

Breve Mirada a la Historia, Clasificación y Creación de los Dibujos Animados

Brief Look to the History, Classification And Creation of the Cartoons

Neyder Francisco Arias Delgado ¹
Liana Carolina Ovalles Pabon ²

RESUMEN

El presente artículo intenta hacer una aproximación e investigación contando como se abre camino los dibujos animados, encontramos al estadounidense Otto Messmer, autor del expresivo Felix the Cat (1914), que fue el personaje del corto de animación más popular a nivel mundial. Los austríacos Max y Dave Fleischer dieron vida a personajes que alcanzaron gran popularidad, y fueron los mayores competidores de Walt Disney. A continuación comenzaría la llamada era Disney, que dominaría en los años 30 y principios de los 40 con Mickey, Donald, Pluto.

Poco tiempo después no existieron solamente los clásicos dibujos animados si no que se dio origen a la creación de diferentes ramas de dibujos animados, entre ellos esta el cómico o humorístico, que está basada con personajes que son animales, dura entre 4 a 20 minutos; Ciencia ficción, es aquello donde se mezclan humanos con personajes de la animación siempre desarrolla una historia que tiene un gran contenido violento justificada la razón de la paz en la tierra. Ejemplo: Dragon Ball; Acción, se caracteriza por un alto contenido de violencia y siempre se lucha contra el mal. Ejemplo: Las tortugas ninja; Súper Heroes, combinan la violencia con la acción donde la justicia y la violencia son los ejes dramáticos principales tienen su origen basado en el Cómico. Ejempló: Superman, Batman y Spiderman; Infantiles, Su objetivo es entretener al público infantil, generalmente son pequeños relatos donde la temática se repite una y otra vez. Ejemplo: Daniel el travieso; Por últimos Sus personajes principales son los humanos, sus historias son más largas que las de otros géneros, se sitúan en un contexto histórico y social gran parte de este género tiene como antecedentes las novelas. Ejemplo: Darcatan y los tres mosqueteros.

El nacimiento de los dibujos animados mediante una cronología incluye desde los primeros y rudimentarios juguetes ópticos hasta las innovaciones que hicieron posible la realización de dibujos animados tal y como la conocemos hoy en día.

PALABRAS CLAVES: Dibujos animados, Emile Reynaud, Imágenes, origen, Proyección.

ABSTRACT

The present article tries to make an approximation and investigation where it opens the way to the cartoons, we find the American Otto Messmer, author of the expressive Felix the Cat (1914), that was the personage of the short of animation more popular worldwide. The Austrians Max and Dave Fleischer gave life to personages who gained great popularity, and were the greater competitors of Walt Disney. Next would begin the call era Disney that would dominate in years 30 and principles of the 40 with Mickey, Donald, and Pluto.

Shortly afterwards there were not only the classic cartoons but the creation of different branches of cartoons, among them the comic or humorous, is based on characters that are animals, lasts between 4 to 20 minutes; Science fiction is that where human beings are mixed with characters of animation always develops a story that has a great violent content justified the reason of peace on earth. Example: Dragon Ball; Action, is characterized by a high content of violence and is always fighting against evil. Example: The ninja turtles; Super Heroes, combine violence with action where justice and violence are the main dramatic axes have their origin in comic. Exemplary: Superman, Batman and Spiderman; Infantiles, Its objective is to entertain the children's audience, generally small stories where the theme is repeated again and again. Example: Daniel the mischievous; For the past Its main characters are humans, their stories are longer than those of other genres, are placed in a historical and social context much of this genre has novels as a background. Example: Darcatan and the three musketeers.

The birth of cartoons through a chronology includes from the first and rudimentary optical toys to the innovations that made possible the realization of cartoons as we know it today.

KEY WORDS: Cartoon, Emile Reynaud, Images, origin, Projection.

