

2

metodologías
de análisis
del film

Javier Marzal Felici
Francisco Javier Gómez Tarín
(editores)

a



x

La nueva era de los dibujos animados gracias a la animación digital

Cristina Álvarez Villanueva
Universitat Jaume I

El cine de animación, con una evolución oscilante, ha demostrado ser una baza importante en el negocio cinematográfico. Desde el punto de vista de las metodologías de análisis del discurso cinematográfico, la introducción de las nuevas tecnologías en este ámbito ha supuesto la posibilidad de ampliar los formatos de representación del lenguaje discursivo. Su público no es únicamente infantil o familiar, sino que con dicho tipo de películas se tratan contenidos de lo más diversos orientados también a adultos.

El cine de dibujos animados consiste en el uso de una gramática fílmica compleja con el objetivo de crear personajes, decorados y paisajes. Para llevarlos a cabo, es necesario un trabajo de equipo en el cual la realización de cada uno de los elementos de la producción (personajes, guión y montaje) deben ser coordinados.

Una de las características de los dibujos animados es que no existe limitación en la forma ni en los movimientos, a pesar de que la estela depositada por la escuela clásica sugiera que sean lo más reales posibles, cuidando los detalles minuciosamente. En las películas clásicas de Walt Disney, se conseguía emular los movimientos humanos de forma muy lograda ya que los reproducían a partir de modelos reales concretos.

Detalle importante es que el número de dibujos debe ser el adecuado para recrear el movimiento sin faltas ni repeticiones. De este modo se conseguirá que el espectador, al observar las imágenes, tome conciencia de los diversos espacio-tiempo existentes, el fílmico y el narrativo.

Siguiendo el pensamiento clásico, el sonido, por su parte, debe estar sincronizado en la animación del dibujo. Mas como se verá, esta característica es deliberadamente corrompida, por ejemplo en el caso del *anime* o dibujos animados japoneses, donde la asincronía es notoria.

El objetivo de este estudio no es hacer un repaso por toda la evolución a nivel mundial del cine de animación, sino que se pretende focalizar en la animación más destacable, su decadencia y nacimiento de la digital. Para ello, inevitablemente se deberá hablar de los estudios de animación con más éxito conocidos: Walt Disney Pictures.

EVOLUCIÓN HISTÓRICA

Inicios del cine de animación

El fenakitoscopio (1830) de J.A. Plateau, el estroboscopio (1834) de Simón Ritta Von Stamper y el zootropo (1834) de W.G. Horner, fueron tres de los más populares inventos de la década de los ochenta que trataban de reproducir el movimiento a través del uso de imágenes fijas. El precursor de todos ellos, la Linterna Mágica, del siglo XVII, supuso el comienzo de la experimentación en este ámbito.

Pero fue con Émile Reynaud y su Teatro Óptico con quien comenzó verdaderamente la historia de la animación. Reynaud presentó en 1877 el praxinoscopio, un perfeccionamiento sobre el zootropo, que permitía a un único espectador observar la animación recreada de unas figuras. Más adelante, conseguiría aumentar el número de público gracias a la combinación de su técnica con la Linterna Mágica, de modo que se convertía en un verdadero teatro proyectado sobre una pantalla.

El nacimiento del cine en 1895 de mano de los hermanos Lumière, restó éxito al teatro de Reynaud pero, contrariamente, supuso un soporte para la experimentación con imágenes en movimiento, y por tanto el afianzamiento definitivo del dibujo animado. George Méliés experimentó los trucajes ópticos, desapariciones y transformaciones. *Little Nemo in Slumberland*, un vodevil de 1911 en el que en un momento dado aparecía Nemo en movimiento, y *Gertie, la dinosaurio* en 1914, fueron las primeras series animadas, realizadas por Zenas Winsor McCay (1869-1934).

