



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

Cartones Animados: La ilustración dentro de los procesos de la animación cinematográfica durante el periodo 1646 – 1950

Tesis

Que para obtener el título de: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Jesus Garcia Anastacio

Director de tesis: Licenciado Marco Antonio Escalona Picazo

Mexico, D.F, 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Cartones Animados:

La ilustración dentro de los procesos de la animación cinematográfica durante el periodo 1646 - 1950.

Índice:

Introducción.

1 Capítulo: La ilustración dentro de la historia de los cartones animados.

1.1 La ilustración como base de la animación.

1.2 La ilustración en sus primeras formas narrativas.

1.3 Primeras ilustraciones con fines cinematográficos.

2 Capítulo: La función del ilustrador dentro de los cartones animados.

2.1 La intervención de la ilustración dentro del proceso de los cartones animados.

2.2 Primeros ilustradores como animadores.

2.2.1 Emile Reynaud.

2.2.2 Emilie Cohl.

2.2.3 Georges Melies.

2.2.4 Winsor McCay.

2.2.5 James Stuart Blackton.

2.2.6 John Randolph Bray.

2.2.7 Max Fleischer.

2.2.8 Pat Sullivan.

2.2.9 Walter Elias Disney.

2.3 Primeros Animated-cartoons-short.

2.3.1 Pauvre Pierrot.

2.3.2 Humorous Phases Funny Faces.

2.3.3 Little Nemo in Slumberland.

- 2.3.4 Gertie the Trained Dinosaur.
- 2.3.5 Fantasmagoric.
- 2.3.6 Félix the Cat.
- 2.3.7 Alice's Comedy.
- 2.3.8 Oswald the Lucky Rabbit.
- 2.3.9 Betty Boop.
- 2.3.10 Streamboat Willie.

3 Capítulo: Primeras propuestas animadas.

3.1 Primeras casas productoras de cartones animados.

3.2 Primeros largometrajes animados.

- 3.2.1 Snow White and the Seven Dwarfs.
- 3.2.2 Pinocchio.
- 3.2.3 Fantasia.
- 3.2.4 Dumbo.
- 3.2.5 Bambi.
- 3.2.6 The three Caballeros.
- 3.2.7 Cinderella.
- 3.2.8 Alice in Wonderland.

4 Capítulo: de la ilustración a la animación.

4.1 Los procesos ilustrativos y de desarrollo de un cartón animado.

- 4.1.1 Animación técnica por dibujos sobre el papel.
- 4.1.2 Animación por la técnica de cels.

4.2 Pre producción.

- 4.2.1 Idea / concepto.
- 4.2.2 Personajes.
- 4.2.3 Guion literario.
- 4.2.4 Script.
- 4.2.5 Guion técnico.
- 4.2.6 Guion de doblaje.
- 4.2.7 Guion de fondos.
- 4.2.8 Esquema de iluminación de fondos.
- 4.2.9 Esquema de proyecto.
- 4.2.10 Esquema fílmico.
- 4.2.11 Paleta de colores.
- 4.2.12 Diseño de personajes.
 - 4.2.12.1 Características físicas.
 - 4.2.12.2 Características psicológicas.
 - 4.2.12.3 Carta comparativa.

4.3 Producción.

- 4.3.1 Departamento de diseño.
- 4.3.2 Storyboard.
 - 4.3.2.1 Carta de espacios.
 - 4.3.2.2 Staging.
 - 4.3.2.3 Layout.
 - 4.3.2.3.1 Straight ahead.
 - 4.3.2.3.2 Timing and Motion.

4.3.2.3.2.1 Slow in / Out.

4.3.2.4 Keyframes.

4.3.2.5 Inbetween.

4.3.3 Composición.

4.3.4 Guion secuencial.

4.3.4.1 Follow through and overlapping action.

4.3.5 Prueba de línea.

4.3.6 Animatick.

4.3.7 Fondos.

4.3.8 Limpieza.

4.3.9 Tinta y pintura.

4.3.10 Cámara.

4.3.11 Salida.

4.4 Post producción.

4.4.1 Música.

4.4.2 Edición.

4.4.2.1 Casting de doblaje.

4.4.2.2 Guion de audio de doblaje.

4.4.2.2.1 Lip sync.

4.4.2.2.1.1 Track breakdown.

4.4.2.3 Doblaje.

4.4.2.4 Guion de audio escenográfico.

4.4.2.4.1 Efectos sonoros.

4.4.2.5 Guion musical.

4.4.2.5.1.1 Dialogo en relación con la música.

4.4.2.5.1.2 Música sin palabras.

4.4.2.5.1.3 Música y efectos.

4.4.3 Créditos.

4.4.4 Mescla.

4.5 Distribución.

Conclusiones.

Bibliografía.

Henerografía.

La animación no es el arte de hacer dibujos que se muevan, sino el arte de crear movimiento por medio del dibujo.

Norman McLaren

Introducción:

Todo lo que se mueve puede considerarse como animado, en particular todo lo que se mueve porque posee vida, todas las películas muestran movimiento y por ello se podría decir que son animados, cuando la industria del cine se emplea la palabra animación uno se está refiriendo a un campo mucho más concreto.

Cada film representa una composición de movimiento en una serie de fases fijas como lo hizo en su tiempo Edward Muybridge con la secuencia fotográfica de su caballo en movimiento.

Una película expuesta a velocidad normal analiza de hecho cada segundo de la acción en términos de un cierto número de fases sucesivas del movimiento. Al proyectar la película a una velocidad normal la secuencia de planos fijos vuelven a combinarse para dar la ilusión de un movimiento natural y continuo sobre la pantalla.

Ya que en los primeros días del cine se vio muy claramente la posibilidad que ofrecía esta técnica al dibujante, al darle la posibilidad de efectuar una serie de dibujos que pudieran llegar a generar la ilusión del movimiento una vez proyectados sobre la pantalla.

Al igual que un pintor desea crear una sensación de vida y movimiento sobre el lienzo, es probable que intente captar algún instante preciso de la escena para dar más la sensación de realidad.

Para el creador de dibujos animados es más que fases dentro de una serie más amplia y compleja, que intenta recrear un segundo tipo de movimiento pero en la pantalla.

Los dibujos animados por lo tanto siempre han supuesto un cierto grado de artillización gráfica, en ello radica su personalidad y encanto.

Cartones Animados: La ilustración dentro de los procesos de la animación cinematográfica durante el periodo 1646 - 1950. Nos introduce pues primeramente en los antecedentes universales de la animación, cuyos orígenes se remontan hasta la aparición de las ilustraciones que aparecían en las gacetas informativas, como las primeras historietas graficas hasta llegar a los procesos de una animación tradicional.

Cada vez que las luces de una sala cinematográfica se extinguen mientras la pantalla e ilumina con las imágenes de una película, comienza un proceso cuyas características han marcado profundamente mi interés, uno de estos aspectos lo planteo en el capítulo I: La ilustración dentro de la historia de los cartones animados.

En este capítulo planteo como la lustración y el dibujo fueron y siguen siendo la base de las primeras propuestas animadas y de las actuales, como en sus formas narrativas en sus comienzos además de adentrarme a investigar en su historia desde sus inicios hasta se época dorada.

En términos generales, la historia de las películas animadas ha pasado por cuatro fases principales que son:

- a) Periodo inicial basado en trucos y magia.
- b) Periodo de asentamiento de los dibujos animados como hermana menor de las películas normales, especialmente durante la década de los años veinte.
- c) Periodo de experimentación, técnica, la guerra de las patentes y la elaboración de las películas de largometraje, durante los años treinta y cincuenta.

- d) Periodo contemporáneo en el que tiene lugar una considerable expansión de las películas animadas que abarca desde el campo de la televisión hasta películas didácticas especializadas.

Esta es la entrada al capítulo II: La función del ilustrador dentro de los cartones animados. Me introduzco un poco en la ilusión del movimiento a través de los procesos ilustrativos como la tira cómica, como precursora de la narrativa audiovisual, así como en el trabajo de los principales exponentes y precursores de la animación como lo son: Emile Reynaud, Emilie Cohl, Georges Melies, Winsor McCay, James Stuart Blackton, John Randolph Bray, Max Fleischer, Pat Sullivan y Walter Elias Disney.

Además de adéntrame a los primeros trabajos de cine animado de estos grandes maestros de la animación.

Este doble hecho: Introducción en el espectador y difusión simultánea en toda área y nivel, configura el enorme poder del lenguaje cinematográfico. Poder que engendra un tercer hecho resultante de los dos primeros: Una intrincada red de intereses prevenciones y tutorías de todo orden que condicionan estrechamente las características y los límites de la producción, distribución y exhibición de películas.

Con este argumento doy entrada a mí capítulo III: Primeras propuestas animadas. En el cual abarco la aparición de las primeras casas productoras de cine animado y su sagas competencia entre ellas mismas, como también cual casa productora fue la principal productora de cine en animación y cuáles fueron sus primeros largometrajes, además de indagar en cada uno de ellos, la técnica y la innovación y la aportación dentro de cada una de estas películas animadas, al mundo de la animación.

Podríamos resumir la producción de películas animadas en el mundo gracias al aporte de la animación tradicional, tanto se producen largometrajes para su exhibición en salas.

Este punto me da la entrada para presentar mi capítulo IV: De la ilustración a la animación. Indago un poco en los procesos de animación tradicional dentro de la narrativa visual como lo son las técnicas que más predominaron, la de papel y la de cels.

Un aspecto importante a este capítulo es la explicación detallada y ordenada de como es el proceso de realización de un corto o un largometraje animado.

En esta parte del capítulo, pongo el orden y el proceso de desarrollo de un film animado de manera muy profesional, presentando los pasos a seguir para la producción de una película animada.

Además explico los cuatro aspectos de un proyecto cinematográfico ya sea de animación y de acción real, para el desarrollo de un proyecto que son:

- a) Preproducción.
- b) Producción.
- c) Post producción.
- d) Distribución.

Cuando el animador coloca el lápiz sobre el papel debe tener bien presente lo que va a ocurrir con sus ideas gráficas antes de llegar a la pantalla: el pintado, trazado, combinación con los fondos, fotografía, música, efectos sonoros, narrativa y diálogo. Debe de ser capaz de visualizar los movimientos planificarlos y dar paso a la continuidad dramática que debe conseguirse mediante las secuencias que darán a la película final.

El artista trabaja en términos de espacio y debe crear también efectos en términos de tiempo y sonido.

Capítulo 1

La ilustración dentro de la historia de los cartones animados.

1.1 La ilustración como base de la animación.

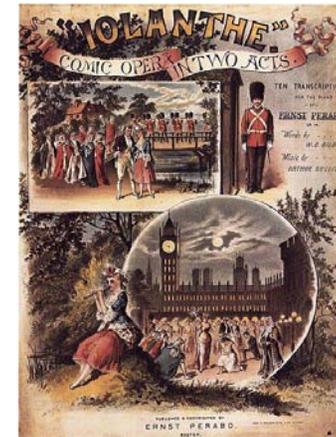
Se les podría considerar como una pequeña etapa de la historia de la animación, a las pinturas rupestres que se encuentran en las cavernas, porque estas pinturas se narran o cuentan una breve historia fragmentada por secuencias, se les podría considerar como las primeras historias narrativas ilustradas, también conocidas como “*Motion Pictures*”.

La relación de la ilustración y la animación es algo que no se presentaba de manera muy detallada en los cartones ilustrados de los años 1835, que en los comienzos de sus primeras propuestas animadas tradicionalmente, no fue sino hasta el inicio de las primeras historias narrativas en donde la ilustración y la animación tradicional se enfocaron mutuamente en la intervención de la comunicación visual ilustrativa.

Dentro de la comunicación visual ilustrativa se desarrolló por primera vez un lenguaje de comunicación más enfocado en la narrativa ilustrada en la cual el mensaje era claro y conciso.

El lenguaje de comunicación fue más detallado dentro de los cartones ilustrativos el propósito era transmitir el mensaje a través de imágenes ilustradas, las cuales el receptor las entendiera en un orden con una secuencia fácil de entender.

Este parámetro comunicativo fue clave fundamental de la narrativa ilustrada, en donde por primera vez se planteó comunicar una historia siguiendo solo las imágenes y dando con esto la secuencia narrativa de una historia, con esto se planteó las primeras historias narrativas ilustradas también conocidas como “*Comics Opera*” (Figura 1).



(Figura 1) An Introduction to the Gilbert and Sullivan Operas.

Los comics opera se comenzaron a presentar por primera vez en Londres Inglaterra se les consideraba algo muy moderno para su época, se les podría considerar como las primeras ideas para la realización de una historia animada, ya que contaban con actores y música, en estas presentaciones los actores no pronunciaban ningún diálogo todo era en vivo, lo cual los hizo parecer como un show circense.

Los comics opera fueron un parte aguas para la creación de nuevos conceptos narrativos dentro de la industria teatral, estos dieron un giro muy importante y dieron paso a las primeras “Operas Circenses”.

Esto motivo después a crear los primeros “Short Comics” ya que estas contenían por lo general una abreve historia la cual contaba con unas tres ilustraciones narrativas en las cuales no se manejan diálogos sino que las ilustraciones contaban la historia sin la necesidad de diálogos como se manejaban los comics opera.

Durante este periodo mucho de los primeros cartonistas en realizar los short comic eran artistas plásticos, que habían salido de las escuelas de artes y otros solo eran simples dibujantes conocidos después como aficionados de los show circenses.

La mayoría de los cartonistas de esta época sus inspiraciones narrativas surgieron en las presentaciones de los show circenses, las óperas callejeras, y por un gran impulso de la lectura de las novelas de la época, estas últimas con gran impacto en los pioneros de los cartones ilustrativos.

Las novelas de lectura popular y las más reconocidas ya comenzaban a presentar trabajos ilustrativos que acompañaban a la novela dándole un nuevo criterio a la narrativa de la misma novela, con esto se comenzó a plantear la idea de llevarlas a la narrativa ilustrada con una secuencia de imágenes contando una breve historia.

Para los años de 1837 los primeros cartones ilustrativos ya comenzaban a tener una gran aceptación entre el público que los comenzaba a admirar de una manera muy diferente, logrando con esto llevar la lectura visual a otro parámetro narrativo, donde ya no solo se empleaba el texto sino también las imágenes, durante esa época no muchos sabían leer y las

imágenes fueron las palabras visuales más fáciles de interpretar.

Esto provoco más el acercamiento de las gente por admirara a los cartones ilustrativos, esto llevo a que muchos de los primeros cartonistas empezaran a trabajar en los periódicos y revistas más populares de la época, dando con esto un gran paso para la industria cinematográfica que ya comenzaba a tener sus primeros pasos.

Al principio de las primeras publicaciones de los primeros cartones ilustrativos eran más como una burla de su propia forma de vida, en cuestiones de la política, la alta sociedad, la pobreza entre otros acontecimientos que marcaron a esta época.

Donde tuvo más impacto las tiras cómicas fue en Francia durante el año de 1838, donde las tiras cómicas tuvieron una gran admiración en los artistas que se dedicaban a realizar los cartones de la época, admirados por su trabajo comenzaron a proponer las pautas o parámetros para las primeras propuestas animadas.

En Francia principalmente en la ciudad de Paris, se dio el auge de las primeras propuestas de la animación como en ningún otro lugar, siendo considerada como la ciudad cuna de la animación.

Esto se dio gracias al trabajo de los cartonistas y sus ideas de narra una historia solo con imágenes, sin la necesidad de diálogos que las acompañe, para esto las historias que se tenían que contar tenían que contener el humor, la aventura y la comedia. Además de ser una idea muy original que atrajera el público que apreciara este tipo de historias, en las cuales el parte aguas de la narrativa tendría que ser muy simple y no compleja, fácil de entender visualmente.

Los cartones ilustrados tenían que contener las imágenes muy simples sin mucho detalle, en pocas palabras tenía que ser

muy burda, para esto los ilustradores planteaban en sus historias a un solo personaje, el cual sería el que cargara con la responsabilidad de la historia siendo el personaje principal de la historia, donde la narrativa girara alrededor de él, para esto muchos cartonistas tuvieron muchos problemas para contar sus historias.

Por lo general la mayoría de ellos eran artistas y no novelistas, por lo que recurrían a novelistas reconocidos y otros no tanto, para que les pulieran sus historias y tuvieran un gran auge narrativo, las historias que contaban a través de imágenes tenían que estar terminadas en una semana tanto en su forma narrativa como en su forma ilustrada, a este acontecimiento se le considera como el nacimiento de los primeros guiones narrativos literarios e ilustrativos (storyboard) dentro de la historia de la animación.

Para los ilustradores y cartonistas de la época, tener estos guiones fue la base fundamental de las primeras propuestas animadas para los primeros animadores de la industria de la narrativa ilustrada, esto aportó un gran desarrollo a la industria editorial en su afán de contar historias.

Las novelas literarias de 1844 comenzaron a perder su auge en sus publicaciones ya que con la entrada de un nuevo mercado editorial como el de las revistas y el periódico comenzaron a atraer a un público más social y no tan culto, lo que originó que las personas dejaran de leer y se enfocaran más a la narrativa ilustrada, con esto se dio un problema de finanzas editoriales llevando a muchas a la quiebra, haciendo que las demás editoriales recurrieran después a los grandes cartonistas de la época para que ilustraran sus novelas literarias y así salvar el mercado que se estaba cayendo.

Esto ayudó mucho al mercado editorial, ya que muchas novelas fueron ilustradas por grandes cartonistas y muchos de ellos se dieron a conocer en revistas de humor público.

Con esto se logró rescatar al mercado editorial, haciendo que en el año de 1846 algunas de las novelas más reconocidas de esa época se llevaran a los teatros siendo adaptadas para presentarse ante un público, con esto se logró acercar más al público a la novela literaria, ya que la intención de trasladarlas a un teatro provocaría que las personas compraran el libro y lo leyeran, esto originó después la adaptación de muchas novelas literarias que con el tiempo serían llevadas a la industria fílmica.

Las novelas literarias que se presentaban en los teatros ayudó a muchos cartonistas que con el tiempo se dedicarían a la industria fílmica de la animación que ya estaba comenzando a dar sus primeros pasos en sus primeras propuestas narrativas, esto ayudó a los “*Animated-Cartoons*” a presentar su trabajo en los teatros de las ciudades pero principalmente en la ciudad de París Francia.

Con este avance se comenzó a innovar en la industria cinematográfica, dando paso a la industria fílmica que comenzaba a presentar sus primeras propuestas en animación y planteando las pautas y los principios de la animación.

Las ilustraciones de los cartonistas de la época fueron la espina vertebral de la animación y lo sigue siendo hasta nuestros días, sin las ilustraciones la animación no se hubiera podido apoyar en algo tangible y no se hubieran logrado sin esta base la cual se ha convertido en un fundamento clave para la animación tradicional.

1.2 La ilustración en sus primeras formas narrativas.

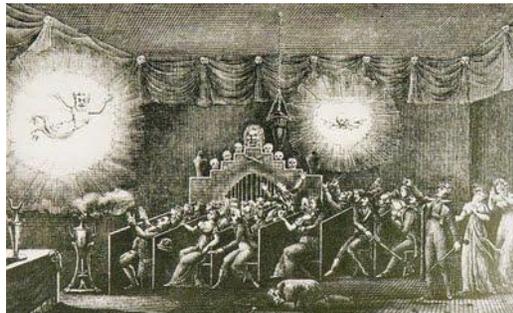
La intención de tratar de contar una historia breve la cual llamara la atención de un público que estaba entrando en los

desarrollos de la industria filmica de la época obligo a varios artistas a crear historias que llamaran la atención, contando breves historias de una manera muy genial y algunas muy inusuales.

La “*Phantasmagoria*”, se le conoció así por el encumbramiento de los “*Showmen*”, a finales del siglo XVIII, una gran parte de los show teatrales donde se presentaban estos, usaban las proyecciones de sus espectáculos para producir los famosos “*Phantasmagoria Show*”, que eran en realidad una cantidad de imágenes horribles para asustar al público y aterrorizar a la audiencia.

Etienne Gaspard Robertson, uno de los más famosos por producir varios showmen de phantasmagoria, utilizo una linterna especial, montada en unas ruedas la cual llamo “*Phantascope*”, que le permitía moverse rápidamente hacia adelante y hacia atrás, esto le permitió aumentar y disminuir las imágenes proyectadas en la pantalla, con esta adaptación que el creo el “*Acercamiento óptico*” y se dio un gran avance en la industria filmica, ya que su invento dio paso para crear después los rieles para las cámaras cinematográficas, además de ser el primero en utilizar el acercamiento óptico que después sería llamado “*Zoom*” (figura 2).

Robertson no fue el inventor de los espectaculares phantasmagoria, él le robo la idea aun alemán llamado Paul Philipsthal.



(Figura 2) *Phantasmagoria* de Etienne Gaspard Robertson.

La referencia más antigua que se describe de una “*Magic Lantern*” puede encontrarse de una proyección por medio de una linterna, esto está registrado en el texto llamado “*Liber Instrumentorum*” de Giovanni de la Fontana. En la que aparece una ilustración ya clásica, muestra a un hombre sosteniendo una linterna que proyecta la imagen de un demonio en medio de las llamas del infierno, mientras un espectador levanta asombrado los brazos.

Atanasius Kircher se le considera como precursor de la aplicación óptica, el describió su invento en su libro “*Ars Magna Lucis et Umbrae*” publicado en 1646 en roma. Además de describir e ilustrar instrumentos, el logro destacar uno de los primeros dibujos de microscopios simples que se conoce en la historia.

El holandés Chirstian Huygens es famoso por su teoría de la luz, realizo experimentos con lentes y pronto se interesó en las linternas, en 1659 logra crear una linterna el aparato era tan novedoso y único en la época (figura 3).



(Figura 3) *Magic Lantern*.

Joseph Nicéphore Niépce fue un terrateniente francés, químico y litógrafo, Niépce como se le conoció,

estaba interesado en la litografía y comenzó sus experiencias con la reproducción óptica de imágenes realizando copias de obras de arte y utilizando para ello los dibujos realizados en piedra litográfica por su hijo. Sus primeros experimentos se lograron en 1813, utilizaban gomas resinosas expuestas directamente a la luz del sol. Su primer éxito en la obtención de medio sensible a la luz vino con el uso del asfalto disuelto en aceite.

Obtuvo las primeras imágenes fotográficas de la historia en el año 1816, aunque ninguna de ellas se ha conservado, se sabe de ellas por referencias en las cartas que Niépce enviaba a su hermano. Eran fotografías en papel y en negativo pero como a muchos otros inventores de esa época, no le interesaba obtener imágenes negativas, así que abandonó esta línea de investigación.

Un par de años después ya en 1818, obtuvo imágenes directamente en positivo, sacrificando de este modo las posibilidades de reproducción de las mismas, por ser obtenidas como imágenes únicas, al procedimiento utilizado lo llamó "*Heliografía*", el punto de vista tomado desde la ventana de Gras, datada en el año 1826, es la primera fotografía conocida y se conserva en la actualidad. Niépce junto a Daguerre crean el primer proceso fotográfico exitoso que se conoce (figura 4).



(Figura 4) Joseph Nicéphore Niépce, el punto de vista tomado desde la ventana de Gras.

Peter Mark Roget publica un artículo llamado "*Persistence of Vision With Regard to Moving Objetos*" en 1824, en donde explica de manera detallada que las imágenes eran retenidas por la retina del ojo humano durante algunas fracciones de segundo, antes de ser remplazadas por las subsecuentes.

Si la sucesión era lo suficientemente rápida, el espectador tenía la impresión de movimiento, aun cuando estuviese mirando imágenes fijas. Roget postulo la ley de la percepción del movimiento dando con esto un gran avance a la idea de mover objetos sin la necesidad de que estos posean movimiento.

No fue sino hasta 1825 que la ilustración y los short comics tomaron otro papel muy importante dentro de las propuestas comerciales en especial en las presentaciones teatrales donde se presentaban los trabajos de los primeros pioneros de la ilustración con fines cinematográficos.

Estas primeras ideas fueron las que inspiraron a los artistas de la época a utilizar las ilustraciones como fundamento principal para la elaboración de una propuesta narrativa con un parámetro comunicativo.

Los comienzos de la ilustración al inicio fueron más aplicados a los short cómics, en las cuales los cartones ilustrados narraban una breve historia en tan solo unos cuantos cuadros o viñetas, donde la mayoría de los short comics se presentaban en periódicos o gacetas en una pequeña sección en la barra de entretenimientos, los cartones ilustrados no presentaban una narrativa muy compleja sino que eran muy

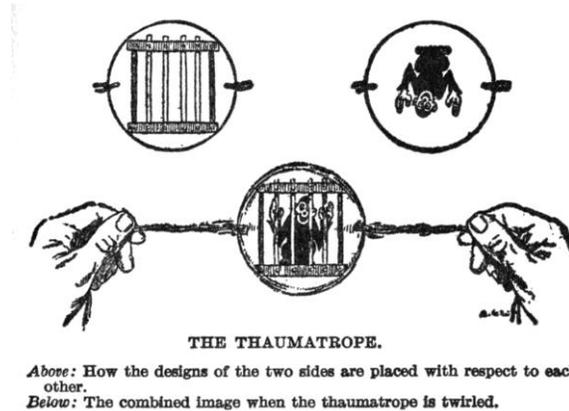
sencillas y burdas, además de que las historias no tenían continuidad en las siguientes publicaciones.

Dentro de los inicios de los cartones ilustrados su enfoque era más narrativo, descriptivo y con un mensaje claro, la mayoría de las pequeñas historias eran usadas con fines políticos, sociales, culturales y de entrenamiento, presentaban una narrativa cómica con un humor negro en los cuales la trama de la historia era hacer reír y donde los personajes eran más caricaturizados y algunos con formas animales.

Además dentro de estas burdas historias intervenían en la trama narrativa animales caricaturizados con rasgos muy humanos y donde los mismos humanos son igualmente caricaturizados haciéndolos ver como torpes sin cerebro, en estos cartones ilustrados su estilo de dibujo era muy básico y simple.

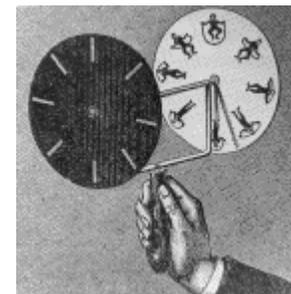
En el año de 1826 el Dr. William Henry Fitton crea un pequeño juguete llamado "*The Thaumatrope*", el cual consistía en un pequeño disco circular amarrado por los extremos con dos pequeñas cuerdas, las que le permitían girar, provocando con esto una ilusión óptica.

Este pequeño juguete contenía dos imágenes ilustradas en el disco circular, una ilustración por cada cara del disco circular, esto provocaba una ilusión de imágenes en movimiento al ser girado, provocando una ilusión de movimiento curiosa (figura 5).



(Figura 5) Thaumatrope.

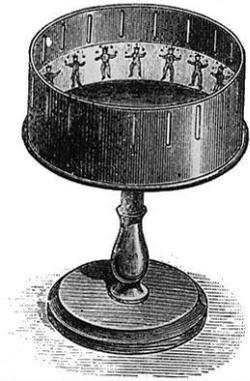
Fue en el año de 1832 que Joseph Antoine Ferdinand Plateur y Ritter Von Stampfer crean un disco giratorio llamado "*The Phenakistoscope*", que consistía en dos discos con pequeños muros con una secuencia de imágenes ilustradas que aparentaban tener movimientos al girar, las ilustraciones que contenía este invento eran estáticas y se conformaba por varias imágenes ilustradas que al girarlas provocaba una ilusión óptica de movimiento continuo (figura 6).



(Figura 6) Phenakistoscope.

Para el año de 1834 en Inglaterra William George Horner diseña a partir del phenakistoscope su propio disco giratorio llamado "*The Zoetrope*", que consistía en un disco con

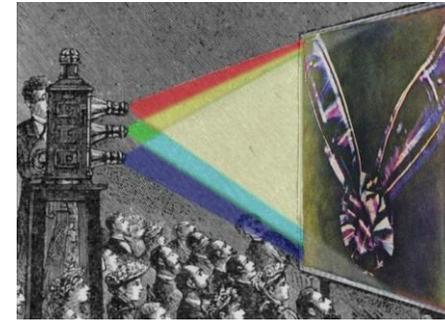
paredes ilustradas que giraban sobre su propio eje, en una pequeña base de madera que se encontraba en su circunferencia del disco giratorio, al girar creaba una ilusión óptica similar a la del phenakistoscope, las ilustraciones de este singular invento eran muy similares a las del phenakistoscope en su secuencia de movimiento óptico (figura 7).



(Figura 7) Zoetrope.

En 1861, el físico británico James Clerk Maxwell logró con éxito la primera fotografía en color mediante el procedimiento aditivo de color, entre sus primeros trabajos científicos Maxwell se empeñó en el desarrollo de una teoría del color y de la visión y estudió la naturaleza de los anillos de Saturno demostrando que éstos no podían estar formados por un único cuerpo sino que debían estar formados por una miríada de cuerpos mucho más pequeños. También fue capaz de probar que la teoría nebular de la formación del Sistema Solar vigente en su época era errónea ganando por estos trabajos el Premio Adams de Cambridge en 1859. En 1860 Maxwell demostró que era posible realizar fotografías en color utilizando una

combinación de filtros rojo, verde y azul obteniendo por este descubrimiento la Medalla Rumford ese mismo año (figura 8).



(Figura 8) James Clerk Maxwell, primera foto a color.

El Sir John Tenniel un humorista, fue muy apreciado por el compañerismo que compartió con Charles Keene ayudó a fomentar y desarrollar su talento como caricaturista. Gracias al talento y la fuerza mostrados en las ilustraciones de las fábulas de Esopo, Tenniel fue invitado por Mark Lemon a ocupar la posición de caricaturista en la revista "*Punch*", en la navidad de 1850. Al principio Tenniel dudó en aceptar el puesto ya que ser caricaturista le parecía incompatible con su gran habilidad artística. Además dudaba de su capacidad personal para producir ilustraciones humorísticas, sin embargo terminó por aceptar el puesto comenzando una larga carrera como ilustrador político.

La primera contribución de Tenniel para la revista Punch apareció en la página 224 del volumen XIX. Su primer caricatura fue "*Lord Jack the Giant Killer*", que mostraba al Conde de Russell atacando al Cardenal católico Wiseman en una lucha parecida a la de David y Goliat. Cuando esta caricatura apareció, llamo tanto la atención que paso a ser el

caricaturista residente y diseñador de la cubierta de la revista Punch.

Poco a poco, las caricaturas de Tenniel tomaron el lugar de las de John Leech, quien solía realizar la caricatura política más importante de cada número en ese momento.

En 1864, Lewis Carroll estaba por publicar su novela “*Alice’s Adventures in Wonderland*”. En enero de ese año, Carroll solicitó a John Tenniel que hiciera las ilustraciones de su libro. Este último lo pensó varios meses, hasta que accedió, en abril comenzó a ilustrar la obra con 34 viñetas, a cambio de un pago de £138 libras. Para las ilustraciones Tenniel recibió instrucciones precisas de Carroll para garantizar que las ilustraciones reflejaban el mundo de la obra tal y como su autor lo imaginaba. Incluso Carroll le entregó una fotografía de la niña Mary Hilton Badcock para que la usara como modelo para Alicia. No se sabe si Tenniel aceptó la propuesta.

Por lo que se puede apreciar en las ilustraciones, parece que sí, pues la Alicia que Tenniel dibujó es muy semejante a Badcock, Pero de manera contraria, una carta que Carroll escribió sugiere que Tenniel hizo caso omiso de la recomendación.

Tenniel terminó la primera ilustración en octubre de 1864, y en mayo de 1865 envió todos los originales listos.

El primer tiraje de 2000 ejemplares y editado por “*MacMillan and Co*”, fue almacenado ya que Tenniel objetó la calidad de la impresión. Carroll absorbió los gastos ocasionados. En diciembre de ese año, la obra fue impresa de nuevo con fecha de 1866. El libro se vendió rápidamente asegurando el paso de Tenniel a la historia editorial. La publicación resultó ser una obra en la que el texto y las imágenes se alternaban en

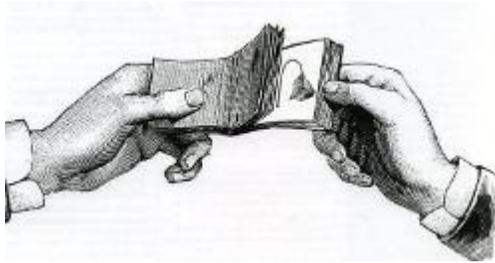
perfecta armonía, sin que uno les robara importancia a las otras.

Las ilustraciones que el realizo fueron unas de las más importantes en la industria fílmica de los años siguientes, ya que después sería usadas como la base del primer film animado de Alicia años después, además de que Walt Disney se inspiraría después para llevar el primer largometraje de “*Alice in Wonderland*” (figura 9).



(Figura 9) *Alice’s Adventures in Wonderland*.

Para mitades de 1868 se inventa “*The Kinetógrafo*”, conocido después como “*The Flip Book*”, era considerado como un pequeño juguete que contenía un número determinado de hojas que contenían una secuencia de dibujos que al deslizar rápidamente el pulgar se observa la serie de dibujos en movimiento, este singular juguete contenía una serie de varias ilustraciones o dibujos en cada página, cada página tenía una ilustración diferente lo cual simulaba movimiento al deslizarlo con el pulgar (figura 10).



(Figura 10) Kinetógrafo o The Flip Book.

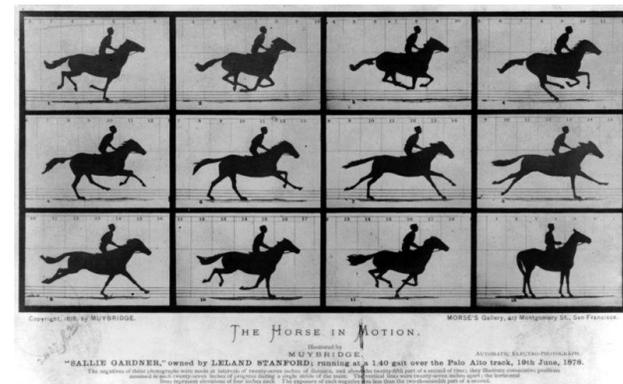
En 1872 Eadweard James Muybridge comienza a fotografiar animales en movimiento continuo, esto llevo a crear “*The Zoopraxiscope*” que era una combinación de la Magic Lantern y el Phenakistoscope, con este invento se logró captar el movimiento en una secuencia continua, Muybridge trabajo con el fisiólogo parisino Etienne Jules Marey, el cual estudiaba animales en movimiento, logrando con el pequeños cortometrajes de animales.

En esos años se presentó una polémica que enfrentaba a los aficionados a los caballos de California. Leland Stanford quien era el ex gobernador del Estado y poderoso presidente de la Central Pacific Railway y un grupo de amigos suyos sostenían que había un instante durante el trote largo o el galope de los caballos, en que el caballo no apoyaba ningún casco en el suelo. Otro grupo que formaba parte James Keene que era presidente de la bolsa de valores de San Francisco afirmaba lo contrario.

En esa época no se conocía una manera de demostrar quién tenía razón, hasta que Leland Stanford ideó un sencillo experimento, este consistía en el método de fotografiar a un caballo en las diferentes etapas de su galope y el cual les proporcionaría una vista completa de todo el trayecto recorrido por el caballo, para lo cual Stanford le encargó a Eadweard Muybridge que tratara de capturar con su cámara el movimiento de su caballo de carreras llamado Occident.

Sin mucha confianza en el resultado, Muybridge se prestó a fotografiar al caballo Occident, trotando a unos 35 km/h en el hipódromo de San Francisco. Pidió a los vecinos de la zona que le prestaran muchas sábanas de color blanco, las que colgó en torno a la pista a manera de fondo, para que destacara la figura del caballo. Pero al realizar el experimento no pudo lograr un resultado concreto, porque el proceso del colodión húmedo exigía varios segundos para obtener un buen resultado.

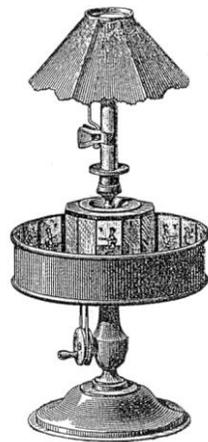
Muybridge desistió durante un tiempo de estos experimentos. Más adelante realizó un extenso viaje por América Central y América del sur, donde fotografió las construcciones de las líneas ferroviarias. Al volver, reemprendió su trabajo sobre la fotografía de acción, y en abril de 1873 logró producir mejores negativos, en los que fue posible reconocer la silueta de un caballo. Esta serie de fotografías aclaraba el misterio las cuales le daba la razón a Stanford, pues mostraba las cuatro patas del caballo por encima del suelo, todas en el mismo instante de tiempo (Figura 11).



(Figura 11) Zoopraxiscope.

Para el año de 1877 en Francia Emilie Reynaud inventa “*The Praxinoscope*” inspirado en el Zoetrope, este singular invento contaba con una pequeña palanca giratoria que le permitía un movimiento más continuo, esto permitió que las imágenes ilustradas se observaran en una secuencia de tiempo más estable, para construirlo aplico sus conocimientos de óptica y mecánica, los aplico en su invento gracias a que el impartía la cátedra de ciencias naturales como las habilidades de retoque que aprendió en el estudio fotográfico de Salomon (figura 12).

En un artículo de la revista “*La Nature*”, leyó un informe de los últimos avances en la reproducción óptica de la ilusión del movimiento y después de varios ensayos construyó *The Praxinoscope*.



(Figura 12) *Praxinoscope*.

En 1880 se decide modernizar y organizar las tiras cómicas de humor que aparecieron en las revistas al rededor del mundo, incluidas las revistas “*Puck, Punch, Life, Judge, Fliegende Blatter, Le Rire, La caricature y Le Chat Noir*”.

La aportación de los “*comics-strip*” que aparecían en las revistas fueron a un nuevo medio de difusión fue preparando no solo a lectores, sino también a los creadores, al darles la oportunidad de experimentar con el lenguaje que estaban creando e innovando y desechando ideas y conceptos rápidamente, se fueron construyendo los cimientos para el camino a una nueva posibilidad creativa “*el cine*”.

*Los comics reconciliaron, al nacer, dos formas artísticas que se habían desarrollado con antera independencia; el arte del relato y la figuración icónica. Por eso los dos estarían gobernados por códigos narrativos y por códigos iconográficos, observación enteramente aplicable a las películas de ficción narrativa.*¹

¹ Roman Gubern y Javier Coma, *Los comics en Hollywood*, plaza E Janes, Barcelona, 1988, pg. 22.

Alexander Graham Bell en 1880 comienza a realizar sus primeros trabajos con el sonido patenta el método del “*Audio Sonoro*”, que después lo aplicaría a la industria de las telecomunicaciones, y después sería usado por la industria fílmica y se le llamaría “*Sound-on-Film Systems*”, en ese mismo año Charles Fitts patenta un método de recorte y producción fotográfica con sonido lo llamo “*Soundtrackings*”, estos inventos ayudarían a la sincronización de los sonidos a la filmación.

En 1882 Etienne Jules Marey inspirado por el trabajo de Muybridge que el cual publico una serie de fotografías de un caballo corriendo en la revista científica “*La Nature*”, y ante la lucha de patentes la cual llevo a que muchos no revelaran su secreto de fabricación y paternidad de la invención cinematográfica, lo lleva a crea una cámara de una pequeña serie de exposiciones, su invento se produjo al realizar toma fotográfica a las aves, pero el insatisfecho perfecciono “*The Fusil Photographique*” (figura 13).

Los avances de George Demeny, quien era un antiguo colaborador de Marey, quien lo había apartado de su lado por un acto de deslealtad, Demeny había planteado como suya una variante muy conocida en el laboratorio de Marey, acto que no le provoco mucho a Marey, sino el hecho de que las actividades comerciales no coincidieran con los compromisos contraídos por el colegio de Francia.

Se concentraban precisamente en las perforaciones de la película, que de ser redondas pasaron a ser cuadrangulares, además de ser colocadas a ambos lados del fotograma. También experimento con un sistema de mecanismo excéntrico que tuviera el paso continuo de la película en intermitente en los aparatos de proyección.



(Figura 13) Fusil Photographique.

No fue sino hasta 1887 donde se inician los primeros cartones con fines de narrativos con una secuencia un poco más larga que las que se presentaban en las tiras cómicas de los periódicos o gacetas, estos fueron inspirados en las secuencias fotográficas de los films de la época, en estos cartones ilustrados narraban una pequeña historia fragmentada en distintos cuadros, estos cartones narrativos ya

comenzaban a contar una historia más fluida y con más continuidad en la misma, al ser publicadas en los números semanales de las revistas.

En el año de 1888 Armand Colin publica su primer volumen de su revista llamada "*Le Petit Francais Illustré*", una revista de 28 x 19 cm de 12 páginas de texto acompañado de muchas ilustraciones en blanco y negro fuera y dentro del texto.

Los objetivos de la revista fueron artículos informativos, novelas por entregas, cuentos, algunos juegos y problemas de diversión bajo el título de "*Pop*", las ilustraciones se presentaban en una serie de imágenes en cajas, después se les conocería como viñetas, colocaban las ilustraciones con acompañamiento de un texto.

Armand Colin hizo llamar a Albert Robida y Louis Georges Colomb conocido como "*Christophe*", a hacer una crónica de la Exposición universal de 1890, y es cuando Christophe comienza a trabajar en la ciudad de paris una historia llamada "*La Familia Fenouillard*", esto marca el inicio de la carrara de Christophe en el ámbito de la ilustración francesa, siendo considerado como el pionero en las historias secuenciales narrativas dando con esto paso a los primeros "*Storyboard*".

Para el año 1889 se presentan por primera vez los primeros cartones ilustrados de la época con una secuencia narrativa ilustrada apoyado por el Francés Marie, y elaborados por Louis Georges Colomb pero él se hizo llamar "*Christophe*" un historietista frances, presento su trabajo en una revista llamada "*Le Petit Francais Illustré*" cuya historia se llamaba "*Historie Sans Paroles-Un Arroiseur Public*", se presenta el 3 de agosto de 1889, esta historia que el escribe narra una breve historia en una secuencia de pocas imágenes ilustradas, la cual no presenta ningún dialogo solo acciones de los

personajes, siendo considerado como el creador del primer “Storyboard” del mundo (figura 14).

Los comics se basaron en la fragmentación funcional del soporte, para representar icónicamente y consecutivamente en cada fragmento acotado de tal soporte unas porciones de espacios escénicos captados en un movimiento dado. Estos espacios de la fabulación llamados “Viñetas”, se convertirían en las unidades o células narrativas del comic, constituidas por imágenes dibujadas, es decir bidimensionales e inmóviles y por textos escrito. Los comics son por lo tanto, un medio icónico-estructural, como lo fueron las películas mudas desde que se incorporan en torno a 1909, los rótulos escritos.²

² Roman Gubern y Javier Coma, Los comics en Hollywood, plaza E.Janes, Barcelona, 1988,

pg. 19.



(Figura 14) Christophe, “Histoire sans paroles-Un Arroseur public”, primer “Storyboard” del mundo. *Le Petit Français Illustré*, Agosto 3, 1889.

Para 1889 los cartones ilustrados de Christophe son utilizados con el fin de crear una versión fílmica de la historia, estos cartones ilustrados son usados como apoyo para el film de actores, dando con esto al origen del primer “Storyboard” con

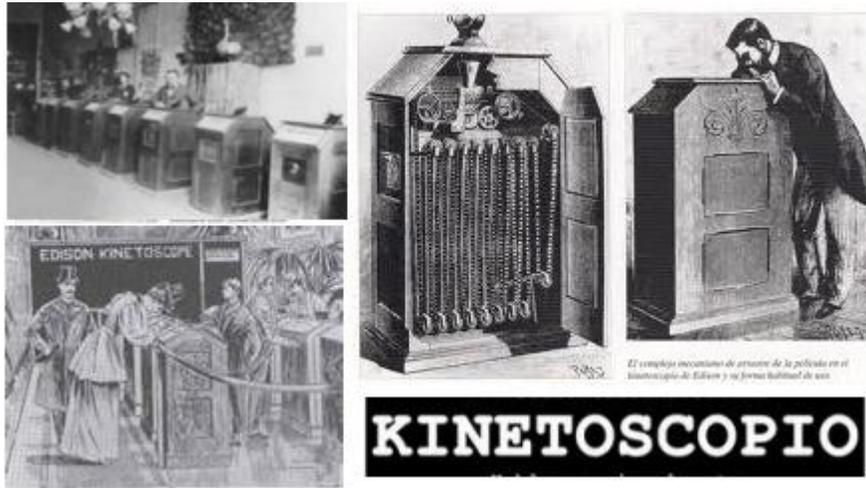
finés fílmicos en la historia, fue el primer film que fue estrenado como ficción para ser mostrado en público, sino también la primera adaptación cinematográfica de un cómic, la idea de trasladar la historia de Christophe fue de un visionario llamado Louis Lumiere que junto con sus asistentes presentaron en la ciudad de Lyon Francia en el año de 1895 el film llamado “L’Arroseur et Arrosé” inspirado en los cartones ilustrados de Christopher, lo que surge de una comparación directa de los recursos narrativos más sofisticados que los ilustradores del cómic franceses, empleados por la década de 1880 , es decir, una combinación dinámica de las escalas de tiro, ángulos y alturas que todavía se ajusta a las exigencias de continuidad espacial constante (figura 15).



(Figura 15) Lumière and assistants, *L’Arroseur et arrosé*.

En 1890 en New York las tiras cómicas del diario “*Newpaper*” comienzan a circular semanalmente volviéndose muy populares, concentrando toda la atención de un público que los había ignorado por los filmes de la época, esto conlleva a crear en las tiras cómicas unos códigos de narrativa, contribuyendo principalmente a la industria de la cinematografía.

En 1891 Thomas Alva Edison y William K. L. Dickson inventan “*The Kinetoscopio*”, el cual les permite sustituir objetos o personas durante la escena, fue el 17 de noviembre de 1990 cuando James Stuart Blackton con ayuda del equipo de filmación de la compañía “*Edison Motion Picture*” filma su primer corto llamado “*Enchanted Drawing*” (figura 16).



(Figura 16) Kinetoscopio.

El 13 de febrero de 1895 los hermanos Lumiere’s Louis y Auguste inventan “*The Cinematógrafo*”, este invento logra más una captura de imágenes en movimiento más completas, el invento les permitía filmar en cualquier locación resultando como un breve fantasma del tiempo.

Estas diferentes técnicas ofrecieron la posibilidad de transportar fácilmente el cinematógrafo a cualquier parte, pudiendo retratar la realidad del mundo exterior, además este aparato ofrecía otras características muy atractivas, con solo unos pequeños ajustes se podía transformar en proyector y también en una máquina de impresión.

El mismo Louis Lumiere encarnaría la figura del mesías del documental, no solo con su gran invento, sino también con el primer corto fílmico secuencial llamado “*La Sortie des Unives Lumiere’a Lyon*”, la presentación pública del invento se dio el día 28 de diciembre de 1895 donde Lumiere proyectó públicamente dicho filme en el salón Indien du Gran Café de la ciudad de Paris.

Después de esa presentación siguieron otras en diferentes partes de Francia, creando una gran incertidumbre, Los hermanos Lumiere’s no solo se limitaron a presentar este filme, sino que realizaría otros, incluyendo a personalidades importantes que venían a ver su invento y que sin saberlo habían sido capturados por la lente de Lumiere, para después con gran sorpresa, verse retratados en los filmes a los que asistían y acudían.

Los hermanos Lumiere’s y su personal se encargó de capturar filmes de un solo plano, llamados “*Películas de Actualidad*”, donde se retrataban momentos tales como la llegada de botes a un puerto, la aproximación de un tren, gente trabajando, etc. De esta manera esta etapa temprana del nacimiento del cine estuvo marcada por la moda de mostrar un evento en cortos lapsos de filmación, debido principalmente a que las cámaras solo podían contener pequeñas cantidades de roys de celuloide, muchos de ellos de un minuto o menos de duración (figura 17).



(Figura 17) Cinematógrafo.

En 1897 el artista Edwin George. Lutz rompe el récord de ilustrar un Sketche's frente a su lienzo comienza a ilustrar dando un monologo sobre la misma ilustración, al término de su monologo plasmas sobre su lienzo a un ciclista.

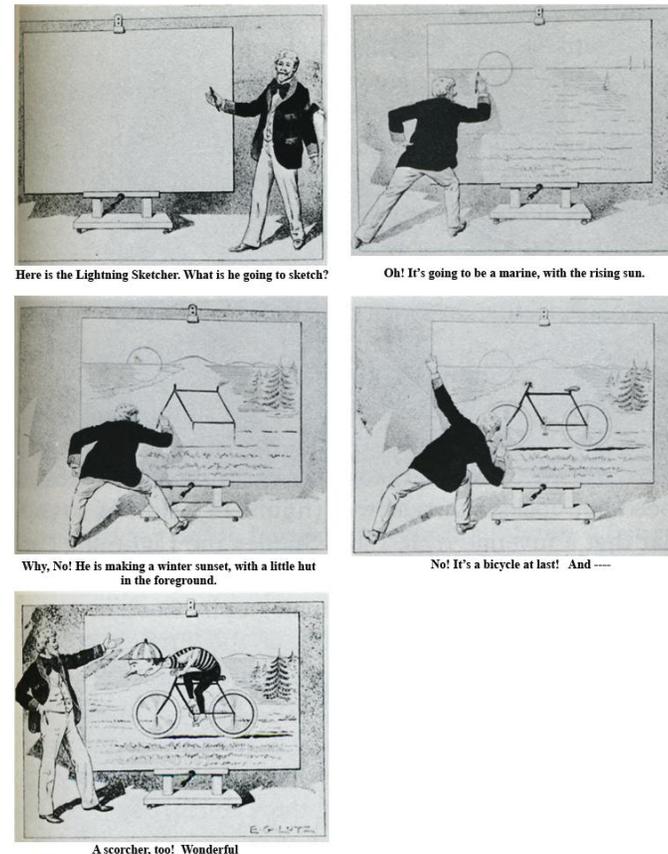
Al dar su monologo fue explicando la relación de su ilustración con la acción del movimiento dando con esto una pauta a la animación, siendo considerado el primero en evolucionar los cartones ilustrados al aplicar la geometría en el desarrollo de los cartones ilustrados (figura18).

Al dar su explicación de su ilustración el sentó las bases de la geometría en el los procesos ilustrativos muchos de sus trabajos presentaban esta ley la cual el llamo "la base fundamental de los cartones animados", es considerado el padre del diseño de personajes para los "Animated-Cartoons", ilustro revistas, artículos científicos entre otros trabajos, fue pionero en el procesos ilustrativos del cine de la época.

Lutz publico sus leyes de la ilustración geométrica en sus libro llamado "Animated Cartoons: How They are Made Their Origin and Development" publicado en 1920, este libro fue esencial para la técnica de dibujos animados de la época, además que

fue uno de los libros que inspiraron a Walt Disney para crear "Mickey Mouse".

Su trabajo hasta los días se sigue aplicando y es considerado como la espina dorsal de la animación.



(Figura 18) The Lightning Sketch, Edwin G. Lutz.

1.3 Las primeras ilustraciones con fines cinematográficos.

Durante el años de 1889 Emilie Reynaud comienza a tener una idea de contar una pequeña historia fílmica, en la cual utiliza por primera vez ilustraciones en una secuencia de celuloide, donde para esto él se inspira en los pequeños show circenses o también conocidos como “*Opera circense*”, dentro de las historias que se presentaban en estas carpas intervenían marionetas como actores y como escenarios ambientaciones ilustradas.

No es sino para el año de 1890 que Emilie Reynaud el cual escribe una pequeña historia una vez que la termina de escribir la traspasa a imágenes ilustradas por el mismo directamente sobre el celuloide sin la utilización previa de un guion ilustrado (storyboard), para esto el pinta a mano cada una de las transparencias del celuloide creando con esto las primeras pinturas en movimiento.

Para julio 23 de 1892 Emilie Reynaud presenta su trabajo en un teatro de la ciudad de París con el apoyo del Musée Grévin, en el cual presenta su invento llamado “*Le Théâtre Optique*”, donde por primera vez se muestra un film con tintes de animación llamado “*Pauvre Pierrot*”, para la construcción de su máquina se inspiró en los artículos de la revista *La Nature*, gracias a la elaboración de una máquina de proyección simultánea de pinturas en movimiento, esta máquina presentaba un círculo corto de acción que solo duraba minutos y que comprendía en 500 pinturas de transparencias en gelatina, creando con esto el primer teatro óptico, que en realidad era un proyector gracias a la combinación de espejos y una linterna mágica, el presentó su teatro óptico en el Musée Grévin en la ciudad de París (figura 19).

La imagen que se conseja era proyectada en una pantalla, para ser disfrutada por un número mayor de espectadores, con esto el marco la era de las figuras “*Pantomimes Lumineuses*”.

Esta visión artesanal de realizar sus film fue lo que lo condeno a la extinción, no pudo conseguir colaboradores ni aceptaron su invento, que se había quedado muy atrás en el tiempo de las invenciones.

*Dos películas de Reynaud nos quedan: “Pauvre Pierrot” y “Autour d’une Cabine”, verdaderas comedias por actores dibujados en el espíritu de los tiempos. La exquisitamente delicada Autour d’une Cabine muestra un amable gusto de fin de siglo, una narración enriquecida por detalles (un vuelo de gaviotas, un grupo de cómicos bañistas) y por una sensibilidad al manejo del color. Mientras que el dibujo no es otra cosa que un ejemplo de buena gráfica, el movimiento es impresionante aun para el espectador actual. De hecho, la animación no es el arte de hacer dibujos que se muevan, sino el arte de crear movimiento por medio del dibujo, como Norman McLaren hizo notar cincuenta años después. Los dibujos de Reynaud se ven bellos al moverse, porque el inventor de la animación se dio cuenta de que los dibujos animados tenían que ser funcionales a su dinámica.*³

3 G. Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis, 1994, pg. 6.



(Figura 19) “*Le Théâtre optique d’Emile Reynaud*”, “*Pauvre Pierrot!*”, julio 23 1892.

Para 1895 la transición de un actor haciéndose pasar por un personaje popular de una tira cómica, innovo la industria cinematográfica a partir del trabajo ilustrado por Christophe y la visión de Louis Lumiere de llevarlo a un film. Esto provocó que el 28 de diciembre de 1895 Georges Melies asistiera invitado por los hermanos Lumiere's a la primera representación del cinematógrafo, Melies queda impresionado al observar el cinematógrafo, al observarlo su inagotable mente que siempre estaba imaginando ideas, hace que lance una oferta para incluirlo en su función. Ante la negativa de los hermanos Lumiere's, no le queda de otra y acaba comprando el aparato de otro inventor, Robert William Paul.

En abril de 1896 Georges Melies se halla realizando sus proyecciones en su teatro. Su deseo por crear sus propias películas lo lleva a transformar el artilugio de Paul en una cámara con la que rueda su primer filme llamado "*Partida de Naipes*".

El 5 de abril de 1886 proyecta las primeras películas en su teatro Robert Houdin, eran pequeñas escenas al aire libre, documentales similares a las de los hermanos Lumiere's, su estilo evolucionó rápidamente buscando crear películas parecidas a sus espectáculos de ilusionismo.

Fue pionero en la utilización del truco de sustitución de elementos mediante el parado de la cámara, también lo fue en la exposición múltiple del negativo (doble sobreimpresión) y los fundidos a negro y desde negro. Invirtió una gran cantidad de dinero para la creación del que después se consideró el primer estudio de cine en Francia, en el que se utilizaron sistemas mecánicos para ocultar zonas al sol, trampillas y otros mecanismos de puesta en escena.

Durante los primeros años de la cinematografía regresa a los cartones ilustrados, en 1896 introduce los elementos de magia en el film "*Le Livre Magique*", el realizo su film dibujando velozmente e intencionalmente lo captura en una cámara.

Para el año de 1898 en París Melies comienza a filmar su cortometraje llamado "*Le Voyage Dans La Lune*", en el cual adapta una ilusión teatral incorporando el "*Stop-Action*" y la "*Fantastic Imagery*", logrando con esto una imaginación prodigiosa como una serie fantástica y efectos especiales de producción logrando con esto el "*Motion Pictures*", siendo el primero en utilizar esta técnica de animación, se le considera el padre del "*Stop-Motion*" en la actualidad.

Georges Melies para filmar su film combino actores, marionetas y juguetes teatrales logrando con esto un arte mágico, logro crear el "*Stop-Action*" que después se conocería como "*Stop-Motion*", su film lo presento en el año de 1902 (figura 20).



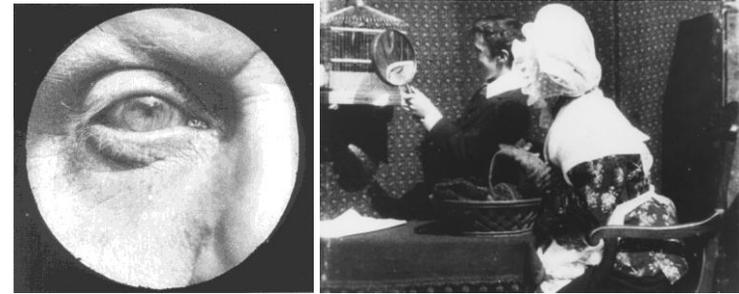
(Figura 20) *Le Voyage Dans La Lune*, Georges Melies.

En 1899, Melbourne Cooper realizo lo que es considerada la película más antigua que sobrevive en Stop-Action de publicidad, experimento en el mundo de la animación en el filme llamado "*Matches: An Appeal*" que es un película de los partidos Appeal. Era un film de propaganda donde se invitaba al público a donar cerillos para las tropas británicas que estaban luchando en la Guerra Boer qué se dio en Sudáfrica. Se mostró en diciembre de 1899 en el Teatro "*Empire*", en Londres.

Cooper asistido Birt Acres que había establecido las obras fotográficas del norte para la fabricación de película de 35 mm. En su propio tiempo Cooper filmó muchas comedias cortas, noticiarios, relatos de viajes y eventos deportivos. Los vendió a R. W. Pablo, el Warwick Trading Company, Charles Urban, James Williamson, William Jurado, la Compañía Walturdaw, y muchos otros, por lo que en el extranjero se dio a conocer fácilmente su trabajo.

En 1900, Cooper filmó en el estudio fotográfico de su padre en St Albans, filmó "*Grandmother's Reading Glass*", donde un chico está jugando con su abuela, vendió esta película a William Jurado, Pathé y la Empresa de comercio Warwick. En este film muestra los primeros planos representan lo que el niño ve a través de la lupa de la abuela y son mucho más ampliada proyecta en la pantalla: un anuncio de Bovril en un periódico, la cabeza de un gato, un canario en una jaula, y el ojo de la abuela, a Cooper se le considera el padre de los primeros planos fotográficos que después serían empleados en la industria fílmica.

El historiador francés Georges Sadoul habla sobre la película en su libro "*Histoire du Cinéma Mondial*", y la atribuye a un cineasta de Brighton llamado George Albert Smith quien, en 1903 hizo su propia versión basándose en la versión de Cooper, al no conocerse su trabajo no se acredita a él, por eso se la acreditan a Smith (figura 21).



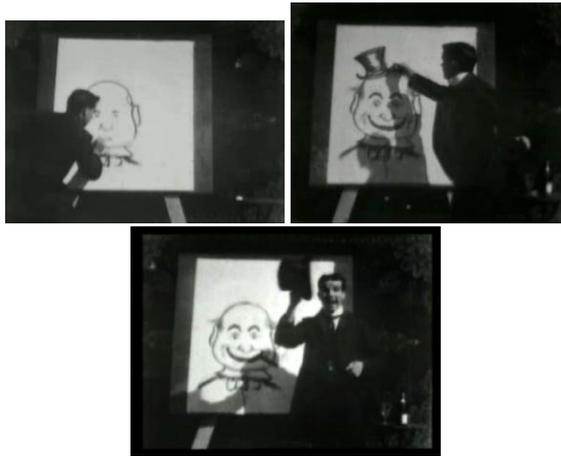
(Figura 21) "*Grandmother's Reading Glass*", Melbourne Cooper.

Una de sus grandes películas es "*A Dream of Toyland*", esta película todavía existe y fue filmada en 1908, donde aparecen unas muñecas y juguetes son maravillosamente animados para jugar, en un sueño de un niño, sus definiciones de acuerdo con él, el film era una técnica de imagen única. A lo que el llamo "*A Stop-Star Film*", como el mismo solía llamarlo. No menos de 76 ejemplares fueron vendidos en los Estados Unidos y muchos otros a varios países en el extranjero. Esto fue seguido por otra película de animación, "*Noah's Ark*", filmada en 1908 en el que una joven sueña que Noé y los animales de la arca de juguetes cobran vida, a Cooper se le considera el primer animador en Stop- Action lo que después sería llamado Stop- Motion (figura 22).



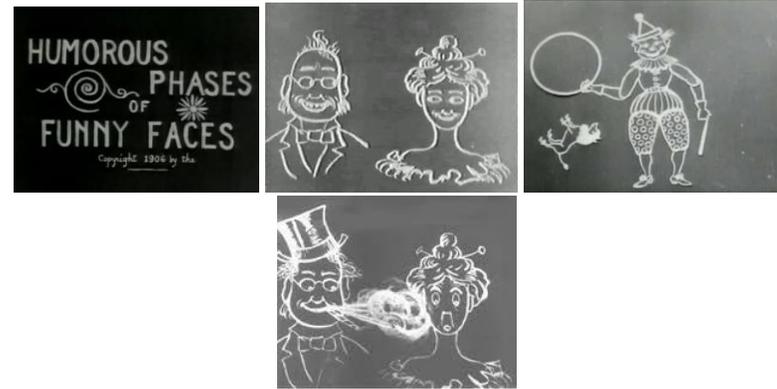
(Figura 22) *A Dream of Toyland*.

En New York James Stuart Blackton es el primero en filmar un “Shot-outdoors” realizando su trabajo en Stop-Action, provocando que en el año de 1900 filme su primer trabajo llamado “*The Enchanted Drawing*”, utilizando marionetas y modelos (figura 23).



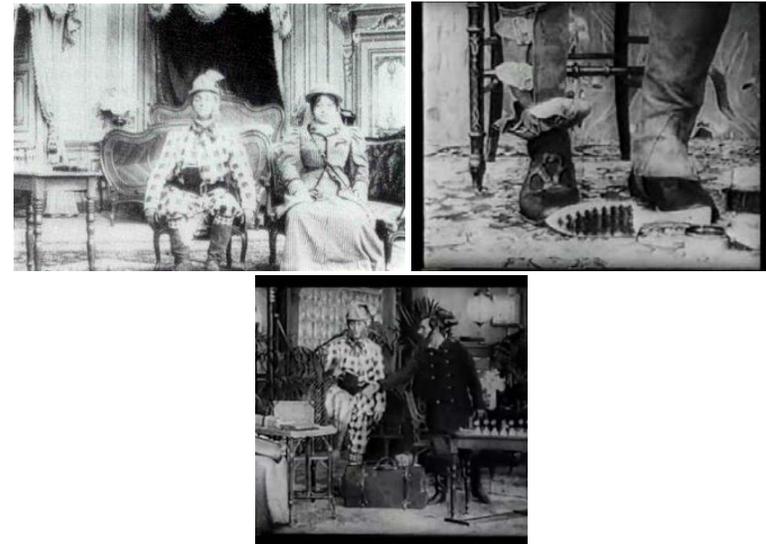
(Figura 23) *The Enchanted Drawing*.

En 1906 Blackton presenta una historia ilustrada de una secuencia de SKETCHES sobre unas imágenes del rostro de una mujer y un hombre caricaturizado, en una historia “*Humorous Phases of Funny Faces*”. Estas caricaturas del hombre y la mujer son llevadas a un film cinematográfico el cual uso efectos experimentales en la secuencia de su animación el film se le conoce como “*Humorous Phases*” (figura 24).



(Figura 24) *Humorous Phases Funny Faces*.

Blackton es considerado uno de los cartonistas de comedia del año 1907, un año después filma utilizando una variante de su trabajo en el film llamado “*The Haunted Hotel*” (figura 25).



(Figura 25) *The Haunted Hotel*.

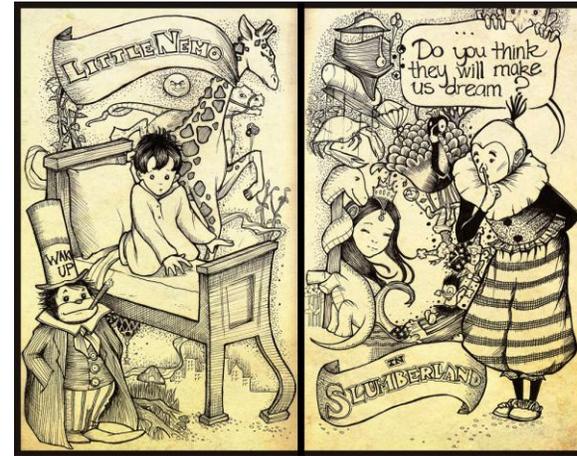
Después Blackton utiliza la “*Stop-Action Photography*”, creando los efectos para la creación del “*Live- Action film*”, el cual lo aplica en su film *The Haunted Hotel*, años después introduce los primeros “*Stop-Action Puppet Film*”, en el trabajo

filmico llamado “*The Humpty Dumpty Circus*”, un ejemplo más fehaciente del paso del dibujo de tiras cómicas al dibujo animado fue del artista Blackton (figura 26).



(Figura 26) *The Humpty Dumpty Circus*.

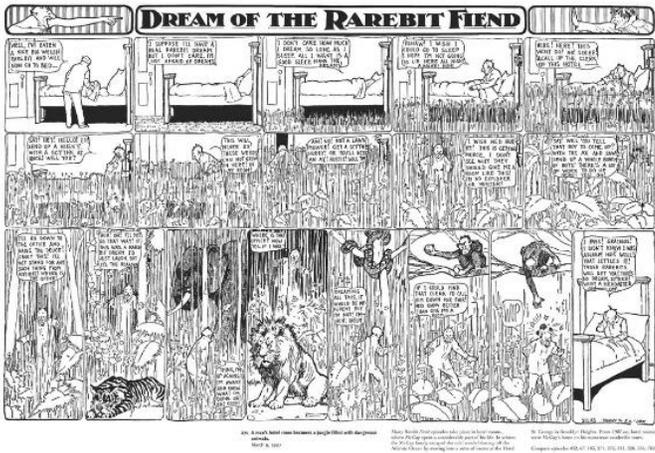
El artista Neoyorkino del diario Newspaper, Winsor McCay en el año de 1905 tiene la idea de llevar a un film de uno de sus primeros trabajos que con el tiempo sería considerado como la primera animación en el mundo, su film se llamó “*Little Nemo in Slumberland*”, está basado en su tira cómica llamada “*Little Nemo comic*” que al término de esta, la vende a la compañía de cine Thanouser de New Rochelle, en New York en 1915, tras el éxito de Little Nemo el después crearía lo que después sería la segunda animación en la historia llamada “*Gertie the Trained Dinisaur*” (figura 27).