¹ Tecnólogo en diseño publicitario. II Semestre. nf.arias@fesc.edu.co

² Licenciado Lengua Castellana y Comunicación. Arquitecta. Esp. Practica pedagógica Contemporánea. Docente FESC tiempo completo. lc_ovalles@fesc.edu.co

Breve Mirada a la Historia, Clasificación y Creación de los Dibujos Animados

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo es el resultado de la revisión temática basada en diferentes fuentes primarias acerca de la historia, clasificación y creación de dibujos animados. Desde la aparición de la televisión, surgieron las series de dibujos animados dedicadas a los niños, que en su origen estaban hechas para educar y enseñarles valores. Pero según ha ido avanzando la sociedad y han ido llegando influencias de países lejanos como Japón han cambiado la visión de los dibujos.

Se han creado personajes a los que los niños admiran, y con ellos han creado estereotipos. Estos estereotipos son asumidos, y cuando son asumidos se convierten en identidades. Por esto hay que tener cuidado en que series ven los niños, puesto que esos personajes que parecen inofensivos se convertirán en sus ídolos y parte de su identidad.

Ahora vamos a analizar las décadas, primero haremos una breve visión de los acontecimientos más importantes, y luego un análisis de las series más influyentes.

Tuvieron origen antes que el mismo cine, se atribuye su paternidad a un visionario francés llamado Emile Reynaud.

2. ORIGEN DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

2.1 Inicio de la Animación.

A medida que los años pasaban, nuevas cosas se descubrían y se inventaban. En el 180 a.C. en China se inventa el zootropo, consistente en una lámpara hecha con papel trasluciente, en el cual se dibujaba una secuencia de imágenes. A una determinada velocidad, dando la impresión de que los dibujos se movían por sí solos.

El zootropo moderno fue luego introducido por (Hornet, 1834) Hecho de un cilindro con orificios verticales por donde la gente ve hacia el interior del cilindro, en donde hay una secuencia de imágenes y que al hacer rotar el cilindro, da la impresión de que los dibujos se estuviesen moviendo.

Posteriormente en 1824 aparece el taumatropo, un sistema que usaba papel y cuerdas, en donde uno al tirar las cuerdas hacia avanzar y retroceder una hoja. Si esto se hacía rápidamente se lograba una animación de 2 imágenes.

Aparece el predecesor del zootropo, el fenaquistiscopio (podría ser hasta un trabalenguas) inventado simultáneamente por (Stampfer, 1831). Básicamente utiliza el mismo principio de dibujar una secuencia de imágenes y luego a través de un visor, se veía como las imágenes se movían al hacer girar un disco.

1868 que logran representar una animación mediante la clásica técnica de dibujar una secuencia de imágenes en una pila de hojas, y que después al pasar el dedo por el borde de las hojas, se ve como si los dibujos se estuviesen moviendo. El científico francés (Reynaud C.-É. , 1877) crea el praxinoscopio que vendría siendo casi lo mismo que el zootropo, con la diferencia que en vez de mirar a través de las ranuras, este tenía un visor, en donde se reflejaba la animación debido a que adentro se disponían espejos.

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS 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.

El praxinoscopio se creó por (Reynaud E. , 1877), partiendo del zootropo. Reynaud consiguió la proyección de imágenes animadas en buenas condiciones. Desde 1892 y durante diez años, antes de la aparición del cinematógrafo de los Lumière, Reynaud proyectó dibujos sobre una pantalla de gelatina transparente, e hizo de sus pequeños relatos artesanales (las Pantomimas Luminosas) los precursores de la animación. Con su colosal máquina, Reynaud proyectaba en teatros abarrotados de público, con luces y espejos, más de 500 dibujos uno

detrás de otro, por medio de un agotador mecanismo manual, y mostraba, a una audiencia atónita, sencillas historias de amor y comedia con jóvenes románticos y malvados entrometidos, durante casi un cuarto de hora de espectáculo.

