

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Antropomorfismo animado

El diseño detrás del personaje

Gabriela Paula Zorzi

95118

Diseño de Imagen y Sonido

Investigación

Historia y tendencias

13/12/19



Facultad de Diseño
y Comunicación

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. La animación	13
1.1 Sus inicios	14
1.2 Técnicas de animación en la actualidad	18
1.2.1 Animación tradicional	19
1.2.2 <i>Stop Motion</i>	20
1.2.2.1 <i>Pixilation</i> o pixilación	23
1.2.2.2 <i>Cut out</i> o animación de recortes	23
1.2.2.3 Arena y cristal	25
1.2.3 Animación por computadora	26
1.2.3.1 Animación 2D	27
1.2.3.2 Animación 3D	28
1.3 La preproducción	29
1.4 Campos de aplicación	31
Capítulo 2. El antropomorfismo	34
2.1 Miles de años de vigencia	35
2.1.1 El dilema científico	37
2.2 Su utilización como herramienta narrativa	39
2.2.1 La fábula	41
2.2.2 El documental	43
2.3 El antropomorfismo en la animación	46
2.3.1 Grandes antropomorfizaciones del cine	48
Capítulo 3. La construcción y el diseño del personaje	51
3.1 El guion como base de trabajo	52
3.2 Tipos de personajes	54
3.3 El trasfondo y la historia	57
3.4 Construcción de la personalidad	59
3.5 La morfología	61
3.5.1 Proporciones morfológicas según el tipo de personaje	62
3.6 El diseño antropomorfo	64
3.7 La actuación	66
3.7.1 La exageración como recurso	68

Capítulo 4. Casos de estudio: Mickey Mouse y Bugs Bunny	70
4.1 Trayectoria y permanencia	70
4.2 The Walt Disney Company y Warner Brothers	72
4.3 Selección de variables de análisis y metodología	74
4.4 Análisis de los resultados obtenidos	76
4.4.1 Bugs Bunny	76
4.4.1.1 El show de los Looney Tunes	81
4.4.1.2 El regreso del <i>slapstick</i>	82
4.4.2 Mickey Mouse	84
4.4.2.1 Volviendo a los diseños originales	87
4.4.3 Análisis comparativo.....	89
4.4.3.1 Judy Hopps y Zootopia	90
4.4.3.2 Remy y Ratatouille	92
 Capítulo 5. Vigencia del antropomorfismo.....	95
5.1 El diseño de los últimos años	95
5.1.1 La evolución de los personajes	96
5.2 La tecnología como herramienta	98
5.2.1 Antropomorfismo en el cine <i>live action</i>	99
5.3 El futuro del antropomorfismo	103
 Conclusiones	106
 Lista de referencias bibliográficas.....	111
 Bibliografía.....	114

Introducción

El presente Proyecto de Graduación (PG) corresponde a la carrera Diseño de Imagen y Sonido y se enmarca en la categoría de Investigación, dentro de la línea temática Historia y Tendencias, siendo de su interés el diseño de personajes antropomorfos en el cine animado, analizándolo desde sus orígenes con personajes como Mickey Mouse y Bugs Bunny, pero tomando como foco principal desde los años 2000 hasta el 2019.

El antropomorfismo se define como la atribución de forma o cualidades humanas a lo que no lo es, en especial a divinidades, animales o cosas. En el cine animado, los personajes antropomorfos existen desde sus inicios y compiten en cantidad de producción con los de naturaleza humana real. No solo en ese ámbito son populares, sino que también se los puede encontrar en las gráficas de distintas marcas, como pueden ser las cajas de cereales, golosinas y demás. Remontándose más en el tiempo, en el Paleolítico superior, hace unos 40.000 años, hay ejemplos de figuras zoomorfas, objetos con forma de animal, que pueden representar la primera evidencia que tenemos de antropomorfismo.

Debido a la antigüedad y la presencia que tienen en el mundo cotidiano y en la producción animada específicamente, surge la inquietud en la que se basa este PG y el planteamiento de la siguiente pregunta – problema: ¿Cuáles son los conceptos, procesos, herramientas y demás variables que se implementan en la creación de personajes antropomorfos, y cuál es el motivo de su popularidad?

De dicho planteo se desprende el objetivo general del proyecto que consiste en establecer factores que se consideren importantes en el diseño de personajes, especificando en este tipo en particular, determinar el motivo de su éxito, así como también establecer las posibilidades que estos brindan al cine de animación. Para mayor claridad y profundización se precisaron los objetivos específicos, que consisten en explicar la utilización del antropomorfismo en los personajes animados, teniendo en cuenta la historicidad que respalda este término y su desarrollo en el tiempo. También se busca describir los distintos campos de la animación donde se desenvuelven los personajes que se diseñan, teniendo

en cuenta las características y posibilidades que estas distintas áreas ofrecen afectando directamente el proceso de desarrollo de los mismos. Por otro lado, se busca establecer conceptos fundamentales a la hora de diseñar un personaje haciendo hincapié en la importancia de la correlación de sus características en los distintos aspectos que lo componen, y por último, analizar personajes de éxito para determinar los factores del mismo, como Mickey Mouse y Bugs Bunny, así como también distinguir aciertos en su diseño que permitan corroborar la importancia de determinadas etapas del proceso de desarrollo y tal vez aportar nuevos conceptos a esto.

Se enmarca dentro de la categoría investigación ya que se propone teorizar ciertos conceptos en base al análisis de factores presentes en producciones animadas, y su línea temática se debe a que para llevar a cabo dicho proyecto se tomarán referencias de personajes del siglo XX y del actual siglo XXI que expongan los temas abarcados.

En cuanto a la metodología que se propone para llevar a cabo dicha investigación, se realizarán análisis de personajes reconocidos en el mundo animado y con años de trayectoria, para observar cómo su diseño ha ido evolucionando y cuál es su situación actual. A su vez, también se realizará un análisis comparativo entre estos dos personajes, Bugs Bunny y Mickey Mouse, y otros dos nuevos que son parte de producciones actuales reconocidas, para así poder señalar las similitudes y diferencias que mantienen, y entender a qué se deben las mismas, teniendo en cuenta el fin con el que fueron concebidos. Para poder llevar esto a cabo, se necesitará teorizar y utilizar aportes realizados por otros autores en distintas bibliografías.

El presente PG está enmarcado dentro del contexto académico, por lo que utilizará también, a modo de antecedente, escritos de alumnos pertenecientes a la Universidad de Palermo que compartan planteamientos o temáticas en común con este trabajo. Se pueden clasificar en dos grupos de acuerdo al interés y relevancia que representan para este trabajo. Por un lado, se seleccionaron proyectos que desarrollan el proceso del diseño de

personajes, y por el otro, se encuentran los que ahondan profundamente en diferentes técnicas de animación y tecnologías involucradas en la disciplina.

El primero de ellos es de Mazza, Juan Manuel (2017) *La historia detrás del cuerpo. Diseño de personaje 3D a partir del guion*. En este proyecto se explora el diseño de un personaje para diferentes medios audiovisuales, ya sea cine, televisión o videojuegos, generando una fuerte relación con el desarrollo del guion y la psicología del personaje. Al estar enmarcado en la categoría Creación y Expresión, el producto final del escrito es el diseño de un personaje villano, como también una serie de pasos que guían dicho proceso. Este PG comparte con la presente investigación todo lo referido al proceso de diseño de personaje, lo que desarrolla ampliamente haciendo foco tanto en lo físico como en lo psicológico. Además, resulta relevante el desarrollo que el mismo hace sobre la importancia del guion y su profundización.

Otro proyecto de interés es el de Donnadio, Verónica Vanesa (2012) *Animación digital 3D orientada a Pixar. Diseño de un personaje virtual en un mundo imaginario*. Describe el proceso que se lleva a cabo en la animación 3D y destaca aquellos pasos que se requieren a la hora de crear un personaje, construir su ambiente, su entorno y darle vida. Busca incentivar y demostrar que hoy en día se puede conseguir, de la misma forma y con la calidad que logra Pixar Animation Studios, la creación de un personaje en el contexto local teniendo en cuenta aquellas cualidades que éste necesita. Este escrito también tiene en común el interés por el proceso de diseño de personajes, aunque se centra más específicamente en la animación 3D.

La investigación realizada por Calmet, Micaela (2018) *La construcción de personajes en Studio Ghibli. La ideología de la multiplicidad de facetas*, se propone analizar los personajes creados por el Studio Ghibli, tratando temas como el desarrollo de personajes, la expresión corporal a través de las técnicas de animación de los mismos y el anime dentro de la cultura japonesa como género de punto de partida. Busca reflexionar sobre la construcción de la identidad de los personajes en la animación occidental como punto de

comparación a utilizar en el análisis de los personajes de Studio Ghibli. Fue seleccionado ya que aporta una mirada distinta sobre el diseño de personajes, pero a la vez tiene convergencias con lo occidental, y puede complementar el proceso.

El ensayo de Figueroa, María Tatiana (2012) *Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations. Historias y técnicas de la animación*, trata acerca de la historia de la animación y la variedad de técnicas que existen en la actualidad. Se divide en pasado, presente y futuro, articulando en cada etapa su nacimiento y evolución, su desarrollo en el presente y el camino hacia el que se dirige. En los cuatro capítulos que abarca el proyecto, se nombran softwares de animación y creación, autores de reconocidos libros, largometrajes y cortometrajes mundiales en los cuales se aprecia la mayoría de las artes audiovisuales. Se relaciona con el presente Proyecto de Grado ya que ahonda en las técnicas de animación, que en esta investigación son consideradas importantes para el desarrollo de personajes. Como antecedente también se seleccionó el trabajo de Rodríguez, Leonardo Alejandro (2015) *La animación y sus avances tecnológicos. Mickey Mouse, rumbo a una nueva era*, en el cual realiza un análisis y aporte reflexivo comprendiendo a la animación kinect como un nuevo género estético y audiovisual contemporáneo, tomando como hilo conductor al personaje animado Mickey Mouse. Los objetivos son analizar la animación 2D, 3D y kinect, delimitar la etapa 2D y la incidencia del 3D en el personaje animado Mickey Mouse, circunscribir la etapa 3D y la incidencia del kinect en dicho personaje y por último analizar el futuro próximo del kinect y su impacto en la población infantil tomando en cuenta a la figura mencionada. Comparte el interés de este escrito por describir las técnicas de animación y en particular por el personaje animado Mickey Mouse y su evolución y trayectoria.

Otro ensayo de interés es de Garbesi, Carlos Ignacio (2015) *Tecno Animados. El avance del mundo digital en la creación de los Dibujos Animados* busca encontrar y proponer una línea de evolución en el diseño de animaciones y las técnicas que se utilizan para realizarlas, y por otro lado, explicar cómo el diseñador, con el avance de la tecnología en

la creación de las animaciones, tiene la necesidad de estar constantemente aprendiendo a utilizar nuevas herramientas o actualizarse con las ya existentes, para mejorar la calidad de las animaciones y hacerlos cada vez más parecidos a la realidad, con efectos complejos, diferentes tipos de texturas e iluminaciones. Todo este primer tema de las tecnologías y las distintas técnicas, es el que se toma y desarrolla en el primer capítulo de esta investigación, motivo por el cual el escrito se eligió.

También en el área de técnicas de animación y tecnologías, otro proyecto que se toma a la hora de realizar este trabajo es el de Mastroleonardo, Lucas Martín (2012) *Motion capture. Nueva forma de crear animaciones*. Presenta las distintas tecnologías de captura de movimiento, así como también su historia, con el objetivo de que el lector pueda comprender las distintas funciones como también los fines de cada una de las herramientas. Otro de los objetivos del proyecto es establecer la viabilidad o no en Argentina del uso de dichas técnicas, aplicadas al campo del entretenimiento audiovisual. Además, se plantea la creación de un cortometraje para, no solo poner a prueba las tecnologías, sino también conocer sus ventajas y desventajas a través de la experimentación. Este PG aporta a la investigación un desarrollo extenso sobre esta técnica de animación, que resulta relevante a la hora de diseñar un personaje ya que influye en su forma de expresarse, lo que indefectiblemente determina características de personalidad del mismo.

Desde un lado menos técnico y más social, el ensayo de García, Juan Camilo (2016) *Sociedad en cartoon. Imaginarios, críticas y apologías en los dibujos animados*, analiza los dibujos animados específicamente de televisión contemporánea, en relación a la cultura masiva y la forma en que históricamente han dado cuenta de la sociedad y se han adaptado a los cambios de la misma, así como han influido en la cultura por su relación en mayor o menor medida con la construcción de imaginarios colectivos e ideologías. Busca dar cuenta de la manera en que los dibujos animados hacen referencia o crítica a la situación social de su contexto analizando a su vez, las diferencias temáticas que marcan a cada una de

las principales animaciones contemporáneas en relación al target y concepto que manejan. El interés principal que se tiene en el trabajo mencionado es el análisis que realiza de los dibujos animados y su contenido, así como también la breve mención que hace con respecto a los lineamientos seguidos por Walt Disney Company y Warner Bros en sus producciones.

La investigación de Di Pietro, Camila (2012) *El héroe y sus cambios a través del tiempo. Ciencia ficción de Hollywood de los '80 en comparación con la actualidad*, profundiza en el viaje del héroe como estructura, que consta de héroes y arquetipos, haciendo una comparación entre los personajes actuales con los de hace veinte o treinta años atrás. Hace hincapié en cómo, en el viaje tratado y en los géneros de ciencia ficción y fantasía, los arquetipos se constituyen de diferente manera y van evolucionando y volviéndose cada vez más complejos según el contexto temporal en el que existen, mientras que la estructura narrativa se mantiene intacta e inalterable. Tiene puntos de interés en común ya que habla de una de las estructuras más utilizadas en la creación de personajes, tema que es central en el presente PG.

Por último, el escrito realizado por Rocca, Franco Leandro (2012) *Diseño de animación publicitaria de escasos recursos. Diseño de una publicidad de dibujos animados* se estructura en seis capítulos, que explican de manera detallada los procesos que se deben llevar a cabo para elaborar una animación publicitaria, de carácter profesional, a través de recursos accesibles, es decir, aquellos que se encuentran al alcance de un diseñador promedio, que no posee las herramientas de una gran empresa de comunicación. Abarca todo el proceso, desde el planteamiento de una idea y su desarrollo, los materiales necesarios para desarrollarla, los diseños de los personajes y la importancia del sonido. La razón de la elección reside en que desarrolla el proceso del diseño de personajes.

Debido a los diferentes temas que va a abordar la presente investigación, resulta conveniente dividirla en cinco capítulos que organicen el contenido. El primero es de función introductoria, y ahondará en el campo de la animación. Partiendo de la definición

básica que describe este proceso, se explicarán los inicios de la disciplina, realizando una breve presentación de los aspectos claves en su historia que han marcado el lenguaje y dictado los parámetros que se utilizan en dicha actividad. Una vez establecido lo anterior, se procederá a describir y explicar las técnicas de animación más populares, y se mencionarán los aspectos que se deben tener en cuenta en la utilización de cada una. Para cerrar la introducción al tema, se mencionarán los campos de aplicación que tiene la animación, diferenciando soportes y público objetivo, entre las variables que difieren entre cada uno.

El segundo capítulo abordará otro de los conceptos claves de la presente investigación: el antropomorfismo. Se introducirá al lector en la implicación del término, teniendo en cuenta la amplitud del mismo, y se desarrollará una introducción a sus orígenes, así como también a la vinculación que tiene con la psicología humana. Además, se identificarán situaciones cotidianas en las que se aplica este fenómeno. Posteriormente, se tomará la aplicación del término como herramienta narrativa, en donde se explicará su utilización, la cual se verá reforzada con casos que ejemplifiquen lo que se menciona. Finalmente se hará foco en el antropomorfismo en la animación específicamente, teniendo en cuenta las características principales en su utilización.

El tercer capítulo profundizará en el personaje dentro del universo narrativo y en las cuestiones del diseño relacionadas con la morfología, además de analizar los tipos de antropomorfismo que existen. Se hará un análisis detallado de los aspectos que lo definen insustancialmente, comenzando con una clasificación de los distintos tipos de personajes y los roles que pueden desempeñar. Para esto también se mencionarán conceptos básicos de la construcción de guion que explicarán las partes que componen una narración clásica y la evolución que sucede tanto en los personajes como en el argumento. Se hará hincapié en la importancia de la construcción de una historia de trasfondo del personaje y en la relación que debe tener con los aspectos de la personalidad del mismo. Luego se procederá a hacer foco en cuestiones del diseño antropomorfo en sí, desarrollando el

proceso y las herramientas disponibles para llevarlo a cabo. Se describirán las cualidades del personaje en cuanto a lo estético y en particular a los de carácter antropomorfo. Además, se explorará la morfología para el diseño, teniendo en cuenta las diferenciaciones que se han hecho en cuanto a los tipos de personajes existentes, y manteniendo como objetivo comunicar a través de la forma. El último subcapítulo tratará lo relacionado a la actuación del personaje, teniendo en cuenta las expresiones faciales, el peso y balance relacionado a la postura y las poses comunes del mismo.

En el cuarto capítulo se realizará un análisis de dos personajes con trayectoria y fama, que destacan no solo entre el grupo antropomorfizado, sino que funcionan como referentes en el cine animado en su totalidad. Para poder profundizar en su diseño y éxito en el público, se remitirá a los creadores detrás de los mismos: Walt Disney Pictures y Warner Bros Studios. En el proceso de comprender su proceso de diseño se analizará la evolución de los personajes desde su creación hasta la actualidad, buscando identificar los conceptos claves profundizados en los capítulos previos e indagando en la existencia de otros no planteados. Además, se los comparará con otros dos nuevos personajes de producciones actuales para poder analizar las similitudes y diferencias entre los mismos y así comprender mejor el proceso de diseño detrás de cada uno.

El quinto y último capítulo expondrá la situación del antropomorfismo en la actualidad teniendo en cuenta las nuevas demandas y los cambios constantes que se experimentan en la disciplina, y cómo esto repercute en el diseño de los personajes. Por otro lado, se abordará la cuestión tecnológica como un factor clave para entender esta evolución, haciendo mención de películas de *live action* que llevan este antropomorfismo a otros niveles gracias a la aplicación de *softwares* de avanzada. Para terminar con el capítulo, se analizarán brevemente las posibilidades que la utilización del antropomorfismo brinda para la disciplina y de qué manera puede repercutir en la forma de narrar y comunicar.

Para concluir, el presente Proyecto de Graduación resulta relevante porque aborda un área en la que el Diseñador de Imagen y Sonido puede desempeñarse profesionalmente: la

animación. Esta investigación pretende aportar una mirada más exhaustiva en el diseño y la utilización de personajes antropomorfos para otorgarle al diseñador mayor profundización y conocimientos en sus elecciones a la hora de diseñar personajes. En esta profesión ninguna decisión resulta azarosa, ya que al contrario de lo que se puede pensar, el diseño no es mágico, sino que se basa en diseñar tomando en cuenta lo existente, teniendo referencias, y con un claro objetivo de comunicación, al que nuestras elecciones deben contribuir y obedecer. Por esto es que una investigación en algo tan importante como es el diseño de personajes en los productos animados, aporta en gran manera al conocimiento que respalda estos trabajos y permite explorarlos con una base bien fundamentada. Como enuncia Wells (2007, p. 86) “No existe la práctica sin la teoría ni la teoría sin la práctica”.

Capítulo 1. La animación

Para poder ahondar en el diseño de personajes antropomorfos de manera precisa y específica, definido como objetivo principal de la presente investigación, se debe entender y conocer el entorno en los que estos se encuentran inmersos. Por eso mismo este primer capítulo funciona como base teórica e introductoria en el mundo de la animación. No se buscará definirla superficialmente, sino que se intentará detallar en métodos y aplicaciones de la misma, ya que resultan de relevancia para el desarrollo de un personaje. El mismo no se diseña en independencia del medio y el fin al que está destinado, sino que debe tener en cuenta diversos aspectos que deben conformar en su conjunto una integridad lógica que responda a su motivo de ser.

Existen diversas formas de definir la animación, pero antes de citar a diferentes autores con sus respectivas definiciones, se analizará brevemente el término en sí. Etimológicamente hablando, la palabra animar proviene del latín *animare*, donde *anima* significa alma y el sufijo *-are* indica acción, por lo que dicha palabra se entiende como dar alma. De esto se puede inferir que el proceso de animar supone dar vida a algo que no lo tiene, dotar de alma a un cuerpo.

Según la Real Academia Española (RAE) (2019), animar puede definirse como “Dar vida o animación a una obra de arte”, “Comunicar a una cosa inanimada vigor, intensidad y movimiento” y “Dar vida al cuerpo”. Por otro lado, Peter Lord en el libro de Chris Webster (2005) habla del animador como un creador de vida, realizando un trabajo normalmente reservado para Dios. Dentro de la misma línea Halas y Manvell (1968, p. 25) afirman que “el movimiento es la base o esencia de la animación”. Cabe aclarar que el proceso no es tan sencillo como puede parecer, y está compuesto por variados elementos que deben tenerse en cuenta para realizarlo correctamente. Para concluir, Benito Reina (s/f, p. 1) en su escrito da una definición bastante completa del término, “la animación, es un medio de expresión audiovisual en el que se funden, de una forma extraordinaria, imágenes en movimiento y sonidos para contar una historia al igual que explicar ideas”.

A lo largo del capítulo se intentarán esclarecer algunas cuestiones relativas a cómo se da vida, es decir, se anima.

1.1 Sus inicios

Desde los inicios de la civilización, el humano ha buscado la manera de retratar el mundo que lo rodeaba y lograr que dichas imágenes perduren en el tiempo por diversos motivos. Desde cultos religiosos a escenas de la vida cotidiana, muchas de estas obras buscaban transmitir el movimiento a través de líneas y figuras dinámicas. La pintura se mantuvo constante como método para retratar la realidad por miles de años, hasta la posterior aparición de la fotografía que lentamente fue tomando su lugar en la sociedad tal y como se la conoce hoy en día. Pero en el campo de la imagen en movimiento, no fue hasta 1824 cuando Peter Mark Roget, médico, físico, matemático, filólogo, teólogo natural y lexicógrafo inglés, publicó *Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*, dando el primer paso para la técnica y experimentación de lo que más adelante daría nacimiento al cine, tanto vivo como animado. Como explica Bendazzi (2003), Roget descubrió la persistencia retiniana, aunque el mismo no la llamó por ese nombre, supuesto fenómeno por el cual el ojo humano guarda las imágenes percibidas en la retina durante una fracción de segundo antes de reemplazarlas con las siguientes. Si esto sucede lo suficientemente rápido, se recibe una impresión de movimiento, aunque en realidad se esté observando una imagen fija detrás de otra. La animación no va a nacer hasta varios años más tarde, pero este fenómeno va a ser tomado como la base del movimiento. Casi cien años después, la persistencia retiniana va a ser desplazada como explicación del por qué percibimos las imágenes en movimiento y pasará a calificarse como un mito, mientras que el Efecto phi va a ser la nueva respuesta a este planteo. Este se define como una ilusión óptica de nuestro cerebro que percibe movimiento continuo frente a una sucesión de imágenes (Zunzunegui, 2010).

A partir del descubrimiento de Roget, se comenzaron a crear juguetes ópticos que creaban la ilusión de movimiento. Bendazzi (2003) habla del taumatropo del físico inglés John A. Paris, que consistía de un disco con una imagen en cada lado y dos hilos que lo sujetaban horizontalmente. Cuando se lo hacía girar a gran velocidad sobre el eje del piolín, ambos dibujos parecían fundirse entre sí. Otro de los inventos populares fue el zootropo, que consistía en una tira de papel con secuencias de dibujos que al colocarse en un cilindro con ranuras y mirar a través de una de ellas, se podía apreciar la animación de dichas imágenes (Williams, 2001).

Continuando con lo que desarrolla Bendazzi (2003), alrededor del 1877, Emile Reynaud, inventor francés, patentó su praxinoscopio, un cilindro de ilusión óptica que perfeccionaba al anterior zootropo, pero sus aspiraciones fueron más altas al querer dejar de lado el entretenimiento familiar y transformarlo en un espectáculo para un gran público. Luego de varias modificaciones, diez años después, va a crear el *théâtre optique*, traducido como teatro óptico. Estas van a ser las primeras producciones animadas expuestas en una sala a modo de espectáculo. Los dibujos se pintaban a color sobre una película que se proyectaba, mediante un complejo mecanismo, en una sala para una gran cantidad de gente. Este espectáculo estaba acompañado de música y efectos sonoros realizados durante la proyección, entre los que se encuentran obras como *Pobre Pierrot* (1892), *El payaso y sus perros* (1892) y *Alrededor de una caseta de baño* (1895). En 1895 a su vez, los hermanos franceses Lumière van a presentar sus proyecciones de imagen real con su cinematógrafo, contra las cuales Reynaud no va a poder competir en velocidad de producción, lo que va a terminar acabando con su creación (Bendazzi, 2003).

Otro pionero de importancia en la época fue Émile Cohl, también francés, que se va a interesar en el cine animado hacia el 1907, y para 1923 va a haber creado más de trescientos cortometrajes. Richard Williams (2001, p. 16) afirma que "El trabajo de Cohl llegaría a configurar unos de los más conocidos preceptos de la animación: No hagas lo que una cámara puede hacer. ¡Haz lo que una cámara no puede hacer!"

Por otro lado, en 1914, Winsor McCay, un caricaturista norteamericano, va a crear a *Gertie the Dinosaur (1914)*, en el que él mismo participaba de la proyección interactuando con Gertie, un dinosaurio, como su domador, impartándole órdenes y dándole de comer en perfecta sincronía con la animación, y en la escena final, simulaba su entrada en la pantalla arriba del animal. “Esta fue la primera animación de personalidad, es decir, el comienzo de la individualidad en las caricaturas animadas. Era tan vivo, tan parecido a la realidad, que la gente se identificó con Gertie” (Williams, 2001, p. 16). Bendazzi (2003) también señala que más allá de la admirable animación y sincronización, el animal estaba dotado de una actuación que le daba una personalidad sorprendente. Wells (2007) por su parte, concuerda en la existencia de una identidad y punto de vista propia del dinosaurio, y lo propone como modelo que Disney luego admiraría y a partir del que desarrollaría sus propias producciones. Podría decirse entonces que fue el primer diseño de personaje más desarrollado, y resaltó notoriamente en la época.

Entre otros animadores destacados se encuentran los hermanos Fleischer que fundan su propio estudio alrededor del 1921 y según Bendazzi (2003), van a ser los más importantes por detrás de Disney hasta el 1942. Realizan largometrajes como *Gulliver's Travels (1939)* y *Mr. Bug goes to Town (1941)* y los cortos de Popeye y Betty Boop, personajes de gran popularidad.

La aparición de Mickey Mouse en el cortometraje animado llamado *Steam Boat Willie (1928)* marcó la época, ya que fue el primero en contar con sonido sincronizado. La historia que se narra no tiene gran profundidad, sino que sirve al objetivo principal de la pieza, es decir, explotar la utilización del sonido sincronizado. Su creador, Walter Elias Disney, productor, director, guionista y animador estadounidense en quién se profundizará en el capítulo 4 junto a su emblemático personaje, siguió produciendo cortometrajes exitosos como las *Silly Symphonies*, e incluso realizó el primer corto a todo color *Flowers and Trees (1932)*. El estreno y éxito absoluto de *Blancanieves y los Siete Enanitos (1937)* dictó el camino para las demás producciones del estudio que va a entrar en su época de oro

(Bendazzi, 2003). Williams (2001, p. 19) describe el film como “el primer largometraje totalmente animado en el mundo, elevando los dibujos animados al nivel de arte, manteniendo a la audiencia hechizada por un espacio de 83 minutos”.

Alrededor de 1930, Warner Brothers va a comenzar a producir los *Looney Tunes* y las *Merry Melodies*, que seguían el claro patrón de las *Silly Symphonies* de Disney. Dentro de los distintos animadores destacados de la época, Tex Avery fue realmente quien marcó su estilo, rompiendo reglas establecidas del género e implementando la exageración en su máxima expresión, cosa que hoy en día sigue presente en muchas producciones animadas. Bendazzi (2003) explica esto diciendo “con frecuencia, Avery rompía las convenciones de la pantalla, dirigiéndose al auditorio y comentando las secuencias y los trucos por medio de los rótulos o de los propios personajes” (p. 95).

Por otro lado, hacia el 1937, la Metro-Goldwyn-Mayer va a crear su propio departamento de animación y producir cortos como las aventuras de Tom y Jerry, con sus propios animadores destacados: Hanna y Barbera. Estos, entre otras cosas, tomaron las exageraciones de Avery y las aplicaron imitándolo (Bendazzi, 2003).

La llegada de la televisión modificó el paradigma de las producciones animadas. Williams (2001) explica que la misma demandaba una gran cantidad de material y para satisfacer esa demanda, las producciones debían ser sencillas y los estudios se fueron adaptando a los nuevos formatos. En esta época surgió la UPA, *United Productions of America*, con animaciones más limitadas y menos realistas. Muchos ignoraban el conocimiento estructural utilizado en lo que llaman la época dorada de Hollywood.

