado en su trabajo denominado “Ensayo de Fisonomía” (1845). Por ello es considerado el primer teórico de los cómics.



Ilustración de Gustave Doré titula “Enloquecimiento de Don Quijote”.

Imagen extraida de: Enciclopedia Virtual Encarta 06

El éxito de Töpffer le trajo repercusiones de todo tipo, sus álbumes fueron traducidos y plagiados.
Muy pocos artistas concibieron ideas novedosas como por ejemplo el joven Gustave Doré. Fue un pionero del cómic de quien se dice que sus historietas eran notables, sin embargo abandono los cómics por la ilustración.

Wilhelm Bush quien aprendió del maestro Topffer, es otro virtuoso del cómic.
Se caracterizó por un estilo comúnmente adoptado por otros artistas europeos a la hora de hacer historietas humorísticas y es que Bush no hizo uso de los bordes en las viñetas ni de los bocadillos para el habla, más bien los textos que a veces aparecían en verso los colocaba debajo de sus dibujos.

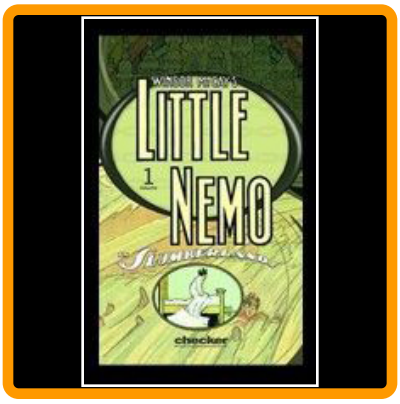
Los trabajos de Bush poseían un estilo audaz en el que se apreciaban metáforas visuales que ponían énfasis en el movimiento y en los estados psicológicos .
Se convirtió en modelo a seguir para muchos otros artistas Británicos y Estadounidenses gracias a una de sus creaciones, un travieso dúo conocido como Max y Moritz, que se inició en el año 1865.

Busch también influyó en el personaje de cómic británico Ally Sloper, concebido en 1867 para Judy, un rival del Punch, de Charles Ross, ilustrado con el seudónimo de Marie Duval por su esposa francesa Emilie de Tessier, entonces la única artista de cómic femenina de Europa. Ally se hizo tan popular que en el año de 1814 contó con su propia revista.

3.5.2 Cómics dominicales estadounidenses

Es el año de 1908 y la industria del cómic experimentó una enorme competencia protagonizada por los semanarios estadounidenses de humor y dibujos humorísticos como Puck, Judge y Life y las revistas de las grandes ciudades.

Muchos de estos dibujantes de revistas fueron contratados por los editores de los nuevos suplementos dominicales que habían surgido y que eran impresos en color.
El “World”, de Joseph Pulitzer, y el “Journal”, de William Randolph Hearst se habían enfrascado en una feróz lucha por obtener mayor circulación y habían encontrado en los cómics un negocio rentable.



Little Nemo, De Winsor McCay.
Imagen extraida de: www.4chan.org

En 1895, en las páginas del diario World hace su aparición un personaje bajito, de ojos achinados bastante vivaracho y que iba vestido con una camisola amarilla. Su historia apareció impresa en tres cuartos de página y se hacia llamar The yellow kid (El niño amarillo).

Es el primer personaje comercial que habla utilizando “globos” y que, en ocasiones, llega a dar a conocer sus monólogos internos por medio de textos impresos en su propia camisola.
Este personaje fue creado por Richard Felton Outcault y así como revolucionó los cómics también The Yellow Kid le dio nombre a la prensa de Hearst, "La Prensa Amarilla".

Inspirado por el notable éxito que tuvo Wilhelm Bush con su historieta de Max y Moritz, William Randolph Hearst le encargó al dibujante de origen alemán, Rudolph Dirks, la creación de una historieta similar.
Así surgieron The Katzenjammer Kids, una pareja de hermanos, uno rubio y otro moreno al que les gusta hacer bromas y travesuras a cualquiera que se les presente.
Conocidos en español como Los gemelos y el capitán, Los dos pilluelos y Tin y Ton y el capitán Corretón, fueron creados en el año 1897.

Siguió un período de experimentación sin precedentes en tiras cómicas dominicales como: Happy Hooligan, de Frederick Burr Oppers, Buster Brown, de Outcault, y sobre todo Little Nemo en el País de los sueños, de Winsor McCay, alcanzando alturas sublimes en Krazy Kat (El gato loco), de George Herriman.[71]

71- Enciclopedia Virtual Encarta 06- - categoría- Cómic, articulo principal “ Los cómics dominicales estaounidenses”.

El desarrollo del Cómic en los Estados Unidos generó en la industria un excelente medio de comunicación artística y comercial.

La creciente población que experimentó Estados Unidos, principalmente por inmigrantes Europeos, convirtió al cómic en un medio informativo, donde cualquiera se podía divertir a un precio accesible, verse reflejados a través de sus historias e incluso aprender el idioma ingles de forma textual y figurativa. Algo bueno tanto para niños como para adultos.

El cómic se reconvirtió en un negocio rentable para las editoriales de prensa y los periódicos, que veían incrementar sus ventas gracias a ellos.
También se beneficiaron otras industrias que comerciaban con la imagen de los personajes de moda.
A parte de artículos alusivos como juguetes ayudó a la - creación de programas de radio y televisión y contribuyó a la floreciente industria de los dibujos animados.

Lo mejor para muchos artistas con talento es que al ser contratados se les permitía realizar páginas enteras a todo color. Todo con el afán de darle al público algo mejor en cada publicación.



Edición especial de The Amazing Spider Man, realizada en conmemoración a la elección del nuevo presidente de los Estados Unidos, Barack Obama.

Imagen extraida de: www.4chan.org

3.5.3 Cómic en Europa

En Gran Bretaña el cómic se dirigió principalmente al público infantil. Se lanzaron diversas historias con personajes infantiles como Teddy Tail (1915) y Rupert (1920). Estas poseían el texto impreso debajo. W.K. Haseldam desarrollo una importante evolución en la tira diaria de carácter político, aunque otras propuestas diferentes ganaron su propio mérito, como Pop, de John Millar Watts, publicada en 1921, quien utilizó la narración con globos dentro de las viñetas.

Bélgica es el origen de uno de los personajes más representativos del cómic europeo. Nos referimos a Tintín, un joven reportero que iba siempre acompañado por su perro Milú. Fue creado en 1929 por Georges Rémi, un joven dibujante de 21 años que se hacía llamar Hergé.



Tintín, de George Remi "Herge".
Imagen extraida de: www.google.com

Con Las aventuras de Tintin, Herge mostró historias bien documentadas basadas en hechos reales referentes a los conflictos políticos de la época. Trataba de mostrar un rechazo a las políticas comunistas y fomentar un mensaje de tolerancia y paz.

Herge también fue de los primeros autores en utilizar los globos o bocadillos en sus cómics, es considerado como el más grande creador del cómic en lengua francesa.

Otro personaje de origen belga que goza de mucha simpatia es, Marsupilami. Se trata de un mamifero exótico que posee manchas en su piel, pone huevos, puede respirar bajo el agua, y tiene una larga cola de siete metros.
Vive en el ficticio país de Palombia (ubicado en América del Sur) lleno de junglas espesas.

Fue creado por André Franquin, en el año de 1952, y más adelante en los años 90's los estudios Disney hicieron una serie animada basada en él.

A partir de 1932, en Inglaterra, "Jane", de Norman Pett perdía regularmente su ropa, contribuyendo a mejorar la moral de las tropas durante la II Guerra Mundial. Mientras que en la década de 1950 el humor lo encabezó el holgazán Andy Capp, de Reg Smythe, con sus comedias domésticas. Un éxito más reciente lo constituyen las feroces sátiras políticas de Steve Bell tituladas If.[72]

En España la historieta siguió un proceso que abarcó varios años en los que se publicaron diversas revistas, al principio estas revistas infantiles carecían de historietas ilustradas hasta 1915.

72- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal "Cómic en Europa"

Comenzando en 1904 apareció una revista titulada “Patufet”, que poseía abundantes ilustraciones. Posteriormente el diario madrileño ABC lanzá un suplemento infantil, conocido como Gente menuda, mientras que la revista T.B.O. nace en 1917. Esta revista hizo popular el término tebeo para referirse al cómic en España .

Tres años después aparece la revista Pulgarcito la cual es la primera que utiliza exclusivamente guionistas y dibujantes españoles, y durante los numerosos decenios de existencia ha hecho populares a personajes como El reporter Tribulete, de Cifré; Zipi y Zape, Doña Urraca y Carpanta, de José Escobar; junto a Las hermanas Gilda, de Vázquez.[73]



Lucky Luke, Son las aventuras bien documentadas, sobre un alguacil que vive en el salvaje oeste Norteamericano.

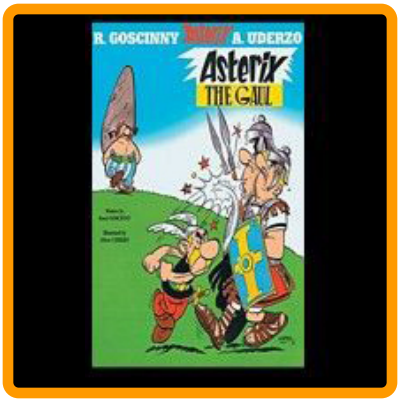
Imagen extraida de: www.4chan.org

En San Sebastián, a partir de 1925 se edita la revista cómica “Pinocho”, que incluye muchos de los primeros cómics norteamericanos. Chicos, que aparece en 1938, dio a conocer, entre otros, a dos grandes dibujantes españoles, Emilio Freixas y Jesús Blasco.

En Francia surge la revista Pilote, la cual dio a conocer a algunos de los personajes más memorables de las historietas en Europa.

Lucky Luke, del dibujante belga Morris en colaboración con René Goscinny. Es una historia inspirada en el viejo oeste norte americano magistralmente ambientada y cuyo protagonista, un recto y hábil alguacil recuerda al famoso llanero solitario.

Asterix, Escrita por Rene Goscinny y dibujada por Albert Uderzo, son las aventuras de un poblado galo situado en Armórica (Bretaña) que mantiene en jaque a los invasores romanos y a su jefe, el emperador Julio César.
Sus protagonistas principales son Asterix, un guerrero de estatura baja, bigote rubio y casco con alas, Obelix su regordete y poderoso amigo y su pequeño perro Idefix.



“Asterix el Galo”, creado por Rene Goscinny y Albert Uderzo.

Imagen extraida de: www.4chan.org

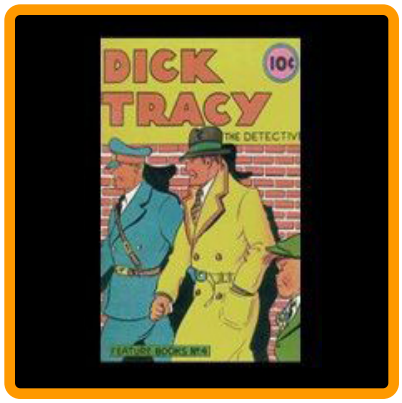
Esta historia a tenido mucho éxito comercial a tal punto que se han traducido a muchos idiomas, a tenido adaptaciones cinematográficas y su mercancía sigue vigente en la actualidad.

73- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal “ Cómic en Europa”

3.5.4 Las tiras diarias

Es el año de 1907 y en las páginas deportivas del diario San Francisco Chronicle apareció por primera vez el dúo cómico creado por Bud Fisher.

Estaba conformado por Mutt y Jeff mejor conocidos en El Salvador como Benitin y Eneas, eran dos amigos que vivían situaciones divertidas en la vida cotidiana.
Antes de ellos pero en la misma época apareció Mr A. Mutt, un tipo que apostaba en las carreras de caballos y cuyas ocurrencias así como las de Mutt y Jeff popularizaron las tiras diarias horizontales de cómics.