(Figura 27) *Little Nemo in Slumberland*, Winsor McCay.

Esto llevo en 1906 a filmar la más espectacular historia narrativa basada en una tira cómica que fue escrita y dibujada por Edwin S.Porter's, su tira cómica “*Dream of a Rarebit Fiend*”, el cual fue adaptado por Winsor McCay.

Porter's y McCay's colaboraron para la adaptación de esta tira cómica en una serie de episodios, para esto Mc Cay colabora en los diferentes puntos de vista del montaje mientras que Porter apoya en los efectos especiales para apoyar a la animación recreándole el drama de la serie en cuadros fantásticos (figura 28).



(Figura 28) Dream of the Rarebit Fiend.

Walter R. Booth había sido un mago amateur y posteriormente se unió a la compañía magia de John Nevil Maskelyne y David Devant en el Salón Egipcio de Piccadilly, en la ciudad de Londres, donde se presume que tiene primer encuentro con el cineasta Robert W. Paul, quien expuso algunas de sus primeras películas allí en 1896.

Fue a trabajar para Paul y luego dirigió películas con trucos cortos, comenzando a filmar *"The Miser's Down"* y *"Upside Down: or, the Human Flies"* ambas en 1899.

En 1906 cuando Booth fue a trabajar para Charles Urban, construyó su propio estudio al aire libre en el jardín trasero de Neville Lodge, Woodlands, Isleworth en Londres, en donde, con F. Harold Bastick, hizo el film *"The Hand of the Artist"* en 1906, se ha descrito como la primera película de animación británica. Luego pasó a producir por lo menos 15 películas al año para Urban incluyendo *"Semi- Animados"* películas con trucos fílmicos como *"The Sorcerer's Scissors"* en 1907 y después *"When the Devil Drives"* en el mismo año, y pronto

incurso en la ciencia ficción la invasión de las fantasías, en el film *"The Airship Destroyer"* en 1909.

Posteriormente, pasó a producir películas publicitarias, inventó un método de publicidad fílmica conocida como *"Flashing Film Ads"*, describió los efectos de color como únicos en la luz y el movimiento.

Para 1906 Víctor Aurelio Chomón también conocido como segundo de Chomón, inspirado en el trabajo de Blackton contribuye en los efectos especiales en el *"Le Theatre de Petit Bob"* del director Ferdinand Zeccay Gaston Elle, trabajando en los estados unidos en el teatro Bob's Electric theater.

Viaja de nuevo a Paris contratado por la Pathé Frères, productora que, en este momento, es la más importante del mundo debido al monopolio que ejercía sobre el celuloide virgen. Volvió a España puntualmente para rodar la boda de Alfonso XIII, pero es en los estudios franceses donde realiza algunas de sus obras maestras. Lo hace como operador de cámara y director de trucajes para las películas fantásticas de la época, terreno en el que se había establecido un duelo cerrado con la productora de Méliès, que se mantendría hasta finales de esta primera década del siglo. La Pathé, para competir con el mago del cine, recurrió al director Ferdinand Zecca y a Segundo de Chomón, entre otros cineastas.

Para esta etapa sus efectos especiales fueron usados para *"La gallina de los huevos de oro"* de 1905, dirigida por Albert Capellani. *"El hijo del diablo"* filmada en 1906, *"Vie et Passion de Notre Seigneur Jésus Christ"*, filmadas por Ferdinand Zecca. En esta última película aparece la utilización consciente del *"Travelling"* en interiores sobre una

plataforma con ruedas. La diferencia es sustancial, pues colocar la cámara en un medio de transporte (tranvía, barco o tren) era un procedimiento consabido desde las primeras cintas documentales de los reporteros contratados por los hermanos Lumière. En 1906 rueda *“La Maison Hantée”*, animación basada en la técnica del paso de manivela.

Pero su obra más conseguida para la Pathé por parte del Segundo de Chomón es *The Haunted Hotel* de Blackton, con 140 metros de longitud, se supone que es la cumbre del procedimiento del paso de manivela, con el que se consigue dotar a los objetos de vida propia. En el mundo del progreso tecnológico, todo está automatizado en un hotel, donde los cepillos se peinan solos, los zapatos se atan sus cordones y todos los electrodomésticos de la suite trabajan por sí solos.

Otro título interesante de esta época es *“Una excursión incoherente”* de 1909, que conecta con los primeros escarceos vanguardistas parisinos llevados a cabo por un grupo llamado Los Incoherentes, precursores de dadaístas y surrealistas. También de 1909 apoya a la film llamado *“Excursion Dans La Lune”*, un remake de la conocida película de Méliès, *Le Voyage Dans La Lune*.

En 1919, Lee De Forest presentó la primera patente en su proceso de sonido en una película, el mejoró en el trabajo del inventor finlandés Eric Tigerstedt y la asociación alemana Tri-Ergon, y lo llamó al proceso *“De Forest Phonofilm process”*, que era un tubo de audio con sonido grabado directamente sobre la película como líneas paralelas de tonos variables de gris, y más tarde llegó a ser conocido como un sistema de densidad variable, en contraposición a los sistemas de área

variable, como RCA Photophone . Estas líneas registran fotográficamente formas de onda eléctricas desde un micrófono, que se han convertido en ondas sonoras, cuando se proyecta la película.

En octubre 1921 a septiembre 1922, De Forest vivió en Berlín, se reuniría con los desarrolladores de Tri-Ergon para investigar otros sistemas de película sonora europeos, él lo anunció a la prensa en abril de 1922 que pronto tendría un sistema viable de sonido en una película, el 12 de marzo de 1923, De Forest presentó una demostración de Phonofilm a la prensa. El 12 de abril de 1923, De Forest hizo una demostración privada del proceso para ingenieros eléctricos en el Auditorio del Edificio de la Sociedad de Ingeniería en la ciudad de New York.

Este sistema que sincroniza el sonido directamente sobre la película, se utilizó para registrar representaciones teatrales, discursos y actos musicales. En noviembre de 1922, De Forest estableció su *“De Forest Phonofilm Company”*, en la ciudad de New York, pero ninguno de los estudios de cine de Hollywood expresó ningún interés en su invento.

De Forest estrenó 18 cortometrajes realizados en Phonofilm, el 15 de abril 1923 en el Teatro Rivoli en la ciudad de New York, se vio obligado a mostrar sus películas en los cines independientes como el Rivoli, ya que los estudios de cine de Hollywood controlan todas las grandes cadenas de la industria cinematográfica.

De Forest negoció un acuerdo para que sus patentes se quedaran con el jefe del estudio William Fox, propietario de Fox Film Corporation, que comercializaría el sistema como el proceso de *“Fox Movietone”*. Poco antes de que la Compañía

Phonofilm se declaró en quiebra en septiembre de 1926, Hollywood introdujo un nuevo método para el cine sonoro, el proceso de “*Sound-on-Disc*”, desarrollado por Warner Brothers como “*Vitaphone*”, con la película de John Barrymore “*Don Juan*”, presentado el 06 de agosto 1926, en 1927 y 1928, Hollywood comenzó a utilizar los sistemas “*Sound-on-Film System*”, entre ellos Fox Movietone y RCA Photophone.

Robert Collard en 1908 comienza a trabajar en algo muy inusual en unos pequeños juguetes tridimensionales conocidos como “*Statuette-Caricatures*”, las cuales son una fiel copia de los personajes de las tiras cómicas que aparecían en la época, él fue el precursor de lo que hoy se conoce como comercio de la industria fílmica, ya que el dio paso al comercio y difusión de la industria juguetera basada en personajes de las tiras cómicas, lo que hoy se le conoce como “*Figuras de Acción*”. La mayoría de su trabajo consistía en apoyar a los artistas en la reproducción de sus personajes tal cual eran, además de apoyar en algunos trabajos fílmicos donde se requería que el construyera algunos juguetes para algunas producciones.

En 1908 un parisino llamado Emilie Cohl que es un caricaturista y Film-maker realizó un trabajo similar al de Blackton, cuyo film tiene una duración de 2 minutos llamado “*Fantasmagorie*”, desde 1908 hasta 1923, realizó unas 300 películas, en las que utilizaba diversas técnicas, como el dibujo, juegos con cerillas, papel recortado y marionetas, también fue caricaturista, ilustrador, fotógrafo, autor dramático,

actor, pintor, periodista e ilusionista, es considerado como el padre de la animación (figura 29).



(Figura 29) *Fantasmagoric.*

Charles Spencer Chaplin conocido como Charles Chaplin, a la edad de 5 años el pequeño Chaplin tiene su debut en un escenario, él tuvo una trágica infancia, parte de sus dolorosos recuerdos los retomaría en sus cintas y en especial en su primer largometraje “*The Kid*” de 1921.

De su madre adquirió su primera formación artística y su sentido de la pantomima, por necesidad tuvo ocasión de participar en algunos tea truchos de variedad y en los llamados Music-Balls londinenses.

Chaplin había comenzado tímidamente su carrera de actor, es hasta 1907 cuando consigue ser contratado por Fred Karno, quien era un importante director de una compañía de pantomima, con sus actuaciones en la “*Troupe de Karno*” inicio una nueva etapa en la vida.

En 1913 en una gira a los estados unidos se produjo el decisivo descubrimiento de Chaplin, para el cine, fue requerido para cubrir la baja del actor Ford Sterling en la recién fundada productora Keystone, Harry Lehrman dirigió a Chaplin en su primera película *"Marking a Living"* en 1914, en la que aparecía como un *"Gentleman"*, que era un personaje elegante de bigote espeso con un monóculo y sombrero alto.

No fue sino hasta *"Kid Auto Races at Venice"* de 1914, donde aparecieron sus primeros rasgos de vagabundo, aunque no su bastón de caña, es en su tercer película *"Mabel's Strange Predicament"* de 1914 propone para la cinta su peculiar estilo de caminar.

Al concluir su contrato con Keystone la productora Essanay lo contrata en 1915 para realizar catorce películas de dos rollos, cuando empieza a cimentarse su fama se le conoció con el nombre de *"Charlot"*, al finalizar su etapa con Essanay, Chaplin se ha convertido en una estrella altamente cotizada en el mercado de valores cinematográficos.

Chaplin firma en 1916 con Mutual y con la First National, estos monstruos del cine marcaron la decisiva consagración artística de Chaplin, la trascendencia del vagabundo romántico de sombrero de hongo y grandes zapatos radica en la cálida dimensión humana al mundo de los estafalarios dibujos y personajes de los cartones animados, siendo el la base cómica de las producciones de la comedia en las series animadas de la época.

Todo el catálogo de males y miserias del mundo a lo largo de la filmografía de Chaplin se ve reflejado en sus películas como lo son: *"The Adventurer"* de 1917, *"The Immigrant"* de 1917,

"Shoulder Arms" de 1918 o como *"The Pilgrim"* de 1922 (figura 30).



(Figura 30) Charles Chaplin dando instrucciones de cámara para uno de sus film.

Raoul Barré es considerado el inventor de el *"Peg System"*, que era la mejor alternativa al sistema de cels planteado por Earl Hurd, que era a la inversa de lo que ocurría cuando se usaban transparencias de celuloide, en el Peg System era el fondo lo que se colocaba encima del dibujo en sí, se hacía un agujero o se cortaba parte del fondo y se ponía éste sobre los múltiples dibujos que querían ser animados. De este modo, se evitaba como en el sistema Bray-Hurd.

Earl Hurd también fue un artista de las tiras cómicas, el ilustra las tiras cómicas *"Trials of Elder Mouse"* en 1911, y después *"Brick Bodkin's Pa"* en 1912, para después *"Susie Sunshine"* en 1927, más tarde trabajó en el estudio de Ub Iwerks y el estudio de Walt Disney como un artista de Storyboard, el historiador de animación Giannalberto Bendazzi ha llamado a

Hurd como probablemente el mejor animador estadounidense de su tiempo, después de Bray y de sus películas que muestran una inventiva visual poco común, suave humor y la atención al dibujo y la escenografía.

Earl Hurd fue un animador y director de cine estadounidense, pionero en la industria fílmica de animación, es conocido por crear y producir el silencio "*Bobby Bumps*" una serie de un cortometraje animado para el productor de animación temprana JR Bray Productions. Hurd y Bray son solidariamente responsables del desarrollo de los procesos implicados en la animación de celdas, y se les concedió la patente para sus procesos en 1914.

Hurd más tarde trabajó para el estudio de Paul Terry llamado "*Terrytoons*" antes de comenzar su propio estudio de animación llamado "*Earl Hurd Productions*" en 1923.

Hurd en 1914 patenta un proceso que aplica el dibujo de personajes de animación sobre las hojas de acetato llamado "*cels*", que eran dibujos plasmados sobre hojas de acetato que le permitía pintar sobre ellos separando al personaje del "*Background*".

John Randolph Bray en 1914 revoluciona la animación al introducir a la industria la creación de los cels técnica desarrollada por Earl Hurd, esto era mucho más práctico y barato que permitió animar de una manera donde solo se cambiaba el acetato pintado sin la necesidad de mover el Background.

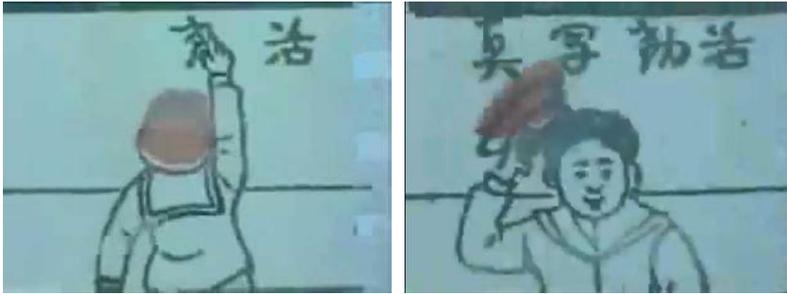
Quirino Christiani produce el primer film animado en América latina se llamó "*El Apóstol*" se llevó a cabo por "*Seventy-Minute Satirical Animated Film*" en 1916, a muy temprana edad llamo la atención por sus caricaturas que eran publicadas en los diarios bonaerenses.

Un año después Alvaro Marins conocido como "*Seth*" realizó la primera animación brasileña "*El Kaiser*", Alvaro era caricaturista del diario "*A Noite*", él se inspira al ver las noticias de la animación mundial además del trabajo de su vecino Quirino Christiani.

La compañía "*Tennenshoku Katsudo Shashin*" conocida como Tenkatsu es quien le encarga en 1916 al dibujante de manga Oten Shimokawa una película del género de la animación. En aquella época no existía documentación en Japón sobre las técnicas de animación, por lo que la tarea de Shimokawa no fue fácil. No obstante consiguió realizar el primer filme de animación japonesa "*Imokawa Mukuzo, Genkanban no Maki*" estrenada en enero de 1917.

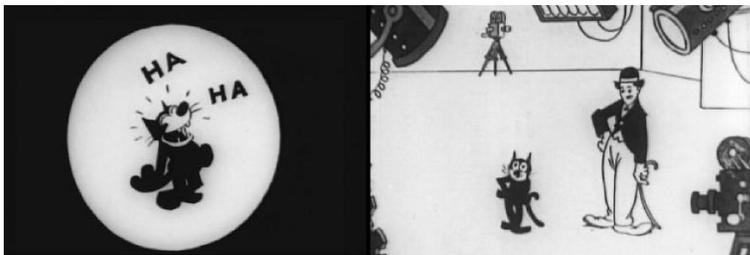
Por su parte, el pintor de estilo occidental Seitaro Kitayama, interesado por las películas extranjeras de animación que veía, presenta un proyecto de realización propia a la compañía "*Nippon Katsudo Shashin*" conocida como Nikkatsu, que acepta y le encarga a Kitayama, pero él tampoco era un experto en la animación pero a base de pruebas y errores, consiguió terminar su film "*Saru Kani Gassen*", basada en un cuento popular japonés que fue estrenada en mayo de 1917.

Shimokawa y Kitayama comenzaron la realización de sus películas en 1916, coincidiendo con la puesta en marcha del dibujante de manga de corte político Sumikazu Kouchi, que por encargo de la compañía "*Kobayashi Shokai*", estrenaría en junio de 1917 "*Hanawa Hekonai, Shinto no Maki*", con un samurái como protagonista, con esto nace la animación japonesa siendo hasta nuestros días una de las más importantes industrias de la animación a nivel mundial (figura 31).



(Figura 31) Imokawa Mukuzo, Genkanban no Maki, Oten Shimokawa.

Pat Sullivan cartonista y animador australiano del Newspaper en 1919 comienza a trabajar para “Paramount Screen Magazine”, publica un cartón llamado “Feline Follies”, donde debuta el “Félix the Cat”, en 1921 la idea del cartón de Feline Follies lleva a crear la historia de un gato llamado “Félix” que aparece en el cartón animado llamado “Félix Saves the Day”, con este film se establece la idea del Félix the Cat, para 1922 Sullivan crea el primer “Free-Standing Félix Cartoon”, sería la encargada de publicar y animar a Félix the Cat, la mayoría de los film estuvieron inspirados en la comedia e Charlie Chaplin de 1916 (figura 32).



(Figura 32) Felix the Cat de Pat Sullivan.

Otto Messmer trabajo como caricaturista para varias revistas y periódicos de la ciudad de New York, por su trabajo fue considerado como primer editor del suplemento de tiras

cómicas del periódico “New York World” en 1914 y como animador del “Felix the Cat”. Compuso una serie de composiciones de poemas humorísticos, donde la mayoría estaban ilustrados y acompañados de texto, los más famosos de sus trabajos son “Extracti From the Minutes. All Were in Favor of the Motion” y “Baseball Terms Game Called on Account of Darkness”, trabajo logrado gracias a la influencia e inspiración de Little Nemo de Winsor McCay.

En 1919 después de haber regresado de la primera Guerra mundial se integra a Pat Sullivan Studios contratado por el director Earl Hurd de “Paramount Screen Magazine”, para producir un cortometraje animado, Sullivan le dio el proyecto a Messmer para lograr producir “Feline Follies”, en donde aparece Felix the Cat.

Félix fue el primer personaje animado creado y emitido para la gran pantalla, al igual que el primero en convertirse en un producto comercial. Sullivan, sin embargo, adquirió los créditos por Félix, aunque Messmer dirigiera y fuera el animador de todos los episodios, solo el nombre de Sullivan aparecía en la toma de los créditos. Messmer también estuvo a cargo de la tira cómica de Félix para los periódicos, haciendo la mayoría de los dibujos hasta 1954.

Félix fue motivo de disputa entre Messmer y Sullivan debido a la popularidad de este.

Charles Hamilton crea a un personaje llamado “Tom Merry” que es el personaje principal en las historias “St Jim’s”, que apareció en el periódico semanal “The Gem”, revista publicada entre el periodo de 1907-1939 por la compañía Amalgamated Press, el cual comenzó un nuevo documento de historia para niños. Las historias fueron escritas usando el seudónimo de Martin Clifford, la mayoría realizadas por Charles Hamilton,

que fue más conocido como Frank Richards, creador de "*Billy Bunter*".

La primera historia de Tom Merry presentó a un niño nuevo en una escuela llamada colegio Clavering. En el número 11 dentro de la historia el colegio Clavering fue cerrado y los niños y maestros transferido a St Jim's, una escuela que ha aparecido anteriormente en la historia. A partir de entonces se estableció el patrón para Tom Merry, lo cual llevo a ser publicado en la revista semanalmente.

En 1915, Hamilton comenzó una tercera escuela para Amalgamated Press, estas tres escuelas eran para absorber la mayor parte de los esfuerzos de Hamilton en las próximas tres décadas y constituyen el trabajo para el que se le recuerda. En los primeros días de este período, las historias de St. Jim's estaban más involucradas al público haciéndolas cada día más popular. Sin embargo, las historias Greyfriars evolucionaron gradualmente durante los primeros años, llegando a ser la principal prioridad de Hamilton.

Paul Terry en 1904 comenzó a trabajar como fotógrafo de prensa e hizo las caricaturas para el periódico Newspaper, contribuyó junto con su hermano John Terry, a una tira cómica semanal sobre un perro llamado "*Alonzo: en la calle de San Francisco*", más tarde se trasladó a la New York Press, un periódico de la ciudad de New York.

En 1914 Terry se vio interesado en la animación tras ver Gertie The Dinosaur de Winsor McCay, cuando todavía trabajaba para el periódico Newspaper. Hay una historia tal vez legendaria de Terry que intentó vender su caricatura a un productor que hizo una pequeña oferta para la película. Cuando Terry le dijo que la oferta era inferior a sus costos de producción, el productor supuestamente respondió: "Yo había pagado más si no hubieras puesto esas películas allí"

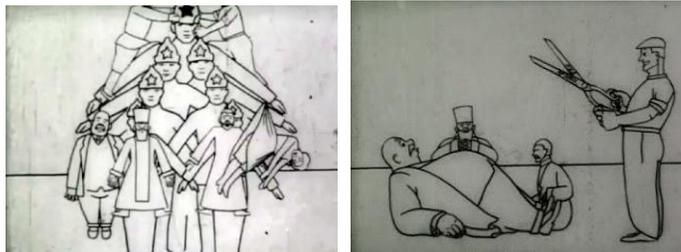
En 1920, Terry entró en una asociación con J. Van Beuren Amadee, y comenzó trabajando para "*Fables Studios*", durante este tiempo él comenzó a producir una serie de filmes llamados "*Aesop's Film Fables*"; Terry experimentó con el proceso de sonido en una historieta de la fábula llamada "*Dinner Time*" de Van Beuren", lanzado en septiembre de 1928, dos meses antes de que Disney presentara su film "*Steamboat Willie*" que fue lanzado en noviembre de 1928. En la cual colaboraron Terry y Van Beuren se presentó el film en el año 1929, cuando Terry y Van Beuren en desacuerdo sobre el interruptor para la producción de películas con sonido. Terry y gran parte de su personal puso en marcha el estudio "*Terrytoons*" en los suburbios de New Rochelle en New York. Van Beuren retenido por "*Fables Studios*", cambió el nombre a "*Van Beuren Studios*".

Estando Paul Terry trabajando para Terrytoons produjo un gran número de películas de animación, incluyendo "*Gandy Goose*", "*Mighty Mouse*", "*Heckle and Jeckle*", "*Little Roquefort*", "*Barker Bill*" y muchos otros personajes menos conocidos. Distribución en los cines fue en un principio a través Educational Pictures, después de que fue adquirido en el año 1937 a través de 20th Century Fox.

Terry se apresuró a adoptar técnicas que simplifican el proceso de animación, pero se resistió a las mejoras que complicaron la producción. Fue uno de los primeros en hacer uso de la animación "*Cel-Animation*", incluyendo la animación de las partes del cuerpo por separado. Su estudio fue lento para cambiar a las pistas de sonido sincronizados y coloreado. Si bien esto puede haber impedido a difundir sus películas a partir de la consecución de la excelencia técnica de Disney o también conocido como Fleischer Studios, se las arregló para mantener su estudio de rentabilidad, mientras que otros se fueron a la quiebra. Terry fue citado una vez diciendo: "*Disney es el Tiffany de la animación. Yo soy el Woolworth*".

En 1922 la animación comienza a tener un gran impacto en el mundo en especial en Rusia, en las instalaciones de “Kino-Pravda” que era una serie de noticiarios de Dziga Vertov , Elizaveta Svilova , y Mikhail Kaufman. En estas instalaciones comienzan a trabajar los que son considerados como los primeros animadores rusos que posteriormente darían paso a la gran industria fílmica animada rusa.

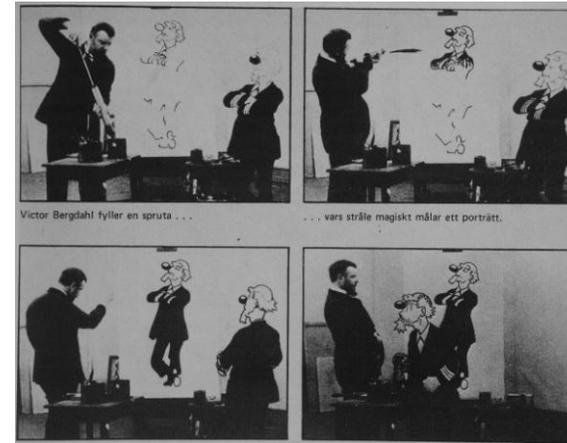
Los primeros rusos que comienzan a trabajar son Alexander Luanovitch Bushkin, Alexander Vasiviliecki Ivanov e Ivan Ivanovitch Beliakov, comienzan teniendo la idea de filmar un proyecto de animación a raíz de ver el trabajo de los primeros animadores su primer film se llama “Soviet Toys”, este proyecto lo lleva a una serie de dibujos animados la cual tiene mucho éxito, se presentó en el año de 1924 (figura 33).



(Figura 33) Soviet Toys film de 1924.

Victor Bergdahl, en 1922 el sueco crea una invariable historia en los estados unidos llamada “Kaptén Grogg Bland Andra Konstiga Kroppa” este film lo lleva a cabo gracias a la influencia del film animado de Little Nemo de Winsor McCay.

Bergdahl experimento en el “Motion-Study Photographs” logrando pausas y alegaciones más fluidas de movimiento, el primero de sus trabajos animados se llamó “Trolldrycken” en 1915 (figura 34).



(Figura 34) Kaptén Grogg Bland Andra Konstiga Kroppa.

Charlotte Reiniger fue una cineasta alemana en el género de la animación en 1923, se le presentó una oportunidad única, el banquero judío Louis Hagen que era admirador de su obra le ofreció financiarle un largometraje que realizaría en un estudio construido encima de su garaje, cerca de su casa de Potsdam.

El resultado fue el film “Die Abenteuer des Prinzen Achmed”, terminado en 1926, con una trama que se basa en una de varias historias relacionadas con la novela “Las mil y una noches”, Reiniger se anticipó en una década tanto a Walt Disney como a Ub Iwerks en utilizar el “Multi-Level” para ciertos efectos. Además de contar con las siluetas de Reiniger como actores del film, la obra levo algunos efectos adicionales corrieron a cargo de Carl Koch y Berthold Bartosch (figura 35).



(Figura 35) Die Abenteuer des Prinzen Achmed.

George Ernest Studdy un británico crea a un personaje llamado “*Bonzo the Dog*” el cual es publicado en la revista “*The Sketch*” en 1920, en sus inicios él fue capaz de vender algunos de sus bocetos a los periódicos y revistas locales. Unos periódicos más tarde le encargó Studdy dibujar escenas de acción para los artículos sobre la Guerra de los Boers.

Cuando estalló la guerra, fue comisionado por Gaumont para producir una serie de cortometrajes llamados “*Studdy’s War Studies*”, donde introduzco en sus bocetos de Bonzo.

El carácter de Bonzo era de un pequeño perrito blanco con manchas negras una cola corta y ojos azules grandes. Bonzo se convirtió en la inspiración para gran parte de mercancías comerciales, tales como peluches, rompecabezas, libros, calendarios, dulces y una profusión de tarjetas postales etc. Bonzo the Dog fue producido por W.A. “Billi” Ward y realizado por “*New Era Films*” en el año de 1924 (figura 36).



(Figura 36) Bonzo the Dog

“*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*” es 1922 un expresionista alemán decide llevar a cabo un film de terror de vampiros, dirigida por FW Murnau, protagonizada por Max Schreck como el vampiro Conde Orlok.

La película, rodada en 1921 y estrenada en 1922, fue una adaptación no autorizada de Bram Stoker de su novela “*Drácula*”, con los nombres y otros detalles cambiados debido a que el estudio no pudo obtener los derechos de la novela por ejemplo, “vampiro” se convirtió en “*Nosferatu*” y “*El conde Drácula*” se convirtió en “*el conde Orlok*”. Los herederos de Stoker demandaron más de la adaptación, y un fallo judicial ordenó que se destruyan todas las copias de la película. Sin embargo, una impresión de *Nosferatu* sobrevivió, y la película llegó a ser considerado como una obra maestra influyente del cine.

Nosferatu era la única producción de Prana Film, fundada en 1921 por Enrico Dieckmann y Albin Grau. Grau tuvo la idea de hacer una película de vampiros; la inspiración surgió de la experiencia de guerra de Grau: en el invierno de 1916, un

agricultor serbio le dijo que su padre era un vampiro y uno de los no-muertos.

Diekmann y Grau dieron Henrik Galeen la tarea de escribir un guion inspirado en la novela de Bram Stoker 1897 Drácula, a pesar de Prana Film no haber obtenido los derechos de la novela. Galeen era un especialista con experiencia en el romanticismo oscuro, que ya había trabajado en *“Der Student von Prag”*, y en el guion de *“Der Golem, wie er in die Welt kam”* conocido mejor como *“The Golem”* de 1920. Galeen desarrolla la historia en el norte de Alemania ciudad portuaria de ficción llamado Wisborg y cambió los nombres de los personajes. Agregó que la idea del vampiro atraía la plaga de ratas en el barco a través de Wisborg. Dejó el carácter cazador de vampiros Van Helsing. De Galeen su estilo expresionista lo adaptó al guion que era poéticamente rítmico, sin ser tan desmembrada como otros libros influidos por literatura Expresionista, como los de Carl Mayer. Lotte Eisner describe el guion de Galeen como *“Voll Poesie, Voll Rhythmus”*.

La música original fue compuesta por Hans Erdmann para ser realizada por una orquesta durante la proyección. Sin embargo, la mayor parte de la puntuación se ha perdido, y lo que queda es sólo una reconstitución de la puntuación, ya que se perdió en 1922. Esta es la razón por la que tantos compositores y músicos han escrito o improvisado su propia banda sonora para acompañar la película. Por ejemplo, James Bernard, compositor de las bandas sonoras de muchas películas de terror a finales de los años 1950 y 1960, ha escrito una partitura para una reedición, esta película fue el fruto de imaginación e inspiración para algunas versiones animadas posteriormente del personaje de Drácula (Figura 37).



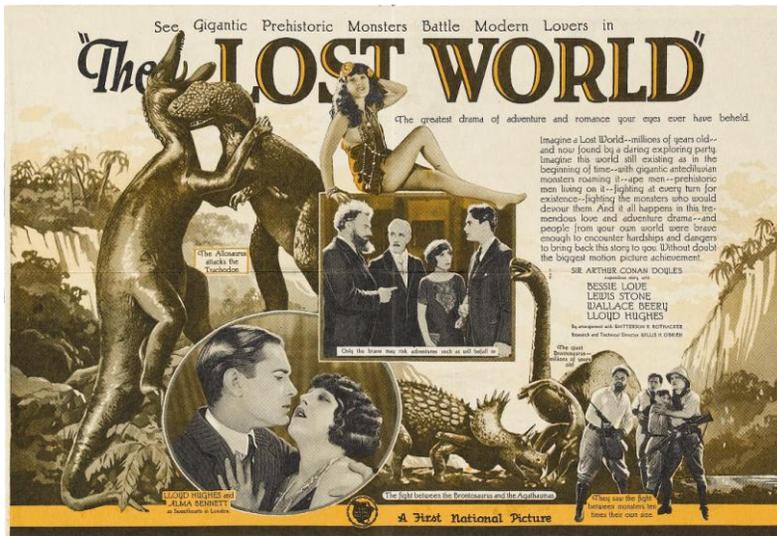
(Figura 37) Afiche promocional para el film de Nosferatu.

En 1859 legó un naturalista llamado Charles Darwin con su libro *“On the Origin of Species”*, un grupo de científicos se dedicó a la fantasía biológica por ejemplo el criptozoólogo Frank Buckland que llenó los cuatro volúmenes de su investigación llamada *“Curiosities of Natural History”* de criaturas gigantes, sirenas, peces parlantes y serpientes marinas o como Philip Henry Gosse que afirmaba la existencia de auténticos unicornios en África y en colonias de antropoides en Sudamérica, estos artículos fueron utilizados dentro del mundo de la animación ya que la mayoría solo eran patrañas inventadas por la gente que realmente creía en la existencias de esas criaturas.

Esto llevaría a Harry Hoyt a filmar en 1925 *“The Lost World”*, adaptada de la novela de Arthur Conan Doyle, Hoyt requirió del genio en efectos especiales de Willis O’Brien, este film tiene una duración de 65 min.

La moda de los seres prehistóricos están vieja como el cine mismo un ejemplo de esto es el film animado de Winsor McCay "Gertie the Trained Dinosaur", Hoyt al ver la fascinación de este género creciente en el cine, decide llevarlo de la criptozoología al celuloide, en vez de usar animación decide llevarlo a lo más real posible.

La visión de Hoyt era narrar la historia de una expedición cuyo fin es explorar una meseta sudamericana donde todavía los dinosaurios perviven luego de su supuesta extinción hace millones de años, esto obligo a O'Brien quien fue auxiliado por Marcel Delgado, juntos lograron convencer a los espectadores de la realidad de los dinosaurios, muchos pensaron que realmente todavía existían los dinosaurios, muy alejado a lo que había hecho Mc Cay (figura 38).



(Figura 38) Afiche promocional del film de *The Lost World*.

Tras el problema que trajo con sigo el film de Nosferatu de 1922, muchos amantes del cine de terror no pudieron disfrutar

de este film por lo cual llegaría tres años después otro clásico "The Phantom of the Opera", que al igual que Nosferatu es una película muda de 1925 dirigida por Rupert Julian, es una adaptación de la novela homónima de Gastón Leroux.

El actor Lon Chaney desempeña el rol de un enmascarado y desfigurado "fantasma" que reside en el París Opera House, y da lugar a asesinatos y mutilaciones en un intento para forzar a los dueños del teatro a que obligen que lo ame la mujer que es la estrella del espectáculo.

Esta película causa más impacto por el horror intencionado por Lon Chaney, ya que él mismo se aplicaba el maquillaje, que era mantenido en un estudio secreto, hasta el lanzamiento de la película.

Además de Chaney, el largometraje fue protagonizado por estrellas como Mary Philbin, Norman Kerry, Arthur Edmund Carewe, Gibson Gowland, John St. Polis y Snitz Edwards.

La producción se inició a finales de 1924 por Universal Studios y desde el principio tuvo problemas, según el director de fotografía, Charles Van Enger, Lon Chaney y el director Rupert Julian no se llevaban bien del todo. El pre-estreno fue en Los Ángeles el 7 y el 26 de enero de 1925. La música fue preparada por Joseph Carl Breil. No se conserva ninguna información sobre la música que se tocó, lo único que se sabe es que fue presentada con una orquesta de concierto que tocó la música compuesta por J. Carl Briel, compositor a su vez de la música de "Birth of a Nation". La cita exacta del día del Estreno en el Boletín del día decía: "Universal ha solicitado semanalmente una orquesta de 60 integrantes". Picture World decía: "La música de Fausto proporciona la música (para la película)". Debido a la pobre crítica y reacciones, en Enero se detuvo el estreno, y Julian dijo que debía volver a rodar la película. Sintiendo que quizás que había sido demasiado bueno con el Estudio después de haber reemplazado a Erich

Von Stroheim en Merry-go-round en 1924 se retira del proyecto.

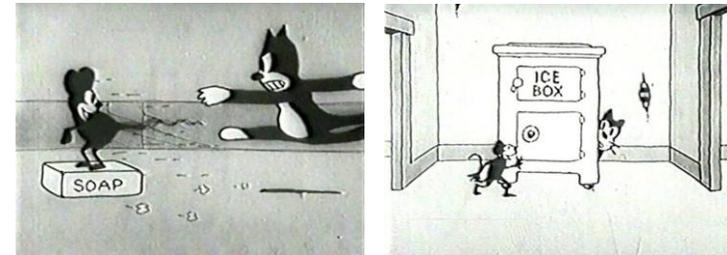
El diseño del personaje corrió a cargo de un ilustrador que al acudir al estreno del film de Nosferatu que impactado con el personaje así que de esta película se decidió darle como ese misticismo que presentaba Nosferatu (figura 39).



(Figura 39) Afichel promotional Del film The Phantom of the Opera.

Para 1923 tras el éxito de la novela de Lewis Carroll "Alice's Adventures in Wonderland", Walter Elias Disney en 1924 filma "Alice the Peacemaker" una historia donde todo empieza con la secuencia de encuadre de Live-Action, con dos vendedores de periódicos que luchan sobre el mismo territorio. Después de que se asustan un par de clientes potenciales con su lucha, Alice vaga por el lugar y trata de que sean amigos, para ello, ella les cuenta una historia sobre un gato y un ratón, ella se

los narra para saber que tenía el mismo problema, que es considerada como la primera animación de Alice, pero no basada en la novela (figura 40).

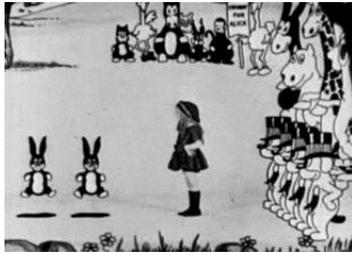
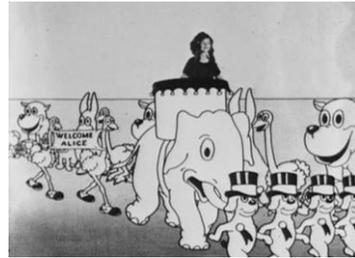


(Figura 40) Alice the Peacemaker.

Disney comienza a filmar un nuevo film llamado "Alice's Wonderland", que era la combinación de animación y Live-Action, que sería el primer film de Alice basado en la novela, era una serie de cartones animados esto se logró gracias a la unión entre Disney y Iwerks creando juntos los estudios "Laugh-O-Gram Films. Inc."

En octubre de 1923 es llamada la distribuidora Margaret Winkler quien es considerada como la primer mujer en producir y distribuir películas animadas, es llamada para difundir el film de Alice's Wonderland tras el éxito obtenido por Felix the Cat, en diciembre de 1924 se toma la decisión de filmar otra historia sobre Alice a si se filma "Alice the Piper" y un año después "Alice Solves the Puzzle", con estos film se llevó a cabo una competencia con las series de Felix the Cat, en junio de 1925 Hugh Harman y Rudy Ising cartonistas de la serie de Alice, llevan una comedia de Sketches conocidas como "Alice's Orphan".

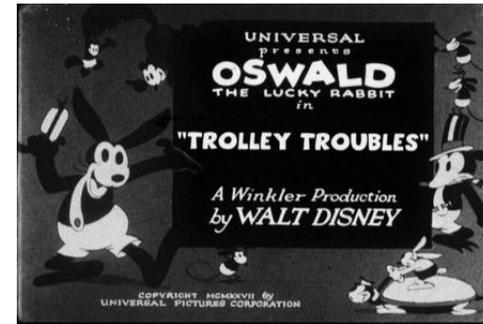
Para 1926 se filma "Alice the Fire Fighter", incluye animación, en diciembre se lleva a cabo otro film "Alice's Brown Derby", un año después "Alice's Circus Daze" a esta serie de filmes se les conoció como "Alice's Comedy" o "Alice in Cartooland" (figura 41)



(Figura 41) Alice in Cartooland.

Para 1927 después del éxito de Alice Comedy de la serie de catones de Disney, fueron la inspiración para llevar acabo a otro personaje del cual sería la base para crear después a Mickey Mouse, este personaje se llamó "Oswald".

Disney ya tenía la idea de contar otra historia esta vez de un conejo la historia la llamo "Oswald the Lucky Rabbit" que fue después el que le aportaría las características psicológicas a Mickey Mouse, para esto Disney se alía con los estudios Universal Film Manufacturing Company Studio, para lograr el proyecto, a esta etapa de la animación, en especial de esta serie se le conoció como la era de Oswald (figura 42).



(Figura 42) Oswald the Lucky Rabbit por Waldt Disney, Universal.

Max Fleischer Cartonista y animador trabajo realizando "Live-Action Shorts", realizando 141 cortos en 1925 posteriormente 26 en 1924 y en mayo de 1929 crea su estudio llamado "Fleischer Studio", comienza a realizar cartones de comedia en Live-Action, el dibujaba posteriormente cuadro por cuadro, trabajo realizando la producción de los cartones de la serie de Felix the Cat historia creada por Pat Sullivan.

Es el creador de "Koko the Clown" y de "Betty Boop" personajes que se hicieron muy populares en especial Betty Boop, se le considero un símbolo sexual en su época porque fue el primer dibujo animado de una mujer muy sensual, Fleischer contrata a Lillian Friedman quien es la primer mujer animadora, ella fue llamada por Fleischer para que animara a Betty Boop ya que él quería que la animación de Betty se viera más fluida y sensual y que mejor que una mujer fuera la encargada de animarla. Además de que fue él, el que llevo a "Popeye the Sailor" y a "Superman" al cine (figura 43).



(Figura 43) "Koko the Clown" y de "Betty Boop".

Max Fleischer y Dave Fleischer utilizan el proceso "Song Cartoons With the Photofilm System", para una serie de canciones de dibujos animados "Follow the Bouncing Ball", todas ellas utilizando el Phonofilm System en mayo de 1924. Donde se realizaron 36 títulos para la saga de Canción para "Car-Tunes Series", también en 1924, los hermanos Fleischer se asociaron con DeForest, Edwin Miles Fadiman, y Hugo Riesenfeld para formar "Red Seal Pictures Corporation", propietaria de 36 salas de cine de la Costa Este de los estados unidos, que se extiende hacia el oeste, hasta Cleveland, Ohio.

Red Seal Pictures Corporation y DeForest Phonofilm se declararon en quiebra en septiembre de 1926, y los Fleischer dejaron de distribuir las películas con canciones Car-Tunes en

Phonofilm. Fleischer Studios posteriormente decidió retomar algunos de estos títulos en 1929 hasta 1932 a través de Paramount Pictures, como parte de una nueva serie llamada "Screen Songs" con nuevas pistas de sonido utilizando el proceso de RCA "Photophone Sound-on-Film".

El joven cine alemán también llegaría con una obra maestra "Metropolis" de 1926, obra maestra del género de la ciencia ficción, dirigida por Fritz Lang la cual tiene una duración de 120 min.

El argumento de Metrópolis se desarrolla en una urbe gigantesca del año 2000 narra dos visiones, la primera donde los obreros integran las filas de una población subterránea cuya labor es mantener las maquinas que brindan energía a la ciudad, mientras que en la superficie vive la elite rodeada de lujo y esplendor, la segunda una revolución se está larvado gracias al entusiasmo de María, una joven bella e idealista. Pero Ferdersen quien es el creador de la ciudad decide darles a los obreros una lección y secuestra a María ordenando al desequilibrador Rotwang que construya un duplicado mecánico de la mujer, el robot incitara a los obreros a una violencia que justifique la represión que Fredersen plantea.

Metrópolis es un clásico indiscutible que alberga todos sus clavos artísticos y vitales, el film de ciencia ficción refina el sentimiento misterioso de fascinación a los espectadores, el film muestra por primera vez a una mujer robot, mostrando la belleza estética de la mujer, el film está basado en la novela de "Thea Von Harbou", no es primer robot que aparece en una película años antes apareció otro en otro film, esta película

plantaría las bases de la visión de un futuro robotizado, lo cual sería una de las temáticas más recurrentes dentro de la animación, años posteriores, pero en si la mayoría de estas historias estarían basadas e inspiradas en Metropolis (figura 44).



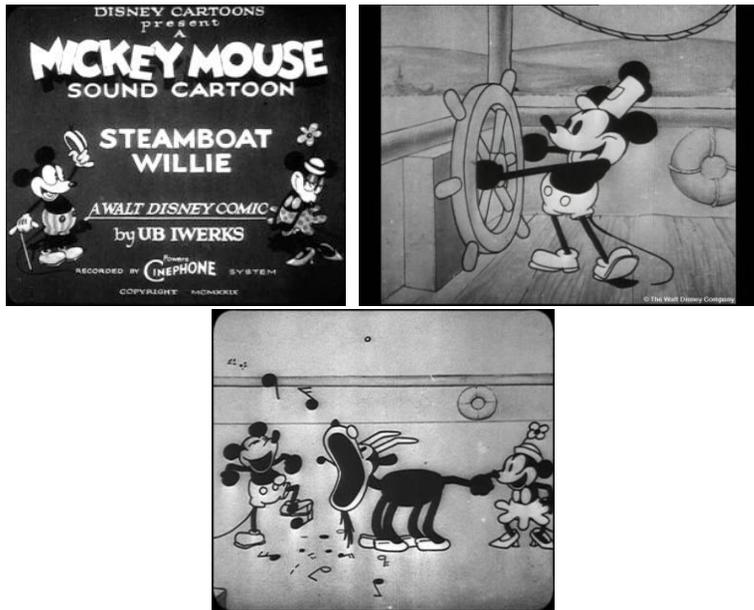
(Figura 44) Afiche promocional del film Metropolis.

En el año 1927 Al Jolson un actor y cantante muy reconocido en su época obtuvo una gran actuación cinematográfica en *“The Jazz Singer”*, cuya trama era muy parecida a su vida real, como hijo de un rabino, fue la primera película sonora, Jolson de allí se catapultó definitivamente a la fama, lo cual luego lo llevaría a interpretar la versión original en teatro, teniendo éxitos rotundos en todo el país y en Europa. Su famosa frase *“¡Un momento, un momento, aún no has escuchado nada!”* quedó en los anales de la Historia del Cine.

Esta película dirigida por Alan Crosland marcó el comienzo del cine sonoro. Al Jolson canta en ella varios temas *“«Mammy», «Toot, toot, tootsie, goodbye», «Dirty hands, dirty face», «Blue Skies», «Mother, I still have you», etc”*, convirtiéndose en una estrella del séptimo arte, después regresaría poco después interpretando *“The Singing Fool”* en 1928, una cinta dirigida por Lloyd Bacon con la que alcanza una popularidad mayor. En ella interpreta *“Sonny Boy”*, uno de los más grandes éxitos de su historia artística.

Walt Disney en 1928 presenta el corto animado llamado *“Steamboat Willie”*, en el cual presenta a un ratón como personaje principal llamado *“Mickey Mouse”*, creado por Ub Iwerks, este film presentó numerosas dificultades para su realización ya que se tenía contemplado integrar una orquesta musical como audio para combinarla con la sincronización de la animación.

A este trabajo se le considera como el primer trabajo filmico en el cual se logra sincronizar una animación en movimiento con la música, con la entrada del primer corto de Mickey Mouse se produce una serie animada de filmes conocidos como *“Silly Symphonies”* en 1929 (figura 45).



(Figura 45) Steamboat Willie.

Elzie Crisler Segar publica una tira cómica donde aparece por primera vez un marino llamado “Popeye”, es el creador de “Popeye The Salior” apareció por primera vez en la tira cómica “Timble Theatre” de “King Features Syndicate”, en la edición del “The New York Evening Journal” en 1929.

Para sus historias él se inspira en los film del cómico Charles Chaplin, en 1916 publicó sus primeros cartones de “Charlie Chaplin's Comic Capers” en el “Chicago Herald”. Dos años más tarde, en 1918, Segar se pasó al “Chicago Evening American”, para el que creó su serie “Looping the Loop” (figura 46).



(Figura 46) Popeye the Sailor.

Para los años de 1930 la mayoría de los estudios de animación que se encontraban en la ciudad de New York deciden mudarse a la ciudad de Hollywood en California, esta decisión se tomó porque en a la ciudad de New York ya era muy concurrida por muchos estudios, lo cual originaria que la mayoría de ellos estuvieran secar uno del otro, provocando con esto una deslealtad de información sobre las nuevas tendencias y propuesta de la animación.

“The Shadow”, es un personaje creado inicialmente para la radio, llevado luego a la novela, el cómic y el cine. Se trata de un justiciero misterioso, oculto tras un sombrero de ala ancha, un largo abrigo y una especie de bufanda de color rojo, que

cubre parte de su rostro. Combate a la criminalidad en la penumbra, armado con dos pistolas y poderes mentales. Su alter ego es el sofisticado millonario Lamont Cranston, aunque también protege su identidad secreta con otras dos apariencias: el aviador Kent Allard, y Fritz, un conserje de una comisaría de policía, este personaje sería el primer héroe de acción del mundo de los comics.

La primera aparición de Shadow tuvo lugar durante el verano de 1930, en un serial de radio titulado, “The Detective Story Magazine Hour”, que patrocinaba la firma comercial Street & Smith. Dado el éxito del proyecto, fue contratado el novelista Walter B. Gibson para que realizase un folletín literario protagonizado por el personaje. Para ello Gibson adoptó el seudónimo de Maxwell Grant, y con ese nombre publicó una larga serie de novelas. En 1937 se lanzó un nuevo serial radiofónico, y para ello se encomendó la interpretación de Shadow a Orson Welles. Ese mismo año la productora cinematográfica, Grand National estrenó un serial sobre el personaje, cuyo éxito se prolongó en otros dos seriales, costeados esta vez por las compañías, Columbia, 1940 y Republic, 1958. El largometraje “The Shadow de 1994, de Russell Mulcahy, recuperó la atmósfera nostálgica de aquellos episodios en blanco y negro. En esta ocasión, quien interpretó al héroe fue Alec Baldwin.

El ilustrador Vernon Greene dibujó los cómics de Shadow desde 1940 hasta 1942. A partir de entonces, han llevado a cabo las historietas del personaje autores como Al Bare, Jack Binder, William A. Smith, Frank Robbins, Howard Chaykin, Mike Kaluta y Bill Sienkewicz, este personaje sería el que le daría las características psicológicas al personaje de Batman posteriormente (figura 47).



(Figura 47) Tira comica de *The Shadow*.

Drácula de 1931 es la película de terror dirigida por Tod Browning y protagonizada por Bela Lugosi como el personaje principal. La película fue producida por Universal Pictures y se basa en la obra de teatro de 1924 “*Drácula*” por Hamilton Deane y John L. Balderston, que a su vez se basa libremente en la novela *Drácula* de Bram Stoker.

Dramatismo histriónico de la película a partir de la obra de teatro también se reflejan en sus efectos especiales, que se limitan a la niebla, iluminación y grandes murciélagos flexibles. Transición de *Drácula* de murciélago a persona siempre se realiza fuera de la cámara. La película también cuenta con largos períodos de silencio y el carácter de primeros planos para el efecto dramático, y emplea a varios letreros en un primer plano de un artículo para avanzar en la historia, vestigios de las películas mudas. Una observación hecha por línea crítico de cine James Berardinelli, es que el estilo de interpretación de los actores parece pertenecer a la época del cine mudo. Director Tod Browning tenía una sólida reputación como un director de cine mudo, de haberlos hecho desde 1915, pero nunca se sintió completamente a gusto con el cine sonoro. Él sólo dirigió un poco más, la última de sus películas fue en 1939.

La novela de Bram Stoker ya había sido filmado sin permiso como “*Nosferatu*” en 1922 por el expresionista alemán cineasta FW Murnau. La viuda de Bram Stoker demandó por plagio y derechos de autor de infracción, y los tribunales decidieron en su favor, ordenando que esencialmente todas las películas de *Nosferatu* fueran destruidas.

La decisión sobre la conversión del papel protagonista resultó problemático. Inicialmente, Laemmle no estaba en absoluto interesado en Lugosi, a pesar de las buenas críticas por su interpretación. Laemmle considero a otros actores, como Paul Muni, Chester Morris, Ian Keith, John Wray, Joseph Schildkraut, Arthur Edmund Carewe y William Courtenay. Lugosi había desempeñado el papel en Broadway, y para su buena fortuna, que pasó a estar en Los Ángeles con una compañía itinerante de la obra cuando la película estaba siendo difundida. En contra de la marea de la opinión del estudio, Lugosi presionó duro y, finalmente, ganó los ejecutivos más, gracias en parte a lo que aceptan unos miserables \$ 500 por semana de salario por siete semanas de trabajo, que asciende a \$ 3.500.

Jack Foley fue el artista foley quien produjo los efectos de sonido, la película tuvo un presupuesto de \$355,000, tiene un tiempo de duración de 85 min (figura 48).



(Figura 48) Afiche promocional del film *Drácula*.

En 1931 una película de terror de monstruos es presentada por los estudios de Universal Pictures, dirigida por James Whale y adaptada de la obra de Peggy Webling, que a su vez se basa libremente en la novela del mismo nombre por Mary W Shelley llamada “*Frankenstein*”. En esta película actúan las estrellas de cine Colin Clive, Mae Clarke, John Boles y Boris Karloff y el trabajo de caracterización es de Dwight Frye y Edward van Sloan, el guion escrito por Francis Edward Faragoh y Garrett Fort con contribuciones sin acreditar de Robert Florey y John Russell. El maquillador fue Jack Pierce. El film fue un gran éxito con el público y los críticos, la película fue seguida por varias secuelas y se convirtió en una de las películas de terror más emblemáticas de la historia del cine.

La película fue un gran éxito, en junio de 1932, la película había ganado \$ 1.4 millones. En 1943 universal informó que había obtenido una ganancia de \$ 708,871. Para 1953 todas las películas de *Frankenstein* obtuvieron un beneficio estimado de \$ 13 millones, tiene una duración de 71 min.

La película comienza con Edward Van Sloan saliendo de detrás de una cortina y la entrega de una breve advertencia antes de los créditos de apertura:

¿Cómo lo haces? Sr. Carl Laemmle considera que sería un poco desagradable de presentar este cuadro sin una palabra amable de advertencia: Estamos a punto de desarrollarse la historia de *Frankenstein*, un hombre de ciencia, que buscaba crear un hombre a su imagen y sin ajuste de cuentas sobre Dios. Es uno de los cuentos más extraños jamás contados. Se trata de los dos grandes misterios de la creación; vida y la muerte. Creo que los va a emocionar a ustedes. Puede pasarle a usted. Incluso podría horrorizarse usted. Así que, si alguno de ustedes siente que no le importa someter sus nervios a tal tensión, ahora es tu oportunidad de uh, bueno, -- ¡lo hemos advertido!!

El argumento de Frankenstein es que el doctor Frankenstein esta obsesionado con la idea de obtener la vida a través de la electricidad, con la ayuda de su ayudante Fritz, el cual roba cadáveres del cementerio para que el doctor Frankenstein pueda crear su monstruo, finalmente una tormenta le proporciona la vida vital que ha de animar a su monstruo, lo que desconoce el científico es que por un error de su asistente, la criatura no posee en su cráneo un cerebro de un sabio, sino el de un criminal ejecutado recientemente.

Los argumentos reales conocidos por los guionistas Garrett Fort y Francis Edward Faragoh son tan sugerentes como el propio Frankenstein, esta película teajo consigo varias secuelas de este personaje, como lo son *"The Bride of Frankenstein"*, *"Son of Frankenstein"*, *"Frankenstein Meets the Wolf Man"*, *"Ghost of Frankenstein"*, etc.

Inmediatamente después de su éxito en *"Drácula"*, Bela Lugosi había sido la primera opción para interpretar al Dr. Frankenstein en concepto original de la película de Universal, pero el actor demostró ser inadecuado para ese papel. El 1931 Lugosi aparece como el monstruo de Frankenstein, en cartel promocional, sin el ya famoso maquillaje de cabeza plana.

Jack Pierce fue el artista de maquillaje que en gran medida diseñó el look de "cabeza plana" icónico para el monstruo de Karloff, aunque la contribución de la ballena en forma de bocetos muy extraños del personaje pero gracias a ellos el personaje sigue siendo controvertido; la cuestión de que en realidad contribuido lo que al diseño de maquillaje probablemente nunca tienen una respuesta satisfactoria.

Kenneth Strickfaden diseñó los efectos eléctricos utilizados en la "escena de la creación." Tanto éxito eran los que tales efectos llegaron a ser considerados una parte esencial de cada película universal subsiguiente implica el monstruo de Frankenstein. En consecuencia, el equipo utilizado para su

producción ha llegado a ser mencionada en los círculos de fans como *"Strickfadens"*. Parece que Strickfaden logró asegurar el uso de al menos una bobina de Tesla construido por el inventor Nikola Tesla a sí mismo.

No hay ninguna banda de sonido musical en la película, a excepción de los créditos de apertura y cierre. La película se estrenó en New York en el Teatro Mayfair el 4 de diciembre de 1931, y recaudó US \$ 53.000 en una semana (figura 49).



(Figura 49) Afiche del promocional del film de Frankenstein.

Para 1932 la serie de Silly Symphonies presenta un cartón animado llamado *"Flowers and Trees"*, producido por Walt Disney, es el primer film a color con la técnica *"Technicolor Process"*, proceso realizado a tres bandas de color, tras varios años en el que la técnica Technicolor Process utilizaba solo dos colores.

Flowers and Trees estaba todavía en proceso de producción como cortometraje en blanco y negro cuando Disney descubrió las pruebas que Herbert Kalmus estaba realizando con el Technicolor a tres bandas. Decidiendo que la película era muy adecuada para probar la nueva técnica, Disney decidió desechar la idea en blanco y negro y hacerla color. La

película ganó el primer Óscar al mejor cortometraje de animación. Como resultado, los siguientes cortos de la serie Silly Symphonies fueron producidos con la nueva técnica de Technicolor a tres bandas.

La innovación ayudó a mejorar los resultados económicos de la serie. La otra serie de cortometrajes de animación de Disney, dedicada a Mickey Mouse se consideraba suficientemente exitosa como para no necesitar el color, por lo que continuó en blanco y negro hasta 1935, en que se rodó el primero en color, *“The Band Concert”* donde por primera vez se ve a Mickey Mouse en color (figura 50).



(Figura 50) *“Flowers and Trees”* y *The Band Concert*.

Para el año de 1934 Disney produce el cortometraje animado a color *“Three Little Pigs”*, que sería considerada la primera animación comercial de Disney, al presentarla en la serie de Silly Symphonies, porque esta historia presentaría el inicio de la primera idea en un largometraje. Un año más tarde se produce una experiencia en la animación al integrar una figura humana en los cartones *“The Goddess of Spring”*, cartones animados de la serie Silly Symphonies, esta animación fue la inspiración para la realización de *“Snow White and the Seven Dwarfs”*.

Sin duda alguna el éxito de las “Silly Symphonies”, es debido no solo a la inteligente selección del argumento y el genial desarrollo del tema, sino Technicolor Process, en realizar los efectos dramáticos. Tenemos en Silly Symphonies una notabilísima combinación de ajustada música apropiada y genial empleo del procedimiento Technicolor Process. No cabe duda que sus producciones bastante complicadas, pero el éxito mundial de las películas de Walt Disney atestiguan que ello vale la pena.⁴

⁴ Los secretos de la producción de Silly Symphonies, Revista de Revistas, año XXIII, numero, 1234, enero, 1934.

A raíz de los cartones de Silly Symphonies donde se comienza dibujar y animar a la figura humana, para 1937 se presenta el largometraje *“Snow White and the Seven Dwarfs”*, que es el primer largometraje animado y donde la actriz Adriana Caselotti le dio la voz a Snow White, el largometraje costo 1,488.423 dólares y recaudo en taquillas 184, 925, 486 dólares mucho más de su costo de producción, llevando con esto al éxito a Disney y poniéndolo en la cima de la industria de la animación a nivel mundial, con este film Disney incursionaría en la industria de la animación logrando años después una larga lista de largometrajes animados.

“King Kong” es una película de aventuras de 1933 dirigida por los estadounidenses Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack y con Fay Wray, Robert Armstrong y Bruce Cabot como actores principales. La película fue producida por la compañía cinematográfica RKO Pictures y escrita por Ruth Rose y James Ashmore Creelman, basándose en una idea de Merian C. Cooper y Edgar Wallace.

Trata sobre el hallazgo de Kong, un gorila gigante, en una isla prehistórica perdida y sobre cómo fue capturado y llevado a la civilización contra su voluntad.

En 1932, un año antes del estreno de la película, Delos W. Lovelace publicó una movilización del guion de King Kong, con algunas escenas que no están presentes en la película. King Kong fue estrenada por primera vez en New York el 2 de marzo de 1933, en el teatro Radio City Music Hall.

La película King Kong bebe de las historias literarias de aventuras sobre mundos perdidos, y en especial de la novela de Arthur Conan Doyle *"The Lost Word"* de 1912 y de la de Edgar Rice Burroughs *"The Land That Time Forgot"* de 1918, en ambas, buena parte de la acción transcurre en selvas plagadas de animales prehistóricos. En 1925 hubo una adaptación al cine de la novela *The Lost Word*, con efectos especiales hechos por Willis O'Brien y su equipo, quienes después trabajarían en King Kong.

Willis O'Brien se inspiró en los dibujos de Charles R. Knight para hacer los efectos especiales de los dinosaurios en King Kong.

El productor de King Kong, Ernest E. Schoedsack tenía experiencia trabajando con monos, ya que antes había dirigido los documentales *"Chang"* en 1927 con Cooper y *"Rango"* en 1931. Aprovechándose de esa tendencia, la compañía Congo Pictures realizó la película *"Ingagi"* en 1930, que anunció como un documental que mostraba el sacrificio de una mujer a un gorila gigante.

Willis O'Brien había hecho los efectos especiales para el largometraje inacabado de 1931 *"Creation"*, dirigido por él mismo. Los modelos de los dinosaurios de esa película estaban inspirados en los dibujos realizados por el artista estadounidense Charles R. Knight. Cooper aprobó las secuencias realizadas por O'Brien con la técnica de animación

de paso de manivela en Creation, y por eso decidió contratarlo para que se encargara de los efectos especiales en King Kong. Los modelos de dinosaurios usados en King Kong fueron construidos en un principio para la filmación de Creation y algunas de las escenas filmadas de esta película se modificaron para incluirse en el film de Kong, para 1953 O'Brien sería considerado el maestro de los largometrajes de ciencia ficción, se le conoció también como el amo de los monstruos.

En un principio, la película fue titulada *"The Eighth Wonder"*. Los folletos de prensa fueron enviados en 1932 para entusiasmar a los propietarios de los cines y que presentaran The Eighth Wonder en sus anuncios. En el guion original, el gorila es llamado tan solo Kong y fueron los publicistas quienes añadieron *"King"*, de forma que en la película el nombre completo aparece solamente en los títulos de apertura y al finalizar los créditos.

La puerta gigante usada en King Kong fue quemada junto con un plató cinematográfico para una escena en la cual se recreaba un incendio en la película lo que el viento se llevó. Dicha puerta fue construida originalmente para el largometraje de 1927, *"Rey de reyes"*.

Algunas escenas en la selva se filmaron en el mismo escenario de la película. El malvado Zaroff. Las ubicaciones del escenario de esa película tuvieron lugar en la península de Palos Verdes, pero las escenas de los acantilados se rodaron en San Pedro, Long Beach y Redondo Beach. La Isla Santa Catalina fue otra localización que se usó para filmar escenas ambientadas en la selva.

El modelo de Kong fue hecho con una especie de esqueleto de acero, relleno con algodón y cubierto con látex para que pudiera moverse de manera natural. Este modelo fue recubierto después con pieles de oso. La retroproyección fue una técnica de animación usada para que Kong pudiera

aparecer en escena junto con Fay Wray. Para este mismo fin, se recrearon modelos en miniatura de los personajes, este film utiliza la técnica de “Back Projection”, esto combina la acción del primer plano con la acción del fondo. (figura 51).



(Figura 51) Afiche promocional del film King Kong.

Para 1934 Disney decide llevar a cabo una producción cinematográfica sobre una novela literaria, pero tiene el compromiso de llevarlo en un largometraje animado, siendo este el primer largometraje a color en el cual aparecería por primera vez la figura humana más detallada dentro de la animación, como base de la animación, Disney se inspiró para esta producción en corto que el realizo en la serie de Silly Shymphonies llamado “The Goddess of Spring”, corto en el cual aparece por primera vez la figura humana como tal , el largometraje de Disney estaba planteado como un musical, no es para el año de 1934 que Disney presenta “Snow White and Seven Dwarfs”, un film de carácter más profundo en la trama de la historia, este film Disney describe que es logro más grande del cine de animación (fugura 52).



(Figura 52) Afiche promocional de Snow White and Seven Dwarfs.

Los seriales tenían en su mayoría una fuente literaria bien definida la mayoría de ellas eran radiofónicas, una de las obsesiones para el desarrollo de seriales era los comics como el origen de héroes enmascarados como “The Shadow” que al inicio fue un serial radiofónico en el año de 1930, la cual le dio un carácter de cine pero en radio, progresivamente estas producciones al igual que todo el cine fantacientifico se alejaba de la literatura y se acercaba al comic, medio en el que ya han nacido vigilantes publicados en los comics conocidos como Héroes.

Posteriormente llegaría un título fundamental en este subgénero, basado en el genial comic de Alex Raymond llamado “Flash Gordon”, este singular personaje sería el primer héroe en ser llevado a un serie cinematográfico y no radiofónico, como le había pasado a The Shadow, no solo fue el más caro en producción sino también uno de los de mayor calidad, tanto en la interpretación como en la dirección, que corrió a cargo del director Frederick Stephani, el serial se estrenó en el año de 1936.

El argumento sería arrancar de la misma forma que la del comic, cuando el héroe Flash Gordon ayudado por Dale Arden y el Dr. Zarkov, se proponen evitar que el planeta Mango

colisione con la tierra y la destruya, llegan a una nave a su objetivo pero pronto caen en las garras de Ming, el desalmado emperador que pretende dominar el universo, es por esta razón que este serial es la primera serie de un héroe como tal (figura 53).



(Figura 53) Afiche promocional de Flash Gordon.

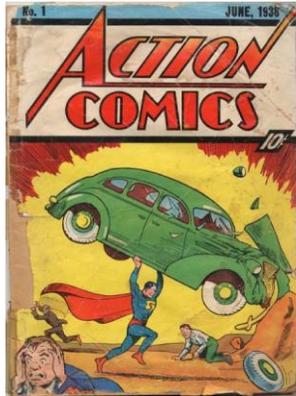
En México también llegaría la ola del gusto por la animación y fue gracias a Salvador Pruneda, motivado por aprender la animación cinematográfica, viaja a los estados unidos y comienza a trabajar en los estudios de Max Fleischer y de Walt Disney a su regreso a México intento producir un film animado basado en una tira cómica llamada *“Don Catarino y su Apreciable Familia”*, proyecto que quedó inconcluso para muchos historiadores, colocan a este trabajo como el primer intento de animación mexicana.

