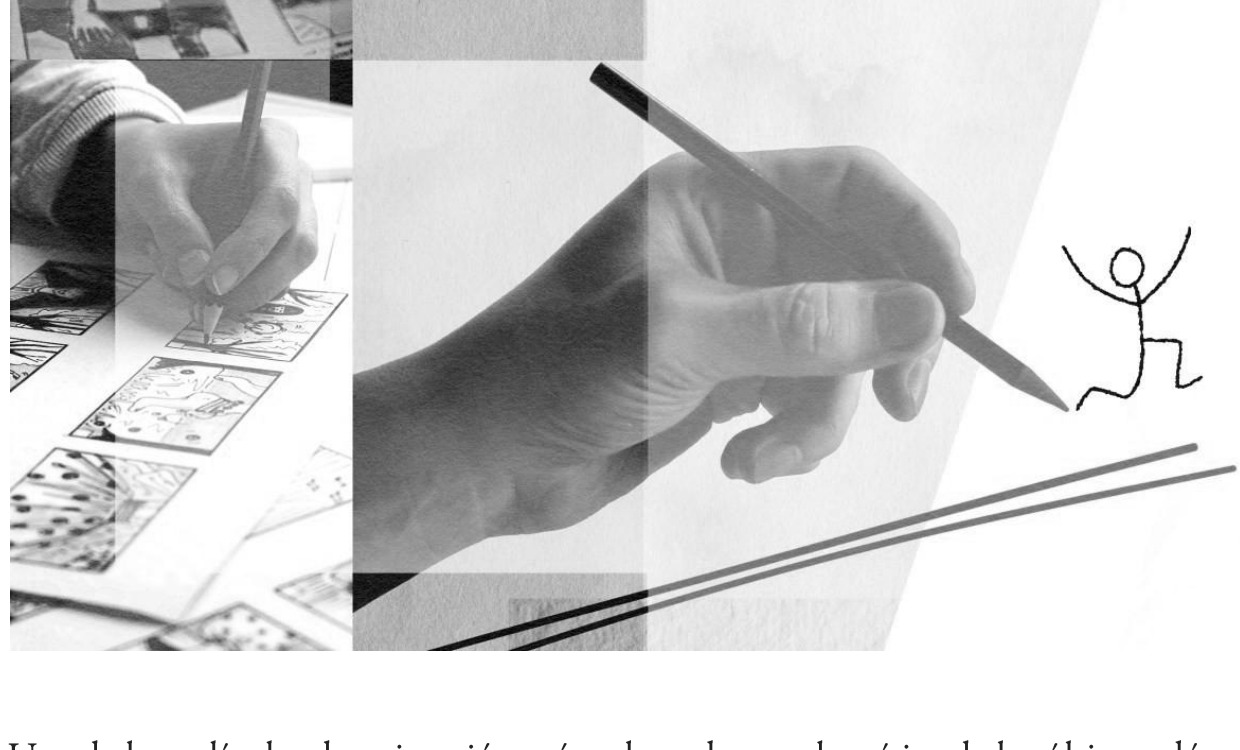


La animación puede estar entrando en un nuevo renacimiento. He aquí por qué.

📄 <https://bigthink.com/high-culture/animation-styles-history/>



Una de las películas de animación más aclamadas por la crítica de las últimas décadas es *It's Such a Beautiful Day*, de Don Hertzfeldt, de 2012. La película, que recibió el máximo galardón en el Festival de Cine de Sundance entre otros muchos reconocimientos, es tan querida por su historia -sobre un hombre llamado Bill que sufre un misterioso y debilitante trastorno neurológico- como por su inusual estilo visual. La mayoría de los personajes están dibujados como figuras de palo, con puntos como ojos y formas sencillas como cuerpos.

Uno pensaría que la estética cruda y minimalista de la película no sería una receta para provocar reacciones emocionales intensas en los espectadores, pero ese no es el caso. Si bien la mezcla chocante de medios artísticos refleja la confusión que Bill experimenta como resultado de su estado mental deteriorado, los diseños de los personajes permiten a Hertzfeldt transmitir emociones en su forma más básica y reconocible.