Dick Tracy, de Chester Gould.
Imagen extraida de: 4chan.org

Tras el humor y las situaciones dirigidas a un público adulto, las tiras diarias se convirtieron en el medio perfecto para el suspenso cotidiano. Promoviendo historias cargadas de aventura con un cierto grado de dramatismo y emoción, tal cual vemos en historias como Wash Tubbs, de Roy Crane, Anita la huerfanita, de Harold Gray, The Thimble Theatre, de E. C. Segar, donde apareció por primera vez Popeye el marino, y muchos más.

En 1916, surge la primera tira diaria en Argentina, El negro Raúl, de Arturo Lanteri, y en el año 1921, Don Cantarino, en México. Unos años después, también en México, se haría muy famosa la tira cómica familiar titulada La familia Burrón, mientras que en España gozó de popularidad durante muchos años La familia Ulises, de Marino Benejam.[74]



Flash Gordon de Alex Raymond.
Imagen extraida de: 4chan.org

Después se dejó a un lado el humor familiar por un momento dando paso a la creación de personajes heróicos no humorísticos. Siempre en el año 1916 apareció el detective Dick Tracy, de Chester Gould. Hábil combatiente del crimen organizado, famoso por usar una gabardina amarilla y tecnología avanzada para su época, como su famoso comunicador de muñeca equipado con visor de rayos X. Dando un vistazo a otros mundos desconocidos, aparece también el astronauta Buck Rogers.

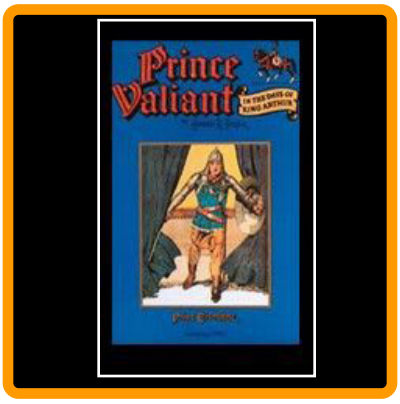
Luego surgieron héroes que buscaban dar más realismo a las tiras de aventuras. Citando un ejemplo, en la década de 1930 aparece Flash Gordon, de Alex Raymond.
Ambientada en un universo de ciencia ficción; el protagonista de esta historia es un hombre atlético, rubio y bien parecido, que tras un accidente de avión es enviado por un científico a un planeta lejano, donde tendrá que combatir contra - todo tipo de enemigos. Tuvo mucho éxito así como varias adaptaciones al cine y la televisión.

74- Enciclopedia Virtual Encarta 06 - categoría- Cómic, articulo principal " Las tiras diarias"

Dentro del cómic de mayor calidad artística hay que citar El príncipe Valiente, de Harold Foster que poseen ilustraciones refinadas con una buena técnica y color.

El cómic en si reflejaba la rutina de la vida cotidiana mostrando los aspectos divertidos y hasta absurdos que en algún momento pudieran ocurrir en la vida real.

Un claro ejemplo lo tenemos en la historieta de “Blondie”, conocido en español como “Lorenzo Parachoques y Pepita”, de Chic Young.
Muestra a un matrimonio cuya protagonista se aparta del estereotipo de rubia tonta y muestra sus cualidades de ama de casa y mini empresaria en su propio negocio de banquetes, a su vez cría a sus hijos y vive un divertido y feliz matrimonio con su esposo Lorenzo que alguna vez fue heredero de una fortuna pero lo dejo todo por Blondie.



El Principe Valiente, de Harold Foster

Imagen extraida de: www.4chan.org

Durante la década de 1950, las tiras de aventuras serializadas se redujeron o desaparecieron por completo, y las tiras cómicas se convirtieron en chistes, surgiendo un humor ingenioso y afilado, especialmente en la fábula Pogo, de Walt Kelly, los filosóficos Peanuts (Charlie Brown y Snoopy), de Charles Schultz, la contestataria Mafalda, del argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado), las viñetas de Jules Feiffer, y Doonesbury, de Garry Trudeau./75

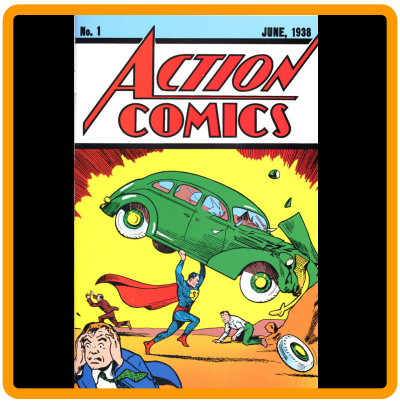
Las anteriores muestran formas de pensar y de percibir la vida. Los casos de Peanuts y Mafalda muestran el punto de vista de los niños sobre diferentes aspectos de la vida como la historia, la política, la salud entre otros. Dejan en cierto modo una moraleja o enseñanza y sin embargo no omiten la diversión.

Hoy día la cantidad y numero de tiras diarias se ha reducido sin embargo las pocas propuestas existentes tienen bastantes seguidores. Mientras se siga recordando a los clásicos y mientras esista quienes aun deseen mostrar su ingenio, las tiras cómicas vivirán.

75- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal “ Las tiras diarias”

3.5.5 La revista de cómics.

El origen de la revista de cómics no se le atribuye a Estados Unidos más bien se dio en otras tierras lejanas inspiradas por estos. Específicamente fue en Japón en la década de 1920, cuando artistas y dibujantes japoneses publicaron las primeras revistas de cómics baratas y producidas masivamente como una forma de entretenimiento accesible al público. Entonces los Mangas como se conocen aun hoy día, solían imprimirse a color y estaban basados en material estadounidense, Pero ya en la década de 1930 se comenzó a utilizar material original y de mérito artístico. Hoy día se traducen mangas a diferentes idiomas consiguiendo buena aceptación alrededor del mundo.



Primer ejemplar de Superman

Imagen extraida de: www.4chan.org

La primera revista de cómics de Estados Unidos surgió en 1933 como un complemento promocional para un producto. Al año siguiente se publicó la primera revista de cómics comercial, Famous Funnies 1, que incluía reimpresiones de tiras cómicas.

El numero de revistas de historietas fue en aumento y los editores de estas no contaban con suficientes tiras para - reimprimir, por ello se vieron en la necesidad de encargar material nuevo y barato a dibujantes jóvenes.

De pronto el mundo del cómic se vio invadido por seres poderosos que salvaban al mundo del mal.
Los súper héroes en el cómic vieron su origen gracias a dos jóvenes de Cleveland, el guionista Jerry Siegel y el artista Joe Shuster, que tras 5 años de intentos fallidos por fin lograron vender a su personaje mas emblemático, tal vez el superheroe más famoso de la historia, Superman.

Publicado por primera vez en el año de 1938 en las páginas de la revista Action Cómics, “El hombre de acero” como - se le suele llamar fue un éxito rotundo. Fue tal el éxito de Superman, que surgieron numerosos imitadores.

Durante la segunda guerra mundial, Los superhéroes habían abarrotado los cómics en Estados Unidos. Algunos pasaron sin pena ni gloria pero otros sobrevivieron hasta nuestra época, cabe mencionar a Batman, de Bob Kane y Bill Finger, seguido por La antorcha humana, Sub-Mariner, The Flash, Capitán América y otros más que conformaban un ejército propagandístico que usaba sus poderes para combatir a Alemania y Japón. Una clara forma de oposición contra las políticas y acciones de las fuerzas enemigas de Estados Unidos y sus aliados.

En 1943, un artículo de la revista Newsweek calculaba que entre niños y adultos se leían 25 millones de revistas de cómics mensualmente. Hacia 1950, la cifra se había doblado a 50 millones, alcanzando la cima en el año 1954 cuando se publicaban 150 millones al mes./76



Primer ejemplar de Iron Man. creado en 1962.

Imagen extraida de: www.4chan.org

Durante la guerra, El rechazo y el desprecio de Adolfo Hittler por los cómics impidió que surgieran en Alemania. Sin embargo en Italia se publicó la historia de “Romano el Legionario” asi como tambien la historia de “Dick Fulmine”, que fue muy popular en los países de habla española con el nombre de Juan Centella. Por su parte en Japón, contaban, entre otros muchos, con Norakuro.

La guerra tuvo eco, también, en naciones no directamente beligerantes como España y Argentina. Los "superhéroes" declinaron con el final de la guerra y ocuparon su lugar otros géneros, desde animales basados en dibujos animados, a historias del Oeste, la jungla, crímenes, romances y terror. Destacan en esta época los detectives Rick Kirby y Steve Canyon, creados respectivamente por Alex Raymond y Milton Caniff, dos de los maestros indiscutibles del género./77



Los X-men, son heroes modernos que luchan por la igualdad y la paz en un mundo que los ve como una amenaza potencial.

Imagen extraida de: www.4chan.org

La incidencia de los cómics en la juventud preocupó a psicólogos, padres y maestros que veían en estas historias, principalmente las de crímenes y terror un medio para fomentar conducta delictiva en la juventud. En vista de las exigencias interpuestas por estos entes educativos y por los mismos editores se establecieron fuertes normativas de control, algunas de las cuales provocaron el cierre de varias empresas.

Aunque estaban acediados por los códigos de censura y la competencia televisiva por el entretenimiento familiar, algunos editores consiguieron sobrevivir durante la década de 1960. Uno de los pilares más fuertes entonces era la editorial Marvel Cómics.

Dicha editorial contaba con el guionista Stan Lee, y los dibujantes Jack Kirby y Steve Ditkon. Ellos concibieron un mundo de súper héroes que además de luchar contra las fuerzas del mal debían adaptarse a la vida cotidiana, convivir entre la sociedad sin ser descubiertos como héroes y lidiar con sus propios conflictos personales muchas veces generados por los mismos poderes que les servían para ayudar a los demás.
Iron Man, El hombre Araña, los hombres X, el Hulk son algunos personajes que forman parte de este universo que hoy día ha dominado la industria del cómic popularizando los estilos gráficos impuestos por Marvel.

76- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal “ Las revistas de cómics”
77- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal “ Las revistas de cómics”

Esto misma época se originó una subcultura formada por miles de fanáticos que para demostrar su aprecio y devoción a sus historietas organizaron y publicaron revistas, o "fanzines", realizaban convenciones y eventos donde se exponen nuevas y originales historias y donde muchos imitan a sus personajes favoritos disfrazándose por diversión.

Los fanáticos también establecen premios y reconocimientos a los autores de historietas y la demanda de sus obras hace que se abran más tiendas especializadas que generan un buen número de ventas.

La evolución de la historieta también se manifestó con el origen de los "comix", o underground cómics. Historietas que manejan temáticas explicitamente para adultos.

No solo se dio una mayor libertad de expresión haciendo a un lado los tabúes de la sociedad de entonces sino que surgieron estilos muy originales como ocurrió con Robert Crumb, y sus famosas creaciones Fritz el gato y Mr Natural, o Gilbert Sheldon y sus Freak Brothers.
En España tuvo su equivalente en la revista El víbora, donde, entre otros, destacaron Gallardo y Mediavilla, con su personaje Makoki, y Nazario.[78]



Lorna and Her Robot, un ejemplo de Comix en el que aprecian temas para adultos, mezclados con historias de - ciencia ficción.

Imagen extraida de: www.4chan.org

78- Enciclopedia Virtual Encarta 06- categoría- Cómic, articulo principal "Las revistas de cómics"

3.6 Tendencias actuales del cómic

Las tendencias artísticas han hecho del cómic una forma de arte. A partir de 1960 las historietas adquirieron un carácter de producto cultural. Uno de los formatos que ha tenido mas éxito es el de la novela grafica.

Las ilustraciones que maneja así como las tramas envolventes superan en calidad, a los textos literarios en que se basan. Un ejemplo de estas es Watchmen o en español Vigilantes, que se convirtió en 1988 en la primera novela gráfica en conseguir un Premio Hugo, galardón otorgado a escritores de los géneros de Ciencia Ficción y Fantasia.