No fue sino hasta que Alfonso Vergara Andrade que era un médico otorrinolaringólogo con inquietudes artísticas en el dibujo emprendió la formación de una productora de animación en México logrando en 1936 el inicio del revelado fotográfico a color, al ver el trabajo inconcluso de Salvador, agrupa a dos dibujantes llamados Roberto Marín Jorge Aguilar y Leopoldo Zea Salas los cuales formarían la compañía *“Producciones AVA”*, que es considerada como la primera casa productora de cine animado en México.

Su primer trabajo animado es *“Paco Perico en Premiere”* filmado en 1935, que es considerado como el primer cortometraje animado en México.

La NBC en 1938 presentaría un corto animado de ocho minutos de duración *“Willie the Worm”*, este corto animado es la primera animación presentada en televisión en la unión americana, fue realizado por Chad Grothkopf, la NBC se convertiría en la primera cadena televisiva en presentar animaciones, con esto se dio un gran paso para la producción animada para la industria televisiva que en esos momentos estaba comenzando a tener un gran impacto en la sociedad.

Para 1938 Jerry Siegel escribe la historia de un personaje muy poderoso llamado *“Superman”* y Joe Shuster es el artista en encargado de ilustrarlo en una tira cómica y es publicado en *“Action Comics”*, este personaje marca la pauta de lo que hoy es conocido como el género del *“Superhéroe”*, se le considera como el primer súper héroe de ciencia ficción. Además de que alcanzó una gran popularidad que fue llevado a un programa de radio, como de televisión y al cine gracias a Max Fleischer, con este trabajo comenzó la industria por contar historias de superhéroes de ficción, con la aparición de Superman se pasó a este género literario (figura 54).



(Figura 54) Superman, Action Comics, June 1938.

Todos sabemos que “Batman” apareció por primera vez en Mayo de 1939 en el nº27 de la revista “Detective Comics” con una historia llamada “The case of the Chemical Syndicate” dibujada por su creador Bob Kane y escrita por el talentoso Bill Finger ¿Pero qué pasaría si después de 60 años alguien aparece reclamando por los derechos del personaje? Parece imposible pero eso acaba de pasar.

La historia comienza a finales de la década del veinte cuando un estudiante de la Designer’s Art School of Boston llamado Frank Foster, que estaba muy interesado en las artes finas como la pintura, comienza a esbozar personajes de historietas por pedido de su amigo y compañero Al Capp luego famoso por ser el creador de la popular tira Lil Abner, teniendo en cuenta que en esos días los personajes de comics experimentaban sus acciones heroicas durante el día, él decide probar con uno que fuera un habitante de la noche. Con sus dibujos bajo el brazo se dirige a New York y ofrece sus creaciones a las diferentes editoriales sin éxito, como tenía esposa y un hijo sus esfuerzos se vieron canalizados en mantenerlos, mudándose así a Washington donde trabajaría en The Mellon Art Gallery y luego como diseñador arquitectónico.

Foster falleció en 1995 pero hoy su hijo Frank Jr. reclama: Aunque mi padre haya muerto esta injusticia debe ser reparada, él presentó los viejos bosquejos de su padre donde se aprecia un misterioso personaje vestido con un traje ajustado, una capucha con estilizadas orejas de murciélago y una fuerte mandíbula cuadrada, abajo de los dibujos puede leerse claramente: 1932 Village, Batman con un tilde a la derecha como si fuera un nombre elegido y más abajo como agregando más misterio a este suceso la palabra Nightwing. Yo recuerdo a mi padre enseñándome estos dibujos y contándome como se los había mostrado a gente de New York que le habían robado sus ideas y nunca le pagaron un centavo, ¿Ustedes creen que un padre podría contarle una historia así a su hijo de cuatro años siendo mentira?, yo creo que la posibilidad de que dos hombres en cinco mil años de historia inventen un personaje héroe de la noche con la misma máscara, el mismo nombre, en el mismo lugar y tiempo es absolutamente nula.

A comienzos de 1939, el éxito del “Superman” en Action Comics impulsó a los editores de National Publications a pedir más héroes para sus títulos. En respuesta, Bob Kane creó un personaje llamado “Birdman”, pero luego lo cambió por “Batman”.

Originalmente Bob Kane pensó visualmente un personaje más parecido a Superman con una especie de medias de color rojo o botas y no tenía guantes ni accesorios, sólo contaba con una pequeña máscara, sujeta por una cuerda similar a la que portaría eventualmente Robin. Tenía también dos alas que sobresalían, simulando ser alas de murciélago que lucía como un par de alas rígidas, sujetas a los brazos y debajo tenía un gran logo que decía BATMAN, luego lo cambiaría por un traje enterizo rojo; las alas, los calzones y la máscara eran de color negro, para las características psicológicas de Batman se basaron en el expresionismo alemán de las novelas oscuras, además de ser creado en plena depresión económica, para el

diseño de su traje se utilizaron los bocetos de Leonardo Da Vinci de los diseños sobre alas para volar, los creadores de Batman adoptan las alas para el diseño del traje.

El Guionista Bill Finger sugirió cambiar su antifaz por una capucha con una capucha con dos hendiduras en los ojos, con tal de hacerlo más misterioso, dibujarle una capa en vez de alas, proporcionarle guantes para que no tuviera problemas con la impresión de sus huellas digitales y retirar las secciones rojas y brillantes del traje suplantando el color rojo por un tono gris oscuro alterando las alas adheridas a los brazos por una capa con terminaciones triangulares para que luciera verdaderamente como el ala de un murciélago cuando estuviera peleando o columpiándose sobre una cuerda.

Bill Finger creó el nombre de la identidad secreta de Batman "Bruce Wayne" conocido también como "*Bruce*", que proviene de Robert Bruce, el rey escocés. Bruce, siendo un playboy, era un hombre de la nobleza. Y buscando un nombre que sugiriera colonialismo; se remitió a Anthony Wayne un noble de la guerra de revolución norteamericana.

Batman originalmente usaba una pistola al mejor estilo, sus aventuras pasaban en la ciudad de New York al igual que Superman después se le decidió llamar "*Gothan city*" simplemente no existía.

En el número 34 de Detective Comics aparece un personaje llamado Charles Maire increíblemente parecido a the Question, aunque este personaje apareció por vez primera en 1967 es casi innegable la inspiración física en cuanto a las similitudes de ambos.

La imagen de Batman está directamente extraída de la película que Roland West adaptó a la pantalla grande la novela de misterio de Mary Roberts Rinehart que antes fue una obra de teatro famosa, titulada "The Bat".

La noche en que los padres de Bruce Wayne mueren cuando salen de un cine después de ver "la marca del Zorro" fuerte homenaje al personaje que se inspiraron para realizar la doble identidad de filántropo de día/justiciero de noche.

El Joker en un principio era solo un delincuente pintado de payaso para que no descubran su identidad inspirado de otra película muda llamada "El hombre que ríe".

En 1951 con Detective Comics 168, Batman cuenta un antiguo caso no resuelto sobre un criminal oculto bajo una capucha y capa de color rojo quien finalmente cayó en una fosa con residuos tóxicos mientras huía al interior de una planta química. Esta historia décadas después fue retomada por Alan More con la broma asesina siendo así el origen del Joker.

Robin Fue creado conceptualmente por Jerry Robinson, y publicado por primera vez por Bill Finger y Bob Kane en el Detective Comics N° 38 de 1940 fue introducido al cómic un año después de la primera publicación de Batman. Fue creado con el objetivo de atraer al público infantil, de esta forma se identificarían con el personaje. El nombre de Robin, el Chico Maravilla y su atuendo fue inspirado en el héroe legendario Robin Hood, el color rojo del traje también fue por un ave americana, el zorzal de pecho rojo y fue el primer Sidekick o ayudante/escudero de un héroe, se le dio el termino de superhéroe después de que se crearía "DC Comic's" (figura 55).



(Figura 55) Primera aparición de Batman en Detective Comics No. 27.

"*The Wizard of Oz*" es un film de 1939, está producida como un musical de fantasía producida por Metro-Goldwyn-Mayer, conocida como MGM y la adaptación más conocida y comercial basado en la novela de 1900 "*The Wonderful Wizard of Oz*", novela escrita por L. Frank Baum. La película está protagonizada Judy Garland, Terry perro, facturados como Toto, Ray Bolger, Jack Haley, Bert Lahr, Frank Morgan, Billie Burke, Margaret Hamilton, con Charley Grapewin y Clara Blandick, y el cantante Midgets como los Munchkins, con Pat Walshe como líder de los monos voladores. Notable por su uso de las técnicas de Tecnicolor, fantasía narrativa, banda sonora y personajes inusuales, con los años se ha convertido en uno de los más conocidos de todas las películas y parte de la cultura popular Americana. También aportó al cine lo que puede ser, por el momento el uso más elaborado de carácter maquillajes y efectos especiales.

No era un éxito en taquilla en su lanzamiento inicial, ganando sólo \$ 3.017 millones en un presupuesto de \$ 2.777 millones, a pesar de recibir críticas mayormente positivas. La película fue la producción más cara de la MGM en ese momento, y no recupero gran parte de la inversión de estudio hasta reediciones posteriores. Fue nominada para seis Premios de la Academia, incluyendo Mejor Película, pero perdió. Lo hizo ganar en otras dos categorías, incluyendo Mejor canción original de "*Over the Rainbow*". La canción fue el primer lugar en dos listas: la 100 años AFI...100 canciones y la Asociación de la Industria Discográfica de Estados Unidos siendo una de las "*365 Canciones del Siglo*".

Primer preestreno de la película se realizó en San Bernardino, California. La película fue vista de antemano en tres mercados de prueba: el 11 de agosto de 1939, en Kenosha, Wisconsin, y Cape Cod, Massachusetts, y en el Strand Theatre en Milwaukee de Wisconsin, el 12 de agosto.

El estreno de Hollywood fue el 15 de agosto de 1939, en el teatro chino de Grauman, y el estreno también se dio en la ciudad de New York, que tuvo lugar en el Teatro Capitol de Loew, el 17 de agosto de 1939, fue seguida de una actuación en directo con Judy Garland acompañada de su co-estrella Mickey Rooney. La película se estrenó a nivel nacional el 25 de agosto 1939.

La película fue mostrada por primera vez en la televisión el 3 de noviembre de 1956, por la CBS, como la última entrega de la Ford Star Jubilee, *The Wizard of Oz* es ampliamente conocida por sus selecciones musicales y banda sonora. La música fue compuesta por Harold Arlen, y la letra fue escrita por EY "Yip" Harburg, ambos de los cuales ganó el Oscar a la Mejor Canción Original por "*Over the Rainbow*". Además, Herbert Stothart, que compuso el guion bajo instrumental, ganó el Oscar a la Mejor banda sonora de música, el film tiene una duración de 101 min.

El film en si está inspirado en el trabajo de animación de Walt Disney, en específico en el film animado de "*Snow White and Seven Dwarfs*", inspiración basada en la escenografía fantástica como lo manejaba Disney en sus animaciones pero sin hacer uso de la animación, pero posteriormente Disney se inspiraría en este film para llevar a la pantalla grande a la novela de Mary Poppins de la autora P.L. Travers, en el año de 1964, era casi una producción similar pero Disney incluyó animación este film (Figura 56).



(Figura 56) Afiche promocional del film *The Wizard of Oz*.

Walter Lantz, fue un animador de cine y creó el dibujo animado del “*Woody Woodpecker*”, cuando Oswald perdió popularidad, Lantz decidió que necesitaba un nuevo personaje. “*Meany*”, “*Minny*”, “*Moe*”, “*Baby-Face Mouse*” y “*Snuffy Skunk*” eran algunos de los personajes creados por Lantz y sus empleados. Sin embargo, uno de sus personajes, “*Andy Panda*”, pudo sobresalir del resto y se convirtió en el protagonista de los dibujos animados de Lantz para la temporada 1939-1940.

En 1940 Lantz se casó con Grace Stafford. En su luna de miel, la pareja escuchaba un pájaro carpintero que golpeaba repetidamente el techo. Grace le sugirió a Walter utilizar el pájaro como inspiración para un nuevo personaje. Le hizo caso, pero dudoso sobre el resultado, Lantz hizo la primera aparición del “*Woody Woodpecker*” en un episodio llamado “*Knock Knock*” protagonizado por *Andy Panda* (figura 57).



(Figura 57) Walter Lantz dibujando a *Woody Woodpecker*.

“*The Wolf Man*” de 1941, es un film de drama y de terror escrita por Curt Siodmak y producida y dirigida por George Waggner. La película está protagonizada por Lon Chaney Jr. como un hombre que se transforma en lobo y cuenta con la participación de Claude Rains, Evelyn Ankers, Ralph Bellamy, Patric Knowles, Béla Lugosi, y María Ouspenskaya en papeles secundarios. El personaje principal ha tenido una gran influencia en Hollywood teniendo diversas representaciones de la leyenda del hombre lobo, es la segunda película de Universal Pictures de la película del *The Wolf Man*, precedida por otra seis años antes pero con menos éxito comercial “*Werewolf of London*” de 1935. La película tiene una duración de 70 minutos, la cual conto con un presupuesto de 180,000 \$.

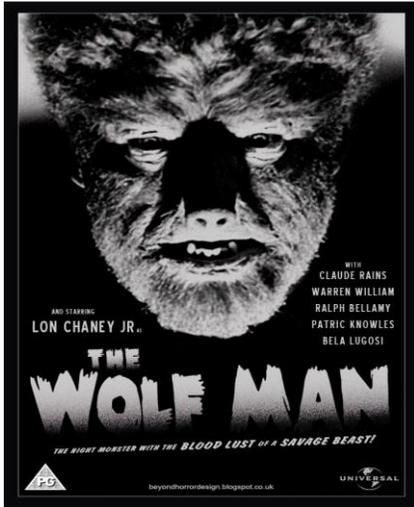
La película se basa en un poema, contrariamente a la creencia popular, no era una antigua leyenda, pero era de hecho una invención del guionista Siodmak. El poema se repite en todas las películas posteriores en los que aparece Talbot como *The Wolf Man*, con la excepción de la “*House of Dracula y Abbott and Costello Meet Frankenstein*” y también es citado en la película más tarde “*Van Helsing*”, aunque muchas películas posteriores cambian la última línea del poema.

El original *The Wolf Man* de película no hace uso de la idea de que se transforma bajo una luna llena. Descripción de Gwen y el poema implican que sucede cuando florece el wolfbane en otoño. La primera secuela, sin embargo, hace uso explícito de la luna llena, tanto visual como en el diálogo, y también cambió el poema para especificar cuando la luna está llena y brillante. Es de suponer que esto es lo que popularizó la conexión de luna llena en el siglo 20. La secuela implica visualmente que la transformación, se produce como resultado de la exposición directa a la luz de la luna llena. Otra leyenda de ficción ha asumido la transformación que es una ocurrencia mensual ineludible y no examina si es causado por efectos de las mareas, la luz, o algún ciclo que coincide con las fases de la luna.

En la película original, Chaney no sufrió una transformación en la pantalla de hombre a lobo, tal como se presenta en todas las secuelas. Para esto se usó un portátil estuche de maquillaje en donde se observa sólo en los últimos diez minutos del cambio muy discretamente. Talbot se quita los zapatos y los calcetines, y es sus pies que se ven crecer cabelludo y se transforman en enormes patas cortesía de botas incómodas hechas de caucho endurecido, cubierto de pelo de yak. En la escena final, el hombre lobo se convierte gradualmente Larry Talbot a través de la técnica estándar.

La transformación de Chaney del hombre en monstruo era laborioso. La distribución por Jack Pierce había sido diseñado originalmente para Henry Hull en la película del *Werewolf of London* pero era incómodo y difícil de aplicar y Hull se negó a llevarlo. Chaney lo adoptó como suyo. Chaney alegó que se vio obligado a sentarse inmóvil durante horas mientras las escenas se rodaron cuadro por cuadro. A veces, según él, debía permanecer sentado, incluso mientras el equipo se rompía incluso para el almuerzo y ni siquiera se le permitió usar el baño. Chaney incluso fue tan lejos como para decir que los efectos especiales que le habían puesto pequeños

clavos como acabado en la piel en los lados de sus manos para que pudieran permanecer inmóviles durante los primeros planos. Sin embargo puede haber algo de exageración los registros del estudio indican que durante el rodaje de *Abbott and Costello Meet Frankenstein* de 1948 toda la tripulación, incluyendo Chaney tomó un descanso de dos hora durante el rodaje de una transformación y filmaron el resto de la escena más tarde ese día aunque el maquillaje de *Abbott and Costello Meet Frankenstein*, había sido rediseñado en gran medida y racionalizado por Bud Westmore sobre la composición original de Jack Pierce. Lo que realmente sucedió fue que un molde de yeso se hizo para mantener la cabeza absolutamente inmóvil como su imagen fue fotografiada y su contorno dibujado en paneles de cristal en frente de la cámara. Chaney se dirigió a la oficina del hombre de maquillaje Jack Pierce, donde Pierce utilizó pintura de grasa, un aparato hocico de goma y una serie de pelucas, pegada por capas de yak para el pelo de la cara. Entonces Chaney volvería a la serie, la línea a sí mismo usando las hojas de vidrio como referencia y varios metros de película fueron fusilados. Posteriormente, el maquillaje se retiró y una nueva capa se aplicó, mostrando la transformación más adelante. Esto se hizo sobre una media docena de veces. Donde Talbot muestra la disolución de la transformación en la pantalla sólo tomó segundos, mientras que Chaney tomó de casi diez horas (figura 58).



(Figura 58) Afiche del Film The Wolf man.

“*Momotarō - Umi no Shinpei*” es el primer largometraje de anime con audio y voces realizado en Japón en 1944 dirigido por Seo Mitsuyo, a quien se le encargó la creación de una película de propaganda para el apoyo del bando japonés en la segunda guerra mundial, encargo hecho por el ministerio naval del Japón. La empresa cinematográfica “*Shōchiku*”, realizó la película de 74 minutos en 1944 y la estrenó el 12 de abril de 1945.

Previo a esta película se realizó “*Momotarō no Umiwashi*”, una película de 37 minutos estrenada en 1943 por el mismo director (figura 59).



(Figura 59) *Momotarō - Umi no Shinpei*.

En 1954 se filma una película llamada “*Godzilla*” llamado por los japoneses como ゴジラ del japonés Gojira es una película japonesa de ciencia ficción, escrita por Shigeru Kayama y producida y distribuida por “*Toho Company Ltd*”, fue dirigida por Ishiro Honda, con efectos especiales a cargo de Eiji Tsuburaya, fue la primera película de “*Science Fiction*”, además de que fue la película que inspiró a muchos cineastas a contar historia de ciencia ficción donde la mayoría eran de “*monstruos gigantes*”.

Esta película refleja lo ocurrido en la segunda guerra mundial, de hecho es una muestra del dolor que sufrieron los japoneses por las detonaciones de las dos armas nucleares detonadas en ese país, es por esa razón es que el monstruo gigante se llama ゴジラ del japonés Gojira del katakana que de su lengua es de referencia extranjera.

Godzilla es considerado en esta película como si fueran los Estados Unidos ya que la ruta que él usa para destruir Japón, es la misma ruta usada por los americanos en la intervención en Japón durante la segunda guerra mundial.

Godzilla llevó al cine japonés y al mundo el fanatismo por los monstruos gigantes conocidas como “*Kaiju*” que se producirán en Japón, en muchas de las cuales el protagonista es Godzilla.

Godzilla fue la película que inició el gusto de la “*Science Fiction*” en especial en Japón se le podría considerar como la primera película de este género (figura 60).



(Figura 60) Afiche promocional del film en Japón, Godzilla ゴジラ del japonés "Gojira".

Capítulo 2

La función del ilustrador dentro de los cartones animados.

2.1 La intervención de la ilustración dentro del proceso de los cartones animados.

La tira cómica fue una precursora para los comienzos de los primeros cartonistas ilustrativos que después se convertirían en los primeros animadores, dando paso a la narrativa visual, ante el desarrollo de los medios masivos para la

comunicación, la tira cómica surge como una necesidad lógica de tratar de expresar las ideas utilizando la ilustración como su medio de expresión.

La propuesta de llevar dos artes visuales narrativas como lo son los “comics” y el “cine”, aparecen a finales del siglo XIX, como una tendencia artística dentro del mundo cinematográfico dándole un sentido a la industria del entretenimiento.

En estas propuestas del comic y el cine se planteó la propuesta de la búsqueda de un espacio, en donde los artistas pudieran desarrollarse y experimentar soluciones al desarrollo filmico, dando con esto el nacimiento de la animación.

Las tiras cómicas dieron un paso a la creación del lenguaje ilustrativo, como narrativa visual en las cuales se desarrolló la idea de plantear historias no solo narrativas como lo eran los libros sino que más expresiva y fáciles de entender en donde la historia fuera la que atrapara al público llevándolo a un lugar mágico.

En el caso de la tiras cómicas se inventó el lenguaje ilustrativo, al principio sin diálogos, solo imágenes en una secuencia de cuadros muy pequeños con muy poca trama, esto ayudo a intervenir en la industria editorial, principalmente en las revistas y periódicos, con el tiempo se le comenzaron a integrar los globos de dialogo para los personajes, además de ser acompañadas en ocasiones con “Grafismos” para realizar las onomatopeyas, era usado como el manejo de sonido, aunque este no lo presentara en la tira cómica.

Con la tira cómica se dieron las primeras aportaciones a la industria filmica, como lo fueron el punto de vista, las angulaciones, las posibilidades narrativas aprovechando el reducido formato, una propuesta de montaje escénico, iluminación, diseño de personajes y manejo del color, un sin fin de propuestas nuevas. Mochas de estas propuesta fueron plantea por varios amantes de la apenas naciente industria

de la animación, fue un gran paso para los creadores de cartones que después pasarían al cine animado.

No fue sino hasta que esta nueva propuesta narrativa motivo a los primeros animadores a llevar cabo sus ideas al cine a través de sus historias, la mayoría de ellos comenzaron siendo ilustradores de cartones para las tiras cómicas de las revistas más importantes de la época como lo son “*Puck, Punch, Life, Judge, Fliegende Blatter, Le Rire, La caricature y Le Chat Noir*”. Además de trabajar para los periódicos como el “Newspaper”, “New York Evening World”, entre otros.

Muchos de estos pioneros de la animación son Emilie Reynaud, Emilie Coht, Winsor McCay, entre otros. A ellos se les atribuye el comienzo de los “Animated-Cartoons”, el trabajo de ellos ha sido una constante inspiración al cine animado como su base fundamental la ilustración, ejemplos de estas propuestas se pueden apreciar en los cortos animados como lo son “Pauvre Pierrot” film animado de Reynaud, “The Enchanted Drawing” de Blackton, o “Little Nemo in Slumberland” de McCay, entre otros grandes de la animación.

Para finales del siglo XIX hasta 1914 diferentes creadores y publicaciones fueron aportando novedades que se incorporaron al nuevo lenguaje. La decisiva sería la de Al Smith, creador de “Mutt y Jeff {...}” con ella, los comics se impusieron como una producción artística dirigida a los lectores cotidianos de la prensa y consecutivamente formulada para un público adulto. Del formato tira que implanto (Strip) surgiría la palabra definitoria de este tipo de entregas, y que después por extensión, calificaría como “Comic-Strip” o simplemente “Strip” a toda una serie de comics fuera cual fuera su formato y su obra de difusión.⁵

⁵ Javier Coma, Del Gato Felix al Gato Fritz “Historia de los comics”, Gustavo Gili, Barcelona, 1979, pg.17.

La aportación de este nuevo medio de expresión no solo preparo a los lectores a una nueva era de información no narrativa sino visual, esto ayudo a los cartonistas a experimentar con el lenguaje visual que estaban creando,

ellos fueron los que establecieron los cimientos para la posibilidad creativa en el cine animado.

Para los cartonistas las viñetas y las caricaturas pasaron hacer la base de sus ideas dentro una historia narrativa visual, teniendo su propio lenguaje publico posteriormente especializado en la industria fílmica, los cartones que se publicaban en los diarios llegaron a tener una fuerte demanda al comenzar a atraer a un público logrando con esto que se publicaran semanalmente siendo conocidos como “*Sunday*” o “*Funnies*”, después llegarían a publicarse diariamente dándoles el nombre de “*Dailies*”.

No fue sino hasta que apareció una historia que revolucionaria la industria del aine animado, cuando en una revista “*Le Petit Francais Illustre*”, comenzó a publicar historias ilustradas por varios artistas y cartonistas de la época, ilustraciones que estaban acompañadas por texto, las historias ilustradas contaban una breva narrativa visual no muy completa, la mayoría de las ilustraciones eran consideradas como un gran atractivo visual, no fue sino hasta que un visionario se encontró en una publicación una historia que le llamo mucho la atención “*Historie Sans Paroles-Un Arroiseur Public*”, ilustrada por Christophe y publicada en el año de 1889, el visionario que la encontró fue Louis Lumiere y sus asistentes adaptarían la historia ilustrada a un film con actores, el film “*L’Arroseur et Arrosé*” se presentó en el año de 1895, esto llevaría después a ser considera la historia ilustrada de Christophe como el primer “*Storyboard*” de la industria fílmica.

Esto fue gracias a la visión del Louis Lumiere de llevarla a un film cinematográfico, esto ayudo y apoyo mucho a la industria fílmica de la época, porque en ese entonces no se filmaba con un Storyboard, se filmaba improvisando o se animaba como se iba desarrollando la historia, en ciertas ocasiones se improvisaba la trama o se modificaba.

Esto ayudo mucho a los hermanos Lumiere’s, al ser los primeros en utilizar los Storyboard para sus filmaciones, sin

darse cuenta ellos crearon los guiones narrativos visuales, en donde se planteaba la historia a filmar con la secuencia ya ordenada sin la necesidad de improvisar al momento de filmar.

Al darse a conocer esta técnica de filmación por parte de los hermanos Lumiere's, la mayoría de los cineastas comenzaron a hacer lo mismo, al utilizar los guiones narrativos visuales para sus proyectos cinematográficos, esto es sin duda la clara muestra de la aplicación de la ilustración dentro de la industria del cine, en especial en los cartones animados, con esto se demuestra la relación entre la ilustración y el cine.

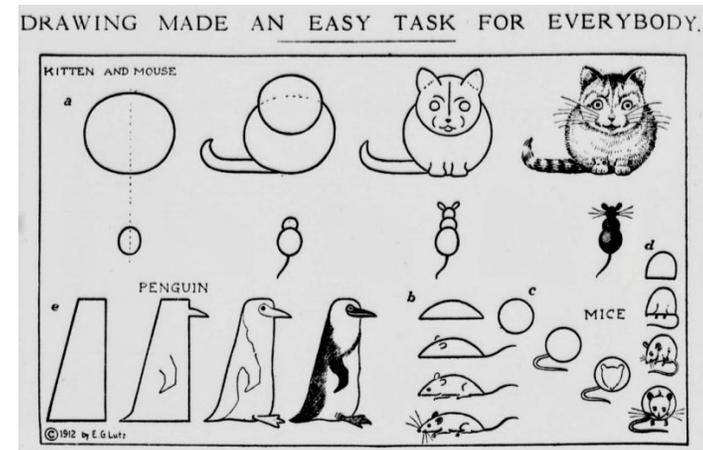
Después de esta revolucionaria propuesta muchos estudios de animación comenzaron a voltear a ver a los cartonistas que trabajaban en las revistas y los periódicos, comienza lo que se conocería como la era dorada de los cartones animados dando paso a las primeras propuestas animadas.

Con el tiempo muchos cartonistas de tiras cómicas pasaron por el mundo de la animación que para en esos momentos ya comenzaba a tener una gran popularidad entre la sociedad de la época. Esto también origino que muchos de ellos comenzaran a crear sus propios estudios de animación al igual que en perfeccionar las técnicas ya existentes como crear nuevas.

Para esta creciente industria de la animación una gran aportación de debió a Edwin George Lutz, al ser el primero en plantear la idea del diseño de personajes a través del uso de la geometría, como base del desarrollo del mismo. Para esto él publica un libro en el cual plantea el uso de la geometría "*Animated Cartoons: How They are Made Their Origin and Development*", este libro se convertiría para muchos cartonistas en la base de sus personajes, ya que la mayoría de ellos no contemplaba el diseño de los mismos solo los dibujaban como se iba desarrollando la misma historia.

Lutz fue un gran aportador a la industria de la animación planteando su ley para el diseño de personajes a la cual el

llamo "la base fundamental de los catones animados", esto lo demostró mucho en sus trabajos como cartonista para algunas revistas científicas como para algunos periódicos que solicitaban su trabajo como ilustrador de cartones (figura 61).



(Figura 61) Edwin G Lutz, es el primero en plantear la idea del diseño de personajes.

Uno de los más interesados en su trabajo fue Walt Disney, siendo este el que recurriría más al planteamiento de Lutz, al ser el quien lo inspiraría años después a crear a "*Mickey Mouse*", sin duda alguna no es ningún secreto que los dibujos animados jugaron un papel muy importante en el crecimiento de Disney como animador, el hablo libremente acerca de su influencia en la animación mencionando siempre el libro de Lutz, como una fuente fundamental de referencia en los primeros años de estudio de Disney en Kansas City.

Lo más interesante es la mención del libro de lutz en la bibliografía de Disney "*The Story of Walt Disney*" por parte de hija Diane Disney Miller. En su libro Lutz menciona el trabajo de los fotógrafos del XIX, en especial de Eadwerard James Muybridge, famosísimo por los estudios de los animales y la figura humana en movimiento, siendo estos estudios los que motivarían a Lutz a plantear la geometría en el diseño de personajes, Lutz no solo plantearía el uso de la geometría

como la base del diseño de personajes sino que además plantearía la secuencia de movimiento animado en base a la geometría.

Dando con esto una nueva postura de desplazamiento del movimiento, esto se debe gracias a los estudios de Muybrige. Lutz publicaría dieciséis libros en los cuales marcaría el comienzo de una nueva propuesta en la animación y las artes de los cartones ilustrativos sus libros son: “*What To Draw And How To Draw It*”, “*Practical Pen Drawing*”, “*Practical Pictorial Composition*”, “*Practical Graphic Figures*”, “*Practical Drawing*”, “*More Things To Draw*”, “*Practical Art Lettering*”, “*Practical Course In Memory Drawing*”, “*Practical Engraving And Etching*”, “*Practical Landscape Painting In Oils*”, “*Practical Water-Color Sketching*”, “*Practical Art Anatomy*”, “*The Motion-Picture Cameraman*”, “*Drawing Made Easy*”, “*Animal Drawing In Outline*” y “*Instead Of Scribbling*”.

Los cuales todavía se conservan en las bibliotecas de las universidades de los estados unidos. Gracias a las posturas de Lutz se renovó la industria de la animación, la cual está la fecha se sigue alisando sus planteamientos en diferentes ámbitos del cine.

Las ideas de Lutz fueron utilizadas por los cartonistas que publicaban historias visuales, el apoyo de las nuevas propuestas plante la idea de crear historias ya no solo dibujando espontáneamente sin algo muy concreto, sino que se planteó la idea de darle una narrativa literaria que tuviera continuidad en la trama el desarrollo de la misma historia.

Muchos de ellos comenzaron escribiendo breves historia pero la mayoría no eran novelistas, así que se vieron en la necesidad de llamar a novelistas que los apoyaran en el desarrollo de una historia, con esto se dieron las bases de la creación de los guiones literarios.

Para el año de 1892 Emilie Reynaud presenta lo que sería la primera propuesta de animación gracias al apoyo del Musée Grévin, Reynaud presentaría un trabajo maravilloso “*Pauvre Pierrot*” que era una película con tistes de animación, él se adelantó mucho a su tiempo al ser el primero en usar el color, antes que Walt Disney.

Su trabajo era una animación pintada directamente sobre el celuloide, con este trabajo nace la industria de la animación, ya que posteriormente mucho de los pioneros en ella ya comenzaban a desarrollar más su inquietud por contar historias utilizando la animación.

Con el trabajo Emilie Reynaud se marca la era de las grandes propuestas animadas, donde la prioridad de la animación eran los dibujos animados, siendo este el gran comienzo de la ilustración en el desarrollo de los cartones animados utilizando como base la ilustración, dando con esto paso a “*Pantomimes Lumineuses*” (figura 62).



(Figura 62) Emilie Reynaud, *Pantomimes Lumineuses*.

2.2 Primeros ilustradores como animadores.

Una de las frases más importantes dentro del mundo del arte, es la de Leonardo Da Vinci ~*No hay arte donde el espíritu no trabaja con la mano*~, esta frase se podría aplicar al mundo del cine animado como tal, Leonardo consideraba al dibujo un

método fundamental y directo para dejar constancia de la carga sentimental de un momento y permanece en el tiempo como catalizador de dicho recuerdo.

Dentro de los cartones animados el dibujo puede convertirse en un valioso recordatorio de un momento, pues registra elementos que servirán para recordarnos lo que debemos desarrollar o definir en posteriores dibujos.

Edgar Degas otro artista plástico recurrió a los estudios del dibujo, pero a través de los estudios de Muybridge con sus film del movimiento animal y humano, Degas realizaría importantes estudios sobre el movimiento de la figura humana utilizando como medio el dibujo y la fotografía, esta es una clara muestra entre el arte y el cine (Figura 63).



(Figura 63) Edgar Degas y sus estudios basados en el trabajo de Muybridge.

Esto ayudaría poco después a los primeros cartonistas de tiras cómicas a considerar el dibujo como ayuda del desarrollo de la narrativa visual, dándole un peso al dibujo, en su esencia e interpretación de algo, al crear una historia acompañada de un acontecimiento, una situación o un entorno, al dibujar se puede plasmar las cualidades de los materiales, la esencia del personaje y una perspectiva de la persona o el lugar.

La interpretación a través del dibujo ya sea en una tira cómica o en los dibujos animados, es un claro indicador del grado de comprensión de la forma por parte del artista, él se basa en su visión, su experiencia y en el deseo que tenga que plasmar,

en la animación es útil a veces recordar la variedad de personajes que se han plasmado en la animación con forma de animales, esas características denotan intenciones diferentes por parte del animador.

Sullivan y su cartón Felix the Cat es muy distinto a Fritz the Cat de Steve Krante ó Gertie the Trained Dinosaur de Winsor McCay no se parece en lo absoluto a los dinosaurios animatronicos de Ray Harryhausen en Jurassic Park del director Steven Spielberg, por lo tanto la interpretación es la esencia de un punto de vista donde se interpreta lo que el animador quiere que los demás vean.

El trabajo de Winsor McCay como ilustrador y dibujante de tiras cómicas, influyó claramente en su trabajo como animador, sus populares tiras cómicas “*The Kerteenjammer Kids*” y “*Krazy Kat*”, fueron algunas de las primeras en convertirse en el tema central de algunos dibujos animados.

Para esto hay que entender muy bien la animación en especial el término en sí mismo. Animar es dar vida a lo inanimado, los dibujos animados son un recurso esencial y eficaz para el cine animado, es considerado como el cine de truco y efectos, gracias a miles y cientos de dibujos empleados en el proceso de la animación.

Hablando en términos generales, la historia de los primeros pasos de la animación nos muestra la relación de la ilustración en su forma de dibujos animados, hasta la innovación de los “*Animated-Cartoons*”, por lo que se derivó en cuatro fases:

- 1.- El periodo de los trucos y la magia.
- 2.- Los dibujos animados como la hermana menor de las películas normales.
- 3.- el periodo de la experimentación técnica.
- 4.- el periodo contemporáneo, que es la evolución de la animación.

La mayoría de los animadores comenzaron su incursión al cine de animación a través de su trabajo como cartonista, los pioneros de la animación comenzaron teniendo la idea de llevar la fluidez del movimiento, esto se logró gracias a la animación.

Los dibujos animados, las películas cinematográficas y las historietas nacieron simultáneamente; si bien cada una aparecía como independiente de las demás, encarnaban en tres formas relacionadas entre sí, la tendencia única tan profundamente arraigada en todo el siglo XIX.⁶

⁶ Fell John L. "El Filme y la Tradición Narrativa", Tres Tiempos, Buenos Aires, 1977, pg. 36.

El resultado de combinar el arte, el dibujo, la comedia, la ilusión y el cine, sigue siendo la innovación de un mundo maravilloso llamado "Animación", los catones ilustrativos fueron el inicio o el comienzo de la narrativa visual apoyada siempre por la narrativa literaria.

Fue gracias a la visión de los pioneros de la animación en concretar una industria basada en sueños que después se convertiría en un comercio impuro, en donde el arte ya no importa.

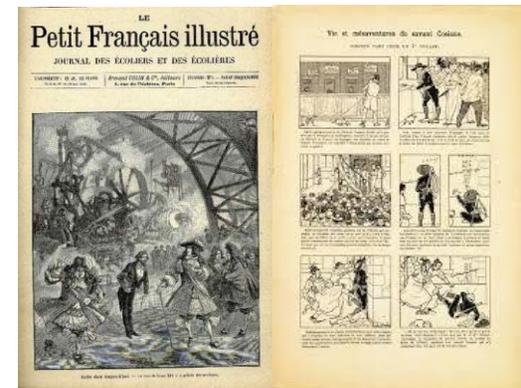
{...} la historieta ofrece la dimensión del tiempo dentro de una continuidad lineal visible. Incluso después de haber pasado el lector de un cuadro a otro, estos siguen vinculándose entre sí dentro de la página total, en una suerte de cubismo desplegado y su con lazos en el tiempo. La imagen de la pantalla se desvanece al mismo momento de su percepción. El cuadro de la historieta puede volver a convocarse en cualquier momento y nuevamente relacionarse con su vecino mediante del simple árbitro de mover los ojos. En esto difieren fundamentalmente las historietas de los paneles destinados a fijar por medios visuales las incidencias de un argumento cinematográfico (Storyboard), y a ello se debe que compartan dos impulsos fílmicos que en líneas generales fueron discrepantes hasta no hace mucho en las salas cinematográficas; el impulso que lleva a las imágenes sencillas y remplazables, y el que conduce a las representaciones múltiples y simultaneas.⁷

⁷ Roman Gubern y Javier Coma, Los comics en Hollywood, plaza E.Janes, Barcelona, 1988, pg. 118.

La mayoría de los cartonistas comenzaron realizando dibujos simples que no mostraban mucha dedicación, no fue sino hasta que se comenzaron a llevar a trasladar a las tiras cómicas aquí es donde uno de los más importantes en este medio sería Louis Georges Colomb conocido como "Christophe", con se daría un gran paso en la nueva industria de la animación, siendo el primero en implementar un desarrollo más fluido en la narrativa visual.

Con Christophe se logra llevar la tira cómica al mundo animado esto no hubiera sido posible si no es por un visionario de trasladar una historia al cine normal y después sería llevado al cine animado, gracias a la visión de Louis Lumiere se logró este paso, con esta visión de Louis no solo se da un avance sino que se desde ese momento se nace como tal el "Storyboard".

En la revista "Le Petit Français Illustré", es donde nace como tal la narrativa visual, gracias a las tiras cómicas que se publicaban en esta, muchas de ellas se publicaban con dialogo incluido además de que estaban acompañadas de texto (figura 64).



(Figura 64) "Le Petit Français Illustré".

2.2.1 Emile Reynaud

Charles Emilie Reynaud (1848-1917) se interesó desde muy joven en la óptica en el año de 1877, se inicia en el conocimiento de la mecánica de precisión en el taller de su padre que era relojero, y aprende a dibujar y a pintar con su madre, que era acuarelista. Estudió ingeniería y fue profesor de Mecánica y Física en Le Puy-en-Velay.

Inspirado por la óptica inventa el “*Praxinoscopio*”, para lograrlo él se inspira en el artículo publicado por Marey en la revista científica “*La Nature*”, donde Marey explicaba los últimos avances en la reproducción óptica de la ilusión del movimiento.

Desde 1832 se venían creando toda una serie de juguetes ópticos destinados a ofrecer la ilusión óptica del movimiento mediante una secuencia de imágenes que pasaban ante diferentes tipos distintos de obturador. Reynaud se dedicó a conseguir un medio que evitara la obstrucción del 90% de la luz que produce la obturación. Lo consiguió sustituyéndolo por un tambor poligonal giratorio de espejos pintados con imágenes que eran iluminadas en todo momento, eran vistas a través de una ventanita. En diciembre de 1877 patentó este sistema con el nombre de “Praxinoscopio”

Con el tiempo Reynaud construiría poco después el “*Theatre Optique*”, que era una inspiración rediseñada de su anterior invento, siendo merecedor en 1878 de una mención honorífica en la Exposición Mundial de Paris.

Con el Theatre Optique se inició la era de los “*Pantomimes Lumineuses*”, considerada por Giannalberto Bendazzi como el inicio de la animación, este espectacular invento fue el primero en usar el celuloide perforado como medio de arrastre

mecánico, sus proyecciones estaban sincronizadas con música compuesta por el mismo al igual que algunos efectos de sonido, fue el primero en utilizar este medio, dando paso para lo que después se le conocería como los “*Efectos Sonoros*” o de “*Audio*”.

La expresión francesa “Desinnes Animes”, en el caso de Reynaud hay que entenderla en su sentido literal, es decir, como dibujos animados, pues en sus cintas, anunciadas en el museo Grévin como “Pantomimes Lumineuses”, no había fotografías como en los actuales dibujos animados de Walt Disney.⁸

8 C.W.Ceram, *Arqueología Cinematográfica*, Ediciones destino, Barcelona, 1965, pg. 195.

La innovación de su invento consistía en que las imágenes estaban en un soporte de gelatina recortadas en una tira transparente de celuloide, perforada entre imagen e imagen que se encontraba enrollada en una bobina, para ser recibida por otra, esto fue el primer prototipo de la moderna película perforada de 35mm, en un tiempo en el cual todavía se utilizaban placas fotográficas.

Reynaud se adelantó a su tiempo al integrar el color y la sincronización musical y sonora en sus películas, mucho antes que Walt Disney, los efectos de sonido se activan por medio de señales electrónicas. El 28 de octubre presenta “*Pauvre Pierrot*”, en una exhibición de sus imágenes animadas en el Musée Grévin.

Animación totalmente dibujada a mano por el mismo, introduciendo el color por primera vez, para ese entonces en la ciudad de París se presentaba una vanguardia en atracciones de entretenimiento para el público de la época, donde la mayoría de estas atracciones eran espectáculos panorámicos y teatros de sombras.

Se descubre en ciertos artículos que entre 1892 y 1900, medio millón de espectadores acudió a ver las Pantomimes Lumineuses de Reynaud, para esto el Musée Grévin quien apoyaba a Reynaud le pide que realice más producciones, ya

que los hermanos Lumière acaparaban la industria del entretenimiento con su invento el "Cinematógrafo", a pesar de todo Reynaud no pudo concluir algunos films como "Un Reve au Cion du Feu" y *Autour d'une Cabine*".

La competencia y el bajo costo de las películas hechas con el Cinematógrafo de los Lumière, además de su desventaja en cuanto a lo que Noël Burch ha denominado "Efecto Frankenstein", que es hacer la creación verdadera de la vida en la pantalla, acabaron con el espectáculo de Reynaud.

Para Reynaud fue una condena total seguir produciendo artesanalmente sus filmes, lo que él nunca quiso fue utilizar las nuevas propuestas quedándose muy atrás en el medio, ante la competencia los espectadores dejaron de acudir al Theatre Optique.

Reynaud sustituyó los dibujos por fotografías, pero ya era demasiado tarde, el Musée Grévin lo dejaría de apoyar, siendo en 1900 la última función del Theatre Optique, Reynaud nunca se pudo recuperar, aquejado por la depresión, destruyó sus aparatos, murió en la pobreza y soledad (figura 65).



(Figura 65) Charles Emilie Reynaud (1848-1917).

2.2.2 Emilie Cohl

Emilie Eugene Jean Louis Courtet conocido como Emilie Cohl (1857-1938) un cartonista y animador parisino quien es considerado por muchos historiadores como el padre de la animación, con una vasta experiencia como relojero y ayudante de mago, entraría al ejército, en donde descubriría sus dotes artísticas al dibujar los retratos de su regimiento.

Al dejar el ejército estudio con el pintor Andre Gill, al estar estudiando Cohl fue caricaturista de varias publicaciones la más importante fue "Les Hommes d'Aujourd'hui", en donde él publicó las caricaturas de "Verlaine y Toulouse-Lautrec". Al haber logrado este pequeño logro decide incursionar en la fotografía y en su tiempo libre escribía comedias ligeras para los teatros de los bulevares, en ese tiempo se interesó en los rompecabezas y los trucos de magia.

Cohl fue miembro del círculo del caricaturista político André Gill y del editor de "L'Hydropathe", propiedad de Les Hydropathes para el cual Cohl contribuiría con poemas, dibujos y textos, más tarde Cohl fue editor de "La Nouvelle Lune" durante el periodo de 18880 a 1885.

En 1907 Emilie Cohl decide incursionar en el cine se dio de un manera curiosa y fortuita, al ir a reclamar a la compañía Gaumont una compensación por la utilización de una de sus viñetas para una película sin el permiso de él.

Cohl creaba un nuevo universo virgen e inexplicable para los personajes de la animación, sin más límites que la imaginación del autor.

Para esto Léon Gaumont lo invita a unirse a su grupo de celebre genios en el departamento de trucos cinematográficos, al llegar a trabajar para Gaumont, Cohl utiliza la investigación que estaban llevando a cabo sus compañeros sobre el film "The Haunted Hotel" de Blackton, para el cual Cohl se apoya

en esta investigación para descubrir el secreto, siendo él, el descubridor del truco utilizado en el film de Blackton.

Esto le ayudo par que posteriormente filmara su primer film "*Fantasmagorie*", se estrenaría el 17 de agosto de 1908 y se proyectó en el Theatre du Gimanse, logrando un gran éxito por sus novedosas aportaciones, *Fantasmagorie* es uno de los ejemplos de animación tradicional, es considerada por los historiadores del cine por ser la primera película de dibujos animados.

La película se compone principalmente de una figura en movimiento alrededor va encontrando todo tipo de "*Morphing Objects*", como una botella de vino que se transforma en una flor. También hubo sectores de la acción en vivo, donde las manos del animador entrarían en la escena. El personaje principal es dibujado por la mano del artista, donde los protagonistas son un payaso y un caballero. La película es un homenaje directo al movimiento, el título es una referencia a la "*Phantasmagoria*", una variante de mediados del siglo XIX de la linterna mágica que proyectaba imágenes fantasmales que flotaban a través de las paredes.

Para 1910 decide dejar la compañía Gaumont para firmar un contrato con Pathé en donde permaneció hasta 1912, para después integrarse a la compañía Eclair, donde fue transferido a la sede Fort Lee, con el fin de animar "*Snookums*", que era un personaje cómico creado por George McManus que era parte de una serie de cartones animados llamados "*The Newlyweds*".

Para Cohl darse cuenta que la industria de la animación era económica-administrativa que solo era para producir películas para el mercado europeo sin generar una seria competencia le provocaba una tristeza porque esto no llevaría a ningún lado a la naciente industria animada.

La inspiración de Cohl fue cayendo al producir solo series, la más famosa de ellas "*Pieds Nickeles*", animada por él, para la

posguerra decidió hacer películas científicas y publicitarias, para 1933 se entera en los periódicos de la muerte de Pat Sullivan quien era el creador de "*Felix the Cat*", a quien él nombra creador del cine animado y padre de animación.

*¡Pat Sullivan invento los dibujos animados diez años después que yo!*⁹

⁹ Donald Crafton, *Before Mickey "The Animated Film 1898-1928"*, Chicago; the University of Chicago Press, Massachusetts, 1982, pg.59.

Su gran pasión lo llevo a producir entre 1908 a 1923 más de quinientos cortos en donde fue pionero en el desarrollo de diferentes técnicas de animación, se le considera a la etapa Gaumont su periodo más sobresaliente, estando trabajando en este lugar desarrollo su estilo puro y desapegado respecto de los convencionalismos del cine de la época.

En esta etapa de su vida se le llamo a la era del cine "*Film d'art*", la mayoría de sus personajes que el ánimo eran contrastantes, dibujados únicamente con los trazos necesarios, apelando siempre a una economía de medios mas no de creatividad, en las cuales se les da más importancia a la línea y no al volumen.

Prueba de ello es la serie del "*Fantoche*" y entre ellas el "*Drame Chez les Fantoche*", que marcarían el retiro del dibujo animado de Cohl a los 64 años de edad, en su aspecto técnico se refleja la influencia de Blackton en sus primeras producciones, una de las ideas que lo inspiraron fue cuando él dedujo que si el proyector tenía una secuencia de dieciséis cuadros por segundo, él podría dibujar a razón de ocho cuadros por segundo y si fotografiara dos veces cada cuadro aplicaría el resultado fue un film con extraordinaria fluidez de movimiento, cambios de perspectiva y una ilusión óptica de figuras en movimiento en un espacio profundo (figura 66).



(Figura 66) Emilie Eugene Jean Louis Courtet conocido como Emilie Cohl (1857-1938).

2.2.3 Georges Melies

George Melies (1861-1938) considerado como un gran ilusionista, maestro del espectáculo y la alquimia del efecto cinematográfico, durante su juventud se aficiono a los espectáculos del “*Egyptian Hall*”, que era un teatro de ilusiones en Londres.

Es aquí donde Melies descubre su curiosidad por descubrir los trucos detrás de los espectáculos presentados en este teatro, por un corto tiempo trabajo en la industria del calzado de lujo, mientras reparaba y ajustaba motores se da tiempo de diseñar y construir juguetes mecánicos.

Para 1885 adquiere el teatro Robert-Houdin, se le compra a la viuda del gran maestro del ilusionismo y escapista Vean Eugene Robert Houdin, al adquirirlo rediseña y transforma el viejo teatro para dar paso al espectáculo moderno del ilusionismo.

En el piso de arriba de su teatro se encontraba la antigua casa fotográfica de Disderi, donde conoce al padre de los hermanos Lumiere, Antoine Lumiere invita a Melies a la presentación del “Cinematógrafo”.

Al quedar asombrado por lo que observa les lanza una oferta a los hermanos Lumiere para adquirir su invento, pero no logra convencerlos, Melies se entera que el inglés Robert W. Paul vendía un proyector llamado “*Bioscopio*”, en 1896 lo compro y lo instalo en su teatro.

Con un lote de películas del propio R.W. Paul y otras de Edison, organizo sus primeras funciones, esto motivaría a él a crear sus propias propuestas fílmicas levándolo a modificar el invento de Paul para convertirlo en una cámara.

Seria seis años después que lograría conseguir comprar el invento de los hermanos lumiere, cuando este se puso a la venta, Melies produjo su primera película en 1896, el número de películas que el realizo en el año fue de 78 cortos filmados, estas primeras producciones, estaban realizadas a toda prisa, lo hizo para aprovechar el impacto de la novedad del invento, la mayoría de estos cortos son una imitación de las producciones de Edison y R.W. Paul.

Descubrirá su primer truco fotográfico por casualidad “el paso de manivela”, en unas imágenes filmadas en la Plaza de L’Opéra, súbitamente donde había una señorita muy joven, aparece un caballero y un autobús cargado de personas que se transforma en una carroza fúnebre. Lo que le sucede a Méliès aquella tarde es que durante la filmación se le atasca la cámara, deteniéndose la película. En cuanto Méliès se percata de ello, corrige el desperfecto y tras esa breve interrupción, reanuda el rodaje. Así, por pura casualidad, al ver el efecto en la proyección, el ingenio de Méliès se pone en marcha.

Melies en la mayoría de sus filmes no proponía ningún truco cinematográfico, fue en “*Escamotage d’une Dame Chez Robert-Hundin*”, en el cual utilizaría unos trucos mágicos, donde puso a dormir en un trance hipnótico a una señorita sentada en una silla y con un conjuro a ella la despierta.

Con esto Melies ya no uso un truco de teatro que utilizaba una distracción y el recurso del escotillón, este truco usado era un

novedoso truco cinematográfico, con este film se inició la era de producciones del cine fantástico.

En 1887 lo lleva a fundar su propia compañía “*Star Film*”, en los siguientes años afino su técnica y temática de producción, esto lo llevo a producir su más grande obra maestra en 1898 “*Le Voyage Dans La Lune*”, en el cual el incorpora el “*Stop-Action*” y la ilusión teatral dando paso a lo que se conocería después como “*Stop-Motion*”, con este film se crearía los efectos especiales de producción logrando con el “*Motion-Pictures*”.

*El aparato llamado cinematógrafo es el registrador y el proyector fotomecánico de los cineastas animados. Es un instrumento. El espectáculo llamado cine es el fruto de la imaginación y de la composición teatral registrada y proyectada fotomecánicamente. Es un arte. Sin el aparato los cineastas serian impotentes. Sin los cineastas, el cinematógrafo hubiera seguido siendo un instrumento de laboratorio y la industria cinematográfica no existiría.*¹⁰

¹⁰ Carta de Geoge Melies a Drioux, citada en “Georges Melies y las Artes”, Medeleine malthete-Melies y Anne-Marie Quevrain, pg. 65.

Muchas de sus aplicaciones al cine se pueden considerar como la aplicación del montaje de dos escenas para conseguir la unidad tiempo y espacio de la continuidad cinematográfica.

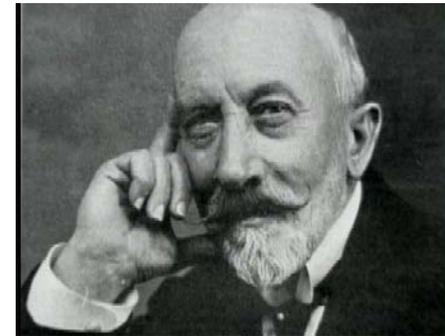
Además es el uno de los primeros en aplicar la técnica del “*Overlapping*”, que es repetir el final de la escena al inicio de una nueva, otra aportación fue la detención de la cámara, que consistía en apariciones, desapariciones y sustituciones instantáneas siempre asociado a un “*Collage*”, considerado por muchos como el padre de la ilucion cinematográfica.

*Ver hoy una película de Melies, es como ver una película de animación {...} sin la animación.*¹¹

¹¹ Giannnalberto Bendazzi, Cartoons “One Hundred Year of Cinema Animation”, Indiana University press, Indianapolis, 1994, pg. 11.

La concepción del cine que adopta Méliès es puramente teatral, sus películas están divididas en cuadros o escenas, los actores entran y salen por las laterales y su gesticulación es exagerada, y por supuesto, la cámara, inmóvil, está ubicada en un único punto de vista fijo ante el escenario. El elemento original lo aporta su autor, con esta extraña conjunción de elementos de la técnica fotográfica y la del teatro. Pese a todo, hay que considerar que aporta al cine la continuidad narrativa, creando a través de las escenas una relación argumental que hasta entonces apenas existía.

En 1906 la empresa de Méliès, Star Film, entra en un proceso de endeudamiento que le llevará en 1911 a aceptar una ayuda financiera de Charles Pathé, poniendo como garantía su estudio y el teatro Robert Houdin. Con el estallido de la guerra, Méliès, completamente arruinado, desaparecería y no se volverá a saberse nada de él hasta 1928. Es entonces cuando, tras catorce años de olvido, siendo ya un anciano, su figura es recuperada para Francia y para la Historia Universal del Cine (figura 67).



(Figura 67) George Melies (1861-1938)

2.2.4 Winsor McCay

Zenas Winsor McCay (1871-1934) comienza su formación como estudiante al estar el estudiando en su escuela de

Dibujo Comercial de Chicago, esta cerró sus puertas con esto McCay nunca volvería a estudiar. Mostró interés por el dibujo desde una edad muy temprana, aunque su padre intentó dirigirle hacia los negocios, el joven Winsor no mostró ningún interés por ellos y empezó a trabajar haciendo caricaturas en "*Dime Museum*", que era la mezcla de circo, feria y parque de atracciones de Detroit. En 1889 se trasladó a Chicago, donde entró como aprendiz en la National Printing and Engraving Company, para la que realizó carteles y programas utilizando las nuevas técnicas litográficas.

Volvió a mudarse en 1891, esta vez a Cincinnati, donde trabajó también para el dime museum local. Desde 1897 encontró un trabajo suplementario realizando ilustraciones para periódicos como "*Cincinnati Commercial Tribune*", "*Cincinnati Time Star*", "*Commercial Gazette*" y "*Cincinnati Enquirer*", del que formó plantilla como reportero y dibujante. Entre 1899 y 1903 dibujó también para el semanario humorístico de la revista "*Life*".

Su primera tira cómica de prensa, "A Tale of the Jungle Imps, by Felix Fiddle" apareció como una serie de 43 episodios, entre el 9 de enero y el 11 de noviembre de 1903, en el Cincinnati Enquirer, con la peculiaridad de ser publicada en toda una página y en color. Las viñetas iban firmadas al pie de la página como "Winsor Mc", además de que ilustraban poemas de aventuras de George Randolph Chester.

La calidad de su trabajo llamo la atención de James Gordon Bennet que era el aditor del New York Herald y del New York Telegram, este invita a McCay a trabajar con él, estando trabajando para Bennet desarrollo su propio estilo en los "Comic-Strip".

Estando trabajando creo las tiras cómicas "Dream of Rarebit Friend", "*Dull Care*", "*Poor Jake*", "*The Man From Montclair*", "*The Faithful Employee*", "*Mr. Bosch*", "*A Pilgrim's Progress*", "*Midsummer Day Dreams*", "*It's Nice to be Married*" y "*Sister's Little Sister's Beau*", entre otros, pero sería

"Little Sammy Sneeze" la que le daría paso a "Little Nemo Comic" para después dar paso al film de "Little Nemo in Slumberland", considerada por muchos su obra maestra.

En 1905 crearía "*Little Nemo Comic*", en el cual utilizo un refinado dibujo, cuando lo público no llenaría una tira cómica, sino una página de un periódico completa, tras el éxito y la popularidad de esta historia, se hace una adaptación para un espectáculo teatral en Broadway, producida en 1906 por Marc Klaw y la música compuesta por Harry B. Smith se le llamo al musical "*Little Nemo*".

A sugerencia de Blackton, McCay empezó a filmar "*Little Nemo in Slumberland*" en 1910, la compañía Vitagraph distribuyo el film con una introducción del propio Blackton, en donde describía la apuesta hecha por él y McCay, además mostraba al artista trabajando, introduciendo el detrás de cámaras lo que se le conoce hoy como "*Backstage*", a este trabajo se le considera la primera animación como tal.

En 1912 McCay presento "*The Story of a Mosquito*", film donde mostraba a un elegante mosquito con un sombrero de copa, chupándole la sangre a un borracho, es tanta su glotonería que termina estallando. Su primera etapa se caracterizó por un fino dibujo influenciado por la corriente artística del "*Art Nouveau*", esto ayudo a McCay a tener una animación más fluida.

McCay era más independiente, el producía sus propias animaciones, no dependía de estudios que le impusieran temática ni ritmos de trabajo, esto le ayudo mucho ya que se adelantó mucho a una técnica moderna de animación "la prueba de línea", técnica en donde se filman los dibujos de la animación en esbozo para corregir sus movimientos.

Fue "*Gertie the Trained Dinosaur*", la cual es considerada su obra maestra, lo presento en el Palace Theatre de Chicago en 1914, McCay puso fin a su carrera teatral cuando el periódico

para el que el trabajo reclamo derechos de exclusividad sobre las funciones de Gertie the Dinosaur.

Fue definitivamente William Fox que en un futuro crearía la Twentieth Century Fox, el distribuyo una versión a la que le añadió un prólogo y algunas escenas de “Live-Action”. Algo que marcaría a McCay sería el hundimiento del buque Lusitania, evento su citado en la primera guerra mundial, hundido en 1915, McCay llevaría este evento a un film en 1918 “*The Sinking of the Lusitania; An Amazing Moving Pen Picture*”. Para esto el utilizo angulos de cámara diferentes a lo usual, puntos de vista imposibles de reproducirse.

McCay se distinguió siendo considerado como parte de la primera generación de animadores, gracias a su gran labor minuciosa de la animación, lograda por el trabajo de miles de dibujos y miles de horas dedicadas a cada producción.

*Habrá un tiempo en que la gente mirara a las pinturas y se preguntara porque los objetos permanecen rígidos y tiesos. Exigirán acción. Y para enfrentar esta exigencia los artistas de esa época pedirán ayuda al cine, y el artista, trabajando con la mano de la ciencia, desarrollara una nueva escuela de arte que revolucionara toda el área.*¹²

¹² Entrevista a Winsor McCay publicada en el “Buffalo Enquirer”, julio de 1912, citado por Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, Londres, 1998, pg. 13.

En 1921 produjo “*Dreams of Rarebit Fiend*”, asistido por su hijo Robert, este proyecto reúne una pequeña serie de tres historias “*The Pet*”, “*Bug Vaudeville*” y “*The Flying House*”, para estas producciones el aplico la técnica de los “*Cels*” dejando atrás la técnica de los dibujos sobre papel (figura 68).



(Figura 68) Zenas Winsor McCay (1871-1934) dibujando “*Little Nemo in Slumberland*”.

2.2.5 James Stuart Blackton

James Stuart Blackton (1875-1941) un joven caricaturista de origen británico, comenzó trabajando para el periódico “*New York Evening World*”, durante una entrevista de trabajo que realizo a Thomas Alva Edison este se asombró al ver a Blackton por su gran rapidez para el dibujo, así que Edison le pidió que dibujara su rostro mientras este lo filmaba. Este trabajo que le pidió Edison a Blackton demostró el planteamiento del movimiento siendo considerada como la primera propuesta animada.

Después de ver el film que realizo Edison, de él dibujando su rostro llevo a Blackton a acercase a la animación, esto significo la iniciación de él en la industria de los cartones animados, Blackton se hizo llamar a sí mismo “*Komikal Kartoontist*”, con este acercamiento al cine él llevo a cabo el desarrollo de la producción de “*The Enchanted Drawing*” filmado en 1900, proyecto de animación en el cual introdujo

por primera vez animación utilizando una combinación “*Live-Action*” y el “*Stop-Action*”, La película muestra a un hombre dibujando una cara en unos cartones de dibujos animados sobre un caballete, él dibuja un sombrero en la cabeza y luego una botella de vino, una copa y un cigarro. Para después continuar con la trama, toma los objetos plasmados en el lienzo asiendo parecer que los objetos salen del lienzo. Idea generada al ver el trabajo de Georges Melies con “*Le Voyage Dans la Lune*”.

Poco después con la misma técnica el filmaría “*Humorous Phases of Funny Faces*” en 1906, para lograrlo el utilizaría una tiza y una pizarra, película en la cual el dibuja a un hombre y a una mujer donde se observa que están disfrutando de un show circense, el utilizo veinte fotogramas por segundo para hacer creer al público que era tiza. En este trabajo se observa mejor el paso del dibujo de cartones al dibujo animado, siendo esta una de las grandes aportaciones a industria de los cartones animados.

En 1907 el realiza “*The Haunted Hotel*” idea original de Blackton y dirigida por el Segundo de Chomón, filmada cuadro por cuadro en cual el recrea un ambiente muy sobre natural, obra que había obtenido un rotundo éxito comercial gracias a este procedimiento, por el que se animaban los objetos y cobraban vida propia. La casa productora de Pathé, que para la cual en ese momento trabajaba Chomón, decide realizar un film similar al de Blackton, por lo cual decidió hacer una versión propia con los mismos ingredientes y se encargó de los arreglos del proyecto. Chomón tuvo que trabajar meticulosamente para imitar y aún superar a la película norteamericana, pues se mejoró la puesta en escena y añadió unos efectos de rayos dibujando sobre el propio fotograma. El resultado fue un éxito aún mayor que el que obtuvo la cinta de Blackton.

Imprevisto, indefinible, insoluble, positivamente el film más maravilloso que se haya inventado. He aquí algunos de los momentos más misteriosos del film:

*Una casa que se transforma en un órgano, una mesa servida por manos invisibles, un cuchillo que corta rebanadas de pan y salchicha. Vino, te y leche son servidos por sus propios recipientes. Todo esto sin la ayuda de la mano. Hay aquí una cantidad de extraños efectos igualmente asombrosos: una recamara que gira completamente, mientras el pobre viajero tiembla temeroso en su cama, esperando lo que vendrá {...}*¹³

¹³ Donald Crafton, Before Mickey “The Animated Film 1898-1928”, Chicago; the University of Chicago Press, Massachusetts, 1982, pg.16.

Un espectador que elogió la cinta por la curiosidad y el misterio que esta presentaba para él, Gustave Babin que era un importante articulista del semanario “*L’illustration*”, introducido al maravilloso mundo del cine por el poeta Armand Silvestre que era amigo personal de los hermanos Lumiere.

Babin entrevisto al veterano técnico de la compañía Gaumont, Anatole Thiberville para que le explicará algunos trucos técnicos para su artículo que estaba escribiendo sobre una historia temprana del cine.

Thiberville presento un trabajo muy similar al The Haunted Hotel en donde unas herramientas de carpintero cobraban vida el llamo a su film “*Le Travail Rendu Facile*”, esto se debe a raíz de la entrevista que sostuvo con Gustave Babin y el film de Blackton.

También Etienne Arnaud que era camarógrafo de la compañía Gaumont, que recibió el encargo de desentrañar el misterio de la película de Blackton, para esto Arnaud le pide ayuda a unos colaboradores Louis Feuidalle y Jaques Rouillet pero no lograron conseguir mucho, ellos e sintieron muy frustrados ya que se creían especialistas en trucos cinematográficos, para esto ellos deciden contratar a la compañía de detectives Pinkerton para desentrañar el truco de la película de Blackton, pero no tienen éxitos quien les logra desentrañar el misterio de la película es Emile Cohl.

Blackton se asociaría con Albert E. Smith y crearían la compañía Vitagraph, para abril de 1907 presentarían en Francia *“L’hotel Hante: Fantasmagorie Epouvantable”*, como se le conocía en Francia a The Haunted Hotel. La compañía se convirtió en la más importante y exitosa del momento, gracias a esta película, tras el éxito del film de Blackton, esto los llevo a que después Geoege Melies filmara películas similares *“L’hotel Empoisonne”* y *“Le Manoir du Diable”* en 1896, después *“Le Chateau Hante y “L’auberge Ensorcele”* en 1897, ya por ultimo *“L’auberge du bon Repos”* en 1903.

En Inglaterra el éxito The Haunted Hotel llevaría a G.A. Smith a filmar *“The Haunted Castle”* en 1897 y en estados unidos Edison aria lo mismo con *“Uncle Josh in a Spooky”*. Esto origino que varios cineastas buscaran la manera en la cual se filmó The Haunted Hotel, para este film Balckton utilizaría los efectos de doble exposición, disolvencias de *“Time-Lapse”* y sustitución de personajes u objetos al detener la cámara y volver a filmar con el inesperado cambio.

