

Trabajo presentado por
Joaquín Steven Montoya

Ensayo dedicado a la animación digital

Este ensayo tendrá como hipótesis central hablar de que "Las primeras animaciones nacen bajo el comienzo de la influencia de: el circo, el arte y la tecnología formando así, a sus creadores a través de ciertos movimientos artísticos". Se aclara que los nombres de las animaciones que se presentarán en este ensayo, no serán tergiversados, pues se respeta su idioma natal, por lo tanto se escribirán en su idioma original sin traducción alguna. También se verá alrededor del ensayo tres principales argumentos que hablarán de: ¿Quiénes son considerados los pioneros de la animación y cómo fue su experiencia tanto tecnológica como de experimentación en ella?, ¿En cuáles movimientos artísticos se han apoyado o han sido influenciados los pioneros de la animación?. ¿Cuál ha sido la influencia del circo y el arte en la animación?.

¿Quiénes son los pioneros en la animación y cómo fue su experiencia tanto tecnológica como su experimentación en ella?

Según el libro "el cine de animación norteamericana" escrito por "Jaume Duran y palmita Gonzalez" hablan respectivamente de los comienzos de la animación nacida en Norteamérica. Y en él se mencionan muchos autores y animadores que dispusieron de todo su tiempo para crear e imaginar otras cosas fuera de la vida real. Entre los que imaginaron eso, como primer ilustrador (periodista también), fue Stuart Blackton, considerado el padre de la animación, que realizó en el año 1906 "Humorous Phases of Funny Faces". Obra considerada la primera animación de dibujos en movimiento, ya que se comienza a utilizar fotogramas, no por segundo como en el cine, pero si daba en ese entonces mucho de qué hablar con sus llamativas interacciones y movimientos de sus personajes animados. Claro está que en el año 1900 Stuart comienza con una animación, que era más una experimentación de animación, corta llamada "The Enchanted Drawing" que consistió técnicamente en trucos de sustitución, y que en ello tuvo ayuda de Albert E. Smith (pintor, dibujante), Thomas A. Edison (inventor del Vitascope), estos fueron los fundadores de "Vitagraph Studios". Stuart Blackton, continuó realizando más animaciones en las que cada vez mejoraba su diseño y su técnica para animarlas, y fue entonces en "Haunted Hotel" donde implementó el Stop-motion y engendro por primera vez, la animación de objetos en tres dimensiones (3D). En esa misma dirección, un director, francés, de fotografía llamado Segundo de Chomón realizó Hotel Eléctrico, que es considerada en la historia de la animación por su gran empleo de animación 3D.

Un año después, en 1908 llega el caricaturista Emile Cohl con la necesidad de que el mundo lo conozca e intenten confundirlo con Stuart B, realiza su animación titulada "Fantasmagorie" la cual lo llevó a lo que quería, Según la página web "swingalia", se encuentra información de que esta animación es considerada el primer dibujo animado de la historia del cine, y el primer personaje al que se le

consagrara más de un corto animado, aunque es Stuart quien se lleva el galardón del primero en imaginar un mundo distinto al real. Pero no todo está triste como parece. Cohl fue tomando fuerza a través de los años con su espléndida dedicación y su increíble talento para dibujar. Él combinó lo real con la animación creando así "Clair de lune espagnol". Fue además de uno de los pioneros de la animación, asimismo a partir de figuras hechas en trazos blancos sobre negros. También realizó más de 100 dibujos animados desde 1908 hasta aproximados años de 1930 donde ocho años después fallece, dibujando su vida, en un hospital en la sabana que lo cobijaba.

Luego, en 1912 llega un hombre como salido de las animaciones de Stuart B. llamado Windsor McCay. Tomando de nuevo, como referencia el libro "el cine de animación norteamericana" habla de Windsor como el realizador y fundador de la tira cómica más relevante de aquel entonces "Little Nemo in Slumberland". Que poco después fue el autor de la animación más enriquecedora a la hora de hablar de animación por computadora es necesaria pero no porque la hayan hecho en computadora, en aquel tiempo ni existía la idea, lo que da fruto a esa conversación es que en esta animación "The Story of the mosquito" o conocido como "How a mosquito operates" (tal vez el primer filme animado de horror) es que en ella se manejan muchos conceptos técnicos de los que en la actualidad se rige la animación por computadora. Era de ver entonces que McCay influenciado por Blackton, llegó al mundo del dibujo animado, a donde lleva el personaje de "Little Nemo" que había creado en historietas.