Ver *It's Such a Beautiful Day* deja a los espectadores con muchos pensamientos, no solo sobre la condición humana, sino también sobre el estado actual de la industria de la animación. En una época en la que tantas películas animadas de gran presupuesto utilizan el mismo estilo altamente pulido y realista, y a veces sufren en calidad como resultado, uno inevitablemente se pregunta por qué no hay más cineastas que se arriesguen como lo hizo Hertzfeldt. Es una pregunta válida, sobre todo porque la animación, a diferencia de la acción en vivo, está limitada solo por la imaginación del artista. Aun así, la respuesta no es tan sencilla.

Como dijo el veterano animador, historiador de la animación e instructor de animación de la UCLA, Tom Sito, a Big Think, los estilos animados están moldeados por muchas influencias diferentes, desde los gustos de la audiencia hasta la economía del negocio, e incluso los sistemas políticos en los que opera ese negocio.

El CGI se convierte en un éxito de taquilla

El estilo hiperrealista y altamente pulido que se ve en la mayoría de las películas animadas de hoy en día se remonta al ascenso de Pixar, que creó la primera película animada por computadora (*Toy Story*) en 1995. "Durante la revolución digital, cuando la animación pasó del papel y la pintura a los materiales y las tabletas, y los animadores comenzaron a trabajar junto a los programadores", dijo Sito, "su nueva medida de éxito se convirtió: ¿qué tan realista podemos hacer que esto pareciera?" Una de las razones por las que Pixar eligió hacer una película sobre juguetes fue porque el software disponible para ellos, aunque aún no era lo suficientemente sofisticado como para imitar la piel, era bastante hábil para emular las texturas de la madera y el plástico. Los avances tecnológicos abrieron la puerta a otros temas más complicados, desde los monstruos peludos de *Monsters, Inc* (2001) hasta los peces escamosos de *Buscando a Nemo* (2003) y los humanos de *Los Increíbles* (2005).

Al tomar nota del éxito comercial de Pixar, otros estudios de animación, desde DreamWorks hasta Blue Sky, comenzaron a copiar sus imágenes. Incluso Disney, después de años de resistencia infructuosa, abandonó la animación 2D en favor de los gráficos por computadora.

"Depende de si una película está siendo impulsada por fuerzas creativas o financieras", dijo Sito cuando se le preguntó por qué la animación del siglo XXI convergió en una apariencia única y uniforme. "Nadie diría que las películas de Don Hertzfeldt están ahí para hacer dinero. Pero cuando lo están, y ven algo que funciona, ya sea una película de superhéroes o una comedia familiar como *Los Simpson*, todo el mundo empezará a copiar eso".



Ver video en: <https://youtu.be/AcZ2OY5-TeM>

La convergencia de estilos también está impulsada por la creciente globalización de la animación. "La animación, incluso más que el cine en general, se ha vuelto mucho más internacional de lo que solía ser", dijo Sito. "En el pasado, todo se hacía en Hollywood. Ahora, es diferente. Illumination, el estudio detrás de las *películas de los Minions*, podría tener un estudio en Los Ángeles, pero en realidad es solo una tienda. Los directores y artistas de guiones gráficos trabajan desde casa en sus computadoras. La animación la realizan equipos en Montreal, París y Budapest; colorear en Vietnam y la India. La película se monta en la Costa Oeste, mientras que la postproducción se realiza en Londres o Nueva York".

Uno pensaría que, con tantas personas de tantos países diferentes trabajando juntas, habría al menos cierta transmisión de estilos e influencias, pero ese no es generalmente el caso. "Hacer una película animada moderna requiere entre 50 y 500 personas", dijo Sito, "y hay una cierta disciplina profesional que una vez que se establece el estilo, todos dibujan en ese estilo".

Los ciclos de la animación

Afortunadamente, como con cualquier otra forma de arte, la animación está en constante evolución y, con el tiempo, incluso los estándares y prácticas más establecidos dan paso a algo nuevo. Después de más de dos décadas, el reinado de Pixar se vio empañado por el lanzamiento del éxito sorpresa de 2018 de Sony Pictures Animation, *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Al igual que *It's Such a Beautiful Day*, tanto los críticos como el público quedaron impresionados por la historia bien escrita de la película, así como por su estilo distintivo. Incorporando sombreado de celdas, paneles de cómics y una variedad de otras técnicas experimentales, *Spider-Verse* fue aclamado como un soplo de aire fresco en una industria que necesitaba desesperadamente oxígeno. Al igual que con *Toy Story*, las compañías rivales siguieron su ejemplo, lo que llevó a otros títulos inventivos como *El gato con botas: El último deseo* de 2022, que también recibió críticas entusiastas.