Además, de ser la única obra de su género que aparece en la lista elaborada en el año 2005 por la revista 100 best novels. 1923 to the present. Que incluye una selección de cien novelas publicadas desde el año 1923.



Personajes de la Novela Gráfica Los Vigilantes.

Imagen extraida de: www.4chan.org

No solo el medio impreso permite el desarrollo del cómic, También los mecanismos multimedia y los avances de Internet han facilitado a talentos potenciales el ser apreciados por el público global.
Gracias a la diversidad de páginas Web, es que se puede disfrutar el Web-comic.

Dicho nombre es usado para referirse a los cómics realizados con el fin de obtener directamente una edición digital, para PC o similar; en el cual normalmente se presenta su lectura a través de una página Web.
A los Web cómics también suelen denominarlos como; E-Comic. aunque E-cómic es realmente el nombre usado para referirse a los cómics que son realizados específicamente en papel, para su venta o distribución; y que son transformados a su forma digital para ser leído en una computadora o similar.[79]

El Web cómic se ha convertido en el medio idóneo para aquellos artistas que no cuentan con una editorial que les respalde. También no esta limitado a las pautas y normas impuestas por la censura siendo un vehiculo de la libertad de expresión. Incluso ilustradores que solo lo hacen por pasatiempo pueden exponer sus obras a un público más amplio por medio de la Web.

79- www.wikipedia.com- categoría- Cómic, articulo principal " Webcomics y similares".

Comic en el cine



La industria del cine encuentra rentable la adaptación de historietas al formato-cinematografíco.

Las peliculas basadas en superheroes de comics generan enormes ganancias a sus productores gracias al despligue visual - que manejan.

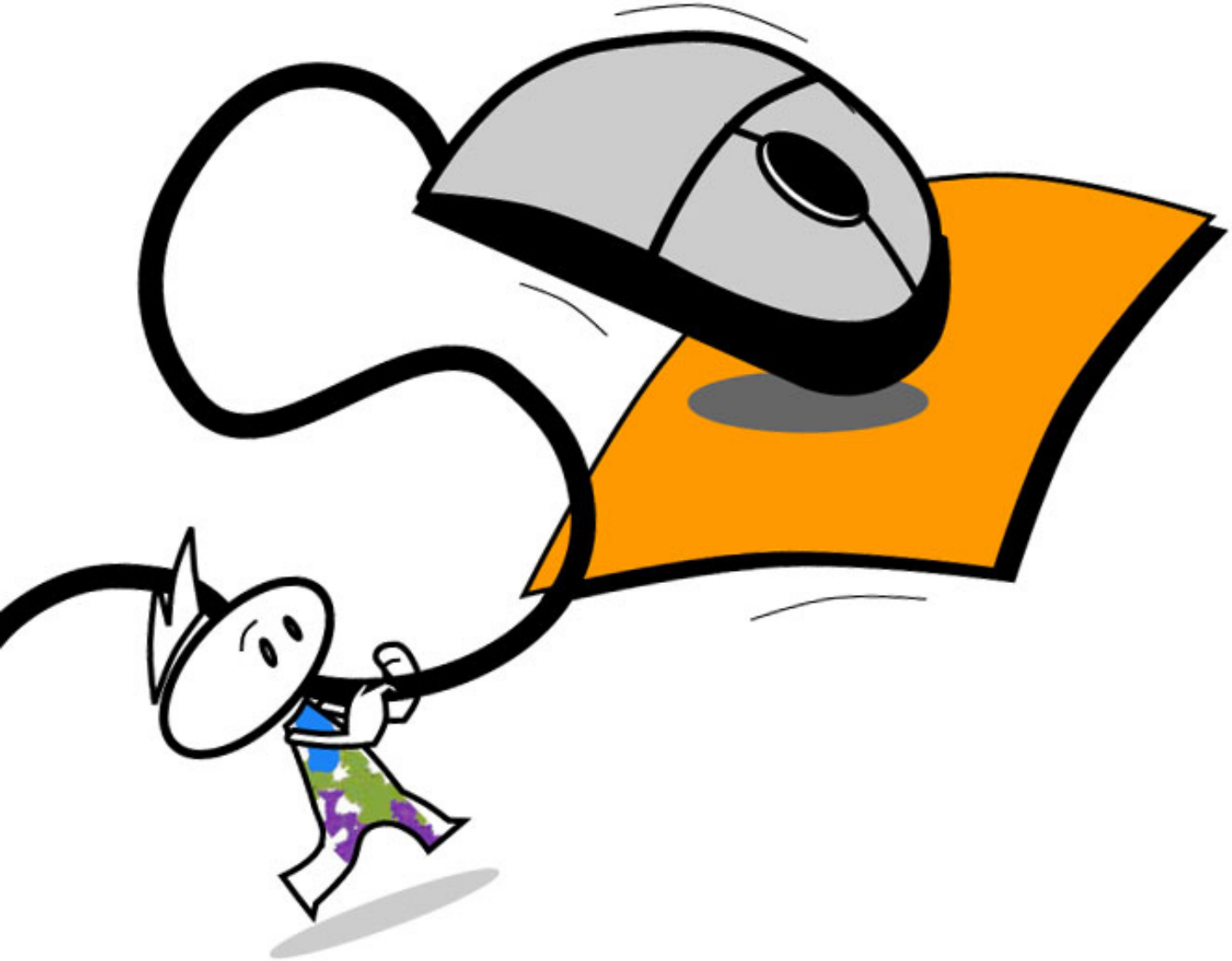
Esta imagen corresponde al diseño inicial del personaje principal de la pelicula de, Iron Man, el hombre de hierro.



Afiche publicitario de la pelicula Watchmen, conocida en español como Los Vigilantes.
Se concidera una buena adaptación de la popular novela grafíca.



CAPITULO 4
Animación en Latinoamerica



4.1 Historia de la animación en Latinoamérica.

Desde que se originó el cine animado, diversas propuestas han surgido en muchos países del mundo.
Como un método de arte experimental, los dibujos animados han contribuido en el desarrollo de nuevas formas de comunicación y expresión audiovisual.

A continuación daremos un vistazo a la historia y contribución de algunos países de habla hispana, al amplio mundo de los dibujos animados, tomando los aspectos más sobresalientes que se han dado hasta ahora.



Imagen de El Apostol, de Quirino Cristiani, la primera película de dibujos animados en la historia.

Imagen extraida de: www.wikipedia.com

Argentina:

Este país tiene el mérito de haber creado la primera película de animación en la historia del cine.

Dicha película se llamaba El Apostol; fue escrita, dirigida y producida por el realizador Quirino Cristiani. Se filmó en animación muda y en formato blanco y negro.
Se estrenó el 9 de noviembre de 1917, Se trataba de una sátira política dirigida al gobierno del entonces presidente de Argentina Ipolito Yrigoyen.

Del filme no queda ni una sola copia intacta, solo quedan conservadas unas cuantas imágenes que se salvaron de un incendio en 1926, a parte de eso los acetatos originales que se usaron en su producción fueron reciclados para la fabricación de peines.

Para el film se utilizaron 58 mil dibujos en 35mm (a razón de 14 cuadros por segundo), además de varias maquetas que representaban edificios públicos como el Congreso de la Nación Argentina, la aduana de Buenos Aires y el edificio de Obras Sanitarias de la Nación, además de anegar las calles de la ciudad.[80]

Durante los años 80's se logró adaptar al formato animado a Mafalda; La creación más famosa del dibujante Joaquín Salvador Lavado, mejor conocido como Quino.

Mafalda y sus amigos lograron figurar en una serie de cortometrajes inspirados en algunas situaciones vistas a través de sus historietas.

Más adelante en el tiempo surgieron programas de televisión dedicados a promover el cine de animación.

80- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal "El Apostol"

Un Programa de televisión muy conocido en Argentina es: Caloi en su Tinta, dedicado exclusivamente al género de la animación.

Conducido por Carlos Loiseau (Caloi), popular humorista gráfico en América Latina, y dirigido por María Verónica Ramírez, el programa se emitió desde 1990, durante 10 años ininterrumpidos, por el canal 7 a todo el país y entre 2001 y 2003 por la señal de cable Canal(á).

Para la presentación de cada película se producen animaciones y efectos especiales y Caloi da información sobre los directores y sus técnicas relacionando cada trabajo por contenido y estética con otras formas de las artes plásticas, como pintura, escultura, fotografía, diseño gráfico, humor e historieta.

Caloi en su tinta, ha estimulado la producción del cine de animación argentino a través de la organización de dos concursos nacionales, premiando en el primero la producción histórica (que hizo posible la recuperación y restauración de trabajos de animación únicos) y en el segundo, storyboards de proyectos de animación, otorgando al ganador los fondos para realizarlo./81



Carlos Loiseau (Caloi) y Maria Verónica Ramírez. Conductores del programa de Caloi en su Tinta.

Imagen extraida de: info@caloiensutinta.com.ar

Cuba

En 1960 se creó en Cuba los Estudios de Animación ICAIC, Institución que hasta la fecha ha creado innumerables cortos, series y largometrajes animados.

Entre ellos el premiado y reconocido filme Vampiros en la Habana del director Juan Padrón.
Vampiros en la Habana fue coproducido en 1985, por el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematografíco, Radio y televisión Española y Durniock Producciones, ademas de ser el segundo largometraje animado de su autor.

La película de Padrón ocupó el lugar numero 50 en la primera encuesta mundial sobre los 100 mejores títulos del cine de iberoamerica, realizada por Noticine.com, un portal dedicado a la información de cine, además de ser la única película animada que aparece en la lista.

La película trata de una conspiración por parte de las dos bandas organizadas de vampiros ("Capa Nostra" en EE.UU y "Grupo Vampiro" en Europa) por apoderarse de una fórmula que les permite resistir el sol./82

81- info@caloiensutinta.com.ar
82- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal “Vampiros en La Habana.”

México

México se a dado a conocer en el medio televisivo gracias a varias compañias de reciente creación entre las más trascendentales podemos mencionar:

Ánima Estudios, una compañía de animación creada en el 2002 por los empresarios Guillermo Cañedo White, Fernando de Fuentes, Fernando Pérez Gavilán, José Carlos García de Letona y Federico Unda. Se dedica a la realización de producciones animadas que se distribuyen principalmente en México y Latinoamérica. Los productos son realizados por computadora, algunos de ellos utilizando la tecnología de Adobe Flash.

Entre las producciones más sobresalientes se encuentran "Magos y Gigantes", la cual fue distribuida en gran parte de Latinoamérica, además de la nueva serie "El Chavo la serie animada", producción de Televisa y Roberto Gómez Bolaños basada en la serie mexicana del mismo nombre producida en los años 70's.[83]

Sus largometrajes más recientes son:
"El agente 00P2" "Kung Fu Magoo" y "Triple A, la película", esta última inspirada en la lucha libre mexicana.

En el 2008 en México inició operaciones el Cluster Tecnoton, especializado en animación fina 2D, que para el año 2009 lanzarían su primer largometraje “X”.

Otro medio importante es el festival de animación Creanimax, una iniciativa de La Cámara Nacional de la Industria Electrónica de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (CANIETI), así mismo y de forma conjunta con el Instituto Jalisciense de las Tecnologías de Información (IJALTI), que trabajan para lograr el desarrollo y proyección de la industria en: Creación de contenidos, medios interactivos, Animación 2D, 3D, y videojuegos.

La misión de Creanimax es promover la creación y el crecimiento de compañías del medio, permitiendo así que México se logre consolidar como líder en desarrollo de efectos visuales para cine y televisión, animación en varias técnicas, postproducción y desarrollo de videojuegos para PC, consolas y dispositivos móviles.[84]

Creanimax busca consolidarse como el festival más importante de Animación y Videojuegos en Latinoamérica.



Logotipo del festival de animación Creanimax, realizado en Mexico.

