UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES

TESIS DOCTORAL

La evolución de la personalidad del personaje en el videojuego de última generación a través de la aplicación del acting en la animación

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Jesús Hidalgo Sola

Directores

Juan Antonio Chamorro Sánchez
Jose Manuel Cuesta Martínez

Madrid

© Jesús Hidalgo Sola, 2022

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

TESIS DOCTORAL

La evolución de la personalidad del personaje en el videojuego de última generación a través de la aplicación del acting en la animación

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Jesús Hidalgo Sola

DIRECTORES

Juan Antonio Chamorro Sánchez y Jose Manuel Cuesta Martínez

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES

TESIS DOCTORAL

LA EVOLUCIÓN DE LA PERSONALIDAD DEL PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO DE ÚLTIMA GENERACIÓN A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DEL ACTING EN LA ANIMACIÓN

Presentada por:
Jesús Hidalgo Sola

Dirigida por:
Juan Antonio Chamorro Sánchez
Jose Manuel Cuesta Martínez

Madrid, 2022

"*La emoción no debe fingirse, debe sentirse*"

Lee Strasberg

Agradecimientos

En primer lugar quiero agradecer a mis directores José Cuesta y Juan Antonio Chamorro por el apoyo que he tenido de su parte durante todo el proceso, por su paciencia y por su perseverancia, algo que ha sido para mí crucial y que me ha ayudado a finalizar este trabajo.

A mi querida Anny, por inspirarme y ayudarme con su profesionalidad, su cariño y su constancia.

A Nacho por estar siempre ahí cuando se le necesita y por sus consejos.

Agradecer también a mi familia, en especial a mi madre, a mi abuela y a mis tías, por estar siempre conmigo.

Y también muy importante a J. el felino que con su compañía ha hecho que las tardes delante del ordenador sean más cálidas y amenas.

Gracias a todos por vuestro cariño y apoyo constante.

ÍNDICE

Resumen 9

Abstract 11

1.Definición y planteamiento de la investigación 14
1.1 Objeto de estudio 14
1.2 Objetivos 16
1.3 Hipótesis 17
1.4 Descripción general 18
1.5 Descripción del investigador 21
1.6 Marco de estudio 23
1.6.1 Antecedentes históricos y contextuales 23
1.6.1.1 Los orígenes del videojuego 24
1.6.1.2 Los orígenes de la animación 32
1.6.2 ¿Qué dicen algunas teorías y resultados con respecto al tema de estudio? 38
1.6.3 Principales investigaciones sobre el tema 43
1.7 Metodología 55
1.8 Medios utilizados 57
1.9 Planificación 58

2. Desarrollo de la investigación 59
Capítulo I. El acting: cronología y desarrollo. 59
1.1 El desarrollo de la personalidad del personaje en la animación 59
1.1.1 Los 12 principios de animación 59
1.1.2 Actor vs animador. Particularidades del acting 81
1.1.3 Los siete principios esenciales del acting 93
1.1.3.1. Pensar tiende a llevar a una conclusión. La emoción tiende a llevar a una acción. 94
1.1.3.2. Acción es reacción. Acción es hacer. 96
1.1.3.3. Un personaje necesita tener un objetivo. 98
1.1.3.4. El personaje debería realizar una acción hasta que ocurra algo, que le haga realizar otra acción diferente. 100
1.1.3.5. Todas las acciones comienzan con movimiento. 102
1.1.3.6. La empatía es la llave mágica. Las audiencias empatizan con las emociones. 102
1.1.3.7. Una escena es una negociación. 104
1.2 Konstantin Stanislavski y la revolución del método de interpretación actoral 114
1.2.1 Antes de Stanislavski 117
1.2.2 Contexto histórico y cultural de Stanislavski 122
1.2.2.1 El naturalismo 124
1.2.2.2 La obra literaria de Antón Chejov 131

1.2.2.3 La influencia del auge científico en Stanislavski 138
1.3 El legado y la influencia de Stanislavski sobre otros grandes maestros de la interpretación actoral. 145

Capítulo II: Factores internos y externos de interacción en el desarrollo de la personalidad del personaje. 169
2.1 Tipos de personajes 171
2.2 Apariencia externa en la construcción del personaje 175
2.3 Aspectos psicológicos en la creación de la personalidad del personaje 180
2.4 La acción en la escena 190
2.5 Comunicación 254
2.6 Fuerzas motrices de la vida psíquica 261
2.7 Contexto de la obra sobre el personaje 265
2.8 La emisión del subtexto a través del habla 276
2.9 Tempo ritmo 293
2.10. El subconsciente 308

Capítulo III: El desarrollo de la personalidad en el personaje en el género del videojuego 312
3.1 El personaje en el videojuego 312
3.1.1 Cronología 319
3.1.2 Referentes 322
3.1.3 Nueva generación tecnológica 330
3.2 Casos de estudio 339
3.2.1 Caso de estudio 1: Kratos de God of War (Sony Santa Monica Studio) 341
3.2.1.1 La saga de God of War 342
3.2.1.2 Sinópsis del juego 343
3.2.1.3 Historia del desarrollo de la personalidad de Kratos 344
3.2.2 Caso de estudio 2: Lara Croft de Tomb Raider (Eidos Montreal, Crystal Dynamics, Square cnix) 375
3.2.2.1 Saga completa de Tomb Raider 376
3.2.2.2 Historia del Juego 379
3.2.2.3 Tomb Raider (1996) 379
3.2.2.4 Tomb Raider II (1997) 380
3.2.2.5 Tomb Raider III (1998) 381
3.2.2.6 Tomb Raider: The Last Revelation (1999) 383
3.2.2.7 Tomb Raider V: Chronicles (2000) 384
3.2.2.8 Tomb Raider (2013) 386
3.2.2.9 Shadow of the Tomb Raider (2018) 388
3.2.3 Caso de estudio 3: Ellie de The Last of Us (Naughty Dog) 393
3.2.3.1 La saga de The last of Us 395
3.2.3.2 Sinópsis del juego 396
3.2.3.3 Historia del desarrollo de la personalidad de Last of Us Part II 428

3. Conclusiones 440

3.1 Conclusiones en relación a los objetivos 442
3.2 Proyecciones futuras 446

4. Índice de figuras 447

5. Bibliografía 462

6. Resumen en inglés 473

Resumen

La evolución de la personalidad del personaje en el videojuego de última generación a través de la aplicación del acting en la animación.

La industria de los videojuegos ha evolucionado de una forma muy notoria en los últimos veinte años gracias a los avances tecnológicos y a la implementación de los gráficos 3D, dando como resultado videojuegos dotados de animaciones complejas ricas en matices interpretativos, con un alto valor artístico.