El utilizo alambres finísimos para hacer mover los objetos, haciéndolos parecer que poseían vida propia, estos eran trucos comunes de los ilusionistas y magos de escena del siglo XIX, por lo que el truco en sí mismo no era nada nuevo, pero el efecto sí.

Las compañías rivales mandaban a comprar copias de la película con el único fin de estudiarlas para descubrir el secreto de Blackton, fue tan minuciosamente estudiada que antes de la primera guerra mundial que el término francés para la animación era *“Le Mouvement Americain”*.

Blackton y Smith filmarían *“A Visit to the Spiritualist”* que es considerada la primer película de *“Stop-Action”* en los estados unidos. Blackton se retiró del cine de la animación en 1909 y murió en los Ángeles en 1941 (figura 69).



(Figura 69) James Stuart Blackton (1875-1941).

2.2.6 John Randolph Bray

John Randolph Bray (1879-1978) es considerado como el más longevo caballero que transformo la industria del cine de los cartones animados, pertenece a la generación de tecnócratas negociantes que transformaron el modo de producción artesanal animado a una producción más industrializada, Donald Crafton lo llama el Henry Ford de los *“Animated-Cartoons”*.

Inicio como ilustrador de prensa en el Daily Eagle de Brooklyn, en 1907 publica una tira cómica *“The Teddy Bears”*, siendo un ilustrador más para un público infantil, el decide llevar esta historia a una animación pero fracaso, esto lo llevaría a diferentes esfuerzos para lograr una producción más rápida sin la necesidad de crear miles de dibujos.

Su primera producción animada es *"The Artist's Dream"* en 1910, inspirada en el trabajo de McCay, esta producción aplicó la técnica de imprimir las escenas de fondo, para evitar dibujarlas repetidamente a mano.

Pero no es hasta 1914 que Bray comienza a trabajar en la utilización de los *"Cels"*, gracias a la técnica que él había desarrollado, para el uso de esta técnica se debió a que Rooul Barré funda en 1913 el primer estudio de animación en New York, siendo para Bray una competencia.

Al estar trabajando con Charles Pathe, él decide dejar de dibujar y comienza a contratar cartonistas que después pasaron a ser animadores para sus películas.

En un periodo de dos años, había hecho tres patentes: en enero de 1914 el uso de escenas de fondo impresas; en julio de 1914 la aplicación de sombras grises a los dibujos; en julio de 1915 el uso de dibujos de fondo hecho de celuloide transparente, que luego se aplicaría a los dibujos que dieron el liderazgo en el área y le aseguraron un monopolio afectivo sobre sus competidores.¹⁴

¹⁴ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons "One Hundred Year of Cinema Animation"*, Indiana University press, Indianapolis, 1994, pg. 20.

No fue sino hasta que Earl Hurd patenta en 1914 una técnica más efectiva, ante la nueva técnica Bray se asocia con Hurd logrando crear la Bray-Hurd Patent Company.

Al igual que Bray llegaría un innovador a la creciente industria de la animación Gregory La Cava que trabajaba para el estudio de Emilie Barre, La Cava introdujo el uso de las perforaciones estándar en el panel del dibujo, al igual que el sistema "Slash".

Bray intentó aplicar el color en una animación usando el proceso de *"Technicolor Process"*, a dos bandas de color, pero no lo pudo lograr. Bray produjo la serie *"Colonel Heeza"*, inspirada en el presidente Roosevelt, la creación de este film se llevó a cabo gracias a los animadores que trabajaban con

él, otro de los proyectos del estudio de Bray fue el que realizó Hurd *"Bobby Dumps"*, con gran éxito.

El crecimiento acelerado del estudio de Bray se debió gracias a los grandes contratos que realizó, en especial con Paramount Cartoons Studio, creando la compañía Paramount-Bray Pictography. Durante la primera guerra mundial, el éxito de las películas de Bray se debió gracias a la técnica de Max Fleischer, técnica llamada *"Rotoscopia"*.

En 1919 Bray rompe contrato con Paramount y se asocia a la compañía de Samuel Goldwyn creando Goldwyn-Bray Pictography, estando aliado a Goldwyn decide crear otra vez su intento fallido de integrar el color en una animación *"The Debut of Thomas"* en 1920, no se considera la primera animación a color ya que la película no se pudo reproducir por las limitaciones técnicas de color.

En 1926 realizó un contrato con la Film Booking Office of American (FBOA), para la realización de un rodaje de un documental *"Bridge of Colorado"*, poco después tendría un conflicto legal con FBOA lo cual lo llevaría a una depresión que lo llevaría a deshacerse de sus unidades de rodaje, se retiró oficialmente en 1960 (figura 70).

La animación debería ser una arte, así es como la concibió. Pero al ver que lo que ustedes han hecho con ella, es hacerla un comercio... no un arte... sino un comercio... mala suerte.¹⁵

¹⁵ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons "One Hundred Year of Cinema Animation"*, Indiana University press, Indianapolis, 1994, pg. 18.



(Figura 70) John Randolph Bray (1879-1978).

2.2.7 Max Fleischer

Max Fleischer (1883-1972) se inició en el periodismo en la revista Eagle de Brooklyn, para 1914 llegó a ser editor del "Popular Science Monitor", su hermano Dave trabajó a cargo de Pathe, fue gracias a su hermano que conoció las primeras animaciones de J.R. Bray.

Max y su hermano interesados en la aplicación de las técnicas de animación, juntos desarrollaron una nueva técnica "Rotoscopio", técnica que consiste en filmar una acción en vivo y posteriormente dibujada cuadro por cuadro gracias a la proyección cuadro por cuadro, en una pantalla translúcida. Sobre la superficie frontal de la pantalla se coloca una hoja de papel transparente, en la cual se calcaba la figura, esto permitió dar más énfasis a las acciones y movimientos.

Su primer experimento de esta técnica fue en 1915 y lo patentaría en diciembre de ese mismo año, los hermanos Fleischer produjeron un pequeño corto sobre una sátira del presidente Rossevelt.

Fleischer decide llevarse su técnica a la compañía Paramount, en donde se reencuentra con J.R. Bray, durante este periodo Fleischer comienza a trabajar en un proyecto de dibujos animados "Koko the Clown", para 1919 utiliza la técnica del Rotoscopio para la serie animada de "Out of the Inkwell", cuyo personaje era Koko the Clown, se presentó el 30 de septiembre en la compañía Goldwyn- Bray Pictures, la cual realizó varios preestrenos en el Strand Theatre de New York.

En 1921 los hermanos Fleischer crean su propio estudio, al tener su estudio les permitió llegar a producir veintitrés cortos en el año de 1922, produjeron además series cortas de comedia, documentales científicos, dentro de las más importantes series están "Animated Hair" y "Song Car-Tunes", en esta intento utilizar el sistema de De Force Phonofilm, una de las patentes del nacimiento del cine sonoro.

A partir de 1913 el cine de animación estadounidense puede compararse a una olla en ebullición. Todos los movimientos son simultáneos, y las influencias son incontables. Directores y animadores saltan como pulgas de un estudio a otro, de New York a Hollywood. Los productores pueden participar en diferentes producciones de estudio simultáneamente y películas de la misma serie pueden hacerse circular a través de distintos distribuidores.¹⁶

¹⁶ Giannalberto Bendazzi, Cartoons "One Hundred Year of Cinema Animation", Indiana University press, Indianapolis, 1994, pg. 15.

Koko the Clown siguió siendo la serie triunfadora de los Fleischer, pero se dejó de producir por problemas fiscales y crisis financieras por parte de los creadores de la serie, pero su lugar lo ocuparía la nueva "Sex Symbol" del cine animado "Betty Boop", que es considerada la obra maestra de Fleischer, personaje animado por Lillian Friedman que es la primer mujer animadora, Fleischer recurrió a ella para animarla, ella se encargaría de darle vida y sensualidad a Betty Boop (figura 71).



(Figura 71) Max Fleischer (1883-1972) y la "Sex Symbol" Betty Boop.

2.2.8 Pat Sullivan

Patrick Peter Sullivan (1887-1933), conocido como Pat Sullivan fue un dibujante, cartonista, animador y productor de cine de animación siendo considerado uno de los pionero en esta industria, mejor conocido por la producción de las primeras las viñetas de las tiras cómicas mudas de "*Félix the Cat*". Sullivan contribuyó como cartonista e ilustrador para *The Worker and the Gadfly* en 1909

Sullivan llegó a los Estados Unidos alrededor de 1910, después de pasar varios meses en Londres. En 1911 Sullivan obtuvo una posición con dibujante exitoso, trabajó como asistente del dibujante de la prensa William Marriner, y sacó cuatro tiras de la su propia autoría. Cuando murió en 1914 Marriner, Sullivan se unió al nuevo estudio de animación de dibujos animados creada por Raoul Barre. Aunque despedido después de nueve meses por trabajo deficiente, Sullivan logró abrir su propio estudio de animación de dibujos animados y ganó contratos para cortos publicitarios y de entretenimiento.

En 1916 William Randolph Hearst, el magnate de la prensa, estableció un estudio para producir dibujos animados basados

en las tiras de su papel y contrató a los mejores animadores de Barrer. Sullivan decidió fundar su propio estudio e hizo una serie llamada "*Sammy Johnsín*", basado en una tira cómica de Marriner en la que él había trabajado. En 1916 su equipo de estudio fue convirtiendo en películas en su nombre. Produjo los dibujos animados de la película de Charlie Chaplin. Alrededor de este tiempo él contrató Otto Messmer, un artista de cómic talentoso.

Es una cuestión de una cierta discusión si Félix the Cat fue creado por Sullivan o su principal animador Otto Messmer. Historiadores de la animación estadounidense han aceptado la reclamación de Messmer sin lugar a dudas, ya que fue el animador principal de la serie de Félix the Cat. Sin embargo, no está demostrado que Messmer inventó el gato, no se le ha dado a los patente ya que en los créditos aparece el nombre de Sullivan, los partidarios de Pat Sullivan han sugerido que su película llamada "*The Tail of Thomas the Kat*", filmada en 1917 podría ser un prototipo de Félix , y han demostrado que "*Feline Follies*", la película 1919 que desencadenó la serie de Félix the Cat, fue Sullivan en lugar de Messmer de ya pesar de las longitudes tomadas para excluir a Sullivan de la creación de Félix the Cat.

Una canción popular surgió sobre Félix realizada por "Tin Pan Alley", pero fue un indicativo de su atractivo para las masas. "Felix Kept Walking" se inspiró en la película de 1926 del mismo título. Según Messmer, que comienza así.

*There's a funny little cat,
With a tummy nice and fat.
He's won picture fame,
Felix is his name,
Got a funny little walk...¹⁷*

¹⁷ Donald Crafton, *Before Mickey "The Animated Film 1898-1928"*, Chicago; the University of Chicago Press, Massachusetts, 1982, pg. 318.

Un bosquejo para el ventilador de Pat Sullivan, se utilizaron muestras como ésta para que coincidiera la letra de Sullivan en las obras iniciales de Félix.

En 1917 Sullivan fue declarado culpable de la violación de una niña de 14 años de edad. Mientras estaba en libertad bajo fianza se casó con Marjorie Gallagher el 21 de mayo en el edificio municipal de Manhattan, le escribió al Departamento de Justicia pidiendo clemencia. Durante nueve meses en la cárcel Sullivan ejerció su caricatura en postales y sobres enviados a su abogado.

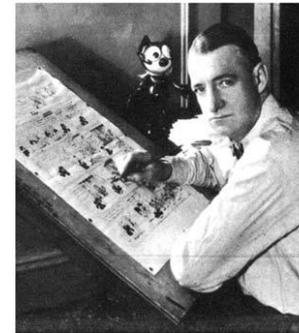
Sin embargo, Sullivan estaba dibujando caricaturas para la revista de la Paramount en 1919 y más tarde, cuando firmó un contrato como animador con Paramount Cartoons Studio en marzo 1920, uno de los temas especificados en su curriculum era un gato negro llamado Félix que había aparecido por primera vez en Paramount Magazine, como un personaje llamado *"Maestro Tom"*, en una serie de dibujos animados llamada *"Feline Follies"*, que tiende a apoyar la afirmación de que Sullivan es el creador de Félix definitivamente.

Cabe destacar que en 1953 un escritor australiano Hugh McCrae que compartía un apartamento con Pat Sullivan, el famoso creador de "Félix The Cat", estaba planteando llevar a Félix a una película animada, Sullivan le sugirió al escritor McCrae que debería hacer los dibujos de Félix mientras él suministra las ideas. McCrae se negó y se ha lamentado desde entonces no haberle hecho caso a Pat Sullivan.

Como Mickey Mouse fue ganando popularidad entre el público de teatro a través de los dibujos animados de sonido a finales de 1928, Sullivan, después de años de negarse a convertirse Félix al sonido, finalmente accedió a utilizar el sonido en los dibujos animados de Félix. Desafortunadamente, Sullivan no preparó cuidadosamente a Félix para agregarle sonido, en 1930, Félix se había desvanecido de la pantalla. Sullivan cedió en 1933, y anunció que Félix regresaría y con sonido en sus

films animados, pero falleció ese año antes de que comenzara la producción.

En marzo de 1932 Marjorie, su esposa cayó del apartamento del segundo piso en New York. Había vivido en un matrimonio cada vez más tensas. Sullivan sufrió de sífilis y sus facultades mentales y se negó a la muerte de su esposa. Él murió de neumonía y el alcoholismo el 15 de febrero de 1933 en el Hospital Sharman Square, Nueva York, y fue enterrado en el cementerio de la Catedral Scranton, Pennsylvania. El personaje de dibujos animados continuó como una tira cómica de impresión y después de la Segunda Guerra Mundial en los libros ilustrados de los niños, siempre considerado como el "Félix the Cat de Pat Sullivan", un título seguido por el sobrino de Sullivan, también Patrick Sullivan (figura 72).



(Figura 72) Patrick Peter Sullivan (1887-1933) dibujando a Félix the Cat.

2.2.9 Walt Disney

Walter Elias Disney (1901-1966) La precaria situación en que quedó su familia empeoró en el invierno de 1909, cuando el padre de él, contrajo fiebres y tifoideas la enfermedad le obligó a vender la granja y a trasladarse a Kansas City en Missouri, donde su padre encontró un empleo como repartidor de periódicos, tarea en la que Roy y Walter le ayudaban. Ello

supuso un menor rendimiento del pequeño Walt en la escuela, donde nunca fue un alumno aventajado. Pasados un par de años, Disney que ocasionalmente ganaba algún dinero vendiendo sus caricaturas, se matriculó en el Instituto de Arte de Kansas City, donde aprendió las primeras nociones sobre la técnica del dibujo. En aquellos años de su adolescencia descubrió el cine, un invento que le apasionó desde el primer momento.

En 1917 cinco años después de que Roy Disney abandonara también el hogar paterno, Disney se trasladó con su mujer y sus dos hijos pequeños de nuevo a Chicago, donde probó suerte montando una pequeña fábrica de mermelada. En la primavera de 1918, con sólo diecisiete años, falsificó su acta de nacimiento y se enroló como soldado en la Cruz Roja para combatir en la Primera Guerra Mundial. Llegó a Europa cuando ya había paz, pero estuvo destinado en Francia y Alemania hasta septiembre de 1919. Una vez licenciado, se fue a vivir con su hermano Roy a Kansas City, donde buscó empleo como dibujante.

*Sacaron de la biblioteca pública de Kansas City todos los libros que pudieron hallar sobre el tema, se los aprendieron. Dos de ellos libros eran estudios de locomoción animal y humana, realizados por Muybridge. Otro libro de Lutz, explicaba los trucos empleados en animación. El libro de Lutz no era muy profundo pero contenía ideas que integraron a Iwerks y a mi padre.*¹⁸

¹⁸ Diana Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, Rialp, Madrid, 1961, pg. 93.

Su sueño era convertirse en un artista del Kansas City Star, el diario que había repartido en su infancia, pero encontró trabajo como aprendiz en una agencia de publicidad, la Pesmen-Rubin Commercial Art Studio. Con un sueldo de 50 dólares al mes, en aquel empleo conoció a Ubbe Iwerks, un joven de su misma edad y excepcionalmente dotado para el dibujo, con el que entabló amistad. Cuando los dos se quedaron sin trabajo montaron su propia compañía, la Iwerks-Disney Commercial Artists. La empresa duró apenas un mes, Disney prefirió aceptar un empleo seguro, aunque convenció a sus nuevos jefes para que contrataran a Iwerks. En aquel trabajo ambos

aprendieron las técnicas de los cartones animados, todavía muy rudimentarias de la animación cinematográfica.

Inquieto e innovador por naturaleza, Disney pidió una cámara prestada y montó un modestísimo estudio en el garaje de su casa, en el que con la ayuda de Iwerks y trabajando por las noches, produjeron su primera película de dibujos animados. El filme tuvo aceptación y consiguieron nuevos encargos hasta que Disney, que todavía no había cumplido los veintiún años de edad, convenció a Iwerks para que volvieran a probar suerte como empresarios con una compañía a la que llamaron Laugh-O-Gram Films. Con una producción basada en cuentos tradicionales, las cosas les fueron bien hasta que la quiebra de su principal cliente los arrastró también a la bancarrota. Durante su etapa con este estudio, logran tener un gran éxito al llevar a cabo la historia de Alice en un aserie de cortometrajes animados a los cuales se les conoció como “*Alice Comedies*”.

En 1923, después de intentar inútilmente remontar el bache, Disney emigró a Hollywood. La floreciente industria cinematográfica había convertido a Hollywood en una tierra de los sueños maravillosos. Disney creyó que con su experiencia con la cámara obtendría trabajo de director, pero ningún estudio quiso contar con sus servicios, por lo que decidió volver a montar su propia empresa con su hermano Roy como socio. El 16 de octubre de 1923 crean la Disney Brothers Studio y firmó su primer contrato importante, pero todavía era insuficiente para hacer frente a sus dificultades financieras. Disney puso de manifiesto lo que después sería una constante en su compañía: que era capaz de recurrir a cualquier estrategia para sacar el negocio adelante. En 1924, Ubbe Iwerks se unió a ellos y Disney pudo dejar de trabajar como animador para dedicarse al área para la que siempre estuvo más capacitado: la creación de personajes y argumentos y la dirección.

El 13 de julio de 1925, tres meses después de que su hermano Roy se casara, Disney contrajo matrimonio con Lillian Bounds, una joven empleada de su estudio, con la que

tuvo dos hijas: Diane Marie y Sharon Mae, a la que adoptaron en 1936 y después de haber tenido que cambiar de local porque la compañía crecía, los dos hermanos cambiaron el nombre de su empresa, que pasó a llamarse Walt Disney Studio. Pero el estudio sufrió un importante revés cuando su principal cliente se quedó con los derechos del conejo Oswald, un personaje creado por Disney que había protagonizado diversos cortometrajes llamados "Oswald The Lucky Rabbit", personaje que le aportaría la psicología a Mickey Mouse.

Con la determinación de eliminar a la competencia, Disney concibió durante un viaje en tren de Hollywood a New York, un ratoncito rebautizado luego con el nombre de Mickey por sugerencia de su esposa y al que Iwerks dio forma. Así lo contó Disney, pero en realidad, la paternidad de Mickey Mouse ha sido siempre motivo de polémica, y actualmente tiende a atribuirse el propio Iwerks. En octubre de 1928, cuando Disney buscaba distribuidor para las dos películas que había producido con Mickey Mouse como protagonista, se proyectó el primer filme del cine sonoro. Adelantándose a otros productores que creyeron pasajera aquella innovación, Disney se apresuró a incorporar el sonido a una tercera película de Mickey Mouse como protagonista, "Streamboat Willie" en 1928. Buen imitador de voces y acentos, Disney hizo que el ratoncillo y su novia "Minnie", hablaran con su propia voz para abaratar costes. La película, estrenada el 18 de noviembre de 1928 en un teatro de New York, obtuvo un rotundo éxito por parte del público y la crítica.

En 1929 Disney con su excepcional sexto sentido para los negocios, autorizó que varias compañías reprodujeran en los productos de la imagen de Mickey Mouse, al que incorporaron guantes y zapatos blancos para evitar que manos y pies desaparecieran sobre fondos oscuros. El 13 de enero de 1930 empezó a publicarse una viñeta del popular personaje, con Disney como guionista e Iwerks como dibujante en varios periódicos de Estados Unidos, y ese mismo año se editó un libro de dibujos de Mickey que fue reeditado en numerosas ocasiones.

Adicto al trabajo para el que robaba muchas horas de sueño, Disney tuvo una seria crisis de salud que le obligó a finales de 1931 a tomar un descanso y cuando el club de Mickey Mouse

ya tenía un millón de miembros. De vuelta a Hollywood, con Mickey Mouse como buque insignia de una compañía en alza, Disney creyó que no debía dormirse en los laureles ni aburrirse haciendo sólo películas del famoso ratoncillo, que en 1932 le supuso el primer Oscar, pero no sería el único que recibiría durante su carrera. Respaldado por un equipo de excelentes dibujantes e ilustradores, desplegó todo su espíritu creativo en la primera serie de sus "Silly Symphonies" en 1932. Realizados al principio en blanco y negro y después pasarían a color gracias a la técnica "Technicolor Process" a tres bandas de color su primer cartón animado a color fue "Flowers and Trees", los diversos cortometrajes que componían esta producción significaron en su época un experimento sobre el uso expresivo del color. En noviembre de aquel mismo año, el estudio Disney se convirtió en el primero que tuvo su propia escuela de dibujantes y animadores.

Un año más tarde, el 27 de mayo de 1933 estrenó dentro de la serie de Silly Symphonies que era el corto número treinta y seis y que iba a tener un éxito inesperado: "Three Little Pigs". Sin pretenderlo su famosísima canción *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* se convirtió en un canto de esperanza para millones de norteamericanos que intentaban no ser devorados en la vida real por la Gran Depresión. En 1934 cuando su estudio contaba con 187 personas, nació el pato Donald, un personaje que vino a sumarse a los perros Pluto y Goofy.

Cuando ya se había hecho un nombre en la industria de Hollywood, Walt Disney emprendió una iniciativa arriesgada y sin precedentes: producir el primer largometraje de dibujos animados de la historia del cine. "Snow White and the Seven Dwarfs" presentada en 1937, demostró no sólo que Disney y su equipo eran unos virtuosos de la animación, sino que los dibujos animados podían ser todo un género cinematográfico. La película recaudó 8.538.000 millones de dólares, todo un récord para la época, pero dejó endeudado a Disney hasta 1961 por culpa de la amortización de los créditos que tuvo que pedir, ya que el presupuesto inicial de 500.000 dólares de la película había acabado triplicándose, esto casi lo lleva a la banca rota.

En *Snow White and the Seven Dwarfs*, se utilizó por primera vez la cámara multi-plano, capaz de sugerir profundidad de campo gracias a un ingenioso sistema de superposición de cinco láminas filmadas en un mismo plano para simular lejanía, y un nuevo sistema de Technicolor. La película fue el primer ejemplo de que el cine de animación de la escuela Disney tenía un sólido procedimiento narrativo, en el que los personajes humanos eran descritos a partir de la mirada de los animales humanizados o de los seres fantásticos. También quedó patente en el filme el gusto de Disney por lo tenebroso y con esto marca su estilo de sugerir mostrando más abiertamente el terror.

La década de los cuarenta fue un período de gran actividad en Disney, se le conoce a esta etapa “la era Disney”, con *Snow White and the Seven Dwarfs* se dio la necesidad por contar historias, para esto Disney sentía entre su tendencia artística a la innovación y al riesgo y la necesidad de atender a un mercado nada dado a las novedades y los experimentos. Reflejo de ello fue la tibia respuesta del público a las siguientes películas salidas de su fábrica de sueños. “*Pinocho*” de 1940, considerada como una de las piezas maestras del cine de animación por los críticos y en la que se invirtieron 2.600.000 dólares, pero fue un desastre comercial.

Lo mismo sucedió con “*Fantasia*” de 1940, que costó 2.300.000 dólares. En ella dibujantes y animadores combinaron las evoluciones de los personajes de dibujos animados con la música de Stravinski, Dukas, Beethoven, Ravel, Bach o Chaikowski. Considerada una obra maestra por unos y una insultante caricatura de la música clásica por otros, *Fantasia* no fue la obra maestra que Walt Disney había imaginado y deseado. Estos fracasos comerciales abrieron una importante brecha económica en la empresa, paliada poco después por los éxitos consecutivos de “*Dumbo*” de 1941 y “*Bambi*” de 1942.

El 10 de noviembre de 1940 empezó a colaborar con el FBI, después de que el entonces director de la agencia federal de investigación, J. Edgar Hoover, hubiera intentado en varias ocasiones reclutar al productor cinematográfico como agente para que le facilitara cualquier información o detalle sobre la

presencia de elementos subversivos como comunistas, sindicalistas o anarquistas en Hollywood. Sin embargo, los primeros devaneos políticos de Disney tuvieron un cariz más progresista y se remontaban a 1938, cuando se adhirió a la Society of Independent Motion Picture Producers, asociación de productores y cineastas independientes opuestos al dominio absoluto de los grandes estudios de Hollywood. Desde aquel grupo, que contaba con figuras como Orson Welles o Charlie Chaplin, Disney fue derivando hacia un ideal próximo al partido nazi norteamericano y a un sentimiento fuertemente antimarxista.

En 1941, un sindicato de ilustradores recién creado en su compañía amenazó al Mago de Burbank con ir a la huelga en demanda de mejores salarios. Disney pretendió evitar personalmente el conflicto dirigiendo un discurso a sus empleados, pero éstos para sorpresa de él, los empleados ya consideraban a la empresa como una gran familia, no le dejaron pasar de las primeras frases. El 29 de mayo de aquel año, los estudios Disney quedaron casi paralizados por una huelga en la que participaron la mayoría de los trabajadores y que duró todo un año. El conflicto se saldó cuando la empresa aceptó que los trabajadores pudieran elegir libremente su sindicato, incluido el izquierdista Screen Cartoonists Guild.

Prácticamente finalizada la década de los cuarenta, Disney recibió una interesante propuesta de Howard Hughes: un crédito sin intereses de un millón de dólares a cambio de su ayuda en un terreno en el sector cinematográfico, que el multimillonario tejano no conocía y en el que quería invertir. Con aquel dinero, Disney puso en marcha 18 nuevos proyectos, entre ellos *Cinderella* de 1950), *Alice in Wonderland* de 1951, y *Peter Pan* de 1953. Volvió a proyectos más baratos y que sintonizaran con el orgullo de ser norteamericano. Para entonces, su compañía ya no era la reina de los dibujos animados. La compañía Warner Brothers empezaba a hacerle una seria competencia con la estrella de su serie “*Looney Tunes*”, cuyo personaje era un conejo gris llamado “*Bugs Bunny*”. Aquel conejo era el contrapunto del cándido, apolítico y asexuado de Mickey Mouse, que a

principios de los años cincuenta vivió sus momentos más bajos de popularidad, aunque siguió siendo el personaje preferido de Disney y el emblema de su imperio (figura 73).

*Cuando veo estas películas, siento a veces miedo. Miedo por la absoluta perfección de lo que él hace. Este hombre parece conocer no solo la magia de todos los procedimientos técnicos, sino también todos los lugares más recónditos del pensamiento humano, de las imágenes de las ideas, de los sentimientos.*¹⁹

¹⁹ Serguey Eiseinstein, "A propósito de Disney", en estudios cinematográficos, "Animación", núm., 15, CUEC-UNAM, México, 1999, pg. 41.



(Figura 73) Walter Elias Disney (1901-1966) dibujando a Mickey Mouse.

2.3 Primeros Animated-cartoons-short.

Los primeros cartones animados son un claro ejemplo que nos demuestra el gusto por la animación y la forma más fácil de contar una historia a través de un cartón animado donde no hay reglas y se pueden romper las que hay, no importa que tanto lo deseemos siempre habrá locos que busquen contar historias y que mejor que a través de una animación.

En el mundo de la animación hay varias reglas entre ellas la de la física, la imaginación y el deseo de contar lo que nos gusta contar, esto fue el motivo de los pioneros de la animación en tratar de contar historias visuales utilizando como única arma el dibujo y la narrativa literaria como base.

Muchos de los primeros cartones animados comenzaron por plantear mundos mágicos no existentes en la realidad, llevándonos a un universo nunca antes visto, el universo de la imaginación y creación a través de sus visionarios, un ejemplo claro son los trabajos de McCay, Pat Sullivan, entre otros.

Muchos de los primeros cartones animados fueron la ventana de la imaginación, al llevarnos a lugares mágicos que nunca hubiéramos podido ir a ver o ir a visitarlos, pero es gracias a la animación, se pudo lograr esto, incluso la animación de nuestros días nos sigue asombrando, como la de los primeros magos y genios a los que yo llamo los maestros y dioses de la animación.

Gracias a ellos el universo de la animación es muy grande y esto se debe gracias a su visión, de los grandes maestros que le dieron vida a los dibujos a través del movimiento, la cual es la base fundamental de la animación sin ella no existiría la animación.

Parece obvio que el movimiento es la base esencial de la animación, el movimiento es también una de las características esenciales de la vida. Si nos basamos en las formas del arte más primitivo, parece que el hombre ha soñado con darle vida a sus pinturas a través de la animación, como la relación de la vitalidad por medio de las artes visuales es uno de los logros imaginativos más importantes de la humanidad.

En todas las grandes manifestaciones artísticas siempre han querido traspasar la barrera infranqueable del movimiento, en el caso de la animación, cada dibujo renuncia a su independencia individual para convertirse en un elemento más

del torrente de dibujos que dará vida a la animación a través de una secuencia de imágenes continuas.

En el desarrollo del proceso de la animación, cada dibujo representa una parte de una secuencia pictórica, que se inicia con un movimiento que tiene un comienzo y un final que son la pieza esencial de la misma animación, este movimiento puede comenzar siendo tan representativo como se quiera, las figuras dibujadas deben poseer las cualidades libres del dibujo, de hecho, las cualidades básicas de los dibujos animados comienzan en el punto donde acaban las películas normales de movimiento.

*Sus orígenes están en el arte y no en los comics e historietas que forman la base de la mayoría de las películas comerciales de dibujos animados.*²⁰

20 John Hales y Roger Manvell, *The Technique of Film Animation*, Barcelona, Editions Omega S.A., 1980, pg.17.

Por estos motivos el cine de animación puede considerarse un arte separado dentro de otro arte “el cine”, la animación tuvo que desarrollar sus propios medios y leyes, esto se debe gracias a los primeros pioneros de la animación.

Las fases técnicas de la animación durante el periodo de Cohl a Sullivan son:

- 1.- Dibujos sencillos que se fotografiaban, en serie, sobre hojas de papel.
- 2.- Proyección de los negativos sobre la pantalla que eran figuras blancas que se movían sobre un fondo negro.
- 3.- Desarrollo de la película de siluetas que eran figuras recortadas en negro sobre fondo plano de papel blanco.
- 4.- Desarrollo del fondo como parte importante del dibujo, en el cual los fondos se dibujaban conjuntamente con los primeros planos en la misma hoja de papel.

5.- La invención de la técnica de la animación por fases, ayudo a ahorrar tiempo y trabajo en el dibujo repetido del fondo para cada fase diferente del movimiento.

6.- La introducción por la técnica de transparencias “Cels”, que consistía en dibujar los fondos independientemente sobre el papel, pero los primeros planos se dibujaban sobre láminas de acetato delgado de celuloide transparente y se superponían a los fondos en el momento de tomar las fotografías.

En la época en que comenzaron a parecer los primeras películas importantes de Disney, en 1928 este tipo de animación los Cels, ya era muy común emplearlo en los estudios de animación.

Hoy en día, los animadores se enfocan más en los aspectos generales del movimiento de los personajes, mientras que otro tipo de personal se dedica a retocar y acabar el trabajo, corrigiendo cualquier imperfección.

*El tipo de dibujo sencillo y escueto que se empleaba en estos cartones, trazaba figuras con un mínimo de trazos, capaces de contener o delimitar su gran vitalidad.*²¹

21 John Hales y Roger Manvell, *The Technique of Film Animation*, Barcelona, Editions Omega S.A., 1980, pg. 31.

Para conseguir una animación más fluida, se debe comprender al comportamiento de cualquier objeto que el animador desee dar vida, es esencial entender estos principios básicos, al igual que un artista figurativo, debe dominar la anatomía, es precisamente aquí donde comienza el verdadero arte de la animación.

Para el desarrollo de una animación es importante entender las leyes de la física como el volumen, la gravedad, el peso, la fuerza, la fricción, etc. El comportamiento de cada objeto en el mundo natural está controlado por leyes físicas elementales.

Un ejemplo del acompañamiento de la física en la animación podría ser este si un hombre se lanza por el borde de un acantilado es evidente que caerá al suelo aquí intervienen varias fuerzas elementales básicas de la física, como la velocidad, la aceleración, la gravedad, etc.

Si un animador crea un mundo nuevo sobre el papel, él debe de decidir sobre la relación exacta de las criaturas con su entorno, el animador deberá de comprender las fuerzas que gobiernan el comportamiento, de lo que este animando.

Parte del desarrollo de las tiras cómicas deben de contener un principio estético, en la animación existe un vínculo estético de la figura simplificada, esta le ayuda al animador a darle vida a través del movimiento.

Parte de la estética en la animación es el empleo o uso de símbolos visuales de fácil comprensión, como lo es el viento en forma de líneas móviles, calor y frío, etc. Un ejemplo muy claro de esto son los dibujos que hizo Messmer con la serie animada de Felix de Cat, era una sutil combinación de líneas muy persuasivas, sus personajes inspirados en el movimiento y comedio del cómic de la época Charles Chaplin.

Olli Johnson uno de los más importantes animadores de la era de Disney, dio a entender que la animación dibujada a mano es tan importante como la ejecución de fases de acción, a menudo la percepción está relacionada con la cognición, literalmente a veces lo que vemos es lo que sabemos, pero comprender la percepción que tenemos del mundo puede ser una herramienta muy útil a la hora de plasmar con claridad dicha percepción del dibujo (figura 74).



(Figura 74) Olli Johnson uno de los más importantes animadores de la era de Disney.

Los primeros cartones animados representaron un gran reto para los primeros animadores al mostrar un mundo nuevo en el creciente área del cine, para ellos fue necesario establecer este tipo de propuestas, en donde los mismos elementos eran utilizados en el cine normal. Muchas de las primeras propuestas en este ámbito de la animación se debieron a varios factores pero principalmente la base de ellas fueron las comedias, y los espectáculos teatrales en especial en los actores que se presentaban en ellas.

Muchas de estas propuesta y sus elementos básicos fueron en muchas ocasiones, la comedia creada por el mismo cartonista, en otras ocasiones inspiradas en los comediantes de la época como lo es Charles Chaplin, la base de las propuestas animadas fueron el manejo de la física como base fundamental de las historias, sin este elemento básico no se hubieran desarrollado la animación.

Una propuesta planteada en la animación, fueron los postulados de Edwin George Lutz, en los cuales él describe que no solo la física interviene en la animación sino la geometría, la profundidad, entre otros conceptos, fue gracias a Lutz que se dieron esos avances que inspirarían a Disney a crear su mundo fantástico de la animación.

En las primeras propuestas animadas se observa como estos elementos se combinan para crear un mundo nuevo en donde la responsabilidad de la trama y desarrollo de la historia recae sobre un personaje principal, en ocasiones lo saturan mucho cargándole una gran responsabilidad.

Las primeras animaciones mostraban no solo una historia muda y breve, reflejaban por gusto y la pasión del artista como sus emociones y sentimientos, al igual que su tendencia artística en especial en el dibujo y su estilo de trabajo el cual lo marcaría y los distinguiría de entre los demás.

Un claro ejemplo de esto, es el trabajo de Winsor McCay como ilustrador, cartonista y animador, en él se muestra un estilo y propuesta única. En su trabajo se refleja mucho la corriente artística del *“Art Nouveau”*, esto se debe a que él fue muy influenciado en esta corriente por eso su trabajo es único e imposible de duplicar.

2.3.1 Pauvre Pierrot.

En 1892 un francés crea por primera vez, un cortometraje de animación dirigida por Charles Émile Reynaud, su animación se le llamo *“Pauvre Pierrot”*. Se compone de imágenes pintadas individualmente.

Es una de las primeras películas de animación que se han hecho, no se le considera como tal la primera animación por no haber hecho dibujos sobre papel, esta animación fue pintada directamente sobre el celuloide, por esta razón no se le da el título de la primera animación como tal.

Cuando Charles-Émile Reynaud abrió su Théâtre Optique en el Musée Grévin. Fue la primera película para demostrar el sistema y funcionamiento del Théâtre Optique desarrollado por Reynaud en 1888, y también es la primera película con el uso

de perforaciones, además de ser totalmente pintada a mano y a color. Estaba sincronizada con música compuesta por el mismo al igual que algunos efectos de sonido, fue el primero en utilizar este medio, mucho antes que el genio de la animación Disney.

Este film de Reynaud además contenía, la actuación conjunta de las tres películas que mismo había producido se les conoce como *“Pantomimes Lumineuses”*, entre los film que Reynaud presento en su Théâtre Optique están *“Pauvre Pierrot”*, *Un bon Bock”* y *“Le Clown et ses Chiens”*, a esta serie de películas que el realizo, todas fueron realizadas a mano y juntas son más de 900 fotogramas de celuloide que duran aproximadamente, duran 45 minutos de duración los tres films. Estas fueron las primeras imágenes animadas exhibidos públicamente a través de las bandas de imagen. Reynaud dio toda la presentación, a sí mismo la manipulación de las imágenes.

El programa comprendía tres cintas: “Un bon Bock” realizada en 1888-1889, de 50 metros, con 700 imágenes y duración de 15 minutos; “Le Clown et ses Chiens”, 1890, 22 metros, 300 imágenes, 20 minutos y “Pauvre Pierrot”, 1891, 36 metros, 500 fotos, 15 minutos²²

²² C.W.Ceram, *Arqueología Cinematográfica*, Ediciones destino, Barcelona, 1965, pg. 194.

El espectáculo se mantuvo en el Musée Grévin hasta 1900, esta que llegaron los hermanos Lumière, con su maravilloso invento el “cinematógrafo”, pero las presentaciones de Reynaud se calcula que alrededor de 500.000 personas vieron que durante ese plazo la proyecciones animadas de *Pantomimes Lumineuses”*.

Al igual que un buen número de los pioneros tempranos de la película, Reynaud tuvo un final trágico, estaba aplastado por la introducción del cinematógrafo. El público abandonó sus shows Théâtre Optique, devastado y deprimido, arrojó la mayor parte de su obra y su equipo en el Sena. Entró en un

hospicio el 29 de marzo 1917 y murió menos de un año después, el 9 de enero de 1917.

La historia desarrolla una trama cómica entre los personajes extraídos de la comedia del arte italiano un “*Arlequín*”, *Pierrot*” y “*Colombina*”. Los dos protagonistas compiten por el amor de Colombina, si bien esta muestra su rechazo hacia Pierrot y se queda al final con el amor del Arlequín, está basada en una serenata escrita por Louis Morin que refiere las divertidas aventuras de Pierrot, Arlequín y Colombina, personajes de la tradición italiana de Commedia dell'Arte.

La cinta fue dibujada y coloreada a mano por el propio Reynaud. Utilizó para ello el sistema de disociación de figuras animadas decoradas, con calcos sucesivos sobre hojas transparentes del celuloide, que es básicamente la misma técnica que se empleará más adelante en el sistema tradicional de animación de dibujos. También se sirve de trucos, bucles que es un movimiento simple que puede repetirse indefinidamente y en definitiva, las técnicas que serán esenciales en el dibujo animado posteriormente.

Reynaud, si bien no era un ilustrador profesional, creó unos dibujos simples pero definidos, con un estilo que puede ser comparable al de Hergé. Sus tramas, al igual que sus dibujos, son sencillas y poéticas, de un estilo naif. Él mismo incorporaba una música a la proyección, y la dotaba de efectos sonoros como golpes, puertas que se abren, etc. Que realizaba tras la pantalla.

La historia narra a un Arlequín que pasea con una máscara por un jardín. Al oír que alguien se acerca, se esconde tras una columna y aparece la bella Colombina, que se asusta al ver al ver al enmascarado salir de su escondite, pero se tranquiliza cuando el joven Arlequín se descubre. Este comienza a declararle su amor a Colombina cuando al

escuchar un ruido en la puerta del fondo, se vuelve a esconder y se coloca la máscara.

Era Pierrot, con una mandolina en bandolera y un ramito de flores oculto en su espalda, que tras una reverencia, se las ofrece a Colombina quien, sólo por compromiso acepta el regalo. Pierrot observa el poco interés que muestra ella y se va, lo que aprovecha el Arlequín para salir, le hace una seña y se van a su casa.

Poco después aparece Pierrot llorando desconsoladamente tras beber unos tragos de licor, cobra nuevos ánimos y se dirige al balcón de la casa donde entona una serenata con su mandolina. El Arlequín enfadado le propina un golpe rápido en la espalda y se va. Pierrot sin ver quién le ha golpeado, acaba de vaciar su botella y canta de nuevo su canción:

Pour	peindre	vos	grâces	fines
Votre	taille		de	roseau
Je	saurai	prendre	à	Watteau
Son	âme,	ô	ma	Colombine
Un	vieil	air	de	mandoline,
L'évoquera		du		tombeau
Pour	peindre	vos	grâces	fines
Votre taille de roseau...				

El Arlequín cogiendo la botella que ha dejado en el suelo, le da otra buena ración de golpes y satisfecho por haberle dado su merecido, va a reunirse con su amada Colombina (figura 75).



Pauvre Pierrot directed by Émile Reynaud

(Figura 75) Pauvre Pierrot de Émile Reynaud.

2.3.2 Humorous Phases Funny Faces.

J. Stuart Blackton crea en 1906 film animado “*Humorous Phases of Funny Faces*”, es un cortometraje mudo estadounidense, basado en una popular obra de Vodevil, la película en la que alguien dibuja sobre un pizarrón caras que después cobran vida a través del movimiento, presenta acciones de movimientos bastante atrevidas para la época, como un perro saltando y pasando por un aro, una escena en la que se hace uso de la técnica del paso de manivela, que la hace parecer que no es tiza. La película se mueve a 20 fotogramas por segundo, dura alrededor de 3 minutos.

En los dibujos animados, las escenas dibujadas a mano, aparecen en una pizarra, como un payaso juega con un sombrero y un perro que salta a través de un aro. En un principio se incluyen las manos del dibujante también que luego se quedó fuera, con “*Stop-Action*”, es el primer intento de esta técnica, pero no sería hasta la llegada de Melies con

“*Le Voyage Dans la Lune*”, donde esta técnica tendría su mayor auge.

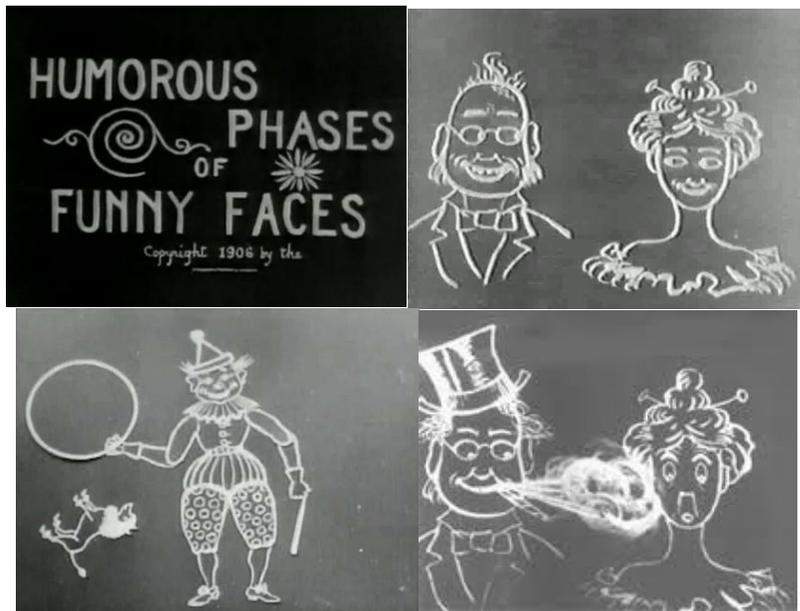
Stop-Action y animación del recorte que se utilizaron en este film, sin embargo hay una sección muy corta de la película donde se hacen cosas que parecen moverse al alterar los dibujos propios de cuadro a cuadro.

Sin duda alguna Blackton marco un único estilo en la animación que nos muestra el uso de la técnica de “*Cut-Out*”, es una técnica para la producción de animaciones utilizando personajes planos, accesorios y fondos cortados de materiales como el papel, tela o incluso fotografías.

*(...) desarrollo la producción de “Enchanted Drawing”; poco después, con la misma técnica y el uso de una tiza y una pizarra, realizo “Humorous Phases of Funny Faces” (1906). Eran producciones sencillas, dibujos humorísticos que mostraban a un hombre que daba vueltas a sus ojos y echaba humo sobre la cara de una señora, así como a un personaje narizón y un perro saltando un aro.*²³

²³ Manuel Rodríguez Bermúdez, Animación “Una perspectiva desde México”, UNAM-CUEC, 2007, pg. 55.

Este film de Blackton es sin duda una comedia humorística donde el emplea el uso del dibujo sobre una pizarra nos muestra un show en el cual el comienza dibujando los rostros de un hombre y una mujer que están viendo un espectáculo circense en donde se muestra a un payaso realizando un truco circense en donde un perro está saltando a través de un aro, además nos muestra como el hombre se divierte viendo el espectáculo, al estar disfrutando el show este comienza a fumar yéndose el humo hacia donde está la mujer al final del film nos muestra al artistas extrayendo los artículos como un puro, la botella de licor y el sombrero del a pizarra (figura 76).



(Figura 76) J. Stuart Blackton crea en 1906 film animado “Humorous Phases of Funny Faces”.

2.3.3 Little Nemo in Slumberland.

“*Little Nemo in Slumberland*” es un cómic de Winsor McCay, considerado el primer gran clásico de la historia del cómic. Se publicó por primera vez en el New York Herald en 1905 a 1911. Aunque no se traduce al castellano, literalmente sería El pequeño Nemo en el País de los sueños.

McCay realiza en esta obra, una exploración exhaustiva de las posibilidades del medio, empleando multiplicidad de encuadres, jugando con el formato de la página de forma espectacular y sorprendente, además de ser uno de los primeros cómics en aprovechar el enorme potencial del color de las páginas dominicales “*Sunday Strips*”. Con un estilo

visual, inspirado en el “*Art Nouveau*”, pone en escena una gran variedad de personajes y escenarios. También se ha relacionado la obra de McCay con movimientos culturales posteriores, como el surrealismo, por la importancia que concede a lo onírico.

*Llegándose a afirmar que se trata de una muestra perfecta de fantasía creíble gracias al virtuosismo gráfico de un dibujante. El polifacético talento de McCay hizo plausible un mundo imposible donde la única lógica existente era la de los sueños.*²⁴

24 Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo en la sección “De la fantasía al sueño” del fascículo “La fantasía: Del mundo onírico de Little Nemo al universo de Moebius”, para Gente de comic: De Flash Gordon a Torpedo, p. 51, publicado en “Gente” del Diario 16, 1989.

La primera aparición de la serie Little Nemo in Slumberland en el periódico New York Herald tuvo lugar el 15 de octubre de 1905, y continuó apareciendo cada domingo, en páginas completas a todo color, hasta el 23 de abril de 1911. Debe tenerse en cuenta que, a diferencia de otros clásicos del cómic, Little Nemo no era distribuida por syndicates u otras publicaciones, por lo cual su popularidad se debió a su difusión por un solo periódico del área de Nueva York. Sin embargo, su éxito fue grande, como lo testimonia la gran cantidad de productos derivados del personaje que se comercializaron en la época.

El 30 de abril de 1911, Little Nemo pasó a publicarse en el New York American y otros periódicos propiedad de William Randolph Hearst, con el nuevo título de “*In the Land of Wonderful Dreams*”. Esta nueva etapa de la serie se prolongó hasta el 26 de julio de 1914. Muchos años después, McCay haría reaparecer a Little Nemo en las páginas del New York Herald entre el 3 de agosto de 1924 y el 26 de diciembre de 1926, sin alcanzar el éxito de la primera época del personaje.

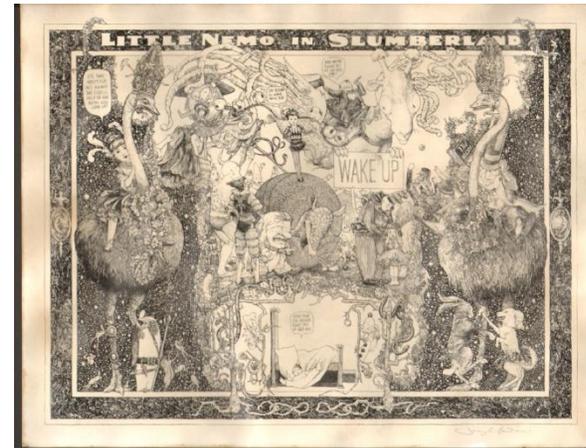
Robert McCay, hijo el creador de Nemo y modelo en que su padre se inspiró para crear el personaje, intentó resucitar el

cómic en dos ocasiones, en los años 30 y luego en los 40, sin conseguirlo.

La primera adaptación cinematográfica de Little Nemo fue realizada por el propio autor, Winsor McCay, en 1911, aprovechando la popularidad del cómic, trata de llevarlo a un cortometraje de sólo tres minutos de duración, la mitad animado y la otra mitad en imagen real, en donde aparece el propio autor dibujando a su personaje, que protagoniza un brevísimo sketch.

El protagonista del cómic era un niño llamado Nemo "*Nadie*", en latín y cada página dominical de la serie correspondía a un sueño suyo. El protagonista despertaba siempre en la última viñeta de la página, a veces entre llantos, cayéndose de la cama o ser atendido por sus padres. Los sueños de Nemo, sin embargo tenían continuidad narrativa, lo que daba a la serie una estructura folletinesca muy adecuada para introducir numerosos personajes secundarios y mostrar un Slumberland de una gran riqueza narrativa.

Al comienzo de esta serie Nemo es visitado por un emisario del rey Morfeo, con la orden de llevarlo al País de los Sueños, donde deberá convertirse en compañero de juegos de la Princesa cuyo nombre no se menciona en el cómic. La historia se relaciona más con él, al conseguir muchas aventuras, pero entonces su sueño es interrumpido por la aparición de un extraño personaje "*Flip*", que lleva un sombrero de copa con la frase "*Wake Up*", escrita en él. Desde entonces, Flip se convierte en el principal antagonista de Nemo, pues sólo con verle manda al protagonista de vuelta a la cruda realidad. Flip termina convirtiéndose en un compañero de Nemo, y aparecen otros personajes secundarios, como el "*Doctor Píldora*", el "*Imp*", el "*Niño Caramelo*" y "*Santa Claus*" (figura 77).



(Figura 77) Winsor McCay y obra *Little Nemo in Slumberland*.

2.3.4 Gertie the Trained Dinosaur.

Es la película de animación más antigua que cuentan con un dinosaurio, además de ser la considerada la primera animación como tal, es considerada además su gran obra maestra. McCay utilizó por primera vez la película antes de la audiencia en vivo como parte interactiva de su vodevil acto, el juguetero, infantil Gertie hizo trucos por orden de su amo, "*Gertie the Trained Dinosaur*" se presentaría en 1914. El empleado de McCay William Randolph Hearst más tarde restringió las actividades de vodevil de McCay, por lo que McCay añadió una secuencia introductoria de acción en vivo de la película para su estreno en cines. McCay abandonó una secuela, "*Gertie on Tour*" en 1921, después de la producción de alrededor de un minuto de metraje.

Aunque Gertie se considera popularmente como la película animada más temprana de su época, Gertie fue la primera película en utilizar técnicas de animación, como fotogramas

clave, marcas de registro, papel de calca, la Mutoscope que es la acción del espectador y bucles de animación. Influyó en la próxima generación de animadores como los hermanos Fleischer, Otto Messmer, Paul Terry y Walt Disney. John Randolph Bray, sin éxito trató de patentar muchas de las técnicas de animación de McCay, Bray realizaría una versión plagiada de Gertie que apareció un o dos años después de la original.

McCay "vino a dar la posibilidad de hacer imágenes en movimiento" {...} de sus caricaturas. Afirmó que él "fue el primer hombre en el mundo para hacer dibujos animados".²⁵

²⁵ John Canemaker, Winsor McCay: "His and Art", Harry N. Abrams, The University of California, 2005, pg. 151.

McCay había presentado en sus comienzos a varios dinosaurios en su trabajo dentro de sus tiras cómicas, tales como en los episodio de "*Dream of the Rarebit Demonio*" en el que aparece un "*Brontosaurus*" participando en una carrera de caballos, en 1905.

Rarebit Demonio episodio en el que un cazador se dirige a cazar a un dinosaurio sin éxito, el diseño de los antecedentes de este último le dio un gran parecido a lo que más tarde sería Gertie. En 21 de septiembre de 1913 en uno de sus episodios de la tira cómica de Nemo, titulado "*In the Land*", Nemo se encuentra con un dinosaurio azul nombrado "*Bessie*", que tiene el mismo diseño que el de Gertie.

McCay considero un número de nombres antes de decidirlo llamar "*Gertie*", sus cuadernos de producción utilizados menciona que le quería poner "*Jessie the Dinosaurus*". Un animador de Disney Paul Satterfield recordó oír McCay en 1915 relatar cómo él había elegido el nombre de "*Gertie*".

Oyó un par de chicos "dulces" (hombres gay) en el pasillo hablando entre sí, y uno de ellos dijo: "¡Oh, Bertie, espera un minuto!" con una voz muy dulce. Él pensó que era un buen nombre, pero creía

que era un nombre de mujer en vez de un muchacho, así que él lo llamó "Gertie".²⁶

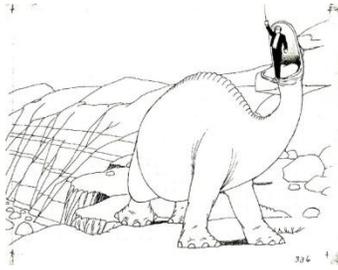
²⁶ John Canemaker, Winsor McCay: "His and Art", Paul Satterfield entrevista con Milt Gray en 1977, Harry N. Abrams, The University of California, 2005, pg. 168.

Gertie the Trained Dinosaur, es la película de animación más antigua que cuentan con un dinosaurio. Su estrella Gertie hace trucos muy similares a un elefante entrenado, está animada con un estilo naturalista sin precedentes para la época, ella respira rítmicamente, ella cambia su peso mientras se mueve, y sus músculos abdominales ondulan, mientras ella dibuja con el agua.

McCay le impregna de una personalidad amigable, mientras él podría ser caprichoso, sin ser capaz ella de ignorarlo o rebelarse contra los mandatos de su amo, McCay decide que Gertie sea un mujer por la forma en la que la historia se cuenta, Gertie da cuenta del reflejo de la mujer oprimida de la época sometida a las órdenes de su esposo.

Cuando su amo McCay la llama, la juguetona e infantil Gertie sorprende al salir de una cueva. Su amo látigo en mano, le ordena que tiene que hacer sus trucos como el levantamiento de su pie o haciendo una reverencia a la orden. Cuando ella siente que su amo ha ido demasiado lejos, ella lo muerde y se de vuelta dándole la espalda a su amo. Ella llora cuando él la regaña y él le aplaca con una calabaza. A lo largo del acto, habitantes prehistóricos, como un lagarto volador distrae continuamente Gertie. Ella lanza un mamut en el lago, cuando él se burla de ella, le lanza una piedra al mamut que está nadando a la distancia. Después de que ella decide saciar su sed al drenar el lago, McCay sale y ella lo levanta mientras se inclina ante el público.

Con esto Gertie era primera pieza de McCay, en la animación con antecedentes detallados (figura 78).



(Figura 78) *Gertie the Trained Dinosaur* y Winsor McCay.

2.3.5 Fantasmagorie.

El francés Emilie Cohl en 1908, anima una película "*Fantasmagorie*". Es uno de los primeros ejemplos de animación tradicional totalmente hecha a mano, la animación es un tributo a la industria del medio cinematográfico, es considerado por los historiadores del cine a Cohl como el padre de la animación o el primer animador.

La película se compone principalmente de una figura de palo se mueve por los alrededores y encontrando todo tipo de objetos en su camino, como una botella de vino que se transforma en una flor. También hubo escenas de acción en vivo, donde las manos del animador entrarían en la escena. El personaje principal es dibujado por la mano del artista, y los personajes principales son un payaso y un caballero.

La primera película dirigida por Cohl, es "*Fantasmagorie*", también fue posiblemente el primer *árbol de dibujos animados*. A pesar de que siguió la estela del éxito "*The Haunted Hotel*", en comparación con ella, Blackton mostro destellos momentáneos de movimiento animado, esta película fue una hazaña espectacular.²⁷

²⁷ Donald Crafton, *Before Mickey "The Animated Film 1898-1928"*, Chicago; the University of Chicago Press, 1982, pg. 60.

La película, en todas sus transformaciones salvajes, es un homenaje directo al movimiento incoherente. El título es una referencia a la "*Fantasmograph*", a mediados del siglo XIX, que es una variante de la linterna mágica que proyectaba imágenes fantasmales que flotaban a través de las paredes.

Cohl trabajó en *Fantasmagorie*, de febrero a mayo a/o junio 1908. A pesar del tiempo de funcionamiento corto, la pieza estaba llena de material elaborado en un "*Stream of Consciousness*" de estilo. La película fue estrenada el 17 de agosto de 1908.

La película fue creada al dibujar cada fotograma en papel y luego disparando cada fotograma en la película negativa, lo que dio a la imagen un aspecto de pizarra. Se compone de 700 dibujos, cada uno de los cuales fue expuesto en dos ocasiones, animada en grupos de dos, dando lugar a una duración de casi dos minutos. Esta técnica es tomada por J. Stuart Blackton, a la cual el llamo "*Chalk-Line Effect*", filmación de líneas negras sobre papel blanco, y luego revertir el negativo para que se vea como una tiza blanca sobre una pizarra de color negro. Blackton y Cohl también tomaban prestadas algunas técnicas de Georges Méliés, como el "*Stop-Trick*".

Animación de *Fantasmagorie* de Cohl, por décadas ayudo a plantear mejor la idea de la animación como tal, algunas películas anteriores incluyen el uso de dibujos animados en "Stop-Action", pero Cohl fue el primero en producir una película totalmente animada. Cohl comenzó a trabajar en *Fantasmagorie* en febrero de 1908 y lo completo semanas después.

Cohl colocaría un dibujo en una caja de luz, después lo fotografiaría y luego lo modificaría un poco para cambiarlo y luego volverlo a fotografiar de nuevo. Esta sencilla técnica produjo el movimiento constante y la continuidad entre los dibujos, este es un título apropiado para el trabajo de Cohl, una sucesión de imágenes y formas rápidamente cambiantes.

La película es una mezcla agitada de saltar, de pescar, de lucha con una espada, el uso de cánones, las flores, las botellas de leche, un elefante girando en las casas y para el gran final, un personaje que aparece en el lado izquierdo de la pantalla montado en un caballo, Fantasmagorie debutó el 17 de agosto de 1908 en París Theatre de Gymnase (figura 79).

En "Fantasmagorie", por ejemplo, la acción es tan irracional y los eventos se desarrollan tan rápidamente que el "complot" es difícil de descifrar en los efectos de visualización.²⁸

²⁸ Donald Crafton, Before Mickey "The Animated Film 1898-1928", Chicago; the University of Chicago Press, 1982, pg. 66.

Aunque carece de un argumento coherente, la película fue muy influyente por su creatividad y energía, lo que demuestra el potencial de que la animación que podría crear una mente creativa. Les Independants du Premier Siecle escriben que Cohl dio la animación un sentido de la poesía, con una gran cantidad de innovaciones y lo hicieron en un arte por derecho propio, denominado por algunos como el "Octavo Arte", que combina el cine, el dibujo y la pintura.

En Fantasmagorie, el personaje de Cohl no sólo se mueve completamente, sino que sufre una serie de transformaciones y alucinaciones que bordean lo surrealista, Georges Sadoul un historiador de cine, menciona sobre Cohl "no fue solamente un extraordinario técnico, creando o desarrollando diversos procedimientos (dibujos que se van haciendo solos, animación de dibujos, muñecos, objetos, recortes), sino también era un gran artista, gracias a la precisión maliciosa de sus dibujos y a su fantasía extravagante. Es el más directo antecesor de la animación moderna".



(Figura 79) Emile Cohl en 1908, anima una película "Fantasmagorie".

2.3.6 Felix the Cat.

"Felix the Cat", es un personaje animado de la era del cine mudo. Su pelaje negro, ojos blancos y amplia sonrisa, junto a las situaciones surrealistas en la que sus historias se presentaban, contribuyeron a hacer de Félix uno de los personajes animados más reconocidos del mundo. Félix fue el primer personaje de animación en alcanzar un nivel de popularidad tan grande como para atraer a los espectadores con el solo reclamo de su aparición en las pantallas.

Los orígenes de Félix continúan siendo cuestionados. Pat Sullivan caricaturista y empresario de cine de origen australiano y el animador estadounidense Otto Messmer han afirmado ser los creadores de Felix y la evidencia parece sostener ambas demandas. Muchos historiadores sin embargo, incluyendo John Canemaker, afirman que fue Sullivan quien le plagió a Messmer a Felix de Cat. Lo que es seguro es que el gato salió del estudio de Sullivan, y los dibujos animados que incluían al personaje disfrutaron de un enorme éxito en el año de 1920. Paramount Pictures distribuyó las primeras películas entre 1919 y 1921. Margaret J. Winkler distribuyó los cortos entre 1922 y 1925, que después era llamada por Disney para distribuir la serie de "Alice's Comedy", es considerada la primera mujer en distribuir y producir animación en los Estados Unidos, el año en que

Educational Pictures asumió el control de la distribución de los cortos. En 1928, Education dejó de sacar los dibujos animados de Félix y muchos fueron reemitidos por First National Pictures.

Copley Pictures lo distribuyó desde 1929 hasta 1930. Tuvo una breve resurrección en 1936 por Van Beuren Studios, pero la gloria de los viejos tiempos desapareció durante el breve paso del gato por el color y el sonido. Sullivan hizo la mayoría de la mercadotecnia del personaje en el año de 1920.

Félix fue todo un éxito en la cultura popular estadounidense, también en el extranjero. Tuvo su propia tira cómica dibujada por Messmer, y su imagen pronto adornó todo tipo de productos. Músicos de Jazz como Paul Whiteman cantaron sobre él, e incluso se convirtió en la primera imagen en ser difundida por cualquier emisora de televisión. Sin embargo el éxito fue breve. La llegada de dibujos animados parlantes, particularmente Mickey Mouse de Walt Disney, eclipsó la propuesta no sonora de Sullivan y Messmer. Unos cuantos cortos hablados creados por el hermano de Sullivan fallaron en su intento de ganar audiencia.

La televisión puede ser tomada como la salvación del gato. Los dibujos animados de Félix comenzaron a transmitirse por la televisión estadounidense en 1953. Mientras tanto, Joe Oriolo, el nuevo artista tras la tira cómica, gana los derechos para introducir a Félix en una nueva serie, específicamente para televisión. Oriolo agregó nuevos personajes, como *"Poindexter"* y *"Rock Bottom"*, creó el bolso mágico que podía convertirse en cualquier figura que Félix necesitara. El hijo de Joe Oriolo, Don Oriolo continuó como el encargado de Félix, y el gato ha protagonizado diversas series de televisión y una película.

Los orígenes de Felix comenzaron el 9 de noviembre de 1919, con un personaje llamado *"Master Tom"*, un personaje parecido a Félix, debuta en un corto de Paramount Pictures titulado *"Feline Follies"*. Producido por el estudio de animación

de Pat Sullivan, el corto fue dirigido por el caricaturista y animador Otto Messmer. Fue un éxito, el estudio de Sullivan rápidamente se puso a trabajar en otro corto protagonizado por Master Tom, *"The Musical Mews"* se estrenaría el 16 de noviembre de 1919. También probó ser exitoso con la audiencia. El productor de Paramount, John King sugirió renombrar al personaje a *"Félix"*, por las palabras latinas feliz (gato) y felix (suerte), el nombre fue utilizado en la tercera película, *"The Adventures of Felix"*, estrenada el 14 de diciembre de 1919. En 1924 el animador Bill Nolan rediseñó al felino haciéndolo más redondo y llamativo. La nueva apariencia de Félix, junto a la habilidad de Messmer para la animación, lanzó al personaje a la fama mundial. Félix y Charles Chaplin comparten pantalla en un memorable momento de *"Felix in Hollywood"*, en 1923, siendo Chaplin la inspiración de la trama del mismo Felix (figura 80).

La pregunta de quién creó exactamente a Félix continúa en disputa. Sullivan indicó en numerosas entrevistas que él creó a Félix e hizo los bosquejos claves para el personaje.

En una visita a Australia en 1925, Sullivan le dijo al periódico The Argus que "La idea surgió al observar a un gato que mi esposa llevó al estudio un día".²⁹

29 Judy A. Nelson, Reclaiming Felix the Cat: "In the Picture Gallery", State Library of NSW, Nueva Gales del sur, 2005, pg. 54.

Los dichos de Sullivan son respaldados por su corto animado *"The Tail of Thomas Kat"*, estrenado el 18 de marzo de 1917, más de dos años antes de *"Feline Follies"*. Un documental australiano de ABC-TV transmitido el 2004 y una exposición en la Biblioteca Estatal de New South Wales el 2005 sugirieron que Thomas Kat fue un prototipo o precursor de Félix. Sin embargo pocos detalles de Thomas han sobrevivido. Mientras que Félix podía transformar mágicamente su cola en herramientas y otros objetos, Thomas es un gato no

antropomórfico que pierde su cola en una pelea contra un gallo.

Sullivan era el propietario del estudio y como en el caso de muchos empresarios se apropió de los derechos de cualquier trabajo creativo de sus empleados. Al igual que muchos otros animadores de ese tiempo, Messmer no fue reconocido. Luego de la muerte de Sullivan en 1933, sus herederos en Australia se adueñaron del personaje.

No fue hasta muchos años después de la muerte de Sullivan que sus empleados Hal Walker, Al Eugster y el abogado de Sullivan, Harry Kopp, acreditaron a Messmer por la creación de Félix. Indicaron que Félix estaba basado en un Charlie Chaplin animado que Messmer había creado para el estudio de Sullivan antes. La personalidad del gato y sus movimientos en Feline Follies reflejan las características de Chaplin, el familiar pelaje negro también está, Messmer encontró que las formas sólidas eran más fáciles de animar.

