

Características del estilo de Walt Disney.

Evolución de la creación de las películas de walt disney

Anteriormente:

Para realizar las películas tomaban una foto a cada uno de los dibujos. Para realizar cada película se hicieron miles de fotos. A continuación esos dibujos sin color se proyectaban para que los animadores y los encargados de la película la pudieran ver y pudieran hacer anotaciones de las fallas de la animación, para luego corregirlas. Una vez finalizado ese proceso, cada dibujo pasaba a un lugar donde muchas mujeres entintaban esos dibujos en una especie de *acetato*. Al mismo tiempo, en otro lugar, los dibujantes hacían los fondos fijos de las películas. Y posteriormente se crean los efectos de los sonidos que se escucharán en las películas.

Vídeo Walt Disney explicando el funcionamiento del MultiPlane  [The MultiPlane Camera](#)

Actualmente:

Actualmente el equipo creativo realiza los primeros bocetos de los dibujos para luego darle color, se utilizan lápices de colores para colorear el diseño con los tonos que irán en la película. Posteriormente un animador realiza la primera versión del storyboard.

A continuación viene el modelado, es donde se perfeccionan los detalles de color y se agregan sombras para dar las dimensiones al dibujo. Esta fase requiere más precisión y tecnología, y se realiza por los directores técnicos.

Para realizar el proceso del diseño, se realiza completamente en un ordenador ya que también se utilizan cámaras virtuales. Los personajes se colocan sobre la base de los ángulos de la cámara y son animados para que quepan en los disparos.

La **animación y la simulación** les dan vida a los personajes. Todo, desde el fondo de la escena hasta el pelo del personaje se moverá con naturalidad como si fuera real.

Para terminar el proceso falta la **iluminación**, que es considerado uno de los más importantes, ya que ayuda a que todos los personajes funcionen de forma natural.

Luego de ver cómo se llega al diseño final, es difícil creer cómo comenzó todo, desde un simple boceto a una animación completamente digitalizada.

Rasgos comunes en las películas de animación de Disney

Una característica muy común en las películas de Disney son las **madres ausentes**. Rara vez aparece la figura materna en las películas, sobre todo en las más clásicas.

La mayoría de personajes no tienen madre, bien porque la pierden al principio de la película o ya no están presentes cuando esta empieza.

Algunos ejemplos de ello son Blancanieves, Bella (de 'La bella y la bestia'), Dumbo... Hay rumores que dicen que fue el propio Walt Disney quien expresó que las figuras maternas quedarán fuera de las historias, tras la muerte de la suya. Solo en 'Brave', la princesa de Disney-Pixar que rompió todos los estereotipos, la madre tiene un papel fundamental en la historia.

Los **nombres** de los personajes de las películas están **cargados de simbolismos**. Por ejemplo:

- Lilo (*Lilo & Stitch*): un nombre hawaiano que significa 'el generoso' - pues Lilo es tan amable que le ofrece a Stitch un sitio en su hogar y familia.
- Pumba (*El Rey León*): en suajili significa 'ser ingenuo, descuidado'. Bueno, Pumba puede ser bastante como un elefante en una cacharrería.
- Lumière (*La bella y la bestia*): quizá resulte obvio, pero Lumière significa 'luz' en francés, un nombre bastante bueno para una vela.
- Mufasa (*El Rey León*): El nombre del padre de Simba significa 'rey' en la lengua manazoto.
- Bambi (*Bambi*): quiere decir 'niño' en italiano.
- Flounder (*La sirenita*): es un tipo de pez particular, pero también significa 'mover las piernas y los brazos con dificultades en el agua o en el lodo', que encaja con este torpe pececito.
- Wall-E (*Wall-E*): el nombre se refiere en realidad a 'Walter Elias Disney'.

En las películas de Disney hay un **código secreto**.

A113. Se refiere a una aula del Instituto de Artes de California. Era la clase del primer año de diseño gráfico y animación de personajes, donde muchos de los animadores de Pixar, Disney y otros estudios comenzaron.

Aparece en lugares insospechados (la cámara del buceador en 'Buscando a Nemo', en la matrícula de un avión en 'Cars' o de un coche en 'Toy Story', en la oreja de uno de los ratones de 'Ratatouille', en un aula de 'Monstruos University'...), pero no se encuentra solo en todos los títulos de Disney, sino que también lo hace en series animadas de televisión.

Las películas **demuestran que todas las películas están conectadas**. Así, por ejemplo, en 'Monstruos S.A.' se puede ver a Jessie y a la pelota de 'Toy Story' en el cuarto de la pequeña Boo, quien también le da a Sully un juguete de Nemo. También, en la coronación de Elsa en 'Frozen', se puede ver a Rapunzel y Flynn, de 'Enredados'; en 'Brave' se puede ver una talla de Sully en Madera y así, un sinnúmero de referencias que hacen de las producciones de la factoría un universo único.

Para finalizar las películas de Disney **guardan un mensaje o una lección vital** que, en la mayoría de casos, es fácil de descifrar. Porque, ¿quién no recuerda eso de "la belleza está en el interior", de 'La bella y la bestia' o el "sigue nadando", de 'Buscando a Nemo' que asegura que no hay que rendirse? La lista de enseñanzas, como la de películas, es (casi) eterna.