La importancia del acting visible en el mundo de la interpretación actoral,
ya sea en el teatro como en el cine, pasó al mundo de la animación gracias a las innovaciones artísticas que supusieron las obras de Walt Disney, que aunque aplicó de una forma básica esos principios fue el precursor de lo que podemos ver hoy día en la industria de la animación.

La innovación de Disney en materia de acting fue la de crearle y otorgarle a sus personajes una personalidad única y definida, lo cual fue de vital importancia, pues ese elemento es el que hacía posible la recreación de la vida, es aquello que establece la forma en la que el personaje actúe de una determinada forma en una determinada situación, es aquello que hace único a los seres vivos y por tanto es algo imprescindible ya que hace que el espectador vea y crea en lo que está contemplando como algo totalmente real. Es un elemento que tiene que estar presente en toda animación y que además debe ser percibido y entendido por el público.

En este trabajo se analizan en profundidad aquellas teorías que desarrollaron los teóricos del teatro para poder recrear la vida en la escena. Estas mismas teorías que posteriormente

fueron llevadas al mundo del cine animación fueron introduciéndose de manera progresiva en la industria del videojuego gracias entre otras cosas a los avances tecnológicos.

La investigación se centra en analizar un mismo personaje en diferentes juegos de diferentes épocas, para así ver la manera en que la personalidad ha ido cambiando, ha ido evolucionando, se ha ido volviendo más compleja y por tanto más real.

Se han escogido grandes producciones de sagas que se han producido en diferentes generaciones de videoconsolas, como son lo juegos de God of War de Sony Santa Monica Studio, los juegos de Tomb Raider, de Crystal Dinamics y los juegos de The Last of Us, de la empresa Naughty Dog. Todos estos títulos constan de personajes con una gran profundidad y un gran realismo psicológico, los cuales han ido conformando y evolucionando sus personalidades a medida que les iban pasando diferentes sucesos durante sus historias, algo muy fiel a lo que podría ocurrir en la vida real.

En el caso de The Last of Us y Tomb Raider es especialmente interesante la representación que encontramos de los personajes femeninos, los cuales se distancian de los estereotipos, mostrando a las mujeres en total igualdad con los personajes masculinos, con los que interactúan a todos los niveles. Haciendo que el público pueda vivir la historia desde la óptica de un personaje femenino que es valiente, fuerte y aventurero, algo que no suele ser habitual en este sector.

Se ha escogido los videojuegos por el alto valor artístico y cultural que podemos encontrar en muchos de sus títulos, y por no haberse hecho una investigación previa de estas características dentro de este sector, lo cual puede ser de un gran interés para investigaciones futuras.

Palabras clave

Animación. Acting. Videojuegos. Personalidad. Personajes animados.

Abstract

The evolution of a characters personality in next generation videos through the application of acting in animation.

The evolution of the character's personality in the latest generation video game through the application of acting in animation.

The video game industry has evolved in a very noticeable way in the last twenty years thanks to technological advances and the implementation of 3D graphics, resulting in video games endowed with complex animations rich in interpretive nuances, with a high artistic value.

The importance of visible acting in the world of acting performance,
whether in the theater or in the cinema, it passed into the world of animation thanks to the artistic innovations brought about by the works of Walt Disney, who, although he applied these principles in a basic way, was the forerunner of what we can see today in the animation industry.

Disney's innovation in terms of acting was to create and give its characters a unique and defined personality, which was of vital importance, since that element is what made the recreation of life possible, it is what establishes the form in which the character acts in a certain way in a certain situation, it is what makes living beings unique and therefore it is something essential since it makes the viewer see and believe in what he is contemplating

as something totally real. It is an element that must be present in all animation and that must also be perceived and understood by the public.

This paper analyzes in depth those theories that theater theorists developed in order to recreate life on stage. These same theories that were later brought to the world of animated film were progressively introduced in the video game industry thanks, among other things, to technological advances.

The research focuses on analyzing the same character in different games from different eras, in order to see the way in which the personality has been changing, has been evolving, has been becoming more complex and therefore more real.

Have been chosen great productions of sagas that have been produced in different generations of video consoles have been chosen, such as the God of War games by Sony Santa Monica Studio, the Tomb Raider games by Crystal Dynamics and The Last of Us games by the Naughty Dog company. All these titles consist of characters with great depth and great psychological realism, who have been shaping and evolving their personalities as different events have happened to them during their stories, something very faithful to what could happen in real life.

In the case of The Last of Us and Tomb Raider, the representation we find of the female characters is especially interesting, which distance themselves from stereotypes, showing women in total equality with the male characters, with whom they interact at all ages. levels. Making the public experience the story from the perspective of a female character who is brave, strong and adventurous, something that is not usual in this sector.

Video games have been chosen because of the high artistic and cultural value that we can find in many of their titles, and because no previous research of these characteristics has been done within this sector, which may be of great interest for future research.

Keywords

Animation. Acting. Video games. Personality. Animated characters.

1.Definición y planteamiento de la investigación

1.1 Objeto de estudio

En este trabajo de investigación se analizarán los fundamentos del acting que son aplicados en las interpretaciones que realizan los personajes en el cine de animación, para posteriormente estudiar cómo han ido implementándose dichas teorías en los videojuegos a medida que avanzaba esta industria y así ver de qué manera los personajes han ido evolucionando adquiriendo personalidades realistas y complejas como las que vemos en el cine de animación.

El objeto de estudio es analizar el acting de los personajes de videojuegos en videoconsolas de diferentes generaciones, acabando con las más actuales. Con el fin de mostrar la evolución que ha ido sufriendo la personalidad de los personajes y mostrar las posibles innovaciones en materia de interpretación actoral que puedan darse por la naturaleza de los videojuegos, ya sea por las distintas técnicas de animación digital que son empleadas, como por la propiedad de interactividad que caracteriza a la animación cuando es ejecutada por el jugador.

Este trabajo de investigación no pretende abarcar toda la amplitud que tiene la industria del videojuego, que está en constante crecimiento y desarrollo. Aunque se reconoce la existencia de una gran variedad de dispositivos en los que se pueden encontrar videojuegos de gran calidad artística y técnica, como por ejemplo en smartphones, tablets e incluso los ejecutables en navegadores web. Los videojuegos que se analizarán serán los de las videoconsolas más avanzadas de cada época, se elegirán tanto por el impacto que hayan tenido esos títulos dentro de la industria, como por el número de usuarios, pero sobre todo por su valor artístico en cuanto a la calidad del acting de los personajes. Ya que ahí será donde encontraremos las animaciones de mayor calidad de cada momento y de esa forma

podremos analizar y ver con exactitud la evolución de la personalidad que hayan tenido los personajes, que es el objetivo de este estudio.