"La animación siempre ha oscilado entre el realismo y la estilización".

Tomás Sito

Este desarrollo sorprendió a muchos, pero Sito lo vio venir. "Lo que está sucediendo hoy es una especie de paralelismo con lo que sucedía en la animación tradicional hace una generación", dijo. "En la década de 1930, Walt Disney también presionó por un mayor realismo, tanto que los animadores que trabajaban en *Bambi* le dijeron: '¿Por qué no tomas una cámara y filmas a un ciervo real?'. La rígida visión de Disney, junto con la popularidad duradera de *The Bugs Bunny Show*, *Tom and Jerry* y otros dibujos animados llamados "de persecución" en los que un personaje persigue a otro, llevó a una reacción en la década de 1940 cuando compañías como United Productions of America (UPA) se alejaron de los tropos cansados y experimentaron con nuevos estilos, muchos inspirados en artistas gráficos.

Esto continuó hasta las décadas de 1980 y 1990, cuando hubo una reacción a la reacción en la que muchos animadores regresaron al estilo de Disney bien definido pero abandonado hace mucho tiempo, lo que llevó a la producción de películas como *La Sirenita* y *La Bella y la Bestia*. "Básicamente", dijo Sito, "la animación siempre ha oscilado entre el realismo y la estilización". Los cambios de estilo suelen estar impulsados por factores comerciales. Pero a veces, también están motivados por la política. "Un chiste popular en la industria es que la animación y el comunismo van muy bien juntos", bromeó Sito. "Un amigo de Eslovaquia me dijo una vez que, en la época soviética, el gobierno asignaba el 50% de su presupuesto a películas educativas e infantiles, el 25% a películas de propaganda y el 25% restante a lo que llamaba 'películas de prestigio', o películas que sabían que entrarían en competiciones internacionales y aumentarían la reputación de los países que representan". A menudo eran abstractos, experimentales y muy inventivos.



Ver video en: <https://youtu.be/ThmaGMgWRIY>

Si bien muchas producciones internacionales todavía obligan a sus animadores a ceñirse a un estilo acordado, cada vez más de ellas alientan a las personas a inspirarse en sus antecedentes culturales: "El otro día estaba escuchando un podcast con los creadores de *Into the Spider-Verse*. Tenían una unidad que trabajaba en la India y dijeron que les pidieron que se refirieran a los cómics que leían cuando eran niños, incorporando sus esquemas de color y diseños en la película. Más de eso podría suceder en el futuro".

Denominadores comunes

Independientemente de si una película animada es realista o estilizada, los animadores se basan en los mismos principios que hacen de la animación un medio tan poderoso para empezar, manipulando el color, la forma y la forma para hacer que las imágenes estáticas cobren vida.

Cuando se le pidió que definiera la relación de la animación con el mundo real, Sito recordó a uno de sus maestros: Oliver "Ollie" Johnston. Uno de los llamados "Nueve Viejos" de Disney, los animadores originales cuyos talentos ayudaron a convertir el estudio en la potencia y el ícono cultural que es hoy, Johnston, compartió Sito, solía decir: "La buena animación no es copiar la vida. La buena animación es una caricatura de la vida. Es un plus de vida. Es saber cómo aumentar y empujar las actuaciones para hacerlas más reales que reales".

El poder de la animación trasciende la cultura, el idioma e incluso la edad. Sito recordó una ocasión en la que estaba esperando en un avión y vio a una madre con dos hijos: uno pequeño y otro bebé. El niño llevaba una bolsa de Micky Mouse, y el bebé la miró y sonrió. "Este niño era demasiado pequeño para haber visto una caricatura de Micky Mouse", señala Sito.

"Probablemente ni siquiera sabe quién es el personaje. Sin embargo, hay algo en él — las formas redondas y amistosas, la cabeza grande, los ojos grandes— que lo hace atractivo, incluso para ella".