Williams (2001) en relación a esto opina que

En estos últimos años el renacimiento de la animación como una forma de entretenimiento masivo está provocando un nuevo resurgimiento de los viejos conocimientos. Las asombrosas y exitosas innovaciones en animación con computadoras están ayudando a transformar la animación y todo su espectro multifacético en una parte importante de la nueva corriente del entretenimiento. (Williams, 2001, p. 20).

En cuanto a avances tecnológicos e innovaciones artísticas, Pixar a pesar de su corta trayectoria ha hecho grandes aportes a la historia de la animación. Como explican Cabrera Marín y Muñoz Gallardo (2017), nació en 1979 como la división computacional de Lucasfilm y realizó el primer corto hecho por computadora *The Adventures of André & Wally B.* (1984), en el cual se utilizaron nuevas técnicas como las de desenfoque de movimiento, conocido como *motion blur*, y complejos personajes y entornos en 3D. En 1986, Steve Jobs compra la división y la establece como una compañía independiente bajo el nombre de Pixar. Años más tarde, estrenan el primer largometraje completamente en 3D, el cual se convierte en un éxito rotundo: *Toy Story* (1995). A partir de ahí, se puede apreciar claramente reflejado el avance tecnológico en los largometrajes de los años siguientes, que van a marcar permanentemente la industria. John Lasseter, uno de los fundadores de Pixar y actual Productor Ejecutivo del estudio, citado por Cabrera Marín y Muñoz Gallardo (2017, p. 7), expresó “El arte desafía a la tecnología. La tecnología inspira al arte”.

1.2 Técnicas de animación en la actualidad

Habiendo recorrido brevemente las bases sobre las que se fundó la animación, se procederán a explorar las distintas técnicas que se utilizan en la disciplina. A pesar del paso de los años, muchas de las cosas planteadas en los inicios siguen siendo aplicadas en la actualidad. Williams (2001) mismo menciona esto en relación al origen del contenido de su libro.

El viejo conocimiento se aplica a cualquier estilo o aproximación al medio, sin importar qué avanzada esté la tecnología. La mayoría de los mecanismos y métodos de trabajo en este libro fueron desarrollados y perfeccionados en los estudios de animación de Hollywood entre 1930 y 1940. (Williams, 2001, p. 20).

La elección de una u otra técnica va a depender de diversos motivos. A la hora de decidir hay que tener en cuenta el tipo de narración que se quiere realizar, las necesidades que esta va a tener y si existe alguna técnica que se adapte mejor a lo que se quiere transmitir o vaya a generar el impacto deseado en la audiencia. También puede ser elegida

basándose sencillamente en las habilidades con las que cuente el animador o grupo de animadores, en la cantidad de tiempo que se dispone para realizarla, el presupuesto que se puede invertir en el proyecto, y demás aspectos personales que van a llevar a inclinarse por alguna.

1.2.1 Animación tradicional

Según el Centro Nacional de Innovación Tecnológica de Venezuela (CENIT) (2008), se conoce como animación tradicional o dibujos animados a la técnica mediante la cual, a partir de una serie de dibujos hechos a mano que varían levemente unos con otros, se crea la ilusión de movimiento. Esto sucede al mostrarse en una secuencia todos los dibujos a gran velocidad. El estándar actualmente, utilizado en todas las técnicas de animación, es de 24 o 30 cuadros por segundo, dependiendo del sistema de codificación, conocidos como fotogramas.

Este tipo de animación generalmente se realiza dibujando primero los extremos del movimiento o acción que se anima, y luego los cuadros intermedios. Para poder realizar la tarea de manera más fácil, rápida y precisa, los dibujantes cuentan con tableros iluminados que transparentan las hojas y permiten tener presentes los dibujos extremos con los cuales se dibuja dicho intermedio.

Tiempo atrás, estas animaciones se hacían sobre acetato, dibujando cada uno de los fotogramas por separado en papel y luego pasándolos sobre dicho material, sobre el que del reverso se pintaban manualmente. Otro método utilizaba distintas capas que dividían los sectores de la imagen de manera tal que el fondo pudiera permanecer igual mientras el dibujo del personaje iba cambiando. Hoy en día “es tan solo una de las múltiples opciones estéticas y tecnológicas en un proyecto” (Wells, 2007, p. 97).

La animación tradicional era muy popular en las películas y dibujos animados, utilizada en muchas de las obras mencionadas ya previamente, pero consumía una gran cantidad de tiempo. Actualmente, con la aparición de las computadoras, el proceso se ha simplificado

y a pesar de contar con una parte sobre papel, generalmente se pasa a digital en donde se edita y compagina para simplificar el proceso. Lo que la diferencia en general en la actualidad es, principalmente, el hecho de dibujar fotograma a fotograma la animación de todos los elementos de la escena.

Esta técnica se caracteriza por utilizar mucho la exageración y deformación de los elementos. Como se mencionó previamente, Bendazzi (2003) describe el estilo de Tex Avery como una irracionalidad universal, que va a marcar el género y va a seguir utilizándose en la actualidad. La animación tradicional explota esto, siempre dependiendo del estilo narrativo de la producción y en diferentes intensidades, realizando fotogramas intermedios completamente deformados, expresiones faciales excesivas, movimientos veloces y todo tipo de extremos.

1.2.2 Stop Motion

El *stop motion* es “la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico” (Purves, 2011, p. 6). Es decir, se toman fotografías que muestran gradualmente modificaciones en los objetos que aparecen en ella, y al reproducirlas a cierta velocidad parecen moverse. El principio por el que funciona es el mismo que el resto, pero la diferencia es que se realiza en un entorno real animando objetos físicos reales que cuadro a cuadro son manipulados. Esta técnica genera una animación bastante característica, que generalmente no es tan fluida como el resto, lo cual no necesariamente funciona como un defecto, sino que conforma un estilo narrativo y visual diferente.

Lo que algunas personas ven como defectos, a otras les apasiona. Personalmente, me encanta la singularidad del resultado de esta técnica, la presencia de ciertas imperfecciones que delatan el trabajo directo de una mano humana y las connotaciones emocionales que ello conlleva. (Purves, 2011, p. 8).

Debido al estilo particular de este tipo de animación, el espectador reconoce fácilmente si lo que ve está hecho digitalmente o con objetos reales.

Tim Burton citado por Purves (2011, p. 83), consideró que el *stop motion* era la técnica que mejor lograría el mensaje y estilo de su película *El cadáver de la novia* (2005). “Hay algo visceral en mover una marioneta fotograma a fotograma...algo mágico. Quizá se logre una animación más fluida con ordenadores, pero hay una dimensión y cualidad emocional en este tipo de animación que encajan con estos personajes y esta historia”.

Según Wells (2007), esta técnica es muy popular entre el público infantil al que le resulta atractivo la existencia de este mundo con objetos reales animados, lo cual es fundamental para que el niño se compenetre con el relato y pueda mantener la atención en el argumento.

Además de la materialidad y textura que se consigue en este tipo de producciones, Wells (2007) resalta que

Uno de los aspectos más significativos sigue siendo el trabajo artesanal, que no se basa en un programa de software, sino en la habilidad de crear y construir cosas así como de responder a las demandas de las técnicas teatrales y de la imagen real a pequeña escala (Wells, 2007, p.103)

Este tipo de animación tiene dos trayectorias históricas diferenciadas. La primera es la tradición principalmente europea de *stop motion* realizado por artistas individuales y series infantiles para televisión. Por el otro lado, el estilo de Hollywood en su mayoría, se centró más en la utilización de esta técnica para efectos especiales en largometrajes (Wells, 2007).

Esta primera línea tiene exponentes como George Pal, que animaba figuras de madera a las que llamaba Puppetoons, utilizando cerca de tres mil piezas que iba sustituyendo para dar la ilusión de movimiento para realizar tan solo un cortometraje de ocho minutos, o Ladislaw Starewicz, quien con películas como *Le roman du renard* (1930) o *Fetiche mascotte* (1934) fue uno de los primeros en recrear una actuación compleja más que emplear la técnica para un efecto especial. Este animador creaba marionetas muy

elaboradas, detalladas y sumamente expresivas que las utilizaba en animaciones sofisticadas (Beck, 2004; Purves, 2011).

Por el otro lado, destacan personajes como Ray Harryhausen, quien trabajó para George Pal, aunque se dedicó en profundidad a los efectos especiales. Beck (2004) hace hincapié en una de las escenas más destacadas que realizó, perteneciente a la película *Jason and the Argonauts* (1963), donde el protagonista junto a sus compañeros luchaba contra un grupo de esqueletos en una secuencia tan compleja que necesitó más de cuatro meses de rodaje. Otras películas destacadas que se sirvieron de esta técnica para sus efectos fueron *King Kong* (1933) para animar al gorila gigante y *Star Wars: Episode V - The Empire strikes back* (1980) donde los vehículos andantes AT-TE se movieron de esta forma generando la ilusión de un tamaño y peso inmenso además de dotarlos de un movimiento bastante particular (Purves, 2011).

Hoy en día esta técnica fue reemplazada por la animación por computadora en lo que se refiere a efectos especiales ya que supera ampliamente la calidad del primero, además de que el avance de la tecnología hace cada vez más complejo lograr verosimilitud en las animaciones con imagen real, objetivo que el *stop motion* ya no puede alcanzar.

Existen distintos tipos de objetos que se pueden animar, como marionetas o muñecos de arcilla, plastilina o algún otro material completamente maleable. Esto último se conoce específicamente como *claymation* o plastimación. Dependiendo de qué esté compuesto dicho modelo, se deben tener consideraciones especiales en términos de las acciones que realizará, nivel de detalle que tendrá y demás variables que se deben planificar con antelación y evaluar su nivel de complejidad. Purves (2011) menciona que en lo que a personajes se refiere, hay cuestiones más delicadas de animar que otras. Dependerá del proyecto y sus necesidades decidir si se llevarán a cabo de una u otra manera. Un ejemplo de esto son los pelajes de los animales, que al tener que manipular el modelo de cuadro en cuadro se van a notar constantes cambios irregulares en la textura del mismo. Otro tema importante son las manos, ya que son un medio de expresión muy significativo pero

complejo de realizar con esta técnica por su tamaño y su gran movimiento. También se debe pensar en la utilización de diálogos con sincronización de labios, que inevitablemente va a ralentizar y subir el costo de la producción. En muchas ocasiones no son necesarios, pero hay otras, como la mayoría de los programas infantiles, donde son requeridos. En tales casos se debe considerar el nivel de detalle y naturalismo que tendrá, pudiendo hacerlo complejo y optar por animarlo luego en computadora, o decidiéndose por un simple abrir y cerrar de labios que vaya al ritmo de lo que se escucha. Cada animador tomará las consideraciones necesarias a lo largo del proyecto teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones que las mismas ofrecen (Purves, 2011).

1.2.2.1 *Pixilation* o pixilación

Dentro de las variantes que existen del *stop motion*, la pixilación o *pixilation* se diferencia por realizarse con personas en lugar de marionetas o muñecos. Estos personajes interactúan con distintos objetos que están animados con la misma técnica. Existe una manera más sencilla de realizar este tipo de animación, que consiste en tomar diferentes fotogramas directamente de una filmación y unirlos nuevamente imitando el efecto original, pero la calidad de la producción terminada es inferior.

Bendazzi (2003) habla del animador español Segundo de Chomon y su destacado cortometraje *El hotel eléctrico* (1908) en el cual se luce esta técnica. En el mismo se puede apreciar una gran variedad de objetos animados cuadro por cuadro junto a distintos personajes. “su obra maestra por la que es conocido mundialmente, es El hotel eléctrico, en la que demuestra su virtuosismo en la animación de los objetos – en ese local todo se mueve automáticamente – y de personas” (Bendazzi, 2003, p. 470).

1.2.2.2 *Cut out* o animación de recortes

La animación con recortes o *cut out* consiste en fotografiar figuras planas situadas directamente debajo de la cámara, que pueden ser de papel, cartón, tela, y demás

materiales. Como explica Purves (2011), esta técnica puede utilizar la cámara multiplano, que permite trabajar con distintas profundidades aportándole una nueva dimensión.

Además, esta variante del *stop motion* permite trabajar sin preocuparse por la gravedad o el armazón del modelo del personaje, como también se necesitan menos dibujos ya que las piezas de una figura individual pueden crear movimientos que requerirían cientos de dibujos en animación tradicional. Por otro lado, como señala Taylor (2000), también tiene sus limitaciones, ya que conseguir movimientos fluidos supone mayor dificultad con personajes en dos dimensiones, los primeros planos de rostros no suelen funcionar bien y esto a su vez dificulta la presencia de diálogos con sincronización del movimiento de los labios. Se trata de una técnica muy económica, que puede simplificarse más utilizando figuras sencillas creadas con papel negro fino, sin ningún dibujo sobre él, o que pueden también presentar calados que funcionen como detalles decorativos. Esta variante de animación se caracteriza por tener movimientos rápidos, firmes y con pausas entre medio, ya que una menor velocidad en las acciones requiere de mayor cantidad de detalle, siendo esto una de las debilidades de la técnica.

Taylor (2000) sostiene que la mejor manera de trabajar con las distintas piezas es uniéndolas con articulaciones. De esta manera se crean las figuras completas en las distintas posiciones, permitiendo mover las distintas partes en concordancia con el resto. Para mover dichas piezas se suelen utilizar palillos, ya que los dedos son más torpes y pueden sudar. Hay que tener en cuenta también que la naturaleza del material es frágil y la constante manipulación, la utilización de adhesivos y demás pueden gastarlo. Para prolongar la vida de las piezas se las puede cubrir con adhesivo transparente que funciona como protector, y también permite dibujar sobre la superficie detalles con lápices de cera y luego removerlo con facilidad.

Esta técnica tiene animadores claramente destacados. Bendazzi (2003) menciona a la alemana Lotte Reiniger y su largometraje, uno de los primeros del mundo y el primero de Europa, titulado *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), traducido como *Las aventuras*

del Príncipe Achmed. El mismo lo realizó junto a otros animadores como Ruttman, Bartosh y su esposo Carl Koch, adaptando varios relatos de *Las mil y una noches*, una recopilación de cuentos tradicionales del Oriente Medio. La técnica que utilizó fueron siluetas recortadas de papel negro con iluminación dorsal, por lo que también se les llamo sombras chinescas, y tuvo un gran éxito, sobre todo en Francia.

Otro animador importante que menciona Bendazzi (2003) es el ruso Yuri Norshtein con producciones como *La batalla de Kerzhets* (1972) y su obra maestra *El cuento de los cuentos* (1979). Su técnica se basaba en recortes dibujados a color y la utilización de múltiples planos que dotaban a la imagen de muy buena profundidad.

1.2.2.3 Arena y cristal

Esta técnica puede realizarse tanto con arena como con pintura y consta de crear imágenes cuadro por cuadro sobre una superficie brillante o iluminada desde atrás. Como explica Taylor (2000), ambos materiales funcionan mejor sobre cristal, pero este no es necesario en el caso de la arena. En cambio, con la pintura sí se necesita, ya que la misma debe mantenerse húmeda y necesita de una superficie no absorbente para poder limpiarla y moverla tranquilamente. Además, el cristal ofrece otros beneficios como la posibilidad de poner referencias de fotogramas claves por debajo que se trasparenten y sirvan como guías para realizar los dibujos con más facilidad. Entre las herramientas que se suelen utilizar, además de las propias manos, se encuentran los pinceles y palitos de madera, que aportan figuras más delicadas y permiten retocar bordes para conseguir mejor definición. También se utilizan tamices para agregar finas capas de arena y estarcidos, que son similares al estencil, una plantilla o calco recortado a través del que pasa el material.

Con esta variante las imágenes son creadas en áreas de luz y sombra, siendo más habitual los monocromas en arena y las imágenes a todo color con pinturas. La más recomendada es el óleo por su secado lento, que permite trabajar una escena en distintos días conservándola con un paño húmedo cuando no se utilice (Taylor, 2000).

Al no ser una técnica muy popular, suele considerarse animación experimental ya que se ha utilizado en repetidas veces para producir obras que rompen las formas narrativas clásicas y los métodos usuales de producir. Un autor que experimentó con esta variante, como cuenta Bendazzi (2003), es Caroline Leaf, nacida en Estados Unidos, que realizó películas de gran calidad para el *National Film Board* de Canadá como *The owl who married a goose* (1974) y *The Street* (1975). La misma Caroline Leaf citada por Bendazzi (2003, p.265) comenta que “El estilo sale de la técnica que la materia, arena o pintura, enseña. Pero también mis películas son movimiento definitivamente animado, y el movimiento global o forma de las películas sólo podrían darse en la animación”.

1.2.3 Animación por computadora

No resulta extraño, debido a los diversos usos que tiene este tipo de animación en la actualidad, que esta técnica haya surgido de un campo ajeno al del cine. Wells (2007) explica que sus orígenes se encuentran en el campo de la investigación militar e industrial, específicamente en la informática gráfica utilizada en los ejercicios de simulación y adiestramiento, en 1946. A lo largo de los años ha avanzado inmensamente y se ha convertido en el formato dominante del cine y la televisión, reformulando la definición de animación como producción fotograma a fotograma por una serie de diferentes estéticas. Además, la existencia de distintos *softwares* de fácil adquisición que se pueden utilizar en ordenadores domésticos, ha llevado a su popularización y a la aparición de numerosos cursos de capacitación en escuelas y universidades. Con respecto a esto, Taylor (2000, p. 70) señala que “la calidad tanto de la imagen como de la animación producida con la ayuda de un ordenador está en relación directa con la potencia informática y, en consecuencia, con el coste del *hardware* y los programas”, y plantea a su vez que no disponer de una buena computadora puede perjudicar la velocidad para desarrollar cada cuadro, la aspereza de la imagen y la capacidad de memoria de información que se puede almacenar y procesar.

John Lasseter, de Pixar, citado por Wells (2007), establece cuatro lecciones clave para esta variante. La primera deja en claro que la computadora es una mera herramienta y según él

En Pixar no nos gusta el término CGI (imágenes generadas por ordenador) porque da la sensación de que es el ordenador el que crea estas imágenes, y se tiende a presuponer que el ordenador hace mucho más de lo que realmente hace. (Wells, 2007, p. 125).

En segundo lugar, menciona que no se puede saber cómo quedará el resultado final hasta que esté terminado, sino que hay que visualizarlo en la mente y es esta misma la función del director que debe tener la versión final en su cabeza. Por otro lado, también explica que nada es gratis, es decir que a la hora de pensar un plano o escena se debe tener en cuenta que todo lo que esté presente en la misma debe estar creado y animado en la computadora, lo que implica horas de trabajo y dedicación. Por esto mismo es que se debe pensar la totalidad de la pieza de antemano, y para ello se debe realizar una buena preproducción, que veremos más adelante en el capítulo. Por último, y en relación con lo previamente dicho, en animación no se pueden hacer tanta cantidad de planos como se hace en el cine de imagen real, ya que cada uno supone un gran gasto y trabajo de animación (Wells, 2007).

Maestri (2000, p. 19) coincide con Lasseter explicando “Usted puede tener el mejor programa de animación por ordenador del mundo, capaz de representar cada fotograma de su animación de manera rápida y precisa, pero el contenido de esos fotogramas está marcado por su conocimiento y creatividad”.

1.2.3.1 Animación 2D

Los sistemas 2D, de dos dimensiones, en la computadora permiten manipular con precisión figuras planas. Además de poder simplificar el proceso de animación tradicional, brindando por ejemplo la posibilidad de pintar las imágenes digitalmente sin utilizar tinta y borrando y rehaciendo la cantidad de veces que se desee, esta técnica es un género establecido de

por sí. Su popularidad reside principalmente en su utilización para series de televisión, pero se pueden encontrar todo tipo de producciones empleando esta tecnología.

Taylor (2000) profundiza en otros aspectos como la simplificación de la producción que permite el sistema, ya que algunos de los movimientos intermedios entre fotogramas los realiza automáticamente el ordenador, o se pueden realizar rápidamente manipulando el programa que se utilice. Otro punto que destaca es la existencia de programas que relacionan los movimientos de la boca directamente con la pista de audio, haciendo más sencilla la tarea de sincronizar la animación de los labios.

Aunque sin duda el avance de la tecnología se traduce en mejor calidad y cantidad de producciones, Taylor (2000) advierte que la cantidad de opciones que estos sistemas ofrecen puede ser abrumadora y puede desviar el curso de la pieza por lugares que no se habían planteado, lo que no necesariamente represente algo malo, pero que puede llevar a retrasar el proceso y hasta terminar consiguiendo una pieza que no refleja o cumple los objetivos propuestos. Por eso es que nuevamente se hace énfasis en una buena planificación y preproducción de la misma.

1.2.3.2 Animación 3D

La animación 3D, en tres dimensiones, está presente en la mayoría de las películas de la industria, tanto de imagen real como de pura animación. “Mientras que los programas 2D más simples producen la ilusión de movimiento al manipular las áreas planas, los sistemas 3D funcionan mediante la manipulación de volúmenes a través de movimientos auténticamente tridimensionales” (Taylor, 2000, p. 74).

Así como en sus orígenes la animación *stop motion* tenía dos tipos de aplicaciones, a la técnica de animación 3D le sucede lo mismo. Por un lado, ha reemplazado a la animación de muñecos en lo que respecta a efectos visuales, conocido también como VFX, logrando una calidad y realismo que muchas veces pasa desapercibido por el espectador que no diferencia la imagen real del efecto digital. Esto se utiliza en muchas de las películas de

acción, donde aparecen explosiones, derrumbamientos, escenas de combates extremos y demás. Dentro de la misma línea, pero del lado de la fantasía, se han realizado largometrajes con presencia realista de bestias, animales salvajes, criaturas mitológicas y casi cualquier variable que se pueda imaginar. Un ejemplo claro de esto es la película *El libro de la selva* (2016), del director Jon Favreau, donde la mayor parte de las grabaciones se realizaron en estudios cerrados siendo el único actor físico Neel Sethi, interpretando al protagonista Mowgli, y luego en posproducción se agregaron y animaron a todo el resto de las criaturas que aparecen en el largometraje.

La otra vertiente que tiene esta técnica es el género del 3D en sí mismo, con películas en su mayoría para el público más infantil, y una estética que denota su creación de manera digital. El primero en incursionar en esta variante fue Pixar en 1984, como se mencionó con anterioridad.

Existen distintas tecnologías que facilitan y mejoran el proceso de animación por computadora, pero entre ellas una de las más utilizada es la captura de movimiento. Wells (2007) explica que puede resultar útil para lograr mayor realismo en el movimiento de figuras digitales, reproduciendo de la manera más fiel posible las dinámicas de los personajes de imagen real. Consiste en capturar los movimientos, en general de actores o animales, para luego pasarlos a un modelado por computadora.

1.3 La preproducción

La preproducción es un proceso largo y exhaustivo que explican en profundidad diversos libros y escritos a lo largo de numerosas páginas. Ya que la creación de una película no es el tema principal de interés de la presente investigación, sino más bien la de diseñar los personajes de la misma, se explicarán los procesos artísticos más importantes que aportan información relevante en términos de diseño y animación. Esto no significa que el proceso completo no sea relevante, por el contrario, se considera fundamental, pero se desarrollarán aquellos que modifiquen directamente cualidades del personaje en sí.

Una vez definida la idea, el público, desarrollado el guion y demás cuestiones, se procederá a realizar el guion gráfico conocido como *storyboard*. Según Càmara (2008, p. 189), se define como “planificación del guion plano a plano y en dibujos previos para estudiar la puesta en escena, el tiempo de duración de cada plano y la continuidad visual”. Este documento tiene como objetivo asegurar que todos los miembros del equipo tengan una misma visión e idea del producto final que se debe desarrollar, y su correcto planteamiento va a asegurar un buen proceso de desarrollo de la pieza y evitar gastos innecesarios realizados por falta de planificación (Purves, 2011). En el mismo se incluyen cuestiones relativas al formato, encuadre de los planos, movimiento de cámara y de los personajes, y distintas aclaraciones que correspondan con el proyecto que se realice. No existe una única manera de hacer esto, sino que se debe desarrollar de la manera que resulte más conveniente y clara para el equipo que trabajará con ello. Es común utilizar pequeños textos debajo de cada imagen que describan lo que sucede en el plano visual y sonoro, así como también las líneas para indicar acciones y movimientos, y en algunos casos las onomatopeyas para reforzar efectos sonoros.

Un buen ejemplo del peligro que supone no desarrollar este paso en la preproducción lo comenta Powell citado por Wells (2007, p. 128), recordando cuando tuvo que realizar un anuncio de presentación para el Festival de Animex, “Pensé que lo mejor era experimentar en lugar de planificar todo sin saber si funcionaría o no. Uno de los problemas es que el resultado acabó siendo el doble de largo de lo que se requería”.

Wells (2007) plantea tres fases en la creación del *storyboard*. La primera es lo que se conoce como *thumbnails*, bocetos pequeños en una primera aproximación a las secuencias de la pieza. Luego se desarrolla otro con una estructura provisional con dibujos más detallados y más grandes. La tercera fase es el *storyboard* definitivo, en donde se aplicaron todas las modificaciones necesarias, con un acabado más sofisticado y acorde a la estética que se busca. Este último se va a utilizar para realizar el *animatic* o animática, que es la edición y montaje, en algunos casos con leves animaciones, de todos los planos del *story*

uno detrás del otro pensados en relación a la banda sonora y reflejando las cuestiones específicas del guion técnico en su versión definitiva (Purves, 2011; Wells, 2007).

El diseño de personajes es un paso en la preproducción que idealmente se realiza previo al planteo del guion gráfico, pero que se desarrollará en profundidad en el capítulo 3. Todas las cuestiones planteadas en el diseño, en general, se aplicarán en la elaboración del *storyboard* para conseguir una aproximación lo más cercana posible.

Por último, el sonido también es importante ya que al contrario de lo que se puede pensar, en una buena producción, no se maneja de manera independiente de la animación, sino que se hace de forma conjunta, para lograr que ambas formas se complementen en una sola pieza artística. En algunas producciones existe la posibilidad de componer la banda sonora específicamente para la pieza, cuestión que debe aprovecharse al máximo generando reacciones no solo en lo que se ve sino también en lo que se escucha, como parte de la animación. El poder del sonido muchas veces se subestima, pero la realidad es que la mayoría de las escenas destacadas del cine, no tendrían el mismo impacto si no fuera por lo sonoro (Wells, 2007).

1.4 Campos de aplicación

Los campos de aplicación de la animación son muy diversos. Además del ya explorado cine de animación, otros ámbitos en donde esta forma es muy popular es la publicidad y los videos instructivos o educativos.

“La publicidad se emplea para dar a conocer al público la existencia de bienes o servicios concretos a través de los diferentes medios de comunicación, con el fin de que sean adquiridos por los consumidores” (Càmara, 2008, p. 6). Existen diversos tipos de medios de publicidad, pero nos centraremos exclusivamente en los que tengan que ver con la disciplina estudiada.

En lo que respecta a la televisión, podemos encontrar distintos formatos. El spot es de una duración estándar de 20 segundos, mientras que el infocomercial supera el minuto de

duración, siendo ambos formatos los que suelen tener más presencia de animaciones. Por otro lado, en las páginas web podemos ver *banners* o *webspots*, que son especialmente creados para ser vistos en una computadora o celular (Càmara, 2008). Más allá de las duraciones, tamaños y demás, los procesos de animación son bastante similares. La elaboración de cualquier producto de calidad lleva un tiempo de preproducción, y las animaciones se realizan con las mismas técnicas ya explicadas.

En lo que respecta a los videos instructivos o educativos, como su nombre lo indica, tienen la finalidad de brindar conocimiento al espectador. “La vista es el sentido más rápido por el que el estudiante puede aprender y memorizar los detalles técnicos, especialmente cuando lo que se ve aparece reforzado por la palabra y el sonido” (Halas y Manvell, 1980, p. 137). Por eso mismo, sea cual sea la plataforma para la que se realicen, tienden a ser muy gráficos, con animaciones sencillas y priorizando la claridad del mensaje. La animación es muy popular en este campo ya que permite utilizar gráficos y textos que ilustren lo que se explica. Para lograr una buena pieza que resulte pregnante y dinámica, se debe planificar detalladamente la disposición de la información y todas las intervenciones que se realizarán en la misma. Es común la utilización de *motion graphics* en este campo, traducidos como grafismos en movimiento, que son animaciones dinámicas de forma y texto (Halas y Manvell, 1980).

Finalmente, otro campo que creció inmensamente en los últimos años es el de los videojuegos. Esta forma de entretenimiento se realiza combinando la programación y la animación con el diseño, y frecuentemente la utilización de inteligencias artificiales, teniendo desde grandes producciones que lanzan videojuegos constantemente hasta estudios de simplemente una persona que desarrolla a lo largo de los años.