¿En cuales movimientos artísticos se han apoyado o han sido influenciados los fundadores de la animación?

Windsor McCay por ejemplo, por la importancia que concede a los sueños, se ha relacionado sus obras con movimientos culturales tales como: el Surrealismo o la literatura del absurdo. Pero algo que casi no se conoce de Windsor según la página web "bpib(inglesa)" es que él cuando joven pertenecía a un movimiento llamado Los Dime Museums según la página "" los define como: "en la película "La parada de los monstruos" está basada en una realidad histórica de la Norteamérica a caballo entre los siglos 19 y 20." Que se trataba de las ferias de monstruos o espectáculos conocidos como: "Freak Shows, Side Shows, Museum of Nature's Mistakes o Congress of human Oddities". En principio cabe hacer una distinción entre el Dime Museum y el Freak Show. Nacido a mediados del 19, el Dime Museum resultó ser algo innovador en el mundo del entretenimiento y esto es lo que influencia a Windsor MacCay al innovar con sus dibujos animados.

Realmente hay poca información sobre la influencia de movimientos artísticos en la vida de Stuart Blackton pero en el libro "el cine de animación norteamericana" escrito por "Jaume Duran y palmita Gonzalez" habla pocas líneas de que Stuart tuvo tendencias al futurismo que fue "el movimiento inicial de las corrientes de vanguardia artística, fundado en Italia por Filippo Tommaso Marinetti" según la página web "kulturserver" la que también dice que desde muy joven él estuvo muy de la mano con este movimiento pues en su casa la mayoría de sus familia eran pintores y

escultores vanguardistas.

En el París de principios del siglo XX, albergue de vanguardias artísticas y cinematográficas (Chomón, etc.), Emile Cohl según el libro "el cine de animación norteamericana" utilizaría el sistema de filmar fotograma a fotograma (como había visto hacer al norteamericano Blackton en el film de animación "La casa encantada") para realizar su primera película de dibujos animados del que toma como referencia mucho de las vanguardias artísticas como el Surrealismo o el Futurismo del mismo modo que Blackton lo toma.

¿Cual ha sido la influencia del circo y el arte en la animación?

Entre 1908 y 1921, Cohl realizó 250 animados, todos inspirados por la filosofía del grupo de "Los Incoherentes", quienes estaban convencidos de que la locura, las alucinaciones, los sueños y las pesadillas eran la mayor fuente de inspiración estética y de allí llega un nuevo miembro que se sumaría al arte, el circo. Según la página web "deshanime" es que "El circo representa una importante parte de la cultura humana, una noble empresa construida a lo largo de muchos siglos, prácticamente desde que el hombre empezó a registrar sus hazañas, sus descubrimientos, sus ideas, sus creencias, resumiendo, su cultura". Dicho en otras palabras un circo es un espectáculo artístico, normalmente itinerante, que incluye a acróbatas, payasos, magos, adiestradores de animales, "fenómenos" y otros artistas. Lo que llama la atención aquí es poder ver y observar detalladamente las animaciones que cada pionero anteriormente mencionados han realizado y lo primero que se observa es una profunda identidad, por así llamarlo, circo-artística de cada animador. Y esto es interesante, ya que cada uno de los fundadores de la animación se ha ido esparciendo a manera de conocimiento a través de sus ascendientes y discípulos aprendices hasta la actualidad donde gracias a ellos, por medio del arte, y el circo y sus diferentes componentes tanto técnicos como visuales se fue creando un prototipo de animación que ya hoy en día es digital y se puede hablar de 3D con mayor definición de la que en aquel entonces comenzaba como un experimento de ficción.

Bibliografía:

1- Libro: El cine de animación norteamericana; Escrito por Jaume Duran, Palmira Gonzalez.

Pagina: http://books.google.com.co/books?id=yk_q0l59JtYC&pg=PA57&dq=libro+de+la+animacion+norteamericana&hl=es#v=onepage&q&f=false

2- Pagina:
<http://www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-y-los-dibujos-animados.php>

3-Pagina:
<http://www.bpib.com/illustrat/mccay.htm>

4-Pagina:
http://www.sysvisions.com/feedback-zine/cine/c_freak.html

5-pagina:
<http://www.kulturserver-nrw.de/home/futurismus/>