La primera animación de objetos, fotograma a fotograma, para la compañía Edison fue (Reynaud E. , 1877) . En 1905 hizo How Jones lost his roll y The whole dam family and the dam dog, en las que los intertítulos estaban hechos con letras recortadas que se movían al azar alrededor de la pantalla hasta colocarse en líneas y en el orden adecuado para componer cada frase. Esta técnica requería una adaptación de la cámara de cine normal, de forma que sólo exponía un fotograma, parándose con el obturador cerrado, en vez de continuar a la velocidad acostumbrada de 16 fotogramas por segundo.

El uso de bocetos de guion (como fueron originalmente llamados en el cine de acción real) probablemente empezara con las primeras películas de Disney. (Smith, 1930) Es el animador de la Disney a quien se atribuye la invención del storyboard a principios de los años treinta. Otra valiosa contribución de aquellos que habían facilitado el camino a Walt Disney, fue Winsor McKay, el creador de Gertie, el dinosaurio. Ahora bien, la idea de contar historias a través de una serie de dibujos, puede remontarse al antiguo Egipto o incluso más.

A partir de 1940 Disney comenzó a sentir los aguijones de los competidores. Walter Lantz, creador del osito Andy Panda, inició en 1941 la serie del pájaro carpintero Woody Woodpecker, introduciendo el sadismo y el furor destructivo en el género, formada por el gato Tom y el ratón Jerry, creados por William Hanna y Joe Barbera, que contrastan con el ternurismo de Disney y señalan un cambio de rumbo en el género, que se acentuará en la postguerra, con la que se cierra la gran era de Disney.

En 1940 hizo su debut el aún hoy popular Bugs Bunny, convirtiéndose en una leyenda durante los años 50 y 60 bajo la inspirada dirección de Tex Avery, Bob Clampett, Fritz Freleng y Chuck Jones. (Tron, 1982) Encuentra una aventajada producción de Disney (aunque no se trataba de una película de animación) incluyó 15 minutos de animación por ordenador, aunque el primer largometraje de animación digital que se estrenó comercialmente fue Toy Story (1995), realizada por Pixar, los estudios del bebé flexo, para Disney.

En la actualidad, el futuro de los dibujos animados dis-

curre estrechamente unido a los avances en el campo de las nuevas tecnologías, que permiten crear mundos fantásticos cada vez más apartados de la realidad, como la espectacular Titán A.E. (2000), una película de ciencia-ficción ambientada en un futuro en el que la Tierra ha sido destruida. Este tipo de argumentos, de temática cada vez más adulta, parece ser también una constante en la evolución del cine de animación (Sakaguchi, 2001). Realizó "Final fantasy: la fuerza interior", una película creada íntegramente por ordenador y protagonizada por actores virtuales de apariencia humana (vactors) que supuso un hito en la historia de la animación foto realista (Amurrio, 2011).

4. EVOLUCIÓN DE LOS DIBUJOS ANIMADOS Y SUS PRINCIPALES CREADORES.

La imagen de los dibujos animados ha ido evolucionando a lo largo de la historia para adaptarse a los nuevos tiempos. Esta evolución ha ido ligada a los constantes avances tecnológicos que han permitido dar un nuevo aire a estos dibujos hasta tener la imagen que vemos hoy en día.



Figura 1: Esta imagen ilustra cómo han evolucionado los dibujos animados a lo largo de los años.

Después de la aparición del conocido comic, el cual sigue presente en la actualidad, vieron que le falta algo por lo que le añadieron movimiento. El primero en darle movimiento a los dibujos fue (Blackton, 1906) crea "El dibujo encantado", en el cual consigue que un dibujo haga varias muecas, para esto se utilizó repetidamente la técnica de "stop-action".

(1914) Cohl, Creó sus primeros monigotes y dio vida, en colaboración con McManus, al personaje "Snookum", protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo.