La industria de los videojuegos elaboró lenguajes interactivos, desarrolló interfaces fácilmente utilizables por un público no especializado y aptos para nuevos usos, e interesó a nuevas clientelas nacidas en la época del zapping, del videoclip y de los servicios interactivos de televisión. (Lafrance, 1995, p. 11)

En esta área, se aplican tanto técnicas 2D como 3D generadas por computadora. Como sucede en el cine de animación, se utilizan tanto enfoques realistas como otros más *cartoon*, y se diseñan desde los personajes hasta todo el entorno en el que estos se encuentran inmersos. También dentro de los videojuegos existen las cinemáticas, que son escenas de pura animación en las que en general se despliegan más recursos visuales y no siempre respetan el nivel gráfico que en realidad tiene el juego. Además, en la mayoría de los videojuegos hay presencia de personajes, sobre todo en los que tienen una historia. Esta historia es equiparable a un guion de una película, ya que se rige con las mismas estructuras de desarrollo, y los tipos de personajes que la conforman suelen entrar dentro de las mismas categorizaciones utilizadas para el cine (Lacasa, 2011).

Concluyendo con lo mencionado, todas las aplicaciones de la animación tienen puntos en común con las producciones de cortos y largometrajes para cine y televisión, aunque cada una tenga sus cuestiones específicas a tener en cuenta. Es su mayoría cuentan con personajes, que pasan por un proceso de diseño acorde al estilo de la producción en la que se utilizarán, el cual se verá con mayor profundidad en los capítulos siguientes.

Capítulo 2. El antropomorfismo

El presente capítulo resulta de absoluta relevancia ya que explora e introduce otro concepto base en la investigación de este Proyecto de Graduación. Aunque el antropomorfismo tiene su origen hace miles de años y se continúa aplicando hoy en día con regularidad, la definición o explicación del mismo no es tan familiar. Por eso mismo es que resulta pertinente conocer el término para entender las posibilidades y problemáticas que el mismo genera. Para ello se lo analizará desde la mirada tanto científica como psicológica, mencionando también su utilización narrativa y su gran popularidad en el mundo animado. Para introducir el concepto, resulta conveniente analizarlo primero desde el lado etimológico. Según Rosental e Iudin (1946), la palabra proviene del griego *ánthropos* que significa hombre y *morphe* que es forma. Este desglose funciona como un primer acercamiento al término, el cual podría definirse primeramente como algo que tiene forma humana. Sin embargo, aunque esto es certero, no lo explica completamente. La RAE (2019) separa el término en antropomorfo y el sufijo -ismo, y lo define como “Atribución de cualidades o rasgos humanos a un animal o a una cosa” y también como un “Conjunto de creencias o de doctrinas que atribuyen a la divinidad la figura o las cualidades del ser humano”. Entonces, se puede comprender que este concepto es una atribución no solo de formas físicas propias del ser humano sino también de otras cualidades intangibles, como el lenguaje o las emociones, que por lo general se realiza a animales, divinidades u objetos. Por otro lado, Guthrie (2012) amplía un poco más esta definición teniendo en cuenta también la interpretación de cosas o eventos no humanos dentro de términos y características inherentes a los mismos. Osuna Mascaró (2017) explica bien esto dando como ejemplo el enojo que una persona puede tener hacia una computadora cuando no funciona bien, y la reacción humana de intentar hablarle o hasta castigarla con pequeños golpes. Esto lo atribuye al hecho de que el humano es un ser sociable y como tal, responde de manera social a los problemas, y dice “nos comportamos como si todo a nuestro

alrededor, incluyendo objetos y conceptos, fuesen individuos en nuestra sociedad de primates” (Osuna Mascaró, 2017).

El antropomorfismo sucede con regularidad universalmente, en diversidad de situaciones y por lo general, de manera inconsciente. Por lo tanto, a lo largo de todo el capítulo, se lo intentará analizar en mayor profundidad desde distintos puntos de vista.

2.1 Miles de años de vigencia

No se sabe con certeza el origen exacto del pensamiento antropomorfo, pero se han encontrado figuras zoomorfas de miles de años de antigüedad que significan la primera evidencia conocida de antropomorfismo en la historia. Hace unos 40.000 años atrás, en el Paleolítico superior, se encontró una de las primeras estatuillas de marfil auriñaciense de un cuerpo humano con cabeza de León en el sur de Alemania (Knight, Power y Mithen, 1998). Desde ese entonces hasta la actualidad, el antropomorfismo se mantuvo presente en el pensamiento humano manifestándose en la cultura de diversas maneras.

Según Guthrie (2012), el término fue utilizado en sus inicios para referir a la atribución de cualidades tanto físicas como psicológicas a deidades, pero para mediados del siglo XIX adquirió un segundo significado relacionado a todas las áreas del accionar humano llegando a la vida cotidiana, las artes e incluso las ciencias. En este último campo es donde el término es mayormente criticado, como se verá en el siguiente subcapítulo.

En lo que a la religión respecta, Guthrie (2012) explica que en todas las culturas se les atribuyen características humanas a las deidades, e incluso aquellas que tienen forma animal o ninguna forma física, igualmente se comunican con los humanos de manera entendible a través de simbolismos u otras formas. Aunque en un principio se criticaba la tendencia de percibir a los dioses en términos humanos y se creía que el antropomorfismo se debía reducir en el campo de la religión, en la actualidad se cree que esto no se puede eliminar sin eliminar la religión en sí misma. Este planteo se debe a que, por ejemplo, si los dioses no tuvieran un lenguaje entendible, algo considerado como una característica

humana, no tendría sentido rezarles (Guthrie, 2012). Por esto es que para que las mismas se muestren cercanas y el humano pueda relacionarse con ellas, el antropomorfismo se ha vuelto un pilar fundamental de las religiones.

A pesar de la antigüedad que tiene el término, se sigue aplicando en la vida diaria constantemente. Desde las religiones hasta las películas, los productos en supermercados hasta libros infantiles, pasando por muchas otras áreas como la publicidad o la educación, el antropomorfismo, aunque pasa desapercibido para muchos, es una constante en la sociedad actual que influye directamente en la manera de percibir y relacionarse con el mundo. Esta trascendencia ha hecho que numerosos autores de distintos campos disciplinares se pregunten por el motivo de su existencia.

No existe una explicación única de por qué sucede el antropomorfismo, sino que hay diversas justificaciones planteadas por distintos autores. Guthrie (2012) señala que algunos sostienen que se da por una razón intelectual, de forma que sirve para explicar el mundo de la mejor manera que se puede, es decir, proyectando lo que se conoce y es inherente al humano: las formas de ser, pensar y actuar. Aunque esto es lógico y puede tener cierta veracidad, falla al dejar de lado el hecho de que el antropomorfismo no se da únicamente sobre lo desconocido, sino que también se aplica sobre las cosas cercanas, como son las mascotas, los objetos que se manipulan en la cotidianidad e incluso las figuras que algunos creen ver en las estrellas, nubes, manchas y demás.

Por otro lado, diversos autores lo analizan desde un lado más psicológico, como es el caso de Sigmund Freud. Guthrie (2012) explica que esta postura considera que el antropomorfismo sucede por razones emocionales, para transformar el mundo desconocido e indiferente en algo más familiar y menos amenazante. El problema que tiene este planteo es que no tiene en cuenta las situaciones en las que se antropomorfiza de formas que generan miedo, como atribuir un ruido en el hogar a un fantasma o a un ladrón. Existe una tercera explicación más general que menciona Guthrie (2012) que supone que el antropomorfismo es el resultado de una percepción incierta y la necesidad de distinguir

a los humanos, su lenguaje y formas en un mundo ambiguo. Esta sostiene que las sensaciones pueden tener diversas causas y la percepción es solo la elección de una interpretación entre muchas otras posibilidades. En lo que al ser humano respecta, el mismo tiene una tendencia a percibir las cosas en términos humanos, de manera tanto consciente como inconsciente.

Epley, Waytz y Cacioppo (2007) profundizan un poco más al establecer dos factores de importancia que aumentan la probabilidad de que se aplique el antropomorfismo a un objeto o situación. Por un lado, uno de los factores que contribuye a que se antropomorfe, es la incertidumbre del accionar de un ser no humano, que puede generar inquietud ya sea porque es desconocido, impredecible, o porque puede resultar amenazador. Por otro lado, el otro factor es la necesidad de predecir el comportamiento de este ser, y cuanto más interés se tenga en entenderlo, más se lo antropomorfizará, con la intención de poner en términos conocidos esto que se observa. Entonces, por ejemplo, algo con lo que se interactúa diariamente va a tener una mayor probabilidad de ser antropomorfizado que otra cosa que se vea una sola vez en la vida (Epley, Waytz y Cacioppo, 2007).

Existen distintas opiniones acerca de si el antropomorfismo es una forma de pensar válida, y al ser un término que abarca muchas de las áreas de desarrollo humano, se mencionarán a continuación brevemente algunos aspectos importantes que se discuten en distintas disciplinas. Específicamente, antes de adentrarse puntualmente en el mundo de la animación, se verá qué sucede con esto en el lado científico y el campo de la psicología, donde es motivo de intensos debates entre quienes defienden esta metodología y quienes la descartan como una forma de pensamiento legítima.

2.1.1 El dilema científico

Como se mencionó previamente, el antropomorfismo es ampliamente criticado en las ciencias, y motivo de debate entre la comunidad. Al contrario de la religión, donde es un pilar fundamental, en el ámbito científico el antropomorfismo ha perdido popularidad y se

intenta evitar, considerándose un atentado a la ciencia. Mas allá de esto, la realidad es que es imposible erradicarlo completamente, porque está dentro de la naturaleza humana. Guthrie (2012) da como ejemplo de antropomorfismo en la ciencia a Isaac Newton, quien usaba términos como atracción y repulsión, o amor y odio, todos sentimientos propios de los humanos, en sus experimentos físicos. Otro ejemplo es el caso de los neurólogos que dicen que las células del cerebro hablan entre ellas, se comunican.

Como explica Salcedo (2009), en sus inicios el antropomorfismo era completamente rechazado por los científicos que consideraban que existía una inmensa brecha entre la naturaleza humana y la animal, ya que al contrario de los humanos que son racionales y se comunican a través de un lenguaje, los animales actuaban por instinto y hábito. El debate surgió a partir de las teorías evolutivas de Charles Darwin, que lograron desestabilizar la clara separación que había entre unos y otros. Al plantear una ascendencia animal y una selección natural, Darwin dio lugar a distintas opiniones acerca del pensamiento antropomorfo humano.

Entre las críticas al antropomorfismo existe un precepto conocido como Canon de Morgan, que sigue utilizándose en la actualidad para guiar a los investigadores. Lo plantea el psicólogo y zoólogo Morgan (1984) citado por Salcedo (2009) explicando “En ningún caso deberíamos interpretar una acción como el resultado del ejercicio de una elevada facultad psíquica, si ésta puede ser interpretada como consecuencia de una acción situada en una posición inferior en la escala psicológica” (p. 221). Entonces, lo que se propone antes de pensar en emociones complejas de los humanos, es analizar la situación desde el planteo más sencillo y buscar las respuestas a lo que se observa desde allí. Es muy común en internet y las redes sociales que se cometa este error de antropomorfismo, donde se pueden ver videos o fotografías de animales en distintas situaciones. Osuna Mascaró (2017) explicaba el caso de un video viral de un pato en un estanque con un pedazo de pan en el pico, el cual aparentemente, según la explicación de la gente, se lo estaba convidando a unos peces en un estanque, cuando en realidad lo único que hacía el animal

era mojarlo para poder comerlo mientras que los peces se lo intentaban robar. Otro ejemplo muy claro es la gran popularidad que tienen los delfines, el mamífero acuático favorito de muchos, que destaca por su sonrisa constante. Esta sonrisa, que para muchos lo hace un animal amigable, es en realidad la forma anatómica natural de la boca del delfín, lo que no implica que sea realmente bueno ni feliz, sino que es una atribución que los humanos hacen. Este animal podría estar dotado de una naturaleza malvada, e igualmente las personas no lo percibirían de manera distinta a como lo hacen en la actualidad. Estos ejemplos son solo algunos que se pueden mencionar en los que se demuestra claramente como el antropomorfismo puede llevar a conclusiones e interpretaciones erróneas, pero el mismo Osuna Mascaró (2017) no se opone por completo al concepto. Él mismo plantea el uso de un antropomorfismo racional que tome la teoría evolutiva de Darwin pero que no deje de lado la diversidad animal que existe y el procedimiento científico necesario para la disciplina. Propone aprovechar este mismo origen evolutivo que permite comprender a otras especies, y dice “lo cierto es que no somos robots alienígenas tratando de descifrar el comportamiento en este planeta” (Osuna Mascaró, 2017).

Como se puede apreciar, el antropomorfismo es un tema muy amplio y debatido, que se puede profundizar y analizar exhaustivamente en el campo de la ciencia y sus investigaciones. Sin embargo, para el interés del presente Proyecto de Graduación no resulta relevante adentrarse más en el universo científico y las posturas antropomorfistas, sino que basta con contextualizar la realidad que rodea al término y su implicancia en la cotidianidad.

2.2 Su utilización como herramienta narrativa

El antropomorfismo es una constante en la sociedad, aunque en muchos casos pase desapercibida. Se presenta de distintas formas, con mayor o menor grado, y está completamente naturalizada. No llama la atención ver logos de marcas que consten de animales antropomorfizados, en los que con tan solo un par de líneas transforman un feroz

felino en un amigable tigre que termina impreso en una caja de cereales. No solo allí está presente, sino que existe una gran cantidad de producción audiovisual que utiliza este recurso, tanto para niños como para adultos. Este último punto es el que se explorará en este subcapítulo, analizando las posibilidades narrativas que el antropomorfismo brinda y la popularidad que tiene en el área gracias a ello.

En la actualidad, existe una inmensa cantidad de libros infantiles con objetos o animales antropomorfizados. También se pueden encontrar en muchas películas animadas. Si se observan, por ejemplo, las películas realizadas por Pixar, en casi todas se puede apreciar algún nivel de antropomorfismo. No necesariamente tiene que aparecer un animal naturalmente cuadrúpedo convertido en un bípedo que vista, hable y se mueva como un humano, como es el caso de Flik, la hormiga de la película *Bichos, una aventura en miniatura* (1998). Con que el animal tenga un desarrollo emocional avanzado, pudiendo sonreír o llorar, o un entendimiento del lenguaje humano, incluso aunque no hable, ya está antropomorfizado. El hecho de antropomorfizar algo, cambia la percepción e interés humano que esto despierta. Epley, Waytz y Cacioppo (2007) explican que ver algo como un humano o no, tiene un gran impacto en si este va a ser tratado como algo digno de respeto y preocupación o como un simple objeto, y va a influir también en las expectativas que ese algo va a generar en relación a su conducta futura y la interpretación de su conducta en el presente. Los objetos antropomorfizados, sea un animal, un bien material, o una planta, pueden ser agentes poderosos de conexión social cuando la conexión humana no existe. Por esto que plantea el autor, es que se utilizan muchos personajes antropomorfizados para narrar historias tanto en la literatura como el cine. El hecho de que un objeto o un animal tenga características humanas hace que se lo vea desde una perspectiva distinta, pudiendo el espectador o lector sentirse identificado y empatizar con este. Scotto (2015) considera que la empatía cumple un papel importante en la atribución de características psicológicas y la relación entre especies, ya que cuando se empatiza “Se presupone que el otro es, en alguna medida, una contraparte de uno, en el sentido que

ambos son similares y este hecho permite que uno adopte la perspectiva del otro, para orientarse en contextos sociales” (p. 425).

Dentro de la literatura y el cine existen distintos géneros, por así llamarlos, que se valen del antropomorfismo como recurso para distintos fines. Como es sabido, muchos libros acaban siendo adaptados y convertidos en distintas piezas audiovisuales, por lo que este campo es de interés para analizar. En particular, existen dos tipos de producciones que destacan porque se sostienen en su mayor parte sobre este concepto y se desarrollarán a continuación.

2.2.1 La fábula

Aunque en la actualidad no goce de un gran público que aclame el género, Dido (2009) explica que en tiempos muy lejanos la fábula era popular, situando su época de oro en la India, casi en los comienzos de la historia. La RAE (2019) define muy precisamente el género como un “Breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica o crítica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados”. Dido (2009) analiza más profundamente el término explicando el origen del mismo. La palabra fábula proviene del latín *fabûla*, que está estrechamente ligado al verbo *fabulare*, es decir, hablar. Se puede decir que siempre que nos comunicamos y utilizamos nuestro lenguaje, no hacemos más que fabular. Según el autor, se puede restringir más su significado definiéndola como un tipo de composición literaria que se vinculó en sus orígenes con las supersticiones, tradiciones, creencias, ritos e idiosincrasia de los pueblos en los que se originaba. Estas fábulas funcionaban para expresar actitudes fundamentales de la vida social mediante los distintos recursos que utilizaban, y que se siguen utilizando en la actualidad. Dido (2009) también menciona que debido a la común asociación de la fábula con la moral es que se le atribuye un carácter de tipo pedagógico a este tipo de literatura, aunque no coincide plenamente con esta clasificación. Esta asociación se basa en la presencia de una moraleja en estos relatos,

que funciona como una enseñanza moral. Sin embargo, este autor considera que el término en algunos casos está mal utilizado ya que no todas las fábulas tienen la enseñanza ética como intención principal, y explica “Contenido apológico no significa principio ético; enseñanza, en el sentido de precepto, no significa educación; moraleja no significa moral” (Dido, 2009, p. 3). Lo que es cierto es que existe un grupo de fábulas que sí tienen una finalidad educativa y resultan adecuadas para la formación moral de los niños más pequeños, que son las más conocidas en la actualidad.

Mas allá del contenido moral de las fábulas, lo más interesante para este capítulo son sus personajes y su utilización. La mayoría de ellos son animales antropomorfos, aunque no son los únicos. Existen todo tipo de ellos, desde humanos reales hasta objetos inanimados. La predominancia de los primeros puede justificarse desde razones históricas. Según Dido (2009), al funcionar como una herramienta de crítica tanto política como social, resultaba conveniente esconder las ideologías detrás de fantasías de animales como mecanismo de protección personal del autor, aunque en algunos casos no haya cumplido su función. Otro motivo que justifica esta preferencia es la relación y asociación que tenemos de estos animales en términos de los hábitos, condiciones anatómicas, el ambiente, y demás variables que pueden favorecer y enfatizar la representación de ciertas cualidades propias del personaje. Esto se debe gracias a la variedad y diversidad de animales que existen y el conocimiento o idea cultural previa que se tiene de ellos. Esto queda muy claro con el ejemplo que desarrolla Dido (2009) donde señala como algunos animales suelen estar encasillados en ciertos papeles o ser representativos de cualidades particulares. Es el caso del zorro que siempre es audaz, el burro que es tonto o el león que es fuerte y poderoso. Estos preconceptos que culturalmente se forman de pequeños en la mente, refuerzan inmensamente el mensaje que transmite este tipo de literatura. Al mismo tiempo, al ser narrado como un cuento con una estructura muy sencilla, resulta fácil de entender y asimilar la moraleja que tiene detrás. Su simpleza reside en las pocas acciones que se desarrollan, lo que se traduce en un relato de corta duración. El personaje principal, aunque a veces

puede ser el único, suele tener un antagonista que reacciona a las acciones del primero, generando un conflicto que se sucede prontamente por el desenlace (Dido, 2009)

Una obra mundialmente conocida es la novela satírica *Rebelión en la Granja* (1945) de George Orwell. Aunque se trate de un género más extenso y cuente con variedad de personajes, se considera que es una fábula también debido a la dura crítica política que hace al régimen soviético de Stalin a través de la antropomorfización de animales. En este relato, básicamente, los animales de una granja se rebelan contra su dueño y toman el control, creando una especie de gobierno que aspira a la igualdad de todos sus miembros, pero que poco a poco termina siendo corrompido y sumido en la injusticia hasta terminar en una dictadura. El mensaje que tiene dicha novela es muy claro y fuerte, lo que lo llevo a conseguir el gran nivel de difusión consecuente. Como se mencionó previamente, muchas obras de la literatura terminan convirtiéndose en piezas audiovisuales. El caso de *Rebelión en la Granja* no es la excepción, ya que fue adaptado por la productora Hallmark Entertainment, convirtiéndolo en una película animada con el mismo mensaje que la novela original.

Cabe destacar que, aunque la mayoría de las fábulas están destinadas a un público infantil, muchas están dirigidas para gente más mayor. Sucede también que muchos autores las escriben pensando en gente adulta, y sus fábulas terminan siendo consumidas por niños únicamente (Dido, 2009). En conclusión, aunque sean mayormente consumidas por infantes, estos tipos de relato suelen dejar enseñanzas que pueden ser útiles para todo el público, y el hecho de que sus personajes estén antropomorfizados no tiene tanto que ver con la edad del lector para el que están pensados, sino más bien con una función narrativa específica.

2.2.2 El documental

El documental es otra de las piezas que utiliza el antropomorfismo como recurso. Zavala (2010) lo define como “la representación audiovisual de la realidad” (p. 8). Por otro lado,

Biasutto (1994) da una definición más específica y dice que el documental audiovisual “es el registro de un acontecimiento de la realidad, tomado en el momento en que ese hecho está ocurriendo y con el cual se pretende probar o hacer contar algo luego en su exhibición” (p. 142). Biasutto (1994) continúa explicando que cualquier tema puede ser abordado desde este género, y la expresividad y estética del mismo debe estar pensada en base al tema que se elija. Además, también puede considerarse documental a una película en donde aparecen personajes mientras que no sean actores interpretando un rol específico, y pueden contar con el desarrollo de un argumento a lo largo de la pieza audiovisual.

En relación con el antropomorfismo, existe un tipo de documental en particular que explota ampliamente el recurso: el de divulgación científica. Este es el medio audiovisual de divulgación científica por excelencia, ya que es una buena manera de llevar el conocimiento a grandes cantidades de gente, simplificándolo para su mejor comprensión. Salcedo (2009) expone que es común el antropomorfismo en este campo, ya que es una forma de acercar el conocimiento especializado a un público que no lo es. En particular, los documentalistas de la naturaleza se enfrentan al dilema entre la fidelidad científica y la eficacia divulgativa, intentando mantener un equilibrio que logre el objetivo comunicacional y sea claro para el espectador, pero que al mismo tiempo no distorsione los hechos y la información que transmite. En este intento de simplificar y atrapar al espectador es cuando aparecen cuestiones como nombrar y dotar de personalidad o sentimientos humanos a animales salvajes. Salcedo (2009) dice que nombrar a un animal no es antropomorfismo de por sí, ya que sirve para identificar y diferenciar al animal de otros, pero explica que “la nominalización contribuye a antropomorfizar de forma dramática al sujeto irracional, y por tanto, favorece que el espectador halle semejanzas que incrementen su nivel de implicación e interés hacia él” (p. 235). El amor, la felicidad, la memoria y demás, son cualidades racionales que suelen atribuírsele a seres irracionales en este tipo de pieza audiovisual. Además, también se suelen deformar los hechos, tergiversando la cronología y hasta a veces mostrando distintos animales de una misma especie como si en realidad

fueran el mismo, para lograr desarrollar una narrativa que atrape al espectador y que muchas veces presenta momentos propios de un guion de cine de ficción, como puntos de giro, clímax y posteriores desenlaces, conceptos teóricos que se detallarán en el capítulo siguiente. En esta búsqueda de transmitir el conocimiento, es común que el documental termine mostrándose como una historia más que como una representación de la realidad. Otro punto que expone Salcedo (2009) es la cuestión del montaje y el sonido como importantes elementos cinematográficos que pueden contribuir al antropomorfismo de animales. Una secuencia de planos, que pueden no tener relación entre sí, con una música emotiva de fondo, puede dar lugar a una escena dramática que en realidad nunca existió, u otorgarle una emoción humana a la acción de un animal que no tiene esa intención. También la intervención con un montaje excesivo puede, por ejemplo, convertir una secuencia de un leopardo corriendo para cazar a otro animal en una escena semejante a una persecución de una película de acción hollywoodense. Además, utilizar primeros planos y planos detalle del sujeto contribuye a caracterizar y humanizar al animal protagonista.

Este tipo de difusión científica es motivo de debate y dura crítica por parte de los científicos, los que consideran indeseable el antropomorfismo en cualquier área de esta disciplina, como se mencionó previamente. Salcedo (2009) explica que “algunos científicos detractores del uso de esta herramienta defienden que el antropomorfismo – en todas sus variantes – quebranta el principio de realismo” (p. 239). Otros profesionales como Engländer citado por Silva (2017), consideran una irresponsabilidad el uso del antropomorfismo y sostienen que esta herramienta lleva al engaño del espectador. Por otro lado, Salcedo (2009) también menciona la existencia de científicos a favor, que entienden que mediante las diversas técnicas audiovisuales el espectador disfruta y comprende mejor la realidad de lo que se transmite, aunque esto se vea desnaturalizado. La misma autora expone su propia conclusión al respecto.

Aunque es preferible que este tipo de antropomorfismo – en aras del rigor científico – no se contraponga a la verdad científica, su objetivo no se dirige a traducir la ciencia en conceptos asequibles para el público, sino en presentar de forma atractiva e interesante la narración que estructura el documental (Salcedo, 2009, pp. 241-242).

Pese a que este tipo de documental puede atentar contra la veracidad de la ciencia, Salcedo (2009) sostiene que contribuye a vincular al espectador con la obra principalmente desde su lado emocional, y que se considerará válido siempre y cuando responda a un conocimiento científico verificable.

A pesar de las críticas, el antropomorfismo es muy utilizado en este tipo de documental como lo es también en otras disciplinas e incluso en la vida cotidiana, lo que podría explicar fácilmente que su uso se extrapole a otras áreas. Al ser algo tan cotidiano e inconsciente para el ser humano, resulta lógico que se naturalice y se expanda cada vez más, aunque haya campos donde su presencia no resulte del todo beneficiosa y se luche para erradicarla.

2.3 El antropomorfismo en la animación

Al haber ya explorado el término desde distintos enfoques y ahondado en su utilización y significado, resulta pertinente abordarlo desde el campo de la animación en donde también su utilización es muy popular, motivo que despertó el interés por la investigación del presente Proyecto de Graduación.

Es muy común encontrarse con personajes antropomorfizados en cualquier pieza animada, aunque no todas cuentan con ellos. Las grandes empresas como Disney o Pixar, tienen un número mucho mayor de películas con este tipo de personajes a las que no tienen. Estos van desde los ratoncitos que ayudan a Cenicienta a armar su vestido, hasta la coneja Judy Hopps que vive en una ciudad de animales completamente antropomorfizados. Aún con distintos niveles de antropomorfismo, estos personajes abundan en las películas y series para niños. En parte, esta tendencia se justifica del mismo modo que lo hace en la fábula, y es que el hecho de poder narrar historias con personajes animales ayuda a transmitir

ideas de manera sencilla y clara, además de poder contar cosas que con humanos sería imposible o muy impactante. Este último es el caso del cortometraje que se realizó durante la Segunda Guerra Mundial llamado *Der Fuehrer's Face* (1943), entre otros, donde se muestra al Pato Donald en una narración anti nazismo que se ve suavizada por el hecho de ser un personaje tan famoso e infantil como es él, pero donde se muestra un mensaje que sigue siendo fuerte, refugiado detrás de un dibujo animado. Yáñez (2016) refuerza esta idea diciendo “Al poner a los animales a actuar, también se crea una distancia emocional e intelectual que permite explorar problemáticas controversiales desde un lugar seguro” (párr. 5). Además, otra ventaja que ofrece, ya mencionada previamente, es la posibilidad de reforzar las características de un personaje con las ideas previas que uno tiene de algo, como un delfin inteligente o, por el contrario, contrastar esto haciendo por ejemplo que una tortuga sea veloz. Otro punto a tener en cuenta es el hecho de que la animación brinda infinitas posibilidades a las producciones audiovisuales, ya que no cuenta con limitaciones como puede tener una película de cine vivo, en cuanto a escenarios, recursos y demás. Esta disciplina se caracteriza por poder hacer casi cualquier cosa, haciendo posible lo imposible. En este contexto, el antropomorfismo animal tiene sentido, ya que, al seres humanos, le resultan interesantes y curiosas las otras especies que habitan el planeta, y especialmente para un infante, la posibilidad de poder verlos cobrar vida, adoptar una propia personalidad y hasta poder hablar en un mismo idioma en la pantalla, resulta fascinante.

Como explica Yáñez (2016), muchos críticos consideran que los animales antropomorfizados son parte de la fórmula mágica que utiliza Disney para sus narrativas, ocupando el lugar del protagonista o el compañero de un protagonista humano. En este segundo rol es donde Yáñez (2016) hace hincapié, sugiriendo que, y no solo en las películas de Disney, es bastante común que el confidente y compañero del protagonista, denominado como *sidekick*, sea un animal antropomorfo. De esto hay muchos ejemplos, justamente porque es algo muy usual, entre ellos está Abú el mono de *Aladdin* (1992), el

pez Flounder y el cangrejo Sebastián de *La Sirenita* (1989) y Mushu el dragón rojo en *Mulan* (1998). Pero fuera de Disney también, como es el caso de Kero de *Cardcaptor Sakura* (1999), o los minions en *Mi Villano Favorito* (2010). Este tipo de personaje compañero se analizará en mayor profundidad en el próximo capítulo cuando se exploren las características que tiene cada tipo de personaje en una narración. Sin embargo, un aspecto que se destacará en cuanto a ellos, mencionado por Yáñez (2016), es la idea de que estos compañeros animales ayudan a que los niños se identifiquen mejor con los problemas del protagonista, que generalmente es un adulto. “Los animales son como niños peludos, pues ambas son criaturas que viven fuera del contexto social y político de los mayores” (Yáñez, 2016, párr. 8). Otro punto que plantea Yáñez (2016) es que la popularidad de estos animales se debe a la analogía que se plantea con el amor fiel y puro que una mascota tiene por su amo, lo que se puede reflejar perfectamente en los sentimientos que tiene un *sidekick* por su respectivo personaje principal. De esta manera, se fortalece en el espectador la noción del tipo de relación que tienen ambos personajes gracias al concepto previo que este tiene del amor incondicional de una mascota a su dueño.