Dicho soporte técnico fue aprovechado por Émile Cohl, el primer realizador de dibujos animados íntegramente, en cortometrajes de lo más inverosímiles y que alcanzaron un grado de perfección desconocido para las limitaciones de la época. Cohl es considerado el precursor específico de los *cartoons*, ya que no animaba objetos, sino caracteres autónomos con personalidad propia. En 1908 se proyectó su primera película notoria de dibujos animados, *Faustas Magorie* de 36 metros de longitud. En ella consiguió que los personajes poseyeran movimientos autónomos con una naturalidad y realismo no logrados hasta entonces. La técnica que empleó inicialmente era efectuar un giro de manivela en cada fotograma fotografiado.

En el cine animado, el movimiento no existe previamente, por lo que el animador debe imaginarlo. Como Norman MacLaren decía, “el movimiento dibujado no son unos dibujos que se mueven”. Con la invención del paso de manivela, Segundo de Chómon estableció los principios fundamentales de la animación. Pero sería Cohl quien la aplicaría al campo gráfico, desarrollándose como la industria de los dibujos animados. En EEUU se produjo *La casa encantada (The haunted house, 1907)*¹, del anglosajón James Stuart Blackton. Éste utilizaba argumentos y escenarios reales, mientras que Cohl se derivó al mundo de fantasía y onírico.

En el año 1914 nacería una nueva técnica que supondría una revolución y una adopción de la misma a nivel mundial. Se trata de los “cells”, unas hojas de acetato de celulosa transparentes, de 20mm de espesor, ideadas por Earl Hurd. La novedosa técnica consistía en dibujar sobre el

cell las diferentes etapas del movimiento, imágenes intercambiables, que sobre un fondo fijo serían fotografiadas una a una. Dichas hojas permitían una básica sensación de profundidad visual, así como la elaboración de unos fondos más elaborados y reutilizables.

Los cells serían empleados desde su aparición por Émile Cohl, y llegaría hasta 1959 con la última película animada a mano de Walt Disney, *La Bella Durmiente* (Sleeping Beauty, Walt Disney, 1959). Todavía en la actualidad ciertos animadores prefieren esta técnica, utilizada de forma más perfeccionada.

Edad de oro del cine de animación

Walt Disney, que ya había creado su propio estudio en 1923 junto con su hermano Roy, comenzó a dirigir una exitosa serie comercial de dibujos animados: *Alicia en Cartolandia* (*Alice's Wonderland*, Walt Disney, 1923). Durante los años 1920, Ub Iwerks y Walt Disney crearon al conocido personaje Mickey. Éste apareció por primera vez en 1928, en el primer filme de dibujos animados sonoro. Este suceso es la marca del comienzo de la Edad de Oro del cine de animación.

El color fue otro de los hechos importantes acaecidos durante esta época. Hasta 1932, los cortometrajes de animación se realizaban en blanco y negro. Fue entonces cuando Disney decidió emplear el technicolor en los dibujos animados, y presentó al público su película *Flores y Árboles* (*Flowers and Trees*, Walt Disney, 1932), un éxito. La pasión de Disney por la experimentación lo convirtió en pionero del uso del sonido sincrónico y del Technicolor en los dibujos animados. Mickey Mouse fue el primer dibujo animado sonoro completamente sincronizado.

Tras su éxito con la primera película de animación que logra un Óscar, *Los tres cerditos*, Disney se aventura a realizar su primer largometraje de dibujos animados: *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, Walt Disney, 1937) –se debe recordar que el primer largometraje de animación de la historia fue *El Apóstol* (Quirino Cristiani, 1917), del que no se guarda ninguna copia–. Uno de los principales problemas con el que se encontraron fue el de dotar a los personajes humanos el movimiento más real y fluido posible. Para ello, Disney utilizó las técnicas que había ido experimentando durante 1934 en su *Silly Symphony* –dibujos animados en clave de humor caracterizados en su mayoría por protagonistas animales–, como son la cámara multiplano y el rotoscopio.