A pesar de quién creó a Félix, Sullivan comercializó implacablemente al gato, mientras que Messmer continuó produciendo caricaturas y comenzó una tira cómica en 1923, distribuida por King Features Syndicate.³⁰

³⁰ Solomon, Charles, *The History of Animation: "Enchanted Drawings"*, Wings Books, 1994. pg. 34

Con el estreno de *"The Jazz Singer"* en 1927, Educational Pictures que distribuía los cortometrajes de Félix en ese tiempo, le propuso a Pat Sullivan hacer caricaturas *"Sonoras"*, pero Sullivan rechazó la propuesta. Las discusiones siguieron hasta la separación de Educational y Sullivan. Solo cuando *"Steamboat Willie"* de Walt Disney hizo historia como la primera caricatura hablada con una banda sonora sincronizada, Sullivan vio las posibilidades del sonido. Se preocupó de obtener un contrato seguro con First National Pictures en 1928. De todas maneras por razones desconocidas, esto no duró y Sullivan buscó a Jacques

Kopfstein y Copley Pictures para distribuir sus nuevas caricaturas sonoras de Félix. El 16 de octubre de 1929 un anuncio salió en Film Daily donde Félix decía, al estilo de Al Jolson, *"You ain't heard nothin' yet!"*.

Desafortunadamente, nada bueno se oyó en la transición de Félix al sonido. Los resultados fueron desastrosos. Ahora más que nunca parecía que el ratón de Disney acaparaba la audiencia de la estrella muda de Sullivan. Ni siquiera otros trabajos como *"Felix Woos Whoopee"* o *"April Maze"*, ambos de 1930 pudieron atraer a la antigua audiencia. Kopfstein finalmente canceló el contrato de Sullivan. Posteriormente anunció los planes de comenzar un nuevo estudio en California, pero la idea nunca se materializó. Las cosas fueron de mal en peor cuando la esposa de Sullivan, Marjorie murió en marzo de 1932. Después de esto, Sullivan se deshizo. Cayó en una depresión alcohólica, su salud empeoró, su memoria comenzó a fallar. Ni siquiera podía entregarle cheques a Messmer ya que su firma se vio reducida a un simple garabato. Murió en 1933, dejando su estudio abandonado.

En 1935, Amadee J. Van Beuren de Van Beuren Studios contactó a Messmer para preguntarle si quería devolver a Félix a la pantalla. Van Beuren incluso le propuso un completo personal y todas las utilidades necesarias. Pero Messmer rechazó su oferta y recomendó a Burt Gillett, un antiguo empleado de Sullivan que trabajaba en el estudio de Van Beuren. De esta manera, en 1936, Van Beuren obtuvo la aprobación del hermano de Sullivan para utilizar a Félix con la intención de crear nuevos cortos sonoros y a color. Con Gillett al mando, y una gran influencia de los trabajos de Disney, la personalidad de Félix cambió a una más graciosa que era popular en esos tiempos. Los nuevos cortos no tuvieron éxito, y luego de tres capítulos Van Beuren discontinuó la serie

El éxito de Félix atrajo un gran número de imitadores. La apariencia y personalidades de otros felinos de los años 1920 como "Julius" de Alice Comedies (Walt Disney), "Waffles" de Aesop's Film Fables

(Terrytoons) y especialmente la adaptación de Bill Nolan de "Krazy Kat" en 1925, parecían estar directamente relacionados con Félix.³¹

³¹ Solomon, Charles, *The History of Animation: "Enchanted Drawings"*, Wings Books, 1994.

Pg. 37.

Debido a la popularidad del personaje y al hecho que su nombre deriva de la palabra latina "*Feliz*", algunas importantes organizaciones adoptaron a Félix como mascota. El primero fue un vendedor de Chevrolet amigo de Pat Sullivan llamado Winslow B. Felix que abrió su sala de exposición y venta en 1921. El anuncio de neón de Felix Chevrolet, con sus imágenes gigantes del gato, es una de las marcas más conocidas de Los Ángeles. En 2007 el anuncio fue escogido por la Cultural Heritage Commission de la ciudad como monumento histórico cultural. Otros que adoptaron a Félix incluyen en 1922 los New York Yankees y el aviador Charles Lindbergh, que llevó un muñeco del personaje en un vuelo histórico a través del océano Atlántico.

Esta popularidad persistió a finales de los años 1920, el segundo escuadrón de bombarderos de la marina de los Estados Unidos el VB-2B adoptó una insignia que consistía en un Félix feliz llevando una bomba con la mecha prendida. Retuvieron la insignia a lo largo de los años 1930 cuando se convirtieron en un escuadrón de combate designado bajo el código VF-6B y luego VF-3. En 1948, el escuadrón fue designado como VF-31, conservando el logo hasta el día de hoy.



(Figura 80) "Felix the Cat".

2.3.7 Alice's Comedy.

Alice's Comedy son una serie de 41 cortometrajes combinando animación y acción real el "*Stop-Action*", que fueron producidos por Walt Disney entre 1923 y 1927.

Disney y su equipo del estudio Laugh-O-Gram. Inc, de Kansas City al que pertenecía el animador Ub Iwerks, rodaron en 1923 un cortometraje de diez minutos de duración, titulado "*Alice's Peacemaker*", es considerada como el primer corto de Alice, pero esta corto no está basado en la novela de Alice, cuenta la historia de una niña que trata de solucionar un problema con unos vendedores de periódico, en esta film Alice les cuenta una historia de un ratón y un gato a los vendedores, dándoles a entender que tienen el mismo problema que ellos, para esta historia Disney se inspira en la novela pero no hacen una adaptación de la misma, si no que crea una historia alternativa a la novela.

En ese mismo año Disney lleva a cabo otro film sobre Alice titulado "*Alice's Wonderland*", lejanamente basado en "*Alice's Adventures in Wonderland*", de la novela de Lewis Carroll. La

película cuenta cómo Alice, impresionada por su visita a unos estudios de animación, sueña que visita el país de los dibujos animados "Cartoonland". Juega alegre y despreocupadamente con los personajes hasta que un grupo de leones escapa de una jaula y la persigue.

Poco después de la producción de la película, los estudios se declararon en bancarota y tuvieron que cerrar, por lo cual el filme nunca llegó a estrenarse. Disney se trasladó a Los Ángeles para intentar hacer carrera en el cine de imagen real. Al no conseguirlo, regresó al cine de animación. Envío la película Alice's Wonderland a la distribuidora neoyorquina Margaret J. Winkler, y consiguió un contrato para producir nuevas películas de la serie, Disney la contemplo a ella por el éxito que tuvo al distribuir la serie de "Felix The Cat".

Dado que las secciones de acción en vivo de las películas eran relativamente baratos de producir, se redujo el costo total. En algún momento de 1923, Disney decide intentar salvar su empresa Laugh-O-Grams Inc. marcando sólo una película, en el que una heroína humana podría interactuar con personajes de dibujos animados. El resultado sería la película "Alice's Wonderland".³²

³² Christopher Finch, *The Art of Walt Disney*, Harry N. Abrams Inc., 1995, pg. 26.

Alice's Wonderland no llegó a estrenarse, pero el recién fundado estudio animado de Disney, llamado Disney Brothers Cartoon Studio en octubre de 1923, establecidos ahora en California, comenzaron de inmediato a producir más películas de la serie. El primero de todos, "Alice's Day at Sea" se estrenó el 1 de marzo de 1924. Alice compartía el protagonismo de la serie con un personaje de animación, el gato "Julius" es una copia de Felix the Cat lo que no es muy inusual, el primer personaje creado por Disney que tuvo continuidad. Charles B. Mintz, que distribuía tanto los dibujos animados de Félix, realizados por Pat Sullivan, como las comedias de Alice de Disney, insistió en ello, en un intento de emular el éxito de Felix. El papel de Alice fue interpretado por varias jóvenes actrices: Virginia Davis, Margie Gay, Dawn

Evelyn Paris más conocida por los nombres de Dawn O'Day y Anne Shirley, y Lois Hardwick.

Los supervivientes de Kansas City Cartoons de Disney, crean "Alice's wonderland" que se parece más a la fábula de Esopo. Cuando Alicia llega a Cartoonland, hay un desfile de bienvenida con una gran variedad de animales, al moverse en ciclos y repeticiones; que de inmediato evocan las películas de Terry.³³

³³ Machael Barries, *Hollywood Cartoons American Animation in its Golden Age*, New York the University of Oxford Press, 1999, pg. 38.

En 1924 se presentaron una serie de cortometrajes de Alice titulados "Alice's Day at Sea", "Alice's Spooky Adventure", "Alice's Wild West Show", "Alice's Fishy Story", "Alice and the Dog Catcher", "Alice the Peacemaker", "Alice Gets in Dutch", "Alice Hunting in Africa", "Alice and the Three Bears", "Alice the Piper". Estos fueron los primeros cortos de la serie de Alice con un gran éxito.

Un año más tarde en 1925 llagaría otra serie de cortos sobre Alice titulados "Alice Cans the Cannibals", "Alice the Toreador", "Alice Gets Stung", "Alice Solves the Puzzle", "Alice's Egg Plant", "Alice Loses Out", "Alice is Stage Struck", "Alice Wins the Derby", "Alice Picks the Champ", "Alice's Tin Pony", "Alice Chops the Suey", "Alice the Jail Bird", "Alice Plays Cupid", "Alice Rattled by Rats", "Alice in the Jungle", llegando a tener más éxito que sus primaras apariciones de Alice en el año de 1924.

En el año de 1926 regresaría Alice con una nueva serie de cortos esta vez mas planteados en la comedia, teniendo en toque muy surrealista se titularon "Alice on the Farm", "Alice's Orphan", "Alice's Little Parade", "Alice's Mysterious Mystery", "Alice Charms the Fish", "Alice's Monkey Business", "Alice in the Wooly West", "Alice the Fire Fighter", "Alice Cuts the Ice", "Alice Helps the Romance", "Alice's Spanish Guitar", "Alice's Brown Derby", "Alice the Lumber Jack", este serie conto con una gran variedad de personajes muchas de las aventuras de

Alice estaban basadas en historia creadas por el mismo Disney, esto se debió gracias a las ocurrencias que tenía diariamente con sus compañeros de trabajo.

En el año siguiente Alice retomaría su trono como la más popular del medio de la comedia, en el último regreso de Alice a unos cortos animados, pero esta sería su última participación ya que con el tiempo fue perdiendo popularidad y ya no era lo que fue en sus inicios, la última serie de Alice se titularon *“Alice the Golf Bug”, “Alice Foils the Pirates”, “Alice at the Carnival”, “Alice at the Rodeo”, “Alice the Collegiate”, “Alice in the Alps”, “Alice’s Auto Race”, “Alice’s Circus Daze”, “Alice’s Knaughty Knight”, “Alice’s Three Bad Eggs”, “Alice’s Picnic”, “Alice’s Channel Swim”, “Alice in the Klondike”, “Alice’s Medicine Show”, “Alice the Whaler”, “Alice the Beach Nut”, “Alice in the Big League”*. Esta sería su última aparición de Alice por su lugar lo tomaría un conejo llamado *“Oswald”*.

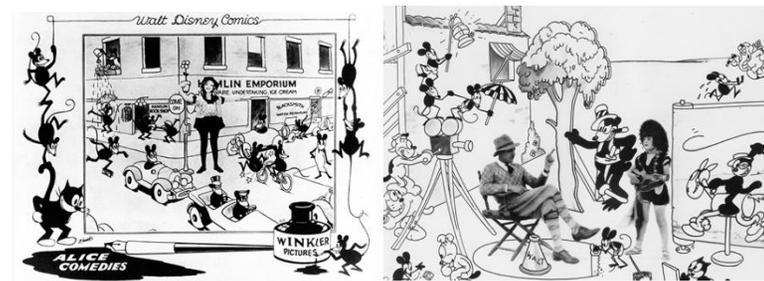
Alice, por supuesto, no era un personaje animado, pero Julius el gato si lo era. De hecho, Julius se puede considerar como el primer personaje animado regularmente y recurrente de Disney. En tanto la actitud y la forma mágica que usó su cuerpo y otros objetos que se parecía sobre todo a otro gato de dibujos animados populares nombrado Felix. El parecido con Felix no es accidental sino justo, pero no era la idea de Disney. La sugerencia provino de Charles B. Mintz quien había hecho cargo de la gestión de la empresa Winkler, ella fue el distribuidor común de Disney y Pat Sullivan con esto se demuestra que la industria del cine es por lo menos de imitación. El parecido no se perdió en Sullivan tampoco, que definitivamente no le hizo gracia, Sullivan se hecho sobre Mintz como una tonelada de ladrillos y Margaret J. Winkler tuvo que salir de su retiro para suavizar las cosas. Pero el daño ya estaba hecho y Sullivan hizo a un lado a Winkler a finales de 1924 y firmado con Erle Hammons en Educational Pictures, pero eso es otra historia. En cuanto a Disney rediseño a Julius para todos los siguientes episodios hasta Julius parecía más a las creaciones de los Fables Studios. Al

parecer Paul Terry era más complaciente, en los años posteriores, Disney admitió que Terry fue su modelo por su enfoque de animación. Julius fue siempre el gato de Alice, y aunque su vida útil no se extendía más allá de la vida de las comedias de Alice (figura 81).

El personaje de *“Black Pete”* apareció por primera vez en Alice Solves the Puzzle, estrenada el 15 de febrero de 1925. Se dice también que la vaca *“Clarabelle”* apareció por primera vez en Alice on the Farm de 1926, pero no es cierto, ya que la vaca de esta película no tiene semejanza alguna con Clarabelle.

El último título fue Alice in the Big League, estrenada el 22 de agosto de 1927. Considerando agotada la fórmula, Disney optó por crear una nueva serie de cortometrajes, sólo de animación *“Oswald the Lucky Rabbit”*.

Décadas más tarde, en 1951, Disney realizó un largometraje de animación acerca del personaje de Lewis Carroll de la novela *“Alice in Wonderland”*.



(Figura 81) Alice's Comedy.

2.3.8 Oswald the Lucky Rabbit.

“Oswald the Lucky Rabbit” es un personaje creado por Disney y Ub Iwerks para una serie de cortometrajes de animación que fueron distribuidos por los estudios Universal en los años 1920

y 1930. “Oswald” participó en una serie de 26 caricaturas mudas hechas por Walt Disney y Charles Mintz 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. Se añadió sonido por Universal, el titular de los derechos de autor, a algunos de los dibujos animados de Disney Oswald en los primeros días de la televisión. Oswald fue el primer personaje de Disney para generar “Merchandising”, que consistía en una barra de chocolate, un conjunto estarcido y un botón pinback. En 2006, The Walt Disney Company recuperó los derechos de Oswald, en un acuerdo con NBC / Universal. Desde entonces es uno de los protagonistas de la saga de videojuegos Epic Mickey.

La mayoría de las crisis empresariales son provocadas por la incompetencia. La catástrofe estuvo cerca, la enfrentó Disney en 1927, pero fue resultando todo lo contrario. La nueva serie de dibujos animados que resultó ser un gran éxito, marcando “Oswald the Lucky Rabbit”, fue una propiedad deseable.³⁴

³⁴ Christopher Finch, *The Art of Walt Disney*, Harry N. Abrams Inc., 1995, pg. 33.

El personaje de Oswald sería el que le aportaría todas las características psicológicas a Mickey Mouse, siendo este el que llevaría la gloria después de que Oswald dejara de ser popular, y ser considerado después como el icono de The Walt Disney Company.

El personaje se creó en 1927, ante el agotamiento de la fórmula explotada en la serie anterior de cortometrajes producidos por los estudios Disney, las llamadas Alice’s Comedy. Disney firmó un contrato con Charles B. Mintz y George Winkler para producir una nueva serie de películas que serían distribuidas por la Universal Film Manufacturing Company Studios. El primer cortometraje protagonizado por Oswald, fue “Poor Papa”, fue rechazado por los directivos de la Universal. El segundo, fue “Trolley Troubles”, con este fue el

comienzo oficial de la serie, que constituyó el mayor éxito de Disney hasta ese momento.

Al periodo de duración de la serie animada de Oswald se le conoció como “La era Oswald”, Mintz entre tanto, abrió su pequeño estudio al amparo de la Universal Studios, formando su equipo fundamentalmente por antiguos empleados de Disney. Insatisfecho con el trabajo de Mintz, Universal Studios rescindió su contrato pocos meses después y asignó la producción de películas de Oswald a un equipo de animadores dirigido por Walter Lantz. El primero de ellos fue “Race Riot” filmado en 1929, aunque en algunas fuentes se consigna erróneamente que el primero fue “Ozzie of the Circus” (figura 82).

Los animadores de Disney se estaban volviendo muy hábiles, ellos se aprovecharon del hecho de que ya no tenían que competir con una Alice en vivo. Con Oswald, Disney iguala y quizás sobrepasó los mejores productos de sus competidores. “The Mechanical Cow”, por ejemplo, está llena de invención delirante y el humor surrealista.³⁵

³⁵ Christopher Finch, *The Art of Walt Disney*, Harry N. Abrams Inc., 1995, pg. 33.

La producción de los nuevos cortos de Oswald the Lucky Rabbit fue asumida por Charles Mintz y el equipo que éste formó en la Universal Studios con antiguos empleados de Disney.

En la década siguiente, Walter Lantz produjo 140 cortos del personaje, lo que eleva el total de películas protagonizadas por Oswald a 192. El último corto del conejo fue “The Egg-Cracker Suite” de 1943. Oswald continuaría apareciendo de forma ocasional en películas de dibujos animados de la Universal Studios hasta 1951, cuando Walter Lantz lograba lanzar a su propia creación como nueva caricatura del estudio “Woody Woodpecker”.

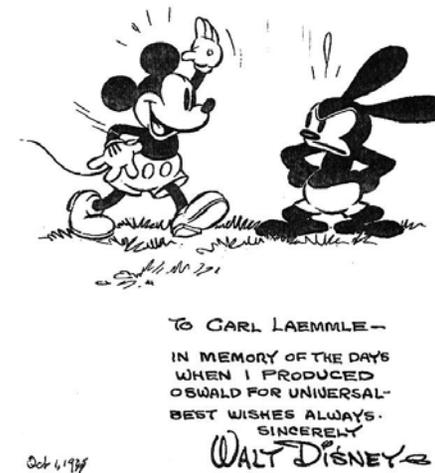
En la primavera de 1928, ante el éxito de la serie, Disney pidió a Charles Mintz un aumento de presupuesto. Mintz no sólo

rechazó su petición, sino que exigió a Walt Disney una reducción del 20% de los costos, recordándole además a Disney que Universal Studios poseía los derechos de explotación de Oswald y tenía además bajo contrato a varios de los dibujantes de Disney, lo cual suponía una verdadera presión para que Disney se plegara a las exigencias de la Universal. Presionado por Mintz, Walt Disney decidió abandonar el personaje de Oswald al carecer de derechos legales para utilizarlo y junto con el dibujante Ub Iwerks, este decidió seguir a Disney en su ruptura con Universal se dedicó a crear otro personaje nuevo, Mickey Mouse.

En febrero de 2006, varios activos de la NBC Universal, entre los que se encontraban los derechos de Oswald fueron adquiridos por The Walt Disney Company, como parte de un acuerdo acerca del traspaso del locutor deportivo Al Michaels a NBC Sports. Como resultado The Walt Disney Company recobró los derechos sobre el personaje y sobre los 26 cortos rodados por Walt Disney en la década de 1920. Sin embargo Universal Studios retiene los derechos sobre el resto de los cortos posteriores a 1928, que no fueron producidos por Disney. Actualmente tiene protagonismo en el ya disponible juego de Disney, *“Epic Mickey”* y también aparece en la secuela del juego.

Oswald desempeña el papel de uno de los protagonistas centrales, así como el medio hermano de Mickey Mouse, en el videojuego de *Epic Mickey*, el cual fue lanzado en 2010. El juego fue desarrollado por Warren Spector y cuenta con una atmósfera oscura y un juego de plataforma RPG. En esta historia el mago *“Yen Sid”* ha creado un mundo de creaciones olvidadas de Disney de dibujos animados llamado *“Wasteland”*, en la forma de un modelo pequeño. Después de ser reemplazado por Mickey, Oswald se convierte en el primer residente y toma el mundo como suyo. Él se presenta como el rey del Yermo de dibujos animados y trabaja para que sea cómodo para otros personajes él retiró, como lo ocurre en el transcurso del tiempo, pero crece resentido de Mickey debido

a su creciente popularidad. Posteriormente, Mickey Mouse tropieza en la casa de Yen Sid, juega con el modelo del Yermo de dibujos animados y accidentalmente crea la mancha blanca / negra sombra, que a pesar de los esfuerzos de sus residentes, procede a hacerse cargo de la historieta *Wasteland*, obligando a Oswald en la clandestinidad. Años más tarde, después de olvidar su transgresión anterior, Mickey se tira en el Yermo de dibujos animados. Allí se debe recuperar la confianza de su medio hermano resentido, Oswald, el cual le pide ayuda a Mickey para detener la mancha blanca / negra sombra y salvar al mundo olvidado.



(Figura 82) Mickey Mouse despidiendo a Oswald.

2.3.9 Betty Boop.

Los hermanos Fleischer crea a *“Betty Boop”* es un personaje de dibujos animados que apareció en la serie *“Talkartoon”*, producida por Fleischer Studios y lanzada por la Paramount Pictures. Por su abierta sexualidad, Betty Boop tuvo mucho éxito en el cine.

Fue el primer dibujo animado de una chica *"Flapper"*. Hizo su primera aparición el 8 de agosto de 1926, en el cartón animado *"Dizzy Dishes"*, en la sexta entrega de las series de Fleischer, Talkartoon, el animador Grim Natwick, veterano de los estudios de Walt Disney y Ub Iwerks, fue principalmente el responsable de crear el personaje animado, modelado con base en la figura de Helen Kane, cantante y actriz estadounidense contratada por Paramount Pictures, el estudio que distribuía los dibujos animados de Max Fleischer. Siguiendo la práctica común, Grim Natwick hizo un nuevo personaje animal, en este caso su nuevo personaje animado era un perro caniche francés. Empezando con este dibujo animado, la voz del personaje fue representada por varias actrices de voces diferentes, hasta que *"Mae Questel"* consiguió al fin el papel, en 1931, y lo mantuvo por el resto de la serie.

El propio Natwick reconoció después que el aspecto original de Betty Boop era bastante feo. El animador la rediseñó en 1932 para ser reconociblemente humana en el cartón animado *"Any Rags"*. Sus orejas de perro caniche de lanas blandas se volvieron pendientes en forma de aro, y su nariz negra de perro poodle se convirtió en una nariz femenina en forma de botón. Aparecía en diez dibujos animados como un personaje de apoyo, una chica flapper con más corazón que inteligencia. En sus dibujos animados propios se llamó *"Nancy Lee"* y *"Nan McGrew"*. Sirvió como la estrella de estudio, *"Novia"* del personaje de Bimbo. No se bautizó oficialmente sino hasta el corto de 1932 en *"Stopping the Show"*. Éste también fue el primer dibujo animado en ser oficialmente parte de la serie de Betty Boop y no un Talkartoon.

En un dibujo animado como el de "Betty Boop's Kee-Choo", lanzado en enero de 1933 los Fleischers fueron más allá de la acumulación habitual de rarezas de los automóviles antropomórficos, incluyen uno que habla con un acento Yiddish y todo pero refiriéndose a un credo estético directamente opuesta a la que emerge en los dibujos animados de Disney.³⁶

36 Machael Barries, *Hollywood Cartoons American Animation in its Golden Age*, New York the University of Oxford Press, 1999, pg. 182.

Algunos afirman que el primer nombre de Betty se estableció en 1931, en el cartón animado *"Screen Songs"*, donde se llamó *"Betty Co-ed"* y tenía un carácter completamente diferente. Aunque la propia canción puede haber llevado al bautizo final de Betty, cualquier referencia con Betty Co-ed ha sido un error. En su totalidad había doce cartones animados de Screen Songs que ofrecieron a Betty Boop o por lo menos un personaje similar.

Sin embargo, el desarrollo de Betty todavía estaba incompleto. El hermano de Max Fleischer, Dave alteró el personaje aún más, haciéndola más sensual y más femenina. La famosa personalidad de Betty entró finalmente en el corto de 1932, *"Minnie the Moocher"*, donde *"Cab Calloway"* y su orquesta prestaron sus talentos. En la película, Betty corre sola fuera de sus padres arriesgándose a perderse con *"Bimbo"* en una cueva. El número musical del asustadizo Fantasma impide a Betty huir hacia la seguridad de su casa. El retrato de los padres de Betty, aparentemente judíos ortodoxos, ha llevado a muchos asumir que Betty pensó y actuó públicamente como personaje judío. Sin embargo en los episodios posteriores como en 1936, en el corto "Be Human", aparece retratando el cronómetro del tiempo, en un estilo de las películas del Viejo Oeste. En agosto de 1932, la serie de Talkartoon cambió su nombre oficial por el de *"Betty Boop Cartoons"*.

Betty Boop aparece haciendo una versión de La Cenicienta en 1934. Betty Boop es famosa por ser el primer personaje de dibujos animados que representa completamente una mujer muy sensual al usar siempre vestidos muy cortos y moviéndose muy sensual dentro de la animación. Otros personajes femeninos del mismo periodo mostraron su ropa íntima regularmente, como *"Minnie Mouse"*, pero no tenían forma completa de mujer. Betty Boop sin embargo reveló su

sexualidad. Llevaba vestidos cortos y muy ligeros. Tenía pecho prominente y enseñaba el escote. En sus caricaturas otros personajes intentaban espiarla mientras se cambiaba. En *"Betty Boop's Bamboo Isle"* baila el hula y lleva únicamente un leí que escollar de flores y una falda hawaiana, atuendo que repitió en el cameo que hizo en el primer episodio de "Popeye".

Con esto Betty Boop se convirtiera en un "Sex Simbol", los hermanos Fleischer al ver la enorme popularidad de Betty sobre un público mayor en especial entre los hombres, los hermanos Fleischer deciden contratar a Lillian Friedman que sería la encargada de darle vida y sensualidad a Betty, dándole todo el atractivo erótico a un personaje animado, siendo ella la primer mujer animadora de la creciente industria de la animación.

Sin embargo, los animadores se aseguraron de mantener el personaje "*Puro*", oficialmente ella tenía sólo 16 años. Como en el filme de *"Boop Boop a Doop"*, cuando le dice a *"Koko The Clown"*, después de ser amenazada por el malo, "*¡No pudo quitarme mi Boop Boop a Doop!*" (figura 83).

Las sensibilidades adultas de Betty la hicieron triunfar y una ola de mercadotecnia recorrió el mundo. Mientras tanto Helen Kane, quien inspiró el personaje en 1930, demandó al estudio Fleischer en 1934 alegando que le habían copiado la apariencia la forma de bailar y cantar y el eslogan de ella. Kane perdió el juicio y su *Boop Boop a Doop*, cuando Fleischer probó que la frase ya había sido usada antes de Kane.

Las caricaturas de Betty Boop volvieron a triunfar cuando U.M. &M. T.V. Corp. y más tarde National Telefilm Associates (NTA) comenzaron a transmitir las nuevamente en la televisión durante los 50. Alteraron el principio y el final de los capítulos y quitaron el logo de la Paramount. Sin embargo la montaña se mantiene aunque con los derechos de autor de U.M. &M.

También ganó fama en el movimiento contracultural de los años 1960. NTA aprovechó esto para comprar los derechos de sus cortos para colorearlos y volver a emitirlos como *"The Betty Boop Show"*. Hubo mucha controversia con la coloración de NTA debido a que, al igual que Turner Entertainment hiciera más tarde con *"Popeye the Sailor"*, Fleischer y los animadores se saltaron dibujos y simplificaron los movimientos, usando animación limitada en vez de la animación completa de Fleischer.

Ivy Films unió varios cortos en una película llamada *"The Betty Boop Scandals"* en 1974, que tuvo algo de éxito. Más tarde la NTA lanzó otra película recopilatoria, *"Hurray for Betty Boop"*, en 1980. Los vendedores redescubrieron a Betty Boop en los 80 también y la mercadotecnia con su forma original, la sensual que hoy en día puede conseguirse fácilmente.

En 1988 Betty reapareció después de varios años, en un cameo en la película ganadora de un premio de la Academia *"Who Framed Roger Rabbit?"*. Se conoció rápidamente el hecho de que los animadores habían colado una escena donde sale Betty desnuda, invisible para la audiencia por supuesto. Ese acoso en esa escena si existió, se cambió por uno convencional una vez que la película salió a la venta en video.

La propiedad de las animaciones de Betty ha ido cambiando de manos durante décadas debido a una serie de fusiones y adquisiciones corporativas. En 2006 la CBS Paramount Televisión controla la distribución en televisión mientras, irónicamente la distribuidora Paramount original controla la distribución en salas, aunque no ha anunciado nada por ahora. Además el personaje de Betty Boop y la marca registrada pertenecen actualmente al King Features Syndicate y a los estudios Fleischer.

La serie Betty Boop continúa siendo y será la favorita de muchos críticos, la película de 1933 *"Snow White"*, nada que ver con la película animada de Disney *"Snow White and the*

"Seven Dwarfs", fue seleccionada por la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos para preservarla en el Registro Nacional de Películas en 1994. Todavía dura la fama de Betty Boop y hay muchas referencias en diferentes lugares, como la tira cómica "Doonesbury", donde la novia pechugona del personaje B.D. se llama "Boopsie".

Más fuerte aún es "Snow White", un cartón de Betty Boop lanzado en marzo de 1933. Aquí el cuento de hadas que ofrece las películas narrativas, es un hilo aún más obviamente no interesa. Los gags incidentales en blanco como la nieve son un cambio, ambos tan abundantes y tan flagrantes irrelevantes para la trama que hacen desaparecer cualquier idea de tomar este recuento de la historia conocida en serio. Al principio de la película, por ejemplo, la cara de la reina se transforma de manera arbitraria en sí en dos huevos (para los ojos) en una sartén (el mango es la nariz).³⁷

³⁷ Machael Barries, Hollywood Cartoons American Animation in its Golden Age, New York the University of Oxford Press, 1999, pg. 182.

Actualmente hay 22 animaciones de Betty Boop de Dominio Público disponibles.



(Figura 83) Lillian Friedman dibujando a Betty Boop basándose en la actriz Helen Kane.

2.3.10 Steamboat Willie.

"Steamboat Willie" estrenada el 18 de noviembre de 1928, fue uno de los primeros cortometrajes sonoros de dibujos animados, el protagonista de esta película fue Mickey Mouse. Fue escrito y dirigido por Walt Disney y Ub Iwerks este último es el verdadero creador de Mickey. Se realiza en blanco y negro por Walt Disney Studios y fue liberado por las producciones de la celebridad. La caricatura se considera el debut de Mickey Mouse y su novia "Minnie", a pesar de los dos personajes que aparecen varios meses antes en una prueba de detección de "Plane Crazy". Steamboat Willie fue la tercera de las películas de Mickey que se producirán, pero fue la primera en ser distribuida.

La película también se denota por ser el primer cartón animado con sonido sincronizado. Fue el primer dibujo animado que cuentan con una banda sonora totalmente post-producida, que la distinguía de los dibujos animados de sonido anteriores a ella, como "Inkwell Studios 'Song Car-Tunes" de 1924-1927. Van Beuren Studios Dinner Time en 1928. También distribuyó Steamboat Willie siendo uno de los dibujos animados de sonido, teniendo un gran nivel de popularidad.

La Música para Steamboat Willie fue arreglada por Wilfred Jackson y Bert Lewis e incluyó las canciones como "Steamboat Bill", una composición de Arthur Collins 1911 y "Turkey in the Straw". El título de la película es una parodia de la película de "Buster Keaton de Steamboat Bill Jr", de 1928, en sí misma una referencia a la canción de Collins. Walt Disney lleva a cabo todas las voces en la película, aunque hay poco diálogo intangible.

Mientras que la película ha recibido algunas críticas debido a la representación humorística de la crueldad con los animales, sino que también ha recibido un amplio reconocimiento de la crítica, no sólo por la introducción de uno de los personajes de dibujos animados más populares en el mundo, sino por su innovación técnica. En 1994 los miembros del campo de la animación votaron por Steamboat Willie en la treceava edición

del libro *"The 50 Greatest Cartoons"*, que enumera los grandes dibujos animados de todos los tiempos. En 1998 la película fue seleccionada para su preservación en el Registro Nacional de Cine de los Estados Unidos para que se considere "cultural, histórica o estéticamente significativa".

Según Roy Disney, Walt Disney se inspiró para crear una caricatura de sonido después de ver "The Jazz Singer" de 1927. Disney tenía la intención de Mickey Mouse para ser la nueva personalidad de la industria animada para sustituir a Oswald, después de haber perdido los derechos del personaje de Charles Mintz. Sin embargo, las dos primeras películas de Mickey Mouse que se produjeron, presentaban versiones silenciosas de "Plane Crazy" y "The Gallopin 'Gaucho", habían dejado de impresionar al público y de ganar un distribuidor. Disney cree que la adición de sonido a un dibujo animado aumentaría enormemente su atractivo.

Steamboat Willie no era la primera caricatura con sonido sincronizado. Dave y Max Fleischer Inkwell Studios habían producido anteriormente siete caricaturas de sonido, parte de la canción Car-Tunes que comenzó en mayo de 1924. Sin embargo la canción Car-Tunes no logró mantener el sonido completamente sincronizado, mientras Steamboat Willie fue producida usando una pista de "Clic" a manera de mantener a sus músicos en un solo golpe. Tan poco como un mes antes de Steamboat Willie fuera puesto en libertad, Paul Terry lanzó "Dinner Time", que también utiliza una banda sonora, pero no fue un éxito financiero.

En junio de 1927, el productor Pat Powers realizó una oferta pública de adquisición fracasado a la de Lee De Forest Phonofilm Corporation. En la secuela, Powers contrató a un ex técnico de De Forest, a William Garrity para producir una versión clonada del sistema Phonofilm, que patentaron como "Powers Cinephone". Para entonces, De Forest estaba demasiado débil de posición financiera por un recurso jurisdiccional contra las Potencias de la industria por violación

de patentes. Powers convenció a Disney para usar Cinephone en Steamboat Willie antes Disney tuvo un desencuentro sobre el dinero y sobre la contratación de Powers a distancia.

La producción de Steamboat Willie se llevó a cabo entre julio y septiembre de 1928, con un presupuesto estimado de \$ 4 986. Hubo inicialmente algunas dudas entre los animadores que una caricatura de sonido parece bastante creíble, así que antes de que se produjera, se hicieron ensayos con una banda sonora, Disney organizó una proyección de la película a una audiencia de prueba con sonido en directo para acompañar. Esta evaluación se llevó a cabo el 29 de julio con Steamboat Willie sólo parcialmente terminado. El público se sentaba en una habitación contigua a la oficina de Disney, Roy coloca el proyector de cine al aire libre y la película se proyecta a través de una ventana para que el sonido del proyector no interferiría con el sonido en vivo. Ub Iwerks creó una sábana detrás de la pantalla detrás de la cual se coloca un micrófono conectado a los altavoces donde el público se sentaba. El sonido en vivo fue producido por detrás de la sábana. Wilfred Jackson conjugó la música en un órgano de boca, Ub Iwerks golpeó ollas y sartenes para el segmento de percusión, Johnny Cannon proporciona efectos de sonido con varios dispositivos, incluyendo silbatos de diapositivas y escupideras de campanas. El propio Disney con el poco diálogo que había a la película, sobre todo gruñidos, risas, y graznidos. Después de varias prácticas, ya estaban listos para el público que consistía en los empleados de Disney y sus esposas.

La respuesta del público fue muy positiva, se lo dio a Disney la confianza para seguir adelante y terminar la película. Más tarde dijo al recordar esta primera visión, "El efecto en nuestro pequeño público no fue nada menos que electrizante. Respondieron casi instintivamente a esta unión de sonido y animación. Pensé que me estaban tomando el pelo. Así que me senté entre el público y corrieron la acción de nuevo. ¡Era terrible, pero era maravilloso! ¡Y era algo nuevo! ". Iwerks dijo: "Nunca he estado tan emocionado en mi vida. Nada desde entonces lo ha igualado".³⁸

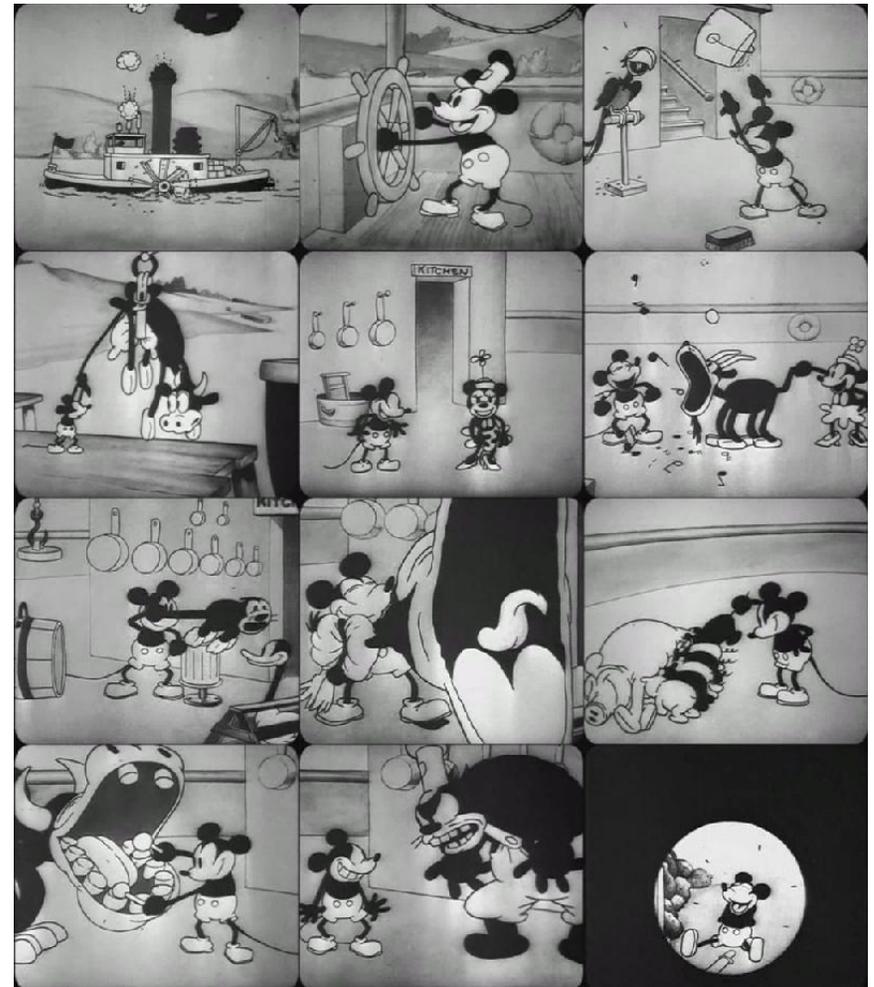
Disney viajó a la ciudad de New York para contratar a una empresa para producir el sistema de sonido. Finalmente se asentó en el sistema Cinephone de Pat Powers, creado por Powers utilizando una versión actualizada del sistema Phonofilm de Lee De Forest, sin darle ningún crédito a De Forest, una decisión que más tarde se arrepentiría.

La música en la banda sonora final se realizó por Green Brothers Novelty Band, fue realizado por Carl Edouarde. Los hermanos Joe y Lew Green de la banda también ayudaron a temporizar la música para la película. El primer intento para sincronizar la grabación con la película fue un desastre. Disney tuvo que vender su Moon Roadster con el fin de financiar una segunda grabación. Este fue un éxito con la adición de una pelota que rebota filmado para mantener el ritmo de juego.

En este film se muestra por primera vez la aparición de "Mickey Mouse", como tal, él está pilotando un barco de vapor, hasta que llega "Pete" y lo echa de la sala de controles. Más tarde el barco se acerca al muelle para meter a bordo una vaca y después parte dejando atrás a "Minnie Mouse", que se queda corriendo detrás del barco hasta que Mickey consigue meterla dentro. Una cabra que se encuentra dentro del barco se come las cosas de Minnie, incluyendo su guitarra. Los dos intentan sacarla pero no lo consiguen, aunque Mickey se percató de que pueden utilizar a la vaca como caja de música y Minnie empieza a tocarla mientras Mickey empieza a tocar cualquier cosa que produzca música. La melodía que suena es la conocida "Turkey in the Straw", hay una parte de la cinta que es cortada por censura. Sin embargo Pete pilló a Mickey y lo manda a pelar patatas como castigo. Un pájaro que había estado molestando a Mickey momentos antes del viaje, se ríe de él y éste le lanza una patata y cae al agua desde la ventana del camarote, dando por finalizada la aventura (figura 84).

*Veintisiete metros de película por minuto eran la producción de velocidad para el uso normal del sonido. Esto significaba que veinticuatro fotogramas diferentes se proyectaban sobre la pantalla en cada segundo. Si poníamos el ritmo musical a dos compases por segundo, teníamos un compás por cada doce fotogramas. Si se tocaba un instrumento, un gong por ejemplo, durante esos doce fotogramas y registrábamos el sonido y adaptábamos nuestro compás musical a ese ritmo la acción de la pantalla se fusionaba con el sonido y la música.*³⁹

39 Diana Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, Rialp, Madrid, 1961, pg. 93.



(Figura 84) *Steamboat Willie*.

Capítulo 3

Primeras propuestas animadas.

3.1 Primeras casas productoras de cartones animados.

Durante las primeras propuestas animadas, diversos ilustradores como Winsor Mc Cay, Max Fleischer, Pat Sullivan o el mismo Walt Disney, comenzaron haciendo animación independiente, logrando con esto una perfección de su estilo. Gracias a la visión de estos pioneros se comenzó a pensar en la industria del cine animado como un gran negocio, llevando a cabo la creación de diversos estudios de animación, la mayoría de estos estudios al principio se establecieron en New York y años posteriores se trasladarían a Hollywood.

La mayoría de los estudios su fuente de inspiración fue la tira cómica, uno de los más sobresalientes es Winsor Mc Cay, el ilustrador que se convirtió en animador, el ilustraba sus propias historias y las animaba, dando paso al mercado de la animación con su serie animada de *"Felix the Cat"*, producida por Felix the Cat Studio.

La creación de las primeras casas productoras fue muy peleado el mercado, en primera por la guerra de las patentes, entre casas productoras, además del monopolio cinematográfico de la época, la mayoría de los estudios se peleaban entre sí por la popularidad de sus films, también surgió otro mercado este no se encargaba de producir películas sino de financiarlas un ejemplo muy claro es lo que paso hoy en día con Disney y Pixar en donde uno produce y el otro financia.

Al principio la novedad de la animación fue muy rentable, porque mostraba un mundo nunca antes visto, que en la vida real nunca hubiera ocurrido o pasaría, la mayoría de las primeras propuestas animadas no tenían mucha duración a lo mucho llegaban a durar dos minutos, ya que el costo de producción era muy alto para realizar más tiempo de animación, por lo general era una sola persona era la encargada de animar todo el proyecto por lo cual provocaba que la producción fuera lenta y sencilla.

La idea de crear estudios especializados en animación, comenzaron a surgir casas productoras, algunas de animación otras de cine y otras solo a la producción editorial, llegando a crecer el mercado de la industria cinematográfica gradualmente, pero esto provoco que muchas compañías dedicadas a producir cine quebraran gradualmente, esto ocurrió por la modernización de la misma industria y por los grandes avances en producción, revocando que muchos productores obligaran a mejorar sus calidad y su producción filmica o ser aplastadas por la competencia y los avances modernos de la época.

Los estudios de animación correrían con la misma suerte, pero a diferencia de las otras compañías quebrarían de manera trágica dejando a muchos no solo en la quiebra sino en la calle, debido a los altos costos de producción y al incrementar la producción de los seriales animados esto llevo a que mucho seriales fueran aburridos llevándolos a ser solo un recuerdo pasajero.

La guerra entre estudios no solo era de patentes sino además en propuestas animadas, la competencia entre ellas era para ganar público lo que hoy se le conoce como “*Rein ting*”, el público era en si los que dictaban el futuro de la animación, si el público le gustaba la serie animada la consumiría pero sino sería un gran fracaso y esto generaría pérdidas de tiempo y dinero, convirtiéndose en una producción fallida haciendo que la compañía perdiera.

La mayoría de los estudios no realizaban propuestas como lo hizo Disney, en su lugar realizaban seriales de animación, esto ayudo a los estudios de animación a crecer de una manera más estable, a diferencia de Disney que casi piso la banca rota, no solo una vez sino varias veces. La creciente industria cinematográfica ayudo a producir películas en apoyo a los conflictos como la guerra y la economía, esto ayudo a que muchos estudios destinaran una parte de sus producciones a este sector haciendo que el público acudiera a verlas.

Dando con esto prestigio a los estudios cinematográficos más importantes de la época, que crecerían económicamente como lo son: “*Universal Film Manufacturing Company Studios, Paramount Cartoons Studio, Max Fleischer’s Studio, 20th Century Fox, Metro-Goldwyn-Meyer MGM, Felix the Cat Studio, Warner Bros Cartoons Inc, Columbia Pictures y Walt Disney Studios*”.

Disney crecería de manera tardía esto se debió a la guerra.



Parte de los animadores que trabajaron en los estudios de Felix the Cat Studio.

3.2 Primeros largometrajes animados.

Los dibujos animados nacieron antes que el mismo cine. Se atribuye su paternidad a un visionario francés llamado Emile Reynaud. Él llevó la ilusión del dibujo en movimiento a las mayores alturas, conjugando el espectáculo con el drama, en una época en que la animación apenas era poco más que un truco óptico para demostrar teorías científicas y entretener a los niños

No es una coincidencia que Disney apareciera en la lista como el número uno en producir los primeros largometrajes animados, Disney no solo quiso ser el primero, sino que quiso ser el innovador en la industria, siendo el primero en innovar la industria y la técnica para animación, como el manejo de tecnología dentro de la misma.

Disney tal vez allá sido el primero pero fue el encargado de impulsar un mercado que nadie había tocado, mientras los demás estudios realizaban seriales animados, Disney trabajaba tanto sus seriales como sus largometrajes simultáneamente.

A raíz de que Mickey Mouse empezó a perder popularidad, Disney decidiría el futuro de la animación al atreverse a producir una serie de largometrajes animados, a esta serie de largometrajes se le conocería como “la era Disney” pero a diferencia de ser gloriosa como él quería en un principio, pero en vez de eso fue un rotundo fracaso para él, al comienzo, Disney toma la decisión de producir sus film animados durante la segunda guerra mundial llevándolo a un sin fin de fracasos en taquilla.

La mayoría de los fracasos de la industria animada fueron los altos costos de producción al igual que los conflictos bélicos y los problemas económicos que pasaban por esos momentos, un claro ejemplo fue lo que le paso a Disney en sus producciones, cuando este se atrevió a realizar los primeros cortometrajes animados, Disney tuvo que enfrentar los altos costos de producción como los conflictos bélicos en Europa.

En donde Disney estuvo a punto de irse a la banca rota por los fracasos en taquilla de sus producciones, Disney y su estudio aunque fueron los primeros en experimentar en este mercado pero no se salvó de su competencia que le estaba pisando los talones.

Pero aunque Disney se recuperó posteriormente, aparecería otra gran industria cinematográfica que sería la competencia más fuerte para Disney a nivel mundial, esta industria sería el cine ruso, que para en ese entonces se estaba empezando a desarrollar un nuevo conflicto que era la guerra fría, los estados unidos y la unión soviética no solo comenzaban a pelear por la innovación tecnológica, militar y espacial, sino que también en la industria cinematográfica, siendo el mercado ruso una competencia para Disney.

Al igual que Disney al innovar en la animación contando cuantos clásicos de la literatura, los rusos lo harían igualmente, llegando a crear verdaderas joyas de la animación, pero a diferencia de Disney los rusos no tenían un

gran mercado de distribución más que los sectores que formaban parte del sector soviético.

Para muchos historiadores la innovación de Disney era una gloria, al ser pionero en experimentar en técnicas de animación, siendo esto algo muy arriesgado para él, mientras los demás estudios no se arriesgaban a tanto, la idea de producir largometrajes no solo era de Disney, había otros interesados en lograrlo como lo eran: Max Fleischer y John Randolph Bray, estos lo intentaron pero fracasaron al inicio pero el que lograría posteriormente sería Max Fleischer.

Esto se logró gracias a la portación de Disney y a su gran experimentación en sus largometrajes, donde con ello logro un gran avance a la animación sino al cine como tal. Disney no solo innovaría en técnica de animación sino que también en adaptaciones literarias algo que no era muy común en el mundo de la animación, Disney adaptaría varias novelas literarias muchas de ellas muy breves y otras extensas, esto le abrió un mercado nuevo a Disney dentro de su industria animada, al ya no contar con historias propias y donde la mayoría de ellas estaban basadas o inspiradas en la comedia.

Además con sus primeros largometrajes nacería una etapa de la animación llamada “la era de las princesas”, en la cual la encabezaría “*Show White y Cinderella*”, estos film serían la entrada posteriormente al mercado femenino principalmente las niñas, un público al cual Disney no se interesó al principio, el único film que no entra en esta etapa es el largometraje de “*Alice in Wonderland y Peter Pan*”, porque en estos films no se presentan una visión de una princesa por lo que Alice y Peter Pan no entra en esta categoría.

La era de las princesas le traería ganancias posteriormente, al ser sus hijas la pieza clave para estas historias, al ver Disney que a sus hijas les llamaba la atención, decidió continuar con este tipo de historias, esto fue sin duda una gran aportación de Disney a la industria, siendo considerados estos film como los musicales románticos de Disney.



Animadores trabajando en un serial de Silly Symphonies en los estudios de Walt Disney Studio.

3.2.1 Snow White and the Seven Dwarfs.

El inevitable suceso de Mickey Mouse en la serie de Silly Symphonies, trajo para Disney una gran satisfacción para el año de 1934, la gran importancia de esta serie de episodios animados llevo a Disney a pensar en la realización de un largometraje animado.

Dentro de esta serie animada, Disney presentaría por primera vez una versión de "Snow White" la cual sería la pauta para posterior mente llevarla a un largometraje animado. El corto animado que se presentaría dentro de la serie de Silly Symphonies se le llamo "The Goddess of Spring", en donde por primera vez aparece animada la figura humana como tal, este corto se convierte en el primer film animado donde se destaca el desarrollo animado de la figura humana (figura 85).



(Figura 85) Diseño de personaje de Perséfone para The Goddess of Spring para la serie de Silly Symphonies.

El film animado The Goddess of Spring apareció por primera vez en el año de 1934, el song musical para este corto se le llamo "Someday my Prince Will Come", el corto sería el primero en ser la adaptación de una obra literaria, tiene una duración de 8 min con 58 segundos su director fue Wilfred Jackson y producido por Walt Disney.

La historia comienza con Perséfone, diosa de la primavera, que se encuentra sentada en un trono mientras que los animales y las flores bailan alegremente a su alrededor y las aves le colocan una corona de flores en la cabeza. En este momento, Plutón dios del inframundo asciende desde debajo de la tierra en una plataforma giratoria y sus demonios ahuyentan a los amigos de Perséfone, incluso a uno de ellos que se le quería declarar para hacerla su esposa. Él la lleva a los infiernos, donde los demonios celebran, algunos bailan alrededor de los fuegos, mientras que otro juega un órgano infernal. Aunque ella es de oro y joyas, Perséfone es comprensiblemente deprimida, haciendo que el mundo se convierta arriba en un páramo helado. Esto molesta a Plutón por ser incapaz de hacerla feliz, y él le pregunta qué puede hacer. Ella desea volver a la tierra, y se le permite hacerlo sin derechos, siempre y cuando regrese por seis meses. Esto diferencia a las estaciones, la primavera y el verano que tiene lugar mientras Perséfone está en la superficie y el invierno y el

otoño es cuando ella está en el inframundo con su esposo (figura 86).



(Figura 86) Diseño y estructuración de escenas para *The Goddess of Spring*.

Durante toda la elaboración de la película, la serie de las Silly Symphonies sirvió como banco de pruebas para mejorar las técnicas de animación, y por tanto en beneficio para Snow White. Así que algunos enanos y brujas aparecieron en algunos cortometrajes del estudio durante este período, como en *“Babes in the Woods”*, esto permitió mejorar la calidad de los estudios y dar al largometraje la calidad prevista por Disney.

Los cortometrajes de las Silly Symphonies que se citan a menudo como usados para estos ensayos son:

“The Goddess of Spring” de 1934, donde Perséfone sería el modelo para las características del personaje de Snow White.

“Broken Toys” de 1935, donde la muñeca ciega aportaría los delicados movimientos femeninos a Snow White.

“The Old Mill” de 1937, que proporcionaría los efectos de profundidad gracias a la cámara multi plano.

Mientras tanto, Disney incluyó numerosas obras literarias y dibujos de todo tipo en la *“Disney Animation Library”*. Así, durante el verano de 1935, viajó a Europa para comprar 350

libros de escritores europeos, ampliando las fuentes de inspiración.

Disney comenzó a desarrollar la historia de Snow White a partir de la novela literaria y de la serie de cortos de la serie de Silly Symphonies, en esta ocasión Disney contempló la idea de detallar más a los personajes para que fueran más humanos y no tan caricaturizados como se mostraban en los otros cortos.

Esto sería un gran reto para los animadores ya que para ellos la realización de *The Goddess of Spring* se requirió un gran esfuerzo por parte de ellos, Disney les empezó a desarrollar breves historias por separado de Snow White, que eran en realidad una pequeña serie de tiras cómicas donde interactuaban los personajes que aparecerían en su historia final. Esto ayudó mucho a los animadores a entender más la visión de Disney sobre Snow White. Uno de los personajes más destacados en estas tiras cómicas era *“The Queen”*, ella aparecía constantemente en estas historias muy breves.

En 1934 también, Disney sabía con qué facilidad un cuento de hadas era más maleable en sus formas literarias, gracias a sus orígenes orales podrían adaptarse para la animación, la obra de “Snow White” era tan corto como lo fue en la impresión, era suficientemente rico en aparecerla un incidente que podría ampliar cómodamente al largometraje en la pantalla.⁴⁰

⁴⁰ Michael Barries, *Hollywood Cartoons American Animation in its Golden Age*, New York the University of Oxford Press, 1999, pg. 127.

El proyecto se conocía inicialmente con el nombre de *“Feature Symphony”*, un largometraje basado en un concepto extendido de la serie de Silly Symphonies en el que la música juega un papel importante. Nadie sabe exactamente cuándo se asoció la idea de este proyecto a la historia de Snow White, pero en el verano de 1934 el proyecto se concretiza.

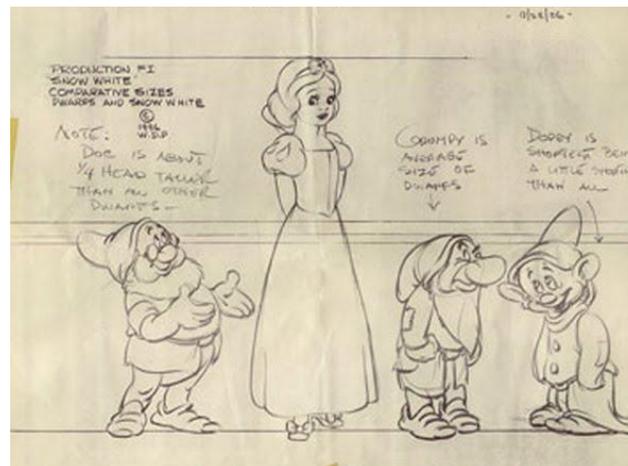
Bob Thomas cuenta la anécdota siguiente:

Una noche, los animadores vuelven al estudio después de una cena en un café al otro lado de la Avenida Hyperion. Walt les espera en un estado de excitación inusual y les pide que se unieran en el estudio de grabación. A la luz de una pequeña lámpara, narra la historia de Snow White, imitando cada escena, cada personaje (los enanos de uno en uno) durante dos horas, y al final les dice: "¡Será nuestro primer largometraje!".⁴¹

⁴¹ Finch Christopher, *The Art Of Walt Disney: From Mickey Mouse To The Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg. 65.

Grant corrobora estos hechos. Richard Holliss y Brian Sibley citan a Ken Anderson que tiene recuerdos más detallados: Walt Disney, después de ofrecer 65 centavos a sus colaboradores para que cenaran en el restaurante de enfrente, les explicó su proyecto cuando regresaron describiendo cada escena, interpretándola él mismo a los personajes y tarareando las canciones, desde las 8 de la tarde hasta medianoche. Esa noche, Disney también estima en \$250.000 el presupuesto necesario para hacer la película.

Para el año de 1936 Disney comienza a trabajar en su mayor reto en toda la historia de la animación, al comenzar a trabajar su film animado "*Snow White and Seven Dwarfs*", la cual sería el primer largometraje animado basado en una obra literaria. Para este film Disney requirió del uso de simbolismos femeninos los cuales serían la base de la historia, además Disney recurre a mujeres animadoras las que se encargarían de darle vida y fluidez a Snow White, además de que se recurrió a George Bridgeman quien es considerado el autor de la "*Constructive Anatomy*", para poder desarrollar a la perfección el diseño del personaje de Snow White (figura 87).



(Figura 87) Carta comparativa entre personajes.

Para este film los estudios Disney fueron unos de los primeros estudios en tener la iniciativa y la idea de la corrección de los bocetos con la prueba de lápiz, esta técnica fue usada para corregir a Snow White y a los demás personajes, además Disney recurrió a maquillarla como a una persona real.

Los animadores al tener la secuencia de las escenas animadas se las pasaban a las animadoras que ayudaron a darle vida a Snow White, para que estas la maquillaran, para esto se usó maquillaje real, es por esta razón que Snow White tiene todo el tiempo sus chapitas rojas (figura 88).



(Figura 88) Boceto de la secuencia de una escena.

Antes del fin de ese verano, se divulga el proyecto de una película de 90 minutos. La prensa considera que Disney se ha vuelto loco y comienza a utilizar el nombre de "la locura de Disney" para describir la futura película. Según algunos grandes magnates de Hollywood, ningún espectador pasará tanto tiempo delante de un dibujo animado sin quedarse ciego y todo el público se cansará por las bromas que salpican toda la película y dejará la sala antes del final. Hal Thorne, director de operaciones de "United Artists", distribuidor de los estudios Disney, dijo a Disney que "dejasen decir cualquier cosa sobre la película mientras que se hablase de la película".

Una pieza importante para Disney eran las características de los personajes, uno de los manuscritos para la historia fue "Some Day my Prince Will Come", en este indicaban diferencias con el aspecto del sujeto como por ejemplo Snow White.

La película es una adaptación del cuento de hadas homónimo que los hermanos Grimm publicaron en 1812, una historia profundamente arraigada en las tradiciones europeas.

*Otra limitación que la animación se había tropezado era con su incapacidad para producir una ilusión real de profundidad. Cuando una cámara se movía en una configuración que consistía en un cel pintado mantenida firmemente contra un fondo plano sellado las distorsiones eran inevitables.*⁴²

⁴² Finch, Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg.128.

Adriana Caselotti fue la escogida por el mismo Disney para darle voz a Snow White, la voz de esta cantante y actriz se combinó con la animación, esto fue algo innovador, por el hecho de que se sincronizó muy bien la animación con la voz de una cantante, coincidiendo los tiempo y las notas musicales con la animación además de ser ella la primer mujer en cantar en una animación canciones en soprano.

*Para las escenas con diálogo, ella actuó en sincronización con la banda sonora, por lo que el momento de su acción podría coincidir con el calendario del diálogo.*⁴³

⁴³ Machael Barries, *Hollywood Cartoons American Animation in its Golden Age*, New York the University of Oxford Press, 1999, pg. 192.

El Staff de los estudios Disney dio un costo aproximado para esta producción cinematográfica de \$1,488, 422,74, la premier del film se dio en "The Carthay Circle Theater" en Hollywood, la audiencia estuvo fascinada con la producción, además se convirtió en uno de los film más taquilleros y siendo Snow White un contraste con los cortos de Mickey Mouse, la película recaudo \$184, 925,486, pero este film llevo casi a la bancarrota a Disney ya que tuvo que pagar a todos los empleados que trabajaron con él.

La historia de Snow White se resume en había una vez una pequeña princesa que tenía la piel blanca como la nieve, los labios y mejillas rojos como la sangre y los cabellos negros como la noche. Su nombre era Blanca nieves. Blanca nieves era huérfana de madre y de padre y vivía con su cruel y malvada madrastra, la Reina Grimhilde, que la vestía con harapos para ocultar su belleza y la obligaba a trabajar como sirvienta del castillo.

A medida que crecía la princesa, su belleza aumentaba hasta el punto que su madrastra, la reina, se puso muy celosa. Llegó un día en que la malvada madrastra no pudo tolerar más su presencia y ordenó a un cazador que la llevara al bosque, la matara y que trajera su corazón como prueba de que lo había hecho. Como ella era tan joven y bella, el cazador se apiadó de la niña y le aconsejó que buscara un escondite en el bosque.

Blanca nieves corrió tan lejos como se lo permitieron sus piernas, tropezando con rocas y troncos de árboles que la lastimaban. Por fin, cuando ya caía la noche, encontró una casita y entró para descansar. Todo en aquella casa era

pequeño, aunque muy sucio. Blanca nieves, con ayuda de los animales del bosque, logran limpiar y embellecer el hogar. Luego, al encontrar una escalera decide subir y ver que había. Allí encontró una habitación con siete camas. La princesa, cansada, se echó sobre tres de las camas y se quedó profundamente dormida.

Cuando llegó la noche, los dueños de la casita regresaron. Eran siete enanos que todos los días salían para trabajar en las minas de diamantes, muy lejos, en el corazón de las montañas.

-¡Caramba, qué bella niña! -exclamaron sorprendidos al ver a Blanca nieves-. ¿Y cómo llegó hasta aquí?

Se acercaron para admirarla con cuidado de no despertarla, aunque sus esfuerzos fueron en vano. Blanca nieves despertó, y al ver a los enanos, los llamó para conocerlos. Al entrar en confianza, ella cuenta su historia.

Blanca nieves pide asilo para protegerse de la malvada reina, y, a cambio, ella se ocuparía de cocinar y de mantener el hogar limpio. Vivía muy alegre con los enanos, preparándoles la comida y cuidando de la casita. Todas las mañanas se paraba en la puerta y los despedía con un beso en la frente, cuando los enanos salían para su trabajo.

Pero ellos le advirtieron:

-Cuidate. Tu madrastra puede saber que vives aquí y tratará de hacerte daño.

La malvada madrastra de Blanca nieves, que, en realidad, era una malvada bruja y consultaba a su espejo mágico para ver si existía alguien más bella que ella, descubrió que Blanca nieves aún seguía siendo más hermosa que ella, y que seguía viva y que ahora vivía refugiada y escondida de la malvada madrastra de Blanca nieves en casa de los siete enanos. La malvada madrastra de Blanca nieves se puso furiosa y decidió matar a Blanca nieves ella misma. Disfrazada y transformada

con una poción mágica hecha con sus libros de encantamientos y hechizos de su magia negra que poseía guardados y ocultados en el laboratorio oculto y secreto de todo el mundo que tenía guardado en el sótano del castillo en el aspecto de una fea, horrible, anciana y vieja bruja pordiosera, la malvada madrastra de Blanca nieves preparó una manzana con veneno, cruzó las montañas y llegó a la cabaña de los siete enanitos.

Los animales del bosque vieron a la reina e intentaron persuadirla sin éxito alguno, ya que Blanca nieves se los impedía. Al ver que no podrían salvarla, comenzaron a correr en dirección hacia la mina de los enanitos, para advertir a estos últimos de lo que estaba pasando en su casita, ya que sabían que Blanca nieves podría estar en peligro.

Blanca nieves recibe la manzana con el fin de probarla para cumplir sus deseos puesto que fue engañada por la malvada madrastra de Blanca nieves, convertida en una fea, vieja, anciana y horrible bruja pordiosera. Esta última le hizo creer que si la mordía sus deseos se harían realidad.

Al darse cuenta de que Blanca nieves cayó, la reina gritó, riéndose maliciosamente que ahora era la más bella. Sin embargo nada más salir de la casa se desató una tormenta, además de que los enanitos, advertidos por los animales del bosque de la presencia de la reina, venían raudamente y comenzaron a perseguirla; ésta comenzó a correr entre tropezones hasta trepar un cerro, tras ella los enanitos la seguían.

Al llegar a la parte alta del cerro, la reina, en un último intento por deshacerse de los enanitos, cogió una rama y con ella trató de mover una roca para que ruede en dirección hacia los enanitos, pero cuando ya estaba a punto de lograrlo, un relámpago origina un derrumbe de rocas haciendo que la reina caiga al vacío y la roca también pero en dirección hacia ella. Los enanitos al llegar a la parte alta observan atónitos la

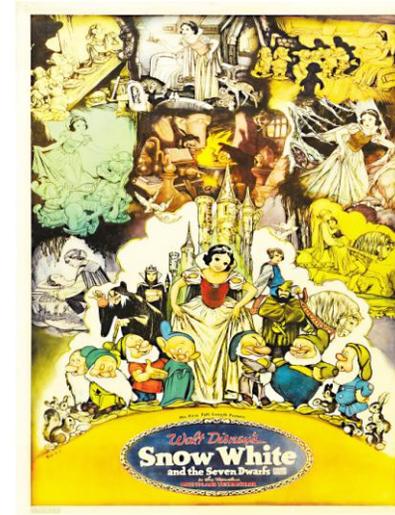
escena y dos buitres que también vieron vuelan en dirección hacia abajo.

De vuelta a la casita, los siete enanitos encontraron a Blanca nieves en el suelo. No respiraba ni se movía. Los enanos lloraron amargamente porque la querían mucho. Por tres días velaron su cuerpo, que seguía conservando su belleza: cutis blanco como la nieve, mejillas y labios rojos como la sangre, y cabellos negros como el ébano.

-No podemos poner su cuerpo bajo tierra -dijeron los enanos. Hicieron un ataúd de cristal, y tras colocarla allí, la llevaron a un jardín, rodeada de flores y luz. Ningún día los enanos se olvidaron de ir a verla. Un día los enanitos fueron a darle su última despedida y vieron a un hombre, quien vio a Blanca nieves tan hermosa que se le acercó y les dijo a los enanitos si podía darle un beso, pero estos le dijeron que no podía tocarla porque una malvada bruja la había hechizado y que solo un príncipe podría deshacer el hechizo; entonces el príncipe dijo que si él podía ayudar, pero le dijeron que no había nada que pudiera hacer.