Se analizará en profundidad los fundamentos que hacen que el acting sea eficaz, viendo cuáles son los elementos que hacen que sea posible crear y comunicar todos los factores psicológicos de un personaje dentro de una historia. Para ello se estudiarán las teorías en materia de interpretación actoral que crearon los grandes maestros del teatro, las cuales fueron llevadas y aplicadas al cine de animación, y posteriormente también fueron llevadas al campo del videojuego a medida que avanzaba la tecnología.

Tras la investigación se verán las posibles novedades en materia de acting que hayan podido ser modificadas o renovadas, debido a que se trata de un medio que ha evolucionado muy deprisa en las últimas décadas. Se verán diferentes técnicas que han sido usadas para realizar animaciones de diferentes maneras como la creada mediante el uso de sprites, las técnicas de animación 3D por creación de claves e interpolaciones y las últimas innovaciones en captura de movimiento de actores para crear animaciones de gran realismo.

Este trabajo de investigación no pretende centrarse en los aspectos meramente tecnológicos usados actualmente en el campo de la animación de videojuegos. Aunque es innegable que el avance de la tecnología ha sido imprescindible para la creación de las animaciones complejas que vemos hoy día en los videojuegos, es por ello que se verán diferentes técnicas que influyen directamente en la creación de estas animaciones, pero desde una óptica artística, viendo los resultados que dichos avances permiten.

1.2 Objetivos

Los objetivos generales y los objetivos específicos que se intentan conseguir en este trabajo de investigación son los que exponemos a continuación.

Objetivos generales

Demostrar mediante el análisis de casos de estudio de qué manera ha evolucionado la personalidad del personaje en los videojuegos a través del tiempo gracias a la aplicación de las teorías de acting, que ya fueron usadas con anterioridad en el cine de animación. Para poder comprobar dicha evolución se elegirá una saga de videojuegos que por su calidad artística incorporen de la mejor forma posible el acting en sus personajes dentro de las limitaciones tecnológicas que permitía su época. Se comenzará analizando la personalidad de los personajes elegidos en las primeras entregas de esas sagas. Finalizaremos con las entregas de esos juegos en videoconsolas de última generación y con otras plataformas de videojuegos que nos encontramos en la actualidad.

Analizaremos e identificaremos los factores internos de la personalidad del personaje, los factores externos que influyen en la evolución de la personalidad de éste y la interacción con elementos externos como son otros personajes o situaciones determinadas.

- Factores internos de la personalidad.
- Factores externos que afectan al desarrollo de la personalidad.
- Factores externos dados por la interacción con otros personajes.
- El condicionamiento del comportamiento por la situación o contexto.

Objetivos específicos

- Mostrar e identificar la existencia de los diferentes principios del acting que se encuentran en la animación de los personajes de videojuegos durante las diferentes etapas que éstos han ido experimentando con el paso del tiempo, con el avance de la tecnología y de las técnicas de animación. Viendo las teorías en las que se fundamentan la creación de un personaje de animación.

- Ver y determinar en las distintas etapas de la industria del videojuego las características propias de la personalidad de cada personaje a través del acting, para poder analizar y posteriormente mostrar cómo ha sido su evolución.

- Resaltar los ejemplos más representativos de los personajes de videojuegos cuyas animaciones contengan en la medida de lo posible, según lo permitía la tecnología de cada época, los fundamentos del acting que permiten crear una personalidad. Además de revisar las teorías escritas sobre el tema a investigar.

1.3 Hipótesis

Gracias a que las plataformas de videojuegos han evolucionado mucho en las tres últimas décadas, gracias a los avances tecnológicos y a la expansión económica a nivel mundial que ha experimentado esta industria, podemos ver como resultado obras mucho más complejas tanto a nivel técnicas como artísticas, con historias, guiones y tramas de personajes que aplican los mismos fundamentos de la teoría del acting que podemos apreciar en el cine de animación, dando lugar así a personajes de una gran complejidad psicológica.

Queremos comprobar si las teorías que conocemos hoy día sobre interpretación actoral y creación de personajes que fueron desarrolladas por los grandes teóricos de este campo,

comenzando con el precursor e innovador de su época Konstantin Stanislavski, las cuales posteriormente fueron llevadas y aplicadas al cine de animación por primera vez por Walt Disney, se han ido aplicando de manera progresiva en la industria del videojuego y cómo han afectado al desarrollo de la personalidad del personaje hasta día de hoy.

Al revisar si estas teorías son aplicadas de igual forma o son modificadas por el factor interactivo que caracteriza a la animación de videojuegos, estaríamos ante una novedad en materia de acting y se podrían establecer una serie de principios a tener en cuenta en las animaciones de los videojuegos.

1.4 Descripción general

Las técnicas actorales que desarrolló el maestro ruso Konstantin Stanislavski entre el siglo XIX y el siglo XX fueron revolucionarias en su época, y a día de hoy lo que conocemos como “el método”, creado por dicho autor, aunque habiendo sufrido algunas modificaciones e interpretaciones por otros expertos de la materia, dichas bases siguen vigentes hoy día en la formación que reciben los actores para poder crear personajes de una forma real y creíble.

Stanislavski supuso un antes y un después en la interpretación actoral, por mostrar por primera vez en un teatro una representación no de actores, sino de personajes reales, haciendo que el público viese sintiese que era real lo que estaba presenciando, lo cual fue una total revolución hasta la fecha.

De igual forma Walt Disney también supuso un antes y un después en el mundo de la animación, creando un nuevo lenguaje artístico que pervive hasta hoy día. Las teorías que se establecieron en las películas y cortometrajes que crearon los artistas de los estudios de Disney, los doce principios de animación, han sido claves en la historia de la animación y

marcando una serie de normas que podemos ver en la actualidad en gran diversidad de producciones y proyectos de diferentes estilos.

Una de las claves que hace que Disney supusiese una revolución en su época es que es el primero en darle alma a un personaje, el primero en dotar al personaje de una historia, una psicología, es decir, de darle una personalidad única, haciendo así que el público ya no viese en la pantalla una serie de dibujos que se movían, sino personajes que sentían, que tenían vida y por tanto con los que se podía empatizar.

Es el autor Ed Hooks, un actor con una larga trayectoria profesional en cine y especializado también en formar animadores, quien en su libro “Acting for Animators”, recoge todos los elementos de la interpretación actoral que hacen posible que un personaje sea real para adaptarlos al mundo de la animación, haciendo que el animador se convierta en parte en un actor a la hora de llevar a la realidad un personaje ficticio y que éste sea convincente. Ed Hooks establece siete principios de acting que deben darse en toda escena de animación para que lo que se escenifique sea realista y orgánico, por lo que debe aplicar muchas de las teorías que desarrolla Stanislavski y adaptarlas a las características propias que supone la animación de un personaje, independientemente del estilo o la técnica.

