



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

**EL IMPACTO DE LA ANIMACIÓN 3D
EN LA ANIMACIÓN 2D EN LARGOMETRAJES
ESTADOUNIDENSES DE LOS ÚLTIMOS
20 AÑOS**

SOLO USO ACADÉMICO

Alumna: Javiera Hidalgo

Profesor guía: Salomón Balut Bugueño

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital
Santiago, Chile
2022

El impacto de la animación 3D en la animación 2D en largometrajes estadounidenses de los últimos 20 años

Javiera Hidalgo
Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor, 2022

Resumen

El siguiente ensayo consiste en un análisis profundo sobre tres de las compañías más prominentes en la industria de la animación estadounidense: Disney, Pixar y Dreamworks. De esta forma, se examina en esta investigación de qué manera la evolución de estas compañías muestra la decadencia que experimentó el uso de la animación 2D para la creación de largometrajes en los últimos veinte años. En este ensayo se profundiza en estas causas y se señalan como principales, la incorporación del 3D (cuya tecnología redujo costos, mano de obra y tiempo) y la recepción de la audiencia, entre otras. Para lograr estos propósitos, se hace referencia al contexto de producción de diversas obras animadas y, a partir de ahí, se examina la evolución que, tanto la creación de estas, como los cambios en esta industria son factores relevantes a considerar para el cumplimiento de los objetivos. En definitiva, después del análisis llevado a cabo, resulta posible constatar que efectivamente hay una decadencia del 2D, a favor del 3D. Sin embargo, existen actualmente iniciativas orientadas a un renacimiento del 2D, las cuales, no obstante, aún son muy recientes como para predecir el impacto que tendrán en el futuro.

Palabras clave:

Industria de la animación, animación 2D, animación 3D, Disney, Pixar, Dreamworks

Abstract

The following essay consists of an in depth analysis regarding three of the most prominent companies in the animation industry of the United States: Disney, Pixar and Dreamworks. This way we can examine in this investigation what the evolution of these companies can show about the decline that the usage of 2D animation has suffered when it comes to the creation of movies in the last twenty years. In this essay we take an in depth look at the causes of this, primarily the incorporation of 3D (whose technology reduced costs, work force, and time), audience reception, among others. To accomplish these purposes, there will be reference to the production context of diverse animated works and, from there, the evolution of how both the creation of these, and the changes in the industry are relevant factors to consider for the accomplishment of the objectives. Definitively, after the analysis, it can be concluded that there is effectively a decline in 2D in favor of 3D. However, there are currently initiatives that are oriented towards the resurgence of 2D, which are yet too recent to be able to predict the impact that they will have in the future.

Keywords:

Animation industry, 2D animation, 3D animation, Disney, Pixar, Dreamworks

Introducción

A lo largo de la historia de la animación han surgido varias formas que han expandido y popularizado la industria, desde los primeros cortos animados como *Fantasmagorie* en 1908 y *Gertie the Dinosaur* en 1914, hasta sus usos para publicidad, propaganda y entretenimiento de hoy en día. Dentro de esta historia, los largometrajes han constituido una parte vital del mundo de la animación, debido a su gran difusión y popularidad a lo largo de los años, trayendo a esta industria la atención del público en general. Desde sus orígenes en 2D, los largometrajes de animación han cambiado en su variedad y calidad con el transcurso de los años, ganando gran difusión y popularidad en un amplio rango etario. De este hecho surgen medios como los estudios de animación -como Disney, Dreamworks, Pixar que desde 2006 forma parte de Disney, y que serán el centro- que comenzaron un desarrollo exponencial en la última década, resultando favorecidos de este proceso y como resultado de su éxito.

Ahora bien, específicamente hablando de la industria de largometrajes animados en Estados Unidos, fue la compañía Walt Disney la que realmente situó los largometrajes animados en el ojo público, ganando un Oscar con su película *Snow White and the Seven Dwarfs* en 1937:

(...)Through sheer determination, *Snow White and the Seven Dwarfs* met its winter deadline, and held its premiere on Dec. 21, 1937 at the Cathay Circle theater in Los Angeles. The response was little short of rapturous. And as history records, *Snow White* would soon go on to become the most profitable film of all time. When adjusted for inflation, *Snow White*'s gross of more than \$1.7 billion puts it comfortably ahead of 2013's *Frozen*.(Lambie, R., 8 de febrero de 2019. Párrafo 33)