Entonces el príncipe les confiesa ser uno, y sin esperar ni un segundo más, se acercó al cajón de Blanca nieves, le quitó la cubierta y besó a Blanca nieves, despertándola.

Los enanitos festejaron el regreso de Blanca nieves y el príncipe le pidió matrimonio. Blanca nieves aceptó y se fue a vivir al palacio del príncipe y vivieron felices para siempre (Figura 89).



(Figura 89) Afiche promocional de film Snow White and Seven Dwarfs.

3.2.2 Pinocchio.

Es un personaje de ficción y el protagonista de la novela infantil *"The Adventures of Pinocchio"* publicado en 1883, por el italiano escritor Carlo Collodi. Tallado por un tallista llamado Geppetto en un pequeño pueblo italiano, lo crearon como una madera de títeres, pero soñaba con ser un niño de verdad. También se ha utilizado como un personaje que es propenso a decir mentiras e inventando historias, por diversas razones. La historia ha aparecido en muchas adaptaciones en otros medios de comunicación. Pinocho se ha llamado un icono de la cultura moderna, y uno de los personajes más recurrentes en la literatura infantil.

Disney al ver el éxito que tuvo Snow White and Seven Dwarfs y a la posible bancarrota de Disney, el decide lanzar un nuevo largometraje animado esta vez sería *"Pinocchio"*, el cual se esperaba fuera presentado en febrero de 1940, para este

film se recurre al proceso de animación que se usó en Snow White, en específico en la figura humana, combinada con la animación de caricatura como se trabajó en la serie de Silly Symphonie, pero este film el personaje más humanizado era la notable “Blue Fairy”, a diferencia de los demás personajes que eran más caricaturizados, ni siquiera Geppetto y Pinocchio.

Disney recurre de nuevo a su gran equipo de trabajo, que al igual que con film de Snow White, Pinocchio se convertiría en otro gran reto fílmico al darle vida a una marioneta a través de la animación, los estudios le dan un aproximado para la realización del proyecto que es de \$2, 289, 247 más que en la película de Snow White y recaudo la cantidad de \$84, 254, 167, esto lo orillo de nuevo a la bancarrota.

A diferencia de Snow White que era una historia corta que los escritores podrían ampliar y experimentar, con Pinocchio se basa en una novela con una historia muy fija. Por lo tanto, la historia pasó por cambios drásticos antes de alcanzar su última encarnación. En la novela original, Pinocchio es un grosero e ingrata que a menudo repele simpatía y sólo aprende sus lecciones por medio de tortura brutal inhumana. Los escritores decidieron modernizar el carácter y representar lo similar a Edgar Bergen 's maniquí Charlie McCarthy, pero igual de travieso como el títere en el libro. La historia todavía se está desarrollando en las primeras etapas de la animación (figura 90).



(Figura 90) Model sheet “Pinocchio”

Las primeras escenas animadas por Ollie Johnston y Frank Thomas muestran que el diseño de Pinocchio era exactamente igual que la de una marioneta de madera real con una nariz larga y puntiaguda, una gorra de visera y manos de madera al descubierto. Walt Disney sin embargo, no estaba satisfecho con el trabajo que se estaba haciendo en la película. Él sentía que nadie podía realmente simpatizar con tal carácter y pidió el cese inmediato de la producción. Fred Moore rediseñó el carácter ligeramente para hacerlo más atractivo, pero el diseño aún conservaba una sensación de madera. El joven y próximo animador Milt Kahl sintieron que Thomas, Johnston y Moore fueron más obsesionado con la idea de este chico que es una marioneta de madera y sintieron que debían olvidar que era una marioneta y obtener un niño pequeño lindo siempre se puede dibujar las articulaciones de madera y hacer que una marioneta de madera después. Esto los orillo a construir una marioneta de Pinocchio a escala para que los animadores pudieran animarlo de manera mas detalla.

Hamilton Luske sugirió a Kahl que debía demostrar sus creencias por la animación de una secuencia de prueba. Kahl mostró Disney una escena de ensayo en el que Pinocchio está debajo del agua en busca de su padre. A partir de esta escena Kahl crea una nueva concepción del personaje, haciéndolo parecerse más a un niño de verdad, con un niño sombrero tirolés y el carácter estándar de dibujos animados de cuatro dedos (o tres y un pulgar) manos con guantes de tipo Mickey Mouse en ellos. Las únicas partes de Pinocchio que aún parecían más o menos como una marioneta eran sus brazos, piernas y la nariz de madera pequeño botón. Disney abrazó la escena de Kahl y de inmediato instó a los escritores a evolucionar Pinocchio en una ingenua personalidad más inocente, algo tímida que refleja el diseño de Kahl.

El trabajo del departamento de arte, modelo lo que solo era una parada retirada de la escritura de Pinocho en las primeras etapas, Grant's Artists desarrollo los caracteres que no se puede ron realizar en los bocetos del cuentos y donaron una gran cantidad de caracteres que asistieron a la historia de la película.⁴⁴

Sin embargo, Disney reveló que el nuevo Pinocchio era demasiado indefenso y fue muy a menudo desviados por personajes engañosos, por lo tanto, en el verano de 1938 de Disney y su equipo establecido el carácter del cricket, originalmente el grillo era más que un personaje secundario que Pinocchio asesinado al ser aplastado con un martillo y que luego regresó como un fantasma. Disney apodado el grillo Pepito, y lo convirtió en un personaje que tratar de guiar a Pinocchio en las decisiones correctas. Una vez que el personaje se amplió, se le representa como un grillo realista con patas dentadas y antenas agitar, pero Disney quería algo más agradable. Sala Kimball había pasado varios meses en animar una " *Soup Eating Sequence*" en *Snow White*, que fue cortada de la película debido a razones de estimulación. Kimball estaba a punto de dejar de fumar hasta que Disney le recompensó por su trabajo por él promoviendo al supervisor de animación de Pepito Grillo. Kimball evocaba el diseño de Pepito Grillo, a quien describió como un hombre pequeño con una cabeza de huevo y sin orejas (figura 91).



(Figura 91) Diseño de personaje de Pinocchio.

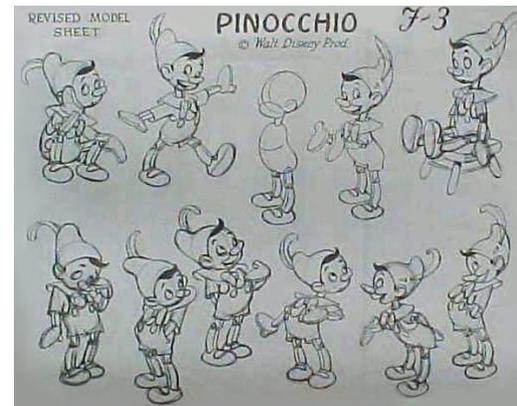
La animación comenzó en septiembre de 1938, durante la producción de la película el departamento modelo de personaje estuvo encabezada por Joe subvención cuyo departamento se encargó de la construcción de modelos de arcilla tridimensionales de los personajes de la película, conocida como maquetas. Estos modelos fueron entregados al personal de observación cómo un personaje debe extraerse de cualquier ángulo deseado por los artistas. Los modelistas también construyeron modelos de relojes de cuco de Geppetto, así como carro gitano de Stromboli y el carruaje del Coachman. Sin embargo debido a la dificultad para la animación de un vehículo en movimiento realista, los artistas grabaron las maquetas de carro en un conjunto en miniatura utilizando la animación Stop-Action. Posteriormente cada fotograma de la animación se transfirió a cels de animación utilizando una versión anterior de un Xerox. Los cels fueron pintadas en la espalda y superpuestos en la parte superior de las imágenes de fondo con los cels de los personajes para crear el tiro completado en la tribuna de la cámara. Al igual que *Snow White* el metraje de acción real fue baleado por Pinocchio con los actores que interpretan las escenas en pantomima, supervisados por Hamilton Luske. En lugar de la localización, lo que resultaría en movimiento poco natural (tieso), los animadores utilizan las imágenes como una guía para la animación mediante el estudio del movimiento humano y la incorporación de algunas poses en la animación.

*Los efectos especiales en Pinocho son especialmente llamativas la acción en vivo de la lluvia se incorpora en una escena y es imposible pasar por alto la eficacia de la de la partitura musical destacado por canciones como "Give a Little Whistle" y "When you Wish Upon a Star" ambas compuestas por Leigh Harline con letra de Ned Washington.*⁴⁵

45 Finch Christopher, *The Art Of Walt Disney: From Mickey Mouse To The Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg. 166.

Pinocho fue un logro sin precedentes en el ámbito de la animación de efectos. En contraste con los animadores de personajes que se concentran en la actuación de los personajes, efectos animadores crean todo lo que se mueve aparte de los personajes. Esto incluye vehículos, maquinaria y efectos naturales tales como lluvia, rayos, nieve, humo, sombras y agua, así como los de fantasía o ciencia-ficción efectos de tipo como el polvo de hadas. El animador abstracto influyente Oskar Fischinger, que trabajó principalmente en “*Fantasia*” contribuyó a la animación efectos de la varita de la Blue Fairy. Efectos de animación de arena Strother llevó un diario de su animación de un año de los efectos del agua, que incluía salpicaduras, ondulaciones, burbujas, las olas y la ilusión de estar bajo el agua. Para ayudar a dar profundidad al océano, los animadores ponen más detalle en las olas en la superficie del agua en primer plano, y pusieron en menos detalle que la superficie se movió más atrás. Después de la animación fue rastreado en cels, los animadores rastrear una vez más con las minas azules y negro para dar las ondas de una mirada esculpida. Para ahorrar tiempo y dinero, las salpicaduras se mantuvieron impresionista. Estas técnicas habilitaron a Pinocchio a ser una de las primeras películas de animación que tengan efectos de animación de gran realismo. Ollie Johnston comentó: "Creo que esa es una de las mejores cosas que el estudio ha hecho nunca", como Frank Thomas dijo, “El agua se ve tan real que una persona se puede ahogar en ella, y lo hacen”.

La historia de Pinocchio es sin duda la perfección de la animación al utilizar la técnica virtuosa del perfecto balance, para este film Disney decide introducir un gusto por el arte, al incluir una obra maestra como “*La Gioconda*” del gran maestro Leonardo Da Vinci en una escena, en donde Pinocchio la destruye con una piedra (figura 92).



(Figura 92) Revised model sheet “Pinocchio”.

La película se estrenó el 7 de febrero de 1940, en el “*Central Theatre of New York*” y pese a su gran calidad, fue un fracaso económico en sus momentos iniciales. Además de que le film se llevó el óscar en la categoría a mejor banda sonora y a mejor canción original “*When You Wish Upon a Star*”, la película tiene una duración de 88 min. Las canciones de Pinocho fueron compuestas por Leigh Harline con letra de Ned Washington. Leigh Harline y Paul J. Smith compusieron la música incidental. La banda sonora fue lanzada por primera vez en 09 de febrero 1940. La canción de Pepito Grillo, “*When You Wish Upon A Star*”, se convirtió en un gran éxito y todavía se identifica con la película, y más tarde como la canción del tema de The Walt Disney Company en sí.

Para Disney era muy importante el argumento de la película que se resume en si en un anciano llamado Geppetto crea una marioneta de madera llamada Pinocchio. El inventor desea que Pinocho sea un niño de verdad. Donde la Blue Fairy hace realidad el deseo de Geppetto y da vida a la marioneta, pero conservando su cuerpo de madera. El hada asigna a Pepito Grillo como conciencia de Pinocho, para que lo aleje de los problemas y lo aconseje en situaciones difíciles. Pepito Grillo no es escuchado por Pinocho, quien pasa por varios problemas para volver con su padre Geppetto, al reencontrarse se convierte en un niño de verdad.

Los personajes de este film son unos de los más representativos del mismo, en realidad por el gran mensaje que transmite la película los personajes más importantes son:

Pinocchio: Es un "niño" de madera, el hijo que Geppetto siempre deseó y que a lo largo de la película se va haciendo mayor, hasta que al final deja atrás las malas compañías, rescata a su "padre" del interior de una ballena y el Hada Azul lo convierte en un niño de carne y hueso. Su voz, en la versión original, es un niño de 12 años llamado Dickie Jones.

Pepito Grillo: Conocido en Latinoamérica como Pepe Grillo, es el personaje más representativo de la película y uno de los más populares de la factoría Disney. Es la "conciencia" de Pinocho, el encargado, por el Hada Azul, de guiar al niño de madera por el buen camino. Fue doblado por Cliff Edwards quien murió con 76 años sumido en la miseria.

Geppetto: Que es el "padre" de Pinocho. Un bondadoso carpintero que vive con un gato y un pez, Fígaro y Cleo, rodeado de relojes de cuco hechos por él mismo. Doblado por Christian Rub, después de descartar a Spencer Charters por el tono ronco de su voz.

El Honrado Juan y Gedeón: Juan es un personaje malvado, timador y un vividor que es representado por un zorro. Es el encargado, junto a su torpe y mudo compañero el gato Gedeón, de llevar a Pinocho por el mal camino y tentarle para que deje de hacer lo que debe. Se asemeja a los personajes de la obra de Charles Dickens, Oliver Twist. Fue doblado en su versión original por Walter Catlett.

Strómboli: El titiritero, otro de los personajes malvados del film, secuestra a Pinocho y le obliga a actuar en su teatro como "*La marioneta sin hilos*". Fue doblado por el actor alemán Charles Judels.

El cochero: El encargado, valiéndose de su amigable aspecto, de llevar a Pinocho y los demás niños a la "Isla de los juegos", lugar donde podrán hacer todo lo que quieran, desde jugar al

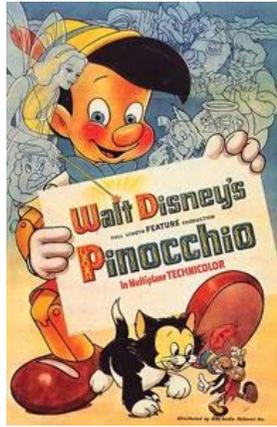
billar o al póquer, hasta fumar. Allí los niños se irán convirtiendo en asnos a medida que se porten peor. Su voz era la misma que la de Strómboli.

Monstruo la Ballena: Como dice su nombre, ésta ballena es monstruosa. Es temida por los seres del océano.

Polilla: El "amigo" de Pinocho en la "Isla de los juegos", es el que le incita a que juegue al billar, que beba cerveza o que se fume un puro. Actúa como el típico niño que sabe de todo y que se cree el más listo, pero que en realidad es el más "*burro*", animal en el que al final se convertirá. Doblado en su versión original por Frankie Darro.

The Blue Fairy: El hada buena, el personaje encargado de dar vida a Pinocho y premiarle, convirtiéndole en un niño de verdad, después de que haya aprendido cómo se debe comportar y a quién no se debe juntar. También es quien encomienda a Pepito Grillo la labor de velar por Pinocho y ayudarlo en la difícil tarea de crecer lejos de la "mala vida". Para el personaje, los animadores se fijaron en la bailarina Marjorie Belcher, quien también sirvió de modelo para Snow White. Pero la voz es de la actriz Evelyn Venable.

Cleo y Figaro: Son las mascotas de Geppetto, Fígaro, un gato de color negro y blanco, y Cleo, una pececita dorada. Que posteriormente Disney les daría un protagónico a estos dos personajes en un film animado en donde el Fígaro intenta de una y de mil maneras atrapar a Cleo la pececita dorada (figura 93).



(Figura 93) Afiche promocional del film de Pinocchio.

*El zorro sabe exactamente cuándo lanzar una mirada de complicidad y el gato es un imbécil malintencionado con un instinto para la travesura.*⁴⁶

⁴⁶ Finch Christopher, *The Art Of Walt Disney: From Mickey Mouse To The Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg. 166.

3.2.3 Fantasia.

Fantasia es el tercer largometraje de animación, considerado un clásico de animación, de los estudios Disney. Estrenado a finales del año 1940, su producción fue lanzada algo después de *Snow White and Seven Dwarfs* de 1937 y al mismo tiempo que *Pinocchio*, estrenado a comienzos del año 1940.

La obra es una película experimental sin diálogos salvo el director de orquesta Leopoldo Stokowski y Mickey Mouse, cuyo doble para la de Mickey es la voz del mismo Walt Disney, son los únicos que tienen voz durante toda el film. El objetivo de Mickey era ilustrar y acompañar con la animación temas de música clásica. Contiene ocho piezas musicales, tocadas la mayoría de ellas por "*The Philadelphia Orchestra*",

bajo la dirección de Leopold Stokowski que componen las siete secuencias musicales. Para muchos autores y críticos de cine es una obra de arte de un género nuevo, un puente entre las artes y una forma de presentar el arte, pero para otros es considerado como la aberración más grande de la animación (figura 94).



(Figura 94) Walt Disney y Leopoldo Stokowski checando una escena de "*The Sorcerer's Apprentice*".

*La idea de que Disney y Stokowski se asentaron en fue la producción de lo que se llamó originalmente "The Concert Feature" que consistiría en un programa grabado de la música clásica "ilustrada" y amenizado por la animación de Disney.*⁴⁷

⁴⁷ Finch Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg. 67.

La banda de sonido fue grabada usando múltiples canales de audio y reproducida mediante el sistema "*Fantasound*", uno de los primeros sistemas de reproducción de audio, que hizo que *Fantasia* fuera una de las primeras películas de exhibición comercial con sonido estereofónico, esto hacía creer a la audiencia que realmente estaban escuchando una orquesta en vivo, además se convierte en el primer film totalmente sonoro (figura 95).



(Figura 95) *The Philadelphia Orchestra*, bajo la dirección de Leopold Stokowski

Disney al ver como Pinocchio fue un fracaso en taquilla, toma la decisión de llevar a cabo una serie de cortos animados inspirados en las canciones clásicas, su idea era más una especie de “*Package Film*”, estas canciones fueron la inspiración de los cortos en “*Fantasia*”.

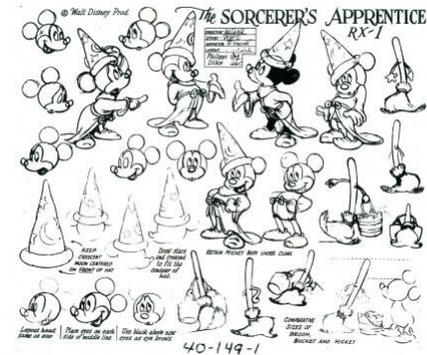
*Finalmente, en noviembre de 1940, que sería puesto en libertad bajo el título "Fantasia", pero por el momento se conoce como "The Concert Feature".*⁴⁸

⁴⁸ Finch Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg. 179.

A finales de 1930, Mickey Mouse estaba perdiendo su popularidad entre el público de cine. La serie de cortos de dibujos animados de Mickey Mouse había engendrado el spin-off de la serie El pato Donald, que estaba demostrando ser más popular y rentable que la primera, pero Walt Disney no estaba dispuesto a renunciar a su personaje favorito y diseñó un corto especial que se presentaría como un "retorno" de Mickey Mouse a las películas. El aprendiz de brujo, basado en el poema de Goethe “*Baladas Der Zauberlehrling*” de 1797, fue planeado como un especial de Mickey Mouse corto y sería completamente mudo salvo por la música de programa de Paul Dukas, “*L'sorcier apprenti*” de 1897. Los artistas que desarrollaron la historia el aprendiz de brujo propusieron

inicialmente a uno de los enanos de Snow White para el papel protagonista, pero Disney insistió en que fuera Mickey.

Cuando empezó a trabajar en el aprendiz de brujo en 1938, Disney contactó al famoso director de orquesta Leopold Stokowski en Chasen’s, el legendario y ya extinto restaurante de Hollywood. Stokowski se ofreció a ser director musical del aprendiz de brujo sin pago, y reunió más de cien profesionales de la música en Los Ángeles para grabar (figura 96).



(Figura 96) Bosquejos *The Sorcerer's Apprentice*.

Con nueve minutos, el aprendiz de brujo tuvo dos minutos más que el promedio de los cortos de dibujos animados de la época, cuya longitud era rara vez de más de siete minutos.

*Un tour técnico forzó la sección del Cascanueces tuvo un éxito admirable dentro de sus propios términos, lo que permite al departamento de efectos mostrar sus habilidades y hacer un uso imaginativo de múltiples disparos. Cuenta con una animación extraordinaria y recoge en el sabor romántico que había coloreado tantos de las "Silly Symphonies", transformando esa sensibilidad en algo lo suficientemente sustancial como para proporcionar una base para las actuaciones de bravura por todos los interesados.*⁴⁹

⁴⁹ Finch Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg. 185.

“*Fantasia*”, no tuvo en su momento el éxito habitual de las producciones de Disney en la época, es el primer volumen de

una serie ideada por Walt Disney, gracias al esfuerzo de Roy Edward Disney, sobrino de Walt, una segunda película, "*Fantasia 2000*" se estrenó en el año 2000.

La obra está compuesta de siete secuencias que ilustran ocho extractos de piezas musicales clásicas, arreglados y dirigidos por el director de orquesta Leopold Stokowski, acompañado The Philadelphia Orchestra. La última secuencia muestra dos extractos, y un intermedio separa las secuencias 4 y 5. Cada una de las secuencias está precedida por un corto comentario del narrador en el que la orquesta aparece en sombras chinescas.

El film inicia después de la aparición del título, comienza inmediatamente como si estuviéramos en un teatro, un telón se abre mostrando una escena en penumbra, las siluetas de los músicos que se van acomodando se perciben sobre una pantalla azul con sonidos de instrumentos afinándose. El narrador, como si estuviera retransmitiendo, da la bienvenida a los espectadores mientras explica al público que existen tres géneros de música, al mismo tiempo, algunos instrumentos van apareciendo, percibiéndose su sonoridad con claridad. Los tres géneros de los que habla son: la música "*Narrativa*", que cuenta una historia, la "*Ilustrativa*", que evoca una o varias imágenes, y la música "*Absoluta*", que existe por ella misma (figura 97).



(Figura 97) Ilustración de una secuencia de la Sexta sinfonía.

1. Tocata y fuga en re menor

Ilustra la Tocata y fuga en re menor de Bach, arreglo para la orquesta sinfónica por Stokowski de la versión original para un órgano. La animación consiste en dibujos animados abstractos que mezclan el cielo y varias formas geométricas, inspiradas por el trabajo del artista abstracto alemán Oskar Fischinger.

2. El cascanueces

Ilustra diferentes partes del ballet. El cascanueces de Piotr Ilitch Tchaïkovski evocando las cuatro estaciones:

Danse de la fée Dragée: Hadas y elfos depositan rocío, colores de otoño o escarcha en lo bajo del bosque,

Danza china: Un pequeño hongo no consigue entrar en el círculo,

Danza de los mirlitons: Flores que caen al agua,

Danza árabe: Ballet de peces,

Danza rusa: Con cardos cosacos y orquídeas campesinas rusas,

Baile de las flores: Donde elfos y hojas de otoño bailan hasta el invierno, en compañía de copos de nieve.

3. El aprendiz de brujo

Esta es la escena más famosa y conocida de la película. Utiliza el escenario presentado en el poema *Der Zauberlehrling* escrito en 1797 por Goethe y la música de *El aprendiz de brujo* de 1899 de Paul Dukas, que ilustra el poema. Mickey Mouse después de haber tomado prestado el gorro mágico del brujo Yensid debe combatir contra las escobas que él mismo embrujó para que lleven cubos de agua a su sitio, es en este corto donde Mickey Mouse se le da un protagonismo en un largometraje, es el primer largometraje en

donde aparece ya que solía aparecer solo en la serie de Silly Symphonies.

4 La consagración de la primavera

Ilustra la consagración de la primavera de Igor Stravinski, después de algunas escenas que muestran el nacimiento de la tierra y de la vida, combates de dinosaurios preceden a su desaparición, antes del surgimiento de las montañas.

El narrador presenta ahora un intermedio que separa las secuencias 4 y 5, bautizado "*À la découverte de la piste sonore*". Tiene por objetivo explicar el sonido de manera visual, viendo las vibraciones: Una línea vertical, definida como una onda estacionaria, después armónicos de colores, evocan cada uno, el sonido del arpa, violín, flauta, trompeta, fagot, percusiones y finalmente el triángulo.

5 Sexta sinfonía

Ilustra la sinfonía pastoral de Beethoven. La secuencia presenta una sucesión de dioses y criaturas de la mitología greco-romana: Familia Divina, Pegaso, Baco y un asno, pequeños ángeles alados, centauros machos y hembras, Iris, Zeus, Vulcano, Helios y Diana.

6 Danza de las horas

Ilustra la danza de las horas, ballet tomado de la ópera La Gioconda de Amilcare Ponchielli, ballet que se baila aquí por hipopótamos, elefantes, avestruces y aligátos con gracia y virtuosidad pero que termina en un divertido estropicio.

7 Una noche en el Monte Pelado

Una noche en el Monte Pelado de Modest Mussorgski, reorquestado por Leopold Stokowski nos narra a cerca de un pueblo, la cima de las montañas se transforman en un demonio llamado "*Chernobog*", y acoge los brujos y otros para el sabbat, en realidad una ceremonia para la Noche de Walpurgis.

8 Ave María

Ave María de Franz Schubert borra las escenas de pesadilla precedentes y muestra una lejana procesión con antorchas, penetrando en un bosque catedral.

Las piezas interpretadas para este film son:

"Tocata y Fuga" de Johann Sebastian Bach: el comienzo.

"The Nutcracker Suite" de Piotr Ilich Tchaikovsky: la danza del cascanueces.

"The Sorcerer's Apprentice" de Paul Dukas: el aprendiz de brujo.

"Rite of Spring" de Igor Stravinsky: la creación de la tierra.

"Sixth Symphony" de Ludwig Van Beethoven: el monte Olimpo.

"Dance of the Hours" de la ópera La Gioconda de Amilcare Ponchielli: avestruces, hipopótamos, elefantes y aligátos.

"Night on Bald Mountain" de Modest Mussorgsky: el demonio.

"Ave María" de Franz Schubert: el final.

Las dos últimas piezas forman un conjunto en la séptima y última historia.

Los personajes más sobresalientes de este film son:

Mickey Mouse: Es el aprendiz de "Yen Sid" en el segmento del aprendiz de brujo. Mickey Mouse como el aprendiz de brujo se ha convertido en un papel tan icónico para el personaje que es representado con regularidad, como tal, en los parques de Disney. Mickey se ve vistiendo su toga famosa de mago roja y el sombrero de mago azul en numerosos desfiles, así como en la noche espectacular Fantasmic!!! Tanto en Disneyland como en Disney's Hollywood Studios en Walt Disney World. El sombrero del mago es también un símbolo oficial de Disney's Hollywood Studios y muy implicado en la trama de

PhilharMagic de Mickey en Magic Kingdom. Una versión muy grande del sombrero puede verse también en la entrada del edificio de Disney Animation en los estudios Disney en Burbank, California. Por otra parte, "*Sorcerer Mickey*" sirve como el logotipo de Walt Disney Imagineering, la filial de la empresa responsable del diseño de los parques de Disney. El aprendiz de brujo fue la única secuencia de la película original que se repitió en *Fantasia 2000*. Una adaptación en comic del aprendiz de brujo fue ofrecido en *Mickey Mouse Adventures* # 9, publicado por Disney Comics en el momento del 50 aniversario de la película.

Yen Sid: Es el poderoso hechicero en el aprendiz de brujo, que aparece como un anciano con larga barba y ropas que se extendían hasta el suelo. El apodo que se le dio fue "*Yen sid que es Disney*" deletreado al revés fue creado por los animadores de Disney, ya que el hechicero en el aprendiz de brujo, segmento de *Fantasia*, no tenía nombre en pantalla, ni el personaje en el poema original de Goethe *Der Zauberlehrling*, poema que sirvo de inspiración para la pieza musical de Paul Dukas. Historiadores del cine creen que Fred Moore creó su nariz a imagen y semejanza de la de Walt Disney, e incluso sus cejas.

Chernabog: Es el diablo nocturno en la noche en el Monte Pelado, que tiene poder sobre varias almas inquietas. Su nombre está tomado de "*Chernobog*", una deidad de la mitología eslava, el nombre eslavo para "dios negro". Si bien oficialmente es un dios pagano, también hay que señalar que Chernabog podría haber sido originalmente destinado a ser Satanás: cuando "*Night on Bald Mountain*" apareció en el original *Maravilloso Mundo de Disney*, Walt Disney se refiere a Chernabog como "*el mismo Satanás*".

El Tyrannosaurus Rex: Es un gran dinosaurio con los ojos enrojecidos que come carne en la consagración de la primavera. Su característica principal consiste en perseguir a los dinosaurios, tratando de atrapar uno. Se enfrenta a un Stegosaurus y lo derrota. Caminando con todos los demás

dinosaurios en el desierto, se desploma por la sed. También es un enorme carnívoro villano.

El Stegosaurus: Uno de los dinosaurios de la consagración de la primavera. Intenta escapar del Tyrannosaurus, pero es alcanzado y se le enfrenta, pero es derrotado es la primera vez que se lo muestra usando su cola como defensa. Otros ejemplares son vistos caminando con los demás dinosaurios en el desierto, algunos quedan atrapados en el lodo.

Madame Upanova y las avestruces: Aparecen en el segmento de la danza de las Horas, bailando durante la mañana. Usan un moño en la cabeza y zapatillas de ballet, los de madame Upanova son rosados y los del resto son azules. Nótese que todas las avestruces son hembras, pero tienen el plumaje de un avestruz macho.

Hyacinth Hippo y sus sirvientes: Son hipopótamos que usan tutú, aparecen en la danza de las horas bailando durante el día. Hyacinth Hippo se duerme y despierta en la noche para bailar con Ben Ali Gator.

Elephanchine y sus elefantes: Son elefantes asiáticos que hacen burbujas al sorber agua con sus trompas. Aparecen en la danza de las horas bailando durante el atardecer, mientras Hyacinth Hippo está dormida, siendo arrastrados por el viento después.

Ben Ali Gator y los aligátos: Son un grupo de aligátos que usan capas. Aparecen en la danza de las horas durante la noche, al final intentan raptar a los otros animales, produciendo que el palacio se colapse.

Las hadas de temporada: Son pequeñas criaturas que parecen tener control sobre la naturaleza. Hay diferentes tipos de ellas para el control de cada estación es decir, primavera, los colores brillantes; verano, verde; otoño, naranja; invierno, blanco. Aparecen en forma de mujer pequeña, con un solo color en ellas de acuerdo con sus capacidades, con alas de cuero. Ellas parecen estar completamente desnudas.

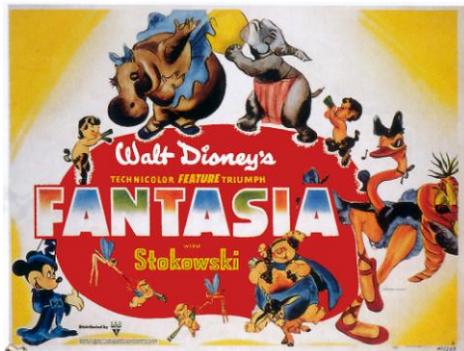
Las Setas: Una secuencia de baile encantador de seis setas y un pequeño adorable hongo que parece estar fuera de sintonía con el resto del grupo. Aunque todos los personajes de la suite cascanueces carecen de nombre, este pequeño hongo ha sido denominado salto de baja.

Las flores: Juegan un papel similar a la de las setas bailando, vienen a la vida debido a la magia de las hadas. Bailan hasta que se convierten en flores normales de nuevo. Los machos son rosas, mientras que las hembras son tulipanes.

La Carpa: Aparece en la danza árabe. Estrictamente, no se trata de una danza, aunque acompañado por la música bien puede considerarse como tal.

Los Cardos: Aparecen en la danza rusa bailando como cosacos.

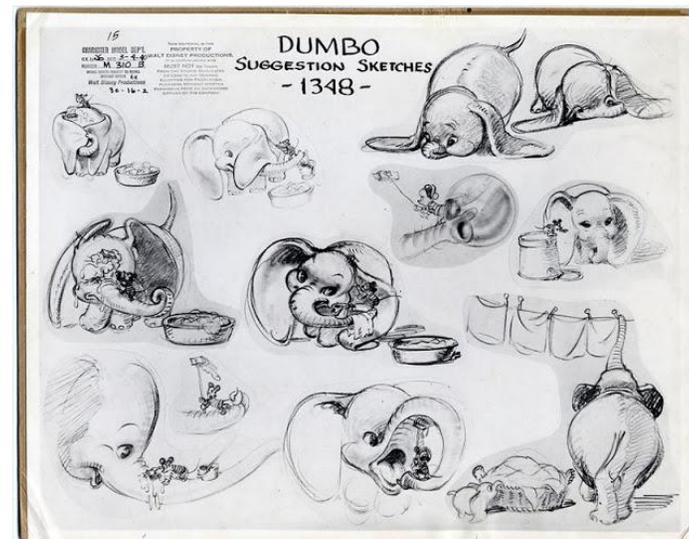
La mayoría de los cortos eran propuestas abstractas y semi abstractas, los cortos estaban inspirados en el "Art Deco" (figura 98).



(Figura 98) Afiche promocional de Fantasia.

3.2.4 Dumbo.

Dumbo es una película de animación 1941 producida por Walt Disney Productions y estrenada el 23 de octubre de 1941, por RKO Radio Pictures, el sonido se registró convencionalmente utilizando el RCA del sistema. Una voz se sintetizó usando "the Sonovox system", Dumbo, es el cuarto largometraje de animación de Walt Disney Animated Classics serie, se basa en la historia escrita por Helen Aberson e ilustrado por Harold perla para el prototipo de un juguete de la novedad "Roll-a-Book". El principal carácter es Jumbo Jr, un semi-antropomorfo elefante que es cruelmente apodado "Dumbo". Él es ridiculizado por sus grandes orejas, pero en realidad es capaz de volar con sus orejas como alas. A lo largo de la mayor parte de la película, su único verdadero amigo, a un lado de su madre, es el ratón, "Timothy" una relación muy extraña como la parodia el estereotipado animosidad entre los ratones y los elefantes (figura 99).



(Figura 99) Bosquejo de Dumbo.

Dumbo fue hecha para recuperar las pérdidas financieras de Fantasia, fue una búsqueda deliberada de la simplicidad y economía para el estudio de Disney, y en una versión de 64 minutos, que es una de las cortas películas animadas de Disney, como largometraje animado.

Durante la producción de Dumbo, Herbert Sorrell líder de la Screen Cartoonists Guild, exigió Disney firmar con un sindicato, en lugar de la IATSE, que ya había firmado Disney. Disney se negó diciendo que iba a poner a votación la decisión. Sorrell volvió a exigir que Disney firmara con su sindicato, pero Disney se negó una vez más. El 29 de mayo de 1941, poco después de la animación Dumbo fue completa, gran parte del personal del estudio de Disney se declararon en huelga. Un número de huelguistas se caricaturizó en la función de payasos que iban a "golpear el gran jefe un aumento de sueldo". La huelga duró cinco semanas y puso fin a la "familia" ambiente y la camaradería en el estudio.

Tras el montaje de la antena de Dumbo, hay un montaje periódico. Al lado de la imagen del elefante volador, no es el titular de "Bombers for Defense". Es un referente de la defensa nacional durante el curso de la Segunda Guerra Mundial. También hay una referencia a las charlas de Franklin D. Roosevelt,

Comentarios sobre la película en su versión inicial fueron en gran parte positiva. Variety dijo que Dumbo era "una pequeña historia agradable, un montón de pathos mezclado con las grandes dosis de humor, una serie de atractivos nuevos personajes animales, un montón de buena música, y la costumbre de Disney en la destreza en la técnica", Cecilia Ager, escribiendo en PM, llamado Dumbo "es el personaje más bonito, más amable de Disney todavía", y Bosley Crowther, crítico de cine de The New York Times, dijo que la película era "la más genial, la más entrañable, la más completa preciosa película de dibujos animados nunca para salir de los pinceles mágicos de milagrosos artistas de Walt Disney" (figura 100).



(Figura 100) Fragmento de una escena de Dumbo.

Dumbo ganó el 1941 Premio de la Academia a mejor música original, otorgado a los directores musicales Frank Churchill y Oliver Wallace. Churchill y letrista Ned Washington también fueron nominados para el premio de la Academia a la mejor canción por "Baby Mine", pero no ganaron en esta categoría. La película también ganó Mejor Diseño de Animación en el Festival de Cine de Cannes 1947.

Por ejemplo, Dumbo no habla, y su madre nunca habla directamente a él, excepto en la canción "Baby Mine". Se cuenta la historia visualmente, y tan delicioso como la banda sonora es, sobre todo con el diálogo de Timothy, se podría apagarlo y todavía seguiría cada escena.⁵⁰

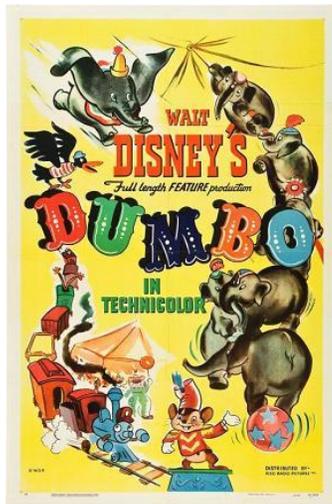
⁵⁰ Leonard Maltin, *The Disney Film*, Disney Editions, 2000, pg. 51.

Al igual que Pinocchio y Fantasia, Dumbo sería un gran reto, esta vez por los efectos espectaculares con la cual contó, en la producción de Dumbo se utilizó la técnica "Multiplane Shots", como también "Expensive Effects", algo que ya se había visto en Pinocchio y Fantasia, para el film se requirió un presupuesto de \$ 950,000 y recaudo \$ 1, 600,000, para el film los animadores trabajaron con actores reales para darle vida a los personajes en su mayoría eran actores circenses.

La historia es muy simple no presenta mucha profundidad, al igual que en Pinocchio presenta la misma moraleja, para algunos críticos Dumbo es la copia barata de Pinocchio, pero

esta vez, en vez de ser una marioneta es un elefante, para el desarrollo de la historia Disney experimento con una escena muy psicodélica esta escena fue una de las más complicadas para Disney, porque presentaba un juego de matices y de colores nunca antes vistos en una animación, algo que le da plus a esta escena es la música.

Esta escena muestra el terror, la soledad y la tristeza de Dumbo, la canción se le llamo “*Pink Elephant son Parade*”, toda esta escena psicodélica está inspirada en las personas alcohólicas de los bares, quienes solían frecuentar estos lugares solían decir que veían elefantes rosas que cantaban y bailaban (figura 101).



(Figura 101) Afiche promocional del film de Dumbo.

Disney propia una implicación con Dumbo parece haber sido menos de lo que era con las características anteriores. Esto no quiere decir que él estaba interesado en el proyecto era, por supuesto, que participan en las conferencias importantes de la historia, y todas las decisiones estaban todavía sujetos a su aprobación, pero él no estaba apuntando a un nuevo nivel de logro en esta película y claramente Sentía que gran responsabilidad debe ser delegada a miembros de su personal.⁵¹

⁵¹ Finch Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg.208.

3.2.5 Bambi.

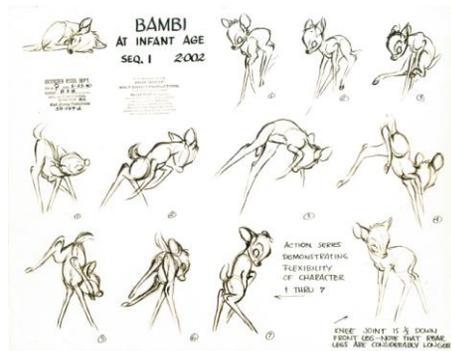
“*Bambi*” es una película de drama animado dirigido por David Hand quien era supervisor de un equipo de directores de secuencia animada, producida por Walt Disney y basada en el libro de “*Bambi, A Life in the Woods*” por el autor austriaco Felix Salten. La película fue estrenada por RKO Radio Pictures el 13 de agosto de 1942, y es la quinta película de la serie de Walt Disney Animated Classics, el film cuenta con una duración de 70 min.

Los personajes principales son Bambi, un ciervo de cola blanca, sus padres el Gran Príncipe del bosque y su madre sin nombre, sus amigos Thumper un conejo de nariz rosa, y de las flores una mofeta, y su amigo de la infancia y futura pareja, Faline. Para la película, Disney se tomó la libertad de cambiar las especies de Bambi en un venado de cola blanca por uno corzo, el corzo esta especie de venado no habita en los Estados Unidos, y el ciervo de cola blanca es más familiar para los estadounidenses. La película recibió tres premios de la Academia sus nominaciones son: Mejor Sonido por Sam Slyfield, Mejor Canción por “*Love Is a Song*”, cantada por Donald Novis.

La música de apertura “Love is a Song” y los títulos del guion establecen el estado de ánimo inicial de Bambi. La película se abre en una olla lenta a través del tenue bosque, un tanto confusa en su contorno. A volar es el primer cantar de la vida en este entorno idílico, cuando el amanecer se rompe lentamente.⁵²

⁵² Leonard Maltin, *The Disney Film*, Disney Editions, 2000, pg. 53.

En 1933 Sidney Franklin, un productor y director de la Metro-Goldwyn-Mayer, compró los derechos cinematográficos de Felix Salten de la novela de Bambi, *A Life in the Woods*, con la intención de adaptarlo como una película de acción en vivo. Después de años de experimentación, que finalmente decidió que sería demasiado difícil hacer una película de este tipo, y vendió los derechos cinematográficos a Walt Disney en abril de 1937. Disney empezó a trabajar en la elaboración de una adaptación animada de inmediato, con la intención de que sea la segunda película animada de largometraje de la compañía pero no sería sino hasta después, que sería llevada a un film al mismo tiempo de producción que Dumbo, su primero en basarse en un trabajo específico como tal. Sin embargo, la novela original fue escrita para un público adulto, y se consideró demasiado "lúgubre" y "sombria" para una luz normal algo que no se manejaba mucho en una película de Disney. Los artistas también descubrieron que sería un reto para animar ciervos realistas. Estas dificultades dieron lugar a Disney de poner la producción en espera mientras el estudio trabajó en varios otros proyectos. En 1938, Disney asignó a Perce Pearce y Carl Fallberg para trabajar en los storyboards de la película, pero la atención fue pronto atraída a otro proyecto, como el estudio comenzó a trabajar en *Fantasia*. Por último, el 17 de agosto de 1939, la producción de *Bambi* comenzó en serio, aunque progresó lentamente debido a cambios en el personal del estudio, la ubicación, y la metodología de manejo de animación en el tiempo (figura 102).



(Figura 102) Bosquejos de Bambi.

Había muchas interpretaciones de la historia. Como Mel Shaw afirmó

La historia de Bambi tenía unas tantas posibilidades, podría irse por un millón de tangentes. Recuerdo una situación en la que Walt se involucró con él mismo. Él dijo 'Supongamos que tenemos Bambi paso en un hormiguero y cortamos el interior y ver todo el daño que ha hecho a la civilización hormiga'. Pasamos semanas y semanas el desarrollo de las hormigas, y luego, de repente, nos decidimos, ya sabes, estamos muy lejos de la historia, esto no tiene nada que ver con la historia de Bambi. También tuvimos una familia de saltamontes, y de entrar en una disputa familiar de esto o aquello, y Bambi está observando todo esto, y aquí está la gran cabeza de Bambi en los saltamontes. ¿Y qué tiene eso que ver con la historia, y esto iría en muchas ocasiones?

Originalmente la película tenía la intención de tener seis personajes cuyos caracteres serían de conejitos individuales, similares a los enanos de *Show White*. Sin embargo Perce Pearce sugirió que en lugar podría tener cinco conejos y un conejo con un color diferente que el resto, uno sería diferente, tendría una personalidad muy distinta. Este carácter más tarde sería conocido como golpeador.

Había originalmente un breve plano en la escena en la que la madre de Bambi muere de ella saltando sobre un tronco y recibir un disparo por el hombre. Larry Morey, sin embargo, sintió que la escena era demasiado dramática, y que era lo suficientemente emocional para justificar su muerte que ocurre fuera de la pantalla. Bambi fue un film de mucha carga emocional para el protagonista a diferencia de *Pinocchio*, toda la historia se desarrolla a partir de la muerte de su madre, dándole a esto un dramatismo un poco chespiriano, es el primer film de Disney donde la tragedia desarrollo toda la historia. Disney también estaba ansioso por mostrar al hombre quemado hasta la muerte por el fuego que él inadvertidamente

el comenzó, pero esto fue descartado cuando se decidió no mostrar al hombre en absoluto. También hubo una escena en la que dos hojas de otoño que conversan como un viejo matrimonio antes de separarse y caer al suelo, pero Disney se quedó pensando en lo irónico que si vería eso, así que la descartó de la película, y en su lugar se utilizó una metáfora visual de dos hojas realistas que caían hasta la tierra en su lugar. Disney y su equipo de la historia también desarrollaron los caracteres que consistían en dos ardillas que serían un dúo cómico que recuerda a Laurel y Hardy. Sin embargo, después de años de experimentación, Walt sentía que la historia debía centrarse en los tres personajes principales; Bambi, Tambor y Flor. Las ardillas al final hacen sólo breves apariciones en la película final.

Aunque los animadores habían animado ciervo en Show White, los cuales fueron animados, en palabras de Eric Larson, "como grandes sacos de harina". Disney quería que los animales en Bambi se bieran más realista y expresivos que los que habían aparecido en Show White. Tenía Rico Lebrun, un pintor de animales, fue a dar una conferencia a los animadores sobre la estructura y el movimiento de los animales, los animadores visitaron el zoológico de Los Ángeles, después Disney creó un pequeño zoológico en el estudio con animales como conejos, patos, búhos y zorrillos, y un par de cervatillos llamados Bambi y Faline para que los artistas pudieran ver de primera mano el movimiento de estos animales, los bocetos de Rico Lebrun representan animales realistas, sino como personajes que carecían de personalidad. Marc Davis creó el diseño final de Bambi incorporando un poco del estudio realista de Lebrun de la anatomía de los ciervos, pero exagerando la cara del personaje hasta hacerle sus proporciones como las de bebé, hocico corto, ojos grandes, etc. A pesar de que no había seres humanos en Bambi, se utilizó material de archivo de acción en vivo de los seres humanos para una escena: la actriz Jane Randolph y Hielo Capades además de la estrella Donna Atwood. Actuaron como referencias de acción en vivo de la escena en la que

Bambi y tambor están en el estanque helado. Los animadores aprendieron mucho de los animales durante la producción de la película, dándoles un mayor espectro de estilos de animación para usar en futuros proyectos.

Gracias a este trabajo Disney hizo referencia de animales reales, algo que en sus trabajos anteriores no presentaba, por lo general el recurría a actores que realizaban trabajos actorales de animales, además de la creatividad de sus mismos animadores.

Los animadores juveniles en Dumbo, con su fuerte carácter, eran como suplentes, ante el dominio de una función bajo la tutela de más actores experimentados. Los animadores de Bambi que trabajaban bajo los supervisores de animación eran por el contrario contemplados para llevar a cabo las instrucciones, en lugar de aprender acerca de un personaje. Los frutos de este estricto control fueron decepcionantes a Thomas, aunque culpó a los animadores en lugar del sistema.⁵³

⁵³ Machael Barries, Hollywood Cartoons American Animation in its Golden Age, New York the University of Oxford Press, 1999, pg. 315.

Los fondos para la película se inspiraron en los bosques de América del Este. Uno de los artistas más antiguos y más conocidos para el estudio de Disney, Maurice "Jake" Día, pasó varias semanas en los bosques de Vermont y Maine, dibujando y fotografiando ciervos, cervatillos en las áreas silvestres de los alrededores. Sin embargo, sus primeros bocetos eran demasiado "extraños" que daba la intención de que el ojo no sabía dónde enfocar. Tyrus Wong, un animador de China, mostró a Jake algunas de sus pinturas impresionistas de un bosque. Jake le gusta la pintura y lo nombró director de arte de la película. Los fondos de Wong fueron revolucionarios ya que tenían más detalle en todo el centro y menos en los bordes, lo que conduce el ojo de un espectador con los personajes.

Debido a la Segunda Guerra Mundial, que comenzó en Europa en 1939, Pinocchio y Fantasia fracasaron en la

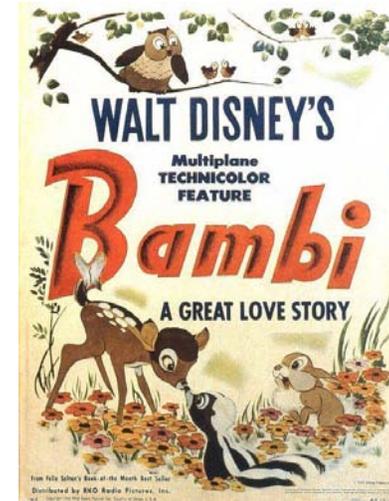
taquilla. Frente a dificultades financieras, Disney se vio obligado a recortar 12 minutos de la película antes de la animación final para salvar los costos de producción. Bambi fue estrenada en los cines en 1942, durante la Segunda Guerra Mundial, y fue el quinto largometraje animado de Disney (figura 103).



(Figura 103) Una de las propuestas de escena, de una de sus pinturas de Tyrus Wong.

Los derechos de autor de Bambi, A Life in the Woods fueron heredados por Anna Wyler, la hija de Salten, que renovó en 1954 los derechos después de su muerte, el marido de Wyler vendió los derechos a Twin Books, una editorial que posteriormente presentó una demanda contra Disney, reclamando a Disney que le debía dinero por la concesión de licencias de seguir aplicando el uso del libro. Disney respondió afirmando que Salten había publicado la historia en 1923 sin un aviso de copyright, por lo que entró inmediatamente en el dominio público. Disney también argumentó que si el reclamado fue en 1923 y si la fecha de publicación era correcta, entonces la renovación de derechos de autor presentada en 1954 se había registrado fuera de plazo por lo que era válido. Los tribunales confirmaron inicialmente vista de Disney, sin embargo en 1996, la Corte del Noveno Circuito revocó la decisión en apelación.

Bambi perdió dinero en la taquilla durante su primer lanzamiento; de su presupuesto de \$ 1,7 millones, sólo recaudó \$ 1.640.000. La película fue lanzada durante la Segunda Guerra Mundial y no tenía acceso a gran parte del mercado europeo (figura 104).



(Figura 104) Afiche promocional del film de Bambi.

3.2.6 The three Caballeros.

“The Three Caballeros” film de 1944, es una película musical producida por Walt Disney Productions. La película se estrenó en la Ciudad de México el 21 de diciembre de 1944 fue lanzado en los Estados Unidos el 3 de febrero de 1945, y en el Reino Unido que de marzo, esto fue idea de Disney ya que el contemplo entrar al mercado latino por los problemas que se presentaron después de la segunda guerra mundial en Europa, por esta razón Disney decidió presentar su film en México un año antes que en Estados Unidos, es el séptimo largometraje de animación de Walt Disney Classics animados

serie, la película traza una aventura a través de partes de América Latina, que combina acción en vivo y animación. Esta es la segunda de las seis películas de paquetes publicados por Walt Disney Animation Studios en 1940, para este film Disney requirió que la película fuera hablada en tres idiomas inglés, español y portugués, algo nunca antes visto, es la primera película en tener tres idiomas, este es además el primer film donde "Donald Duck" es el protagonista de esta historia, desplazando a su gran amigo Mickey Mouse, tiene un adorción de 72 min, el film además también presento la combinación de animación y Live-Action, este film fue producido muy similar al de Fantasia, haciéndola por partes como pequeños cortos dentro de la misma historia, este film seria considera una prueba para que posteriormente se produjera una film muy similar pero esta vez los protagonistas serian personas reales en el film de Mary Poppins (figura 105).



(Figura 105) Diseño de una secuencia de *The Three Caballeros*.

La película se representa como una serie de segmentos autónomos, narradas por los regalos de cumpleaños para el Donald Duck quienes le dan apertura a las historias de sus amigos latinoamericanos. Varias estrellas latinoamericanas de la época aparecen, incluyendo cantantes Aurora Miranda hermana de Carmen Miranda y Dora Luz, así como la cantante y bailarina Carmen Molina.

La película fue producida como parte del mensaje de buena voluntad del estudio para América del Sur. La película está protagonizada por el Donald Duck, que en el transcurso de la película está acompañado por su viejo amigo José Carioca, el loro que fuma puros de Saludos Amigos que representa a Brasil, y más tarde hace un nuevo amigo en la persona del gallo pistola Panchito Pistoles, que representa México. La película fue plagada por un caso grave de motas blancas y exceso de grano.

La película consta de varios segmentos, conectadas por un tema común, en la película, es el cumpleaños de Donald Duck es decir, el viernes 13, en este día él recibe tres regalos de sus amigos de América Latina. El primer regalo es un proyector de cine, que le muestra un documental sobre las aves. Durante el documental, se entera de la Aracuan Aves, que recibió su nombre debido a su canción excéntrica. El Aracuan también hace varias apariciones a lo largo de la película.

La película comienza con un proyector en un paquete giftwrapped gigante, Es un regalo de cumpleaños para Donald Duck, quien con entusiasmo lo abre y descubre, en primer lugar, un proyector de películas. "Oh, boy", dice Donald, "¡home movies!" Mientras quede un rollo de película en posición de enhebrado y lo tira en la máquina. La primera película en la pantalla es de Aves raras, en la cual habla principalmente de Pablo el pingüino, que nunca pudo acostumbrarse a su hogar antártico y navegado por los mares del sur. Otra ave extraña es la Aracuan, un pájaro loco con una canción estridente que sale de la pantalla de cine para estrechar la mano de Donald y se va nuestra pantalla también (Él y Donald se reuniría de nuevo en el tiempo la melodía y el payaso de la selva).⁵⁴

⁵⁴ Leonard Maltin, *The Disney Film*, Disney Editions, 2000, pg. 65.

El siguiente regalo es un libro dado a Donald por José. Este libro habla de Bahía, que es uno de los 26 estados brasileños. José encoge a ambos de modo que puedan entrar en el libro. Donald y José se encuentran con varios de los locales, que bailan una animada samba, y Donald termina suspirando por

una chica, pero falla. Después del viaje, Donald y José salen del libro.

Al regresar, Donald se da cuenta de que es demasiado pequeño para abrir su tercer presente. José le muestra a Donald cómo utilizar la magia para volver a su mismo tamaño. Después de abrir el presente, conoce a Panchito, un nativo de México. El trío llevará el nombre de *"The Three Caballeros"* y tienen una corta celebración. Panchito le presenta su siguiente regalo a Donald, que es más ni menos que una piñata. Panchito le dice a Donald de la tradición detrás de la piñata. José y Panchito le vendan los ojos a Donald y él trata de romper la piñata, que finalmente revela muchas sorpresas. Donald termina la celebración y se despide a distancia por los petardos que se encuentran un toro feroz de juguete con la que los petardos se encienden porque José los enciende con su cigarro (figura 106).



(Figura 106) Propuesta de José Carioca.

La combinación de acción en vivo y animación (es la primera vez que el estudio había probado de forma importante desde la era de Alice in Cartoonland de 1920) que era perfecto. La sincronización de movimiento entre los actores y los personajes de dibujos animados justo en el blanco, y la ilusión es tal que está dispuesto a creer que Donald y las bellezas de baño están realmente retozando juntos y que Donald en realidad está bailando con Aurora Miranda y sus músicos. Estos procesos fueron desarrollados por Walt's Iwerks

ub colega de toda la vida, y que continuaron refinarlos para 1960 en Mary Poppins.⁵⁵

55 Leonard Maltin, *The Disney Film*, Disney Editions, 2000, pg. 66 y 67.

A lo largo de la película, la Aracuan aparece en momentos aleatorios, que por lo general intimida a todos, a veces le roba cigarros a José para que José se ponga celoso. Su obra más famosa es la mordaza cuando se re direcciona un tren que Donald y José montan, dibujando nuevas pistas, por lo que el desmonte de tren. Él devuelve tres o cuatro años más tarde en el 1948 Disney película *"Melody Time"*. La película consta de siete segmentos:

The Cold-Blooded Penguin

Este segmento incluye un pingüino llamado Pablo, contada por Sterling Holloway, la reproducción de imágenes de los pingüinos de Punta Tombo en Argentina a lo largo de la costa de la Patagonia, *"Pablo the penguin"*, demuestra que está tan harto de las condiciones de congelación del Polo Sur que él habría preferido viajar a los climas más cálidos.

The Flying Gauchito

Este segmento incluye las aventuras de un niño de Uruguay acompañado por burro alado, cuyo nombre es Burrito.

Baía

Este segmento incluye un viaje dentro de un libro pop-up, el viaje es a través del estado brasileño de Bahía, como Donald y José se encuentran con algunos de los lugareños que bailan samba, Donald suspirando por una de las mujeres que es interpretada por la cantante Aurora Miranda.

Las Posadas

Esta es la historia de un grupo de niños mexicanos que celebran la Navidad volviendo a representar el viaje de María, la madre de Jesús y José en busca de una habitación en

alguna posada. y en donde sus padres de estos niños les dicen que no hay posada, esto ocurre en cada casa, hasta que llegan a una donde se les ofrece un refugio en un establo. Esto lleva a las festividades que incluyen la rotura de la piñata, que a su vez conduce a Donald, a tratar de romper su piñata también.

Mexico: Pátzcuaro, Veracruz and Acapulco

Panchito da Donald y José una gira por México en un vuelo sarape, donde observan varios bailes y canciones mexicanas que son tradicionales de aquí, un punto clave de lo que sucede después, es que Donald está suspirando por algunas chicas más damas de nuevo, intenta acosar a todas y cada a cada una que ve, pero una vez más falla y termina besando a José con los ojos vendados.

You Belong To My Heart

Los cielos de la ciudad de México como resultado Donald enamora de la cantante Dora Luz. Las letras de la canción en sí juegan partes en los escenarios en cuanto a lo que está sucediendo también.

Donald's Surreal Reverie

Varios besos conducen a Donald a entrar en el "*Love is a Drug*", esto ocurre en una escena, esta escena es muy similar a los "*Pink Elephants on Parade*" de Dumbo por ser una escena importante de un borracho. Donald imagina constantemente colores, dulces de azúcar, flores, mientras Donald imagina todo esto Panchito y José suelen aparecerse en los peores momentos. La escena cambia después de que Donald logra bailar con Carmen Molina que originaria del estado de Oaxaca. Los dos bailan con la canción "*La Zandunga*". Carmen comienza a cantar la canción, con Donald graznando el resto del coro con ella. La borrachera se va bajando por un momento, después Donald se le sube otra vez mientras el baila, pero acelera otra vez cuando una mujer mexicana utiliza una batuta para hacer aparecer cactus en

muchas formas diferentes, mientras que el baila la "*Jesusita en Chihuahua*", una canción que marca la Revolución Mexicana . Esta es una escena notable para la acción en vivo y animación de dibujos animados de mezcla, así como la animación entre los cactus.

La escena se interrumpe cuando Panchito y José de repente Spice Up para el final, y Donald termina luchando contra el mismo toro juguete con ruedas en las patas de atrás. El problema es que se carga de nuevo con petardos y otros explosivos.

Banda sonora original de la película fue compuesta por Edward H. Plumb, Paul J. Smith y Charles Wolcott. La película recibió 2 nominaciones al Oscar en 1944 Premio a Mejor Partitura Musical y Best Sound Recording C. O. Slyfield (figura 107).



(Figura 107) Afiche de *The Three Caballeros*.

3.2.7 Cinderella.

"Cinderella" es un film de 1950 de animación musical, es una película de fantasía producida por Walt Disney y liberado por RKO Radio Pictures. Basado en el cuento de hadas "Cendrillon", de Charles Perrault, es el segundo film de fantasía sobre princesas de Walt Disney Animated Classics serie, ya que el primero es Snow White, el film fue lanzado el 15 de febrero de 1950, donde los créditos como director van a Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson. Canciones fueron escritas por Mack David, Jerry Livingston y Al Hoffman. Las canciones más emblemáticas en la película son: "A Dream Is a Wish Your Heart Makes", "Bibbidi-Bobbidi-Boo", "So This Is Love", "Sing Sweet Nightingale", "The Work Song", and "Cinderella". Con este film se inicia la era de las princesas de Disney junto con Snow White, el film requirió de un presupuesto de 2, 900, 000 \$ y recaudo en taquillas 85, 000, 000 \$ (figura 108).



(Figura 108) Diseño de ambientación del castillo a la casa de Cinderella.

En ese momento Walt Disney Producciones había sufrido de la pérdida de las conexiones a los mercados cinematográficos europeos debido al estallido de la Segunda Guerra Mundial, sufriendo de embarazosos desastres de taquilla como Pinocchio, Fantasía, Dumbo y Bambi, de los cuales más tarde se convertirían en los más exitosos con varios relanzamientos en los cines y en video. El estudio tenía más de \$ 4 millones de dólares en deuda y estaba al borde de la quiebra si una producción más fuera un fracaso Disney se iría la bancarrota

total. Walt Disney y sus animadores regresaron a la producción de largometrajes en 1948, después de producir una serie de películas de paquetes con la idea de adaptar a "Cendrillon", de Charles Perrault en una película. Después de dos años en la producción con la planificación, colaboración, trabajo en equipo, y la fe, Cinderella fue finalmente terminada el 15 de febrero de 1950, que resultó ser el mayor éxito de crítica y público para el estudio desde Snow White and Seven Dwarfs, el film de Cinderella ayudado a cambiar la suerte del estudio. Es una de las mejores películas de animación que jamás se ha hecho, según lo seleccionado por el American Film Institute. Recibió tres nominaciones al Oscar, incluyendo Mejor Música, Canción Original por "Bibbidi Bobbidi-Boo". En los próximos años, que fue seguido por dos secuelas: "Cinderella II: Dreams Come True" y "Cinderella III: A Twist in Time" (figura 109).



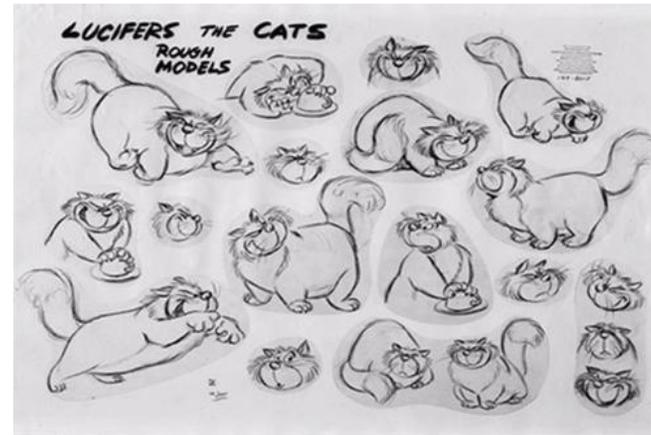
(Figura 109) Propuesta a color de una secuencia de Cinderella.

La tarea que enfrenta el personal de Disney era similar a la del color, en Snow White. Para proporcionar suficientes personajes secundarios y secuencias de distracción para rodear este cuento simple y familiar. La mayor invención fueron a lo largo de esta línea eran amigos de Cinderella ósea animales, Jaq y Gus los ratones, los pájaros azules, Bruno el perro, y su enemigo colectivo, Lucifer el gato.⁵⁶

⁵⁶ Leonard Maltin, The Disney Film, Disney Editions, 2000, pg. 94.

Hecho en la cúspide entre los clásicos de la edad de oro de las animaciones de Disney de los años 1930 y 1940 y las menos aclamadas producciones de la década de 1950, Cinderella es representante de ambas épocas. Fue el primer largometraje con cuerpo producido por el estudio desde Bambi en 1942, la Segunda Guerra Mundial y los retornos de oficina bajo la caja habían obligado a Walt Disney a producir una serie de películas de paquetes baratos como *"Make Mine Music"* y *"Fun and Fancy Free"* de la década de 1940 películas no muy relevantes. La referencia de acción en vivo se utilizó ampliamente para mantener los costos de animación abajo. Según Laryn Dowel, uno de los directores de animación de la película, más o menos 90% de la película se hizo en el modelo de acción en vivo antes de la animación, utilizando conjuntos básicos como referencia para los actores y animadores por igual.

Tanto Helene Stanley modelo para crear acción en vivo en el film y la actriz Llene Woods fue quien dio voz de Cinderella, seleccionada entre otras 400 candidatas, siendo ella la influencia en los estilos y los gestos de la Cinderella. Stanley fue el modelo de acción en vivo para el film de *"Anastasia"* posteriormente también fue requerida para este film, ella sería tan modelo para la princesa *"Aurora"* en el film *"Sleeping Beauty"* y además dio vida a *"Anita Radcliffe"* en *"One Hundred and One Dalmatians"*. Los animadores modelaron al príncipe azul en el actor Jeffrey Stone, que también proporcionó algunas voces adicionales para la película. Mike Douglas era voz cantada del príncipe mientras William Phipps actuó la parte que sería filmada (figura 110).



(Figura 110) Diseño e personaje "Lucifers the Carts".

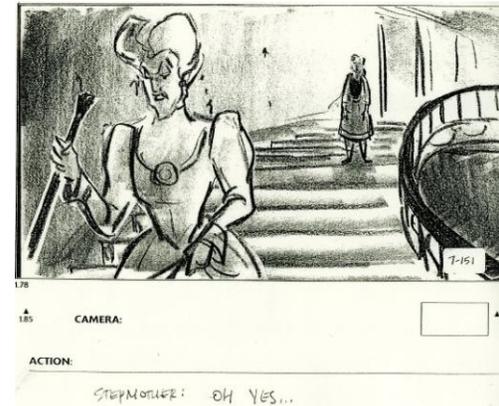
Para la producción de Cinderella los animadores recurrían a la escena romántica como lo hicieron con Show White a que de hecho se convirtió en un emblema para la casa Disney en especial para la era de las princesas como en el final de Show White donde el príncipe se queda con la princesa y al final termina con el famoso felices por siempre esta tipo de escenas fueron muy recurrentes por Disney en sus siguientes producciones de animación un gran reto para los animadores fue darle movimiento a la carroza de calabaza, para esto los animadores recurrieron a construir una de alambre y cartón para poder animarla esta idea la retomaría Disney posteriormente para construir una carroza similar para su parque de diversiones.