2.3.1 Grandes antropomorfizaciones del cine

Para concluir con el capítulo, resulta apropiado hacer una breve mención de algunas producciones animadas importantes que se basan en el antropomorfismo para su narración. Muchas de ellas se destacan por construir vida donde no la hay, como es el caso de *Toy Story* (1998) en donde se desarrolla la historia de un grupo de juguetes que tienen vida y se relacionan mientras su dueño no está. En este caso se antropomorfizan objetos por completo atribuyéndoles características humanas, creando una comunidad nueva que a su vez es desconocida por los humanos de la película.

Otro largometraje que fue innovador en cuanto a su planteo antropomorfo fue *Inside Out* (2015), en donde los personajes que cobran vida son las emociones que se encuentran dentro de la mente de las personas y se encargan de controlarlas. Así es que los

protagonistas Alegría, Furia, Desagrado y Tristeza son personajes completamente humanizados dentro de la cabeza de una persona real, en donde a su vez hay todo un mundo creado en base a la vida de este humano, que es el lugar en el cual se desarrolla la trama.

Existen muchos audiovisuales que explotan este recurso, pero particularmente en *Zootopia* (2016) es donde el antropomorfismo alcanza su apogeo. Esta película plantea una ciudad completamente habitada y administrada por animales, donde los humanos no existen ni forman parte de ninguna manera. Lo que si se puede apreciar de ellos son todas sus características, que se encuentran reflejadas en los animales, en la sociedad y en todos los elementos del *film*. Es por esto que esta película se destaca en su contenido antropomorfo, que además es utilizado como recurso para reflejar problemáticas sociales como la discriminación, la corrupción, las clases sociales, los estereotipos y diferencias de género, entre otros. Esta película tiene un fuerte mensaje detrás que se muestra claro en su narrativa y que está adaptado para la comprensión de un público infantil sin dejar de dirigirse también a los adultos. También cabe destacar que en ella se pueden observar casos en donde contrastan las personalidades de los animales con la idea previa que el público tiene de ellos, recurso que se mencionó en las páginas anteriores, como es el caso del villano de la película que sorprende develándose cerca del final al estar encarnado por una ovejita de aspecto inocente. Otro ejemplo claro es el del secretario del Departamento de Policía de Zootopia, que siendo un guepardo tiene una personalidad cálida, amable e infantil, y hasta es fan de una cantante pop reconocida de la película, llamada Gazelle.

Todos estos ejemplos, y más, ilustran perfectamente como el antropomorfismo es una herramienta ampliamente explotada en la animación que lejos de disminuir en su popularidad, cada vez parece explotarse más. Habiendo profundizado en las implicancias del término, sus orígenes, los posibles motivos que explican la cotidianeidad del mismo, las distintas áreas en las que se encuentra presente y su utilidad narrativa, se logra una mejor comprensión de las posibilidades que en la actualidad la animación puede explotar

en sus producciones. Esta disciplina en particular es un espacio donde lo inanimado cobra vida, por lo que es el lugar ideal para sacar provecho y crear mundos con niveles de antropomorfismo que solo son posibles de desarrollar en este tipo de producciones audiovisuales, que atraen tanto a pequeños como a adultos.

Capítulo 3. La construcción y el diseño del personaje

El presente capítulo responde de manera directa al objetivo que el presente Proyecto de Graduación se propone. En este se analizará en profundidad el proceso de diseño de un personaje desde su construcción en el aspecto intangible hasta su diseño en cuanto a la morfología, teniendo en cuenta la correlación que debe existir entre ambos aspectos y la importancia de todos los elementos que se plantean y desarrollan en cada etapa. A partir de esto, el capítulo puede separarse o diferenciarse en dos partes que, por más que estén vinculadas, abordan al personaje desde estos dos distintos enfoques.

Para empezar, se ahondará en la construcción del personaje dentro de un guion. Para ello se analizarán cuestiones propias de la estructura del guion, que repercuten directamente en los personajes del mismo y la manera en que estos se desenvuelven en la historia. De esta manera se establecerán cuestiones como los tipos de personajes, el desarrollo de su trasfondo e historia y la construcción de su personalidad teniendo en cuenta todo lo planteado.

En la segunda parte, se plantearán cuestiones relacionadas al diseño antropomorfo en sí y la morfología y dirección del personaje, el cual puede ser previamente construido en los aspectos intangibles según se explica en el principio del capítulo. De esta manera se logra exponer teóricamente el proceso que luego resulta fundamental para el próximo capítulo, en el cual se aplicará lo explicado a personajes antropomorfos de la disciplina que son exitosos y que, a pesar de contar con muchos años de trayectoria, se siguen manteniendo vigentes en la actualidad.

Muchas veces sucede que el diseñador crea un personaje espontáneamente, es decir, se sienta a dibujar y luego de un par de trazos tiene un esbozo claro del mismo. Este personaje puede haber sido dibujado con algunos conceptos en mente sobre su personalidad, sus sueños o su contexto, o puede haber sido creado en base a la nada, simplemente siguiendo el instinto o corazonada que tuvo el diseñador. Aunque este proceso no es del que se hablará en el presente capítulo, no significa que sea un camino errado, sino que la elección

de esto va a depender de la manera de trabajar que tenga cada uno, su grado de experiencia y libertad que tenga de tomar las decisiones pertinentes. La libertad de diseñar va a estar directamente ligada a la presencia o no de un guion previamente escrito con cuestiones muy precisas ya determinadas, sea de elaboración propia o un tercero. Ese personaje creado sin mucha premeditación, probablemente se vaya redibujando y desarrollando a medida que se elabora su historia y todas las características tanto propias como de su entorno, que forman parte de la teoría que se planteará en estas páginas.

Más allá de esto, el presente Proyecto de Graduación se basa en que la teoría da lugar a la práctica, por lo que se analizará el diseño como un proceso con distintas etapas y con decisiones claras en base al objetivo de comunicación que se plantea. Lo que este capítulo explica debería ser de conocimiento de todo diseñador, más allá de cómo elija llevarlo a la práctica.

3.1 El guion como base de trabajo

A la hora de pensar un personaje, es inevitable contextualizarlo en un espacio determinado con una historia más o menos desarrollada. Cuanto más clara sea esta historia, más se va a poder conocer al personaje. Este subcapítulo no pretende funcionar como guía para escribir un guion, sino que simplemente tiene el propósito de introducir los conceptos claves que repercuten directamente en el personaje, el desarrollo de su historia, su evolución, propósitos y todo lo que lo compone.

Según Field (1995), el punto de partida de un guion es el tema, para el cual se deberá definir una acción y un personaje. El planteamiento inicial debería ser lo suficientemente sencillo como para leerse en unos pocos renglones, aunque no signifique que resulte fácil su realización. Quizás al sentarse a escribir sobre la historia se elaboren varias páginas, pero el poder de síntesis en esta instancia es fundamental para tener una idea clara y concisa de lo que va a suceder. En este planteamiento va a surgir la primera instancia de construcción del personaje, en la cual se determinará quién es y qué le sucede.

A partir de ello, se va a proceder a pensar en la estructura que tendrá la historia. Como expone Field (1995), la estructura es fundamental. “Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guion” (Field, 1995, p. 19). La estructura dramática de un guion se denomina paradigma, en el cual se dispone de manera lineal todo lo que acontece hasta llegar a la resolución dramática. Es un modelo que funciona como esquema conceptual del aspecto que tiene un guion, y que lo separa en tres partes: planteamiento, confrontación o desarrollo, y resolución o desenlace.

Fernández Diez y Bassinner (1996) explican que en el planteamiento se presenta al o los personajes principales en su contexto a través de distintas situaciones concretas. Entre ellas va a aparecer el detonante que se encarga de poner en marcha el relato. Esto es algo que afecta al personaje directamente, ya sea porque se le impone una misión que cumplir, porque le ocurre un problema o porque siente la necesidad de actuar ante algo. Este detonante es lo que Field (1995) llama *plot point*, y lo define como “un incidente, episodio o acontecimiento que se ‘engancha’ a la acción y la hace tomar otra dirección, entendiendo por ‘dirección’ una ‘línea de desarrollo’” (p. 24). Este también conocido como punto de giro, introduce el desarrollo de la historia, donde el protagonista se enfrenta y supera, o no, todos los obstáculos que se le presentan para satisfacer su necesidad dramática. Esta necesidad es lo que el personaje quiere obtener o conseguir, su propósito. Mientras afronta las distintas situaciones, se va a encontrar con un suceso que nuevamente va a acelerar los acontecimientos. Este desencadenante se denomina segundo punto de giro, y va a complicar al protagonista hasta llegar a un punto de máxima tensión denominado clímax. A partir de allí, ya dentro de lo que constituye el tercer acto, es decir, el desenlace, se resolverá rápidamente la historia y concluirá la trama (Fernández Diez y Bassinner, 1996). Resulta relevante entender esta estructura narrativa a la hora de diseñar un personaje porque estos cambios que experimentará se ven reflejados tanto psicológica como físicamente, y deben tenerse en cuenta en el diseño del mismo.

3.2 Tipos de personajes

Los personajes son fundamentales en cualquier narración, ya que sin ellos se hace imposible el desarrollo de una historia. Aunque estos son diversos y diferentes, suelen poder encasillarse dentro de categorías conocidas y estipuladas de acuerdo a la función narrativa que cumplen. A grandes rasgos, según Fernández Diez y Bassinner (1996), existen dos clasificaciones que definen la importancia que estos tienen en la historia: los principales y los de apoyo. Cabe aclarar que no siempre aparecen todos los tipos de personajes que se describirán a continuación, sino que cada narración requerirá o no de las distintas funciones que los mismos cumplen. Además, es indistinto si el personaje es humano, una deidad, una criatura mitológica como un unicornio o cualquier personaje antropomorfizado. Todos estos van a tener una función en la historia que va a verse reflejada en la siguiente clasificación.

Fernández Diez y Bassinner (1996) presentan tres tipos de personajes principales: el protagonista, el antagonista y el de interés romántico. Los dos primeros son los que llevan el peso de la acción y hacen que se desarrolle la trama principal, y entre ellos existe un conflicto que es la base del drama. Muchas veces, se pueden clasificar como héroe y villano, lo que no necesariamente implica la existencia de algún poder sobrenatural, sino más bien implica la bondad y maldad que cada uno representa. Sucede en muchos casos, que sin antagonista no hay historia, ya que no hay ningún generador de conflicto externo que mueva al personaje principal. En otros casos, esta oposición se presenta de manera más natural, sin la presencia de un personaje en particular que ocupe el rol de villano, sino que, por sucesos de la vida del personaje, este se ve atrapado en un conflicto.

En base a la estructura dramática del guion que se explicó en las páginas anteriores, se desarrolla también lo que se conoce como el camino del héroe. Esto es tan antiguo como el mito, ya que de allí se origina este concepto, aunque hoy en día se adapte a casi todas las historias, dejando de lado el concepto de héroe como un ser fuera de lo común, como podía ser Aquiles, y pasando a verse representado en cientos de protagonistas, hombres

y mujeres comunes y corrientes. Campbell (1959) hace un exhaustivo análisis de las instancias recurrentes en este tipo de relato. A grandes rasgos, generalizándolo a todos los tipos de narraciones, se lo podría describir con etapas similares al paradigma del guion, a través del cual con el paso del tiempo y a medida que se desarrolla la historia, el personaje va haciéndose más sabio y se transforma, dejando de lado su antiguo yo, para lograr una mejor versión de sí mismo, o no, según se cumple su objetivo.

Por otro lado, el tercer tipo de personaje principal va a dar lugar a una subtrama que está vinculada con la principal y que muchas veces puede volverse más importante que esta, que es el desarrollo de una historia de amor. Incluso puede ser también el motivo que llama a actuar al personaje principal.

Por el lado de los personajes de apoyo, el más común es el llamado confidente. Como explican Fernández Diez y Bassiner (1996), este personaje es a quien el protagonista le expresa sus sentimientos y a partir de la relación de ambos es que se revelan aspectos de su personalidad. Es así que las escenas que comparten estos personajes funcionan como un recurso muy útil para dar a conocer cuestiones intangibles que le suceden al protagonista, sin necesidad de recurrir a otras maneras que muchas veces no encajan con el estilo de historia o género que se está tratando. Ejemplos de esto son los monólogos, tanto internos como externos, que pueden resultar forzados, o la inclusión de un narrador como voz en *off* que aparezca para esclarecer la narrativa. El espectador debería poder obtener la información de una manera que resulte natural y que no lo desconecte de la trama. Muchas veces, este personaje también funciona como personaje divertido. Este puede representar la parte más humana como compañero de un héroe, o funcionar simplemente como distensión en escenas de tensión o dramáticas. Además, algunas veces se lo presenta con menor capacidad intelectual, para resaltar la inteligencia o audacia del protagonista. Estos tipos de personajes no necesariamente están encarnados en uno solo, pero algunas veces pueden presentarse distintas funciones combinadas.

Otra clasificación que mencionan Fernández Diez y Bassiner (1996) son los que se utilizan como catalizadores, es decir que su función es provocar ciertos hechos que impulsen la acción y hagan actuar al protagonista. Un ejemplo podría ser de un personaje que le dice al principal que nunca va a progresar si sigue con su estilo de vida, lo que lo mueve a realizar un cambio radical y abandonar su país en busca de nuevas fronteras. Algunas veces sucede que el mismo personaje lleva tanto al primer punto de giro como al segundo, pero también pueden ser distintos.

Los personajes que suelen aparecer en las narraciones son los de masa o peso. Fernández Diez y Bassiner (1996) los describen como los responsables de crear la ambientación, contextualizar al protagonista o hacerlo resaltar, es decir, un personaje que puede ni siquiera tener diálogo y solo se presenta para remarcar alguna idea. Es el caso de quienes acompañan al antagonista en la película *Volver al futuro* (1985), que solo existen para dejar clara la relación jefe-matón que mantienen.

Existen otros que funcionan como figura de contraste, que pueden destacar cualidades o relaciones que mantiene el protagonista. Por ejemplo, puede existir un individuo que moleste a otros en una escuela solo para que el personaje principal aparezca en su defensa y así demostrar que es bondadoso. Esta función también suele utilizarse en los confidentes, como por ejemplo Sancho Panza en relación al Quijote (Fernández Diez y Bassiner, 1996). Entre más tipos están los de punto de vista, que pueden representar por ejemplo la incredulidad o temor de la audiencia en cierta situación; y los de equilibrio, que sirven como contraparte de alguna postura o forma de ser.

Es importante a la hora de pensar un personaje tener en cuenta cuál es su lugar en la narrativa, qué propósito cumple y su relación con el resto de los personajes, para así poder diseñarlo de manera acorde a lo que se busca transmitir con su presencia, tanto física como internamente.

3.3 El trasfondo y la historia

Sea cual fuere el tipo de personaje que se plantee, siempre tendrá características propias que se desarrollarán en mayor o menor detalle dependiendo de la importancia y detalle que el autor le quiera brindar.

No hay una fórmula universal o una serie de pasos estipulados que dicten como comenzar a desarrollar un personaje. Existen diversos autores y cada uno tiene sus propias recomendaciones para encarar el trabajo, pero ninguno sostiene la existencia de un método mágico.

Una buena manera de comenzar a formar el personaje es a partir del desarrollo de su biografía. Field (1995) sostiene que la misma debe desarrollarse desde el nacimiento hasta el momento que empieza la historia que se va a narrar. Resulta conveniente profundizar en la vida del personaje, teniendo en cuenta cómo está conformado su núcleo familiar, cómo es su relación con ellos, cómo es percibido por su entorno, la sociedad en la que vive, su ciudad de origen, cómo fue su infancia, su paso por el colegio, la presencia o no de estudios universitarios, y así. Todas las acciones y situaciones que se proporcionen en esta instancia van a influir en su carácter y pueden o no condicionar acciones que se desarrollen en el guion propiamente dicho. Muchas veces pueden presentarse a manera de recuerdos o *flashbacks* que resulten relevantes a la trama. La manera de escribir esta biografía puede variar, y como explica Field (1995) algunas funcionan mejor cuando están escritas en primera persona y otras en tercera, dependiendo de qué le resulte más natural al escritor. Fernández Diez y Bassiner (1996) destacan la importancia del contexto, del lugar en que el personaje se maneja, y del desarrollo consciente del accionar del personaje que siempre debe tener una motivación, ya que su vida no puede formarse a partir de la toma de decisiones azarosas. Además, la biografía del personaje debe tener sentido lógico en cuanto a lo que se plantea en el guion mismo, evitando que estos dos elementos parezcan cuestiones separadas.

A su vez, Field (1995) destaca otros aspectos importantes a definir: la vida profesional, personal y privada del personaje. En esta instancia se define la manera de relacionarse que mantiene en estas tres distintas esferas. En cuanto a lo profesional, se plantean cuestiones como qué puesto de trabajo ocupa, si tiene jefe cómo se relaciona con él, cómo se vincula con sus compañeros, si está conforme con su desempeño, si es feliz en su empleo y si siente que le pagan bien, entre otras. Refiriéndose a la vida personal surgen cuestiones relacionadas con la vida de pareja si es que la tiene, cómo se siente en esta relación, la existencia o deseo de tener hijos, y demás. Por último, Field (1995) explica que en la vida privada se especifica qué es lo que el personaje realiza cuando está solo y cómo se comporta, teniendo en cuenta si tiene algún pasatiempo o interés particular, si entrena, si le gusta cocinar, o qué disfruta hacer particularmente. Field (1995) sostiene que este desarrollo “es un proceso que revela al personaje” (p. 46).

Otra herramienta que se suele utilizar para comenzar a pensar en el personaje es la investigación, que bien puede ser en vivo o documental. Como explica Field (1995), en la primera se entrevista a personas para obtener ideas, pensamientos, sentimientos y experiencias que sirven para crear una base. De aquí pueden surgir muchos conceptos y disparadores que ayuden significativamente la creación del personaje.

Por otro lado, la investigación documental se basa en conseguir información de una biblioteca, internet, o distintas fuentes que contengan material de interés. Esto sirve una vez que se define un tema, un lugar, acontecimiento o tipo de persona, a partir de lo cual se investiga y se nutre esta base.

Con todas estas herramientas se puede lograr desarrollar un trasfondo completo que explique y profundice en la manera de ser del personaje, ya que la vida del mismo va a dar pautas claras del comportamiento, la motivación, las relaciones que mantiene, entre otras cuestiones. Cuando se crea un personaje es fundamental llegar a conocerlo en profundidad, bien detalladamente, para poder desarrollarlo de manera acorde.

3.4 Construcción de la personalidad

Aunque los elementos previamente mencionados, como la biografía y las esferas de los distintos aspectos, revelan aspectos importantes del personaje, en este subcapítulo en particular se explorarán conceptos que terminan de completar de manera clara y concisa la ya esbozada personalidad del personaje. Antes de proceder a abordar dichos conceptos, resulta preciso definir el término.

Según la RAE (2019), la personalidad se define como la “Diferencia individual que constituye a cada persona y la distingue de otra”. Como puede entenderse, es única de cada individuo y es, básicamente, la forma de ser. Field (1995), muy sencillamente, explica que el personaje está definido por su accionar, es decir, “una persona es lo que hace, no lo que dice” (p. 39). Establece también cuatro elementos que considera que componen un buen personaje, y que resultan pertinentes en la construcción de un contexto que permita definir una personalidad.

La primera es la necesidad dramática que es lo que el personaje quiere, es lo que busca lograr o adquirir en su historia, y a partir de allí se verán los obstáculos que resulten apropiados para el conflicto que se desarrollará. Este aspecto es fundamental para poder plantear una narrativa lógica y que el personaje actúe y piense de manera acorde a sus intereses.

Por otro lado, Field (1995) habla del punto de vista, que es ni más ni menos que la manera de ver el mundo. “Todo buen personaje es la dramatización de un punto de vista sólido y bien definido” (Field, 1995, p. 40). Este personaje va a actuar en base a esto, y no se limitará a reaccionar a los sucesos. Un ejemplo de un punto de vista podría ser el pensamiento de que todo sucede por una razón, o que el gobierno de su país es corrupto y hay que derrocarlo. Cada planteo va a derivar en un tipo de personaje distinto que actuará de acuerdo a aquello que sostiene.

Un tercer factor a tener en cuenta es el cambio que experimenta el personaje, si es que lo hace, a lo largo de la narración. Esto puede relacionarse directamente con la estructura del

camino del héroe previamente mencionada. En este aspecto se tiene que pensar claramente qué sucesos generan un cambio en este personaje y por qué. La falta de dedicación o profundización en este punto va a dar por resultado un personaje inverosímil, que solo sirve al interés narrativo del guion, sin tener elaborada una apropiada construcción de su propia conciencia. El cambio está estrechamente vinculado a todos los aspectos que componen al personaje, y no funciona como un hecho aislado.

El último elemento que Field (1995) menciona es la actitud, en términos de positivismo o negativismo, superioridad o inferioridad. Se debe conocer cómo se comporta este personaje, si es alegre o triste, fuerte o débil, y su manera de actuar en base a ello. Fernández Díez y Bassiner (1996) introducen la proxemia como punto para mostrar la manera que tiene el personaje de relacionarse con el resto. Específicamente, la proxemia estudia el espacio personal que mantiene una persona en las distintas situaciones comunicativas en las que se encuentra. En base a esto uno puede plantear un personaje que sea confianzudo e invada el espacio personal del resto, o que sea retraído y se mantenga alejado por demás. Los parámetros que definen la distancia correcta o normal según las distintas situaciones, por ejemplo en una relación amorosa, una situación laboral o con gente desconocida, están definidas por la cultura en la que se vive, y existen estudios específicos que lo determinan. Utilizar esta información puede resultar útil para acentuar formas de ser o características particulares.

Por último, existe otro factor que funciona como un reflejo directo de la persona, que es el diálogo y la forma de comunicarse. No es lo mismo un personaje de muchas o pocas palabras, y tampoco da igual los modismos o formas de hablar que tenga. Como explican Fernández Díez y Bassiner (1996) “Los pensamientos expresados mediante el diálogo caracterizan a un personaje de forma determinante” (p. 35). Este aspecto va a dar claros indicios de su cultura, grupo social, y quizás hasta su profesión. La forma de expresarse se verá en mayor detalle en el subcapítulo dedicado a la actuación, pero cabe destacar que el diálogo, además, funciona como recurso para exponer información propia del

personaje que resulta relevante para la correcta comprensión de lo que sucede en la trama, o de lo que este piensa internamente. La elaboración de un diálogo que no sea acorde al personaje pone en juego la verosimilitud del mismo, y esto puede echar a perder todo el relato. Field (1995) resalta lo fundamental que es dedicar tiempo a la correcta elaboración del diálogo ya que es una herramienta muy útil que hace avanzar la historia, revela al personaje y brinda información al espectador.

El planteamiento y desarrollo de todos estos conceptos deberían permitir la correcta elaboración de un personaje coherente en sus distintas dimensiones capaz de desenvolverse de manera clara, motivado por sus intereses y actuando de manera acorde a su personalidad. Cuanto más tiempo se le dedique y más se profundice en cada aspecto del mismo, más se conocerá al personaje, lo que lo hará único y verosímil para la audiencia.

3.5 La morfología

Luego de haber ahondado en todos los aspectos de importancia para el desarrollo del personaje en su dimensión personal, se procederá a la segunda parte del capítulo, en la que se hará foco en el diseño físico visible del mismo. Para esto resulta importante la morfología. Según la RAE (2019), este término se define como la “Forma o estructura de algo”. Existen muchos libros que sirven como guía si uno desea aprender a dibujar personajes y conocer las distintas formas que tienen las partes del cuerpo, por lo que este capítulo no abordará en esta área tan específica. Lo esencial de este apartado es focalizarse en lo que las distintas morfologías comunican y los usos que se le pueden dar. A la hora de pensar en el aspecto que tendrá el personaje, se debe tener en cuenta su personalidad, función, y todo lo previamente abordado, para luego volcarlo en un primer boceto construido a partir del uso de formas básicas. Lo más recomendado es componerlo a partir de la utilización de círculos, cuadrados y triángulos. Blair (1994) explica que la mayoría de los dibujos animados están basados en círculos, ya que es la figura más sencilla para hacer y permite que distintos dibujantes puedan reproducirlos correctamente.

Además, el autor propone, antes de comenzar con el dibujo propiamente dicho, realizar una línea de acción que sirva de guía para ensamblar el personaje en las distintas posiciones que se desee dibujarlo. De esta manera el dibujo va a tener una clara postura que transmitirá una cierta actitud. Por ejemplo, si se quiere dibujar al personaje caminando, va a convenir realizar una línea curva que lo atraviese por el medio de su esqueleto y haga más fácil transmitir este movimiento. Estas distintas posturas deben irse planteando a medida que se va diseñando el personaje para tener una idea más completa de cómo lucirá.

A partir de la sencilla elaboración del esqueleto geométrico del personaje, que puede llevar muchas correcciones y cantidades de dibujos, ya que es de suma importancia realizarlo correctamente, se procederá a agregarle más detalles que solo son posibles de pensar una vez que se tiene la base bien definida.

3.5.1 Proporciones morfológicas según el tipo de personaje

Blair (1994) explica que antes de sentarse a diseñar un personaje, se debe tener claro qué papel cumple en la narrativa, cuáles son sus características, y en base a eso pensar las proporciones físicas que dicho personaje tendrá. Se deben pensar cautelosamente los distintos tamaños relativos de las partes del cuerpo y la altura final que tendrá el mismo, ya que según el diseño que se utilice se pueden transmitir distintos mensajes. Blair (1994) establece algunas proporciones típicas que se utilizan en ciertos tipos de personajes.

Para empezar, el autor analiza el personaje tierno y determina algunas características comunes a todos ellos. En general, Blair (1994) sostiene que la ternura se basa en las proporciones básicas que tiene un bebé y la expresión tímida o inocente que este porta. En base a esto, los personajes suelen tener ojos y cabeza grandes en relación al resto de su contextura física, cuerpo en forma de pera, ausencia o poco cuello y extremidades más gruesas que delgadas. También realiza algunas observaciones particulares como por ejemplo la exageración en el tamaño de las patas de los cachorros, o la presencia de

cachetes grandes que resaltan la expresión facial y la típica lengua asomándose que transmite felicidad. Un claro ejemplo que cumple con todas estas características es Tweety, el pequeño pajarito amarillo enemigo de Silvestre.

En cambio, los personajes más excéntricos y engreídos suelen compartir otras similitudes. Entre ellas se destaca la presencia de una cabeza más alargada con una frente pequeña, pies grandes, rasgos exagerados y cuello delgado. La Ardilla Loca representa en ella todas estas cualidades.

Otro tipo de personaje que explica Blair (1994) es el bobo. Este suele tener una cabeza pequeña tirada hacia adelante, con los ojos medio cerrados, una nariz grande, sin presencia de pera, un cuello largo, con una panza salida y una postura generalmente encorvada, pies enormes y ropa holgada. Un ejemplo de esto es Pinky, el compañero de Cerebro, que ocupa el lugar del tonto que acompaña al genio.

El último modelo que presenta es el del matón, que a grandes rasgos Blair (1994) sostiene que suele caracterizarse por estar estructuralmente constituido por un cráneo pequeño en contraste con una mandíbula grande, un pecho grande e inflado que conduce a una cadera angosta, y piernas gruesas y cortas, en contraposición con unos brazos más largos y pesados, además de manos de gran tamaño. En lo que a los rasgos respecta, suelen tener cejas prominentes, orejas pequeñas y el labio inferior de la boca sobresalido. Este tipo de personaje es muy común, y entre ellos se encuentra Spike, el bulldog de Tom y Jerry, Brutus el enemigo de Popeye, y algunos villanos de Scooby Doo, como el Abominable Yeti. Cabe aclarar que los personajes que tengan estos tipos de personalidades o papeles, no necesariamente deban presentar todas estas características, incluso pueden no presentar ninguna si es que así se prefiere. Lo que se señala con esta explicación es la posibilidad de resaltar aspectos de los personajes a través de ciertas morfologías que se han asociado a estereotipos determinados y pueden facilitar la transmisión de un mensaje particular al espectador. Además, también puede utilizarse este recurso para desconcertar o para contrastar lo que se piensa de un personaje a como es realmente. Por ejemplo, un

personaje inteligente puede presentar un cráneo muy pequeño y una postura encorvada. En algunas películas más recientes de Disney, podemos observar como el villano se presenta con características normales que pueden hasta inspirar bondad, y su verdadero papel o intención no es revelado sino más hacia el final del audiovisual, como es el caso de la ovejita que es la vicealcaldesa de *Zootopia* (2016) o del príncipe Hans de *Frozen* (2013). En estos casos en donde se quiere mantener oculta la maldad de un personaje, va a resultar mucho más conveniente alejarse por completo de una morfología que indique su verdadera esencia, y llevarlo hacia lo contrario engañando con la apariencia.