La hipótesis de esta investigación surge de la pregunta de si al igual que los personajes del cine de animación han tenido una clara evolución a lo largo del tiempo, volviéndose más complejos y por tanto más reales, en el videojuego, con los avances tecnológicos, los personajes han tenido también una evolución a través del acting. Es por ello que en este trabajo que pretende centrarse en la animación de personajes de videojuegos, nos apoyaremos en el campo de la animación como precursor de todas las teorías y técnicas que han hecho posible la creación de un personaje a través del acting en el mundo de la animación.

Si esas teorías aplicadas con anterioridad en el cine de animación han ido siendo implementadas en la animación de videojuegos, veremos como fruto cuál ha sido la evolución que han sufrido los personajes de este área a lo largo del tiempo hasta llegar a hoy día, viendo cómo sus personalidades han ido adquiriendo mayor complejidad para llegar a ser más realistas.

Para poder llegar a conclusiones con rigor y base teórica, el primer capítulo se dedicará a estudiar aquellas teorías que hicieron de la interpretación actoral el arte que hoy día conocemos como tal, viendo los conceptos de diferentes áreas de conocimiento de los que se sirvió Stanislavski para poder crear un sistema que permitiese a los actores convertirse y exteriorizar personajes ficticios. Se verán las influencias de estas técnicas teatrales que acabaron trasladándose al mundo de la animación, para así también poder dar vida a los personajes. Se hará un análisis sobre la trayectoria histórica de la técnica actoral en la animación, viendo también otros autores de gran influencia y relevancia que han continuado desarrollando diferentes técnicas a partir de este legado de conocimiento.

Debido al compendio de diversas teorías y de los diferentes orígenes que tienen estas, para poder profundizar y aclarar los fundamentos existentes en los principios del acting, en el capítulo II se definirán los factores internos de la personalidad del personaje, los factores externos que afectan al desarrollo de la personalidad del personaje, la interacción con otros personajes y el condicionamiento del comportamiento por la situación o contexto.

En el capítulo III se analizará mediante casos de estudio cómo ha sido la evolución de la personalidad del personaje de videojuegos gracias a la aplicación de las teorías de acting en la técnica de la animación, seleccionando distintos ejemplos significativos de videojuegos de diferentes épocas.

Tras el análisis de los casos de estudio y la obtención de los resultados, en el capítulo IV se determinará si efectivamente se ha dado una evolución en el desarrollo de la personalidad de los personajes, y en el caso de que así haya sido, se determinarán aquellos elementos que han estado presentes y que han determinado dicha evolución.

1.5 Descripción del investigador

Los motivos que me han llevado a desarrollar este trabajo de investigación son principalmente mi pasión por el arte dramático, por la animación y lógicamente por el mundo de los videojuegos, el cual siempre me ha fascinado por abrir una infinidad de mundos virtuales y por reunir todo tipo de artistas en su desarrollo.

Desde mi infancia me han encantado las películas y series de animación, y siempre he sido también muy aficionado a crear cómics de forma amateur, ya que me permitía sin tener mucho conocimiento técnico el poder recrear diferentes escenas o dar vida a un personaje, que es el fin que pude lograr al desarrollarme como animador.

Me licencié en Bellas por la Universidad Complutense de Madrid, carrera en la que tuve la oportunidad de descubrir por primera vez herramientas de 3d y pude así probar un mundo que me fascinó, en el que las posibilidades eran infinitas a la hora de crear todo tipo escenas y animaciones, algo que me marcó y me sirvió para marcar hacia donde me quería enfocar profesionalmente.

Durante mis años como estudiante en la universidad participé como actor en una compañía de teatro interpretando diferentes papeles en varias obras. En ese momento descubrí la interpretación actoral y aprendí los fundamentos que permiten a un actor encarnar un personaje ficticio, una experiencia inolvidable y enriquecedora, cuyos conocimientos adquiridos sigo aplicando a día de hoy en el campo de la animación y que básicamente han

hecho que sumerja en el desarrollo de esta investigación, aunando la animación de videojuegos junto al arte dramático.

A lo largo de mi carrera profesional he tenido la oportunidad de participar en el desarrollo de varios proyectos de videojuegos para dispositivos móviles como animador de personajes. En los últimos años he trabajado como animador en varios videojuegos de la videoconsola PlayStation IV, en el juego *Draw Fighters,* de Wildbit Studios, en el que participé como animador de personajes y en *Flipy´s Tesla! Inventemos el futuro*, de Animatoon, en el que participé como modelador, texturizador, rigger y animador de personajes, este último videojuego es una aventura gráfica en VR que pretende acercar al jugador al mundo de la ciencia a través del entrenamiento.

Paralelamente a mi actividad profesional, he podido impartir diversas asignaturas relacionadas con la animación de videojuegos a lo largo de los últimos ocho años, en el primer grado universitario de videojuegos de nuestro país, en el que tuve la oportunidad de contribuir en la formación de nuevas generaciones de artistas especializados en esta industria tan apasionante que está en constante crecimiento. También tengo el privilegio hoy día de formar parte del claustro del Grado en Diseño de la Universidad Complutense de Madrid, en el que imparto asignaturas relacionadas con el diseño gráfico y con las últimas técnicas de creación de entornos 3D, de iluminación y de renderizado.

Además, como profesor del Máster propio UCM en Animación Digital, he tenido la suerte de poder compartir con mis alumnos mi experiencia como actor de teatro, como animador de videojuegos y por supuesto todo aquello que he ido descubriendo y adquiriendo a lo largo de toda esta experiencia de investigación, en una asignatura de acting enfocada a animación. En la cual he enseñado las bases del acting, sobre cómo trabajar para crear un personaje desde cero, siguiendo aplicando todo aquello que han enseñado los grandes autores de esta materia.

Como intento inculcar a mis alumnos intento disfrutar haciendo mi trabajo lo mejor que puedo, pero sé que aún me queda mucho camino por recorrer y siempre estoy expectante ante los últimos avances y los nuevos horizontes que se abren en la industria del videojuego, ofreciendo cada vez experiencias más inmersivas y enriquecedores, siendo no solamente un medio de entretenimiento, sino un medio de aprendizaje que permite abrir y crear mundos que de otra forma no nos sería imposible conocer.

Resalto la experiencia más enriquecedora que ha sido la de haber tenido la oportunidad de trabajar con grandes profesionales, apasionados de la animación y de otras áreas de las artes digitales, de los cuales me llevo experiencias inolvidables además de por supuesto unos conocimientos de gran valor. Destacar también el hecho de haber podido contribuir en la formación de varias generaciones universitarias, las cuales me contagiaron su energía y su inquietud por aprender cosas nuevas.
El haber estado siempre rodeado de personas que compartían mis mismas inquietudes y mi fascinación por el mundo artístico, han hecho que me embarque en este trabajo de investigación que aúna aquello que más me apasiona, que son la animación de personajes de videojuegos y el arte dramático.