En los inicios del cine de animación, la cámara se colocaba en un soporte vertical, de forma que los dibujos quedaban bajo la misma. A pesar de que los cells permitían dar cierta perspectiva, al estar los esbozos unos sobre otros dotaban a la imagen de una apariencia achatada. La técnica desarrollada por Disney conocida como “cámara multiplano”, les permitió conseguir unos resultados espectaculares en cuanto a tridimensionalidad, realismo y expresividad. Consistía en disponer la cámara horizontalmente frente a los dibujos, dispuestos en planos sucesivos. De este modo se lograban mayores perspectivas. Se empleó por primera vez en *El viejo Molino* (*The old Mill*, 1937).

En cuanto al rotoscopio, consistía en fotografiar movimientos ejecutados por actores de carne y hueso, que luego serían calcados por los diseñadores. Esta técnica, creada por los hermanos Fleischer, se reflejaba en un aparato que permitía calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados.

Gracias a su combinación, en *Blancanieves y los siete enanitos* se logró que los personajes resultaran reales, comparados con los deformados y mecánicos que se tenían hasta entonces.

El resultado fue todo un éxito, y otros muchos largometrajes de Disney sucedieron a éste: *Pinocho* (*Pinocchio*, Walt Disney, 1940), *Fantasia* (*Fantasia*, Walt Disney, 1940), *Dumbo* (Walt Disney, 1941) ó *Bambi* (Walt Disney, 1942).

Fantasia resultó ser un ambicioso proyecto, ya que se combinaban imágenes con música clásica, para lo que ideó un sistema de sonido estereofónico de cuatro pistas, el Fantasound. Supuso un fracaso económico, que se unió a las huelgas que comenzaban a darse en la Factoría Disney. Otro fracaso fue *Pinocho*, ya que tardaron demasiado tiempo en realizarlo y se proyectó en plena Guerra Mundial.

A partir de entonces, otras compañías comenzaron a destacar y a competir con Disney, como es el caso de los cortometrajes de la Warner y Metro Goldwyn Mayer, con sus personajes Bugs Bunny, el Pato Lucas, Tom y Jerry o el Correcaminos. Universal inició en 1941 la serie *El Pájaro Loco* (*Woody Woodpecker*, Warner Bros, 1941), el pájaro carpintero alejado de los valores éticos y ternura de Disney. Tampoco se debe olvidar a los hermanos Fleischer, que dieron vida a personajes de gran popularidad y competencia directa de Disney, como eran el payaso Coco (1920), Betty Boop (1930) y el marino Popeye (1930). Ni a Otto Messmer, el creador de Félix el Gato (1919), precursor de los animales ideados por Disney.

Decadencia del cine de animación manual

Tras la Segunda Guerra Mundial, Disney logró recobrar el éxito con otras películas animadas, como *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950), *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, Walt Disney, 1951), *Peter Pan* (Walt Disney, 1953), *La Dama y el Vagabundo* (*Lady and the Tramp*, Walt Disney, 1955), y *La Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959).

Pero ya nada era como antes. La competencia se tornaba dura, y los métodos de producción caros y costosos. Las películas animadas japonesas y chinas se iban abriendo camino en el mundo occidental. Los ordenadores comenzaban a despuntar, y a mostrar sus amplias posibilidades. Ante tal situación, *La Bella Durmiente* fue la última película de dibujos animados realizada íntegramente a mano, llevando dos años de producción. A partir de entonces, la tecnología digital comenzaría a introducirse lentamente en cada una de las filmografías. Walt Disney Pictures entraba así en una espiral decadente, en la que parecía que iba a sumirse.

En *101 dálmatas* (*One Hundred and One Dalmatians*, Walt Disney, 1961), se llevó a cabo otro avance tecnológico: un procedimiento fotográfico llamado Xerox. El uso de esta técnica permitía pasar los dibujos directamente del papel al celuloide por medios mecánicos. Se conseguía así suprimir el entintado, y realizar trucajes como el de los 99 perros que invaden la pantalla.