Conocer los estereotipos o modelos que se establecieron en la animación a través de los años permite jugar con ellos y generar un personaje que pueda ser una mezcla de distintas características, o un personaje que tenga una apariencia que no permita ser descifrada por el espectador a simple vista.

Por último, algo que resulta de absoluta relevancia una vez diseñada la morfología del personaje, es la realización de un *model sheet*, que se traduce como hoja modelo, en donde se estipula claramente como se ve el personaje en cada perfil y en distintas posiciones, además de las proporciones que mantiene. Esto resulta fundamental para la correcta reproducción del personaje, sobre todo en equipos numerosos en donde hay muchos dibujantes o si se pretende adaptar el personaje a otras técnicas como el 3D o el *stop motion*.

3.6 El diseño antropomorfo

Como se mencionó previamente, no existe un único modelo de antropomorfismo, sino que este se puede presentar en distintos niveles. Desde un conejo con una remera, hasta un gato completamente vestido utilizando un celular, la antropomorfización se puede aplicar en la cantidad y manera que el diseñador prefiera. Además, no existe ser u objeto que escape a esto, ya que puede realizarse a cualquier cosa que se imagine. Esta versatilidad

le permite mantener su nivel de popularidad en la cotidianeidad y por supuesto, en el campo de la animación.

A pesar de ser muy variable, existen autores que establecen la existencia de cuatro formas de antropomorfismo. DiSalvo, Gemperle y Forlizzi (2004) hablan del antropomorfismo estructural, el gestual, el de carácter y el de conciencia.

El primero hace referencia a la imitación estructural y operativa del cuerpo humano. Este tipo en específico se identifica por la presencia de formas, volúmenes, texturas o mecanismos que imiten la apariencia o funcionalidad de la anatomía humana. En esta categoría entran, por ejemplo, todos los animales cuadrúpedos que, a pesar de que algunos mantienen su anatomía natural, se transforman en bípedos con posturas humanas. Un ejemplo es el conejo blanco de *Alicia en el País de las Maravillas* (1951) que conserva su anatomía animal, aunque adopte movimientos humanos y demás características, en contraposición con Judy Hopps de *Zootopia* (2016) que tiene más similitudes con la fisiología humana que con la animal, en un antropomorfismo estructural mucho más exagerado.

En segundo lugar, mencionan el antropomorfismo gestual, que se basa en la imitación de las formas que tiene la gente de comunicarse a través del cuerpo, y al comportamiento humano específicamente. Se utilizan movimientos y poses que sugieren ciertos significados o intenciones correspondientes al hombre. Se basa en la comunicación no verbal y en la expresividad que se puede conseguir a través del cuerpo. Esto se puede observar en *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), en donde los animales del bosque se comunican con la protagonista a través de gestos y movimientos como negar con la cabeza o asentir, sin necesidad de utilizar el lenguaje verbal.

El tercer tipo de antropomorfismo que DiSalvo, Gemperle y Forlizzi (2004) mencionan es el de carácter. En este se suelen tomar los rasgos o funciones que tienen los humanos, como pueden ser ciertas cualidades o hábitos personales. Va desde el conocimiento de convenciones sociales hasta prácticas específicamente humanas. Ejemplos de esto

pueden ser atribuirle características como alegría o tristeza a un animal u objeto, o egoísmo y solidaridad, cuestiones que son meramente humanas.

Por último, DiSalvo, Gemperle y Forlizzi (2004) establecen el cuarto tipo de antropomorfismo que corresponde a la conciencia. Este tiene que ver con la capacidad de pensar, de diferenciarse de otros, de construir ideas y comunicarse, aunque no siempre implique la posibilidad de utilizar el lenguaje humano. En la película *La vida secreta de tus mascotas* (2016) todos los personajes experimentan este nivel de antropomorfismo, ya que se relacionan y comunican unos con otros con absoluta libertad.

Aunque todos estos tipos de antropomorfismo se introduzcan y expliquen por separado no significa que no puedan presentarse juntos. Además, un personaje de un perro puede mantener su anatomía, pero gesticular y pensar como un humano, mientras que otro puede verse como humano, pero no necesariamente razonar. Resulta interesante conocer las posibilidades que se tiene como diseñador para poder elegir conscientemente qué resulta pertinente para el personaje que se tiene en mente y lo que este va a transmitir, y hacer uso de las herramientas que mejor respondan a ello.

3.7 La actuación

Gran parte de la construcción de un personaje se realiza a través de la actuación. Aunque es verdad que el primer impacto visual define al personaje, la manera en que habla, se mueve y se comporta con los otros terminan de formar el concepto que el espectador forma sobre este. La dirección va a resultar de suma importancia para lograr que a través del extenso proceso que supone la creación de una animación, se respeten y cumplan todas las elecciones que se tomaron conceptualmente. Además, no es económicamente posible hacer y rehacer las escenas animadas por la gran producción que necesitan, por lo que el director se encarga de asegurarse que todos los animadores reciban y entiendan claramente lo que tienen que hacer desde un principio.

De nada sirve pensar y diseñar un personaje engreído si luego en su forma de comunicarse, a través de gestos y movimientos, se muestre como alguien tímido e inseguro. Whitaker y Halas (2009) ilustran esto a partir de un ejemplo concreto y explican que uno puede dibujar un círculo y determinar que dicho dibujo es una bola de cañón, pero el espectador va a interpretar qué es en base a cómo se mueva e interactúe con el ambiente. Lo que exponen con esto es que lo que importa no es el movimiento en sí, sino cómo se realiza dicho movimiento.

El lenguaje corporal es un punto clave dentro de la actuación, y es gracias a esto que pueden existir piezas audiovisuales enteras sin diálogos.

Como explica Blair (1994), el trabajo de un animador es igual al de un actor de películas de acción viva. Ambos deben tener bien en claras las distintas emociones y cómo transmitir las. Específicamente en la animación, un recurso que se puede utilizar para expresar una emoción es aplastar y estirar determinadas áreas del rostro. De esta manera, un personaje sorprendido no solo abrirá la boca, sino que también sufrirá una deformación de toda la mandíbula, que puede ser mayor o menor dependiendo del estilo que se esté buscando. Cuando se trabaja con animales antropomorfos específicamente, se busca pasar expresiones humanas a una anatomía distinta, por lo que desde el diseño se tienen que contemplar ciertas cuestiones como la presencia de cejas, que son un elemento fundamental para la comunicación, la posibilidad de mover los labios para modular, o también tener espacio blanco en el ojo para poder mover el iris e imitar ciertas expresiones. Todos estos detalles son importantes para poder conseguir representar expresiones humanas complejas en rostros que muchas veces no pueden naturalmente realizar esos movimientos.

El lenguaje no verbal no pasa solamente por las expresiones faciales, sino que todo el cuerpo debe utilizarse para la actuación. Cada caso de antropomorfismo verá como adapta físicamente a los animales u objetos para poder representar distintas posturas y gestos.

Blair (1995) explica puntualmente como las alas de un pájaro pueden terminar en plumas que se asemejan y cumplen la función expresiva de las manos humanas.

Todas estas cuestiones propias de cada personaje deben dejarse claras por escrito, a través de dibujos y todas las anotaciones necesarias, en otra *model sheet*, que incluye las distintas expresiones que puede experimentar como por ejemplo felicidad, sorpresa, enojo, tristeza, aburrimiento, confusión y demás. Quizás en el caso del ave resulte conveniente también realizar otra hoja de modelo de las posiciones de las manos, para así lograr homogeneizar los gestos y expresiones que experimenta el personaje a través de toda la película, serie o producción que se elabore. Cuanto mejor y más se defina un personaje, más fácil resultará su reproducción y animación.

3.7.1 La exageración como recurso

La exageración en la actuación es utilizada ampliamente en la animación. Como el antropomorfismo, se puede aplicar en distintos niveles. Una animación más bien realista no implementará mucho este recurso, mientras que dibujos animados como *Tom y Jerry* lo explotan de manera notoria.

De todas maneras, resulta beneficioso implementar esto, ya que permite acentuar acciones o expresiones para resaltarlas y para conseguir una animación más atractiva y con más vida. Blair (1994) establece que esta exageración parte desde la línea de acción a partir de la cual se dibuja al personaje, y sostiene que esta línea debe estar fuertemente marcada.

La exageración además puede presentarse desde la narrativa misma, con acciones disparatadas como la caída de un yunque sobre un personaje, que inevitablemente va a conducir a una actuación de las mismas características. Esto se manifiesta claramente en el nivel de violencia de algunas animaciones que aprovechan esta herramienta para generar gracia en el espectador.

Además, el recurso funciona también para poner en claro algo puntual, como por ejemplo el enamoramiento que experimenta un personaje, que hace que sus pupilas se modifiquen

tomando forma de corazón. Otro ejemplo claro de la utilización de este concepto se puede ver en la forma de caminar de algunos personajes, que si se sienten confiados van a caminar muy erguidos o, por el contrario, si están tristes van a encorvarse notoriamente. Este tipo de herramienta es responsable en parte de aportar a la animación un estilo visual muy marcado, aprovechando al máximo esta cuestión de hacer posible lo imposible que se mencionó en páginas anteriores. Obviamente que la utilización o no de esto será decisión propia de cada producción teniendo en cuenta el género y el mensaje que se quiere transmitir.

Dicho esto, y para concluir con el presente capítulo, se resaltaré una vez más la importancia de percibir al personaje como un todo que se conforma a partir de la elaboración detallada de cada una de sus partes, que deben ser coherentes entre sí y responder al mismo objetivo y función narrativa que se plantea. Es así que las cuestiones internas como la personalidad deben tener un sentido, sea de similitud o contraste, con lo morfológico y todo ello debe manifestarse en la manera de actuar y expresarse que tenga dicho personaje. Un diseño exitoso en congruencia entre todas estas áreas dará como resultado un personaje particular, que resaltaré de entre el resto, y será pregnante para el público.

Capítulo 4. Casos de estudio: Mickey Mouse y Bugs Bunny

Al haber profundizado y explicado cuestiones teóricas de lo que al diseño de personajes respecta, en el presente capítulo se procederá a analizar dichos conceptos en casos de estudio reales del cine de animación. La observación de la puesta en práctica de todo lo planteado permitirá una comprensión y percepción más completa de lo que el proceso significa, además de posiblemente aportar nuevas valoraciones y conclusiones al presente Proyecto de Graduación.

El antropomorfismo, aunque es de suma importancia para la investigación, no será lo único que se tendrá en cuenta a la hora de analizar los personajes seleccionados. Por lo contrario, se intentará hacer una evaluación de los mismos en su conjunto, abarcando todos los conceptos teóricos que se expusieron a lo largo de los capítulos anteriores. Esta apreciación conjunta está estrechamente vinculada a lo planteado previamente, en donde se hizo hincapié en el diseño y la construcción del personaje como un todo, el cual debe ser congruente en cada uno de sus aspectos. Además, antes de ahondar específicamente en el objetivo principal de este capítulo, se introducirán brevemente los estudios responsables de la creación de los personajes a analizar. Esto resulta relevante ya que el diseño se debe contextualizar en un tiempo y espacio determinados, que influirán en el desarrollo inicial y evolución de los mismos, así como también a su razón de ser.

Finalmente, en uno de los subcapítulos se explicará el método de la presente investigación, así como también cuales fueron las variables a tener en cuenta para la misma, de manera que los resultados analizados se comprendan con mayor facilidad y resulten congruentes.

4.1 Trayectoria y permanencia

A la hora de elegir los personajes a analizar, se tuvieron en cuenta diversos factores. Siendo que dichos personajes iban a servir como caso de estudio para la investigación, se consideró fundamental la precisa elección de los mismos, asegurándose que estos sean lo suficientemente aclamados y reconocidos como para abordarlos como casos de éxito.

Principalmente, los conceptos más importantes que se tomaron en cuenta son la trayectoria y la permanencia individual de cada personaje. El presente proyecto entiende como trayectoria a “Curso que, a lo largo del tiempo, sigue el comportamiento o el ser de una persona, de un grupo social o de una institución” (RAE, 2019). Es decir que resultó pertinente la elección de personajes que contaran con una gran cantidad de años en la industria, para poder así incursionar en su desarrollo a través de los mismos, lo que sirve en parte como evidencia de un diseño efectivo. El segundo concepto que complementa al primero es la permanencia, que en pocas palabras es “Duración firme, constancia, perseverancia” (RAE, 2019) y, a interés de esta investigación, es también la capacidad de mantenerse vigente con el paso de los años. La vigencia se refiere al hecho de que los personajes elegidos supieron adaptarse a nuevos tiempos, contextos sociales y públicos diferentes, manteniendo su popularidad por años. Estos dos parámetros están muy conectados entre sí, y permitieron destacar entre los miles de personajes existentes a dos específicos: Bugs Bunny y Mickey Mouse.

Ambos personajes tienen años en el mundo de la animación, correspondiéndole aproximadamente noventa al ratón de The Walt Disney Company, y unos ochenta al conejo de Warner Brothers. Pero no es solo eso, sino que también ambos son la estrella animada de la compañía, volviéndose con el paso de los años en íconos de la animación. Como evidencia de esto, cada uno tiene su propia estrella en el paseo de la fama de Hollywood, siendo los primeros personajes de ficción en contar con una. Según Zaldivar (2019), Mickey obtuvo la primera en el año 1978, seguido de Bugs que tuvo la suya en el 1985. Este honor lo comparten con unos pocos más personajes como Blancanieves, El pájaro loco y Los Simpsons. Además, han sido nombrados como los más famosos personajes animados por diversos artículos y compañías. Todo el reconocimiento que han recibido se ve respaldado también, por el hecho de que ambos personajes continúan teniendo sus respectivas series televisivas hoy en día que, aunque se han adaptado y cambiado con el paso de los años, siempre se han mantenido presentes entre el público infantil.

Habiendo mencionado todo esto, la presente investigación considera prudente la elección de dichos emblemas de la animación para realizar el análisis planteado, y así poder aplicar y observar en la práctica todo lo mencionado en el marco teórico de los capítulos anteriores.

4.2 The Walt Disney Company y Warner Brothers

No resulta extraño que los personajes a analizar sean de dos de las compañías más grandes del mundo en lo que a material audiovisual se refiere. Justamente este título se les confiere por la masiva cantidad de producciones que han realizado y continúan realizando hoy en día, y su éxito entre el público tanto infantil como adulto. Pero dichas compañías no se han desarrollado de la noche a la mañana, sino que, como sus personajes estrella, también llevan años en el mercado.

En cuanto a Disney, la compañía nace junto a su creador, del mismo nombre, Walt Disney. Como se mencionó previamente, al perder los derechos sobre *Oswald the lucky rabbit*, decide, junto a los pocos compañeros que lo seguían apoyando, crear otro personaje con forma de ratón. Así es que en 1928 nace Mickey Mouse, aunque en sus orígenes se lo quería llamar Mortimer, quien se convertiría en el emblema de la compañía (Beck, 2004). De esta manera, Disney comenzó a producir numerosos cortometrajes que rápidamente se volvieron exitosos entre el público. Luego comenzaría a producir largometrajes, debutando con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), el cual tendría un buen recibimiento del público y permitiría seguir creciendo al estudio.

Warner Brothers en cambio, no tiene su nacimiento en la animación, sino que es un campo en el que incursionará un poco más adelante. Los hermanos fundadores de la compañía comenzaron por el 1905 abriendo un teatro en Pensilvania y distribuyendo películas, y alrededor del 1914 comenzaron a producir. Sin embargo, la compañía se establece formalmente como Warner Bros. Pictures en 1923, según el New York Post (2010), incluso aunque los hermanos venían distribuyendo películas con anterioridad. No es hasta el 1930 que la compañía, al ver el éxito de Disney, abre su propio departamento de animación, y

sus producciones van a realmente alcanzar mayor popularidad hacia el 1934, cuando Tex Avery, Chuck Jones y Bob Clampett ingresan al estudio y diseñan nuevos personajes para la serie *Looney Tunes* (Beck, 2004). A partir de allí van a nacer personajes como Porky, el Pato Lucas y Bugs Bunny, a quien se analizará más adelante. Con estos nuevos personajes además nació una narrativa más expresiva, cómica y pulida que caracterizará el estilo de Warner en sus años siguientes.

Pero más allá del crecimiento y la historia de cada compañía, lo que es de interés para el presente capítulo es la evolución del contenido de las mismas. Resulta interesante admirar como al cambiar la época y la sociedad, también cambian las narrativas y mensajes que se transmiten. Es imposible negar que las producciones animadas influyen directamente sobre los niños, ya que ellos consumen este tipo de contenido casi a diario en la actualidad. Este progresivo avance y expansión del mercado significó un gran crecimiento para las empresas del rubro que gracias a los avances de la tecnología han ganado mucho terreno en lo que a transmisión de ideologías, valores y maneras de ver el mundo se refiere. Es por ello que no solo dichas empresas tienen el poder de comunicar masivamente, sino que también tienen que cargar con la gran responsabilidad que eso conlleva. A pesar de que estas compañías sean muy criticadas y acusadas de distintos males, su éxito es indudable y su crecimiento parece no parar.

Un claro ejemplo de cómo las narrativas se fueron adaptando a las distintas épocas en las que se contextualizan, es el diseño de princesas más independientes, que no tienen como objetivo principal en su vida ser rescatadas por un príncipe y enamorarse para toda la vida, sino que pueden resolver sus problemas, son más fuertes y establecen vínculos afectivos fuera del interés amoroso clásico. Esto se corresponde con el movimiento feminista y el empoderamiento femenino no solo de los últimos años, aunque en la actualidad sea un tema muy recurrente, sino de las últimas décadas, en dónde la mujer ha ido ocupando un rol más fuerte en la sociedad, y los mensajes de esposa dependiente y ama de casa han quedado atrás. Ejemplos de este nuevo rol se pueden ver en películas como *Frozen* (2013)

o *Moana* (2016), en donde se presentan problemáticas que tienen más que ver con cuestiones internas, de autosuperación y relaciones familiares, en donde el centro de los largometrajes ya no gira en torno a encontrar el amor de un hombre. Además, en películas en donde si sucede esto, lo cual no tiene una connotación negativa por sí solo, las mujeres se muestran más independientes, valientes y su conexión con el personaje masculino no se mantiene sobre la necesidad básica de ser rescatadas. Incluso en la película *Ralph Wifi* (2019), Disney se burla un poco del rol de sus princesas, a la vez que busca romper con ellos, en una escena donde todas juntas hablan de las características que tienen en común y cómo para ser una princesa se necesitan cumplir ciertos estereotipos.

Este cambio de narrativas se fue dando a lo largo de los años, en distintos aspectos, como con la inclusión de personajes menos atractivos, marginados, orientales, etcétera, que en parte se vieron impulsados debido a las duras críticas de sectores del público que no se conformaban con el mensaje que las compañías daban en el momento, y que a día de hoy siguen sin hacerlo. Por eso, en el caso de dibujos animados tan antiguos como Mickey Mouse y Bugs Bunny, se puede apreciar como aspectos de la personalidad o de las narrativas van cambiando a medida que los años pasan y la sociedad evoluciona. Al momento de realizar el análisis de dichos personajes, se tendrá en cuenta lo mencionado aquí, de modo que se especificarán algunas cuestiones más propias de cada caso.

4.3 Selección de variables de análisis y metodología

Para poder analizar en mayor profundidad el diseño de los personajes mencionados, se recurrió a la observación como método de investigación. De esta manera, se elaboraron fichas de observación que se corresponden con las distintas modificaciones que fueron sufriendo los personajes a lo largo de los años. A partir de la visualización de diversos largometrajes, cortometrajes y piezas gráficas, se eligieron los distintos diseños más significativos, tanto de Bugs como de Mickey, ya sea porque fueron el primer planteamiento de diseño o porque se modificaron notablemente algunas cualidades del mismo, u otro

motivo que haya despertado el interés por destacarlo. Por eso, se han elaborado varias fichas que reflejan en cierta manera lo que sucedió en estos años. En cuanto a Mickey, se elaboraron cinco fichas en total, mientras que Bugs tiene seis. Además, se observaron los personajes principales de *Zootopia* (2016) y *Ratatouille* (2007), Judy Hopps y Remy, para una posterior comparación entre los tan conocidos personajes y los más recientes y exitosos diseños de las películas más actuales.

Una vez realizadas todas las fichas, se elaboró también una matriz de datos en donde se concentró toda la información de las distintas observaciones para poder verla de forma organizada y conjunta.

Al momento de realizar la observación, se plantearon ciertas variables para mantener un registro uniforme y adecuado en cuanto al tipo de información, y así poder obtener los datos relevantes para el proyecto. Resultó importante señalar los años en los que el diseño analizado se implementó para poder mantener una cronología, y también apuntar la técnica de animación. También se evaluó el tipo de personaje o rol narrativo que desempeñaba cada uno, y además se tuvieron en cuenta los aspectos de la personalidad del mismo. Uno de los ejes que resultó más extenso debido a su cantidad de información fue el de la morfología. Esta variable se desglosó en tres secciones para facilitar la observación y así poder centrarse y analizar cada parte sin apresurarse ni olvidarse de detalles más pequeños. Dichas secciones dividieron el proceso en tres partes: por un lado la cabeza, por otro el tronco, y por último las extremidades y demás. Esto ayuda también a que el posterior análisis que se realiza en el presente capítulo sea más ordenado, pudiendo diferenciar claramente cada variable y su desglose, y así resulte más sencillo de encarar. Otro factor importante es la paleta de color, que aunque se la menciona en la variable de morfología, resulta conveniente separarla y especificarla claramente en cada caso para una mejor legibilidad de los datos.

En base a la bibliografía planteada, y lo que mencionan los autores DiSalvo, Gemperle y Forlizzi (2004), se tuvo en cuenta el tipo de antropomorfismo que presenta cada personaje

clasificándolo en las cuatro variantes que se abordaron con anterioridad y que no necesariamente son excluyentes: antropomorfismo estructural, gestual, de carácter y de conciencia. También se incluyó un pequeño apartado para describir con un poco más de detalle las cualidades antropomorfas de cada personaje, en relación a su forma de comunicarse, de caminar, etcétera.

Por último, se incluyó una imagen del diseño específico que analiza cada ficha para que quede constancia de lo que se menciona y que también el lector pueda comprender y corroborar de manera más fácil todo lo que se plantea en dicho apartado.

4.4 Análisis de los resultados obtenidos

En el presente subcapítulo se procederá a hacer el análisis de las fichas de observación mencionadas, teniendo en cuenta los datos registrados de acuerdo a las distintas variables. Se analizará tanto a Bugs Bunny como a Mickey Mouse de manera separada, haciendo hincapié en sus cualidades antropomorfas, pero tomándolo como un todo.

Además, para concluir el capítulo, se contrastará el diseño 2D de ellos, con nuevos diseños 3D para personajes encarnados por los dos mismos animales antropomorfos, un conejo y un ratón, pero para producciones de largometrajes actuales que plantearon su propuesta con otro estilo y propósito. Estos dos personajes nuevos que se analizan para la comparación son Judy Hopps de la película *Zootopia* (2016) y Remy de *Ratatouille* (2007).

4.4.1 Bugs Bunny

El tan reconocido personaje de Warner, no nació luciendo como lo hace hoy en día. Su diseño se fue refinando a lo largo de sus primeros años de producción, hasta llegar a una versión más definitiva que fue la de mayor trascendencia y se mantuvo casi intacta por muchos años. Con la llegada de nuevas tecnologías y nuevos públicos, dicho diseño siguió mutando, pero su esencia y diseño estructural se mantuvo.

Remontándose hacia el 1938, Warner Brothers produce un cortometraje llamado *Porky's Hare Hunt*, en el cual aparece por primera vez un conejo blanco llamado Happy Rabbit, a quien se lo conoce como el primer prototipo de Bugs Bunny. Dicho conejo presenta una personalidad muy particular: burlón, hiperactivo, inteligente, sarcástico y un tanto cruel. Algunos de estos aspectos mantendría más adelante Bugs Bunny, pero en esta primera aparición, su personalidad es una copia de la que el Pato Lucas tuvo en un corto de casi el mismo nombre del 1937 llamado *Porky's Duck Hunt*, más desquiciada. La voz que le da vida al personaje es muy similar a la que luego utilizará el Pájaro Loco, sobre todo en los momentos en los que el personaje se ríe de esa forma tan característica y burlona. Lo curioso es que, en la época, Warner pensaba muchos personajes para que aparezcan una sola vez, el cual es el caso de dicho conejo. Su principal objetivo era ser el antagonico de Porky, logrando que este se enoje y de allí derivar la trama. El diseño del personaje se muestra un tanto apresurado o poco definido, ya que su cuerpo es una pera por momentos un tanto irregular, sus brazos y piernas no parecen estar bien definidas, y sus rasgos no terminan de encajar, pero presenta algunas características que recuerdan al famoso Bugs: las orejas largas y puntiagudas, su nivel de antropomorfismo en cuanto al hecho de que es bípedo, habla, tiene conciencia y propia personalidad, su gusto por las zanahorias y su picardía.

Este personaje va a dejar de ser del tipo que aparece una sola vez, y Warner va a volver a incluirlo, con el mismo diseño, en otro corto llamado *Prest-O Change-O* (1939), en donde a pesar de contar con la tecnología de Technicolor, lo que permitía realizar cortos en color, el diseño se mantuvo intacto en su monocromática paleta blanca y negra, sin explotar este nuevo recurso con el que contaban. La que sí se vio modificada fue su personalidad, presentándose como un personaje más calmado y menos maniático, aunque mantuvo su carácter bromista, burlón y un tanto malvado.

Siguiendo la evolución del personaje, se puede apreciar un nuevo diseño en el cortometraje *Hare-Um Scare-Um* (1939). Esta nueva imagen se debe al establecimiento de dicho conejo

como un personaje regular en los episodios, lo que ameritaba un desarrollo mejor y más definido. Así es que el nuevo Happy Rabbit, ahora llamado Bugs, tendría más similitudes con el diseño final del famoso conejo. Una de ellas es el nuevo color de su pelaje, que pasó a ser gris y blanco. El diseño general del mismo tiene un aspecto más tierno, infantil e inocente, un poco en la línea de lo que venían siendo los personajes de Disney, que en esa época ya comenzaba a consolidarse como un referente en el campo de la animación y su éxito era cada vez mayor. Además, otro rasgo nuevo que se mantendría es la utilización de guantes como manos, otra característica que Mickey presentaba. Su cara era más expresiva, con ojos más grandes y un rostro más detallado que permitía mayor actuación y variación en las emociones que mostraba. Además, el cuerpo estaba bien formado, con una clara forma de pera, con patas más grandes y cuello bien distinguido. Pero este diseño no duró mucho, ya que en el 1940, en el cortometraje *A wild Hare*, se considera que aparece por primera vez oficial Bugs Bunny, con una imagen distinta, que se mantendría ya por la misma línea los próximos años. En este nuevo cambio, el conejo pierde algunas cualidades que le aportaban ternura, como su cola esponjosa y sus cachetes bien redondos, para pasar a tener un diseño un poco más acorde a su personalidad, la cual era todo lo contrario a los típicos personajes de Disney. Este conejo no encaja con la imagen inocente de la compañía del ratón, sino más bien que se sostenía sobre sus constantes bromas, ironías, picardías y emociones exageradas, pero dejando de lado la parte más cruel que venía teniendo, y presentándose más bien como un bromista entusiasta. Por eso mismo, buscando una imagen más pícara, su cuerpo se muestra más largo y delgado, con una cabeza nuevamente ovalada y una cola menos esponjosa. Este diseño tiene absoluta relación con uno de los modelos planteados por Blair (1994), que se mencionan en el capítulo tres, de los personajes excéntricos y engreídos, ya que Bugs tiene un rostro ovalado con cráneo pequeño y pies grandes, propio de este tipo de personaje, y deja de lado las proporciones tiernas que según dicho autor derivan de un bebe, con cuerpos más rellenos y cabeza grande, más del estilo del diseño de 1939.

Además, en su primera aparición el conejo dice la frase ¿Qué hay de nuevo viejo? que luego será característica de él, y la dirá en casi todas sus apariciones. A pesar del gran éxito que tuvo el cortometraje, y la adoración del público por el nuevo Bugs Bunny, el estudio mantuvo el diseño por unos pocos años, en los cuales se podían apreciar pequeñas diferencias en la morfología entre algunas producciones y otras. Estos errores se debían a la cantidad de personas que trabajan la animación del personaje y la falta de una *model sheet* que estipulara claramente como era anatómicamente el conejo.