1.6 Marco de estudio

1.6.1 Antecedentes históricos y contextuales

Para tratar el tema a investigar en este trabajo es imprescindible hacer una definición del campo de los videojuegos, viendo qué son, cuáles son sus orígenes, cómo ha sido su evolución y cuáles son sus características. Al igual que haremos también en el campo del cine de animación. De esa forma podremos establecer las cualidades propias que caracterizan a cada uno de estos dos sectores, que aún teniendo bastantes puntos de base en común, tienen otros muchos puntos que los caracterizan y los hacen diferentes.

Una de las diferencias fundamentales son las basadas en la propia naturaleza del videojuego, que tiene el factor interactivo, de manera que aquí al referirnos a la persona que se relaciona con el videojuego lo definimos como el jugador, el cual tiene un rol activo. Mientras que en el cine de animación hablamos de espectador, por su rol pasivo.

1.6.1.1 Los orígenes del videojuego

Cuando hablamos de los orígenes del videojuego nos podríamos remontar a una época anterior a la de la existencia de los dispositivos electrónicos. En la historia del ser humano vemos distintos juegos de mesa que podríamos tomar como los antecesores de lo que conocemos hoy día como videojuegos.

Entre todas aquellas áreas que han atraído al ser humano a lo largo de toda su historia podemos ver muchísimas disciplinas y muy variadas, como el gusto y cultivo de distintas formas de arte (pintura, escultura, arquitectura o música entre otras), la inquietud por la investigación científica, e incluso la curiosidad que ha impulsado a explorar todos los rincones de nuestro planeta. Pero ha habido también algo que ha estado casi siempre presente, la búsqueda de la diversión y el entretenimiento a través de lo lúdico. Ya que este podría ser un punto muy extenso, y no es el cometido de este trabajo ver todo los tipos de entretenimiento que hayan podido existir, hablaremos de los juegos de mesa, que han existido desde hace miles de años y que en parte son los precursores de los videojuegos, al haber muchos elementos de base comunes a ambos, como por ejemplo que haya un tablero, en el que solo es posible desplazarse de una determinada forma, que existan una serie de fichas y de normas que acotan las posibilidades y que son las que marcan la dinámica de cómo va desarrollarse el juego. Una de las diferencias fundamentales es que aquellos juegos de mesa necesitaban como mínimo de dos personas que se enfrentaban

entre sí, y no contra una máquina a través del manejo de un dispositivo, como si podía ser el caso de los videojuegos.

Podemos ver varias referencias más en diversas tumbas como en la de Nefertari, que aparece en una pintura de su tumba jugando un juego de mesa de su época.

Figura 1

Nefertari jugando al Juego de Senet en una pintura mural

Para la cultura egipcia este juego tenía un carácter mágico o simbólico, ya que se creía que al morir, el difunto debía jugar contra alguna deidad y según el resultado de la partida se decidiría cómo sería el destino de la persona en el más allá. Podría resultar muy interesante encontrar las similitudes que podría haber entre este enfrentamiento, en el que un mortal juega contra una deidad, y el enfrentamiento que tendría lugar en 1996 entre Garri Kaspárov, que era el campeón mundial de ajedrez y la supercomputadora de IBM, *Deep Blue*. En ambos casos veríamos a dos mortales enfrentándose a lo que podrían ser seres superiores, los cuales no dejan de haber sido creados a su vez por el hombre.

Los documentos escritos bajo la petición del Rey Alfonso X el sabio en el siglo XIII, fueron uno de los más importantes que permitieron el estudio de los juegos de mesa. Dicho libro consta de noventa y ocho páginas, con ciento cincuenta ilustraciones en color, en el cual se trata la forma de jugar y las reglas de varios tipos de juegos como el ajedrez, el alquerque o los dados y tablas. A través de este libro y a las numerosas citas que encontramos en la literatura o en la pintura, vemos reflejado el gran valor cultural y social que han tenido estos juegos de mesa durante toda la historia.

Todas las pruebas que tenemos demuestran la importancia que han tenido algunos de estos juegos, los cuales han ido viajando a lo largo del paso del tiempo, cruzando continentes y culturas para llegar hasta día de hoy. Uno de estos ejemplos lo vemos en el popular juego de la oca, original del antiguo Egipto, cuyo nombre en su idioma era *Mehen*. Un juego que todavía hoy en la actualidad sigue divirtiendo a generaciones de niños.

Pero dejando de lado el pasado y los orígenes de los juegos de mesa, como precursores de los videojuegos, veamos ahora un poco la evolución que han tenido estos últimos, para poder ver su comienzos y su evolución a lo largo del tiempo, para así poder entender su tipología y sus características más esenciales.

Las distintas etapas de los videojuegos son clasificadas por generaciones, las cuales son definidas por unos períodos de tiempo en los que se alcanzan una serie de hitos fruto no tan solo de los avances tecnológicos, sino también de la generalización que van teniendo, que comienzan de una forma aislada como un pasatiempos para jóvenes ingenieros y que con el paso del tiempo se van convirtiendo en una poderosa industria a nivel mundial con una identidad propia. Para conocer sus orígenes es necesario hacer un viaje inverso en el tiempo hacia el pasado.

El primer videojuego fue creado en 1958 por el físico William Higginbotham, quizás debido a que sí que fue el primero que permitía que se enfrentasen dos personas. Se llamó *Tennis for Two*. Aunque fue creado simplemente con el objetivo de servir como un medio de entretenimiento en la exposición Brookhaven National Laboratory. Para los gráficos eran usados el blanco y negro con un tubo de rayos catódicos, de la misma forma que los primeros televisores.

Es innegable que supuso una revolución, iniciando así un increíble camino que posteriormente otros investigadores siguieron y continuaron.

Tan solo pasaron cuatro años tras la aparición de este juego se desarrolló el juego llamado *Spacewar,* que consistía en dos naves espaciales controladas por dos jugadores, los cuales manejaban la velocidad y la dirección de estas. Funcionaba sobre un PDP-1.
Aunque tuvo cierto éxito no trascendió más allá del ámbito universitario.

Fue en 1966 cuando se da un gran salto en este mundo al verse el inicio del primer videojuego doméstico, fue llamado *Fox and Hounds* y era un proyecto de videojuegos. Dicho proyecto dio lugar en 1972 a *Magnavox Odyssey*, viéndose así la primera videoconsola doméstica, este aparato contenía varios juegos grabados a los que se podía jugar, y no disponía de pantalla propia, sino que había que conectarlo a una televisión.