Le sucedieron *Merlín, el encantador* (*The Sword in the Stone*, Walt Disney, 1963), *El Libro de la Selva* (*The Jungle Book*, Walt Disney, 1967) y *Los Aristogatos* (1970). Hasta entonces Disney había dominado con sus largometrajes, dejando el cortometraje relegado para otras áreas, destacando en éste Hanna-Barbera de EEUU, u Osamu Tezuka de Japón.

Paralelamente, en el cine comienza un interés por el trucaje y los efectos especiales. *King Kong* (*King Kong*, RKO Studios, 1933) fue la incitación, que con posterioridad derivaría en películas como *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Universal Studios, 1994) o *Godzilla* (Columbia/Tristar Stu-

dios, 1998). En ellas se utilizó la técnica de animación “stop-motion”, que consiste en poner en movimiento objetos estáticos, de la que Willis O’Brien, el animador de King Kong, fue pionero. No debe confundirse con el “stop-action”, que significa hacer animados los objetos que no lo son.

Se puede decir que la Segunda Guerra Mundial cierra, en la historia del dibujo animado, la gran era de Walt Disney.

Cine de animación digital. Segunda edad de oro

A finales de la década de los setenta se abrió todo un nuevo campo en lo que se refiere al mundo de la animación con ordenadores. En la década anterior habían irrumpido en el mundo científico, y ahora se empleaban en el artístico, aunque en sus inicios era tan solo para digitalizar el proceso de producción, como por ejemplo evitar pintar las animaciones manualmente.

En el caso del cine de animación por ordenador, el trucaje del paso de manivela se lleva al extremo, ya que la unidad que se maneja, el píxel, es mucho menor que el fotograma, por lo que el animador tiene control tanto del espacio como del tiempo de las imágenes.

En la animación en dos dimensiones (2D), el ordenador puede intervenir en muchos procesos, pero difiere de la de tres dimensiones (3D), en la cual la película se realiza íntegramente con soportes informáticos. En el caso de la animación 2D, el ordenador recoge todo el material creado por el dibujante, y le realiza una prueba de línea o *line test*, de modo que se puede comprobar el correcto funcionamiento de la animación. Finalmente se utiliza en el proceso de coloreado, *ink and paint*, composición de la escena y edición final en la que se sincronizan la música, diálogos y efectos con la animación de los dibujos.

La Segunda Edad de Oro de los dibujos animados comenzó a finales de los años ochenta, con la irrupción de la animación digital. *Tron* (Walt Disney, 1982) fue la primera experiencia de animación digital aiosa de Disney, a pesar de su escaso éxito comercial.

John Lasseter, un animador de Disney, comenzó en 1984 su investigación en torno a la animación digital con *The adventures of André & Wally B* (Pixar, 1984). En este cortometraje, apoyado por LucasFilm, los fondos eran estáticos, y los movimientos de los personajes básicos y escasos. La huida de André tiene un juego de planos que supuso un experimento con fructíferos resultados.

Disney desarrollaría con él escenas en 3D, las llamadas CGI o Imagen Generada por Ordenador, de sus producciones de animación tradicional, como son el baile de *La Bella y la Bestia* (1991), la estampida de *El Rey León* (1994) o las acrobacias de *El Jorobado de Notre Dame* (1996). Gracias a ellas, en los inicios de esta década de los noventa, Disney recobró protagonismo, y mantuvo su esplendor, el cual fue decayendo hasta la actualidad.

El verdadero protagonista de la revolución del 3D ha sido, sin duda, Pixar Animation. En 1986, John Lasseter se uniría a ellos, convirtiéndose de este modo en el sucesor de Disney.