Con Cinderella Disney espera para volver a la historia de la película animada de larga duración sobre una base anual, un calendario descubrió que podía mantener por solo un tiempo muy breve. De hecho, la película se anuncia como "seis años de trabajo", aunque gran parte de ese tiempo estaba ocupado por las ideas preliminares y discusiones. Las comparaciones con Show White eran inevitables y la gente de Disney decidió que era una asociación saludable. La copia de la llave de publicidad comenzó, "pero igual que Show White and Seven Dwargs una imagen como esta..."⁵⁷

En los primeros borradores del guion, el Príncipe originalmente desempeñado un papel más grande y tenía más desarrollo dentro del film, pero al final el quedo en última instancia, recibió un papel más importante en la versión final de la película, en un principio del film él fue considerado para un papel secundario durante el desarrollo de la animación, que no presenta un gran papel en la historia, el Príncipe se muestra cazando a un ciervo, hay una escena al final de una secuencia, que revela que el Príncipe y los ciervos eran realmente amigos jugando un juego. Disney se le ocurrió que la historia debería tener un final alternativo que después fue abandonado, una escena sería muy emblemática para este film, todo de se desarrolla después de que el duque descubrió la identidad de Cinderella, donde el duque llega al castillo para presentar de nuevo al Príncipe, quien se sorprende al enterarse de que Cinderella era en realidad una sirvienta de aspecto modesto tomando el lugar de la princesa el Príncipe pensaba que ella era en realidad una princesa, pero los sentimientos del príncipe hacia ella eran demasiado fuertes como para ser molestado por esto y él la abraza, el hada madrina vuelve a aparecer y restaura el vestido de bola de Cinderella llegando al famoso dicho de felices para siempre. Disney corrigio los informes del film y cortó el final alternativo, porque sentía que era demasiado largo, pero la escena más tarde se incorporaría en el videojuego, *"Kingdom Hearts: Birth by Sleep"*.

Otro material eliminado incluyó una canción abandonada que fue titulada tentativamente como *"Cinderella Work Song"*, que fue parte de una secuencia de la fantasía que se estableció en el film y que tendrá lugar donde la Señora Tremaine le dice a Cinderella que ella puede ir al baile si termina todas sus tareas y tiene un bonito vestido para usar. En esta secuencia abandonada, Cinderella se imagina clonado un ejército para dividir el trabajo, mientras reflexiona sobre lo que la propia vida le depara. La secuencia fue cortada, pero el título fue aplicado a la canción donde los ratones cantan cuando trabajan en el vestido de Cinderella. Además hubo una escena

que tuvo lugar después del baile en la que Cinderella tiene que regresar a su casa y escucha a escondidas a su familia, que hablan sobre la chica misteriosa en el baile, para Cinderella se le hace divertido y decide hablar de ella sin darse cuenta. Disney decide cortar esta escena porque pensó que Cinderella perdería simpatía por ella (figura 111).



(Figura 111) Fragmento del storyboard de Cinderella.

Por primera vez Disney volvió a recurrir a Tin Pan Alley compositores y escritores de las canciones, la música de Tin Pan Alley hicieron un tema recurrente en la animación de Disney. Cinderella fue la primera película de Disney en la que han publicado sus canciones y con derechos de autor por el recién creado Walt Disney Music Company, con esto Cinderella se convierte en el primer film en comercializar sus canciones con esto Disney da otro golpe a la industria cinematográfica. Antes las bandas sonoras de películas no se convertían en comerciables, las canciones de películas tenían poco valor residual para el estudio de cine que les pertenece y es a menudo fueron vendidas a compañías de música establecidas para su publicación partituras.

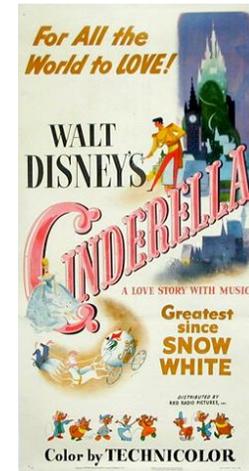
La canción *"Bibbidi Bobbidi-Boo"* se convirtió en un hit en cuatro ocasiones, incluyendo una versión grabada por Perry Como y Fontane Sisters. Woods, decidió que serían exactamente 309 niñas que adicionarían para el papel de Cinderella, después de algunos demos de su forma de cantar

algunas de las canciones de la película fueron presentados a Walt Disney, sin embargo, ella no tenía idea de que estaba adicionando para el papel hasta que Disney contactó con ella, que inicialmente hizo las grabaciones para unos amigos que le envió a Disney sin su conocimiento. Según se informa, Disney pensó que Woods tuvo el derecho de "Fairy tale", según su tono de su voz.

Curiosamente, casi 30 años antes de que él hiciera Cinderella en un largometraje de animación, Walt Disney realizó un cortometraje como el último de las Laugh-O-Gram series, como de Roaring 20 versión. Este corto se incluye como extra en la Cinderella Platinum Edition DVD.

Durante la producción, Walt Disney fue pionero en el uso de vocales dobles seguidos para la canción "*Sing Sweet Nightingale*", antes de que fuera sido utilizado por los artistas en grabaciones de estudio como los Beatles. Cuando Llene Woods había completado los días de grabación de *Sing Sweet Nightingale*, Disney escuchó y le preguntó si podía cantar en armonía consigo misma. Estaba nerviosa sobre la idea, ya que era algo inaudito, aunque ella terminó de cantar la doble grabación, incluyendo armonías segunda y tercera parte. Llene Woods revela la innovación en una entrevista.

La banda sonora de Cinderella fue lanzado por primera vez por Walt Disney Records el 4 de febrero de 1997, incluye una demostración de bonificación, la película recibió tres premios de la Academia nominaciones a Mejor sonido CO Slyfield, mejor banda sonora Música y Mejor Canción por "*Bibbidi Bobbidi-Boo*". En el Festival Internacional de Cine de Berlín primero que ganó el Oso de Oro a mejor Música de Cine y el Premio Placa de bronce grande (figura 112).



(Figura 112) Afiche de Cinderella.

3.2.8 Alice in Wonderland.

Para el año de 1951 Disney decide lanzar al mercado una película de aventuras producida por Walt Disney Productions y basada principalmente en la novela de Lewis Carroll "*Alice's Adventures in Wonderland*", con varios elementos adicionales de la segunda novela de "*Alice Through the Looking-Glass*". Este film se convertirá en el número 13 en la serie de Walt Disney Animated Classics, la película se estrenó en la ciudad de New York y en Londres el 26 de julio de 1951 La película cuenta con las voces de Kathryn Beaumont que más tarde doblaría a Wendy Darling, en el 1953 en la película de Disney "*Peter Pan*", como "*Alice*", y Ed Wynn como el "*Mad Hatter*". El tema musical, "*Alice in Wonderland*", se ha convertido en un estándar de jazz. Si bien la película fue muy criticada en su lanzamiento inicial, la película resultó ser muy adelantada a su tiempo y desde entonces ha sido considerado como uno de

los más grandes clásicos animados de Disney, así como una de las mejores adaptaciones cinematográficas de la novela de Lewis Carroll, esta película contó con un presupuesto de 3 millones de dólares para su realización (figura 113).



(Figura 113) Disney y Kathryn Beaumont checando el storyboard de Alice.

La historia de Walt Disney y la asociación con de Lewis Carroll y en específico con sus novelas, (Alice's Adventures in Wonderland y Alice Through the Looking-Glass) se extiende por todo el camino de regreso a su infancia del mismo Disney, como a muchos niños de la época que estaba familiarizado con las novelas de Alice, en 1923, cuando Disney seguía siendo un cineasta de 21 años de edad, tratando de hacer un nombre por sí mismo mediante el trabajo en el Laugh-O-Gram Studio en Kansas City, por lo que el éxito a corto plazo fue hacer series de dibujos animados con el nombre de Newman Laugh-O- Grams. El último de Newman Laugh-O-Grams fue llamado de "Alice's Wonderland", que fue inspirado libremente por las novelas de Alice. El corto muestra una chica de acción en vivo llamada Virginia Davis que interactúan en un mundo animado. Frente a los problemas de su negocio, sin embargo, el Laugh-O-Gram Studio se declaró en quiebra en julio de 1923, y la película nunca fue lanzada al público en general. Sin embargo, Disney fue a Hollywood y utilizó la película como una especie de piloto para mostrar a los distribuidores potenciales. Margaret J. Winkler de Winkler Fotos acordó distribuir la comedias de Alice, y Disney se asoció con su hermano mayor, Roy O. Disney re-contrató a unos cuantos de

sus compañeros de trabajo de Laugh-O-Gram Studio of Kansas City, incluyendo Ub Iwerks, Rudolph Ising, Friz Freleng, Carman Maxwell y Hugh Harman para formar Disney Bros. Studios. La serie comenzó en 1924 antes de ser retirado en 1927.

Directivo de la sala de animacion Kimball siente que la película. Degeneró en unos gritones vaudeville show. Puede negar que hay muchos bits de encanto en nuestra Alice, pero le falta calidez y una cola global a la historia. Alice sufrió demasiados cocineros-directores aquí fue un caso de cinco directores de cada uno tratando de rematar al otro tipo y hacer que sus secuencias sean las más locas más grande en el espectáculo. Esto tuvo un efecto selfcanceling en el producto final. Por ejemplo, yo estaba a cargo de la animación de la fiesta del té enojado, Tweedledee y Tweedledum, y el gato de Cheshire, sino porque todas las otras secuencias en el programa trató de ser "loco", el resultado fue que la única verdadera "cosa loca "en toda la imagen, en mi opinión, resultó ser el gato de Cheshire! ¿Por qué, porque en comparación con la constante, sin cuartel, giros salvajes de los otros personajes, que lo jugaban real cool? Sus tranquilas, sutilezas subestimado en consecuencia se robó el show!⁵⁸

⁵⁸ Leonard Maltin, *The Disney Film*, Disney Editions, 2000, pg. 103.

En 1932, Walt comenzó a jugar con la idea de hacer una película de animación y en varias ocasiones se dirigió a la idea de hacer un largometraje de animación con una versión de acción en vivo de Alice, protagonizada por Mary Pickford, e incluso compró los derechos a Sir John Tenniel de sus ilustraciones todavía bajo copyright en el momento. Sin embargo, estos planes fueron finalmente desechados en favor de Show White, principalmente porque Disney se dejó intimidar por Paramount 's 1933 por querer hacer una película de acción en vivo de una adaptación literaria, sin embargo, Disney no abandonó por completo la idea de adaptar a Alice, y en 1936 hizo a Mickey Mouse en una versión de la historia de Alice Through the Looking-Glass (figura 114).



(Figura 114) Disney dando instrucciones del desarrollo del film.

En 1938, después del enorme éxito de Show White, Disney revivió la idea de hacer una Alice característica y registrada oficialmente con el título de “*Alice in Wonderland*” con la Asociación Cinematográfica de Estados Unidos y contrató al artista del guion gráfico de Al Perkins y director de arte David S. Hall para desarrollar el arte de la historia y el concepto de la película. Al storyreel se completó en 1939, pero Disney no estaba contento al sentir que los dibujos de Hall parecían dibujos de Tenniel demasiado y estrechamente elaborados haciéndolos demasiado difícil para animar y que el modo general del boletaje de Perkins fue demasiado grotesco y oscuro. Al darse cuenta de la cantidad de trabajo necesario para Alice así como la devastación económica de la II Guerra Mundial y las demandas de producción de Pinocchio, Fantasía, Dumbo y Bambi, Disney dejó de lado la producción de Alice poco después de la producción.

En 1945 poco después de terminada la guerra, Disney revivió una vez más a Alice con la ayuda del autor británico Aldous Huxley asignado para re-escribir el guion, sin embargo Disney sentía que la versión de Huxley era demasiado para una adaptación literal del libro de Carroll. Antecedentes artista Mary Blair presentó algunos dibujos conceptuales para Alice, las pinturas de Blair se alejaron de las ilustraciones esquemáticas de Tenniel, tomando una modernista postura, usando colores vivos e irreales, a Disney le gustaron los

diseños de Blair, y el guion fue reescrito para centrarse en la comedia, la música y el lado caprichoso del libro de Carroll (figura 115).



(Figura 115) Presentación del background del film Alice.

Disney jugó con la idea de tener una acción en vivo acompañada de una versión animada de Alice de forma similar a la de Alice in Cartoonland que protagonizaría Ginger Rogers y utilizaría el recientemente y desarrollado proceso de vapor de sodio, Lisa Davis Vals quien más tarde doblaría a Anita Radcliffe en “*One Hundred and One Dalmatians*” y Luana Patten también fueron considerados para el papel de Alice. Sin embargo Disney pronto se dio cuenta de que sólo podía hacer justicia al libro, haciendo el film totalmente animado en su característica peculiar de Disney, y en 1946 comenzó a trabajar en una versión totalmente animada de Alice.

A través de varios borradores del guion, muchas secuencias que estaban presentes en el libro de Carroll entraban y salían de la historia, pero Disney insistió en que las propias escenas animadas se mantienen cercanas a las ilustraciones de la novela ya que la mayoría de su humor está en la escritura.

La siguiente característica, Alice in Wonderland 1951 fracasó porque no capta el ambiente único de la historia de Lewis Carroll, ni

muestra el estilo autoritario de Disney, excepto en algunas escenas aisladas, como *The Mad Hatter* en la fiesta de té, que muestran destellos de afilado invención surrealista. En última instancia, Disney no logró encontrar un equivalente cinematográfico de Carroll del ingenio y de los juegos de palabras eruditas. Decepcionado con la película, le echó la culpa de su fracaso en los héroes "lack of heart".⁵⁹

59 Finch Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg.82.

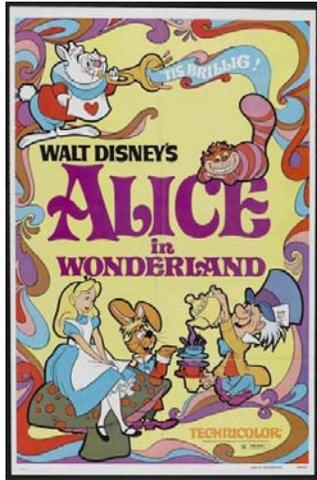
Una escena omitida en el tratamiento 1939 de la película tuvo lugar fuera de la Duchess manor, donde "*The Fish Footman*" está dando un mensaje al "*The Frog Footman*" para llevar a la Duchess diciendo que ella es invitada a jugar al croquet con "The Queen of Hearts". Alice escucha esto y se cuela en la cocina de la casa, donde se encuentra "*The Duchess' Cook*" maniáticamente cocinando y la Duchess amamantando a su bebé. The Cook esparce la pimienta por toda la habitación haciendo que la Duchess y Alice comiencen a estornudar y el bebé a llorar. Después de una breve conversación entre Alice y la Duchess, el Cook con un mal genio comienza a lanzar ollas y sartenes al bebé ruidoso. Alice rescata al bebé, pero a medida que sale de la casa el bebé se convierte en un cerdo y se escapa. La escena fue desechada por razones de estimulación.

Otra escena que se eliminó dentro del proyecto pero que más tarde se produjo en Tulgey Wood, donde Alice se encontró con lo que parecía ser un aspecto siniestro del "*Jabberwocky*" escondido en la oscuridad, antes de revelarse a sí mismo como una bestia, Disney busca que fuera un dragón cómico, con las campanas y silbidos de fábrica en la cabeza. Una canción "*Beware the Jabberwocky*" también fue escrita. Sin embargo, la escena fue desechada en favor de La Morsa y el Carpintero a diferencia del poema del Jabberwocky. En el deseo de mantener el poema Jabberwocky en la película, que fue hecho para reemplazar una canción original para el gato de Cheshire "*I'm Mad*".

Otra escena eliminada fue Tulgey Wood shows done se muestra a Alice consultando al "*The White Knight*", que estaba destinado a ser una caricatura del mismo Walt Disney. Aunque Walt le gusta la escena, él sentía que era mejor si Alice aprendía la lección por sí misma, de ahí la canción "Good Advice", otros personajes, como "*The Mock Turtle*" y el "*Gryphon*" fueron descartados por razones de estimulación.

En un esfuerzo por retener a algunos de los versos y poemas imaginativos de Carroll, Disney encargó a los máximos compositores a componer canciones construidas alrededor de ellos para su uso en la película. Un número récord de canciones potenciales fueron escritas para la película, basada en los poemas de Carroll, fueron más de 30 versos y muchos de ellos encontraron un camino en la película, aunque sólo sea por unos breves instantes. Alice in Wonderland tendría el honor de presumir el mayor número de canciones incluidas en cualquier película de Disney, sino porque algunos de ellos duran unos pocos segundos como "*How Do You Do and Shake Hands*", "*We'll Smoke the Monster Out*", "*'Twas Brillig*", "*The Caucus Race*" y otros, este hecho se pasa por alto con frecuencia. La canción original que Alice cantaba al principio fue titulado "*Beyond the Laughing Sky*". La canción, al igual que tantas otras canciones no quedo, no fue utilizada por los productores. Sin embargo, la composición se mantuvo y la letra fue cambiada. Más tarde se convirtió en el tema principal de "*Peter Pan*", que estaba en la producción, al mismo tiempo, "*The Second Star to the Right*".

El título de la canción, compuesta por Sammy Fain, se ha convertido en un estándar de jazz, adoptada por primera vez por el pianista y jazzista Dave Brubeck que presento por primera vez en 1952, luego en 1957 su álbum de Columbia de Dave Digs Disney, Izumi Yukimura cantó su propia canción tema para el lanzamiento japonés de la película (Figura 116).



(Figura 116) Afiche de Alice in Wonderland.

Capítulo 4

De la ilustración a la animación.

4.1 Los procesos ilustrativos y de desarrollo de un cartón animado.

Para describir bien a la animación y la ilustración dentro de los procesos de desarrollo de los cartones animados, tendríamos que saber primero su definición de cada una como la de la animación la cual explica que es el proceso para dar movimiento a un objeto inanimado aun cuando este objeto no presente movimiento por sí solo, es empleado en películas,

televisión e internet, hay diferentes estilos entre estudios y técnicas de animación entre las más destacadas esta la *“Tradicional”* que consiste en dibujos sobre el papel, la animación de *“Cels”*, la de *“Stopmotion”* tiene distintas variantes que se emplean, se puede realizar en *“Arena”* donde cada cuadro es una ilustración ósea ilustración por ilustración, la ilustrativa o también conocida como *“Cutout Animation”* donde el fondo es panorámico no se anima sino el personaje es animado como una marioneta donde los personajes son figuras recortadas pero es manipulado estando acostado en el fondo, la *“Pixalación”* donde los objetos animados son personas, la *“Rotoscopia”* se basa en dibujar la referencia de la persona para animar a un personaje, la *“Puppet”*, la cual es la más conocida en esta se emplea la manipulación de marionetas realizadas de esqueleto de acero, cartón o de madera, animación digital conocida también como animación por ordenadores, se puede realizar tanto en bidimensional conocida como 2D además la tridimensional conocida también como 3D.

La ilustración es parte del proceso de desarrollo de la animación, sin esta la animación, el cine y la televisión no podría presentar un trabajo narrativo visual, la ilustración es una de las técnicas de comunicación más antiguas, incluso más antigua que la misma escritura, la ilustración fue uno de los primeros lenguajes no hablados, por esta razón la ilustración en sus comienzos fue empleada para transmitir mensajes políticos, sociales, culturales entre otros, la ilustración fue la base fundamental del lenguaje común, convirtiéndose en un gran medio de comunicación masivo, durante la época de 1890 la mayoría de las personas no sabía leer ni escribir, por lo cual solo la clase social más atrasada era la clase baja mientras que la burguesía era la que tenía el control de este medio, por esta razón la única forma de transmitir un mensaje era a través de ilustraciones simples, donde el mensaje era claro y conciso.

La ilustración fue posteriormente empleada para el desarrollo de la tira cómica, en donde se narraba una breve historia, esto fue el paso para que posteriormente llegara un cineasta francés que cambiaría el mundo del cine como tal, esto se debió gracias a Louis Lumiere el cual utilizaría por primera vez una tira cómica como referencia para un film cinematográfico dando con esto paso al primer Storyboard empleado en un film, esta tira cómica fue ilustrada por Louis Georges Colomb también conocido como "*Christophe*".

Esto traería un gran cambio al mundo del cine, ya que a partir de este momento la ilustración sería la base fundamental del cine y posteriormente de la animación.

La ilustración se define como el desarrollo artístico empleado para la comunicación narrativa visual, en donde no necesariamente se requiere de texto, en la tira cómica tan solo se requiere de una secuencia de imágenes simultáneas para describir el desarrollo de la trama de una historia, en el cine es empleada como la narrativa de la historia en pocas palabras como vistazo al futuro ósea un storyboard del film aunque este no es único uso de la ilustración dentro de la misma.

La ilustración es proceso más empleado en mundo de la animación, desde la invención de la misma y el desarrollo de esta esta, la ilustración y la animación siempre estarán de la mano acompañadas una de la otra, en el desarrollo de un film animado siempre hay que considerar el guion fílmico del cual se desprenderá una primera visión de la historia, esta se ilustrará para dar paso de una breve narrativa visual la cual se le conoce como "*Storyline*", es la historia contada en un libro ilustrado, como una especie de historieta del guion, en la cual se escribe a detalle la narrativa de la historia, además el storyline sirve para plantear los encuadres de cámara y el manejo de la misma, como el desarrollo de la escenas a emplear, como además la iluminación, escenografías, ambientes o fondos a emplear, es el primer paso que requiere tanto el director como los productores para el desarrollo del

film, esta es la primera parte donde interviene la ilustración se le suele confundir con el storyboard, posteriormente se comienza a trabajar el guion técnico, el cual será referencia para el desarrollo del "*Storyboard*", en donde se describirá a detalle el manejo de la cámara, el encuadre a usar, la acción a desarrollar.

El storyboard además de ser usado como la secuencia de una escena, es empleado como la base del diseño de escenografías o fondos, dando paso al guion de fondos, en donde se detalla los ambientes empleados, utilizando las tres dimensiones básicas que son alto, ancho y profundidad como aportación el storyboard además plantea la idea de iluminar los ambientes al utilizar los puntos de luz creando consigo el esquema de iluminación de fondos, en donde se planteara la colocación de la luz en el ambiente o en el fondo, en todos estos pasos interviene la ilustración.

Después de todo esto la ilustración interviene en el proceso conocido como "*Staging*", el cual se presenta una puesta en escena de la misma escena a desarrollar, tanto el storyboard como el staging plantan la base para el desarrollo de la paleta de colores, esta es lo más importante para la pre producción, por lo que la paleta de colores no solo es la base de todo el proyecto sino que también ayudara a aportar un plus al diseño de personajes, esto incluye las características psicológicas y físicas, ya que gracias al color estas características serán más representativas del personaje lo que llevara a realzar más el carácter del mismo personaje.

Al tener la paleta de colores lista, tanto de la escenografía o fondos como también la del diseño de personajes, nos dará una pauta clave del film esto es porque a partir de esto se desarrollara la carta comparativa la cual nos mostrara el tamaño de los personajes durante la animación, esto es tan solo una breve descripción de la ilustración y su relación con la animación.

Para entenderla más afondo como se realiza una animación se requiere del conocimiento del teatro y del cine forzosamente ya que estos son la base de toda historia, el teatro es la base del cine, el cine es la base de la animación al igual que su proceso de producción, lo más claro que se debe de tener es el conocimiento sobre donde entra cada proceso del desarrollo de la animación, como por ejemplo cual es el trabajo de un director, o un productor, un ilustrador, un diseñador, un iluminador, un guionista, actores de doblaje, un director de fotografía etc.

Si no se tiene este conocimiento no se podrá desarrollar una animación, para crear una historia se tiene que tener conocimiento sobre la lectura, ósea no lo es saber leer sino saber contar una historia de una manera narrativa en la cual durante la lectura se entienda la introducción, el clímax y el desenlace y las conclusiones, sin olvidar el acompañamiento de una moraleja.

El teatro no solo es la base del cine sino que también de la animación, esto se debe gracias a que la mayoría de los animadores se consideran actores frustrados donde la única manera de expresarse es atreves de la animación, al no ser ellos mismos interpretando un papel, sino que en vez de eso son dibujos que realizan ese trabajo, en este punto se requiere tener un conocimiento actoral y teatral, sobre en el desplazamiento escenográfico e incluso del mismo movimiento del personaje a animar.

Esto es sin duda la clave de la animación, en pocas palabras es entender el movimiento como tal no solo del personaje, sino hasta del mismo ambiente como lo es el viento, le agua, los árboles, etc. Todo esto está relacionado entre sí, al animar, no solo es darle movimiento a algo ya sea a través de un dibujo o una marioneta o algún otro objeto sino es transmitirle vida misma en la cual se observe el movimiento como si fuera algo muy suave y natural y no falso y rígido.

Es por esta razón que si no se entiende el movimiento como tal, el desarrollo de la animación será un rotundo fracaso, es por esto que los animadores, no solo ellos sino todos los que trabajan en un proyecto fílmico de una animación, deben de entender en donde entra cada uno de ellos y que papel desempeñan en la producción del film animado, al igual que la comprensión de la actuación y el teatro. En donde el movimiento es más suave y natural.

Para la realización un proyecto ya sea teatral, cinematográfico o de animación es indispensable contar siempre con los siete lineamientos del proyecto ya que estos serán los que marquen el proyecto, para una casa productora, como una compañía encargada de proporcionar los fondos para el proyecto, siempre se les tiene que presentar los siete lineamientos ya que estos serán los que determinen si el proyecto es bueno y rentable, para que el proyecto siga su curso de desarrollo, cada cierto tiempo se debe aprobar cada uno de los siete lineamientos, estos son aprobados por la casa productora, el director y el productor, este último es el que determina si se aprueban o no en pocas palabras si pasa o se regresa para su corrección.

Los siete lineamientos son los siguientes:

- 1.- Idea / concepto.
- 2.- Desarrollo.
- 3.- Pre producción.
- 4.- Producción.
- 5.- Pos producción.
- 6.- Distribución.
- 7.- Exhibición.

Sin estos siete lineamientos no se puede realizar ningún trabajo teatral, cinematográfico y de animación, es un requerimiento obligado para el desarrollo de un proyecto.



La animación y su relación con el teatro de sombras un ejemplo claro es el film de Charlotte Reiniger llamado "Die Abenteuer des Prinzen Achmed".

4.1.1 Animación técnica por dibujos sobre el papel.

Es la técnica más arcaica pero que aún presente a pesar de los años, los primeros animadores recurrieron a esta técnica al dibujar sobre una pizarra, pronto ellos regresarían a sus orígenes al papel ilustrando sus trabajos de caricaturas. Al ilustrar emplearon la tinta, la plumilla y distintas herramientas con las cuales estaban más familiarizados.

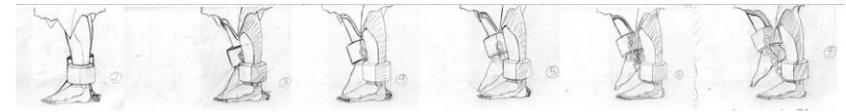
Esta técnica se sigue utilizando como una forma especial de animación, consiste más que nada en esbozar la ilustración o dibujo sobre el papel, una vez terminado el esbozo pasa al entintado para su limpieza, posteriormente sobre el dibujo ya limpio se coloca otra hoja de papel para realizar la acción de movimiento ya sea de un objeto o una caricatura, como del

mismo fondo, esto crea la ilusión de movimiento cada dibujo o ilustración representa un "Frame", el cual posteriormente será fotografiado, para posteriormente dar paso a la secuencia animada.

Eunice Macauley quien es la Co-directora de "Special Delivery", corto ganador del óscar en la categoría a mejor corto animado en 1978, explica que los dibujos sobre papel pueden ser de dimensiones mucho más reducidas que las realizadas en cels, solamente necesitan cinco por seis y medio pulgadas, en contraste con los diez y medio por doce y medio pulgadas que se utilizan comúnmente en la animación de cels.

Los cels fueron rara vez utilizados y la animación era hecha en papel. El trabajo era estructurado de tal manera que los animadores primero bosquejaban sus dibujos con minas azules. Como las películas ortocromáticas utilizadas entonces, eran insensibles al color azul claro, las líneas podían ser modificadas para ser corregidas una y otra vez. Los dibujos eran pasados a los ayudantes para ser coloreados. Los ayudantes eran también responsables de agregar esos detalles que los animadores les preocupaba, preocupados por la fluidez de la acción, no tenían tiempo de dibujar: rasgos fisonómicos, detalles en el vestir, etc.⁶⁰

60 G. Bendazzi, Cartoons "One Hundred Years of Cinema Animation", Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis, 1994, pg. 23.



Ejemplo de una secuencia realizada por la técnica de papel sobre papel.

4.1.2 Animación por la técnica de cels.

La técnica más difundida en la mayoría de los cartones animados, producidos en todo el mundo, por la facilidad de

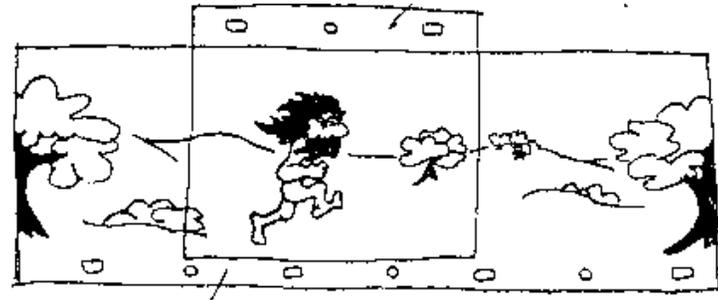
trabajo que representa en sí, por la facilidad de dibujar sobre una superficie de acetato de celulosa transparente, conocido como "Cels".

Esta técnica consiste en el manejo de capas o niveles de cels, consiste en plasmar un fondo fijo sin ningún movimiento o lo puede presentar según el caso del proyecto a realizar, una capa de cels se ilustra o dibuja una figura o una caricatura, se cambia de cels con distintas ilustraciones cada uno, menos el del fondo, con esto proceso se va fotografiando cada cels según el cambio de la acción esto crea la ilusión de movimiento requerido, ha sido otra aportación más a la animación, y oblige en su momento a rediseñar la cámara multiplazo, con lo que Walt Disney realizo "show White and Seven Dwarfs", con algunas modificaciones, la cámara ha sido utilizada en casi todas las animaciones que necesitan este mismo grado de complejidad.

Esta técnica sigue manteniendo su particular encanto de ilusión de movimiento.

*¿Por qué? Porque es fácil de manejar, es flexible, puede dibujarse en el con tinta, pinturas para cels y lápices especiales. Las líneas y formas pueden duplicarse mecánicamente y pueden pintarse figuras y formas con textura. Pero su valor básico radica en se economía. En cada escena puede combinarse cuatro acetatos y cada nivel con una función lógica. Un acetato puede mantenerse inmóvil mientras otro muy relacionado con él puede moverse. Un rostro puede ser mantenido estático mientras la boca se mueve, diciendo una línea de diálogo. La combinación de varios personajes es posible siempre y cuando los niveles de los acetatos no varíen. De otro modo, los tonos y matices pueden parpadear y estropear el efecto en pantalla.*⁶¹

⁶¹ John Halas, "The Contemporary Animator", Focal Press, Londres, 1990, pg. 18.



Ejemplo de una animación por la técnica de cels.

4.2 Pre producción.

Dado que un film es una forma de arte visual, en cualquier proyecto ya sea teatral, cinematográfico o animado, el proceso base de todo proyecto es la pre producción, en donde entra la idea, guiones, storyline, etc. Para ello se hace un diagrama del proyecto, esto es indispensable para trabajar en el proyecto ya sea ilustrando bosquejos de lo que se va a realizar, gastos de producción, para metros de cómo se va a trabajar, días de trabajo, horas de descanso como días no laborales, entre otros puntos.

Una vez que la propuesta ha sido aceptada y se ha conseguido el presupuesto pasa a la fase de pre producción, en esta etapa el productor necesita un lugar de trabajo, un sistema de control sobre diversos elementos de la producción y asegurarse que se documente desde que inicia el proyecto hasta que termina a este proceso se le conoce como "Making of".

El personal con el que se desea trabajar debe de estar presente desde el rodaje de la producción, además de contar con el gusto por el proyecto, de inicio a fin. A menudo no

cuentan más que de un operador de cámara y un técnico de sonido, algunos productores, directores incluso tienen que realizar trabajo que normalmente no realizan como incluso dirigen y llevan a cabo el rodaje el proyecto ellos mismos. Hay personal que incluso tendrá que realizar hasta tres trabajos dentro del mismo proyecto, es por esta razón que en la pre producción se tome esto en cuenta, además del costo de equipo y personal extra no contemplado, se debe de completar el sueldo de los trabajadores, habrá ocasiones donde se les pague cada 6 meses o que la paga no llegara está el final del proyecto, ósea hasta la presentación del mismo ante personal que pidió dicho proyecto, el cual permitirá recuperar la inversión, para esto es necesario hablar con todo el personal con el que se trabajara.

Ya que hay ocasiones en donde todo el presupuesto se tiene que destinar al proyecto en sí, en pocas palabras sacar el proyecto es la obligación ya que se está obligado por medio de un contrato que obliga a entregar el proyecto en la fecha establecida, o se paga al personal o se sale el proyecto.

Es necesario completar este panorama, es por eso hablar con el personal si está de acuerdo o no, en ocasiones se tendrán que quedar a trabajar hasta por más de 24 horas seguidas, incluso algunos miembros del personal tendrán que quedarse a dormir en su zona de trabajo, algunos proyectos como un largometraje pueden requerir de un equipo mayor esto es posible si el presupuesto es lo bastante suficiente para contemplar este panorama.

Es necesario entender que los que se dedican al mundo del teatro, del cine y de la animación, no ganan dinero cada mes, como en otros trabajos donde si tiene un sueldo fijo, en este medio la paga llega tarde hasta el final del proyecto o cada 6 meses, ya que el presupuesto que se asigna al proyecto se entrega mes por mes, por ejemplo si a un proyecto se le destina un presupuesto de 350.000 \$ por un año que durara el proyecto, este no se entregara todo de un jalón, sino que

entregara en un plazo estimado de cada mes por un año, ósea dividamos 350.000 entre 12 meses nos dará 29.166.6667 \$, este presupuesto se entregara de acuerdo a lo establecido entre el productor quien es el que proporciona el presupuesto (en ocasiones el productor puede ser un representante de otro estudio ya sea teatral, cinematográfico o gubernamental) y en conjunto con la casa productora que realiza el proyecto, siempre y cuando se cumplan los siete lineamientos del proyecto a trabajar, que son: idea, desarrollo, pre producción, producción, pos producción, distribución y la exhibición, si no se cumplen estos lineamientos o se atrasan en ellos el presupuesto asignado no se entregara o se disminuirá en un 40% o 60% según se deba el caso, lo cual provocara más trabajo para la casa productora que está realizando el proyecto.

Son parámetros muy simples pero que hay que tomar en cuenta al tener la idea de llevar a cabo una producción de algún proyecto sea cual sea, siempre estos puntos se deben de tomar en cuenta dentro de la pre producción.

No todas las producciones consideran esta parte por la poca cantidad de personas que se requiere, por eso muchos proyectos quedan abandonados.

4.2.1 Idea / concepto.

Toda producción animada empieza con una idea, la cual se debe de trabajar meticulosamente y consideradamente, el desarrollo consiste en tomar una idea básica como puede ser un pensamiento, una línea de texto, un poema, una canción, etc. Las ideas pueden surgir de mil maneras distintas, pueden salir de una frase, de una simple novela literaria, etc hay mil y

un formas de obtener una idea, pueden surgir de cualquier manera o en cualquier momento, incluso puedes ser rescrito en una servilleta o en un cuadernillo, la idea siempre será una semilla que se convertirá en una producción animada o para una película.

Siempre se debe de tener una idea clara y precisa de la trama de la historia que se va a desarrollar. Una vez definida la trama, con un inicio, desarrollo, un clímax y un desenlace, debe uno documentar lo mejor posible sobre el tema que se ha elegido. Por ejemplo si uno toma una trama sobre piratas, no solo se trata de poner un tipo barbón con un parche en el ojo y pata de palo, debe uno investigar todo sobre la época en la que los piratas surcaban los mares, esto es necesario ya que ayuda a enriquecer la historia, sino además ayuda a darle lógica y coherencia a la misma.

El desarrollo de un film animado tiene algún sentido y fundamento que se puede producir, siempre y cuándo se planteen estos puntos dentro de la idea a trabajar.

- 1.- la idea creativa.
- 2.- la evolución de la línea argumental.
- 3.- los personajes.
- 4.- la elaboración del guion literario.
- 5.- bosquejos de los personajes como ambientaciones.
- 6.- la planificación del proyecto
- 7.- el presupuesto.

Si la idea es original ósea propia, una vez escrita y pasmada sobre papel se debe de pensar en registrarla como propiedad intelectual para tener una protección legal ante los derechos de autor, se puede establecer un derecho de autor sobre cualquier cosa tangible, como una línea de texto, un dibujo o

incluso un garabato sobre un trozo de papel, es por eso que se cree que posee automáticamente su “*Copyright*” por el simple hecho de haberlo creado, no obstante no se puede establecer un copyrigh de una idea, ya que solo es un pensamiento, la única forma de poderla registrar es que la idea este plasmada ósea desarrollada literalmente como un guion o una novela.

Por ejemplo si alguien dice voy a hacer una película sobre una sirena, y otra persona lo escucha y decide hacer una película con la misma idea, no hay problema, pero si la misma persona que menciono la idea la sirena desarrolla una historia y diseña los personajes y plantea donde se va a rodar y a parte la registra para poder filmar la película sobre la sirena, la otra persona que solo escuchó la idea no podría filmar una película sobre una sirena similar con la misma historia, porque se metería en problemas legales.

Pero si se decide realizar el trabajo de otra persona utilizando su idea de él, es necesario pedir permiso al autor o en su caso llegar a un acuerdo para poder comprar los derechos por un cierto tiempo, a este proceso de comprar los trabajos de alguien más en cine se le conoce como “*derechos subyacentes*”.

Una vez obtenidos los derechos se aceptan ciertos términos que se deben de cumplir entre ellos el más común es no realizar una copia fiel de lo que se desea filmar, en pocas palabras la persona que adquiere los derechos se ve obligado a crear una historia alterna a la que su autor creo originalmente, basándose claro en la idea del autor.

4.2.2 Personajes.

Sin los personajes no hay historia, así de simple, pues ellos son los que hacen avanzar y a desarrollar la trama. Al crear a los personajes uno debe de asegurarse de que estos encajen perfectamente en la narrativa de la historia que se está elaborando, como por ejemplo cuantos personajes van a formar parte de la misma historia, cuales son principales, secundarios, sobre qué personaje recae la trama de la historia, etc.

Los personajes siempre deben de estar bien definidos durante el desarrollo de la historia, describiendo parte de sus características físicas y psicológicas, además de saber diferenciar entre personajes y qué peso tiene en el desarrollo de la historia.

Dentro de los personajes no solo son personas también pueden ser animales o incluso algún objeto según la historia a plantear, los personajes al ser descritos en la trama literaria se debe de contemplar que ellos además de ser los que guían la historia deben de contemplarse como actores aunque no estén actuando, uno debe de pensar en eso al idear a los personajes.

Al verlos como actores aunque los personajes sean animados siempre hay que verlos de ese modo, ya que ellos son los que cargaran con el peso de la historia en sí.

Una vez teniendo esto los personajes se tiene que esbozar, para tener una idea más clara de cómo se van a ver o como se verían en la historia, este proceso nos ayuda a ver defectos y detalles que se le modificarían al ser ya diseñados definitivamente, además nos da una idea clara de si los personajes encajan en la historia o no, por ejemplo si la historia es de piratas no se van a diseñar de una manera muy simple y básica a lo mejor requieren de más detalle, ósea no se va a esbozar un pirata malo muy simple de baja estura y gordito con un simple parche en el ojo y pata de palo sin gracia, a lo mejor en la trama de la historia es más delgado y

alto como una característica más desnutrida, con una mirada perdida.

Por esta razón no es tan necesario hacer los esbozos muy detallados, incluso podrían ser unos simples trazos muy básicos en el esbozo, pero marquen la pauta de lo que se está requiriendo del personaje.



Ejemplo de bosquejos de personajes del film "Alice in wonderlan" del director Tim Burton.

4.2.3 Guion literario.

También llamado "Storyline", una vez tenida la idea y los esbozos de los personajes, se comienza a trabajar en un guion literario, este guion es la base para poder desarrollar de buena manera en la trama literaria de la historia. Además de ser la guía para la creación del "Script".

Dentro de este punto entra lo que se conoce como "Appeal", que es aquello que la audiencia quiere ver, es el equivalente al carisma de un actor. En una historia de animación no puede ser muy simple como para aburrir, ni demasiado compleja como para no entenderla, la appeal se refiere más al "Look & Feel" dentro de la animación, esto hay que tomarlo bien en

cuenta al escribir la historia porque si no la trama será muy extraña.

Este guion es la base de toda propuesta animada, en el cual se marcara de manera detalla la introducción, desarrollo, clímax, desenlace, conclusiones, además de llevar en la trama una moraleja, este guion en particular se define como una breve novela literaria de la propuesta a trabajar, este ayuda mucho a plantear de manera más factible el desarrollo de la misma historia, además de servir como borrador para pulir la historia y checar detalles que a lo mejor no cuadran en la trama o para integrar o quitar personajes, medicar escenarios, diálogos, etc.

En pocas palabras este guion es como un libro en sí de la historia que se desea animar, el productor como el director son los encargados en visualizar la historia a través de este guion, e incluso pueden aportar ideas para a serle algunos cambios muy leves, esto de gran importancia para los realizadores de la propuesta animada ya que los encargados de realizar la animación primero deben de tener una idea clara de que se va a realizar para más o menos tengan una idea de cómo se va a trabajar.

Este guion además marca de manera clara en qué tipo y técnica de animación se va a realizar y trabajar más o menos, que escenarios se están pensando utilizar, cuantos personajes van ser, cuales son principales, va llevar color que tipo de colores le quedarían a la historia, se empieza a tener una idea de que se quiere y como se quiere.

Es de gran ayuda porque desde el inicio se plante ya una line de producción la cual se tiene que seguir, un para metro de dónde va el proyecto, es necesario contar con este guion ya que el personal en base a este guion se darán ideas e incluso podrá aportar alguna característica faltante.

Lo primero que uno tiene que decidir es que genero pertenecerá el proyecto a desarrollar ya sea de horror, ciencia ficción, etc.

Una de las cosas fundamentales que hay que tener en mente, sobre todo para los animadores es que tienen que pensar en imágenes y especialmente en movimiento, es que la animación sola no es un buen guion. También deben afinarse otros aspectos del proceso de la historia. La caracterización y el diálogo son claves para un buen guion y desafortunadamente los animadores son malos en eso.

Demasiado a menudo las películas de animación especialmente en los cortos, reciben críticas generales por ser demasiado autoindulgentes, mal concebidos o carentes de cualquier contenido real o de estructura.

Se puede distinguir cinco fases fundamentales que forman un guion cinematográfico y son:

- a) Idea.
- b) Sinopsis general.
- c) Sinopsis de secuencia. (solo se usa si las secuencias son muy largas y complejas)
- d) Guion literario / storyline.
- e) Guion técnico.

ISABEL
Tranquila abuelita. Tal vez tuvo un contratiempo. Eso pasa... seguro que quería venir.

De pronto se escucha la puerta de calle que se abre con un crujido. Unos pasos de alguien que está entrando resacaen sobre el viejo piso de madera.

AMELIA
(feliz)
Sabía que no fallaría.

Isabel y Elena se cruzan una mirada de sorpresa y luego miran al mismo tiempo hacia la puerta del salón. Los pasos suben una escalera y continúan acercándose.

AMELIA (CONT'D)
(arreglándose el pelo)
¡Me veo bien!

ISABEL
(preocupada)
Abuelita, tal vez no sea él.

AMELIA
(sonriente)
Recuerdo aún cuando cumplimos 10 años de casados. Tenía sus ocurrencias...

Los pasos están llegando a la puerta. Todas miran hacia la puerta.

FLASH BACK

La puerta se abre. Aparece Emilio, un joven de 30 años que sonriente lleva un gran ramo de rosas rojas en la mano. (Es el mismo rostro de Victor, el conductor que antes había comprado el ramo de flores al niño, el nieto de Amelia) En un espejo se refleja a Amelia joven mirando la llegada de Emilio. Este se dirige hacia ella, y le entrega las rosas cariñosamente. Luego se dirige junto al espejo.

EMILIO
(mientras se dirige al espejo, con energía)
¡Música maestro!

Por la puerta ingresa un joven con un violín en una mano y una gorra en la otra. El joven se coloca al otro lado del espejo. Luego se pone el sombrero y empieza a tocar "Nuestro Juramento" en el violín. Acompañado por el violín, Emilio canta el pasillo para Amelia.

Amelia los observa cantar.

Ejemplo de una estructura de un guion literario / storyline.

4.2.4 Script.

Una vez terminado el guion literario, el siguiente paso es llevarlo a un Script, que es en realidad una pequeña historieta o comic del guion literario, en el script no se presentan encuadres de cámara fijos planos predeterminados, ni diálogos, como los presentan las historietas o los comics.

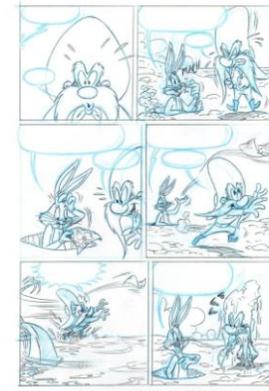
El script se suele confundir con el guion técnico, pero no, de hecho el script es la base para crear el guion técnico, en el script se ilustra de una manera muy simple y básica la trama de la historia, en ocasiones presenta color a lo mucho o llega a tener tres colores básicos, estos se definen según la historia y la trama de la misma.

El script es como un esbozo ilustrado de la historia, en sucio, mostrando los trazos de esbozo en minas azules, además muestra cómo se verían los personajes y los escenarios que se podrían trabajar en el rodaje del film, además de presentar en algunos encuadres y planos que se podrían utilizar en la animación y en la elaboración del guion técnico.

El script se trabaja como un comic, en pocas palabras cada página ilustrada presenta viñetas o cuadros en los cuales se observa cada acción que se realiza en la trama, esta historieta esta trabaja por capítulos a lo mucho presenta 3 o 4 capítulos, cada capítulo presenta diferentes escenas.

Es como ver el proyecto de inicio a fin, asta del cómo podría quedar, mostrando el desarrollo de la secuencia del film animado. Es como ver una ventana del cómo se vería. Muestra además el desarrollo de la filmación que no es otra que como se va animar o como se pretende animar.

Una vez terminado el storyline se pasa a crear el "Script" que no es más que una historieta más completa y detallada esta ya incluye dialogo y escenas, el script es la base en si del storyboard.



Ejemplo de un "Script".

4.2.5 Guion técnico.

El guion técnico es usado por una casa productora para el desarrollo de un proyecto audiovisual, el cual valora la viabilidad del proyecto y si es factible proveer los medios materiales y humanos para su realización efectiva. Por lo general, el guion técnico no difiere en mucho al de televisión, pero si implica manejar mayores recursos técnicos.

Todos los guiones literarios o también llamados “storyline” se deben de adaptar a términos que permitan su comprensión por los equipos técnicos y artísticos que intervienen en su realización y sobre todo por el director, el productor y el equipo de producción y en especial por la participación de todos los medios precisos para llevar a buen término el proyecto.

Hay distintos sistemas de construcción del guion técnico pero lo que importa es que refleja todas las indicaciones a considerar en el momento de su planificación y de su ejecución y de su montaje.

El guion técnico contiene una segmentación de la obra en escenas y secuencias, contiene anotaciones referidas a iluminación, cámaras, locaciones, sonido, doblaje, etc.

Existen diferentes tipos de guiones técnicos para cine y son:

- a) Guion técnico general.- Abarca de manera detallada todo el proceso del film desde cada escena, toma y secuencia del film.
- b) Guion técnico de producción.- Abarca solo el trabajo de cada secuencia que se trabaja dentro de la escena.
- c) Guion técnico interno.- Este guion es usado por los animadores, para tomar en cuenta tanto los tiempos entre las tomas como el uso de los tiempos de los diálogos con relación a lo trabajado.

SECUENCIA	PLANO	MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	SONIDO
10.- CONSUMO 27 s.	22.- Plano General de una biblioteca. En primer término, en el centro derecha, butaca de espaldas por la que asoma la cabeza de un lector. A su derecha una mesa con una lámpara.	Ligera panorámica a la izquierda. Cámara en mano.	Color. Colores muy oscuros, casi en b/n.	M: cont. V: Consumo. Suspiro dentro de música.
	23.- Comienzo P 22.	Zoom sobre el libro.	Produce impresión de salto.	
11.- MODA 29 s.	24.- Plano Americano de una mujer desnuda de espaldas, a la derecha del cuadro. Tronco de árbol que nace en el ángulo inferior izquierdo hasta centro cuadro.	Panorámica descendente hasta suelo de un riachuelo.	B/N Encuadre con peso a la derecha, equilibrado con diagonal a la toda.	M: cont.
	25.- Plano Medio. Tronco inferior mujer sacando agua y grándase		Plano fijo.	
	26.- Plano General. Hombre desnudo a la izquierda del cuadro. A la derecha la mujer trae cubo. Al fondo hay un cobertizo y se dirigen hacia él.	Panorámica de acompañamiento hacia la izquierda.		V: Moda (casi al final de sec.)
12.- FUTURO 33 s.	27.- Primer Plano de una mesa. A su izquierda un despertador digital. Marca las 19:59. Al fondo ventana con edificios al fondo. En el momento de cambiar a 20:00 salta a	Plano fijo.	B/N. Marca 19:59.	M: cont. V: Futuro (enfáticamente)
	28.- Primer Plano del despertador con las 20:00. Corta rápidamente a	Plano fijo.	2000.	
	29.- Primerísimo Primer Plano reloj a las 20:00	Plano fijo.		
FUNDIDO EN NEGRO. ABRE EN FUNDIDO ENCADENADO A RÓTULO "¿HAY PALABRAS QUE PARA TI SIGNIFICAN OTRA COSA?"				
13.- AUTOMÓVIL 37 s.	30.- Abre a un Plano General fijo frontal. Un A 2 entra por la derecha y atraviesa el campo. Aparecen en fundido letras blancas "Nuevo Audi A 2" en el medio del cuadro.	Plano fijo.	B/N. Los dos ramales de la autopista superior dirigen la mirada sobre el A 2	M: se retoma V: Automóvil (rotundamente)
	Logo de Audi en color arriba a la derecha.		Color.	

Ejemplo de un “Guion técnico de producción interna”.

4.2.6 Guion de doblaje.

El doblaje es una técnica audiovisual aplicada a proyectos cinematográficos, de televisión entre otros, consiste en sustituir los diálogos dichos por los actores en un idioma o en su caso colocar los diálogos a un proyecto audiovisual, es de ahí que haya una buen planteamiento para los diálogos al igual que una buena traducción y un buen ajuste para la sincronía.

Los actores de doblaje tratan de ajustar lo más posible su interpretación a lo que se plantea en el guion de doblaje, un dato curioso es que el doblaje como tal surgió a partir de un problema técnico, cuando una filmación de una película, en algunas escenas el audio estaba gravadas unos ruidos externos, los cuales no debían de estar ahí, así que se hizo hacer una nueva pista sonora limpia en un estudio de grabación, donde los mismos actores debían doblarse a sí mismos para tener la reposición del dialogo.

Para que los actores proporcionen naturalidad a los diálogos doblados, se utiliza una técnica denominada "Ajuste" que procura mantener la longitud de las frases y hace coincidir determinados fonemas, especialmente los correspondientes a las letras labiales y oclusivas con los del texto original.

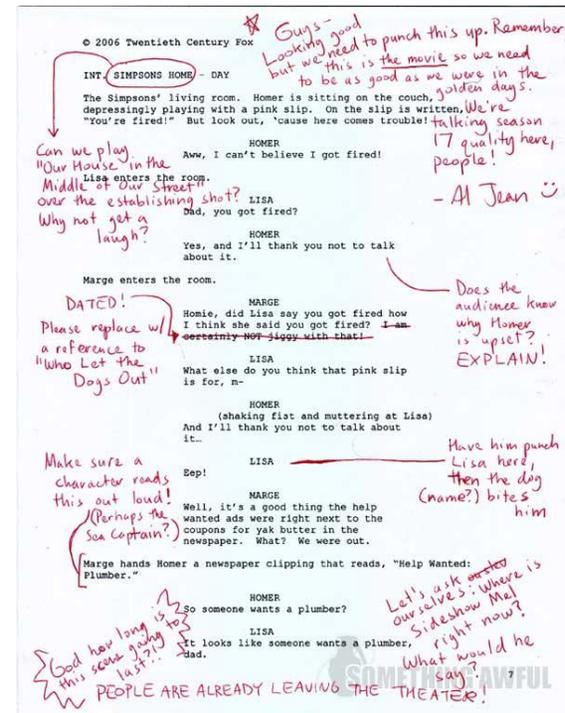
Algo de lo que se tiene que tomar en cuenta es la técnica del "Lip Sync", es un término para denominar la sincronía entre los movimientos de los labios y la voz, este es muy necesario al escribir el guion de doblaje ya que se debe manejar la sincronía con los tiempos del doblaje esto le ayuda al actor como a los animadores a tener una idea de cómo se va a doblar y a animar.

El guion de doblaje es solo una referencia de cómo quieren que queden los diálogos, es más el planteamiento del director y del productor, en este guion se deben de marcar, secuencia, acción, exteriores o interiores, personajes, etc.

Existen tres tipos de guiones de doblaje y son:

- a) El guion de doblaje general.- El cual engloba todos los diálogos de los personajes que se van a doblar de manera general.
- b) El guion de doblaje individual.- Este guion es usado por los actores que harán el doblaje.
- c) El guion de doblaje interno.- Este es usado por los animadores ya que con el podrán animar los diálogos,

pero a diferencia de los otros dos este contiene imágenes y de los gestos de los personajes al hablar, además de estar acompañado del dialogo a animar.



Ejemplo de un "Guion de doblaje".

4.2.7 Guion de fondos.

El guion de fondos es muy importante para el desarrollo de una animación, ya que este marcara de manera clara como serán los escenarios en donde se desarrollara la historia.

El guion de fondos especifica al animador los espacios en donde el personaje o los personajes se desenvolverán, estos fondos pueden ser externos o internos, como una habitación, un parque, una cafetería, etc.

Demás marca los posibles elementos escenográficos que entrarían en los fondos como lo son las mesas, una silla, un ropero, un árbol etc.

Los fondos son en sí escenarios o escenografías, aunque a diferencia de la vida real son esbozados, a partir de los requerimientos del proyecto, algunos de estos son incluso inspirados en escenarios reales, la mayoría de los fondos solo son la guía para crear las acciones del personaje al momento ser animado.

Este guion especifica de manera detallada como cuantos escenarios van ser requeridos para el proyecto, ya sea para un cortometraje o un largometraje animado, es necesario contemplar en este paso cuidar los detalles, porque aunque los fondos no sean los carguen con la historia si son los cargaran con la trama, por ejemplo si la historia trata sobre un circo, no se van a poner a los personajes en un mercado realizando un show de circo.

Es por esta razón que desde el guion literario se marquen de manera claro los escenarios a trabajar, e incluso tomar en cuenta las tres dimensiones que son: altura, anchura y profundidad.



Ejemplo del diseño de fondos para el guion de fondos.

4.2.8 Esquema de iluminación de fondos.

Para las animaciones hay que contemplar de manera detalla si va a contener iluminación o no la va a contener, esto es muy necesario ya sea para proyectos en animación tradicional, digital, stopmotion, etc.

Pero para esto hay que entender que es la iluminación y es la acción de controlar las luces y las sombras para mostrar la forma y la textura de un rostro o un objeto, sugerir un ambiente particular o como sucede con la música, crear una atmosfera.

Existen diferentes tipos de iluminación y son:

- a) Luz direccional.
- b) Luz difusa.
- c) Luz natural.

Una parte muy importante es contemplar la luz de manera que sobre salgan los personajes, ambientes o las acciones, es muy cómo utilizarla para resaltar de maneta detallada la acción u otro elemento.

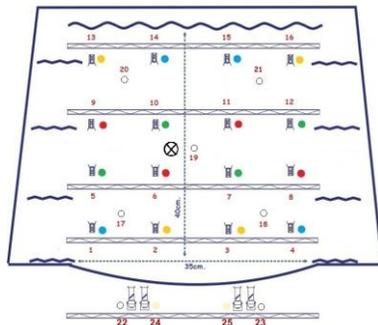
En la animación tradicional y no solo en la tradicional sino en los otros tipos de animación, se emplea de manera específica y detallada para esto se diseñan esquemas de iluminación que son ilustraciones muy rápidas por lo general están elaboradas con pasteles, en las cuales se determina de donde provendrá la luz.



Ejemplos de un "Esquema de iluminación de fondos".

A diferencia de una película, obra teatral, u otro tipo de animación como la stopmotion, se utilizan otros tipos de esquemas de iluminación, en los cuales se especifica qué tipo de iluminación va a estar conformada la secuencia, además de cuantas foto lámparas llevara, como que tipo de gelatinas llevara cada foto lámpara y donde estará distribuida la iluminación.

A diferencia de la una animación tradicional el esquema de iluminación es una tabla la cual muestra detalladamente la posición de la luz.



Ejemplo de un esquema de "Iluminación para teatro".

4.2.9 Esquema de proyecto.

Para la realización de un proyecto cinematográfico como de animación es necesario contar con un esquema de proyecto el cual debe de contener de manera detallada quienes van a trabar el proyecto.

En específico el director y el productor desarrollar este esquema donde se plasman los responsables del proyecto, la casa productora, el director, el productor, costos del proyecto, apoyo ya sea gubernamental o de una casa productora, monto del proyecto, fecha de inicio y termino del mismo, entre otros puntos.

Este esquema es muy importante ya que es como una especie de hoja de proyecto, que es necesario para contemplar lo que se pretende hacer, además de que contempla los tiempos de trabajo de los que trabajaran en el proyecto.

4.2.10 Esquema fílmico.

Una vez que se tiene el esquema de proyecto se pasa a desarrollar el esquema fílmico, este es más sobre la producción del mismo, en este esquema se plasmas más en específico como se va a rodar la película, incluye:

- a) Título del film.
- b) Director.
- c) Productor.
- d) Análisis fílmico.
- e) Guionista.

- f) Clasificación.
- g) Duración.
- h) Género.
- i) Casa productora.
- j) Nombre legal de la casa productora.
- k) Tipo de rodaje.
- l) Tipo de filme.
- m) Formato filmico.
- n) Formato por segundo de animación.
- o) Número de escenas filmadas.
- p) Reparto estelar

Entre otros puntos, este esquema engloba la forma de cómo va estar desarrollada la animación.

4.2.11 Paleta de colores.

Una vez que se tiene el diseño de nuestros personajes y escenografías se pasa a darles color de manera que combinen los colores de los personajes con los de las escenografías para que no se vean como una mezcla rara.

Para esto se debe de tomar en cuenta los tipos de colores y qué tipo de colores le queda bien al proyecto, esto hay que pensarlo de manera detallada.

Hay distintos tipos que son:

- a) Fríos.- Que son similares cromáticos como gélido, congelado, helado fresco, glacial.

La paleta cromática corresponde al frío, está conformada por aquellos colores que tienen una temperatura cromática reconociblemente baja, como los azules, verdes que tienen a la de saturación y algunos tonos de grises cromáticos o colores muy de saturados. En esta gama los colores deben tender a separarse, a no mezclarse, a contrastar fuerte mente ya sea por su saturación o su luminosidad y peso.

- b) Cálidos.- La paleta cromática corresponde al calor, está conformada por aquellos colores que son reconocidamente cálidos, como los rojos intensos, amarillos que tienden al naranja y anaranjados turbios. En esta gama los colores tiene a juntarse o fundirse como producto del calor del desierto, como la visión de los espejismos o los meterles que se funden o entremezclan con el calor.

- c) Pasteles.- Esta es una variación muy usada para los niños, constituye el esquema básico de la gama cromática. A medida que se van combinando entre sí, se va sofisticando la paleta y se va complejizando al igual que las habilidades que va adquiriendo la cromática.

Una vez que se seleccionan los colores se pasa a darles color a los personajes, esto les ayuda a crearles parte de sus características las cuales les ayudara a reforzar su características psicológicas, las escenografías deben de estar acompañadas por la misma selección cromática que se planteó a los personajes, esto ayuda para crearles una atmósfera y sentido a la animación.

Tomando en cuenta la luz y las sombras que los mismos colores van a proyectar a la atmósfera que se debe crear para el proyecto.



Ejemplo de la selección de los colores para un personaje.



Ejemplo para la selección de colores para un fondo.

4.2.12 Diseño de personajes.

Para el diseño de personajes hay que contemplar siempre lo que lo va a identificar como su nombre, su género ya sea masculino o femenino, edad y lugar de nacimiento. Además de sus aspectos sociales entre otras cosas.

Para los personajes siempre hay que diseñarlos de manera que encajen en la historia, y que los personajes sean muy atractivos a la narrativa de la historia, no necesariamente físico en atractividad.

Para esto hay que darles una personalidad, un carácter y una actitud, otra de las cosas más importantes es plantearlos en un espacio o tiempo en específico, esto refuerza más la postura del personaje y ayuda más a la trama del personaje dentro de la narrativa de la historia.

Entre las principales funciones de los personajes, es tener en claro quiénes son nuestros actores y en qué espacio físico se desplazaran. Es de gran ayuda generar una relación clara entre personajes y entorno para mantener una continuidad en la narrativa de la historia.

Los personajes en si son una construcción mental elaborada mediante el lenguaje y la imagen, que constituye la premisa conceptual del diseño.

Siempre hay que saber qué tipo de diseño de personajes hay que emplear en cada historia, para una buena construcción de personajes es necesario que los espectadores conozcan a tus personajes, pero para eso primero debes de conocerlos tu primero, parece una mentira pero no lo es.

Para el desarrollo de una buena historia es por mas sabido que dentro de la narrativa de la historia se encuentran planteados los “Arquetipos” de los personajes, según el psicólogo C. G. Juhg, los arquetipos son los modelos que los seres humanos tomamos en cuenta para definir y entender

nuestros comportamientos como individuos y como comunidad.

Los arquetipos los encontramos en los mitos, leyendas y de más tipos de narraciones, donde se convierten en herramientas para dar lecciones sobre la vida.

El arquetipo se define por:

- a) Características físicas.
- b) Características psicológicas.
- c) Personalidad.
- d) Papel que desempeña en la historia.

Además de plantearlo dentro de la historia hay que darle un cometido como lo son los objetivos personales y su papel dentro de la historia, para esto hay darle un *“Brief”*, que no es más que la planeación del mismo, como por ejemplo:

¿Hay que contemplar en que medio se desarrollara el personaje?

¿Cómo será usado el personaje?

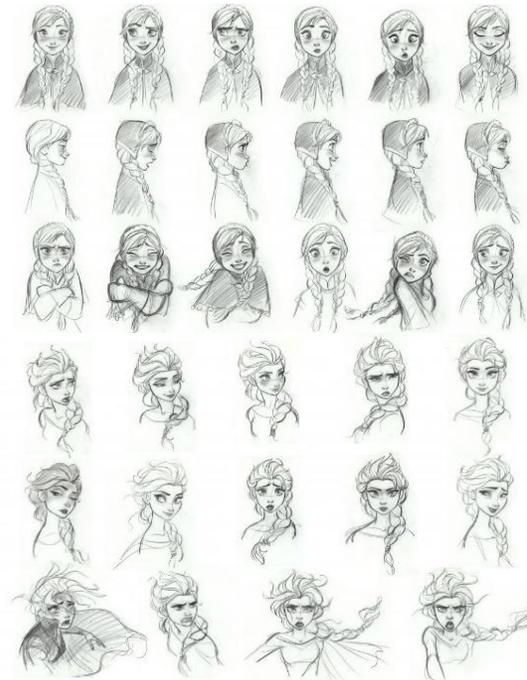
¿Cómo será mostrado el personaje?

¿El personaje debe ser simple o complejo?

¿A quién va dirigido el personaje?

¿Qué papel cumplirá el personaje?

¿Se necesitan diferentes ángulos, poses y expresiones del personaje?



Ejemplo de “Diseño de personajes”.

4.2.12.1 Características físicas.

Una de las cosas que se deben de tener en cuenta son sus características físicas, esto ayuda a reforzar más el aspecto del personaje, una de las prioridades es contemplar su apariencia física como lo es su estatura, compleción, cabello, postura, vestimenta y presentación e incluso su forma de moverse.

Para definir mejor al personaje dentro de esta categoría hay que tomar en cuenta la definición de un personaje desde el mismo guion literario asta en el planteamiento del mismo.

4.2.12.2 Características psicológicas.

Para que un personaje tenga un impacto hay que atribuirle sus características psicológicas, esto involucra sus modales, su manera de expresión tanto en sus gestos como en sus expresiones corporales.

Para tomar en cuenta a un personaje hay que plantearle la personalidad, sus vínculos sociales, su pasado del personaje y sus motivaciones.



Ejemplo de una carta comparativa de personajes.

4.2.12.3 Carta comparativa.

Las cartas comparativas son los parámetros de tamaños de los personajes, en pocas palabras marca el tamaño o a la altura de los personajes, esta carta ayuda a considerar los tamaños de los personajes durante el desarrollo de la historia, una vez que se tiene el diseño de personajes se pasa a este paso.

Es muy importante considerar esto porque si en el proyecto se marca que uno de los personajes es bajito, no se va a dibujar al mismo tamaño de otro personaje que a lo mejor es más alto que el, es por eso que siempre hay que contemplar es.

Esta carta debe de contener todos los tamaños de los personajes desde el más importante hasta el que solo va a salir una vez en la animación., esto incluye incluso a los animales.

4.3 Producción.

Una característica de la producción es que se empiece a rodar en seguida, un productor o director experimentado será capaz de realizar este trabajo, por supuesto, existen otros tipos de proyectos en los que el salto a la etapa de producción ocurre tras una preparación suficiente.

En esta etapa es muy importante el guion, en este se recopila todo lo que a de llevar el rodaje de la historia y como se dispone a rodar la narrativa de la historia en sí.

El productor debe de tener siempre bajo control todo el contenido de la producción, debe preocuparse de la aparición de cualquier logotipo, música de fondo o colaboraciones que puedan requerir una autorización.

Para esta etapa se requiere ya tener listo el storyboard, cuantos animadores requiere la producción, el diseñador que

realizara todo lo relacionado al diseño, al artista de escenificación y al artista de los fondos, etc.

Una parte importante en este proceso es el comprobador el cual supervisara el material antes de que llegue a la cámara, después de que el trabajo ha sido ya concluido por los animadores, trazadores, pintores y artistas de los fondos.