Es aquí donde vemos la primera videoconsola doméstica, por tanto este sería el momento en el que los videojuegos tienen un gran avance convirtiéndose en algo ya accesible al público, dejando de ser un curioso dispositivo accesible para unos pocos, sino siendo ya un objeto comercial a disposición del público. Se podría decir que, aunque de una forma muy moderada, se inicia una industria.

Un importante hito lo tenemos entre 1970 y 1979 en el que da una auténtica eclosión de los videojuegos.

En 1971 nos encontramos con la primera generación de videoconsolas, cuando se empieza a comercializar una versión de Space War llamada Computer Space.

Es entre 1970 y 1979 cuando los videojuegos experimentan una explosión.

Cuando llega al mercado Pong, una recreativa, es cuando los videojuegos de nuevo tienen una gran ascensión.
En 1972 fue presentado Space Invaders. Hay un salto tecnológico que permite que los videojuegos sean más sofisticados, pues ya usaban microprocesadores más complejos, entre otros elementos como los chips de memoria.

Durante los primeros años de esa década tenemos la segunda generación, con nuevas videoconsolas domésticas como Oddyssey 2, Atari 5200 o Commodore 64.

La industria de los videojuegos tuvo una gran expansión mundial, aunque no en todo los países por igual, además las tendencias con respecto a la comercialización de los tipos de sistema variaba, por ejemplo Japón apostó por videoconsolas domésticas como la de la compañía Nintendo, Famicon, la cual se conocería fuera del país nipón como Nes.

Independientemente del tipo de dispositivo, los videojuegos habían alcanzado un nuevo horizonte siendo ya un aparato doméstico, lo cual hizo que el desarrollo de estos productos avanzase de una manera drástica.

A lo largo de 1980 tenemos la conocida como tercera generación, en la que aparecieron otras videoconsolas que ayudaron al crecimiento de esta industria, dando lugar las videconsolas de Sega, Master System, de Atari el 7800 y de Commodore el Amiga.

En los años 90 hay un gran salto técnico con la llegada de los gráficos de 16 bits, es la denominada como cuarta generación.

A partir de esta generación los desarrolladores dispusieron de mejoras tecnológicas que permitían una mayor cantidad de colores en pantallas, sprites de mayor cantidad de imágenes, lo cual hacía que las animaciones, y los gráficos en general, pudiesen ser de una mayor complejidad y por tanto de una mayor calidad artística.

El mercado estuvo dominado por la Mega Drive de Sega y por la Super Nes de Nintendo, aunque hubo otra gran videoconsola, la Neo Geo, cuya potencia igualaba a la de las máquinas arcade, solo que por su alto precio no tuvo demasiado éxito.
Durante esta época aumentó drásticamente la cantidad de jugadores y hubo introducciones tecnológicas muy relevantes, como la incorporación del CD Rom.
Gracias a la tecnología y la gran demanda que existía, los desarrolladores crearon diferentes géneros, los cuales ofrecen tipos de juegos muy diferentes.

Algunas empresas empezaron a crear videojuegos con gráficos 3D, sobre todo en el mundo de los ordenadores. El mayor logro tecnológico de las videoconsolas de esa época es la implementación de tecnología 3D de pre-renderizado, la cual estaba basada en el uso la imagen o textura que ya fue renderizada, es decir que ya fue calculada a través de un motor gráfico mucho más potente que el del propio juego, por lo que el único cálculo que quedar por hacer es el de la posición de dichas texturas y no de todo su contenido. Una forma muy eficaz de economizar el nivel de cálculo y mostrar gráficos de mayor calidad de detalle. Los ejemplos más significativos que aplicaron estas técnicas son el Donkey Kong Country. En

esa época se vio un videojuego creado por Sega para su consola Mega Drive, el Virtual Racing siendo el primero poligonal.

La denominada quinta generación, entre 1994 y 1996, se caracteriza por el salto técnico que hay del 2d al 3d, imponiéndose los videojuegos tridimensionales. Las consolas más relevantes de esta etapa son la Sega Saturn, la Nintendo 64 y la nueva apuesta de Sony con la que irrumpiría con gran fuerza en esta industria, la PlayStation, que hasta día de hoy sería es uno de los grandes referentes del sector.

En la sexta generación, de 1998 a 2000, Sega sacará su última videoconsola, la Dreamcast y la que mayor éxito tuvo en el mercado era la esperada segunda entrega de la compañía Sony, la PlayStation 2. También se desarrollaron otra serie de videoconsolas portátiles, mercado que fue dominado por Nintendo.

La primera videoconsola de séptima generación fue lanzada por Microsoft a finales del 2005, la Xbox 360. Un año después Sony lanza la PlayStation 3 y nintendo la Wii, esta última se diseña pensando en otro tipo de público, no apostando tanto por incorporar las últimas innovaciones técnicas en cuanto a animaciones y gráficos, sino por juegos muchos más sencillos y divertidos manejados con otro tipo de controles, muchos de ellos pensados para jugar en equipo.

La última tecnología para dar la mayor calidad gráfica posible es implementada tanto en la Xbox 360, como en la PlayStation 3. Otro mercado es el de los juegos de PC, una plataforma más cara pero con mayor flexibilidad, debido a la posibilidad de poder añadir componentes que puedan mejorar el ordenador, como pueden ser tarjetas gráficas o de sonido, procesadores, incluso una variedad de periféricos como volantes y pedales de coches, mandos avión o mandos similares al de las videoconsolas entre otros.

De 2012 a 2020 se lanzan las videoconsolas de octava generación, tenemos de Microsoft la Xbox One, de Sony sale la Playstation 4 y Nintendo saca la Wii U. Con la llegada de esta generación aparecen nuevos dispositivos que permiten vivir la nuevas experiencias con otras perspectivas, por ejemplo las posibilidades que ofrece el Kinect de Xbox, que reconoce el movimiento corporal del jugador. O las PlayStation VR de Sony, que permiten mediante unas gafas de realidad virtual ver el juego desde dentro.

Por último, en el 2020 salen las últimas versiones de estos sistemas, encontrándonos ya con la novena generación de videoconsolas, donde Sony lanza la Playstation 5 y Microsoft Su Xbox Serie S y su Xbox Serie X.

Los videojuegos han evolucionado hacia temas mucho más amplios y complejos, y perfeccionado su calidad audiovisual con el avance de la tecnología, muchas veces siendo incluso la propia industria la que ha impulsado este avance para ofrecer experiencias mucho más realistas e inmersivas, como podemos ver en muchos juegos que han implementado la captura de movimiento facial.

Un aspecto muy relevante y que merece ser mencionado es la revolución que llegó a este sector cuando la industria no apuntó solamente como público objetivo a gente joven, sino que amplió sus miras creando productos que fuesen del interés de otros perfiles con otros rangos de mayor edad.