Tras la creación de Pixar Animation Studios, el proceso de evolución y creación progresó, buscando el software necesario para realizar un largometraje completamente con tecnología digital. A través de la infografía, se permite generar imágenes por ordenador que pretenden emular el mundo tridimensional, mediante el cálculo del comportamiento de los volúmenes, las texturas, la luz, las sombras o el movimiento. Las técnicas infográficas se basan en cálculos matemáticos, denominándose “render” al resultado de una o varias imágenes tras el cómputo. Algunos de

dichos métodos son el Wireframe, Sólido, Sombreado Goraud, Sombreado Phong, Raytrace o Radiosidad. Si se pretende conseguir imágenes reales, obtiene la denominación de infografía fotorealista. Maya® y Alias Motion Builder® son el software preferido de los estudios de animación –como Pixar, Dreamworks, Square, Disney, Warner Feature Animation, etc.–, utilizado en combinación con RenderMan, que es el motor render fotorealista de Pixar.

Luxo Jr. (1986) fue el primero de sus cortometrajes. A pesar de utilizar un solo plano fijo, y con fondo negro, se muestra un gran avance en el juego de movimientos, con un buen uso de los recursos propios del cine, tales como el encuadre y el fuera de campo. Con *Tin Toy* (1988), ya se muestra un considerable avance técnico en los movimientos, y aumento de elementos del entorno, de sombras, de luces, etc.

Pero el salto a los largometrajes se produciría con *Toy Story* (1995), un proyecto que se prolongó durante nueve años, y que supuso el comienzo de la animación digital a gran escala. Este proyecto se realizó con la asociación Pixar-Walt Disney Pictures, uniendo así la experiencia y renombre en animación tradicional junto con la investigación en las nuevas tecnologías. De dicha unión se promovió el Sistema de Producción Animada por Ordenador o CAPS, un sistema revolucionario ideado por Disney y desarrollado por Pixar para colorear por ordenador los dibujos pintados a mano.

Fruto de esta unión se han obtenido películas de animación digital tan populares como *Monstruos S.A. (Monsters, Inc., 2001)*, *Buscando a Nemo (Finding Nemo, 2003)* o *Los Increíbles (The Incredibles, 2004)*.

En el caso de *Los Increíbles*, se trata de la primera película de Pixar en la que los personajes tienen músculos, por lo que se utilizó un nuevo formato de representación de los mismos. Se empleó una novedosa tecnología para representar la reacción de la piel humana, llamada “goo”, la cual mediante la técnica de sombreado “dispersión bajo la superficie”, permitió que la luz penetrara las capas dérmicas y generara un brillo similar al natural. Además, se obtuvo un nuevo *software* para adosar la ropa a los personajes tal que simularan el movimiento de forma real, y el movimiento del cabello. “Atmos” es el nombre del programa de sombreado que idearon, útil para producir efectos de transparencia y tridimensionalidad mayores a las nubes y las explosiones. También se deben destacar los buenos resultados conseguidos en la representación de fluidos y de fuego.

Walt Disney Digital Studio se fusionó en 1999 con DreamQuest Visual Effects, generando la entidad The Secret Lab parte de Disney Feature Animation.

Dreamworks es otra productora que está realizando una dura competencia al dúo Pixar-Disney. Fundada por Jeffrey Katzenberg, ex-productor de Disney, y Steven Spielberg, es el estudio cinematográfico del siglo XXI. Su técnica se basa en mezclar el 2D con el 3D, como en el caso de sus largometrajes *El Príncipe de Egipto (The Prince of Egypt, Dreamworks, 1998)*, *Simbad. La leyenda de los siete mares (Sinbad: legend of the seven seas, Dreamworks, 2003)*, *Hormigaz (Antz, Dreamworks, 1998)* o la popular *Shrek (Dreamworks, 2001)*. En esta última, la simulación de fluidos tiene un elevado grado de verosimilitud, representados respetando sus propiedades físicas. Como curiosidad, los personajes de la película se crearon desde su estructura ósea hasta su exterior, de modo que aunque su imagen no fuera realista, sí lo pretenden ser sus movimientos.