Otra persona igual de importante es el “*Cameraman*”, la base de su trabajo consiste en una exposición cuadro por cuadro de los fondos y las transparencias como serie de combinaciones estáticas, se le podría considerar como el director de fotografía.

Además de destacar al montador en animación abarca bastante más que el simple montaje de la película, su trabajo comienza en un punto que podríamos denominar de pre montaje que no es otra cosa que un “*Anima tex*”, ósea un vistazo rápido de cómo podría quedar la animación.

4.3.1 Departamento de diseño.

En este punto de la producción es necesario contemplar las cuestiones del diseño gráfico dentro de un proyecto fílmico, es en este medio donde entra el departamento de arte o departamento de diseño.

En el departamento de arte el productor como el director son los encargados de determinar los planteamientos sobre cómo se a diseñar el proyecto grafico para el film.

Dentro del proyecto grafico se contempla:

- a) *Diseño tipográfico*.- El cual será usado para crear la identidad grafica del film, por lo general esta tipografía se diseñó en formato “Ornamental”, se diseña de la A a

la Z, del 0 al 9 y los caracteres gráficos # / () = & %, etc.

Para el diseño tipográfico hay que contemplar la altura de las Mayúsculas, el tamaño de las Ascendentes, tamaño de las Descendentes, la altura X y el tamaño del tipo.



Ejemplo de diseño tipográfico.

- b) *Identidad grafica*.- Una vez que se tiene todo el diseño tipográfico se pasa a crear el logo o identidad grafica del título del film, además de ser usada para los créditos finales.



Ejemplo de la identidad grafica de un film.

- c) *Afiches cinematográficos*.- En este punto se platea el uso para su distribución y presentación del film, los afiches son los que ayudaran a promover el film en diversos medios, ya sean revistas, periódicos, internet, etc.

En este punto entran los ilustradores y los diseñadores, los cuales se tienen que coordinar para presentar las propuestas al director del departamento de arte, para que este lo presente al director y al productor, y así tengan el visto bueno.



Ejemplo de un afiche de un film.

- d) *Página web.*- Algunas casa productoras junto con el productor, encargan al departamento de arte realizar una página web o blog para presentar el proyecto fílmico ante los medios.
- e) *Making of.*- Es en este punto donde el departamento de diseño se encarga de proponerle al director y al productor una presentación de arte, la cual servirá para identificar a las personas que están a cargo dentro del proyecto, como una parte de las personas que están trabajando en él y que aparecen dentro making of.
- f) *Distribución.*- En esta parte el departamento de arte se encarga del desarrollo de la presentación de la film ya con fines de distribución como lo puede ser en una presentación del film en formato DVD, Blu ray o para el internet.



Ejemplo de la distribución de un film.

4.3.2 Storyboard.

Para una animación es un paso vital, incluye secuencias de escenas o tomas y cada una de ellas contiene información acerca de cómo serán animadas, para filmar o producir una película, es necesario tener una guía para tener en cuenta lo que se debe y no se debe hacer durante el trabajo. Esta guía es el “Storyboard”, que no es más que un desglose gráfico de lo que será la película o vídeo final pero dibujado y con las anotaciones necesarias para cada escena que se filme o grabe.

El storyboard sirve de prueba o concepto y se constituye de imágenes y textos, similar a una tira cómica gigante. Los dibujos son hechos a mano alzada y de forma rápida, como apuntes, porque los cuadros son muchos.

El storyboard facilita y permite al equipo de animación planificar la acción de los personajes, ubicados según la composición que está señalada en esta pieza de antemano. También asisten a todo el equipo que participa en la filmación,

como los artistas que pintan los fondos, quienes son los que resuelven los problemas como que pintar y en dónde dejar espacios para que se sitúen los personajes.

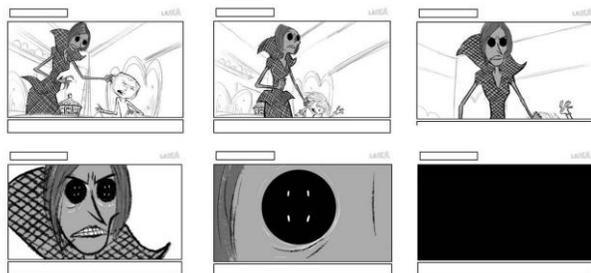
Los artistas de storyboard se reúnen regularmente con el director, y su trabajo puede pasar por sucesivas correcciones, hasta que se les aprueba la versión final.

En publicidad, los storyboards sirven para que el cliente apruebe un comercial antes de filmarlo. Este compendio de dibujos y notas se trabaja con el equipo que filmará el comercial, la producción y el creativo, quien concibió la idea. El día de la filmación sirve de guía al director para hacer las tomas y a los actores (si los hay) para hacer su trabajo. A diferencia del storyboard para guiones cinematográficos, estos storyboards son más detallados y cuidadosamente coloreados. Esto se hace únicamente con fines de presentación para el cliente.

El storyboard es un guion ilustrado que se elabora antes de hacer una película.

Hay distintos formatos del storyboard esto se debe a la forma de trabajo de los animadores, camarógrafos, artistas, productores, directores, etc.

Además de ser planteados por la misma casa productora que esté realizando el proyecto.



Ejemplo de un "Storyboard".

4.3.2.1 Carta de espacios.

La carta de espacios está formada por una serie de dibujos mostrados en secuencia con el objetivo de servir de guía para pre visualizar una animación antes de realizarse o filmar, se suele confundir con el storyboard.

Esta carta es utilizada por los animadores para llevar en orden la secuencia que se tiene que rodar o animar, es la guía de los animadores al momento de animar ya que al momento de animar una secuencia llega a tener por lo menos unas 8 o 9 tomas o mas según sea el caso.

Esto ayuda mucho cuando el trabajo se tiene que dividir en grupos de animadores, los cuales cada grupo ánima una toma o una sección de la secuencia para poder ser animados, una vez terminada se edita para su revisión.

El storyboard es utilizado por el director en este punto para la explicación de la trama de la secuencia, pero como los animadores no pueden tener el storyboard al momento para animar ya que mientras uno trabaja en una toma de la secuencia otro trabaja en otra toma que la acompañara al momento de ser editada, por eso se requiere del uso de las cartas de espacios.

En las cartas de espacios se le agregan más encuadres de secuencia las cuales reafirman un poco más la fluidez a la escena que se va a animar.

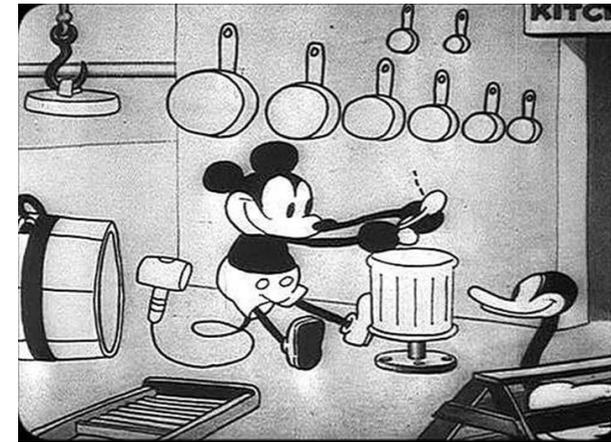
La carta de espacios está formada por al inicio en medio y al final, por tres ilustraciones del storyboard, en los cuales la primera y la última ilustración se les conoce como "Keyframes", y a las ilustraciones que se encuentran en medio de la carta de espacio se les conoce como "Inbetween".



Ejemplo de una "Carta de espacios".

4.3.2.2 Staging.

Esta etapa el "Staging", no es más que la presentación clara de una idea en el escenario, esta idea puede ser una acción, personalidad, expresión o humor. Además nos ayuda a identificar las relaciones de unos elementos con otros, o unos personajes con otros.



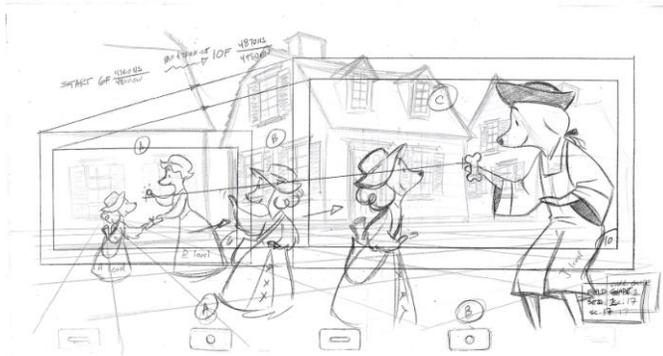
Ejemplo de "Staging".

4.3.2.3 Layout.

Es un dibujo completo que muestra los trabajos visuales de una toma. Se inician los movimientos del personaje, con relación al fondo.

La etapa de "Layout" comienza una vez que el diseño se ha completado. Este proceso es análogo a la división en planos de una película filmada. Es aquí cuando los artistas de layout de fondos determinan el ángulo y la posición de la imaginaria cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras. Los artistas de layout de personajes determinan las principales poses que tendrán los personajes en cada escena, y de cada uno hará un dibujo.

Los dibujos de layout se esparcen mucho al animatick empleando la "X-sheet" como guía.



Ejemplo de un "Layout".

4.3.2.3.1 Straight ahead.

A este proceso también se lo conoce como "Pose to pose" Es un paso directo, es cuando se dibujan los dibujos en forma secuencial hasta concluir un acción, ósea de dibujados de pose a pose hasta que se plantea en la animación, se dibuja los keyframes y luego los inbetweens.

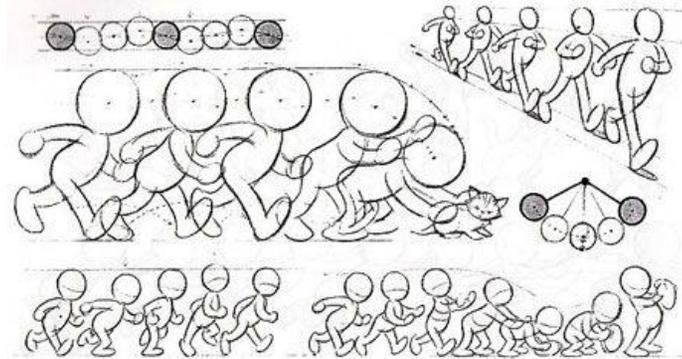
Se comienza a dibujar y animar a medida que vayan siendo necesarios los dibujos, permite que el trabajo sea espontaneo.

Además de que se definen los dibujos más importantes en una secuencia animada y después se van haciendo los intermedios. Después se decide lo que sigue. Al final se agregan los detalles y acabados.

Para definirlo mejor este paso se recomienda usar los siguientes pasos:

- 1.- se plantea la animación a través de un Storyboard.
- 2.- se realizan los Layouts y elementos importantes de una escena.

- 3.- se colocan los Keyframes de una escena.
- 4.- se agregan elementos específicos y necesarios de la escena.
- 5.- se hace una revisión al Timing de la animación y extremos.
- 6.- se crean los dibujos entre cada keyframe.
- 7.- según los extremos definidos se separan las acciones de cada elemento de la animación.



Ejemplo de un "Straight ahead"

4.3.2.3.2 Timing and Motion.

Es la velocidad en una acción o la velocidad de reacción de una acción. El movimiento puede dar la sensación de peso de un objeto o un personaje.

Este punto en específico es muy requerido durante el desarrollo del movimiento en un proyecto de animación, sin él la animación no tendría la fluidez del movimiento, eso la haría parecer como si estuviera cortada o que los movimientos no son muy naturales. Dando la sensación de que no tiene vida.

Para esto tanto los personajes como los ambientes y los objetos que los rodean deben de contar con este término, con esto se logra dar la sensación de movimiento a un que no se pueda mover en la vida real, como por ejemplo si uno quisiera mover un dibujo de un pájaro, solo no se va amover, para darle el movimiento uno tendría que imaginarse u observar a un ave para de ahí plantear el cómo podría moverse.

Para lograr esto en la animación se debe de tener en cuenta las leyes de la física como lo son la gravedad, el peso, la fricción, el tiempo, etc. Además de tomar en cuenta también los términos clave que son:

- a) Cronología.
- b) Narrativa.
- c) Duración.
- d) Tiempo.
- e) Secuencia.
- f) Tiempo actual.
- g) Tiempo recorrido.
- h) Tiempo implícito.

Esto ayuda mucho para dar la ilusión de movimiento, considerando la física.



Ejemplo claro del "Timing and Motion".

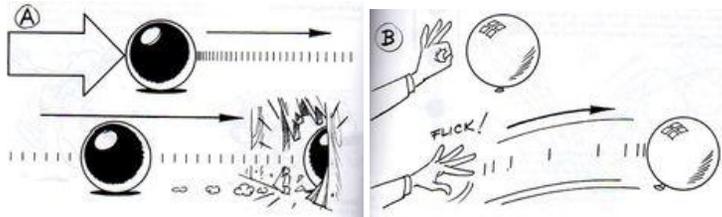
4.3.2.3.2.1 Slow in / Out.

Dentro del inbetween entra "*Slow in & Out*", que no es otra cosa que el espacio de los inbetweens en sus máximas posiciones, también se le conoce como "*ease*". El movimiento es más realista cuando se varía la velocidad de su movimiento de los extremos.

Dentro del timing and motion se suelen indicar lo largo de una acción, pero los movimientos reales no se desarrollan a si, a menos de que se considere cualquier cosa que se mueva a experimentación, es un proceso de aceleración y desaceleración durante el propio movimiento.

Por ejemplo en el plano corto de una acción, en términos de animación, el proceso de aceleración a partir de una posición clave se conoce como "*Slow in*" y el proceso de desaceleración se le conoce como "*Slow out*", estos son dos

de las herramientas más importantes que dispone el animador.



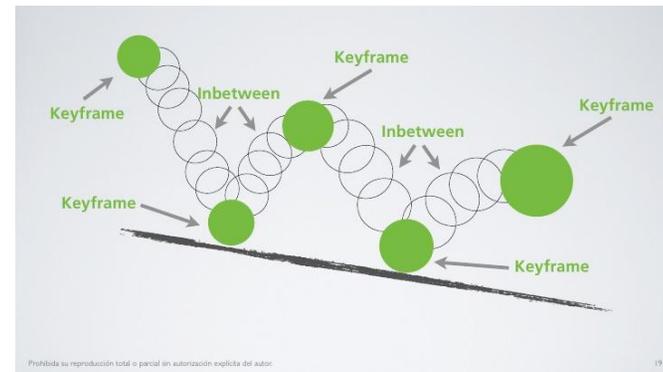
Ejemplo de "Slow in & out".

4.3.2.4 Keyframes.

Son los dibujos iniciales y finales entre una secuencia animada. Quien realiza este trabajo es el animador, los keyframes son una parte del diseño del storyboard, estos dibujos representan una secuencia recortada, se plantean de manera clara en una carta de espacios.

Un ejemplo al mirar las cartas de espacios, los dibujos del 1 al 9 se colocan en esta carta uno al inicio y el otro al final, actualmente los estudios los utilizan como términos clave (1 y 9), extremo (5), e intermedios (2, 3, 4, 6, 7 y 8).

Los clave (1 y 9) serían los keyframes dentro de una carta de espacios, estos dibujos son los que realizaron en el proceso del storyboard, pero estos dibujos o cuadros están incompletos al no manejar de manera fluida la secuencia a animar, es en este paso donde entran los inbetween.



Ejemplo de un "keyframe" y un "Inbetween".

4.3.2.5 Inbetween.

Son los dibujos entre un keyframe y otro, muestran la secuencia animada más detallada por lo general se trabajan o se realizan en una carta de espacios la cual lleva un orden de cada dibujo mostrando la secuencia a animar.

Las cartas de espacios suelen indicar el extremo (5) y los intermedios (2, 3, 4, 6, 7 y 8) estos dibujos verdan sentido a los inbetween que no son más que otra cosa que los dibujos que ayudan a la narrativa secuencial dándole más fluidez a la animación, esto ayuda a crear una animación más fluida y directa.

4.3.3 Composición.

La animación por cels utiliza varias capas dentro de la animación se repasaban a tinta y se coloreaban sobre hojas

independientes que luego se colocaban sobre un fondo pintado encima de un papel o cels.

Luego se acoplaba bajo la cámara y eran filmados fotograma por fotograma, hasta completar la escena. La composición es el resultado de poner capas dentro de la animación por ejemplo si un personaje va caminando y el viento sopla y con viajan hojas, para cada cosa tendría que llevar una capa, una donde solo viajaran las hojas, otra donde se coloquen líneas que reflejen el viento, otro donde baya el personaje caminando y la última que sea el fondo, esta sería la composición de una secuencia animada.

Pero en este tipo de animación donde se utilizan los cels solo se utiliza un máximo de cinco cels que serían tan solo cinco capas, antes de que los colores del fondo pierdan su intensidad o de que los blancos de la imagen empiecen a oscurecerse, esto se debe al hecho de que cuando más abajo estuviese el acetato más apagado se hace cada color pintado sobre él.

4.3.4 Guion secuencial.

El guion secuencial es una serie de hojas que marcan el desarrollo de la historia como, tanto con el apoyo de las ilustraciones que acompañan a la narrativa de la historia.

Este guion es usado por los animadores para el desarrollo del film, en el no sólo se contempla la secuencia de cada escena sino que también se plantea los diálogos, los gestos los movimientos de los personajes, entre otras cosas.

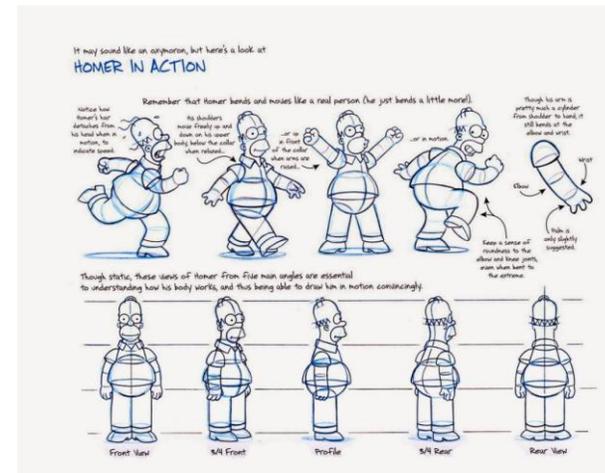
Este guion es muy importante para los animadores que están desarrollando la producción, sin él no se podría plantear de manera detalla la historia, al no poder contemplar como seria la secuencia del proyecto, en específico la fluidez del mismo.

4.3.4.1 Follow through and overlapping action.

Es más que nada el seguimiento de la parte terminal de una acción, en movimientos complejos las distintas partes de un objeto se mueven en distintos momentos y con distintas velocidades.

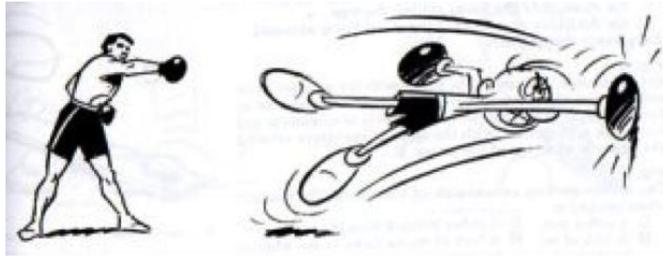
También puede ser una superposición, se refiere a una acción antes que otra termine, esto elimina los tiempos muertos y mantiene el interés del espectador.

Dentro del follow through and overlapping action, entra también la “*Secondary action*”, que son las acciones resultantes de otra acción, se utiliza para crear una animación más compleja y agregar interés a una escena. Se le conoce también como reacciones en cadena.



Ejemplo de una “*Secondary action*”.

Además presenta la “*Exaggeration*” que se refiere a distorsionar una acción, es la distorsión estratégica de proporciones a exagerar para que la animación pueda destacar lo suficiente pero no tanto como para parecer irreal.



Ejemplo de la "Exageracion".

4.3.5 Prueba de línea.

La animación es probada antes de ser coloreada según sea el caso, todos los dibujos deben moverse fluidamente, este proceso es muy importante durante el desarrollo del proyecto a trabajar.

La prueba de línea es el punto clave de la animación, este proceso no solo muestra los errores, sino también la fluidez de la secuencia animada.

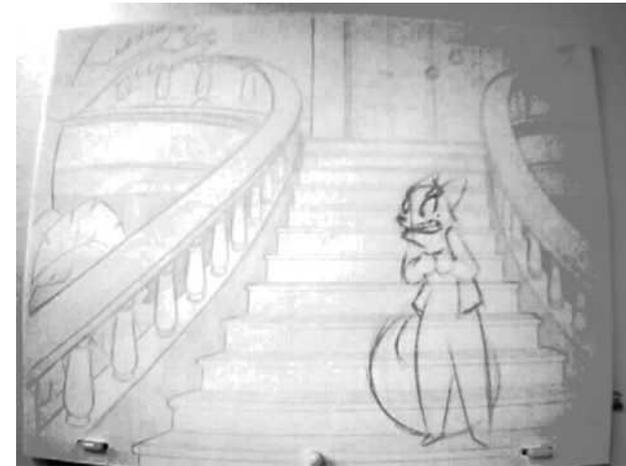
Para lograr una excelente prueba de línea se trabaja de la siguiente manera:

Primero se contempla el fondo, ósea el escenario donde se pretende desplazar al personaje o al objeto, esto es indispensable ya que hay que tomar en cuenta que tanto el personaje u el objeto deben ser considerados como actores nunca hay que olvidar eso.

Una vez que se tiene el fondo se contempla al personaje o al objeto según sea el caso del proyecto a trabajar, para esto hay que examinar como se va a desplazar sobre el fondo, esto

involucra tanto el movimiento corporal como el expresivo, además de tomar en cuenta que nuestro actor siempre tenga un buen planteamiento escenográfico.

Una vez que se tiene ambas cosas, el fondo es la base del proceso, el cual no se debe alterar por nada una vez aprobado, después se van colocando uno por uno de los dibujos o ilustraciones en las cuales va apareciendo el personaje o el objeto a animar, esto nos sirve para checar la fluidez y para checar los errores de dibujo.



Ejemplo de una "Prueba de línea".

4.3.6 Animatick.

En los comienzos de la animación fue llamado "*Leica reel*" debido a que la lente que se usaba para este fin era de la firma alemana Leica. El animatick o pre visualización se realiza antes de que el verdadero proceso de rodaje comience. Un animatick es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta

especie de esbozo de la pieza final sirve al equipo para encontrar fallos en la duración o composición de las escenas y en el guion. Se vuelve a corregir el storyboard o a grabar el audio, si es necesario, para crear un nuevo animatick. Las sucesivas revisiones del animatick evitan tener que editar las escenas más tarde, cuando ya estén rodadas, y que se realice trabajo de más, algo muy costoso en la animación o en el rodaje final.

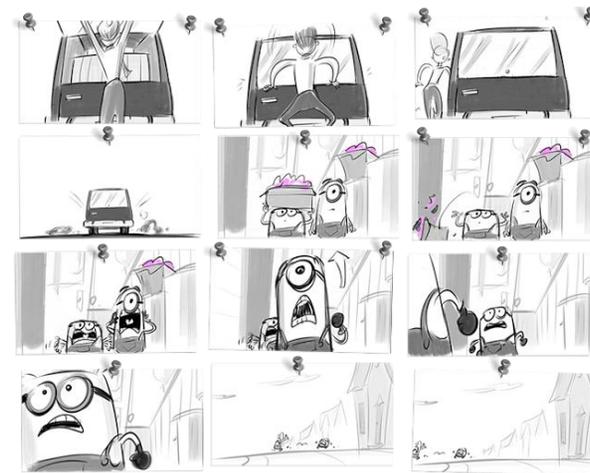
En la animación y los efectos especiales de trabajo, después de la etapa del storyboard puede ir seguido de maquetas simplificadas también conocidas como *"Animatick"*, para dar una mejor idea de cómo la escena se verá y sentirá con el movimiento y el tiempo. En su forma más simple, un animatick es una serie de imágenes fijas editadas juntas y mostradas en secuencia con un diálogo áspero y con una pista de sonido en bruto, añadido a la secuencia de imágenes fijas que usualmente se toman de un guion para probar si el sonido y las imágenes son trabajar juntos de manera efectiva.

Esto permite a los animadores y directores tener una visualización para resolver cualquier problema de guion, de posicionamiento de la cámara, lista de temporización y de disparo que puedan existir con el guion gráfico actual. El guion y la banda sonora se modifican y si es necesario, se realiza un nuevo animatick pueden ser creados y revisados con el director hasta que se perfeccione la animación. En la edición de la película en la etapa del animatick pueden quitarse escenas o agregarse estén o no contempladas en el guion. Unos pocos minutos de tiempo de pantalla de una animación tradicional por lo general equivale a meses de trabajo de un equipo de animadores tradicionales para dibujar manualmente y pintar todas las tramas, lo que significa que todo lo que la mano de obra es muy pesada en cuestiones de producción. En el contexto de la animación por ordenador, guiones gráficos ayuda a minimizar la construcción de componentes de la escena, al igual que ayuda a los cineastas de acción en vivo a evaluar qué partes de conjuntos no tienen que ser

construidos porque nunca entrarán en el marco. La animación es un proceso costoso y laborioso, por lo que debe ser un mínimo de escenas eliminadas, si la película debe rodar bien se tiene que ajustar o ser contemplada dentro del presupuesto.

A menudo storyboards se animan con zooms simples y sartenes para simular el movimiento de la cámara. Estas animaciones pueden ser combinadas con animaciones disponibles, efectos de sonido y de diálogo para crear una presentación de cómo una película puede ser baleado y cortar o juntos según sea el caso. Algunas características especiales largometraje incluyen animaciones de producción.

Los animaticks también son utilizados por las agencias de publicidad para crear anuncios de prueba de bajo costo. Una variante, el *"rip-o-matic"*, se fabrica con escenas de películas existentes, programas de televisión o anuncios publicitarios, para simular el aspecto de la propuesta comercial. Rip, en este sentido, se refiere a que rasga-off de una obra original para crear una nueva.



Ejemplo de una secuencia en "animatick".

4.3.7 Fondos.

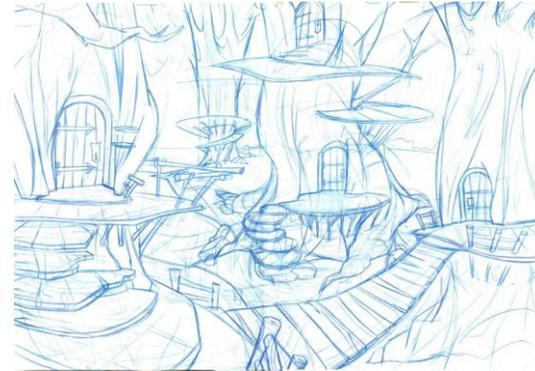
Los fondos son los escenarios o escenografías en las cuales interactúa el personaje en sí, estos fondos tienen que ser trabajados de una manera muy detallada o muy simple según sea el caso del proyecto a trabajar.

Los fondos en particular son las escenografías no físicas, donde los personajes o los objetos desarrollan la trama de la historia, en estos los personajes deben desenvolverse de manera muy natural como si el fondo fuera parte de ellos.

Los fondos son en específico un punto clave de la historia, ya que sin ellos la trama de la historia no causaría un gran impacto emocional al espectador.

Por ejemplo si en una historia alguien se muere en una habitación que está en una casa en playa, tal vez no cause mucha impresión pero si el personaje muere en una casa muy lúgubre, sola, y con muy poca iluminación, el ambiente a su alrededor o sea la escenografía, reflejara parte de las emociones que uno quiere transmitir.

Por esta razón son muy importantes los fondos o escenografías, además de que hay que contemplar que los personajes u objetos son actores y ellos tienen que actuar sobre el escenario o los fondos, hay que plantearles además los planos de dimensiones, como un ejemplo los acercamientos y los alejamientos de los personajes o de los objetos mismos.



Ejemplo de un fondo para animación.

4.3.8 Limpieza.

Se limpian los dibujos para que no parezcan bocetos, y para que los trazos o líneas se vean más fluidas y se pueda interpretar por una computadora o en una cámara.

Una vez que se tiene todos los dibujos terminados de los fondos y de los personajes se pasan a limpio, en estos ya no se ven las líneas suaves del esbozo, las cuales ya no son necesarias.

Para la limpieza de los fondos solo se borran las líneas suaves, las que sirvieron de guías para los dibujos finales. La limpieza ayuda a dar una pauta más fina del trazo de la línea de la animación en sí.

4.3.9 Tinta y pintura.

Una vez que se han pasado las pruebas y se hallan hecho correcciones se pintan manualmente o digitalmente los dibujos, en esta parte las ilustraciones.

Los dibujos o las ilustraciones pasados a limpio se trazaban por separado sobre hojas de acetato finas llamadas cels y luego se pintaban a mano.

Se colorean de forma manualmente utilizando pinturas y pinceles muy finos, hay tres pasos para este proceso.

- A) Bosquejo en sucio.
- B) Calidad de línea a tinta negra.
- C) Coloreado.

En este proceso se lleva acabo tanto la tinta y pintura en fondos y en personaje, cada uno por separado.

4.3.10 Cámara.

Se realiza una filmación del arte sobre los fondos, en algunos casos esto puede realizarse de forma digital.

En este punto el cameraman realiza su trabajo, es el responsable de las cuestiones fotográficas normales, así como del trabajo de mesa, acercamientos, rotaciones, fundidos que pueden darle a la película un aspecto totalmente distinto en el momento de su proyección.

La responsabilidad del cameraman es de la impresión sobre la película de los dibujos ya que acabados en secuencia correcta sobre el celuloide.

Para este trabajo se utiliza una, "Rostum Camara" o "Oxberry", estas cámaras ayudan a cambiar de 35 mm a 16 mm.

El trabajo de cámara para animación se puede generalmente exponer al negativo en dos o más estados, lo cual resulta muy útil si hay secciones del dibujo que solo requieren una exposición parcial o si se precisa superponer títulos estáticos sobre un dibujo que se está moviendo a lo largo de la pantalla o si se desea que los títulos se muevan sobre un dibujo quieto, etc.

En animación se acostumbran a emplear los siguientes sistemas fotográficos:

Technicolor.- Película panorámica sensible al color como el plus X.

Eastman Colour.- Negativo de color Eastman.

Fotografía en B / N.- Negativo plus X o similares.

Ensayos a la línea del animador.- Película no sensible al color de gris contraste y base clara como el sou recording stck (el negativo revelado proyectos).

Las exposiciones se efectúan de la siguiente manera:

Plus X – Technicolor Wratten.- 160 bujías-pie, luz diferida empleando filtros standard tricolor, 1 / 2 seg a fgs 2.8 con filtros de polarización.

Plus X – B / N.- 120 bujías-pie, 1 / 2 seg a fgs 9.5 con filtros de polarización.

Eastman Colour.- 160 bujías-pie, filtro de corrección del color (azul) 2 / 3 aumento del paro- 1 / 2 seg a fgs 2.8, con filtros de polarización.

Sound Recording Stock (fotografía con luz reflejada).- 120 bujías-pie, lectura directa, fondo B / N = fgs 4.5 blanco sobre fondo negro = fgs 3.5 a 1 / 2 seg.

Ex paciones de los ensayos a línea.- 32 bujías-pie de luz transmitida a través de papeles = fgs 4 a 1 / 2 seg de exposición- no polarizado.

4.3.11 Salida.

La producción final resultante se pasa a un rollo de película o en su caso a más moderno a un archivo digital para después realizar los trabajos de pos producción.

Una vez que se ha rodado todo el film y se tiene ya como película de celuloide, se pasa a revisión en la cual se roda sin audio, sin música y sin diálogos, para observar como quedo el trabajo de producción.

Este proceso ayuda mucho a entender en donde puede llevar la música, como además del checar los tiempos de entrada y salida de la música, diálogos y audios, otro aporte a este paso es el ajuste del dialogo a los personajes si se requiere, como de contemplar de manera clara los audios que van a contar dicho proyecto.

Esto es determinante para el productor y el director, los culés van a determinar el siguiente paso que es la pos producción del proyecto.

4.4 Post producción.

Una vez rodado el material, el proyecto pasara a la fase de post producción o de edición, el papel del productor durante la post producción variara en función del proyecto.

Algunos tendrán un equipo de producción formado de varios miembros, los cuales se encargaran de visionar el conjunto de secuencias o acoplar la visión del director y del productor.

En otros proyectos el editor revisara a solas el material para captar su esencia y cortara secuencias enteras antes de enseñarlo al productor o director.

Hay muchas formas de contar una historia y muchas maneras de enfocar una producción.

Una vez editado la película, la siguiente fase de la post producción será la mezcla de sonido. En esta etapa se escribirá, gravara y añadirá la voz en off a la pista de audio.

Otro factor que hay que contemplar es la entrega, la exhibición y la publicidad.

4.4.1 Música.

La música es como las películas animadas son un arte esencialmente manual, la relación entre el aspecto visual y la música como pista sonora debe de ser estrecha y perfectamente concordante.

Esta relación entre dibujo-sonido, especialmente la música, nunca puede conseguirse de una forma tan perfecta en las películas de filmación norma, de aquí el término "*Mickey-mousing*" derivado del Mickey Mouse, que se emplea para descubrir todo los intentos cinematográficos por acoplar lo más perfectamente posible la música y los efectos sonoros del movimiento que se observa en la pantalla.

Una parte del encanto de los dibujos animados es la coordinación perfecta, al público le encanta la precisión con que una imagen y sonido se acompañan simultáneamente, por ello es preciso que la preparación de la película se efectuó con una buena dosis de análisis y cálculo a este aspecto.

Al igual que en el caso de las películas normales existen tres tipos de pistas sonoras o musicales y deben de tomarse en cuenta.

- a) La pista que lleva las voces.
- b) La pista que llevan los efectos.
- c) La pista que lleva la música.

La música siempre juega un papel muy importante en este tipo de películas, el animador depende frecuentemente más del músico que del escritor.

Por muy eminente y versátil que sea el compositor, su ayuda será nula si no comprende las peculiaridades de las películas de cartones animados. No se le exigirá una música modelada, no recibirá instrucciones de ritmo e intensidad para secuencias específicas y puntos de acción.

En los cartones animados, el compositor debe ser capaz de responder exactamente al movimiento continuo que posee sus propios acentos y respuestas en cada segundo la partitura.

Y no obstante debe ser capaz de crear una melodía armoniosa que consiga cautivar al público y enamorarle tanto por su atmosfera como por calidad.



Ejemplo de la grabación de la banda sonora dentro de un estudio.

4.4.2 Edición.

Una vez todo compuesto y filmado el material pasa al proceso de edición, el material rodado llega a las manos del montador para que junte todas las escenas separadas de la animación con los elementos de audio, diálogos, música, narración, efectos de sonido, etc.

En el montaje final las escenas se juntan para crear secuencias siguiendo los timing originales del animatick.

Los diálogos y el sonido se sincronizan con la película final con los efectos de sonido adicionales necesarios conocidos como "*Foley sound*", los cuales se gravan individualmente y se sincronizan también con el resto del film.

Finalmente entra la música y todos los elementos de sonido se combinan y se mezclan en el master de audio final en la fase de la sincronización.

Como casi toda animación es pre editada mediante los procesos de storyboard y el animatick usándolos como guía de edición, la edición de una producción animada consiste en ir juntando el metraje de los clips terminados individualmente.

Es también llamado "*Montaje*", en una película de acción real el proceso es mucho más creativo, ya que el montador y el

director toman innumerables planos de una escena para ir eliminando metraje a través de un proceso selectivo de prueba y error.

En una animación se han tomado ya estas decisiones incluso antes de empezar a animar la primera escena de la película, por lo tanto a no ser que se produzca un grave error de cálculo respecto al storyboard y el animatick o que una secuencia entera haya tenido que rediseñarse.

Las escenas de animación terminadas se solaparon con el animatick de dase a medida que se vayan completando, hasta que el animatick sea sustituido en su totalidad con el metraje definitivo de la animación ya coloreada o en su caso dejada en B / N y compuesta en su totalidad.



Ejemplo de la edición.

4.4.2.1 Castin de doblaje.

Para todo tipo de proyecto ya sea de acción en vivo o de animación es necesario contemplar quienes serán los encargados de darle vida y voz al personaje, para esto se requiere del apoyo de un actor, el cual le dará al personaje una característica más propia y más realista.

El actor debe de poder realizar diversas voces hasta encontrar una que vaya muy acorde al personaje, para esto el director y el productor le encargan este trabajo a al responsable del castin, esta persona debe de seleccionar muy bien a los actores de doblaje que realizaran el trabajo de voz.

El castin es uno de los aspectos más importantes dentro de la animación, al ser este punto el que le dará sentido a la animación y reforzara más la trama de la historia.

La voz del personaje tiene que ser una que no solo identifique al personaje sino que también le de personalidad, carisma y carácter.

Esto es lo que le dará vida, al personaje y le dará más dinamismo al mismo, es por esta razón que el castin tiene que se muy meticuloso en su selección de actores.

4.4.2.2 Guion de audio de doblaje.

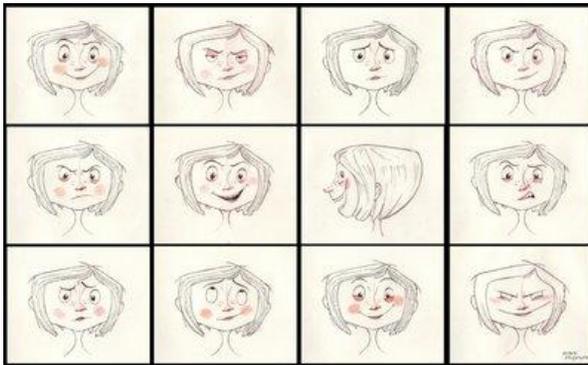
Una vez que los diálogos han sido gravados y editados y desglosados para la producción, el trabajo del técnico de sonido consiste en revisar el guion de audio de doblaje, el cual no es más que un orden del desglose del doblaje, marcado de forma general e individual de cada actor de doblaje.

Este guion ofrece al técnico de sonido una supervisión de cada dialogo desglosado y gravado este se encarga de limpiarlo hasta que el audio del doblaje quede listo para su intercepción en el film.

El guion de audio de doblaje marca demás los tiempos de duración de cada dialogo, además de marcar los tiempos de entrada y salida de cada dialogo, como que diálogos van a estar presentes en cada escena y cuantos diálogos contara cada uno de ellos.

4.4.2.2.1 Lip sync.

Otra manifestación de la sincronización de labios es el arte de hacer un personaje animado que parece para hablar en una pista pregrabada de diálogo. La técnica de sincronización de labios sirve para hacer una animación de caracteres que parecen a hablar implica calcular los tiempos de la expresión (descomposición), así como la animación real de los labios o la boca para que coincida con la pista de diálogo. Los ejemplos más tempranos de la sincronización de labios en la animación fueron intentados por Max Fleische en su corto de 1926 "My Old Kentucky Home". Se ha utilizado en conjunción con la traducción de las películas de un idioma a otro, por ejemplo, "Lilo & Stitch". La sincronización de labios puede ser un tema muy difícil en la traducción de obras extranjeras a un estreno nacional, como una simple traducción de las líneas a menudo deja invadir o empotramiento de diálogo de alto a los movimientos de la boca.



Ejemplo de "Lip sync".

4.4.2.2.1.1 Track Breakdown.

Es el audio de los diálogos, los diálogos se fragmentan dependiendo del sonido de separación para analizar las palabras y animar los labios de los personajes.

Una vez gravada la banda sonora según la duración deseada, el mezclador de sonido analizara las pistas fonéticamente y grava el desglose con una precisión de fotograma a fotograma en un conjunto master de bar sheets.

Tradicionalmente los "Bar sheets", constituían la base del timing sobre el cual se constituían los films de animacin.

13	15	17	20	23	25
GU	AR	DA	ES	TA	Q'
27	30	32	36	39	42
ES	TA	DE	CO	JO	NES

Ejemplo de la fragmentación del dialogo en un "Track Breakdown".

4.4.2.3 Doblaje.

El concepto de doblaje en términos generales se entiende como la sustitución de los diálogos originales por otros en un idioma en específico o como además del uso de doblaje en su caso colocar los diálogos a un proyecto audiovisual.

El doblaje es considerado como el entretenimiento de la voz, el doblaje es un proceso largo que involucra principalmente cuatro grandes elementos que son:

- a) Interpretación.
- b) Actuación física como a través de la voz.
- c) Entrenamiento técnico en el proceso de grabación de la voz.
- d) Entrenamiento articulatorio.

En el doblaje hay varias etapas para el uso del doblaje la primera de ellas es la descremación auditiva de las características propias del actor de doblaje, la segunda etapa es el proceso vocal propiamente tal, donde el actor de doblaje adquiere las habilidades para poder hablar en neutro.

Dentro de la etapa de descremación auditiva encontramos dos grandes tareas: la identificación de los regionalismos de cada actor y la discriminación auditiva del neutro.

La segunda etapa del entrenamiento vocal, incluye eliminación de modismos de cada actor de doblaje, como del entrenamiento de la melodía del habla, además del entrenamiento de los finales de la entonación de cada frase, como la intensidad en los finales de las frases, se debe de tomar en cuenta el entrenamiento del ritmo del habla, como las pausas del habla y la duración de las voces, como el entrenamiento de la acentuación. Todos estos aspectos tienen como finalidad la buena narrativa del doblaje si no se toma en cuenta esto el doblaje suele salir mal en tiempo, duración y en reproducción.

El encargo de revisar el doblaje al momento de estarse gravando es el mismo director ya que el coordina de manera detalla este proceso, al ser el encargado de llevar acabo su visión dentro del proyecto.

El doblaje tiene diferentes usos los más comunes son:

Películas y series.

Dibujos animados y animaciones.

Dubbing o Traducción simultánea.

Doblaje de actores que carecen de fonogenia.

Doblaje de sonido directo defectuoso.

Voz en off y Narraciones.

Play back o Interpretaciones.

La fonogenia es aquella cualidad de algunos actores o locutores cuya voz tiene un buen registro, buena nitidez, excelente tono, vocalización y dicción. Las primeras voces características de los dibujos animados fueron los del ratón Mickey y del pato Donald.

Muchas veces una voz bien conseguida puede llegar a ser más importante para el público que los mismos elementos visuales del personaje, en el momento que el público oye la voz, logra ya captar los elementos esenciales e inmediatos del personaje.

El grito introductorio y enfadado del pato Donald deja ya sentida su naturaleza peleonera y entrometida así como el chillido rápido de Mickey nos da idea de su eficiencia impetuosa.

En el campo de los dibujos animados la concepción de un personaje puede comenzar por la creación de su voz, pero existe el caso del animador que intenta acoplar la voz a los dibujos.

4.4.2.4.1 Efectos sonoros.

Una parte esencial de una animación es la realización de los efectos sonoros, los cuales son llamados “*Foley*”, los cuales se usan para enfatizar los objetos, los personajes y el entorno, el Foley es el arte de crear efectos especiales de sonido en estudio.

Una vez terminada y editada todo el film se pasa a un diseñador de sonido o de audio sonoro, el cual se encargar de crear y proporcionar algunos efectos de sonido al film, como el rechinar de una puerta, los pasos de alguien caminando, alguien tomando una tasa de leche, etc.

Esto ayuda a tener una sincronización con la acción animada y las pistas sonoras de cada una de ellas, esas pistas se tienen que gravar por separada, ósea pista por pista para que después sean integradas al film.

La sincronización tiene que ser precisa dentro de la acción, con el sonido sobre todo con el ambiente escenográfico para que la atmosfera se sienta más real y no ficticia.



Ejemplo de un “Doblaje”.

4.4.2.4 Guion de audio escenográfico.

Al igual que con el guion de audio de doblaje, el escenográfico es muy parecido, la única variante es que este guion solo registra los audio de la atmosfera escenográfica.

Este guion marca las entradas y las salidas de los audios dentro de cada escena, estos audios pueden ser el viento soplando, las aves cantando, el camión avanzando, etc.

El guion de audio escenográfico no solo registra la atmosferas del ambiente, si no que además los audios que intervienen dentro de la trama de la historia como lo son las acciones del personaje por ejemplo cuando un actor o personaje está caminando, se sienta en un sofá, etc.

Este guion es un gran apoyo para el productor y el director, ya que estos son los encargados de seleccionar los audios que se incluirán en el film.



Ejemplo de los efectos sonoros “Foley”.

4.4.2.5 Guion musical.

El guion musical no es otra cosa que la partitura de la música que llevara la producción del film, ese guion es realizado por el compositor, este debe de tomar muy en cuenta lo que el director y el productor quieren, ya que no es como hacer una pieza musical propia.

En este caso el compositor se ve obligado a componer a partir del film las pistas musicales, como además de ser el encargado de pulir los detalles musicales que se presenten al momento de gravarla.

Para esto el compositor debe de contar con una orquesta de cámara y un director de orquesta, los cuales deben marcar la pista musical como lo marca la partitura musical.

En ocasiones el director está presente al momento de grabar la pista musicales, por lo general el compositor le da indicaciones al director de la orquesta en el momento de grabar la pista para que la música se sienta más fluida y ayude a la trama de la película.

La música es una parte esencial de un film, por esta razón el compositor debe de tomar muy en cuenta a que publico va rígida la música, que intensidad le va a dar a la música, que tipo de pieza musical se acopla o sé que requiere el film, que color va a llevar las pistas, cuantas pistas serán necesarias para el film, etc.

Es por esta razón que la música se compone cuando se tiene ya el film rodado en su totalidad.



Ejemplo de un guion musical "Partitura".

4.4.2.5.1.1 Dialogo en relación con la música.

Si es esencial que perfecta armonía debe reinar entre el sonido y la imagen en un momento dado, esto sólo es posible si no hay un conflicto de lealtades en el departamento de sonido en sí. Cualquier compositor sabe que, cuando se supone que las palabras y la música deben de estar juntos en la banda sonora, en donde las palabras se dan prominencia injusta e innecesaria y la música es "despreciada y rechazada". La culpa no es sólo la del ingeniero de grabación, que automáticamente (a veces con razón) consideran que las palabras deben ser claramente entendidas y así se juega más seguro y que es realmente necesario. A menudo, el propio compositor tiene la culpa de considerar las palabras como el enemigo.

Este problema siempre me ha preocupado: cómo encontrar una manera que hará felices a todos cómo se escribe la música de una manera tal que no se sumerge cuando la hablada era simplemente hacer lo educado y se retira sumergiendo la música intencionalmente alterando la orquestación durante el tiempo que una palabra o una frase se

habla y se vuelve a la normalidad tan pronto como esté terminado. Si la música está escrita alrededor de las palabras viene abajo o hacia arriba por ella sale mucho más natural que si se baja o sube el sonido “*engineer’s*” mando, y sin ninguna pérdida de calidad.

Por ejemplo, para el profesor y director Roger MacDougall creador del film *Peter Sachs* Words, experimento más, le dio a cada sílaba del texto una válvula de tiempo esto fue muy ingenioso, como si hubiera estado configurando la música, y luego dividió todo el texto en una barra de líneas. La acción estaba íntimamente ligada con el texto, y dio un énfasis especial, introdujo bares o ritmos de descanso, donde la palabra hablada daría paso a un efecto especial. Había, además, también pasajes de acción pura, como en la introducción, cuando una tormenta se lleva a cabo, y varios otros, durante el cual no se utilizaron palabras.

La puntuación final se veía como si hubiera sido escrita para un cantante solista con acompañamiento orquestal y aparte del hecho de que se hablaba y no se canta, esta era la forma en que se grabó realmente.

4.4.2.5.1.2 Música sin palabras.

La verdadera alegría para un compositor es tener toda la banda sonora a su disposición exclusiva este es un reto para el artista, así como el compositor: las palabras pueden ser una molestia en la banda sonora, pero que puede ser muy útil para transmitir un significado claro. Los dibujos y música deben asumir todas las consecuencias. La música, que a menudo tiene que estar al servicio de las palabras, en intensidad, así como la significación, viene mucho más completamente en su propio.

4.4.2.5.1.3 Música y efectos.

Los cartones animados son más amplios que las películas de acción real gracias a su mayor libertad a partir de la realidad. El énfasis tanto en la música como en los dibujos, debe a veces ser exagerado o como mínimo comunicado de forma inequívoca.

En muchas películas de animación, la pista de efectos puede asumir un papel paralelo a la pista de música, pero a diferencia de los efectos en las películas de filmación normal los efectos en el cartón deben quedarse integrados en la partitura musical, aunque su grabación se haga por separado. Siempre se ha insistido y a veces con éxito en que no deberían añadirse efectos al margen de los escritos o decididos por alguien más, de acuerdo con el director y su visión.

En ocasiones tanto el director como el productor siempre se han preguntado sobre los momentos de énfasis y si eran necesarios, han incluso llegado a escribirse una pista separada de efectos.

Hay dos ejemplos en el film “*Train Trouble*”, tenían un personaje en el que el protagonista, una ardilla que hacía de jefe de estación llegaba siempre con retraso, después de comer sus *coinflakes* en el desayuno, los creadores desearon crear la sensación de urgencia, de lucha contra el tiempo para impedir el desastre en el menor tiempo posible.

El segundo ejemplo se dio con dos trenes que se acercaban en sentido contrario y se preparó primero una pista que acercaba cada vez más a los trenes, en su habitación la ardilla se paseaba de un lado a otro con impaciencia, oyendo como los trenes se acercaban, los encargados de la producción decidieron poner aún más fuerte, a diferentes velocidades de audio. Finalmente se oyen las siguientes palabras saliendo del

ritmo del tren <<Estas saliendo tarde>>, las palabras se repiten cada vez más aprisa saliendo de la tetera, etc. hasta que la tensión se hace inaguantable.

Para el músico la sincronización representa el inconveniente de no poder desarrollar la música a su gusto, se halla totalmente ligado a los detalles del ritmo y debe ceñirse con precisión a los movimientos y gestos que aparecen en la película.

Para la música precisa se requiere del tiempo lógico, este indica cada segundo consiste en 24 cuadros de película o celuloide, por lo tanto el compositor debe trabajar con la mínima precisión, no puede haber ningún desfase de medio segundo, pues ello indica que faltan o sobran 12 cuadros. Esto arruinaría los cálculos de los animadores sobre el movimiento, si acordamos que el tiempo es por ejemplo 12 cuadros por pulsación musical, esto significa para el músico $M = 120$, pues hay dos pulsaciones por segundo o 24 cuadros, si especificamos los números de cuadros frente a las señales del metrónomo, tendremos los siguientes valores:

24 Cuadros – $M = 60$

22 cuadros - $M = 65 \quad 1 / 2$

20 cuadros - $M = 72$

18 cuadros – $M = 80$

16 cuadros – $M = 90$

14 cuadros – $M = 102,8$

12 cuadros – $M = 120$

10 cuadros – $M = 144$

9 cuadros – $M = 160$

8 cuadros – $M = 180$ etc.

4.4.3 Créditos.

Los créditos es el final de toda la producción, en este punto se agradece a todos los involucrados en el proyecto, dándole su crédito dentro de la película.

En los créditos se mencionan principalmente de manera más detalla y con más peso dentro de la película:

- a) Director.
- b) Castin (a los actores que realizaron el doblaje)
- c) Productor
- d) Director de fotografía.
- e) Compositor musical.

Después se le agradece a todos los involucrados de manera más omisa, en este punto se nombra el nombre de la persona que trabajo dentro del film y que realizo o cual fue su papel dentro de este,

Además de los agradecimientos a la gente que trabajo dentro de esta producción también se le agradece a los colaboradores como lo pueden ser otros estudios o casas productoras que apoyaron a la realización del film, además de agradecer los apoyos que se otorgaron al proyecto como quien proporcione dichos apoyos.



Ejemplo de los créditos finales.

4.4.4 Mezcla.

Al final del proyecto, ya cuando se tiene todo gravado y rodado se junta todo tanto los diálogos la música y la filmación, a este proceso se le llama “Mezcla”, este es el último paso del proyecto, este paso es el más complicado porque en este paso se muestra ya el film con todo lo que involucro el proyecto.

Ya para el final se muestra el film a todos los que trabajaron en el como una especie de “Premiara”, en cual se ve reflejado el trabajo de todos los involucrados.

Al final el film ya está listo para su exhibición y su presentación al público.

4.5 Distribución.

Una vez que se tiene el proyecto final, cuando la producción ya no tiene otros aspectos de trabajo interno, el proyecto pasa a la distribución, en este aspecto el director como el productor se ven involucrados mutuamente en el sentido de cómo se va a presentar el proyecto al público.

Es necesario contemplar de manera detallada cómo será la distribución en el sentido del cómo se debe mostrar o presentar al público la película ya terminada, e algunos casos tanto el director como el productor exhiben la película en una sala de cine o un teatro independiente en el cual sé que en la entrada del mismo a seleccionar personas al azar para mostrar el film como una exhibición sin fin de lucro, lo hacen con el fin de recabar información sobre el film, tomando en cuenta diferentes aspectos como son:

- a) Historia.
- b) Narrativa visual.
- c) Música.
- d) Producción.
- e) Fotografía.
- f) entre otros aspectos.

Esto ayuda a tomar en cuenta la opinión del público y su reacción sobre la película, cualquier película de animación que existe de por sí, independientemente del mercado y su estilo, tendrán ciertos costes de producción.

Uno de los aspectos que muchos no toman en cuenta es la falta de presupuesto o del gasto del mismo sin contemplar la distribución, aun así los realizadores suelen lanzarse en un proyecto sin más ni más, dándose cuenta más tarde que se han quedado sin dinero, en el marco de una producción

profesional, con compromisos hacia empleados con contratos específicos, clientes, o distribuidores y con cierto número de casas productoras sacando proyectos contantemente, se tiene este peso sobre el proyecto mismo, es muy necesario contemplar este punto.

Tomando el modelo de una película de Hollywood, vamos a analizar los mercados potenciales de los cuales cualquier proyecto de animación con cierta ambición puede sacar partido.

Un realizador medio suele asegurar la financiación de su película mediante un amalgama de los típicos grupos de interés mencionados previamente antes de empezar a producir, estas inversiones se conocen con el nombre de *“Preventas”*.

Para el plan de distribución de cualquier película tiene que ser meticuloso y concienzado ya que el estreno de una película debe coordinarse entre los diferentes logros según los mercados para no quemar dichos mercados.

Un acuerdo de preventa es la mejor carta que tienen los realizadores si se quiere cubrir todo el presupuesto.

Hay otros medios de distribución como los son los concurso de animación, en los cuales se pueden presentar los proyectos de manera independiente, otro medio son los festivales tanto nacionales como extranjeros, estos medios son los más recurridos para una muy buena distribución.

Conclusiones:

El factor más importante en todo tipo de animación es que no debe ser explicada en un libro técnico como esta investigación de tesis, es el talento y la inspiración lo que está en la base de todo trabajo creativo.

La inspiración de un animador debe ser tenaz, duradera y elástica, debe desarrollarse con el uso y conservarse durante un largo y frecuentemente tardado proceso de preparación y realización, proceso que para las películas más cortas puede durar meses y para las más largas casi tres años o más.

Esta investigación ha sido una rápida mirada al mundo de la animación, desde sus inicios como simples ilusiones ópticas esta llegar a la complejidad de la misma.

Durante sus inicios se considera la animación el pariente rico del cine, siendo este el punto de partida de los productores y de cualquier producción filmica. El cine animado nos habla con muchas voces que forman contrapuntos muy complejos, los cuales nos quiere decir que la comprendamos.

Esta tesis no es una exposición sistemática de los fundamentos. Principios e historia de la animación y del lenguaje cinematográfico. Su objetivo es mucho más modesto, finalizar y entender a la animación, con la idea de que existe un lenguaje cinematográfico y se reflexione sobre ello.

En el campo del lenguaje es necesario distinguir entre el mecanismo del mensaje y su contenido, como se dice y que se dice. La comprensión del lenguaje de cualquier film es el primer paso, hacia la comprensión de la función artística e ideológica del cine animado, como un arte que apenas tiene un siglo desde que nació, pero como ha crecido a pasos agigantados.

El animador de hecho aprende pronto la imposibilidad de trabajar aislado por propio placer. Debe trabajar para satisfacer a los demás y puede darse ya por satisfecho si su

talento ha sido reconocido de tal manera que puede dedicarse a divertir a los demás en la forma que realmente le gusta.

Todo tipo de arte tiene a sus críticos, parte de la animación consiste en intentar evaluar los logros de cada nuevo trabajo en función de sus conocimientos sobre la producción actual en el mismo campo.

La animación es un arte dentro de otro, no tiene una tradición muy bien formada, el desarrollo artístico de la animación tradicional mejoro mucho a pasos agigantados desde sus inicios en los años 1910 hasta que se consolida en los años 1960, casi 50 años de avance e innovación.

En mi investigación de tesis he mostrado el vínculo tan directo que existe entre la animación y el mundo sin límites de las artes gráficas al cual he incorporado el movimiento y por lo tanto la dimensión temporal del dibujo artístico.

Explicando de manera básica al dibujo artístico y como se pone en movimiento y adopta el esquema dramático y por ser también una película hereda todas las cualidades técnicas y artísticas del cine, en especial las cualidades dramáticas que derivan del montaje y la perfecta sincronización del sonido.

En esta investigación uno de mis aspectos de interés fue indagar de manera sutil, su historia para conocer más y profundizar más sobre su desarrollo y su aporte al mundo de la animación, incluso hasta nuestros días en donde incluso hoy en día se sigue realizando animación tradicional con ayuda de los procesos digitales.

La animación tradicional no solo dio paso a la era actual del cine animado, esto se debe gracias a sus representantes más importantes de este medio, me refiero a los pioneros a los genios, a los magos y porque no decirlo a los padres de la animación, como lo son Emile Reynaud, Emilie Cohl, Georges Melies, Winsor McCay, James Stuart Blackton, John Randolph Bray, Max Fleischer, Pat Sullivan y Walter Elias Disney. Que para mí son mis maestros en el mundo de la animación.

Esta investigación está dedicada en especial a ellos, como un homenaje a estos monstruos de la animación, además de ser

una especie de reconocimiento sobre su trabajo y sus aportaciones al mundo del cine animado.

Esta tesis no solo abarca los inicios de la animación, sino además los procesos para realizar un film animado, basado en los trabajos y aportes de los genios de la animación como los ya mencionados, esto es parte de lo que a mí me dio gusto plasmar he investigar, al dar a conocer un poco sobre este fascinante mundo.

Como toda investigación cuyo objeto de estudio modifica con su devenir postulados, hipótesis, posibles conclusiones, la animación se inicia con trabajos como este y tendrá que someterse a rectificaciones por nuevos datos, informes, así como a la propia producción cinematográfica y a la que vendrá en el futuro.

Un punto muy específico dentro de mis conclusiones son el resultado obtenido durante esta investigación, al comienzo de mi postura yo tenía una idea de que era la animación y cuál era su fin y uso.

Yo tenía la idea de que la animación solo era darle vida a la no vivo a través del movimiento, y contar una historia, otro de los puntos era descubrir como realmente nació la animación quienes eran sus primeros pioneros en este medio, que aportaron y que innovaron.

Además de plantear estas ideas en mi tesis para mí era darles un reconocimiento a estas personas que fueron los iniciadores de este maravilloso mundo de la animación, no solo como parte de mi investigación.

Para mi esta tesis es un tributo a estos grandes maestros, porque gracias a ellos y a sus trabajos yo amo la animación, siendo su trabajo una inspiración para mí en la creación de historias y en la forma de contarlas.

Los trabajos de estos grandes maestros me inspiraron para formarme de manera profesional y ah dedicarme a ser un cineasta en este medio, al ver su trabajo de ellos cuando yo era niño fue un punto de partida de partida para hacer una

investigación sobre ellos, su trabajo, su pasión, y su esfuerzo por poner en alto este tipo de cine.

Al comienzo de mi investigación yo pensaba que la animación solo era un medio para contar historias, donde uno decide cómo y hacia dónde va, pero al irme adentrando a este mundo me di cuenta que no solo es eso, hay detrás de este proceso, un mundo totalmente diferente e igual de apasionante y muy complejo.

Al descubrir que dentro del proceso de una animación por ley es necesario contar con varios factores como lo son tener a un equipo de personas que te apoyen en este proceso, saber contar la historia ya que este punto tan solo es la gran base de todo film, sin esto no hay película.

Al ir adentrándome más y más en mi investigación descubrir que hay muchas formas de contar la historia de ilustrarlas por medio del dibujo, siendo este un pilar dentro de este medio, aquí me di cuenta que no solo hay dibujo sino diseño.

El diseño es otro pilar de este medio, no solo el diseño gráfico como tal si no que también el diseño de la estructura de un film desde plantear a los personajes como a ir contando la historia misma por medio de este.

Uno de las aportaciones que me di cuenta al realizar mi investigación es que siempre va estar presente el diseño de una u otra manera, siempre estará acompañando al cine ya sea animado o con actores vivos.

Este medio como lo es la animación es muy emocionante como se va desarrollando en específico en los puntos donde el diseño es necesario y aplicable ya que sin este el film no tendría sentido de desarrollo, esto me hizo plantearme la idea de que hace un diseñador en un film de animación.

Pensando en este punto plante en mi investigación que hace un diseñador, como trabaja, en qué áreas trabaja, como o que tan importante es su papel dentro de este proceso.

Sin pensar lo y sin imaginármelo encontré en qué áreas y donde entra un diseñador, me di cuenta que el diseñador es una parte esencial del proyecto, no solo como ilustrador o

diseñador gráfico o publicitario sino que además entra en otras áreas que no pensé que trabajara, como plantear la historia diseñando el desarrollo de la narrativa visual.

Otros puntos donde el diseño se ve presente es el planteamiento de los personajes a través del dibujo, en el desarrollo escenográfico, en la fabricación de set's, entre otras cosas.

Una parte esencial fue entender la animación desde otro enfoque distinto como no solo es mover objetos físicos o a través del dibujo, sino que es darle vida y que al mover ya sea a nuestro personaje es que se vea con vida, que realmente se vea que tiene vida.

Esto para mí fue algo muy esencial e importante para mi investigación, realmente este es la verdadera idea de la animación como tal y no la que yo creí al inicio de mi investigación.

Bibliografía:

Paul Wells, Drawing for Animation, Barcelona Ed. Blume, 2010, pg. 191.

Shamus Culhane, Talking Animals and Other People, New York, Da Capo Press, 1998, pg. 463.

John Hales y Roger Manvell, The Technique of Film Animation, Barcelona, Editions Omega S.A., 1980, pg. 371.

Zoran Perisie, The Focal Guide to Shooting Animation, Barcelona, Editions Omega S.A., 1979, pg. 250.

Donald Crafton, Before Mickey "The Animated Film 1898-1928", Chicago; the University of Chicago Press, 1982, pg. 415.

Machael Barries, Hollywood Cartoons American Animation in its Golden Age, New York the University of Oxford Press, 1999, pg. 648.

Howard Beckerman, Animation "The Whole Story", Revised Edition, 2003, pg. 309.

Mark Simon, Storyboards "Motion in Art", Editions Omega S.A., 2009, pg.430.

Tony White, The Animator's Workbook, Watson-Guptill Publication's, 1988, pg160.

Paul Wells, The Fundamentals of Animation, Parramon Edition S.A., 2009, pg. 194.

Maureen Furniss, Art in Motion "Animation Aesthetes", John Libbey and Company Pty Ltd, 2000, pg. 268.

Tony White, Animation from Pencils to Pixels, Editions Omega S.A., 2010, pg. 490.

John Canemaker, Felix "The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat", Da Capo Press, 1991, pg. 174.

Finch Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Nueva York, Harry N. Abrams, 1975, pg.451.

Olivier Cotte, *Les Oscars de L'animation*, Editions Omega S.A., 2009, pg. 274.

John Canemaker, *Before the Animation Begins "The Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artist"* Hyperion New York, 1996, pg. 210.

Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación "Una perspectiva desde México"*, UNAM-CUEC, 2007, pg. 234.

Kit Laybourne, *The Animation Book*, Three rivers Press, 1988, pg. 425.

Chris Patmore, *The Complete Animation Course*, Ed. Acanto S.A., 2004, pg. 200.

Robert Russett and Cecile Starr, *Experimental Animation "Origins of New Art"*, Da Capo Press, 1976, pg. 224.

Peter lord and Brian Sibley, *Cracking Animation "The Aardman Book of 3D Animation"* Harry N. Abrams Inc., 1998, pg. 200.

Brian Sibley, *Chicken Run "Hatching the Movie"*, Harry N. Abrams Inc., 2000, pg. 1912.

Leonard Maltin, *The Disney Film*, Disney Editions, 2000, pg. 422.

G. Bendazzi, *Cartoons: "One Hundred Years of Cinema Animation"*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis, 1994, pg. 195.

Javier Coma, *Del Gato Felix al Gato Fritz "Historia de los comics"*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979, pg.245.

Roman Gubern y Javier Coma, *Los comics en Hollywood*, plaza E Janes, Barcelona, 1988, pg. 195.

John Canemaker, *Winsor McCay:"His and Art"*, Harry N. Abrams, The Univerity of California, 2005, pg. 271.

Solomon, Charles, *The History of Animation: "Enchanted Drawings"*, Wings Books, 1994. pg. 355.

Jesse Russell and Ronald Cohl, *Steamboat Willie, Book on Demand*, 2012, pg. 138.

Diana Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, Rialp, Madrid, 1961, pg. 304.

Jaume Duran, *El Cine de Animación Norte Americano*, Editorial UOC, Barcelona, 2008, pg. 86.

Palmira Gonzales, *El Cine Mudo*, Editorial UOC, 2008, pg. 93.

Román Gubern, *Historia del Cine*, Ediciones Dánae tercera edición, Barcelona, 1973, 480.

Guzmán Urrero Peña, *El Cine de Ciencia Ficción*, Royal Book, S.L., Barcelona, 1994, pg. 258.

Hemerografia:

Carta de Geoge Melies a Drioux, citada en "Georges Melies y las Artes", Medeleine malthete-Melies y Anne-Marie Quevrain, pg. 65.

Entrevista a Winsor McCay publicada en el "Buffalo Enquirer", julio de 1912, citado por Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, Londres, 1998, pg. 13.

Serguey Eiseinstein, "A propósito de Disney", en estudios cinematográficos, "Animación", núm., 15, CUEC-UNAM, México, 1999, pg. 41.

Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo en la sección "De la fantasía al sueño" del fascículo "La fantasía: Del mundo onírico de Little Nemo al universo de Moebius", para *Gente de comic: De Flash Gordon a Torpedo*, p. 51, John Canemaker, Winsor McCay:"His and Art", Paul Satterfield entrevista con Milt Gray en 1977, Harry N. Abrams, The Univerity of California, 2005, pg. 168. publicado en "Gente" del Diario 16, 1989.