El tipo de público que consume videojuegos es un jugador medio es adulto, siendo personas de treinta y tantos años, y que gran parte de este público son mujeres con estudios medios, dando una división por género al cincuenta por ciento.
Además hay videojuegos para todo el mundo, sin estar orientados para un público con una edad, una cultura o un género determinado. Viendo con esto la relevancia a nivel social que llegan a tener los videojuegos en el mundo actual.

En este trabajo nos centraremos en analizar las animaciones de personajes de aquellos videojuegos de cada época que eran más representativos, tanto por incorporar las últimas técnicas y novedades tecnológicas, como por contener la mayor calidad artística. Por lo que no se tratarán videojuegos de otras plataformas como puedan ser móviles o juegos de navegadores web por ejemplo.

1.6.1.2 Los orígenes de la animación

Cuando hablamos de los orígenes de la animación podríamos retroceder muchísimo más en el tiempo que cuando vemos los predecesores de los videojuegos. Vemos que el ser humano siempre ha querido reproducir el movimiento a través de imágenes de alguna forma, lo podemos ver en pinturas rupestres de más de veinticinco mil años, con retratos de animales con ocho patas simulando el trotar.

Tenemos otros ejemplos en la época del Antiguo Egipto, en el año mil seiscientos antes de Cristo, cuando el Faraón Ramsés II construyó un templo que tenía ciento diez columnas, y cada una de ellas tenía una pintura de una diosa en una posición diferente, haciendo que cuando entrasen los jinetes pareciese que se estaba moviendo.
También vemos otros ejemplos en la Grecia clásica, en la que se representaban en jarrones figuras de hombres con las posiciones sucesivas del acto de correr, para que al girar el objeto se crease una ilusión de movimiento.

Finalmente la animación es una sucesión de imágenes que crean efecto de movimiento.

El primer ensayo de animación como tal data de 1640, con una obra conocida como Linterna Mágica, que consistía en proyecciones de dibujos sobre una pared.
Kircher utilizó un sistema que se componía de muchos cristales, cada uno de estos contenía un dibujo y todos estaban colocados en un aparato que se accionaba con cuerdas,

proyectando así las imágenes sobre una pared de manera que lo que se veía era una animación.

Se crearon varios aparatos que creaban el efecto óptico de movimiento, como el taumátropo, un sistema muy simple que consistía en un disco de papel accionado con dos cuerdas. En un lado había dibujado un pájaro y en el otro una jaula, cuando se tiraba de las cuerdas parecía que el pájaro estaba en la jaula.

Otros aparatos como el Zootropo o el Praxinoscopio eran de mayor complejidad que los anteriores pero el fin era el mismo.

El más popular y simple de estos inventos, que conecta directamente con la animación 2D, era el *Flipper Book*, que simplemente era una libreta que tenía un dibujo en cada una de sus páginas y al pasarse rápidamente los dibujos parecían moverse.

Thomas Edison en 1896 se encontraba experimentando con imágenes en movimiento. Thomas conoció a un caricaturista, James Stuart Blackton[1], el científico al verle trabajar, al ver la velocidad a la que dibujaba James le pidió que hiciera unos dibujos en serie, el resultado de esta colaboración vería la luz en 1906, con el primer cortometraje animado antecesor del cine de animación 2D, llamado *Humorous Phase fo Funny Faces*, cuya técnica combinaba cerca de trescientos dibujos con fotografía.

Sin duda cuando hablamos de los orígenes de la animación tenemos que citar al artista Winsor McCay, a quien podríamos atribuirle el desarrollo de la animación como forma de arte y el inicio de esta industria. MacCay en 1914 fascinó al público cuando presentó a

[1] James Stuart Blackton (5 de enero de 1875, California, Estados Unidos - 13 agosto de 1941, California, Estados Unidos). Una de las primeras personas en realizar ensayos de cine de animación en Estados Unidos. Ilustrador y caricaturista.

Gertie the Dinosaur, en la que el propio autor era quien presentaba e interactuaba con un dinosaurio animado, de manera que el público veía por primera vez la personalidad en un personaje animado, pudiendo ver aquí por primera vez una, aunque de forma básica, la incorporación del acting en la animación. El público ya veía algo que estaba vivo, de manera podía empatizase con aquel dinosaurio dibujado.

Tras el éxito de Gertie McCay hizo otra serie de obras animadas, el público había descubierto la magia de los dibujos animados, es por ello que se atribuye a este artista el inicio de esta industria y el inicio de esta disciplina como forma de arte.

En los años 20 aparece Félix el gato, un personaje con una auténtica personalidad, vemos como la animación ya no quiere solo crear movimiento mediante la sucesión de imágenes, sino que quiere crear personajes, quiere hacer que lo que se vea en pantalla esté vivo. Las audiencias de todo el mundo conectaron con este personaje.

Al revisar la historia de la animación y de cómo fue su progresión, es obligatorio hablar de Walt Disney, precursor del nacimiento de esta industria y de crear de la animación un medio artístico, además de hacer grandes aportaciones técnicas incorporando el sonido sincronizado, el color o la cámara multiplano.