El norteamericano Earl Hurd perfeccionó la técnica de

los dibujos animados, al patentar en 1915 el uso de hojas transparentes, para dibujar las imágenes y que permitirían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento.

Los hermanos Max & Dave Fleischer, (1930-1939) dieron vida a muchos personajes, tales como “Betty Boop”; pero su principal fue “Popeye el Marino” (1930-1947).

(1924-120) Disney, Creó “Alice Comedies”. Esta fue una de las primeras series animadas en la que se incorporó sonido.

En 1928 se creó el ratón Mickey, y también el inicio del cine sonoro en los dibujos animados. En 1984 se crea el primer corto en animación 3D.

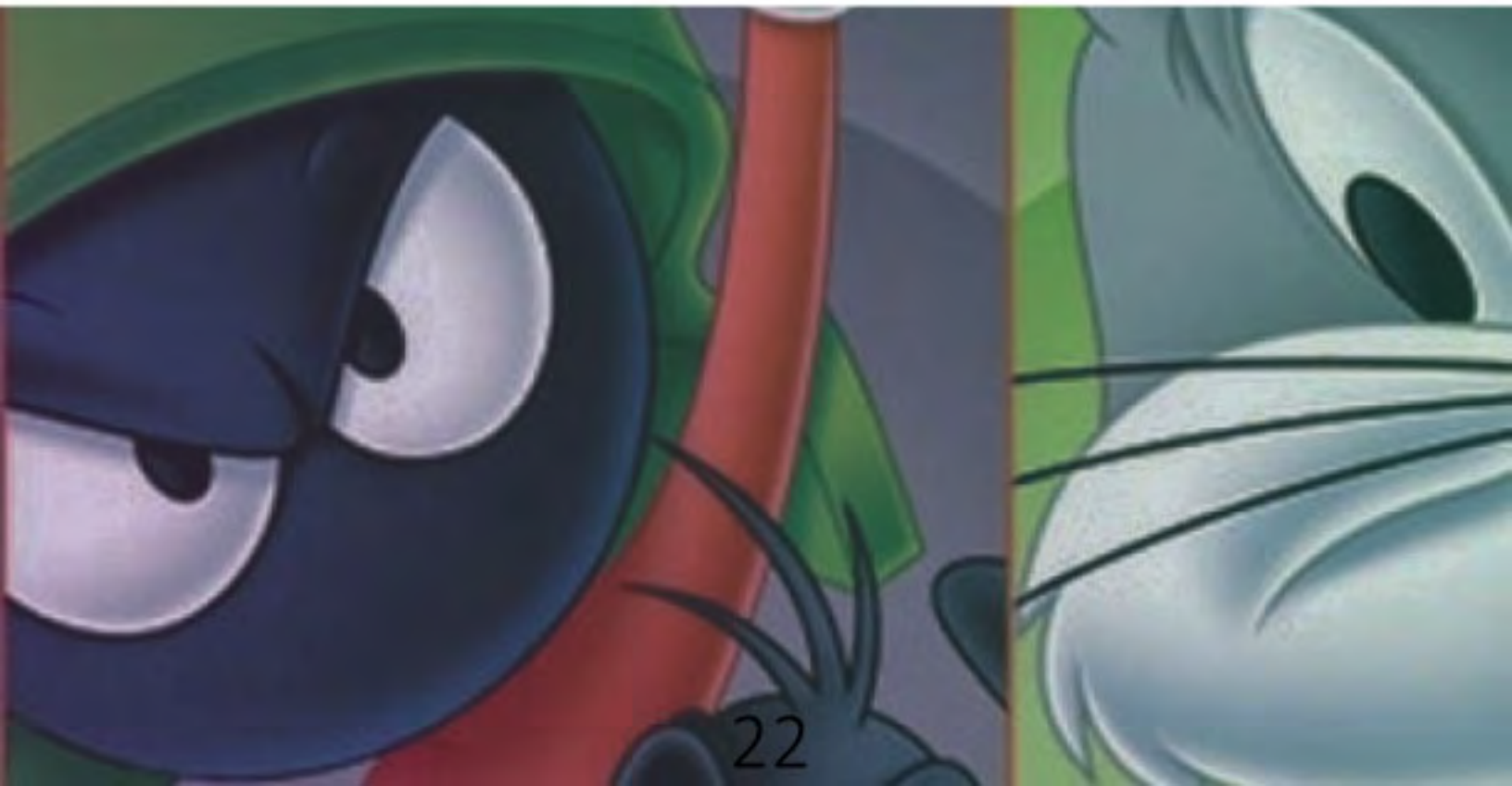
5. INFLUENCIAS O EFECTOS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS SOBRE LOS NIÑOS.