Este hecho condujo al reconocimiento de los largometrajes animados como un medio capaz de triunfar en la industria. Desde entonces, han surgido otras compañías, como Pixar y Dreamworks, que actualmente se dedican a crear largometrajes de animación 3D. En este recorrido cronológico, cabe mencionar que en el año 2013, Walt Disney cerró su departamento de animación 2D, con el fin de enfocarse en producir largometrajes 3D. Tales acciones, que han llevado a cabo unos titanes de la industria como Disney, Pixar y Dreamworks, abrieron el paso a reflexionar acerca de los motivos por los cuales se tomó la decisión final de cerrar las puertas de sus obras 2D y cuál sería el impacto que ha causado el surgimiento de la animación 3D como medio para producir largometrajes sobre el resto de la industria.

En directa relación con lo señalado en el párrafo anterior, resulta necesario recordar que la animación le debe sus orígenes al medio 2D, ya que fue debido a este que se reconoció la animación como un medio de expresión artística. En este sentido, se hace imprescindible identificar cuáles son los factores que han provocado la decadencia de su uso en largometrajes y, a la vez, reflexionar acerca de si existen posibilidades de que resurja como antes y de que se mantenga la diversidad de medios creativos dentro de lo que es la industria de la animación hoy en día.

De esta manera, considerando lo ya expuesto, el propósito de este ensayo consiste en responder la siguiente interrogante: ¿Cómo ha impactado la animación 3D en la manera de producir animación 2D en largometrajes estadounidenses durante los últimos 20 años? Nuestra hipótesis inicial afirma que, debido al desarrollo de la animación 3D, la animación 2D ha ido decayendo en su uso a lo largo de los años, ya que las diferencias entre los costos de producción le aportan a la animación 3D una ventaja sustancial sobre la animación 2D.

Para abordar esta problemática, analizaremos la influencia que ha ejercido la animación 3D en la forma de producir animación 2D en largometrajes estadounidenses, en los últimos diez años, basándonos en la comparación entre las proporciones en las que ambos medios se han visto utilizados.

Antes de continuar nuestra investigación, resulta relevante analizar la base de lo que constituye la industria de animación 2D y la industria de la animación 3D. Lo anterior lo llevaremos a cabo de modo de establecer los parámetros a los cuales debemos adherirnos para permanecer en una discusión concisa, sin desviarnos de nuestro tema. La animación tiene sus orígenes en los comienzos del siglo XX, con varios trabajos de animación 2D, comenzando desde cortos animados, para después avanzar a largometrajes en el futuro. Por su lado, la animación 3D no aparecería como gran competidor hasta fines de ese mismo siglo, debiendo sus comienzos a pequeños experimentos en gráficos por ordenador, los cuales dieron lugar a los primeros modelos 3D y los movimientos de los que estos serían capaces posteriormente.

Actualmente, la industria de la animación, en general, ha optado por favorecer el medio de animación 3D. La animación 3D, dicho de manera simple, consiste en el colocamiento de un modelo u objeto dentro de un espacio 3D y este objeto, entonces, resulta manipulado de tal manera que crea la ilusión de movimiento. De esta forma, la industria de animación 3D incluye no solo la animación digital 3D, sino cualquier otro método de animación en tres dimensiones, tal como sería el *Stop Motion*, técnica que consiste en tomar diferentes fotografías estáticas con pequeños cambios entre ellas y ponerlas en serie para simular movimiento. Por consiguiente, la mayoría de las compañías que producen animación hoy en día, trabajan con animación 3D, creando desde comerciales y videojuegos hasta series y largometrajes. Por otro lado, existe la otra perspectiva de la industria, constituida por la animación 2D, tal como sería la animación tanto tradicional como la animación 2D digital. En ese sentido, la animación 2D consiste en elaborar varios dibujos y presentarlos en sucesión rápida para crear la ilusión de movimiento. Ahora bien, durante los últimos años, las compañías que aún crean obras 2D se dedican mayoritariamente a la producción de series y comerciales, ya que los largometrajes 2D, en su mayoría, se han dejado de producir con esta técnica, en favor de largometrajes en 3D. Para el propósito de este ensayo, nos ocuparemos de manera más específica, de la animación digital, tanto en la animación 2D como en la 3D.