Imagen extraida de: www.creanimax.com

83- www.wikipedia.com - categoría- Cine de Animación, articulo principal “Anima Estudios”
84- www.creanimax.com

Perú

En el año 2003, en Perú se creó el Alpamayo Entertainment Estudio, Dedicado a la animación 3D, y en el 2005 lanzó su primer largometraje llamado Piratas en el Callao.

Dicho Largometraje se estreno en los cines salvadoreños y posteriormente se transmitió en televisión abierta por la señal de Nickelodeon, Canal 19 de El Salvador.

Colombia

Aunque Colombia en este campo no ha tenido un volumen de producción constante, ha realizado largometrajes y series animadas de gran recordación para el público de ese país. Sus mayores avances se han dado en la realización de comerciales animados publicitarios y cortometrajes.

El cine de animación en Colombia surgió a principios del siglo XX como recurso de graficación para la naciente industria del cine nacional, con rayado de película y técnicas de stop-motion.

La mayor inspiración de los animadores de entonces fueron las películas de Disney, el trabajo del canadiense Norman Mc Laren y algunos cortos europeos que llegaron a proyectarse localmente.
Contribuyo también la llegada del animador Robert Rossé, por petición del francés Balaboine para que le asistiera en la parte de animados para su compañía realizadora de cortos publicitarios Corafilm en 1960. Robert Rossé fue muy posiblemente el primero que montó un stand de animación en Colombia./85

Los años 90 marcaron un cambio tecnológico fundamental para la industria de la animación: el surgimiento del software de animación 3D (volumetría digital) y 2D (que desarrollaba las técnicas de animación tradicional en computadoras)./86

Se han realizado diversas producciones para televisión, series animadas para adolescentes y adultos y video-clips. Entre lo más conocido tenemos “El siguiente Programa”, creado por la empresa Conexión Creativa, conto con la participación del cantante Carlos Vives ,De técnica primitiva, escasos movimientos y estilo grotesco, Recordaba mucho a la serie de MTV, Beavis y Buddhead.

El éxito de la serie creció gracias a sus guiones de crítica fuerte a situaciones y celebridades muy propias de la cultura colombiana.



Escena de “El siguiente Programa”, un programa de humor irreverente y estilo grotesco.

Imagen extraida de: www.jaguardigital.net

85- www.jaguardigital.net,Historia de la animación Colombiana
86- www.jaguardigital.net,Historia de la animación Colombiana

Conexión Creativa produjo la serie Bettytoons en 2001 retomando los personajes de la novela Yo soy Betty la fea y dibujándolos como niños en un ambiente escolar.
Fue de mayor impacto en la audiencia infantil, y fué vendida posteriormente a Cartoon Network.

En 2003 y por iniciativa de la empresa Jaguar Taller Digital se gestó el festival LOOP (www.loop.la) el primero dedicado exclusivamente a la producción de animación y videojuegos en Colombia.
A través de sus diferentes versiones el festival ha sido crucial para revelar una corriente de autores jóvenes que sin formación académica especializada, han creado obras de gran calidad visual y narraciones atrevidas./87

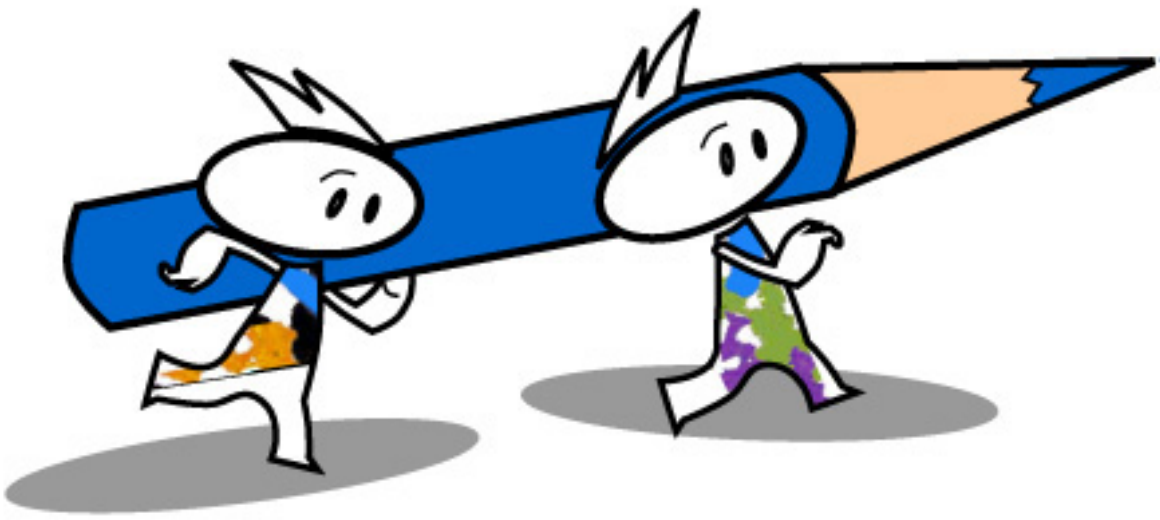


Logotipo del festival de animación LOOP, realizado en Colombia.

Imagen extraida de: www.jaguardigital.net

87- www.jaguardigital.net,Historia de la animación Colombiana

CAPITULO 5
Animación y Cómic en El Salvador



5.1-Animación en El Salvador

El entretenimiento familiar ha tenido un gran aporte gracias a la animación y los cómics. En muchas partes del mundo se disfrutan diferentes historias y en nuestro país no es la excepción.

Durante los orígenes de la televisión salvadoreña se vieron diversos programas, de los cuales la mayoría era en vivo, con el tiempo se vieron las primeras caricaturas que hoy día son clásicos que llenaron de alegría la infancia de muchos niños.
programas como Los picapiedras, Heidi, He-Man y otros muchos “muñequitos” fueron vistos y siguen viéndose en nuestro país.

Ahora si bien hemos disfrutado de historias hechas fuera de nuestro país, que tan frecuente es ver producciones - animadas hechas en casa.

A finales de 1989 se podía ver a una gotita de agua, que había sido animada de forma improvisada y era portavoz de la asociación nacional de acueductos (ANDA).

Normalmente la animación sirve en el medio publicitario para crear personajes que se convierten en voceros para una marca, se vuelven animados para promocionar por televisión y llamar la atención del público, especialmente en los niños.

Citando otros ejemplos sobre animación publicitaria podemos recordar, una serie de promociónales hechos para Eureka una empresa especializada en la fabricación de techos hechos de fibrolit, se veía los problemas de una familia que tenia techos de lámina y cuyos protagonista en su mayoría mascotas, abandonaban uno a uno su vivienda para ir a vivir con los vecinos.

Actualmente hemos visto otros personajes publicitarios como Don Chamba Cabal del Ministerio de Hacienda, El duende Tin de la Loteria Nacional de Beneficencia, los muñequitos de libras de Amor, el conejo de la Despensa de Don Juan entre otros, todos con el fin de promocionar o vender algo.

Ahora si bien hay anuncios animados que podríamos decir del entretenimiento familiar.
Durante los ultimos años ah habido algunos proyectos que han encaminado a muchos artistas que desean mostrar sus dotes creativos.

El 9 de abril del año 2005, a las 6 de la tarde, el Canal 12 estreno una serie de cortometrajes, animados en El Salvador, dirigido principalmente a los niños.

“Cipotoons”, fue el primer programa de dibujos animados realizado en su totalidad en El Salvador, gracias a un equipo de seis personas, que utilizaron técnicas en 2D y 3D así como programas como Flash entre otros.

Contó además con un equipo de amigos que junto a los realizadores de Cipotoons presto sus voces a diferentes personajes animados. Entre ellos se incluia al conocido locutor y presentador de televisión deportiva Sergio Gallardo.

Entre las historias que pudimos ver estaban:

Cuz, un armadillo o cusuco que hablaba a los niños sobre la fauna de El Salvador, Tlacatl, el señor de la tierra, mostraba las historias del Popol Vuh (el libro de los mayas) y el Abecé Diario, contaba las más divertidas historias mientras utilizaban cada letra del abecedario.



Tlacatl, los señores de la tierra, Parte de los cortos de Cipotoons.

Imagen extraida de: www.deviantart.com
Creada por: Edmundo Landaverde



Chiflin inde Jil y Cuz, otra parte del bloque Cipotoons.

Imagen extraida de:laprensagrafica.com

Según palabras de Óscar Rodríguez, representante de Celda Animación y parte del grupo técnico del programa el propósito principal de Cipotoons fue el siguiente:

“Lo que hemos intentado es abrir un espacio para todos aquellos jóvenes diseñadores que quieren realmente vivir de esto. Aunque es un terreno muy joven aún, creemos que estamos empezando con pie derecho”.[88]

Cipotoons era una forma de darse a conocer entre la población que tuvo éxito en su cometido.

Ante el asombro de los creadores del programa, “Cipotoons” recibió el apoyo de mas de 10 mil cibernautas que visitaban su página Web, cuando solo tenia tres meses de tenerla habilitada. Además uno de sus cortos participó en el noveno Festival de Cine Latinoamericano en Canadá, en esa misma época.

Lastimosamente no hubo más episodios, las razones no se dieron a conocer. aunque Algunas fuentes externas afirman que se debió a problemas con el audio otros dicen que por la falta de apoyo económico.

A pesar de las limitantes Los artistas salvadoreños se han ido encaminando poco a poco. Se han realizado producciones de buena calidad que buscan mostrar nuestro patrimonio cultural al resto del mundo.

88- laprensagrafica.com- Aericulo principal “FAMA,Cipotons llego para quedarse” 31 de marzo de 2005.

El museo de la palabra y la imagen por ejemplo junto al artista Ricardo Barahona realizaron una serie de cortos animados inspirados en los cuentos de Salvador Salazar Arrue (Sallarrué).

Destacaba su animación sencilla pero uniforme así como personajes tiernos y simpáticos que se desenvuelven en coloridos fondos donde se refleja el carácter de los pueblos del país.

“Los cuentos de cipotes” se pueden adquirir en un DVD compilatorio en varios establecimientos del pais.

La educación también ha formado parte de las opciones que se tienen para animar y es mejor cuando los resultados permiten educar a la población en diferentes lugares.

El ministerio de salud con el apoyo de otras identidades como la Embajada de Japón entre otras, realizaron una animación sencilla para educar a los pobladores de los caseríos ubicados en el campo, sobre el mal de Chagas, una enfermedad que se propaga por la picada de Chinche.

Poseía dibujos sencillos para tener fácil comprensión, su contenido era puramente educativo y como dato curioso contó con las voces de los niños que habitaban la zona a la que iba dirigida.

Los organismos culturales buscan dar apoyo a jóvenes talentos a nivel nacional. En algunos certámenes especiales se incluye entre las muestras audiovisuales propuestas animadas, como una nueva forma de crear cine alternativo.

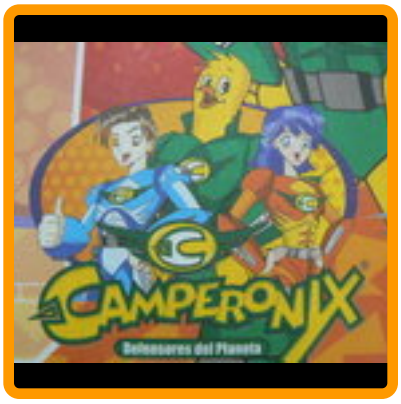
Tal vez el proceso sea arduo y tenga ciertas limitaciones pero aun con las dificultades que se den seguirá habiendo entes creativos que busquen mostrar su visión del mundo, puedan sacarnos una sonrisa y enseñarnos algo a través de la animación.



El cuento de la primeritita comuñon de Menchedita Copalchines.