Desde la aparición de la televisión, surgieron las series de dibujos animados dedicadas a los niños, que en su origen estaban hechas para educar y enseñarles valores. Pero según ha ido avanzando la sociedad y han ido llegando influencias de países lejanos como Japón han cambiado la visión de los dibujos. Es una época de grandes cambios sociales, después de las dictaduras la mentalidad de la sociedad empezó a evolucionar a grandes rasgos. La introducción de la democracia en España favoreció la admisión de ideologías y corrientes extranjeras.

Hubo una gran evolución a nivel médico y tecnológico, como la aparición de los teléfonos móviles o la primera consola de Nintendo en 1985, lo que suponía un avance en la animación y por lo tanto la creación de múltiples series. Muchos niños pasan un promedio de 3 a 4 horas diarias viendo televisión y esta puede ser una influencia muy poderosa en el desarrollo de los valores, en la formación del carácter y en la conducta. Los psiquiatras de niños que han estudiado los efectos de la violencia en los dibujos animados han encontrado que estos pueden: Imitar la violencia que observan en los dibujos animados, Identificarse con ciertos tipos, caracteres, víctimas. Tornarse inmunes al horror de la violencia. Aceptar la violencia como manera de resolver Problemas. Los niños pueden afectarse aun cuando en el ambiente familiar no haya tendencia hacia la violencia. Efectos de violencia o agresividad, Catarsis, excitación, desinhibición, desensibilización, imitación, poca concentración, pasividad, cognitiva etc. Esta investigación demostró que los niños prefieren ver dibujos animados violentos que programas educativos.

La agresividad tiene una relación significativa con la televisión Los niños que se exponen a largas horas frente al televisor suelen participar menos en juegos que transmiten al niño una gran cantidad de antivalores. (ORTIZ, 2013).

6. TIPOS DE DIBUJOS ANIMADOS.



6.1 Clasificación de los Dibujos Animados

Los dibujos animados pueden ser largometrajes (duración igual o superior a sesenta minutos) o cortometrajes (dura menos de 30 minutos). Y dentro de esta clasificación de formas de presentación, existen dibujos comerciales o dibujos didácticos.

6.1.1 Cómico o Humorístico

Los dibujos cómicos utilizan principalmente a animales como personajes. Lo que caracteriza a los dibujos animados humorísticos es que son pequeñas secuencias que duran entre 4 y 20 minutos, así como ahorrar en lo posible el número de personajes, reducir en lo posible la figuración del paisaje y sobre todo, limitar el mini relato.

Ejemplos de este género son: "Popeye", "Tom y Jerry", "El correcaminos", "Piolín", "La pantera rosa", "Garfield", "Bob esponja".

6.1.2 Aventuras

Los dibujos de aventuras utilizan principalmente personajes humanos. En sus orígenes este género se caracterizaba por contar historias más largas que las de otros géneros, aunque todavía se limitaban mucho los cambios de escenarios, así como la participación de personajes.