La trayectoria de Dreamworks sería clasificable como las *antidisneyanas (Les âmes Dessinés du Cartoon aux Mangas, 1996: 6)* que se mencionan antes de la Segunda Guerra Mundial. Se

observa un afán de alejarse de la fórmula familiar de Disney, y buscar un público juvenil y adulto que disfrute con sus filmes.

Evidentemente, otras productoras se están abriendo un hueco en la industria de la animación digital. Destacables son largometrajes como *La Edad de Hielo* (*Ice Age*, Fox, 2002) o *Robots* (Fox, 2005). No debemos olvidar el cine oriental, como por ejemplo el de Hironobu Sakaguchi, padre de *Final Fantasy: La fuerza interior* (*Final Fantasy: The spirits within*, Square Studios, 2001). Con esta película, el director se aleja completamente de la estética de los dibujos animados para crear personajes y escenarios con gran realismo. El objetivo era hacer dudar de si lo que el espectador observaba eran actores reales o sintéticos. De hecho, el 20% del tiempo de trabajo se empleó en generar el pelo de la protagonista, con más de 65.000 cabellos diferentes. El efecto natural del pelo ondeante al viento se creó con una combinación "painstaking" de trabajo manual y de un proceso intensivo de simulación por parte de los artistas. Utilizaron lo que se denomina Specular Map, un mapa para ajustar la luz en la piel y crear una textura real y animada, con imperfecciones y visión tridimensional. Además, consiguieron crear lo que denominan "personaje humano foto-realista", gracias a la reproducción de piel casi perfecta en mapas pegados sobre un modelo en tres dimensiones sobre el que ejercer la iluminación adecuada.

EVOLUCIÓN DE LOS VALORES EN EL CINE DE DIBUJOS ANIMADOS

Si el cine no simplemente es un entretenimiento sino también un reflejo de la vida y de sus lecciones, el de dibujos animados no se queda atrás. Puede poseer un sentido pedagógico, cuyas normas fueron establecidas por Disney, en el cual valores morales y éticos son las conclusiones a extraer por el espectador. Pero con el avance de los tiempos, y la decadencia de Disney, dicha escuela ha ido siendo relegada y sustituida por otra, en la cual se muestran unos personajes más agresivos, y sin afán moralizador.

Desde las primeras series animadas, el público objetivo del cine de dibujos animados no eran precisamente los niños, sino los adultos. Por ejemplo, en *El Hundimiento de Lusitania* (*The sinking of Lusitania*, Winsor McCay, 1918) se muestra la catástrofe tal y como sucedió. Incluso se utilizaban como otro medio para dar noticias.

Disney supuso la creación de un estilo de dibujos animados orientado al público familiar, y concretamente infantil. Sus largometrajes estaban marcados por unos valores éticos y morales muy determinados, tales como el respeto, la ternura, el amor o la compasión. Estos valores morales se instauraron en los infantes de dichas épocas, y marcaron su cultura y su actuación. Discutibles son ciertas crueldades típicas de Disney, que analizadas fríamente justifican que, por ejemplo, se calificara como "No recomendada para menores de 16 años" la película *Blancanieves y los siete enanitos* a causa de que la bruja intentara matar a la protagonista. A pesar de que las cualidades de los personajes que están en el lado correcto sean óptimos valores morales, como la caridad, la justicia, o la bondad, no lo son tanto los personajes malvados, cuyas intenciones son bastante funestas y nada imitables. Se realiza una clara distinción entre el bien y el mal, en la que ciertos términos se confunden. En el primero se incluyen la sumisión o el conformismo, valores típicos de los protagonistas –Blancanieves, Cenicienta, Dumbo–, mientras que en el término mal vienen incluidos acciones y sentimientos extremos como el asesinato, el odio, la envidia o la ira. No se debe tampoco olvidar que en todas las películas de la Factoría, el protagonis-

ta ha sufrido la pérdida de alguno de sus progenitores, o incluso de ambos, sentimientos profundos y dolorosos para un niño, siendo uno de los casos más recordado el de *Bambi*. Todos ellos son víctimas de algún ser malvado, que sufren hasta salir airoso gracias a su virtuosismo y amistad con otros compañeros.