5.2 Anime en El Salvador

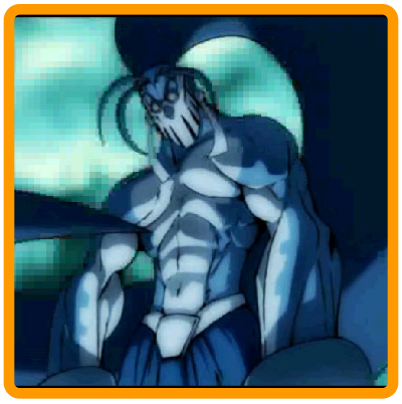
Las caricaturas japonesas se han convertido en un fenómeno global, a tal punto que incluso en nuestro país posee buena aceptación. En El Salvador el anime se manifiesta de forma cultural, artística y en los medios publicitarios, Del mismo modo que la animación tradicional.



Los Camperonix.
Imagen extraida de: www.google.com

Cuando se realizó el programa Cipotons una de las propuestas que se crearon fue Tlacatl, El señor de la tierra.
Se trata de una serie de cortos que relata parte de la historia del Popol-Vuh y cuyo estilo gráfico se asemeja al de una caricatura japonesa.
En ella apreciamos el origen del Dios Tonatiuh, su lucha contra los seres del infra- mundo y como el dios sol ayuda a un joven a rescatar a su amada.

Estos cortos fueron realizados por el animador Edmundo Landaverde que es conocido en los medios como Mundo, quien también ha realizado anuncios publicitarios y algunos promociónales y presentaciones animadas para algunos canales de televisión.



Diseño del dios Tlaloc para los cortos de Cipotoons.

Imagen extraida de: www.deviantart.com
Creada por: Edmundo Landaverde

Ya que hablamos de publicidad algunos personajes vistos en comerciales fueron realizados con características propias de la animación japonesa, como los ojos grandes o el pelo de colores llamativos. Tenemos por ejemplo al restaurante Pollo Campero que lanzó al público infantil un grupo de héroes llamados Camperonix.

Dicho grupo estaba conformado por la mascota del restaurante y dos niños que se convertían en súper héroes para combatir a un ser maligno que se empeñaba en contaminar el planeta lo que daba a entender un mensaje sobre la conservación del medio ambiente. Su lanzamiento fue seguido de una pequeña película en DVD así como otros productos alusivos a cada personaje.

Otro ejemplo más reciente fue una campaña de concientización realizada para la Súper Intendencia General de Electricidad y Telecomunicaciones SIGET, el concepto del súper héroe fue retomado en esta campaña, esto funciona a manera de crear un personaje que sirva de ejemplo y sea llamativo para los niños .

Sigma 1 era el protagonista de esta campaña, un héroe que luchaba por la conservación de la energía junto a su compañera Luz. Luchaba con la personificación del usuario imprudente que derrocha energía, Un villano cibernético llamado Derrocher.

Esta campaña comenzó con algunos anuncios de expectativa, que siguieron en anuncios de carretera y posteriormente un mini-cómic publicado en el periódico infantil Guanaquin y un pequeño anuncio animado.

Los medios de comunicación nacionales se han dado cuenta de la creciente aceptación del anime y han puesto su aporte para su propagación.



En nuestro país se realizan cada vez más,eventos que fomentan el anime.

Imagen de: Clemente Zepeda

El canal 15 de El Salvador que fue recientemente adquirido por la Universidad Francisco Gavidia transmite algunas de las series mas recientes, programas como El Sótano del canal 21 y De Jóvenes Para Jóvenes del canal 10 incluyen una sección relacionada al anime.

Algunas estaciones de radio como Astral 94.9 y Cool FM incluyen en su programación los temas musicales de las series más populares.

Culturalmente el anime ha dejado huella en la juventud salvadoreña convirtiendo a estos en los mayores consumidores de este.
Cada día hay más fanáticos que encuentran interesantes las temáticas vistas en las historias japonesas.

Los jóvenes fanáticos se reúnen entre amigos formando grupos que buscan compartir sus opiniones y comentarios, buscan divertirse y expresar su sentir sobre el anime.

Desde hace algunos años se vienen realizando convenciones y eventos especiales, Muchos de los cuales cuentan con el apoyo de la Embajada de Japón, así como de otros medios y patrocinadores.

El año 2009 ha estado lleno de eventos especiales, dos de los más recientes se realizaron el Centro Internacional de Ferias y Convenciones CIFCO.

En cada uno se han realizado actividades varias como talleres de cocina, de dibujo, modelado de figuras, concursos de disfraces y claro está, un amplio comercio de mercancía alusiva al anime.

Estos eventos ya tienen cierta trayectoria y se esperan con ansia y devoción por el público.
Uno de los grupos que organiza más eventos en nuestro país es Yume No Tsubasa, conformado principalmente por jóvenes universitarios quienes celebraron en el 2009 su quinto aniversario.

Este grupo realiza eventos tomando en cuenta la opinión del público. Tomando en cuenta medidas pertinentes y procurando fomentar el respeto mutuo y la comprensión.

Como se puede ver el legado cultural del anime trasciende, llega a nuestras fronteras y se expande al resto del mundo.

Refleja una diversidad cultural la cual llegamos a adoptar en ocasiones, nos vemos reflejados en sus temáticas y expresamos los que sentimos por ello.



Imagenes de algunos eventos realizados por el grupo Yume No Tsubasa, aqui podemos apreciar la afluencia del publico y a la mascota oficial del grupo.

imagenes extraidas de: www.proyectogundam.com

Cultura Anime en El Salvador



La Embajada de Japón en El Salvador a participado activamente en fomentar eventos que dan a conocer su cultura y al mismo tiempo fomenten la creatividad. Estas figuras son trabajos que participaron en el sexto concurso de anime japones realizado en Marzo de 2010 en la categoría de modelado de figuras.

Fotos de: Clemente Enrique Zepeda



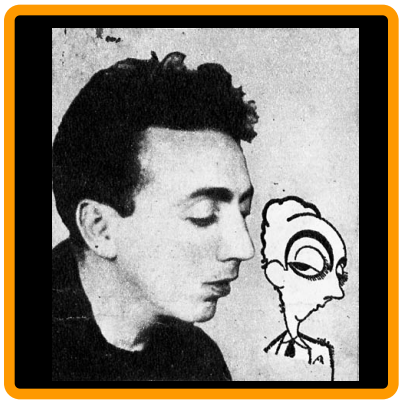
Imagenes del evento Yume No Saiten Ni organizado por el grupo Yume No Tsubasa. Entre sus actividades se encuentran, exhibición de figuras y maquetas, musica en vivo y concurso de Cosplay's.

Fotos de: Clemente Enrique Zepeda

5.3 Cómic y Manga en El Salvador

En los medios gráficos salvadoreños las ilustraciones humorísticas se han dado principalmente a través de la caricatura política. Presentadas junto a los editoriales es común ver ilustraciones que satirizan lo que acontece al país o al resto del mundo.

Sin embargo la ilustración nacional también ha trascendido fronteras a través de los medios artísticos. Uno de los que se ha destacado internacionalmente fue Antonio Salazar.



Toño Salazar.
Imagen extraida de: www.wikipedia.com

Nació en Santa Tecla en 1897 y murió en San Salvador en 1986. Fue un caricaturista , ilustrador y diplomático cuya obra alcanzó un alto reconocimiento en la primera mitad del siglo XX que llega hasta nuestros días./89

Fue conocido como «el príncipe de los caricaturistas», y ademas fue primo hermano de Salvador Salazar Arrue. Entre sus trabajos mas notables están sus ilustraciones hechas sobre Don Quijote de La Mancha.

Volviendo a la caricatura hay varios exponentes como Alecus de el Diario de Hoy y Kike de el diario El Mundo, sin embargo uno de los mejores exponentes de la caricatura y que muestra su talento en El Diario de Hoy es Carlos Ruiz mejor conocido como Ruz.



Autoretrato de Carlos Ruíz ,“RUZ”.
Imagen extraida de: Lablogosferasalvadoreña.com

Carlos Ruiz es un pintor, dibujante y caricaturista. Estudio en El Centro Nacional de Artes (CENAR), ha publicado varios libros compilatorios con sus mejores trabajos y en ocasiones hace ilustraciones para anuncios publicitarios./90

Sus caricaturas son un reflejo de la cotidianidad salvadoreña, están llenas de humor y de expresiones populares que rescatan el lenguaje propio del país.

Presenta personajes cotidianos que sirven como testigos de lo que aqueja al país y crean una reflexión sobre eso de forma sarcástica y humorística.

Entre estos personajes están: La vendedora de pupusas, el perro callejero, el ciego, los borrachos entre otros.

La prensa escrita es el medio por excelencia para publicar historietas y a veces se valen de estas como una estrategia para incrementar sus ventas, históricamente se ha hecho y ha funcionado.

89- www.wikipedia.com- categoria- Toño Salazar, Articulo principal ”Toño Salazar, Inicios”.
90- Lablogosferasalvadoreña.com- ”Medios,La caricatura de Ruz”,12 de enero de 2006.

Caricaturas en El Salvador





Estas son imagenes de algunas de las caricaturas de Carlos Ruíz conocido como Ruz.

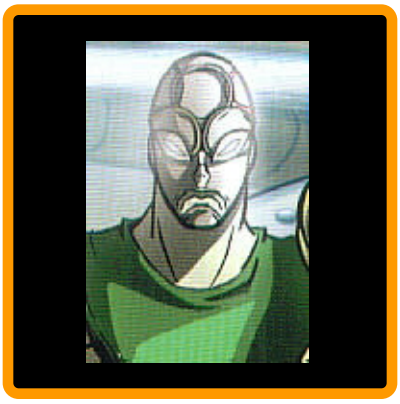
En estas caricaturas se aborda con humor tematicas que se relacionan con el acontecer del país, a travez de personajes y dialogos propios de los salvadoreños.

imagenes extraidas de: El diario de Hoy

El diario de Hoy para complementar la sección de deportes ha publicado una historieta sobre un equipo de fútbol que busca superar todos los obstáculos hasta convertirse en el mejor equipo del mundo.

Esta historieta se llama Súper Estrikas y cuenta con el patrocinio de Texaco incluye un apartado semanal los viernes en el diario de hoy y una historieta compilatoria cada mes. A parte de este hay otra publicación con propuestas nacionales.

En nuestro país existe un periódico deportivo llamado El Grafico que luego de darse a conocer comenzó a agregar secciones en sus paginas que no solo se referían al deporte. Incorporo la publicación de una historieta original sobre una heroína de cabello verde que podía ser manipulado a voluntan, se llamaba Ginna Hot.



Ludovico, El Olimpico

Se puede decir que el personaje era para un publico adulto ya que la heroína siempre perdía la ropa en cada pelea. Esta historieta tuvo a varios ilustradores diferentes empezando con un estilo un tanto bizarro hasta llegar a un dibujo más estilizado y comprensible.

Luego este periódico creo a un personaje insignia inspirado en el concepto de luchador enmascarado con aire de cómico y súper héroe se llama Ludovico el Olímpico.

Fue creado por el equipo editorial del grafico, con guiones de Cristian Villalta y dibujos de Edgar Martines.

Lleva una mascara adornada con los anillos olímpicos usa guantes, Blue jeans, centro de color verde y botines.
Es de complexión un tanto delgada pero cuenta con una súper fuerza y velocidad que solo le brota de vez en cuando en momentos comprometedores. Tiene buenos sentimientos aunque es algo torpe y en ocasiones sus historias terminan en un final apocalíptico.

Ha figurado en algunas historietas publicadas por el Grafico y que vienen gratis con la compra del periódico.
Se publicaron dos en el año 2006, la primera alusiva al mundial de fútbol que se desarrollaría en Alemania llamada “La historia de Los Mundiales” y la segunda era un especial de navidad donde Ludovico debía rescatar a Santa Claus

La historieta más reciente se hizo en Noviembre del año 2008. Este no tenia que ver con deportes, era una historia de ciencia ficción y llevaba por titulo “Como El Olímpico Destruyo el Futuro”.