Con el surgimiento de las películas de largometraje, el número de actantes se incrementa, son relatos más

completos, con tiempo y espacio apropiados, debido a que varias de estas historias están basadas en obras de la literatura universal; los escenarios son más variados pues se sitúan en un contexto histórico y social, específicos, como en los tiempos de guerra, en el mundo de la naturaleza, en el mundo de los viajes, etcétera. Ejemplos: "Dartacán y los tres mosqueteros" (1981), "Campeones" (1983)

6.1.3 Ciencia Ficción

Son los japoneses quienes inauguran este género. Son dibujos en donde se mezclan humanos con personajes de ciencia ficción, (animales tipo prehistórico, aliens...). La mayoría de ellos son relatos que también contienen tiempo y espacio y siempre desarrollan una historia en donde los héroes salvan al mundo de los personajes malos. Son historias con gran contenido de violencia, pero generalmente justificada en razón de la paz en la tierra. Ejemplos: "Pokémon", "Dragón Ball"(1989).

6.1.4 Acción

Este género también se caracteriza por un alto contenido de violencia. Son dibujos en los que la técnica del movimiento es empleada constantemente; de ahí que prescindan de los escenarios. Siempre se lucha contra el mal. Ejemplo: "Las tortugas Ninja".



6.1.5 Superhéroes

En este género se combina la violencia con la acción, en historias donde siempre el “malo” sale perdiendo de la manera más brutal posible. La justicia y la violencia serán, pues, los dos ejes dramáticos principales de la acción. La mayoría de estos filmes tienen su origen en el comic “Superman”, “Batman”, “Spiderman”.

6.1.6 Infantiles

El contenido de estos dibujos es solamente entretener al público infantil. Su línea argumental es sencilla de exponer, generalmente son pequeños relatos en donde la temática se repite una y otra vez, el número de actantes también es reducido. Ejemplos de este género son: “Daniél el Travieso”, “Doraemon” (1973).

7. CONCLUSIÓN

Como resultado de la investigación estadística presentada nos damos cuenta que el proceso de los re-diseños que tienden a generar un gran impacto ante la sociedad, con el paso del tiempo muchos de estas labores se modernizan a través del tiempo para encajar dentro de la época y causar simpatía con los mercados.

Lo mismo pasa con famosos personajes de caricaturas, el objetivo es saber llegar a ser un buen individuo para poder adaptarse a las nuevas técnicas animadas, que se convierte en una fuente de inspiración y comúnmente marcan tendencias dentro de la industria del diseño. Desde cambios drásticos a ligeros ajustes, muchos dibujos originales han sido alterados con el fin de un propósito, el de vender más. Como por ejemplo, Pinocho originalmente no era un niño, pero Disney lo transformó a su manera.

Debido a esto se puede concluir que los dibujos provocan o producen generalmente efectos perjudiciales, es decir, que tiene efectos negativos entorno a los niños. Hay que destacar que hay niños que son más sensibles a la percepción de los dibujos, que son más fáciles de manipular o que imiten las conductas de los personajes de dibujo.