Para comenzar nuestra investigación, antes de todo, vamos a analizar el comienzo de la industria de la animación 3D y sus aportes a la evolución de la tecnología utilizada en los diferentes medios de la industria. Para lograr lo anterior, se pretende investigar las primeras películas estadounidenses 3D creadas por la compañía Pixar y las tecnologías que fueron desarrolladas con el fin de producir estas obras audiovisuales. Para cumplir con estos objetivos partiremos por preguntarnos, ¿cómo fueron los comienzos de la industria 3D?, ¿con qué película o evento la animación 3D comenzó a hacerse más popular y a ser aceptada por el público?, ¿qué tipo de aportes o innovación se produjeron a raíz de este tipo de animación? De esta forma, resulta posible utilizar estas interrogantes en pos de conseguir un mayor discernimiento del asunto a tratar.

En este sentido, considerando la información recopilada, procederemos a identificar cómo estas tecnologías se utilizaron en otras áreas de la animación, posteriormente.

Luego, vamos a analizar y comparar los procesos de producción de largometrajes 2D y 3D, desde la preproducción hasta la post producción. Para lograr estos fines, se definirán criterios de selección y se creará una lista de largometrajes estadounidenses 2D y 3D, producidos en los últimos veinte años, para fines de comparación y análisis. Esta lista será posteriormente

graficada para visualizar y determinar la cantidad de largometrajes de cada categoría dentro del periodo estudiado. De acuerdo a los resultados encontrados y observables se planteará la interrogante: ¿qué provoca estos cambios en la forma de producción?, ¿qué fue lo que desencadenó el éxito de este tipo de animación?, ¿esto sucede solo en empresas estadounidenses o también se produce en otras partes del mundo?

Después de haber establecido esta base, identificaremos factores y elementos de una producción de largometraje 3D y 2D, analizando las técnicas utilizadas en ambos procesos de animación, para, de este modo, comparar las diferencias, similitudes, pros y contras de cada método de animación con ayuda de la lista creada previamente.

Finalmente, habiendo representado gráficamente los resultados de la muestra seleccionada para el análisis, se reflexionará sobre el estado actual de los largometrajes estadounidenses 2D, en comparación a los largometrajes 3D del mismo país. Para cumplir este propósito, exploraremos, utilizando la información previa, cuándo comenzó a decaer el medio animado 2D destinando un breve espacio para, en un sentido más amplio, llevar a cabo una comparación con un enfoque más global, acerca del nivel de éxito de animación 3D versus 2D, en países como Japón, cuya mayoría de producciones exitosas han sido elaboradas en 2D, tales como las conocidas películas de Studios Ghibli. En este sentido, cabe mencionar que el estilo del anime, cuya popularidad se ha extendido más allá de los límites de Japón, durante un largo transcurso de tiempo ha desarrollado producciones 2D. Es cierto que algunas obras más recientes incorporan algunos elementos 3D (muchas veces por razones de presupuesto) e incluso se producen obras íntegras en 3D. No obstante, el campo cultural del anime continúa, de alguna manera, fiel a su estilo predominante de 2D.

A continuación y, como producto del análisis y la comparación anteriores, evaluaremos los factores considerados en esta investigación, tomando en cuenta las decisiones de las compañías Pixar, Dreamworks y Walt Disney, analizando las posibles razones que condujeron a este declive del 2D, reflexionando, del mismo modo, acerca de las consecuencias que este provocó sobre la industria de animación cinematográfica.

Cabe mencionar que durante el transcurso de este ensayo, se hablará mayoritariamente de los hitos de la compañía Walt Disney, ya que sin duda ha sido un pilar de la animación que ha influenciado la industria.

No obstante, además nos referiremos a Pixar, una compañía conocida por su innovación dentro de la animación 3D, y Dreamworks, que ha evolucionado considerablemente desde su creación en el año 1994. Estudiaremos cuáles son los orígenes de estas empresas, sus aportes a la industria y cómo estos han cambiado la forma en que vemos y creamos la animación hoy en día, utilizando información recopilada de sitios confiables del internet, listados en la bibliografía de este ensayo. Por otro lado, consideraremos en detalle los orígenes de la industria de la animación 3D, ya que estos nos darán una clara idea de por qué nació la necesidad de esta rama y cuál es su relación con el resto de la industria de la animación. Ambos aspectos, esto es, las causas que originaron el nacimiento de la técnica 3D, junto a la reflexión acerca de sus vínculos con la industria constituyen aspectos que se abordan en el desarrollo de esta investigación.