Para el 1943, el diseño final de Bugs estaría ya definido, con cachetes y hocico más sobresalido, un cuerpo más recto y erguido, eliminando por completo el dejo de ternura que podía transmitir el personaje. Con este nuevo diseño, se puede apreciar un Bugs Bunny super expresivo, el cual no solo transmite sus emociones con expresiones faciales complejas, sino que todo su cuerpo acompaña las mismas. Las orejas y bigotes son elementos que destacan en su comunicación no verbal, así como también acompañan las posturas del cuerpo en general. El problema de incongruencias entre algunos cortos y otros se eliminó, teniendo un diseño claro que perduraría por muchos años, y que, de hecho, es el que por más años se mantuvo, pudiendo denominarlo como el original del personaje.

Esta época de Bugs Bunny se sitúa en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, que no finaliza hasta 1945, lo que permite que el estudio utilice tanto al conejo como al resto de los *Looney Tunes* para hacer propaganda política y transmitir ideologías a través de sus producciones. En esa época, Bugs Bunny se convirtió en un símbolo de patriotismo estadounidense y anti nazismo. Se lo puede ver en varios cortos, con su humor característico, enfrentándose a figuras como Hitler, y haciéndolo sujeto de sus bromas. Este humor particular que planteaba Bugs tenía más similitudes con el humor adulto que el infantil, aunque su público fuesen los niños, y es lo que en parte también genero tanta aclamación por parte de la audiencia. El tipo de humor de sus cortos va a establecerse dentro del género del *slapstick*, término que se caracteriza por tres aspectos principales. Como explica Díaz (2015), uno de los elementos principales es la violencia física y visual,

con muchos golpes, caídas, persecuciones y otros recursos y situaciones que buscan causar gracia al espectador. Otro elemento de importancia es la espontaneidad de las secuencias que avanzan rápidamente y de manera imprevista. Por último, pero no menos importante, se hace utilización de la exageración en su forma máxima. Con esta fórmula, que no fue planteada por Warner aunque sí la instauró en la animación en su máxima expresión junto a Tex Avery, se asentarán las bases del éxito de los *Looney Tunes* y las *Merrie Melodies*.

En la década del cincuenta, los cortometrajes de la Warner van a ser de una calidad excepcional, creando piezas reconocidas en todo el campo de la animación como *What's Opera, Doc?* (1957) y *Knighty Knight Bugs* (1958). En esta época se estableció la rivalidad entre Bugs Bunny y el Pato Lucas, donde siempre el conejo mostraba su astucia e inteligencia para lograr salirse con la suya en todos los enfrentamientos. Además, Disney se retira del mercado cinematográfico para dedicarse más plenamente a la televisión, que iba ganando cada vez más popularidad. Esto permitió un dominio absoluto de Warner sobre los cines, en donde Bugs Bunny fue el protagonista estelar de la década. Pero en los inicios de los sesenta, la gente comenzó a perder interés en las proyecciones de los cines y demandaba entretenimiento por televisión, generando problemas en Warner que hasta el momento no se había interesado en el nuevo medio. Disney, en cambio, se había alzado entre las familias en sus hogares, ganando mucho terreno en este nuevo ámbito. Warner, tras reducir su producción, termina cerrando el departamento de animación, dándole fin a la era dorada del estudio. El diseño de Bugs se mantendría intacto con el pasar de los años y los nuevos cortos y largometrajes que sacaría nuevamente el estudio. Aunque no alcanzaría el mismo nivel de animación y contenido que en las décadas anteriores, se mantendría popular entre el público que seguía consumiendo las aventuras de los tan queridos personajes.

Bugs Bunny se mantendría con el mismo diseño, a pesar de pequeñas variaciones, hasta la década actual, del 2010 al 2020, donde el estudio empieza a explorar distintas opciones

y alternativas al clásico personaje y el resto de las dinámicas de los *Looney Tunes*. Warner, al ser consciente del cambio en el consumo de las nuevas generaciones, ha tratado de buscar el nuevo lugar que ocuparía el tan clásico personaje en la televisión actual y los cada vez más populares servicios de *streaming* en línea.

4.4.1.1 El show de los Looney Tunes

En la búsqueda de una nueva dinámica para reinsertar los tan queridos personajes del siglo pasado a los niños de esta década, Warner decidió incursionarse en un formato hasta ese momento nunca explorado con estos personajes: la *sitcom*. Dentro del género de comedia, la *sitcom* o comedia de situación, se ha vuelto muy popular en los últimos años. Entre las series más destacadas, todas para público más mayor, se encuentran *The Big Bang Theory* (2007-2019), *Two and a Half Men* (2003-2015) y otras. No sorprende que este formato haya sido elegido para reinsertar a los Looney Tunes, aunque las nuevas dinámicas que desarrollan resultan muy diferentes a lo que venían siendo las narrativas clásicas de dichos personajes. La *sitcom* viene de las palabras en inglés *situation comedy*, como explican Padilla y Requeijo (2010), están pensadas para desarrollarse a lo largo de varias temporadas, con algunos personajes principales que se ven enredados en situaciones problemáticas cotidianas. Los personajes no suelen variar mucho, y los escenarios donde se desarrollan las tramas también son recurrentes. Básicamente se explora la vida de un grupo de personajes y sus vidas diarias.

En el 2011 se emitió la primera temporada de *El show de los Looney Tunes*, en la cual tenemos como protagonistas a Bugs Bunny y el Pato Lucas, quienes no son más enemigos, sino que viven juntos y se consideran mejores amigos. Ambos personajes viven en una casa en la ciudad donde tienen como vecinos al resto de los Looney Tunes. Esta nueva dinámica más tranquila contrasta mucho con las narrativas rápidas, más violentas y menos profundas que se acostumbraba a ver. En este nuevo *show*, hay una historia o situación más desarrollada, que profundiza más en la construcción de la problemática, mientras que

los cortos anteriores se basaban puramente en gags y narrativas rápidas y sencillas de mera rivalidad o crueldad de los personajes, con excelente *timing*.

Este nuevo planteo que presenta Warner es mucho menos violento, más inocente y tranquilo, que quizás se puede corresponder con una época y público más sensible a la violencia tan exagerada. Aunque cuenta con gags y las personalidades de los personajes siguen conservando sus cualidades características, las dinámicas son muy distintas. Esta nueva relación armoniosa entre los dos protagonistas resulta tan diferente que el primer capítulo de la serie está exclusivamente dedicado a mostrar el nuevo vínculo que mantienen. El Pato Lucas sigue siendo engreído, egoísta, vago y narcisista, mientras que Bugs Bunny sigue siendo inteligente e irónico, pero no tiene tan presente su lado bromista. El diseño, aunque se mantiene en la línea anterior, es más circular y tiene proporciones más exageradas, con piernas más largas, pies más grandes y circulares, cabeza más grande, con paletas de mayor tamaño también y torso más pequeño, lo que en conjunto le da un aspecto más sencillo, tierno y caricaturesco, que se corresponde con la nueva narrativa planteada. Además, en las primeras apariciones se muestra de un color más bien violeta que es visualmente muy llamativo, y que a lo largo del desarrollo de la serie volverá a su gris original, recuperando un poco la presencia visual más característica del personaje. A pesar de que la serie se mantuvo unos años en la televisión, Warner la canceló por no obtener los resultados esperados en el 2014. Evidentemente este nuevo enfoque más ameno y amigable no conformó ni al público ni al estudio, por lo que decidieron suspenderlo y prontamente trabajar en otra serie, esperando que el nuevo planteo alcanzara la popularidad que la compañía tanto anhelaba.

4.4.1.2 El regreso del *slapstick*

Luego de cancelar *El show de los Looney Tunes* (2011-2014), Warner volvió a la televisión con una nueva propuesta bajo el nombre *Wabbit* en 2015, aunque tampoco tendría mucho éxito, ya que la serie se dio por terminada en el 2019, luego de haberle cambiado el nombre

a *New Looney Tunes*. Esta serie volvió al estilo de los orígenes de los cortometrajes del siglo pasado, con constantes gags y los componentes clásicos del *slapstick*. De esta manera, Warner intentó volver a las fórmulas anteriores para conseguir el éxito, pero al mismo tiempo modificó los diseños y el tipo de animaciones y conflictos. El diseño de Bugs Bunny se ve más delgado, con cuerpo con forma más circular, ojos más grandes y boca más exagerada. La animación en general tiene un estilo grotesco que también genera una estética que la separa bastante de la original de la década de los cuarenta y cincuenta. Este cambio de diseño puede haberse visto inspirado en series populares en la actualidad, como *El increíble mundo de Gumball* (2011-2019) u *Hora de Aventura* (2010-2018), buscando encontrar la clave visual que inserte a los Looney Tunes en la animación moderna con las narrativas clásicas de antes. Podemos ver a un Bugs Bunny más clásico en su astucia y engaños, enfrentándose a distintos enemigos que fracasan ante el famoso conejo. Pero la fórmula no resultó demasiado exitosa, ya que los episodios, por más que remitían a un estilo anterior, no terminaron de refinar los gags y los guiones no resultaron tan originales como los de la época dorada. El hecho de querer imitar una estética y fórmula tan exitosa e idolatrada, sin llegar al mismo nivel sino más bien quedándose a medio camino, generó rechazo en los espectadores, muchos de los cuales vieron el show como un intento fallido de retomar estas bases. El diseño propiamente dicho, además, contrastó mucho con lo que venía siendo, y aunque fue de agrado para parte del público, también fue duramente criticado por otros.

Sorpresivamente, en junio del 2019, en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, Warner anunció una nueva serie de los Looney Tunes a estrenarse en el 2020. En el adelanto que hicieron público, un cortometraje llamado *Dynamite Dance* (2019), se puede ver una clara vuelta a la estética y narrativa de los cuarenta, en una secuencia de gags, persecución entre Elmer y Bugs Bunny, en donde no hay diálogos y prima la violencia, continuando con el *slapstick*, sincronizada con una pieza de orquesta que remite directamente a los cortometrajes más clásicos de los personajes. Aunque resulta pronto

hacer un análisis en base a un minuto y medio de animación, y teniendo en cuenta que pueden producirse muchos cambios de aquí al estreno oficial, el diseño que se mostró volvió a los cuarenta, y un detalle que llamó la atención fue el cambio de color de los guantes de Bugs que se mostraron amarillos, tal como en sus primeras apariciones. Evidentemente Warner decidió volver plenamente a la vieja fórmula, con animaciones pulidas y *timing* muy preciso, y el público recibió muy bien este primer adelanto, aunque todavía queda por ver qué planea la compañía para el lanzamiento oficial de la serie, que se llamará *Looney Tunes Cartoons*.

Con este recorrido a lo largo de los años de Bugs Bunny, se puede ver como todavía no logra encontrar su lugar en el mercado animado actual. Desde el diseño hasta las narrativas, en lo que va del siglo todavía se ve a un personaje indefinido y no tan claro. Su popularidad es innegable, y quizás la apuesta más compleja y más segura que Warner propone para el 2020, sea la más acertada. Un personaje del calibre de Bugs Bunny, que ha marcado una época y se ha destacado por una personalidad tan particular, resulta difícil de sacar de su lugar de origen tan exitoso, que pareciera tener una narrativa atemporal que con pocos ajustes tiene el potencial de seguir brindando animación de alta calidad a los nuevos públicos. El estreno de esta nueva serie que parece retomar las bases de los exitosos cortometrajes antiguos, marcará si el camino a seguir de dichos personajes debe mantenerse fiel a su diseño tan único o si, por el contrario, termina generando contenido que no alcanza las expectativas y resulta más conveniente dejarlo de lado, considerarlo suficientemente explotado y continuar en la búsqueda de una nueva identidad.

4.4.2 Mickey Mouse

Las primeras apariciones de Mickey evolucionaron con el paso de los años a lo que hoy se conoce del personaje. No solo su diseño físico, sino también su personalidad era bastante distinta. Sin lugar a dudas, es uno de los personajes más famosos que existe y su antigüedad hace que sea un verdadero símbolo del cine animado, además de ser el ícono

de toda la compañía Disney. Gracias a este personaje se forjó toda la empresa, ni más ni menos que por la creación de un simpático ratón.

El diseño de Mickey Mouse va a basarse y terminar siendo casi idéntico al personaje Oswald, del cual le quitaron los derechos a Disney, que lo había creado, pero no tenía poder legal sobre él. Así es que, en sus primeras apariciones, en los cortos *Plane Crazy* (1928) y *The Gallopin' Gaucho* (1928), Mickey va a tener algunas características propias de él en la actualidad, como las orejas negras y redondas y los pantalones cortos, pero va a tener un diseño menos trabajado, que irá progresando en sus siguientes apariciones. Además, su personalidad es un tanto más traviesa y maliciosa que como se la conoce actualmente, comportándose de manera un tanto agresiva con Minnie, su interés amoroso, y el resto de los animales. También se lo ve fumando y tomando en una taberna, actitudes que el ratón actual nunca tendría. Podría decirse que las primeras apariciones de Mickey lo muestran más en el rol del antihéroe. El tercer cortometraje en el que aparece es *Steamboat Willie* (1928), que en realidad es el primero que se estrenó, donde Disney aprovechó al máximo el sonido sincronizado para captar la atención, lo que hizo que el corto sea un éxito. Además, el diseño está un poco más pulido, eliminando los círculos grandes y bruscos que tenía en los ojos y dejando las pupilas solas, lo que le daba un aspecto más agradable. También se incorporaron los particulares zapatos, pero de tamaño regular, y se agregarían un poco después los característicos guantes blancos con una funcionalidad particular: lograr que las manos del personaje se diferencien del resto del cuerpo y los objetos, ya que al ser todas negras era algo difícil. Desde su primera aparición, el ratón estaba completamente antropomorfizado, pero algunas modificaciones futuras en su diseño reforzarían más esta humanización.

El diseño de Mickey no cambiaría mucho hasta su aparición en cortos Technicolor, a partir del 1935, donde se ven por primera vez los pantalones rojos con botones blancos tan característicos, así como también los zapatos grandes y amarillos. Estos zapatos fueron agregados con la intención de fortalecer esta personalidad traviesa, y hacerlo ver como un

niño que se puso los zapatos grandes de su padre, según ha dicho Disney en entrevistas. Además, por algún tiempo los guantes de Mickey van a ser amarillos de un tono medio beige. Su cara ya contaba con el característico hocico sobresaliendo y la nariz negra en la punta. La voz del ratón también es acorde a su aspecto inocente e infantil. Un detalle que en todos los diseños del ratón se tiene en cuenta, y que es muy importante para el mismo, es lograr que las orejas siempre se vean circulares, una a cada lado de la cabeza, más allá de la posición en la que esté o cualquier cuestión de perspectiva y demás. De esta manera siempre se puede ver claramente la silueta de su tan reconocida cabeza, formada por tres sencillos círculos, que en la actualidad son un símbolo inequívoco de la compañía, y que se pueden encontrar en miles de lugares. Su personalidad también se fue desarrollando más, y se lo deja de ver tan agresivo y malicioso, comenzando a ver más del Mickey bondadoso y divertido que es hoy en día, más agradable para públicos pequeños.

A partir del 1939 se va a apreciar un diseño más definido, que será el más reconocido del personaje. Este diseño apareció en algunos cortos, pero realmente fue percibido por el público, y con gran aceptación, en la película *Fantasía* (1940), en la cual el ratón vuelve a tomar fuerza como personaje de la compañía, que venía siendo un tanto opacado por el popular Pato Donald. Este nuevo diseño mostraba un Mickey más tierno, con ojos más humanos y expresivos, que constaban de dos óvalos blancos con borde negro y dos óvalos más pequeños en su interior como pupilas. Además, también se sustituyó el color blanco de la cara por un color piel rosado más humano, y su cuerpo pasó a ser más circular y con forma de pera, lo que permitía una animación más fluida y movimientos más naturales. Finalmente, los guantes amarillos quedaron en el olvido y pasaron a ser completamente blancos, como lo son actualmente. Este diseño más infantil y amigable se va a mantener por años, con pequeños cambios en algunos cortos. Las narrativas que van a caracterizar al personaje son más bien inocentes, nada que ver con las de los *Looney Tunes*, transmitiendo valores como el compañerismo y la amistad. Mickey va a mostrarse como un hombre común, con problemas normales, un poco travieso y tímido, responsable y amable.

Durante los años de la Segunda Guerra Mundial, los personajes de Disney también fueron politizados y utilizados en propaganda política, incluido Mickey. De todas formas, el protagonista principal de los cortometrajes anti nazismo fue el Pato Donald, quién nuevamente opacaría a Mickey en términos de popularidad.

La creación de Donald era completamente funcional a la narrativa, ya que tanto Mickey como Goofy eran más bondadosos y tranquilos, mientras que el Donald de las décadas treinta y cuarenta era más irascible y solía meterse en problemas, arrastrando a sus amigos en distintas problemáticas. Por eso también, el pato blanco ganó bastante protagonismo, ya que tenía una personalidad bastante única que causaba simpatía en el espectador, una voz muy particular que lo distinguía de cualquier otro personaje y seguía teniendo un buen corazón a pesar de sus defectos. Con los años la pandilla iría cambiando sus personalidades, dejando de lado un poco el Donald egoísta, y manteniendo a Mickey como el líder, siendo el más inteligente y amable.

A pesar de contar con numerosas apariciones más, el diseño de Mickey se mantuvo bastante regular hasta el 2004, en donde se animó al personaje por primera vez en 3D por computadora. Esta técnica dejó atrás inevitablemente los colores planos para otorgarle tridimensionalidad a través de luces y sombras con colores modulados. El diseño estructural es el mismo, pero se lo ve más redondo, dándole un aspecto todavía más inocente y cuerpo más de niño. Este modelo se utilizó para el programa *La casa de Mickey Mouse* (2006-2016) que, como la mayoría de las producciones más modernas del ratón, están dirigidas para un público de poca edad. Las tramas son sencillas y los personajes no se muestran violentos, a diferencia de los *Looney Tunes* que se basan en la violencia y tienen un humor más ácido que llama la atención de adultos además de niños.

4.4.2.1 Volviendo a los diseños originales

El diseño de Mickey Mouse no ha cambiado tanto desde sus inicios, sino que ha tenido un par de modificaciones que gradualmente y en pocos años lo han llevado a un diseño

definido que se ha mantenido por años. Lo que resulta un tanto llamativo es la vuelta a esos primeros diseños que decidió hacer la compañía en una nueva serie denominada *Mickey Mouse* (2013-...). En esta se puede observar un Mickey más antiguo con un estilo más actual. Tiene líneas bien redondeadas, su color de piel vuelve a ser blanca y sus ojos son dos pupilas negras grandes y ovaladas con dos triángulos blancos que intentan dotarlo de más expresividad, que fueron utilizadas en algunos cortometrajes de la década del treinta, pero prontamente descartados. Además, su cabeza y orejas son circulares, pero ya no se ven tan perfectamente redondas, sino que son más variables, y su cuerpo es delgado y se inserta en su clásico pantalón rojo que a diferencia de otros diseños le queda muy grande y tiene botones amarillos en lugar de rojos. Este nuevo diseño lo muestra al personaje más añejo y la estética de sus líneas y formas se ve más del estilo de los dibujos animados actuales, más *cartoon*. La animación también es distinta, siendo un tanto más grotesca, una cualidad más popular en dibujos modernos, además de ser más exagerada, saliéndose del estilo que venían manteniendo las otras series recientes del personaje. Con esta propuesta, Disney adapta su personaje para competir con los estilos visuales que tienen hoy en día algunas series televisivas, retomando diseños antiguos para resignificarlos y fusionarlos con la actualidad. Además, dicha fusión de la estética de los años veinte y treinta, combinada con las animaciones de la actualidad, genera un estilo diferente y distintivo que resulta atractivo visualmente al espectador.

Con este análisis se puede apreciar cómo, aunque Disney se mantuvo más conservador en sus propuestas, ha logrado mantener vigente a su icónico personaje a través de los años, y ha ido adaptándolo a las nuevas narrativas que van surgiendo, como también a los recursos que la tecnología ofrece para crear piezas audiovisuales. Con un diseño sólido y claro, se puede lograr perdurar en el tiempo y mantener vigente a cualquier personaje, siempre y cuando se tengan en cuenta las nuevas tendencias y demandas de los públicos más nuevos.

Cabe destacar que tanto Bugs Bunny y los Looney Tunes, como Mickey Mouse y sus amigos, cuentan con narrativas que no se agotan al cabo de un par de capítulos, sino que están abiertas para ser explotadas infinitamente. Este punto es importante a tener en cuenta a la hora de pensar un guion, ya que, si se pretende mantener un personaje a lo largo de varios años, una historia muy cerrada puede no dar resultados y volverse tediosa.

4.4.3 Análisis comparativo

A pesar de las adaptaciones y cambios estéticos que han experimentado tanto Mickey Mouse y Bugs Bunny, su diseño estructural primario y el planteo de su personalidad fueron llevados a cabo hace poco menos de un siglo. Teniendo en cuenta las posibilidades tecnológicas actuales y los nuevos estilos visuales que se utilizan, resulta interesante poder comparar cómo se han llevado a la práctica los diseños antropomorfos de los mismos animales, bajo otro contexto y, en este caso, en el formato de un largometraje de alta calidad. Por eso es que el análisis de la coneja Judy Hopps y del ratón Remy fueron pensados para concluir a modo comparativo con el presente capítulo, además de que sirven para demostrar la variedad de enfoques que pueden realizarse para un personaje, en sus aspectos anatómicos, narrativos, personales, actorales y demás, entendiendo claramente que no existe un único enfoque adecuado, sino que cada producción encontrará soluciones y diseños acordes a su objetivo.

Estos personajes fueron elegidos en un primer lugar porque, como ya se mencionó, son los mismos animales que encarnan los personajes analizados previamente de Disney y Warner. Por otro lado, también se los eligió debido a que sus respectivos largometrajes fueron muy aclamados y bien recibidos por el público, siendo consideradas unas de las mejores producciones recientes del estudio. Como prueba de ello, ambas películas ganaron el premio Óscar a la mejor película de animación: *Ratatouille* en el 2007 y *Zootopia* en el 2016, además de diversos otros premios.

4.4.3.1 Judy Hopps y Zootopia

Empezando con *Zootopia* (2016), Judy Hopps es una coneja entusiasta, valiente y determinada que sueña con unirse al cuerpo de policía de la ciudad de Zootopia, una metrópolis casi utópica donde todos los animales parecen vivir en absoluta armonía, desde el más pequeño ratón hasta los enormes elefantes. La coneja no va a tener el camino fácil, ya que su especie no está considerada apta para este tipo de trabajo, sino que se la ve débil por ser una presa. Justamente, la película plantea estas dos clasificaciones que existen en este mundo: presa y depredador, lo que hace que algunos animales sean más poderosos que otros, aunque vivan en una supuesta armonía. Finalmente, Judy debe encontrar a una nutria desaparecida en la ciudad en tan solo cuarenta y ocho horas, por lo que se hace amiga de un zorro estafador Nick Wilde para juntos resolver el misterio.

La película está realizada en 3D por computadora, lo que le brinda muchas posibilidades estéticas para el diseño del personaje. Como se puede apreciar en el *film*, Judy comparte similitudes físicas con Bugs Bunny en cuanto a su estructura anatómica, ya que tiene una postura completamente erguida, con un físico que es principalmente humano. Las diferencias que sí se pueden apreciar se deben al enfoque que tiene la película y el personaje, además de las posibilidades que ofrece el 3D y la gran producción que permitió el desarrollo del largometraje. La principal diferencia que se hace evidente a primera vista es la presencia de un detallado pelaje que le da un aspecto más animal a la coneja, algo que en el 2D puede resultar más difícil y que en la animación tradicional no se podría hacer del mismo modo, ya que conseguiría un estilo completamente distinto y puede volverse engorroso, además de que no alcanzaría a verse tan real como el 3D. Se debe tener en cuenta también que en una serie animada los costos y tiempos de producción son otros que los que maneja un largometraje del calibre de *Zootopia* (2016), por lo que una versión 3D no contaría con ese nivel de detalle y animación tan realista con lo que la simulación de tantos pelos implica. Igualmente, a pesar de la diferencia del pelaje, ambos comparten la

paleta de colores gris y blanca, y una pequeña cola en su parte de atrás, que es uno de las pocas partes de Bugs que intenta simular algún tipo de textura más peluda.

Otro aspecto que tienen en común ambos personajes es la presencia de orejas grandes, propias de un conejo, que acompañan las emociones que experimentan los personajes. Con este planteo, esta parte del cuerpo se vuelve muy expresiva, un recurso que puede verse más explotado en los cortos de Bugs ya que toman un estilo de animación menos realista, con expresiones muy exageradas en comparación con *Zootopía* (2016) que tiene un abordaje más real. En cuanto al resto de la cabeza, puede notarse que la de Judy es mucho más grande que la de Bugs, debido al enfoque más inocente, tierno e inofensivo que tiene este diseño, que está lejos del humor del conejo de Warner. Además, para reforzar esta idea también tiene ojos mucho más grandes y redondos, muy expresivos también, que se ven más humanizados.

En cuanto al diseño del torso, el diseño de Judy es más humano y la hace más femenina, con una cintura más delgada y una cadera más gruesa. Por otro lado, también muestra muslos más gruesos en la parte superior, que bien pueden corresponderse con las piernas de un conejo, que en definitiva necesita de extremidades inferiores potentes para poder llevar a cabo los saltos característicos de la especie, además de seguir con la figura curva del personaje. Las manos de la coneja tienen un enfoque más animal que las de Bugs, completamente humanizadas, y las patas de la misma también tienen un tamaño más acorde y más pequeño que representan de manera más fiel la anatomía del conejo e imitan la humana. De esta manera, aunque comparten similitudes, los diseño de ambos al ser analizados resultan bastante diferentes debido al contexto y la narrativa que plantea cada proyecto.

Dejando de lado lo meramente anatómico, otro factor que salta a primera vista es la utilización de ropa por parte de todos los animales de Zootopia. Judy realiza varios cambios de vestuario en la película, siendo el más característico el de policía, aunque está vestida todo el tiempo de forma completamente humana. Esto solo ya hace que la coneja presente

un nivel de antropomorfismo superior, pero no termina allí. La coneja está inserta en toda una metrópolis pensada para animales, pero concebida bajo los parámetros humanos, lo que hace que el film se eleve a niveles de humanización antes no alcanzados. Es verdad que Bugs Bunny en *El show de los Looney Tunes* (2011-2014) vive en una casa humana en una ciudad con otros humanos, pero Zootopia va más allá y desarrolla más toda la dinámica que tiene ese nuevo universo, además de que establece comparaciones y hace críticas sociales a la sociedad actual.

Concluyendo con el análisis, aunque ambos sean conejos antropomorfos, tienen diferencias notables que hacen que cada uno se destaque de formas distintas, se vean diferente y que sirvan a cada narrativa en función de lo que las mismas se proponen. Cada personaje está concebido dentro de un universo particular y específico que hace que el mismo tenga unas u otras características y se desenvuelva de determinada manera. Ni Judy Hopps encajaría en el lugar de Bugs Bunny, ni este podría desempeñar el papel de policía de Zootopia, o por lo menos las distintas producciones no serían lo que son y tendrían un enfoque bastante distinto al que tienen en la actualidad.

4.4.3.2 Remy y Ratatouille

En el caso de *Ratatouille* (2007), el contraste entre el diseño de la rata Remy y Mickey Mouse es todavía mayor. Esta película aborda la vida de un pequeño ratón soñador, llamado Remy, que desde pequeño quiere ser cocinero y es muy talentoso en ello. Así es que se escabulle en la cocina y conoce al humano Alfredo Lingüini, que trabaja cocinando, pero no se le da bien. Entre ellos establecen una alianza mediante la cual, a través de lenguaje no verbal, se comunican y descubren que la rata puede controlar los movimientos del joven tirándole de mechones de pelo de la cabeza, por lo que se esconde en el sombrero del humano y de esta manera logra cumplir su sueño de ser chef, aunque sea manejando a Alfredo. Así es que la historia se desencadena y los protagonistas tendrán sus diferencias y obstáculos que irán sorteando a lo largo de la película.

A primera vista resulta evidente que Remy tiene un enfoque mucho más realista desde el punto de vista animal, mientras que Mickey Mouse es prácticamente un niño, con tres únicas características de su especie: orejas redondas, hocico sobresalido y cola larga. En cambio, el protagonista de *Ratatouille* (2007) se ve claramente como un roedor, con su pelaje gris característico y su anatomía menos antropomorfa. De hecho, es tal el nivel de realismo que se buscó con su pelaje, que Pixar mismo reveló que el personaje tiene más cantidad de pelos que una rata promedio.

El diseño anatómico de Remy se ve como un roedor, con un cuerpo más grande y patas más cortas y pequeñas, con una cola larga color rosada. Aunque en general se lo ve más similar a un roedor que a un cuerpo humano, las manos del mismo están completamente articuladas con dedos propios de una persona, ya que de otra manera sería inviable que la rata pueda cocinar. Su cara, además, se distancia del típico roedor, ya que el personaje debe inspirar ternura y ser agradable, cosa que no lograría si se viera idéntico a una rata. Tiene ojos humanos grandes, con iris y pupila pequeñas, y su hocico sobresale notablemente, con una boca bastante grande y una nariz circular en relieve en la punta. Aunque tanto Mickey como Remy tienen hocico sobresalido, son bastante diferentes ya que el enfoque de Disney es mucho menos realista y caricaturesco que el del largometraje de Pixar.