Este contenido difiere del mostrado por las compañías *antidisneyanas*. Como Lucca Raffaelli afirma,

Pero si los personajes de Disney representan a los niños a los que los adultos desean, los de Warner son como los niños en la vida, posiblemente hasta peores. [...] son libres, naturales, llenos de imaginación y sinceros: [...] escapan de la autoridad y siguen sus propios impulsos. Ellos procuran ser verdaderamente sí mismos, a cualquier precio. (Les Âmes Dessinés du Cartoon aux Mangas, 1996: 87-88)²

Desde mi punto de vista, discrepo con dicha afirmación. Considero que el cine de animación con contenidos violentos y agresivos, sórdidos y mordaces, no son representación de niños libres, ni deberían ser iconos a seguir por ellos.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los dibujos animados cobraron una relevancia especial. Ya no simplemente eran utilizados como entretenimiento, sino que se convirtieron en medios de propaganda política y de utilización ideológica, tanto en cortos de propaganda bélica como en mensajes institucionales.

A partir de los años 80, los argumentos se hicieron más ingeniosos y picarescos, con diálogos con doble sentido y alusiones sexuales.

Con *Toy Story*, la primera película de animación totalmente digital, apareció un mundo animado que permitía un amplio elenco de posibilidades de representación. De la mano de Disney, los personajes continuaban poseyendo los valores morales que tanto le caracteriza, criticados por unos, alabados por otros. El amor a la familia, el patriotismo, la generosidad o la constancia. Valores completamente diferentes a los que otros largometrajes, dirigidos también a un público infantil, pretenden ofrecer. Y me refiero a películas como *Madagascar* (DreamWorks, 2005), en la que ya se pueden observar signos de violencia, y a la mayoría derivadas del cine oriental: *Pokémon: La Película* (*Pokémon (Pokémon the First Movie: Mewto Strikes Back)*, coproducción Japón-USA; Warner Bros. Released, 1999) de muy dudosos valores a instaurar (afán de lucha, venganza, utilización), la serie de películas de *Sin-Chan* (1997-2004), con contenidos machistas y egoístas más dedicados a un público adulto que infantil.

Actualmente, el público al que se apunta con este tipo de filmografía es mixto y muy variado. Los contenidos son tan vastos como en el cine: terror psicológico, violencia, sexo, o comedia. En series como *Los Simpsons*, largometrajes animados como *Akira* (1988), y todos aquellos del estilo manga, los adultos son los espectadores mayoritarios.

Los niños aprenden desde pequeños los valores éticos con los que vivirán el resto de sus vidas. El afán actual de los adultos de acortarles la infancia y mostrar la realidad, les está alejando de vivir en un mundo mágico y de fantasía que todo niño recrea en el momento en que juega, que encamina su conducta social, y que sólo podrán experimentar con libertad en su niñez. Cada vez antes, a los pequeños, con su mente libre de los oscurecimientos de la vida adulta, se les muestra con estos filmes que hacer daño no es tan malo, incluso aporta satisfacciones personales –como por ejemplo eliminar a otro Pokémon, o faltar al respeto a los padres en el caso de Sin-Chan–. Unas mentes demasiado vulnerables a todo lo que se les muestre, y demasiado despertas para aprender aquello que les produzca satisfacción.

Deberíamos realizar una reflexión y plantearnos si, realmente, tiene tan poca importancia que niños de corta edad vean violencia y contenidos sexuales a través de dichas películas de títulos inocentes, o si estamos labrando una nueva modalidad de infancia, la de los niños-adultos, aquellos que antes de florecer, ya saben todos los sinsabores de la vida.