En esta el protagonista viaja al futuro, a una sociedad futurista y utópica de El Salvador y tras una cadena de eventos riesgosos y divertidos Ludovico termina arruinando el futuro. Cabe mencionar que estas historietas tienen referencias de todo tipo, desde el cómic Americano hasta el estilo Manga que se aprecia en las secuencias de acción.

Esta lleno de modismos salvadoreños así como referencias a películas y caricaturas como, Matrix, el Grinch e incluso Heidi y Dragon Ball.

A parte de lo anterior algunos artistas independientes se dan a conocer en diferentes paginas de arte como Deviant art o en paginas creadas por ellos mismos donde periodicamente se publican Web Comics.

De momento al igual que con la animación el comic busca desarrollarse el apoyo que sea dado por los medios influye en su exito y aceptación. Hay que esperar si el esfuerzo y dedicacion del talento joven de nuestro país rinde su frutos internacionalmente.

Cómic y Manga en El Salvador.



Fragmento del cómic titulado “Como El Olimpico destruyo el futuro”, publicado por el periódico deportivo El Gráfico.

En este se aprecia el entorno de la ciudad capital, así como situaciones divertidas que hacen burla al posible futuro del país, con un sin fin de referencias del cómic y el manga.

Imagen extraida de:
Como El Olimpico Destruyo El Futuro

Fragmento del cómic de El Cipitio, dibujado por- Edmundo Landaverde y Gerardo Ventura.

Este trabajo formo parte de un concurso de cómic realizado por la ya desaparecida revista juvenil Planeta Alternativo de el Diario de Hoy.

Se aprecia una clara influencia del manga y el anime japones.

imagen extraida de:
Planeta Alternativo Diciembre 28 a Enero 3, Año 2001



Conclusiones:

La siguiente investigación presentada en este documento nos permitio conocer un poco de la historia y el proceso que llevo al desarrollo de la animación y el cómic como medios de expresión gráfica.

De la anterior investigación podemos concluir en lo siguiente:

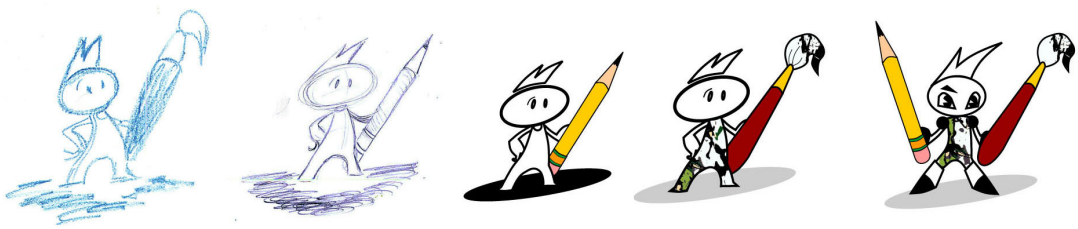
- El Cómic y los Dibujos Animados han dejado de ser solo medios de entretenimiento barato, Ahora ocupan un espacio en el medio impreso y audiovisual como una forma de comunicación uni-direccional que puede influir en las personas de forma directa o indirecta.

- Permite ver la vida de forma diferente, generando en ocasiones doctrinas y pensamientos, que a traves de sus personajes y situaciones vistas en sus historias llevan consigo un mensaje a quien lo ve.

- La Animación y el Cómic requieren de un proceso arduo y detallado en el que se invierte mucho tiempo y creatividad artistica. Representan el trabajo y el empeño de un grupo de personas que buscan alegrar, comunicar, influir y incluso informar a la sociedad en general.

- El impacto de estos medios es tan grande que influye en la cultura y en la población de un país. A veces generando grupos culturales que conviven y comparten su aficción, otras generando propuestas gráficas propias, con el fín de dar a conocer la cultura y la creatividad de los artistas de ese país.

Glosario



Nº

3ds Max o Autodesk 3ds Max

Es uno de los programas de animación 3D más conocidos y más utilizados a nivel global.

Dispone de una sólida capacidad de edición, una omnipresente arquitectura de plugins y una larga tradición en plataformas.

3ds Max es utilizado en mayor medida por desarrolladores de videojuegos, aunque también en el desarrollo de proyectos de animación como películas o anuncios de televisión, efectos especiales y en arquitectura.

4chan.org

Es el nombre de una pagina web que funciona como un servidor interactivo a manera de blog.

En el se pueden encontrar imagenes y links de todo tipo, sobre tematícas diversas como salud, entretenimiento y tecnología, aunque la mayor parte del tiempo se encuentran temas eh imagenes de comics, anime video juegos eh incluso temas para adultos.

Por lo general quienes más frecuentan estas paginas son fanaticos y otakus que se encargan de actualizar la pagina constantemente. De hecho hay cambios en los topicos todo los días.



A

Adobe Flash

Anteriormente llamado **Macromedia Flash** es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "Fotogramas" destinados a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar el tipo de plataforma que se use.

Se figura como uno de los medios más utilizados para hacer animación, no solo por fanaticos sino también por las crecientes productoras de televisión y editores de paginas web.

Es actualmente escrito y distribuido por Adobe Systems, y utiliza grafícos vectoriales e imagenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional. En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Animación

Técnica cinematográfica que consiste en producir la ilusión de que dibujos, muñecos uh objetos estáticos tienen movimiento propio. Esto se consigue por medio del dibujo, pintura, poses o fotografía que permiten hacer cambios o dar acciones secuenciales a los modelos antes mencionados.

Arte

Se define como una actividad que requiere un aprendizaje y puede limitarse a una simple habilidad técnica o ampliarse hasta el punto de englobar la expresión de una visión particular del mundo.

El término arte deriva del latín ars, que significa habilidad y hace referencia a la realización de acciones que requieren una especialización.

El arte procura a la persona o personas que lo practican y a quienes lo observan una experiencia que puede ser de orden estético, emocional, intelectual o bien combinar todas esas cualidades. En terminos simples se puede definir como el conjunto de reglas para hacer algo bien o la facultad mediante la cual el hombre crea o imita.



Artesano

Persona que desempeña un arte u oficio, por lo general hecho a mano.

B

Bocadillos

Son los globos de texto en donde se ubican los dialogos o pensamientos de los personajes de historietas.

Bosquejo:

Idea vaga o lejana sobre algo. En animación son las primeras ideas que se dibujan a manera de concepto.

C

Cartoon

Nombre con el que se conoce a los dibujos animados en Estados Unidos. Principalmente se relaciona con-las caricaturas de tipo humoristico.

Casacas

Vestidura con mangas y faldones, ceñida al cuerpo.

Celuloide

Originalmente el nombre comercial, y actualmente el nombre común de un plástico sintético producto de-la mezcla de nitrato de celulosa, o piroxilina, con varios pigmentos y agentes de relleno en una disolución de alcanfor y alcohol.

El celuloide es transparente e incoloro, y la pasta base puede colorearse, enrollarse y moldearse en formas determinadas que incluyen laminillas de acetato transparentes usadas en animación.



CGI

Computer Graphics Image, termino que se usa para nombrar a las imagenes y graficos creados por medio de computadora.

Una imagen generada por compu-tadora es la aplicación del campo de gráficos realizados por computadoras (mediante gráficos en tres dimensiones generados - por computadora) para la creación de, entre muchas otras cosas, de efectos especiales.

Se usan imágenes generadas por computadora en, programas de televisión y publicidad, en la creación de videojuegos y en medios impresos.
Se recurre a menudo a estas imágenes porque son, para ciertas situaciones, más baratas los recursos y métodos físicos, como la construcción de complicadas maquetas para la creación de escenarios, o alquiler de mucho vestuario para escenas de multitudes de personas, y también porque permiten la obtención de imágenes que no serían factibles de ningún otro modo.

Clay-Mation

Palabra Inglesa con la que se conoce a la técnica de stop-motion o animación de objetos. Especificamente conciste en la animación aplicada a objetos maleables o figuras de plastilina.

Comics

Narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales y que normalmente se leen de izquierda a derecha.

Estas imágenes habitualmente están separadas unas de otras y quedan contenidas dentro de los límites de unos cuadros rectangulares (viñetas), aunque estas viñetas no se utilicen siempre.

Cuando se asocian palabras con las imágenes, aparecen dentro de la viñeta, con frecuencia en cuadros explicativos o "leyendas", o dentro de "globos" o "bocadillos" que salen de la boca del que habla para representar una conversación; o de la cabeza, en nubes, para representar el pensamiento.

El texto puede aparecer completamente separado de la imagen, e incluso puede no haber texto en absoluto.



Cosplay

Es un término popular entre los fanaticos del anime y la animación, se deriva de las palabras en ingles: Costume (Disfraz) y Play (Jugar).

Se puede definir como la acción de ponerse un disfraz, que representa por lo general a algun personaje de anime o caricatura eh interpretar a ese personaje a manera de juego.

Cortometrajes

Peliculas cuya duracción no exceden más de una hora o menos.

Contestatario

Responder con fuerza, a manera de protesta o de incomformidad sobre algo.

E

Escatologíco

Referente a la Escatología, Conjunto de creencias y dóctrinas que tratán spbre el fin del mundo y la vida indiviual. Es el estudio teológico de las realidades últimas, es decir, posteriores a la vida terrenal del hombre y a la historia humana

F

Frecuencia

Término empleado en física para indicar el número de veces que se repite en un segundo cualquier fenómeno periódico.

Corresponde también al numero de ondulaciones de un movimiento vibratorio por unidad de tiempo.



Fotogramas

Se denomina fotograma (en inglés, frame) a cada una de las imágenes impresas en un papel, que son aisladas en una película.

la película fotográfica es capturada por una cámara de alta resolución y velocidad para tener una secuencia exacta. Cuando una secuencia de fotogramas es visualizada de acuerdo a una determinada frecuencia de imágenes por segundo se logra generar la sensación de movimiento en el espectador.

Funnies

Nombre que se le da a las tiras comicas que se publican en prensa escrita. Este nombre se usa principalmente en Estados Unidos.

K

Kawaii

Adjetivo japones que se traduce como , bonito, lindo o encantador, este termino tiene cavida en la cultura popular japonesa y sirve para calificar a todo aquello que sea bonito y adorable ya sea ropa, juguetes, entretenimiento comida y hasta formas de comportarse y actuar.

Los japoneses utilizan la ternura en una gran variedad de casos y situaciones en donde, en otras culturas, pueden ser considerados incongruentemente infantiles o frívolos (por ejemplo, en publicaciones gubernamentales, en avisos del servicio público, en un ambiente de negocios, en la publicidad militar, en medios de transporte, entre otros).

M

MGM

Metro-Goldwyn-Mayer Inc. (o simplemente **MGM**) es una gran compañía, involucrada principalmente en la producción y distribución de películas de cine y programas de televisión.

Sus estudios de animación vieron nacer personajes como el perro Droopie, La sexi Caperucita roja, y el lobo feroz.



Minutar

Hacer diferentes tomas filmicas que al completarse forman un minuto de pelicula.

O

Otaku

Es un termino Japones que sirve para referirse a las personas que sienten interes por el anime y el manga.

En el mundo occidental, el término de "Otaku" es empleado para calificar a aquel que es aficionado a la animación japonesa. Mientras que en Japón, es considerada como una palabra para referirse a un aficionado por algo, aunque algunas personas consideran el uso de esta palabra ofensiva.

Algunos otakus de Japón usan el término para describirse a sí mismos y sus amigos con humor, aceptar su condición de aficionados, y algunos incluso utilizan el término con orgullo, tratando de hacer a un lado sus connotaciones negativas.

P

Paquín

Nombre con el que se conocio a las revistas de cómic o historietas en El Salvador.

Pivote

eje vertical, especialmente su extremo inferior

Praxinoscopio

El praxinoscopio fue inventado por Charles Émile Reynaud en 1877. Su precedente era el zootropo, y fue la primera máquina que podía proyectar imágenes sucesivas sobre una pantalla.



Plugin

Los Plugin o Complementos son arhivos de aplicación que forman parte de programas informaticos como 3D's Max, se define como una aplicación que se relaciona con otra para aportarle una función nueva y generalmente muy especifica.