Aunque anatómicamente Remy no se ve tan antropomorfizado, las funciones físicas y algunos de los movimientos que realiza son completamente humanos. Es verdad que por momentos el roedor es cuadrúpedo y se comporta como un roedor, pero al momento de cocinar se para en sus patas traseras y camina completamente antropomorfizado, utilizando sus manos para hacer todo tipo de maniobras imposibles para un roedor. Además, todo el planteo de su personalidad, sus sueños, su relación familiar y demás, están directamente relacionados con cuestiones meramente humanas, que los roedores no experimentan. Lo que el film pretende es plantear un mundo propio de las ratas que conviva con el de los humanos, como si pudiese ser hoy en día, aunque ellos no se den

cuenta de dicho nivel de desarrollo. Por eso mismo también es que Remy no puede comunicarse verbalmente con Linguini, pero si lo hace con el resto de la comunidad de ratas y toda su familia. De esta manera, las ratas tienen su propia comunidad y estructura social semejante a la de los humanos, experimentando las mismas emociones y sentimientos, aunque no puedan comunicarse tan fluidamente entre ellos. Este enfoque intenta ser más realista desde el punto de vista humano, planteando una realidad posible para los animales, con mucho más desarrollo del que en realidad tienen. Muchas películas intentan crear mundos complejos donde no los hay, o por lo menos no en ese nivel, como por ejemplo *Bichos: una aventura en miniatura* (1998), o el caso más extremo de *Toy Story* (1995), donde los personajes antropomorfos existen en una realidad conjunta con los humanos que no logran percibirla como tal.

Mickey, en cambio, vive en un mundo aparte, donde los humanos como una sociedad separada no existen, y todos los personajes pasan a ocupar los roles de dicha sociedad. Viven en casas humanas, con problemas humanos y aspecto antropomorfo. En este caso, la narrativa de *Ratatouille* (2007) demandaba un diseño más acorde al universo planteado, mientras que en el caso de Mickey Mouse, el realismo no era necesario y el diseño podía ir hacia otros lugares.

De esta manera, se puede concluir el presente capítulo dejando en claro la estrecha unión que hay entre las características y la narrativa que tiene cada producción, con el diseño que se va a optar por desarrollar para sus personajes. No solo el diseño físico y personal de un personaje se tiene que considerar como un todo coherente, sino que también debe tenerse en cuenta el contexto y el medio en el que dicho personaje se va a ver inmerso. Teniendo eso en mente, los resultados obtenidos en los distintos universos que se creen van a ser mucho más satisfactorios porque van a obedecer a las mismas líneas de pensamiento y estética, reforzándolos y logrando que el producto en su totalidad sea coherente y de calidad.

Capítulo 5. Vigencia del antropomorfismo

Para concluir con el presente Proyecto de Graduación y todo lo que se ha abordado en el mismo, este último capítulo se propone analizar y reflexionar sobre la situación del antropomorfismo hoy en día, teniendo en cuenta las producciones del mercado actual y los nuevos diseños y proyectos que han explotado los diversos recursos.

Además, a lo largo de toda la investigación se ha referido al antropomorfismo en el cine animado exclusivamente, y resulta importante también destacar que en el cine *live action*, la intervención con imágenes realizadas por computadora ha abierto muchas posibilidades narrativas nuevas, incluyendo claro está, la posibilidad de contar con personajes antropomorfos. Estos avances tecnológicos han revolucionado la industria y han permitido crear producciones de alto nivel, con cuestiones y situaciones que no se creían posibles de hacer. Por eso mismo es que las próximas hojas se enfocan en analizar un poco estos grandes fenómenos que han cambiado tan drásticamente el cine, no solo animado.

5.1 El diseño de los últimos años

El antropomorfismo ha demostrado que no tiene límites. En la actualidad, hay personajes antropomorfos de lo que se pueda imaginar. Incluso *Zootopia* (2016) ha marcado al género, diseñando una ciudad ultra compleja pensada específicamente para la convivencia armoniosa de las distintas especies animales, que se desarrollan del mismo modo que lo hace la sociedad actual. Por eso mismo es que también el film plantea problemáticas sociales actuales a través de sus tiernos personajes, mostrando cosas como la discriminación, la distribución desigual del poder y la falta de equidad en las posibilidades de desarrollo personal de las distintas especies de la ciudad animal.

Se tiende a pensar, al ver por ejemplo las películas de *Cars* (2006), que se ha llegado a nuevos extremos en lo que al antropomorfismo refiere ya que ya no son animales los que se antropomorfizan, sino que son objetos inanimados, sin vida, como lo son los autos. Pero la realidad es que, si se recuerda bien, en *La bella y la bestia* (1991), el candelabro, la taza,

la tetera y el reloj son todos objetos antropomorfos también. El verdadero avance que quizás puede observarse, es el progreso en cuanto a la complejidad de las tramas que se plantean con estos personajes antropomorfos tan fuera de lo habitual. Mientras que antes ocupaban más un papel secundario, hoy en día *Cars* (2006) ya cuenta con varias producciones desarrolladas exclusivamente alrededor de esta sociedad de automóviles antropomorfos.

Esto, y todo lo abordado en el Proyecto de Graduación, demuestran claramente que el antropomorfismo está lejos de desaparecer, y por el contrario resulta cada vez más atractivo, teniendo en cuenta que este recurso permite innovar y crear nuevas realidades distintas y atractivas para el público. Esto resulta beneficioso en un mercado en donde las historias de humanos han sido sumamente explotadas y son la base del cine *live action* desde sus inicios. La animación como género aparte, tiene la posibilidad de explotar estos recursos que le permiten ser tan único y jugar con la creación de mundos inexistentes, planteando realidades alternativas o paralelas que atrapan al espectador por su complejidad y unicidad. Claro está que las narrativas que incluyan humanos seguirán desarrollándose y serán bien recibidas por el público, pero la posibilidad de salirse de esa realidad tan conocida resulta apasionante para muchos.

5.1.2 La evolución de los personajes

Como se expuso en el capítulo previo, las posibilidades de diseño de un personaje pueden variar considerablemente. No existe una respuesta y solución inequívoca a un diseño, por más que su narrativa y sus necesidades dramáticas nos den un contexto específico. Esto hace posible no solo las variaciones en el diseño de un mismo personaje, sino la existencia de muchos personajes distintos, algunos mejor desarrollados y planteados que otros, que enriquecen el medio y entretienen al público.

Luego de haber analizado a Remy y Judy Hopps, se hizo evidente cómo el avance de la tecnología ha permitido nuevos planteos y posibilidades a la hora de diseñar personajes.

El hecho de poder animar todo su pelaje, pelo por pelo, le brinda otro nivel de complejidad y expresividad a la animación, que por supuesto también va a afectar directamente al presupuesto y los tiempos de producción.

Además, habiendo analizado a Mickey Mouse y Bugs Bunny, se ve como dichos personajes también fueron probando estéticas diferentes y explotando avances tecnológicos para actualizar sus diseños. En la actualidad, la realidad es que cada vez hay mayor oferta en cuanto a producciones animadas, de distintas calidades y temáticas, pero que generan una gran competencia en el mercado. Esta gran cantidad de producciones también se deben al crecimiento de la demanda del público, que en casi todas partes del mundo consumen este tipo de producciones. Esto, además, genera mucha riqueza en contenidos, algo que no ocurría tan así en el siglo pasado. Por más que los diseños y las innovaciones de empresas tan grandes como Disney y Warner hayan realizado realmente producciones muy destacadas, con grandes despliegues de animación, contenido y originalidad, explotando e indagando en todas las posibilidades tecnológicas que estuvieran a su alcance, la realidad es que el mercado masivo no estaba tan cargado como hoy en día. Mickey Mouse de hecho, aunque no fue el primer ratón animado del mundo, estuvo entre ellos, y debido a la innovación en la utilización del sonido y del posterior Technicolor logró ganarse inmediatamente un espacio de renombre entre el público de la época.

Hoy en día, con toda la oferta actual, resulta más que indispensable dedicar tiempo a un diseño consciente de los personajes, que se muestre único y sea de agrado para el público objetivo, ya que el mercado creció muchísimo y para destacarse hay que realmente tener un planteamiento claro y desarrollado de lo que se busca obtener y cómo, para poder encarar de la mejor manera los proyectos audiovisuales correspondientes. Esto no quiere decir que debido a la gran oferta que hay no haya producciones que destaquen, ni mucho menos, pero la realidad del mercado actual es cada vez más competitiva y ganarse un espacio en el corazón de los espectadores es cada vez más costoso.

Aunque muchos críticos sostengan que la edad de oro de la animación pasó, y que los nuevos materiales audiovisuales no están a la altura de dichas épocas, en la actualidad existen muchos recursos y tecnologías, y con el tiempo vendrán todavía más, que están al alcance para lograr que los proyectos del nuevo siglo destaquen y logren resultados de gran calidad.

5.2 La tecnología como herramienta

La industria del cine ha ido avanzando de la mano de la tecnología. A la vez que los grandes productores y directores de cine proyectaban y pensaban nuevos desafíos e innovaciones para la disciplina, buscaban la manera de volver esas ideas realidad a través de distintos avances. Otras veces también, los avances se aprovecharon como herramienta de inspiración para así desarrollar nuevas narrativas.

Desde el primer avance, el cinematógrafo, los cineastas han llevado sus producciones hasta los límites de lo posible, intentando aprovechar todos los recursos a su alcance para generar contenidos audiovisuales impactantes e innovadores. Hoy en día, esto sigue sucediendo. Estos avances pueden verse claramente a lo largo de la historia del cine animado, con la aparición de los primeros cortos de sonido sincronizado, luego el Technicolor, y también el surgimiento de nuevos espacios de reproducción y distribución de dichos contenidos como fue el nacimiento de la televisión. Cada avance fue cambiando el paradigma de la disciplina, ofreciendo novedosos recursos para la elaboración de nuevas y más complejas producciones que fueron siendo explotadas por el campo permitiendo a los estudios crecer y volverse más populares. También, el constante cambio y actualización del mercado ha hecho que muchas producciones no pudieran seguir el ritmo y quedaran rezagadas por no adaptarse lo suficientemente rápido. La mencionada aparición de la televisión, por ejemplo, llevó ni más ni menos al cierre del estudio de animación de Warner, que apostó por el cine sin interesarse en lo que el nuevo medio aportaba. Aunque esta compañía pudo recuperarse de su pequeño contratiempo, muchas otras productoras no.

La aparición de nuevos medios no significaba solamente una forma distinta de exponer los audiovisuales, sino que también necesitaba de otros tiempos y tipos de producción que pudiesen responder a las nuevas demandas y ritmos planteados.

Es así que el medio ha ido evolucionando a la vez que sus contenidos, impulsados y acompañados por los distintos avances tecnológicos que han resultado de suma importancia en la historia de la industria. En la actualidad, el gran crecimiento de las plataformas de *streaming* es un ejemplo de nuevos cambios que siguen surgiendo y que seguirán haciéndolo conforme pasen los años. Las producciones actuales, aunque muchos lo lamenten, pueden ser visualizadas en salas de cine con pantallas enormes, como también en los más pequeños dispositivos móviles de cada persona, que puede estar, por ejemplo, mirando una película sentada en el transporte público yendo a su trabajo. Esto ha brindado mucha variedad al medio, y ha permitido la aparición de nuevas narrativas y piezas audiovisuales. Así es que existen producciones de menor costo denominadas series *web*, que están pensadas para verse en pantallas más pequeñas y por otro tipo de público. Además, también han aparecido nuevos generadores de contenido, como los *youtubers*, que producen otro tipo de piezas audiovisuales, que varían enormemente unas de otras. Queda claro entonces, que la industria audiovisual está en constante crecimiento y cambio, y que la tecnología es una parte fundamental de ello.

5.3 Antropomorfismo en el cine *live action*

Desde siempre, y como se mencionó en capítulos anteriores, el cine vivo se ha valido de distintas técnicas de animación para lograr crear ciertos efectos y darle vida a objetos y animales. Así es que este tipo de recursos fueron y son fundamentales para la realización de las distintas producciones audiovisuales, sobre todo en los géneros de ciencia ficción, terror y acción, entre otros, donde es de suma importancia la posibilidad de recrear situaciones y personajes que se salen de los límites de la realidad.

El cine de animación y los dibujos animados aunque, como su nombre lo indica, son completamente animados, no necesitan alcanzar niveles de realismo tan altos como el cine vivo para funcionar bien. Estas exigencias del género *live action* han llevado a un nuevo nivel de producción de películas generadas por computadora, en donde conviven imágenes reales con otras que no lo son en distintas proporciones dependiendo del *film*, y con niveles de detalle sorprendentes. Es así que existen películas que se clasifican como animación CGI, traducido como imágenes generadas por computadora, que simulan ser *live action*, aunque en realidad incluyan un mayor porcentaje e incluso su totalidad de imágenes animadas, contra una minoría o ausencia de imágenes reales filmadas.

Una de las primeras películas que destacó por su gran nivel de animación y realismo fue *El libro de la Selva* (2016), un *remake* de la antigua película del mismo nombre de Disney. Dicho largometraje fue realizado casi en su totalidad por computadora, exceptuando las apariciones del niño protagonista que fueron filmadas en un estudio real, donde igualmente el ambiente, el detalle de la locación y todos los animales fueron creados luego digitalmente. Lo que impactó de dicha producción fue el realismo logrado y las pocas tomas de imagen viva que se realizaron. Los animales tienen un muy alto nivel de modelado, con pelajes y movimientos meticulosamente animados, al igual que todo su entorno que está detalladamente realizado. Aunque la película tiene sus críticas, marcó un salto y un camino estético para producciones futuras con animales antropomorfos realistas. Más precisamente, este estilo de imagen y animación se denomina como fotorrealista.

Este nuevo nivel de realismo, limita en cierto aspecto el abanico de posibilidades en cuanto al diseño de dichos animales, ya que al querer ser fieles a como naturalmente son, no pueden tomarse tantas licencias y pretender seguir teniendo ese nivel de verosimilitud. Igualmente existen aspectos que se pueden manejar para destacar y diferenciar a los personajes, pero un enfoque tan orientado al *live action* se aleja del diseño caricaturesco que caracteriza al dibujo animado y a las producciones animadas clásicas de años anteriores. En este sentido, los personajes de la película no resultan tan únicos y

pregnantes como los de su original, ya que se asemejan a lo que conocemos en documentales realistas o visitas a safaris y zoológicos. Lo que pasa a ser más característico de cada uno es su color, su pelaje, la presencia de marcas o cicatrices distintivas, pero nunca llegan al nivel de unicidad que presenta por ejemplo Mickey Mouse, que se distingue de entre todos los ratones, tanto reales como ficticios, creados en el mundo.

Otra producción que siguió esta estética unos años más tarde fue el remake de *El rey león* (2019), con la diferencia de que fue realizada completamente por computadora. Sigue los mismos parámetros de realismo que la película anterior, pero se elevó todavía más el uso de la tecnología, con el desarrollo de softwares especiales para las necesidades de dicho film, que fueron posibles ya que no hay presencia humana en dicha producción. Desde la creación de los distintos escenarios en realidad virtual, hasta la simulación real del movimiento de la cámara, esta película realizó un gran despliegue digital para conseguir los resultados obtenidos. El director Jon Favreau, que es el mismo en ambas películas, menciona en el *making of* de dicho film, que su objetivo fue realizar el largometraje con un enfoque que fuese más del cine *live action* y menos de animación, fundamentalmente en lo que respecta a la fotografía y el realismo fotográfico (Movie Trailer / PTP, 2019). De esta manera, se marca un nuevo estilo animado que apunta al hiperrealismo y a imitar al cine vivo. Para ello, como explica también Jon Favreau, se busca alejarse de la perfección de la animación hecha por computadora de distintas maneras. La que más destaca es la creación de un software que mediante sensores permite realizar al equipo técnico las tomas y planos de la película imitando la forma analógica. De esta manera, el camarógrafo sigue utilizando trípodes, *dollies* y demás herramientas físicas que son leídas, interpretadas y replicadas a nivel digital en el escenario virtual, logrando el estilo del lenguaje cinematográfico realista que se suele ver en las producciones de *live action* (Movie Trailer / PTP, 2019).

En lo que respecta al antropomorfismo propiamente dicho, el hecho de tener un estilo mucho más realista disminuye en parte la humanización que presentan los animales.

Aunque siguen presentando características exclusivamente humanas, como el habla o las relaciones sociales complejas entre personajes, hay cuestiones que no son tan explotadas y exageradas, como la motricidad y la expresividad. En ese sentido es otro enfoque completamente distinto, más serio y menos caricaturesco, que cumple con el objetivo estético que plantean desde la utilización del fotorrealismo. Pareciera ser que no es compatible la fórmula clásica de la animación, que se basa en la exageración, con los nuevos planteos del estilo *live action*. Estas dos nuevas películas, junto con otras, han sido fuertemente criticadas por dejar de lado el espíritu de sus originales para pasar a utilizar paletas sobrias, desaturadas y animaciones menos expresivas que inevitablemente hacen más difícil la conexión emocional con los personajes, y bajan el nivel de la película. Morris (Hypersleep Studios, 2019), entre otros, se ha atrevido a decir que el éxito de estas producciones reside en la melancolía que generan y el éxito de sus originales, que llevan al espectador a verla simplemente porque conocen y aclaman la de años anteriores. Aunque la crítica muchas veces puede resultar subjetiva, es verdad que el estilo visual y de animación es muy distinto a otros largometrajes, y puede no terminar de convencer al público más experimentado.

Resulta oportuno mencionar a *Avatar* (2009), una de las primeras películas que impactó por su despliegue visual y calidad de su animación, y es previa a las anteriormente mencionadas. Este film, aunque también tiene un enfoque realista, plantea un mundo completamente nuevo con criaturas antropomorfas nunca antes vistas. A diferencia de las otras producciones, tiene un gran tratamiento de color y animaciones dinámicas y más exageradas, que pueden deberse en parte al hecho de que no debían respetar una realidad concreta, sino que inventaron un nuevo universo y pudieron despegarse más de lo conocido, sin abandonar la estética realista. La película fue innovadora también por realizar las animaciones de sus *avatars* con captura de movimiento de las actuaciones reales de los actores que los interpretaban, generando un nivel de expresión y gestualidad suprema para la época. En este caso en particular, la película no es el *remake* de ninguna otra

específica, sino que es una historia nueva, y al contrario de lo que puede pensarse de las otras, su éxito no reside en la fama previa que tenía el relato. Al igual que muchas producciones, estas películas dependen de la animación y de software digital para poder crear las distintas realidades. En este sentido, resulta difícil en algunos largometrajes diferenciar si se clasifica como *live action* o animación, ya que hoy en día muchas películas se valen de efectos especiales y cuestiones digitales para su realización.

Más allá de las críticas, el avance de la tecnología ha permitido el surgimiento de estas producciones que parecen funcionar entre el público y que cada vez desarrollan más softwares y herramientas para alcanzar los planteos estéticos que se buscan alcanzar, siendo indispensables tanto en el mundo animado como en el cine *live action*, el cual poco a poco va mostrando una marcada tendencia hacia la digitalización de ciertos aspectos y recursos.

5.4 El futuro del antropomorfismo

Como se mencionó en las páginas anteriores, el avance tecnológico ha impulsado y fortalecido la presencia de personajes no humanos en las producciones audiovisuales. Estos han estado presentes desde los inicios del lenguaje audiovisual, pero con el paso de los años, son cada vez más las herramientas que existen para llevarlos a la realidad. En el siglo pasado y las producciones anteriores, no estaba tan presente este enfoque realista de los animales y el mundo, ya que el estilo dominante era más bien caricaturesco, lo que lo diferenciaba claramente del cine vivo. Además, no se contaba con tantos recursos y herramientas como las que existen hoy en día, que facilitan el proceso. El avance de la tecnología ha permitido este nuevo enfoque, que sigue siendo trabajoso y costoso en términos de presupuesto, pero que ha superado y seguirá superando los límites de lo que se cree posible realizar. Justamente allí reside el motor que impulsa a los responsables de dichas creaciones, que piensan que nada es imposible y que no limitan sus ideas a las posibilidades técnicas de la época, sino que constantemente buscan superar las

producciones anteriores y aportar nuevas posibilidades al lenguaje audiovisual. En un mundo tan cargado de material, en donde todo el mundo posee una cámara, y el contenido que se sube *online* es enorme y constante, resulta importante realizar producciones que se distingan y que llamen la atención a un público abrumado por la variedad y cantidad de oferta.

En este constante avance tecnológico, los mismos actores han cambiado el modo de trabajar que tienen, ya que muchos deben fingir la existencia de todo lo que los rodea, incluso de los otros personajes con los que interactúan. Un buen ejemplo de este tipo de producciones son las recientes y cada vez más populares películas de superhéroes de Marvel, en donde gran parte de lo que se ve en pantalla no es real, y los actores deben ingeniárselas para lograr meterse en personaje ignorando que lo único que ven en frente suyo son pantallas verdes y marcas en distintos lugares.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado en este capítulo y en todo el Proyecto de Grado en general, resulta razonable pensar que el antropomorfismo está lejos de desaparecer, sino que más bien está cada vez más presente y en constante explotación. Tanto visual como narrativamente, las producciones antropomorfas están cada vez más desarrolladas y complejas, superando muchas barreras que existían previamente.

Esta tendencia a trabajar el contenido de manera digital, y de contar con cada vez menos objetos y tomas reales, da camino a la existencia de todas nuevas producciones que prescindan de actores reales, o en las cuales la presencia de estos sea un factor secundario en lo que es toda la producción y realización de la misma. Ya existen películas en donde la animación resulta más importante que la calidad actoral, que aunque pueda ser espléndida, no es nada sin la producción digital que la rodea. Incluso se han realizado modelados de actores en 3D con complejos sistemas para colocarlos en situaciones extremas o imposibles de recrear realmente.

Todas las películas mencionadas en el anterior subcapítulo, han marcado una nueva estética a seguir en este tipo de producciones, donde los personajes antropomorfos se

explotan en distintas dimensiones y profundidad, y permiten la creación de mundos distintos y realistas que atrapan al público por su nivel de detalle y calidad. Mas allá de los logros narrativos y expresivos que hayan alcanzado con las distintas producciones, el avance tecnológico está hecho, y posiblemente la estética y el nuevo enfoque hiperrealista se mantenga en diversas producciones, y se vayan encontrando nuevos recursos dentro de esta línea, que se propone imitar el *live action*, y hasta quizás algún día reemplazar parte de sus producciones. Además, aunque con un enfoque menos realista, muchas películas animadas actuales, como la mencionada *Zootopia* (2016), *Inside Out* (2015), *Toy Story 4* (2019) y demás, están inclinadas hacia pelajes y cabellos más complejos en sus diseños, expresiones cada vez más precisas y variadas, texturas y materialidades muy elaboradas, que aunque no pretenden simular ser *live action*, sí tienen una estética más detallada, compleja y que, conservando su estilo caricaturesco, cada vez se acerca más a la realidad.

A partir de todas las películas mencionadas en el Proyecto de Grado, se puede apreciar una clara tendencia, por lo menos de las grandes productoras del mundo, a complejizar y perfeccionar las animaciones y producciones que se realizan, tanto de cine vivo o como animado. De todas maneras, esta tendencia no va a eliminar el resto de los enfoques actuales, no solo por cuestiones de presupuesto y complejidad, sino también por la necesidad de diversidad que tienen los medios audiovisuales, y los requerimientos que cada narrativa presenta.

Conclusiones

La presente investigación se planteó a partir de la inquietud por el antropomorfismo y las posibilidades que brinda al cine animado en cuanto al diseño de sus personajes, ya que es un recurso que se ha mantenido popular en la cultura desde sus inicios, y en el área de la animación cada vez parece ser más fuerte su presencia. La pregunta problema que se desprendió de allí es ¿cuáles son los conceptos, procesos, herramientas y demás variables que se implementan en la creación de personajes antropomorfos, y cuál es el motivo de su popularidad? Con esto en mente, se propuso indagar en los conceptos y procesos teóricos que hay detrás de los personajes animados, para entender con mayor profundidad las herramientas con las que se dispone a la hora de diseñarlos. Más precisamente, el objetivo general del proyecto consiste en establecer factores que se consideren importantes en el diseño de personajes, especificando en este tipo en particular, determinar el motivo de su éxito, así como también establecer las posibilidades que estos brindan al cine de animación. Para ello, se realizó todo un recorrido dividido en cinco capítulos, que introducen conceptos y cuestiones teóricas fundamentales, que luego se llevan a la práctica a partir del análisis de personajes antropomorfos de éxito de los últimos años.

Antes de poder abordar teóricamente el proceso de diseño de personajes, fue necesario analizar la disciplina de la animación en sí, ya que dichos personajes se encuentran inevitablemente inmersos en una producción más grande que ellos mismos, que va a afectar directamente al diseño que se plantee y que sea adecuado para la misma. Por eso mismo, se mencionaron brevemente los inicios de la disciplina, para dar idea de cómo se formó este nuevo género y cómo fue encontrando su propio lenguaje. También se exploraron las distintas técnicas de animación que existen en la actualidad, ya que las mismas van a influir en gran manera en el tipo de diseño que va a presentar el personaje, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones que cada una brinda, para pensar el diseño de manera funcional a lo técnico. Además, también se mencionaron cuestiones relativas a la preproducción que ayudan a cada proyecto a reducir el riesgo de error, tener

producciones más organizadas, estandarizar cuestiones técnicas y estéticas, y de esta manera poder mantenerse dentro del presupuesto pensado, y conseguir llevar a cabo el audiovisual con éxito. Esto último es de suma importancia, ya que la animación es un proceso que requiere de meticulosidad y precisión, porque las escenas no pueden rehacerse miles de veces debido al alto costo que cada una tiene, no solo económico sino también en términos de tiempo, por lo que se debe hacer énfasis en la concienzuda planificación de las mismas.

Una vez asentadas las bases disciplinares sobre las que se encuentra el tema de investigación, resultó adecuado ahondar más profundamente en el antropomorfismo y sus aplicaciones, teniendo en cuenta su terminología e historicidad, para entender las posibilidades que dicho recurso brinda y por qué se ha utilizado tanto en la sociedad. Se plantearon distintas teorías que intentan explicar su motivo de ser, además de que se lo analizó específicamente en la animación, mencionando diversas películas y personajes que se nutren de las posibilidades narrativas y estéticas que permite este recurso.

Al momento de desarrollar lo que al diseño de personajes se refiere, se intentaron establecer conceptos y herramientas que ayudan en el planteo de los mismos, pero al mismo tiempo se hizo hincapié en la libertad del diseñador de poder manipular todas estas convenciones del género y cuestiones más clásicas para así generar nuevas producciones que enriquezcan el lenguaje y la disciplina. Por ello es que el capítulo correspondiente no pretende ser una guía estricta de pasos a seguir, sino más bien busca enmarcar teóricamente cuestiones que se han ido asentando con años de prueba y error de la industria, para que el diseñador cuente con herramientas sólidas con las cuales encarar sus proyectos. Además, se intentó resaltar la importancia que tiene el planteo de un diseño congruente entre todas sus partes, que responda a las necesidades dramáticas del proyecto y transmita de manera exitosa lo que busque comunicar. Por eso mismo no se abordó el proceso únicamente desde lo visual, sino que también se exploraron cuestiones

relativas a la teoría del guion y las distintas narrativas que se pueden desarrollar, teniendo en cuenta el lado intangible del desarrollo del personaje.

Todo esto sirvió como base teórica fundamental para la posterior observación de personajes que la investigación se propuso hacer. El proyecto realiza un análisis de dos personajes antropomorfos de gran éxito y trayectoria, Bugs Bunny y Mickey Mouse, para llevar a lo práctico todo lo propuesto de manera teórica. Se analiza la evolución de ambos personajes, que tienen un poco menos de cien años, y se los compara con personajes de dos largometrajes que tuvieron mucho éxito para ver otros enfoques pensados para distintas narrativas. De esta manera, se demuestra que no existe un único diseño correcto para un personaje, sino que las posibilidades son muy amplias y cada una puede funcionar y ser exitosa a su manera.

Finalmente, habiendo abordado las distintas temáticas de interés de la investigación, se indagó más en la realidad actual del antropomorfismo, teniendo en cuenta las producciones del cine *live action* que hacen uso de este recurso mediante animaciones hechas por computadora, y también se resaltó como el avance de la tecnología ha abierto nuevas posibilidades estéticas y expresivas para lograr producciones cada vez más complejas y con propuestas innovadoras. Las nuevas técnicas, como la animación por captura de movimiento, han revolucionado la industria y permiten conseguir personajes cada vez más humanos que, en el caso de esta técnica en particular, son idénticos a los actores en relación a como se mueven, se expresan y se comunican.