CONCLUSIÓN Y LÍNEAS FUTURAS

El dibujo animado manual quedará como una excelencia aplicable sólo en casos concretos, para recordar viejos tiempos. Los ordenadores han abierto nuevos caminos desconocidos para el mundo de la animación, que facilitan enormemente la expresión de los mundos fantásticos que los creadores imaginan. La limitación que podría existir en el caso de no utilizar dichas nuevas tecnologías, de no poder dotar de realismo las escenas que se representan, se ve cada día más solventado con nuevos procesos de animación, que tanto permiten recrear movimientos realistas, como idear nuevos escenarios imaginarios.

El cuidado que se debe mantener por parte de los creadores es el de adecuar los contenidos al público al que van destinados, no perdiendo nunca el áurea fantásica y alegre que necesita el espectador infantil.

Observando la trayectoria actual y los intereses existentes, es probable que el cine de dibujos animados vuelva a dirigirse definitivamente a un público adulto o juvenil, desapareciendo así los contenidos inocentes que hasta ahora existían, ya que por muchas otras facetas de la vida, los niños van perdiendo la inocencia más pronto y pasando a ver filmes juveniles.

Sí es pronosticable que el realismo conseguido con las nuevas tecnologías sea tan perfecto que apenas se distinga del natural, y que el número de escenas recreadas sea mayor que el de las reales, en todo el cine en general.

Al igual que en muchos otros ámbitos, las nuevas tecnologías digitales se están abriendo un camino que permite no volver la vista atrás, y avanzar decididamente por ellos gracias a todas las ventajas que aportan.

Bibliografía

- ARTIGAS, Jordi (1991): *Cine de animación experimental en España*, San Sebastián, Actas del III Congreso de la A.E.H.C, p. 133-172. Y 2002, Alicante Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, www.cervantesvirtual.com
- BENDAZZI, Giannalberto (2003): *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Madrid, Ocho y medio.
- BLAIR, Preston (1999): *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*, Barcelona, Evergreen.
- CÁMARA, Sergi (2004): *El dibujo animado*, Barcelona, Parramón Ediciones.
- CUETO, Roberto (2003): «El país de las maravillas al otro lado del espejo» dentro de ZAPATER, Juan (2003): *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, Valencia, editorial del IVAM.
- DE LA ROSA, Emilio y Xavier BERENGUER (1995): *Pioners de l'animació: Chomón, Cohl, McCay / Els primers dibuixants del moviment*, Barcelona, Revista de Comunicación Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra, <http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/d09ct.htm>
- DELGADO, Pedro Eugenio (1992): *El cine de animación*, Madrid, Ediciones JC.
- FONTA, Javier y Olga MATAIX (2000): *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)*, Madrid, T&B.
- GARCÍA, Raúl (1995): *La magia del dibujo animado*, Madrid, Mario Ayuso.
- MARÍN, Jorge (2004): *Cine de dibujos animados*,
- RAFFAELLI, Lucca (1996): *Les âmes dessinées du cartoon aux mangas*, Rome, Dreamland.
- WELLS, Paul (1998): *Understanding Animation*, Londres y Nueva York, Routledge.
- WHITE, Tony (1986): *The animator's workbook*, Nueva York, Watson & Guptill Publications.
- Alias®, <http://www.alias.com/>
- Final Fantasy Maniacs, El universo Final Fantasy, <http://www.ffmaniacs.com/>

Notas

- ¹ La nomenclatura utilizada a lo largo de esta comunicación para referenciar a títulos de filmes es: Título de la obra en castellano (Título original, estudio de animación, año de proyección). En caso de que el título original y el traducido sean iguales, se omitirá en el paréntesis.
- ² En el texto original: Mais si les personnages de Disney représentent les enfants que les adultes désirent, ceux de la Warner sont comme les enfants dans la vie, peut-être même pires. Dans certains cas, ils ne se comportent sûrement pas comme le voudrait maman lapin, mais ils sont libres, naturels, plein d'imagination et sincères: ce n'est pas par plaisir qu'ils disent des choses pas très gentilles mais ils échappent à l'autorité et suivent leurs propres impulsions. Ils cherchent à être vraiment eux-mêmes, à n'importe quel prix.