R

Robotica

Es la ciencia y la tecnología de los robots, Se ocupa del diseño, fabricación y aplicaciones de los robots en la vida del hombre.

Rotoscopio

Dispositivo para proyectar películas de acción real sobre el papel fotograma a fotograma, de tal modo que la silueta de la figura humana o cualquier objeto en movimiento proporcionaba una guía para la animación de dibujos.

S

Sindicación

Redifución de contenidos informativos o lúdicos de un emisor original por otro, que adquiere los derechos gracias a un contrato o licencia.

Stop-Motion

Técnica cinematográfica, que conciste en la simulación de movimientos aplicada a objetos o figuras maleables.

La animación se logra capturando imagenes fotográficas de los objetos en movimiento, de manera gradual por escena, al terminar de grabar se tiene como resultado una secuencia animada.



Subcontratación

La subcontratación es el proceso económico en el cual una empresa determinada mueve o destina los recursos orientados a cumplir ciertas tareas, a una empresa externa, por medio de un contrato.

Esto se da especialmente en el caso de la subcontratación de empresas especializadas.

Para ello, pueden contratar sólo al personal, en cuyo caso los recursos los aportará el cliente (instalaciones, materiales, tecnología y otros), o contratar tanto el personal como los recursos.

La subcontratación implica un considerable grado de intercambio bidireccional de información, coordinación y confianza.

T

Tebeo

Nombre popular del cómic en España. Dicho nombre surgio debido a la revista española T.B.O, publicada en el año de 1917.

Termite Terrace

Era un bungalow de cinco habitaciones en la Warner Bros, que fue asignado al animador Tex Avery y a un equipo de animadores que incluian a Bob Clampett y Chuck Jones.

La unidad de Avery fue asignada para trabajar sobre todo en los Looney Tunes en blanco y negro en vez de las Merrie Melodies en Technicolor y en seguida - renombraron su oficina como "'terraza termita", debido a su población significativa de termitas.

El nombre de "Terraza Termita" se convirtió más adelante en el apodo para el estudio entero de Schlesinger/ Warners, sobre todo porque Avery y su unidad fueron quienes definieron lo que se conocería como "la caricatura Warner Bros."



Toxicomania

En terminos medicos es una patología causada por el uso frecuente de drogas. Sin embargo este padecimiento puede ser relacionado a cualquier tipo de adicción o habito frecuente en un individuo.

La dependencia a sustancias, fanatismo excesivo hacia cualquier cosa o habitos recurrentes puede conllevar a un patrón desadaptivo de consumo, que como consecuencia puede causar malestar o deterioro físico, psicológico o social.

Si tomamos por ejemplo a los jovenes que son fanaticos del anime, y que se apoyan en este como una forma de evadir sus problemas personales, habra un momento en que posiblemente haya una importante reducción de las actividades cotidianas del sujeto, puede que también se sienta marginado y tome posturas agresivas hacia la sociedad, debido principalmente a que se vale de su fanatísmo como una forma de vivir fuera de la realidad.

V

Vactor

Actores virtuales de apariencia humana generados por medio de graficos de computadora.

Z

Zootropo

Aparato con el cual se reproducía en una pantalla diversas imagenes animadas.

Fue creado en 1881 por Eadweard Muybridge (1830 -1904), fotógrafo británico que registró por primera vez el movimiento de un animal en forma de secuencias fotográficas.



Bibliografía

Diccionarios

- La Enciclopedia, Volumen 1
  Obra realizada por Salvat Editores
  Salvat Editores S. A. 2004
  Madrid, España.

- Enciclopedia Salvat, Tomo 3
  Obra realizada por Salvat Editores
  Salvat Editores S. A. Barcelona
  Impresión: Gráficas Estella, S.A. Estella(Navarra)
  Año 1976.

- Diccionario Ilustrado de la Lengua Española, Geminis 2.
  Quinta Edición
  Editora Géminis-1998
  Panamá: Editora Géminis, 1997.

Artículos

- Datos obtenidos del Diario de Hoy
  Planeta Alternativo
  Sección, La Ventana del Cómic
  28 de Diciembre de 2000 año 2. Nº 107

- Datos obtenidos del Diario de Hoy
  Planeta Alternativo, "Pioneros de la animación"
  19 de Octubre de 2000 año 2. Nº 97

- Datos obtenidos del Diario de Hoy
  Revista Infantil Guanaquin
  Articulo principal "Feliz Cumpleaños,70 zanahorias para Bugs Bunny".
  18 de julio año 2010.

- Datos obtenidos de La Prensa Gráfica
  F5, " Más alla del ánime"
  17 de Julio del 2008

- Datos obtenidos de El Gráfico
  Vitamina G, " Una Pasión Animada "
  15 de Abril de 2006
  Grupo Dutriz

- Datos obtenidos de El Gráfico
  Comic. "Como el Olimpico destruyo El Futuro"
  Noviembre de 2008
  Grupo Dutriz

Entrevistas y Contactos

- Mario Lopez
  Locutor de Radio
  Conductor del programa Anime Rock
  Radio Astral 94.9

- Edmundo Landaverde
  Ilustrador y Animador

Tesis Consultadas

- Ana María Bermudez
  "Creación de una Campaña Institucional"
  Para el Museo de Ciencias Stephen W Hawking
  Para optar al título de Lic. e, Diseño Gráfico
  Escuela de Artes Aplicadas "Carlos Alberto Imery"
  Universidad "Dr José Matías Delgado". 2002

Internet

- www.4chan.org

- www.photobucket.com

- www.google.com

- www.howtodrawmanga.com

  Imagenes varias para ilustrar.

- www.wikipedia.com
  Categoría- Cine de animación, Historia

- www.wikipedia.com
  Categoría- Anime, Historia

- www.wikipedia.com
  Categoría- Kawaii, Concepto

- www.wikipedia.com
  Categoría- Otaku, Concepto

- www.wikipedia.com
  Categoría- Cine de animación. Animadores

- www.wikipedia.com
Categoría- Ukiyo-e, Historia-

- www.wikipedia.com
Categoría- Manga, Historia

- www.wikipedia.com
Categoría- Cómic, Historia

- www.blogspot.com
Categoria- Combo Niños

Revistas y Folletos

- Club Nintendo
Sección Especial: Gráficos Digitalizados
Año XIX No.2
Febrero 2010

- Brochure Institucional de La Universidad Don Bosco
Licenciatura en Diseño Gráfico

Anexos

En los zapatos de un cosplayer

Cuando me propuse realizar este proyecto de tesis lo pensé tanto por ser un fanático de la animación, como por ser un futuro profesional del diseño.

Al principio surgió como una forma de demostrar que el arte forma parte de las caricaturas y las historietas, pero luego comprendí que va más allá de eso, no solo se puede apreciar el arte en estas manifestaciones graficas sino que estos medios de entretenimiento generaban un tipo de - comunicación unidireccional, transmitían un mensaje e influían en las personas.

Quería dejar algo a los futuros diseñadores que les pudiera servir para encaminarse en el terreno de la animación y el cómic, pero para eso tenia que comenzar a investigar los detalles más importantes de estos temas

Busque en internet, vi muchos ejemplos, leí artículos de periódicos y revistas y reuní bastante información textual, sin embargo quería investigar en un ámbito mas personal y experimentar algo por mi cuenta.

En primer lugar hice un sondeo de opinión para conocer- las opiniones de profesionales y estudiantes que también profesan afecto hacia las producciones animadas y cómics. Después de obtener comentarios principalmente positivos decidí experimentar algo que ha tomado fuerza en eventos dedicados al anime.



Mi representación de Rorschach en los eventos de anime.

Esta vez decidí intentar ser un cosplayer, es decir disfrazarme de un personaje de anime o historietas y jugar el rol de - ese personajes durante el evento.

Estuve dudando un poco pero fui motivado tanto por mi investigación como por mis amigos que me invitaban a in- tentarlo siendo algunos cosplayers con un poco mas de trayectoria que yo.

Decidí interpretar a mi personaje favorito de la aclamada novela gráfica "The Watchmen", dicho personaje es un detective enmascarado llamado Rorschach.

Luego de hacer mi disfraz averigüe sobre los eventos mas cercanos y me dispuse a participar de lleno en el asunto del cosplay. Fui a un total de 4 eventos diferentes, 2 en 2009 y 2 en el 2010, y tuve experiencias muy variadas y hasta cierto punto divertidas.

Normalmente el único lugar para "transformarse" es el baño por lo que es un tanto curioso cuando entra un grupo de jóvenes y aparecen totalmente irreconocibles después.

A través de mi mascara vi las reacciones de la gente, algunos me veían de forma seria, otros se sorprendían y se preguntaban quien era y algunos pocos se asustaban al verme, sobre todo niños pequeños.

Eso cambio poco tiempo después, cuando de pronto algunos se mostraron fascinados por mi traje, me felicitaban por lo creativo de mi vestimenta, otros que conocían de mi personaje me saludaban y me llamaban por su nombre.

Tuve que aprender a posar ante una cámara ya que muchos me pidieron una foto cosa que acepte con gusto, llamo mi atención que no solo los jóvenes fanáticos me pedían fotos sino también adultos y personas mayores que se paraban a mi lado para posar conmigo.

Eso me hizo entender que existen fanáticos de todas las edades y gustos que apoyan a sus hijos y comparten su aprecio por la animación y los comics.

A parte hay fanáticos que te demuestran fervientemente su admiración, recuerdo bien dos casos, en uno me encontraba cerca de unas mesas viendo una exposición de figuras y dos chicas se me acercaron, una de ellas me pregunto emocionada si podía darle un abrazo y acepte, la chica se retiro muy contenta junto a su amiga y me deseo lo mejor.



Aqui estoy posando junto a otra cosplayer que aparecio usando un traje tipico japones.

Otro caso fue cuando me quite el traje por un momento, me encontré con un amigo que aun estaba disfrazado, me pregunto por que me había quitado el traje, yo le respondí que para descansar un rato, me pidió que me lo pusiera otra vez ya que había una familia que quería tomarse una foto conmigo por que les gustaba mi personaje.

Me toco cambiarme rápido y afortunadamente pude complacer a la familia que incluía a una abuelita que había ido de paseo. Fue curioso pero a la vez agradable poder alegrar a otros aunque sea por un momento, me puse a pensar que los fanáticos que gustan disfrazarse lo hacen no solo por diversión sino para llevar alegría a los que asisten a las convenciones.

Ahora tras experimentarlo por mi mismo siento mas respeto por los jóvenes que son cosplayers, ellos demuestran con mucho respeto su admiración por sus personajes favoritos, admiración que incluso se comparte en familia.

Estos jóvenes dedican su tiempo y esfuerzo en la confección de sus trajes, practican para hacer bien su papel en las convenciones, se reunen entre amigos para conversar y compartir su afición y principalmente buscan divertirse en algo sano.

Es cierto que también en ocasiones algunas personas no son muy tolerantes y a veces marginan a estos jóvenes - por expresarse libremente como fanáticos, realmente estos jóvenes son dignos de admiración por su creatividad y merecen respeto por atreverse a hacer lo que hacen.

Realmente e disfrutado esta experiencia, misma que e repetido muchas veces cuando puedo, la comparto con ustedes como parte de mi investigación.

Concluyo en lo siguiente el fenómeno de la animación y las historietas se expanden en todo el mundo, permitiendo ver la vida en formas diferentes y alegrando a las personas sin importar su edad.





Sin importar la edad, los cosplayer bucan compartir su aprecio hacia el anime, aqui vemos a una niña que dejo ver por un momento su rostro en un evento internacional, al lado algunos cosplayers salvadoreños.

Evolución de los videojuegos



Algunos personajes creados por la compañia CAPCOM, famosa por la saga de Street Fighter.