Con todo este planteo, se logra poner en evidencia al antropomorfismo como una de las piezas claves de las narrativas animadas que explotan este recurso y aprovechan las infinitas posibilidades que la animación permite dado a que pueden inventar realidades inexistentes y formar mundos de cero, haciendo posible lo imposible. De esta manera, no solo el antropomorfismo resulta atractivo para los niños más pequeños, e incluso adultos, que quedan fascinados al ver a tan distintas criaturas y objetos comportarse de manera racional y comunicarse con un lenguaje comprensible, sino que también estos inofensivos

personajes permiten tratar temas sociales complejos desde un lugar más lejano y menos duro como puede ser una película de cine vivo, y de una manera sencilla para los niños. La animación se aprovecha de la posibilidad de poder traer a la vida historias profundas y complejas, disfrazadas con personajes menos comunes para así poder comunicar, tanto a grandes como a pequeños, cuestiones de la sociedad actual, que muchas veces dejan un mensaje similar a la moraleja de una fábula.

El diseño de personajes juega un papel clave en la creación de estas narraciones, ya que a través de sus formas permite reforzar el mensaje que se busca transmitir. El hecho de ser antropomorfo implica un inevitable paralelismo entre lo que le sucede al personaje y su entorno, con lo que puede sucederle a cualquier humano, ya que el espectador va a poder sentirse identificado con ello. Es importante determinar el nivel de antropomorfismo que dicho personaje tendrá para poder establecer el alcance que tendrá su narrativa, entendiendo que muchas veces antropomorfizar también implica asumir una responsabilidad más grande en cuanto al mensaje que dicho recurso va a transmitir. Además, el nivel de antropomorfismo va a influir directamente en el diseño en relación a cómo se comporta dicho personaje, cómo se comunica, qué tan profundo es y más cuestiones, teniendo en cuenta que no siempre un mayor grado de antropomorfismo es mejor y que cada caso deberá evaluarse en función de su necesidad dramática y narrativa. Ya sea mediante el seguimiento de estereotipos que transmitan un determinado mensaje, o el contraste de los mismos, un diseño único hace que el personaje destaque de entre los demás y se vuelva pregnante en el público. Por eso resulta indispensable desarrollar estos personajes profundamente, diseñándolos y rediseñándolos continuamente hasta poder reflejar y encontrar el verdadero espíritu del mismo. Como se pudo apreciar en el análisis de casos, un diseño no tiene por qué estar perfecto desde su primera versión, y la posibilidad de mejorarlo y cambiarlo hasta encontrar un resultado apropiado, permite llegar a personajes bien definidos tanto visual como personalmente. Además, el cambio de época y el renovamiento del público va a hacer inevitablemente que dichos personajes deban

adaptarse para poder seguir conservando su lugar popular entre la audiencia, y en este punto es que está la clave para poder crear personajes que perduren en el tiempo. Justamente, un personaje bien definido y diseñado, congruente en su planteo, único en su esencia, va a poder afrontar cambios en su estética y también en su narrativa para mantenerse vigente con el paso de los años y adaptarse a los avances tecnológicos y cambios culturales constantes que demandan nuevos enfoques y propuestas audiovisuales.

Lista de referencias bibliográficas

- Beck, J. (ed.). (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. Londres: Flame Tree Publishing.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. [Traducido al español de *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*]. Madrid: Ocho y medio.
- Benito Reina, A. (s/f). *Breve historia de la animación*. Recuperado el 19/06/19 de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/209/art3056.pdf>
- Biasutto, M. A. (1994). Realizar un documental. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 3, pp. 142-145. Recuperado el 14/09/19 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635470>
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. EEUU: Walter Foster Publishing
- Cabrera Marín, J. y Muñoz Gallardo, P. (2017). Análisis de personajes y tristeza positiva en la narrativa de Pixar. *Proyecto de Graduación*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado el 10/06/19 de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/62798>
- Càmara, S. (2008). *El dibujo publicitario*. Barcelona: Parramón.
- Campbell, J. (1959) *El héroe de las mil caras*. [Traducido al español de *The Hero with a Thousand Faces*]. México: Fondo de Cultura Económica.
- Centro Nacional de Innovación Tecnológica (2008). *Manual instruccional. Generación Contenidos Educativos en Animación Bidimensional*. Recuperado el 10/06/19 de <https://es.calameo.com/read/000375151f339823dfbfd?fbclid>
- Díaz, R. (2015). *Slapstick: la comedia en el cine mudo*. Recuperado el 12/11/19 de <https://www.antiknewconcept.com/blog/slapstick-la-comedia-en-el-cine-mudo/>
- Dido, J. C. (2009). *Teoría de la Fábula*. Recuperado el 09/09/19 de <https://www.biblioteca.org.ar/libros/152405.pdf>
- DiSalvo, C., Gemperle, F. & Forlizzi, J. (2004). *Imitating the Human Form: Four Kinds of Anthropomorphic Form*. Recuperado el 21/09/19 de <http://www.cs.cmu.edu/~kiesler/anthropomorphism-org/pdf/lmitating.pdf>
- Engländer citado por Silva, D. (2017). *Antropomorfismo animal: pensamiento mágico del que pocos escapan*. Recuperado el 14/09/19 de <https://skepticom.wordpress.com/2017/01/12/antropomorfismo-animal-pensamiento-magico-del-que-pocos-escapan/>
- Epley, N., Waytz, A. & Cacioppo, J. T. (2007). On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism. *Psychological Review*, 114 (4), pp. 864-886. doi: 10.1037/0033-295X.114.4.864
- Fernández Diez, F. & Bassinner, J. (1996). *Arte y técnica del guión*. 6a ed. Madrid: Universitat Politècnica de Catalunya.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.

- Guthrie, S. E. (2012). *Anthropomorphism*. Recuperado el 04/09/19 de <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism>
- Halas, J. & Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. [Traducido al español de The technique of film animation]. Barcelona: Omega.
- Hypersleep Studios (2019). *Why Animators HATE The Lion King (2019)* [Archivo de video]. Recuperado el 22/11/19 de <https://www.youtube.com/watch?v=a4PI-y4-bjA>
- Knight, C., Power, C. & Mithen, S. (1998). The Origins of Anthropomorphic Thinking. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4 (1), pp. 129-132.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos*. Madrid: Morata.
- Lafrance, J. P. (1995). *La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria*. Recuperado el 15/06/19 de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/45927036/LAFRANCE_1995_La_epidemia_de_los_videojuegos.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_epidemia_de_los_videojuegos_Epopeya_d.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWO WYYGZ2Y53UL3A%2F20190618%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190618T021045Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=9633d58aab0e97f4d318c9c895bc11df04afc3ff893239ba91e58a278b6ae944.
- Maestri, G. (2000). *Creación digital de personajes animados*. [Traducido al español de Digital carácter animation]. Madrid: Anaya.
- Movie Trailer / PTP (2019). *The Lion King 2019 - Making Of - How it was filmed in a realistic way* [Archivo de video]. Recuperado el 22/11/19 de <https://www.youtube.com/watch?v=KCnayCnM6Zk>
- New York Post (2010). *Is Fox really 75 this year? Somewhere, the fantastic Mr. (William) Fox begs to differ*. Recuperado el 07/11/19 de <https://nypost.com/2010/02/10/is-fox-really-75-this-year-somewhere-the-fantastic-mr-william-fox-begs-to-differ/>
- Osuna Mascaró, A. J. (2017). *Antropomorfismo (Naukas 2017)* [Archivo de video]. Recuperado el 04/09/19 de <https://www.youtube.com/watch?v=0GwbLFuhI9g&feature=youtu.be>
- Pixar (2019). *Our Story*. Recuperado el 15/06/19 de <https://www.pixar.com/our-story-1>.
- Purves, B. (2011). *Stop motion*. [Traducido al español de Stop-motion]. Barcelona: Blume.
- Real Academia Española (2019). *Animar*. Recuperado el 10/06/19 de <https://dle.rae.es/srv/fetch?id=2hSyy7m>
- Real Academia Española (2019). *Antropomorfismo*. Recuperado el 04/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=antropomorfismo>

- Real Academia Española (2019). *Fábula*. Recuperado el 09/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/fetch?id=HRcRBBV>
- Real Academia Española (2019). *Morfología*. Recuperado el 20/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=morfolog%C3%ADa>
- Real Academia Española (2019). *Permanencia*. Recuperado el 20/10/19 de https://dle.rae.es/permanencia?m=30_2
- Real Academia Española (2019). *Personalidad*. Recuperado el 20/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=personalidad>
- Real Academia Española (2019). *Trayectoria*. Recuperado el 20/10/19 de <https://dle.rae.es/trayectoria>
- Rosental, M & Iudin, P (1946). *Diccionario Filosófico Marxista*. Montevideo: Ediciones Pueblos Unidos.
- Salcedo, M. (2009). El antropomorfismo como herramienta de divulgación científica por televisión: estudio de El Hombre y la Tierra. *Comunicación y Sociedad*, 14 (1), pp. 217-246. Recuperado el 04/09/19 de https://www.academia.edu/12470686/El_antropomorfismo_como_herramienta_de_divulgaci%C3%B3n_cient%C3%ADfica_por_televisi%C3%B3n_estudio_de_El_Hombre_y_la_Tierra
- Scotto, C. (2015). Empatía, antropomorfismo y cognición animal. *Principia: an international journal of epistemology*, 19 (3), pp. 423-452. Recuperado el 07/09/19 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5381531>
- Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. [Traducido al español de The encyclopedia of animation techniques]. Buenos Aires: La Isla.
- Webster, C. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Oxford: Focal Press.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. [Traducido al español de The Fundamentals of Animation]. Barcelona: Parramón.
- Whitaker, H. y Halas, J. (2009). *Timing for Animation*. 2a ed. Oxford: Elsevier.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Nueva York: Faber and Faber.
- Yáñez, E. (2016). *Todos mis amigos son animales: el caso de los 'Disney sidekicks'*. Recuperado el 14/09/19 de <http://libertimento.com.mx/main/todos-mis-amigos-son-animales/>
- Zaldivar, N. (2019). *Los personajes de ficción que tienen una estrella en el paseo de la fama*. Recuperado el 21/10/19 de <https://elregidordecine.com/personajes-de-ficcion-con-estrella-en-paseo-de-la-fama/>
- Zavala, D. (2010) Documental Televisivo: La transformación del género documental. *Tesina de graduación*. México: Universidad de las Américas Puebla. Recuperado el 14/09/19 de http://caterina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/zavala_c_d/
- Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

Bibliografía

- Anderson, D. (productor) & Lasseter, J. (director). (2006). *Cars* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Anderson, D. K., Reher, K., (productores) Lasseter, J. & Stanton, A. (directores). (1998). *Bichos: una aventura en miniatura* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Arnold, B., Catmull, E., Guggenheim, R., Jobs, S. (productores) y Lasseter, J. (director). (1995) *Toy Story* [película]. California: Pixar.
- Ashman, H., Musker, J., (productores) Clements, R. & Musker, J. (directores). (1989). *La Sirenita* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Barbera, J. (creador). (1940). *Tom & Jerry* [serie de televisión]. California: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Batic, L. (2008) *Personajes Animados*. Buenos Aires: Albatros.
- Beck, J. (ed.). (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. Londres: Flame Tree Publishing.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. [Traducido al español de *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*]. Madrid: Ocho y medio.
- Benito Reina, A. (s/f). *Breve historia de la animación*. Recuperado el 19/06/19 de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/209/art3056.pdf>.
- Beresford, J., Fell, S. (productor) & Graves, M. (director) (2011-2019). *El increíble mundo de Gumball* [serie de televisión]. California: Warner Bros.
- Biasutto, M. A. (1994). Realizar un documental. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 3, pp. 142-145. Recuperado el 14/09/19 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635470>
- Blair, P. (1994) *Cartoon Animation*. Mission Viejo: Walter Foster Publishing.
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. EEUU: Walter Foster Publishing
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing*. 2a ed. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Browngardt, P., Palatnik, R., Kirwan, A. (productores) & Gemmill, D. (director) (2019). *Dynamite Dance* [cortometraje]. California: Warner Bros.
- Burton, J. (productor) & Freleng, F. (director) (1958). *Knighty Knight Bugs* [cortometraje]. California: Warner Bros.

- Cabrera Marín, J. y Muñoz Gallardo, P. (2017). Análisis de personajes y tristeza positiva en la narrativa de Pixar. *Proyecto de Graduación*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado el 10/06/19 de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/62798>.
- Calmet, M. (2018). La construcción de personajes en Studio Ghibli. La ideología de la multiplicidad de facetas. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyecto_graduacion/archivos/4769.pdf.
- Càmara, S. (2008). *El dibujo publicitario*. Barcelona: Parramón.
- Campbell, J. (1959) *El héroe de las mil caras*. [Traducido al español de The Hero with a Thousand Faces]. México: Fondo de Cultura Económica.
- Canton, N., Gale, B., Spielberg, S, Kennedy, K., Marshall, F. (productores) & Zemeckis, R. (director). (1985). *Volver al futuro* [película]. EEUU: Universal Pictures.
- Castro, K. y Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito: Ciespal.
- Centro Nacional de Innovación Tecnológica (2008). *Manual instruccional. Generación Contenidos Educativos en Animación Bidimensional*. Recuperado el 10/06/19 de <https://es.calameo.com/read/000375151f339823dfbfd?fbclid>.
- Clements, R. & Musker, J. (productores y directores). (1998). *Aladdin* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Coats, P., (productor) Cook, B. & Bancroft, T. (directores). (1998). *Mulan* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Collier, M., Molaro, S., Oshima, F. (productores) & Cendrowski, M. (director) (2007-2019). *The Big Bang Theory* [serie de televisión]. California: Warner Bros.
- Cook, D. & LaDuca, R. (directores) (2006-2016). *La casa de Mickey Mouse* [serie de televisión]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Cooper, M., Selznick, D., (productores) Cooper, M. y Schoedsack, E. (directores). (1933). *King Kong* [película]. Nueva York: Radio Pictures.
- Crews, K. (productor) & Leichter, L. (director) (2010-2018). *Hora de Aventura* [serie de televisión]. California: Cartoon Network Studios.
- Curran, S. (2000). *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Beverly: Rockport Pub.
- Danner, M. (productor) Baxter, K. et al. (directores) (2011-2014). *El show de los Looney Tunes* [serie de televisión]. California: Warner Bros.

- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital*. [Traducido al español de Visual Digital Culture]. Barcelona: Paidós.
- Daston, L., Mitman, G. (2005). *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*. Nueva York: Columbia University Press.
- De Chomón, S. (productor y director). (1908). *El hotel eléctrico* [cortometraje]. España.
- Del Vecho, P. (productor) Buck, C. & Lee, J. (directores). (2013). *Frozen* [película]. Los Angeles: The Walt Disney Company.
- Di Pietro, C. (2012). El héroe y sus cambios a través del tiempo. Ciencia ficción de Hollywood de los '80 en comparación con la actualidad. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1424.pdf.
- Díaz, R. (2015). *Slapstick: la comedia en el cine mudo*. Recuperado el 12/11/19 de <https://www.antiknewconcept.com/blog/slapstick-la-comedia-en-el-cine-mudo/>
- Dido, J. C. (2009). *Teoría de la Fábula*. Recuperado el 09/09/19 de <https://www.biblioteca.org.ar/libros/152405.pdf>
- DiSalvo, C., Gemperle, F. & Forlizzi, J. (2004). *Imitating the Human Form: Four Kinds of Anthropomorphic Form*. Recuperado el 21/09/19 de <http://www.cs.cmu.edu/~kiesler/anthropomorphism-org/pdf/Imitating.pdf>
- Disney, R. (productor), Disney, W. y Iwerks, U. (directores). (1928). *Steamboat Willie* [cortometraje]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Disney, W. (creador). (1929). *Silly Symphonies* [serie de cortometrajes]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Disney, W. (productor) & Iwerks, U. (director) (1928). *Plane Crazy* [cortometraje]. Los Angeles: The Walt Disney Company.
- Disney, W. (productor) & Iwerks, U. (director) (1928). *The Gallopin' Gaucho* [cortometraje]. Los Angeles: The Walt Disney Company.
- Disney, W. (productor) & Kinney, J. (director). (1943). *Der Fuehrer's Face* [cortometraje]. Los Angeles: The Walt Disney Company.
- Disney, W. (productor) Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (directores). (1951). *Alicia en el país de las maravillas* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Disney, W. (productor) y Gillet, B. (director). (1932). *Flowers and trees* [cortometraje]. Los Angeles: The Walt Disney Company.
- Disney, W. (productor), Cottrell, W. et al. (directores). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.

- Disney, W., Sharpsteen, B. (productores) & Algar, J. et al. (directores) (1940). *Fantasia* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Donnadio, V. V. (2012). Animación digital 3D orientada a Pixar. Diseño de un personaje virtual en un mundo imaginario. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1428.pdf.
- Engländer citado por Silva, D. (2017). *Antropomorfismo animal: pensamiento mágico del que pocos escapan*. Recuperado el 14/09/19 de <https://skepticom.wordpress.com/2017/01/12/antropomorfismo-animal-pensamiento-magico-del-que-pocos-escapan/>
- Epley, N., Waytz, A. & Cacioppo, J. T. (2007). On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism. *Psychological Review*, 114 (4), pp. 864-886. doi: 10.1037/0033-295X.114.4.864.
- Favreau, J. (productor y director) y Taylor, B. (productor). (2016). *El libro de la selva* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Fernández Diez, F. & Bassinner, J. (1996). Arte y técnica del guión. 6a ed. Madrid: Universitat Politècnica de Catalunya.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.
- Figueroa, M. T. (2012). Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations. Historias y técnicas de la animación. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1438.pdf.
- Fleischer, M. (productor) y Fleischer, D. (director). (1939). *Gulliver's Travels* [película]. Florida: Fleischer Studios.
- Fleischer, M. (productor) y Fleischer, D. (director). (1941). *Mr. Bug goes to Town* [película]. California: Fleischer Studios.
- Garbesi, C. I. (2015). Tecno Animados. El avance del mundo digital en la creación de los Dibujos Animados. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3323.pdf.
- García, J. M. (2016). Sociedad en cartoon. Imaginarios, críticas y apologías en los dibujos animados. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3830.pdf.
- Gonçalves Gomes, L. (s/f). *Antropomorfismo en la ilustración gráfica*. Recuperado el 12/04/19 de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/91389/267-4905-1-PB.pdf?sequence=1>

- Guthrie, S. E. (2012). *Anthropomorphism*. Recuperado el 04/09/19 de <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism>
- Hagen, L. (productor) Koch, C. y Reiniger, L. (directores). (1926) *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* [película]. Alemania: Comenius-Film GmbH.
- Hahn, D. (productor) Trousdale, G. & Wise, K. (directores) (1991). *La bella y la bestia* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Halas, J. & Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. [Traducido al español de The technique of film animation]. Barcelona: Omega.
- Halvorson, G. & Lorre, C. (directores) (2003-2015). *Two and a Half Men* [serie de televisión]. California: Warner Bros.
- Hypersleep Studios (2019). *Why Animators HATE The Lion King (2019)* [Archivo de video]. Recuperado el 22/11/19 de <https://www.youtube.com/watch?v=a4PI-y4-bjA>
- Ikeguchi, K., Ono, T. (productores) & Asaka, M. (director). (1999). *Cardcaptor Sakura* [película]. Japón: Madhouse y Bandai Visual.
- Ivanov-Vano, I. y Norshtein, Y. (directores). (1972). *La batalla de Kerzhets* [película]. Rusia: Soyuzmultfilm.
- Knight, C., Power, C. & Mithen, S. (1998). The Origins of Anthropomorphic Thinking. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4 (1), pp. 129-132.
- Kurtz, G. (productor) y Kershner, I. (director). (1980). *Star Wars: Episode V - The Empire strikes back* [película]. California: Lucasfilm.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos*. Madrid: Morata.
- Ladau, J., Sanchini, R. (productores) & Cameron, J. (director) (2009). *Avatar* [película]. Los Ángeles: Twentieth Century Fox.
- Lafrance, J. P. (1995). *La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria*. Recuperado el 15/06/19 de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/45927036/LAFRANCE_1995_La_epidemia_de_los_videojuegos.pdf?response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DLa_epidemia_de_los_videojuegos_Epopeya_d.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190618%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190618T021045Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=9633d58aab0e97f4d318c9c895bc11df04afc3ff893239ba91e58a278b6ae944.
- Lasseter, J., Lewis, B. (productores) & Bird, B. (director) (2007). *Ratatouille* [película]. California: Pixar.

- Leaf, Caroline (productor y director). (1976). *The Street* [cortometraje]. Canadá: National Film Board of Canada.
- Luengo Naranjo, C. (2012). La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas. *Tesis de maestría*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado el 15/04/19 de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf;jsessionid>.
- Maestri, G. (2000). *Creación digital de personajes animados*. [Traducido al español de Digital carácter animation]. Madrid: Anaya.
- Mastroleonardo, L. M. (2012). Motion capture. Nueva forma de crear animaciones. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/560.pdf.
- Mazza, J. M. (2017). La historia detrás del cuerpo. Diseño de personaje 3D a partir del guion. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/4278.pdf.
- McCay, W. (productor y director). (1914). *Gertie the Dinosaur* [cortometraje]. Estados Unidos.
- Meledandri, C., Healy, J. (productor) & Renaud, C. (director). (2016). *La vida secreta de tus mascotas* [película]. Los Ángeles: Illumination Entertainment.
- Meledandri, K. et al., (productores) Coffin, P. & Renaud, C. (directores). (2010). *Mi villano favorito* [película]. EEUU: Universal Studios e Illumination Entertainment.
- Moretti, P. (productor) y Leaf, C. (director). (1974). *The owl who married a goose* [cortometraje]. Canadá: National Film Board of Canada.
- Movie Trailer / PTP (2019). *The Lion King 2019 - Making Of - How it was filmed in a realistic way* [Archivo de video]. Recuperado el 22/11/19 de <https://www.youtube.com/watch?v=KCnayCnM6Zk>
- Nalpas, L., Richebé, R. (productores) Starevich, I. y Starevich, V. (directores). (1930). *Le roman du renard* [película]. Paris.
- New York Post (2010). *Is Fox really 75 this year? Somewhere, the fantastic Mr. (William) Fox begs to differ*. Recuperado el 07/11/19 de <https://nypost.com/2010/02/10/is-fox-really-75-this-year-somewhere-the-fantastic-mr-william-fox-begs-to-differ/>
- Nielsen, M., Rivera, J. (productores) & Cooley, J. (director) (2019). *Toy Story 4* [película]. California: Pixar.
- Norshtein, Y. (director). (1979). *El cuento de los cuentos* [película]. Rusia: Soyuzmultfilm.

- Orwell, G. (1945). *Rebelión en la Granja*. Ed. 2013. Argentina: Debolsillo.
- Osuna Mascaró, A. J. (2017). *Antropomorfismo (Naukas 2017)* [Archivo de video]. Recuperado el 04/09/19 de <https://www.youtube.com/watch?v=0GwbLFuhl9g&feature=youtu.be>
- Padilla, G. & Requeijo, P. (2010). *La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas*. Recuperado el 12/11/19 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3635127>
- Pixar (2019). *Our Story*. Recuperado el 15/06/19 de <https://www.pixar.com/our-story-1>.
- Purves, B. (2011). *Stop motion*. [Traducido al español de Stop-motion]. Barcelona: Blume.
- Real Academia Española (2019). *Animar*. Recuperado el 10/06/19 de <https://dle.rae.es/srv/fetch?id=2hSyy7m>
- Real Academia Española (2019). *Antropomorfismo*. Recuperado el 04/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=antropomorfismo>
- Real Academia Española (2019). *Fábula*. Recuperado el 09/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/fetch?id=HRcRBBV>
- Real Academia Española (2019). *Morfología*. Recuperado el 20/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=morfolog%C3%ADa>
- Real Academia Española (2019). *Permanencia*. Recuperado el 20/10/19 de https://dle.rae.es/permanencia?m=30_2
- Real Academia Española (2019). *Personalidad*. Recuperado el 20/09/19 de <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=personalidad>
- Real Academia Española (2019). *Trayectoria*. Recuperado el 20/10/19 de <https://dle.rae.es/trayectoria>
- Reynaud, E. (productor y director). (1892). *El payaso y sus perros* [cortometraje]. Paris.
- Reynaud, E. (productor y director). (1892). *Pobre Pierrot* [cortometraje]. Paris.
- Reynaud, E. (productor y director). (1895). *Alrededor de una caseta de baño* [cortometraje]. Paris.
- Rivera, J. (productor) Docter, P. & del Carmen, R. (directores). (2015). *Inside Out* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Rocca, F. L. (2012). Diseño de animación publicitaria de escasos recursos. Diseño de una publicidad de dibujos animados. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/1504.pdf.

- Rodriguez, L. A. (2015). La animación y sus avances tecnológicos. Mickey Mouse, rumbo a una nueva era. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 11/04/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyecto_graduacion/archivos/3640.pdf.
- Rosental, M & Iudin, P (1946). *Diccionario Filosófico Marxista*. Montevideo: Ediciones Pueblos Unidos.
- Rudish, P., (productor) Morrow, C. & Springer, A. (directores) (2013-2019). *Mickey Mouse* [serie de televisión]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Rudolph, I. (creador). (1930). *Looney Tunes* [cortometrajes-serie de televisión]. California: Warner Bros.
- Salcedo, M. (2009). El antropomorfismo como herramienta de divulgación científica por televisión: estudio de El Hombre y la Tierra. *Comunicación y Sociedad*, 14 (1), pp. 217-246. Recuperado el 04/09/19 de https://www.academia.edu/12470686/El_antropomorfismo_como_herramienta_de_divulgaci%C3%B3n_cient%C3%ADfica_por_televisi%C3%B3n_estudio_de_EL_Hombre_y_la_Tierra
- Schlesinger, L. (creador). (1931). *Merry Melodies* [cortometrajes-serie de televisión]. California: Warner Bros.
- Schlesinger, L. (productor) & Jones, C. (director) (1939). *Prest-O Change-O* [cortometraje]. California: Warner Bros.
- Schlesinger, L., (productor) Dalton, C. & Hardaway, B. (directores) (1939). *Hare-Um Scare-Um* [cortometraje]. California: Warner Bros.
- Schneer, C. H. (productor) y Chaffey, D. (director). (1963). *Jason and the Argonauts* [película]. Inglaterra: Morningside Productions.
- Scotto, C. (2015). Empatía, antropomorfismo y cognición animal. *Principia: an international journal of epistemology*, 19 (3), pp. 423-452. Recuperado el 07/09/19 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5381531>
- Selzer, E. (productor) & Jones, C. (director) (1957). *What's Opera, Doc?* [cortometraje]. California: Warner Bros.
- Shelby, A. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. [Traducido al español de Animation in process]. Barcelona: Parramón.
- Shurer, O., (productor) Clements, R. & Musker, J. (directores) (2016). *Moana* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Silver, J., Gilchrist, K. (productores) & Favreau, J. (director) (2016). *El rey león* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.

- Smith, A. (director). (1984). *The Adventures of André & Wally B.* [película]. California: Lucasfilm.
- Spencer, C. (productor) Moore, R., Howard, B. & Bush, J. (directores). (2016). *Zootopia* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Spencer, C., (productor) Johnston, P. & Moore, R. (directores) (2018). *Ralph Wifi* [película]. Los Ángeles: The Walt Disney Company.
- Starevich, I. y Starevich, V. (directores). (1934). *Fetiché mascotte* [película]. Paris.
- Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. [Traducido al español de The encyclopedia of animation techniques]. Buenos Aires: La Isla.
- Valdivieso, C. (2014). Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión; personajes, estilos y mensajes. *Tesis doctoral*. Granada: Universidad de Granada. Recuperado el 12/04/19 de <http://digibug.ugr.es/flexpaper/handle/10481/34001/2306836x.pdf>.
- Webster, C. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Oxford: Focal Press.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. [Traducido al español de The Fundamentals of Animation]. Barcelona: Parramón.
- Whitaker, H. y Halas, J. (2009). *Timing for Animation*. 2a ed. Oxford: Elsevier.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Nueva York: Faber and Faber.
- Yáñez, E. (2016). *Todos mis amigos son animales: el caso de los 'Disney sidekicks'*. Recuperado el 14/09/19 de <http://libertimento.com.mx/main/todos-mis-amigos-son-animales/>
- Young, R. (2016). *The History of the Disney vs. Warner Bros Feud*. Recuperado el 16/09/19 de <http://www.cineline.com/movie-news/movie-stuff/the-history-of-the-disney-vs-warner-bros-feud/>
- Zaldivar, N. (2019). *Los personajes de ficción que tienen una estrella en el paseo de la fama*. Recuperado el 21/10/19 de <https://elregidordecine.com/personajes-de-ficcion-con-estrella-en-paseo-de-la-fama/>
- Zavala, D. (2010) Documental Televisivo: La transformación del género documental. *Tesina de graduación*. México: Universidad de las Américas Puebla. Recuperado el 14/09/19 de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/zavala_c_d/
- Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.