Por el lado positivo los dibujos también tienen índole pedagógica y educativa. Hay dibujos que ayudan a aprender conocimientos o incitan el aprendizaje en determinados aspectos. Además hay dibujos que fomentan valores educativos.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Amurrio. (14 de enero de 2011). *WordPress*.
Obtenido de Blog de WordPress.com.: <https://lo-quenosevedisney.wordpress.com/casos-reales/>
- Anonimo. (Diciembre de 1999). *Busca Biografías*.
Obtenido de buscabiografias.com: <http://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/6179/Matt%20Groening>
- Anonimo. (20 de Abril de 2015). *El Pensante*.
Obtenido de <https://educacion.elpensante.com/caracteristicas-de-los-dibujos-animados/>
- Anonimo. (16 de Abril de 2015). *Muy historia*.
Obtenido de <http://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/i quien-invento-los-dibujos-animados>
- Anonimo. (s.f.). *Películas Animadas*.
Obtenido de <https://sites.google.com/site/peliculasanimadas1/influencia-de-los-dibujos-animados-en-los-ninos>
- Anonimo. (s.f.). *The Bilingual News*.
Obtenido de <http://thebilingualnews.com/la-evolucion-de-los-dibujos-animados.html>
- Blackton, J. S. (1906).Bonny, & Nico. (8 de Mayo de 2011). *Taringa*.
Obtenido de <https://www.taringa.net/post/animaciones/10816404/El-Primer-Dibujo-Animado-De-La-Historia.html>
- Buscabiografias.com. (8 de Diciembre de 1999). *Busca biografías*.
Obtenido de buscabiografias.com: <http://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/1448/Walt%20Disney>
- Cabronazil. (5 de Marzo de 2016). *CabroWorld*.
Obtenido de www.cabroworld.com/2016/03/05/la-evolucion-de-los-dibujos/
- Carlos (7 de Agosto de 2011). *Duran2011*.
Obtenido de <http://www.duran2011.cat/por-que-a-los-ninos-les-gustan-tanto-los-dibujos-animados/>

Carmex. (24 de Abril de 2006). *Blogcindario*.
Obtenido de <http://caricatura.blogcindario.com/2006/04/00001-historia-de-los-dibujos-animados.html>

Castro, R., & VIRGNIA ESTELA. (24 de Enero de 2013). *Blogger*.
Obtenido de <http://dibujosanimadosantecedentes.blogspot.com.co/>

El universo. (8 de Julio de 2014). *El Universo*.
Obtenido de Eluniverso.com: <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/07/08/nota/3204451/evolucion-series-animadas>

Hechicera. (2 de Marzo de 2011). *Blogspot*.
Obtenido de <http://dibujosanimadosk.blogspot.com.co/2011/03/los-ninos-y-adolescentes-pasan-tanto.html>

Horner, W. G. (1834). Kwong, & WEN FONG. (s.f.). *FayerWayer*.
Obtenido de <https://www.fayerwayer.com/2011/06/el-origen-de-los-dibujos-animados-parte-dos/>

Marin, A., & ANA BELEN. (14 de Enero de 2011). *WordPress*.
Obtenido de WordPress.com: <https://loquenoseve-disney.wordpress.com/>

Max, & Dave Fleischer . (1930-1939). Navarro, G., RAQUEL, CABELLO, G., & BEATRIZ. (s.f.). *Nuestro proyecto*.
Obtenido de <http://educadibus.webnode.es/nuestro-proyecto/>

Niño, & MONICA. (23 de Mayo de 2013). *Blogger*.
Obtenido de <http://dibumang.blogspot.com.co/2013/05/definicion.html>

Noticias Disney. (s.f.).
Obtenido de mundodisney.net/noticias: <http://www.mundodisney.net/noticias/2012/noviembre/disney/>

OLACHEA. (30 de Mayo de 2014). *PAREDRO*.
Obtenido de <http://www.paredro.com/una-mirada-a-la-evolucion-de-diversos-dibujos-animados-famosos/>

Ortiz (22 de mayo de 2013). *Blooget*.
Obtenido de Blooget.co: <http://dibujosanimados-grupo13ticuma.blogspot.com.co/>

Ospina, & JESUS. (22 de Mayo de 2013). *Blogger*.
Obtenido de <http://dibujosanimadosgrupo13ticuma.blogspot.com.co/>

Perez, & TORNERO. (9 de Julio de 2010). *Feandalucia*.
Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7367.pdf>

Polo, & JUAN. (30 de Agosto de 2012). *Vaya Tele*.
Obtenido de <http://www.vayatele.com/animacion/por-que-los-dibujos-animados-nos-atraen>

Sanchez, & JOHANA NELLY. (16 de Noviembre de 2012). *Prezi*.
Obtenido de <https://prezi.com/kt-nogipepny/influencia-de-los-dibujos-animados-en-los-ninos/>