Una de las aplicaciones mas populares de la animación- que entretiene a muchas personas alrededor del mundo son los videojuegos.
Se definen como un software creado para la diversión de una o mas personas basado, en la interacción de estas y un aparato electrónico ya sea una computadora o consola casera que ejecuta dicho juego.

Sus orígenes se remontan a 1947 y 1956 con el origen de algunos dispositivos de simulación basados en sistemas de radar utilizados en la milicia estadounidense y los primeros software de la época. A pesar de ser los primeros indicios de un videojuego no se consideran como tales formalmente.

La primera referencia formal se da en el año de 1958 de la mano de William Nighinbottham físico estadounidense creador de un juego llamado Tenis Para Dos (Tenis for two) usando un osciloscopio de laboratorio, consistía en interceptar una bola que cruzaba la pantalla moviendo una línea que hacía de paleta.



Super Mario Bros

Su autor nunca patentó su invención debido a que no lo considero relevante debido a que lo creo solo como una curiosidad científica. Tras un tiempo en 1972 Tenis para dos fue comercializado por Atari con el nombre de Pong con un gran éxito. Hasta ahora este es considerado el primer videojuego de la historia.

Hechos importantes se suscitaron desde sus orígenes en lo que respecta al diseño grafico y sus animaciones. los videojuegos han ido evolucionando con el correr de los años, mostrando un despliegue animado mas dinamico colorido y atractivo.
En un principio se usaron formas simples como en el juego de Pong de la compañía Atari, en el que dos barras rectangulares servían para golpear un pequeño cuadro que hacia de pelota.

El color en los videojuegos apareció por primara vez en 1975 con el juego Indy 800 de la compañía Atari. En 1977 surgió Space Wars un juego de la compañía Cinematronics que utilizo por primera vez gráficos vectoriales. Otros juegos aparecieron a finales de los 70's entre estos los populares Space Invaders y Asteroids.

En 1980 Atari tuvo un éxito sin precedentes con Battlezone un simulador de tanques con el primer entorno tridimen- sional, esto impresiono a las Fuerzas armadas que vieron una oportunidad de usar el simulador para el entrenamiento de sus pilotos de tanques.



En 1981 Atari presento Tempest el primer juego con gráficos vectoriales en color. Los años 80's trajeron muchos títulos algunos mas sobresalientes que otros ya sea por sus personajes, historia formas de juego y en especial los gráficos que empleaba.

Títulos como Súper Mario Bros, La leyenda de Zelda,Tetris, Donkey Kong entre otros se hicieron iconos importantes de los videojuegos.

A partir de los años noventa surgieron nuevas formas de diseñar videojuegos, tras el éxito del popular juego de pelea Street Fighter II desarrollado por la compañía Capcom en los 80's, otra compañía Midway lanzo en 1992 el juego de Mortal Kombat cuyos gráficos eran digitalizados, es decir que se filmaron a actores reales que se incorporaron digitalmente al juego.

El desarrollo de los grafícos por computadora fue desarrollado en un principio por intereses académicos y por patrocinio del gobierno. Sin embargo, la aplicación de las gráficas realizadas por computadora (CG) en televisión y películas demostraron una alternativa viable a efectos especiales y efectos de animación.
Durante los años 90's y desde principios del 2000 la tecnología 3D comenzó a desarrollarse plenamente incorporando la utilización de polígonos para la creación de ambientes y personajes en los videojuegos.

la adecuación de texturas y técnicas hace posible crear personajes más realistas o con un estilo más caricaturesco. Por ejemplo la técnica de Cel Shading permite que los grafícos poligonales parezcan hechos a mano, comúnmente usado para imitar el estilo de los dibujos animados y los cómics en videojuegos con esas tematicas.

La interacción entre uno o más jugaores ha sido importante también, ahora con los avances de la internet se logran crear comunidades virtuales donde personas de todo el mundo conviven entre si a travez de ciudades artificiales donde interactuan en accion y tiempo real.

Cinemas en tiempo real, animaciones interactivas, e incluso personajes que responden a comandos de voz, son solo algunos recursos que demuestran que la animación grafica seguira siendo un pilar importante en los videojuegos, lo que da como resultado nuevas formas de diversión.



La Leyenda de Zelda, La Ocarina del Tiempo, para el Nintendo 64.



Estos son algunos personajes creados por la compañia Nintendo. Esta se especializa en juegos para el entretenimiento familiar .

Curiosidades



- Para el clasico de Stop- Motion El extraño mundo de Jack de Tim Burton, Se necesitaba a razón de una semana de trabajo para lograr un minuto de cinta.

- La película dura 73 minutos. Eso sin contar con la pre y post producción. La duración total de la producción de la película llevó alrededor de tres años.

- Al principio nadie quería realizar la película, decían que les encantaba la idea pero que no era el momento. Por lo que Burton tuvo que volver a la Disney, lo que le permitió estar un año dibujando los conceptos de su pelicula.

- Dicha pelicula esta inspirada por un poema escrito por el propio Tim Burton quien dijo que la inspiración llegó cuando vio como retiraban el merchandishing de Halloween en una tienda para poner el de Navidad. La yuxtaposición de fantamas y duendes con Santa y su reno fue la que encendió su imaginación.



- La pelicula de Chicken Little fue la primera pelicula de animación de los estudios Disney realizada por medio de Gráficos de computadora.

- Los personajes digitales están compuestos de polígonos individuales que les dan forma y les permiten moverse. Chicken Little tiene 5.636 polígonos.

- Chicken Little está formado por 250.000 plumas.

- Hay unos 600 músculos en el cuerpo humano. Chicken Little tiene 700 músculos que los animadores mueven y controlan para su actuación.

- El desarrollo del largometraje de Blancanieves y los 7 enanitos empezó a principios de 1934 y Walt Disney lo anunció al New York Times en Junio de ese mismo año.

- Walt lo arriesgó todo para llevar a cabo la realización de su película. Su mujer Lillian y su hermano Roy trataron de disuadirle, mientras que la industria de Hollywood se burlaba de él llamando a su proyecto "La locura de Disney".

- Su mujer le dijo una vez que nadie iba a pagar nada por ver una película de enanos.

- Blanca Nieves fue el resultado final del plan de Walt Disney para mejorar la producción de dibujos animados y obtener beneficios de una fuente distinta a la de los cortos.

- Toy Story es la primera película generada completamente por ordenador. Las imágenes requirieron 800.000 horas de generación en una "RenderFarm" o sala de edición con la tecnología más reciente.

- Nunca se ve a un adulto completo en esta película. Cuando uno de ellos aparece está ensombrecido de alguna manera. En la escena del accidente todas las personas involucradas son mujeres.

- En la pelicula Monster's Inc, dicen sus creadores que lo más difícil de animar a Sulley fue lograr que el monstruo no pareciera una gran mole pesada, sino un personaje ágil.

- Para ello se centraron en los movimentos de los ojos y de las manos, que en Sulley suelen ser rápidos.



- Para dar vida a Sulley los animadores tuvieron que moldear cada uno de los tres millones de pelos que lo cubren y darles el movimiento adecuado en función de las situaciones, la iluminación e incluso las condiciones ambientales de la secuencia animada.

- La pelicula de La Bella y la Bestia fue nominada al Oscar para Mejor Película, pero perdió ante El Silencio de los - Corderos. Aun así fue la primera película en ganar un Globo de Oro a la Mejor Película (Musical o Comedia).

- Se pensó en la tecnología informática para hacer la pelea en el tejado de castillo y la persecución en el bosque, pero el primitivo estado de esa tecnología sólo les permitió hacer el salón de baile.

- Es la segunda película de animación de Disney que usa su programa propio CAPS (Sistema de Producción de Animación por Ordenador), entintado digital, coloreado, animación y filmado.La película utiliza un total de 1.295 fondos coloreados y 120.000 dibujos

- Esta fue la primera película animada de Disney que usó un guión totalmente desarrollado anterior a la animación. En anteriores películas, la historia se desarrollaba sólo a través del uso de story boards.

- El baile del final entre Bella y su Príncipe es en realidad una animación reutilizada del baile entre la Princesa Aurora y el Príncipe Felipe en la Bella Durmiente (1959). La pareja original de la Bella Durmiente (1959) se usó para dibujar encima y convertirse en la la nueva pareja de la Bella y la Bestia (1991), y se hizo porque iban contrarreloj en la producción de la película.

- La pelicula de El Rey Leon es la primera película animada de Disney que no está basada en ningún cuento o relato.

-Uno de los momentos cruciales de la película, la gran estampida de ñúes desde la cima de la colina, fue animado con maestría gracias a la colaboración de Gael Harlow, del grupo CGI (Computer Generated Imagery),y su revolucionario programa de simulación por ordenador.

-Se precisó el trabajo de cinco dibujantes y técnicos especializados del departamento de animación CGI (imágenes generadas por ordenador) que invirtieron dos años de trabajo para crear una secuencia de dos minutos y medio.

-En 1994 surgió la controversia sobre la posible conexión de la película de Disney, El Rey León con /Kimba, el León Blanco/. Los fanáticos en Japón y los EEUU pidieron que la Compañía Disney reconociera el uso de los personajes y eventos de la producción japonesa en su película.



- La pelicula Up ha sido una de las mejores creaciones realizadas desde el estudio Pixar y el primero de la Disney / Pixar presentado en "Digital 3D". Consiguio una nominación al Oscar por mejor pelicula.

-En la película trabajaron hasta 70 animadores para completar la producción cinematografica.
En total fueron cerca de 375 personas las responsables de toda la creación.

-Para que la casa de Carl pudiera sostenerse e el aire se crearon hasta 11.000 balones según su supervisor técnico. Ese número llegó a ser el doble para la escena dramática en la que la casa se llega a desprender de toda su base.

-Si fuese una casa de verdad hubieran sido necesarios cerca de 27 millones de balones para poder alzarla.

-"Paradise Falls", el destino elegido por Carl, se basa en una zona de Venezuela. En la película, por razones estéticas, la zona es mucho más alta llegando a alcanzar los 3000 metros de altura.

-Su director y el guionista Pete Docter llegaron a viajar, junto a un equipo de producción, hasta Venezuela para explorar las zonas que iban a recrear en la película.

-Su equipo llegó a escalar hasta aproximadamente 2000 metros de altura, la cima del Monte Roraima. El resto lo hicieron desde helicóptero.

- La primera voz que tuvo Mickey Mouse fue la del propio Walt Disney, disfrazada con falsete.

- Es verdad que Mickey se llamaba Mortimer, y que era un ratón que había en el primer despacho de Disney. Fue a su mujer, Lillian, a quien no le gustó el nombre y le dijo: "Mortimer es un nombre horrible para un ratón!" y Walt le dijo "¿Y que tal Michey?". Tambien fue Lillian quien le puso el nombre a Minnie.

- Disney se arruinaba en cada película porque era un perfeccionista. Cuando hizo Pinocho, ya tenían la película a mitad cuando se le ocurrió meter a Pepito Grillo y se desperdiciaron muchos meses de trabajo.



- Las caricaturas Gi-Joe, He-Man y Transformers están basadas en juguetes de la compañia Hasbro.

- Ozamu Tezuka precursor del manga y el anime realizo aproximadamente 50 mil paginas con dibujos mangas hasta el día de su muerte en 1989

-En una ocasión dijo que había visto la pelicula Bambi 80 veces con el propósito de estudiar su trabajo de animación.

- El Dr. Tezuka buscó y obtuvo la licencia para adaptar Bambi de Disney en un manga para el mercado japonés.

-Tezuka conoció a Walt Disney en la Feria Mundial de 1964, donde Disney dijo que esperaba "hacer algo como el Astroboy de Tezuka".

-Animadores de Disney fueron contratados para entrenar al equipo de Tezuka en el uso del color cuando la producción de la serie de TV de /Kimba, el León Blanco/ empezó.

-Existen 440 estudios de animé en la actualidad en Japón y siguen apareciendo más cada año.

-Considerando la inflación el animador promedio en Japón gana 700 dolares mensuales.