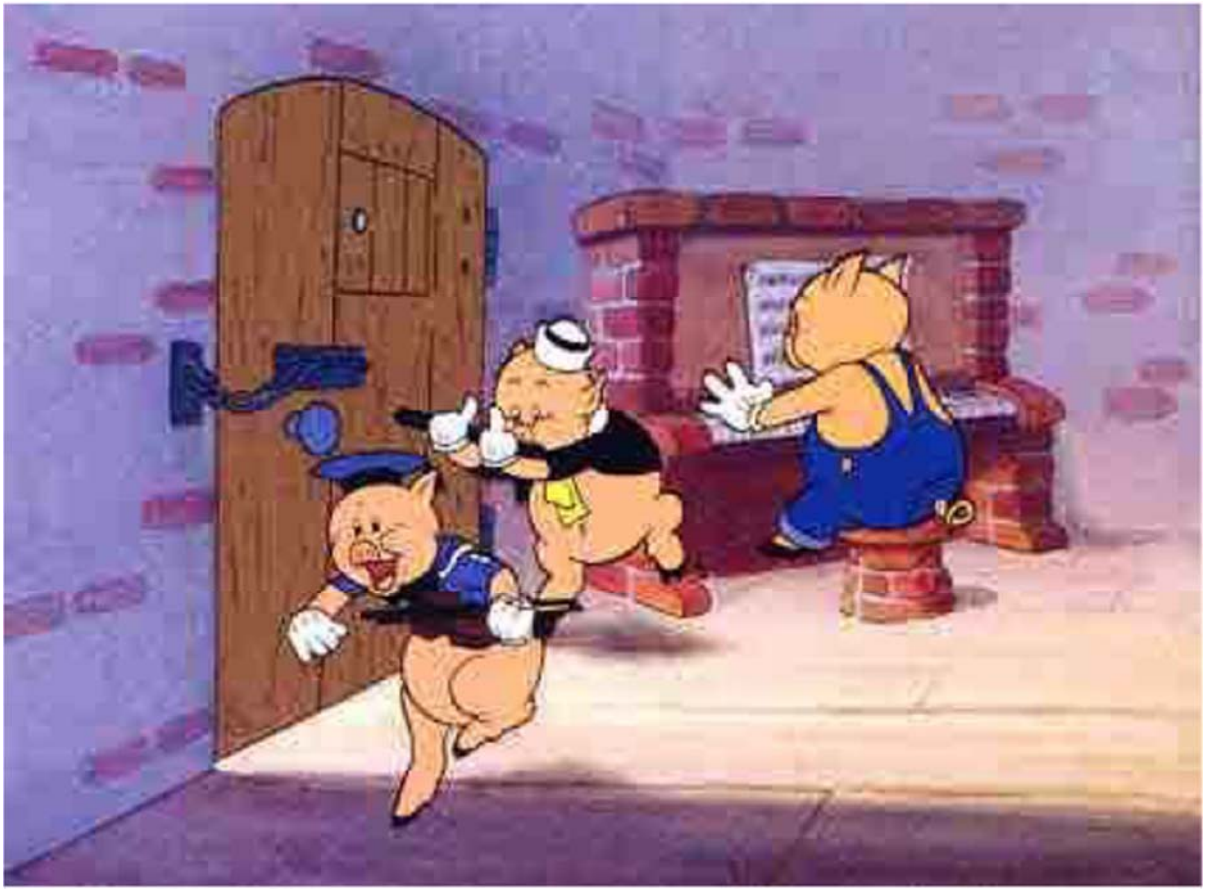
Es en 1928 cuando Walt Disney presenta a Mickey Mouse en *Steamboat Willie* con sonido sincronizado, un cortometraje donde vemos a un personaje con una personalidad muy definida.

Un año después llegaban *los Tres Cerditos* y es aquí donde vemos un paso más en el desarrollo del acting en la animación, pues esta vez se ven a tres personajes diferentes, cada uno con una personalidad definida y única, lo cual hace que las interacciones entre ellos hagan que la escena sea real. El público quedó totalmente fascinado conectando con

aquellos tres personajes. Además la obra era también pionera en este campo por su gran calidad artística, por el diseño de personajes, los dibujos coloreados y por el factor musical.

Figura 2

Frame del Cortometraje de Walt Disney Three Little Pigs. (Tomado de The Animator's Survival Kit, Richard Williams 1991)



Fue cuatro años después de la creación de ese cortometraje cuando nace la industria de la animación 2d, al lanzar Disney Blancanieves y los Siete Enanitos, título original en inglés Snow White and de the Seven Dwarfs, fue la primera película que contenía únicamente animación, con una duración de ochenta y tres minutos. Una verdadera proeza que supuso la elevación de los dibujos animados al nivel del arte, además de un éxito financiero.

Esta película sentaría las bases de las siguientes producciones que vendrían después, una época conocida como la “Era Dorada” de la animación.

Disney sienta unas bases que continuarán hasta día de hoy, aunque muchas de sus teorías hayan podido tener interpretaciones y no en todos los estilos se apliquen de igual forma esas bases, es indiscutible la influencia que ha tenido este estudio en la historia de la animación.

En 1981 dos de los animadores del estudio Disney, Ollie Johnston y Frank Thomas, escriben *The Illusion of Life*, el primer libro en el que se recogen todos los aspectos que deben estar contenidos en la animación, clasificados en doce puntos que denominados como *los doce principios de animación*. El objetivo era documentar y crear una guía para que las animaciones tuviesen en cuenta algunas de las leyes básicas de la física, además de aspectos más abstractos, los cuales son los que más nos interesan en este trabajo, pues son los relacionados con la sincronización emocional y el atractivo de los personajes.

Es con Disney cuando por primera vez vemos que se aplican conceptos de interpretación actoral en personajes de animación, de hecho, uno de los doce principios de animación, *Appeal*, indica el atractivo que debe tener la animación, para que los espectadores sientan que los personajes son reales y los vean interesantes, para que de esa forma empaticen con ellos. En *The Illusion of Life*, se explica este principio haciendo un símil con los actores ,indicando que el “atractivo” de un personaje animado es lo equivalente al “carisma” en un actor.

Otro de los principios relacionados directamente con el acting es el décimo, Exaggeration, utilizado por los animadores como un excelente recurso para aumentar el atractivo emocional y la expresividad de la animación, y también mejorar su narrativa.

Este “atractivo” en la animación podría ser difícil de cuantificar

Ya que puede ser difícil cuantificar el “atractivo” en la animación, debido a que cada persona puede tener unas ideas o espectativas diferentes de lo que podría ser, se hace imprescindible revisar las teorías de la interpretación actoral escritas por los grandes maestros, en las que se desgrana de una forma minuciosa todos los factores que tiene que contener una interpretación para que figure como algo real, que es el mismo objetivo de base que tiene un animador.
Para ver las bases de esta teoría de interpretación hay que revisar el trabajo del maestro ruso Konstantin Stanislavski, quien revolucionaría esta disciplina artística dedicando toda su vida a crear un exhaustivo método que permitiese a los actores alcanzar sus objetivos.

El acting trata sobre la forma de expresar o contar. Un animador tiene que manejar algo que no habla, siente, comunica y transmite sensaciones, es decir, tiene que tratar de hacer que el personaje esté vivo. Al animar hay que pensar en cómo actúa un personaje. Cuando se habla de animación no se debería pensar en mover un personaje, se tiene que pensar en la acción de un actor real. De ahí que en este sentido se deba prestar mucha atención a cómo un actor se transforma en un personaje ficticio.

Es luego Ed Hooks, un actor especializado en acting para animación, quien estudió en profundidad estas bases establecidas por los grandes teóricos del teatro para plasmarlas en un libro llamado "Acting for Animators", en el que se recogen en torno a siete principios, todo aquello que debe estar siempre presente en una escena animada para que lo que vea el espectador sea algo real, algo atractivo, algo que conecte y empatice con la audiencia. que es el mismo cometido que deben tener los actores cuando interpretan. Estos siete principios deben ser aplicados independientemente del medio, la técnica o el estilo, de ahí que éstos deban ser también aplicados en otros sectores como es el de los videojuegos, el cual tiene muchas cosas en común con el cine de animación.

1.6.2 ¿Qué dicen algunas teorías y resultados con respecto al tema de estudio?

Desde que Konstantín Stanislavski[2] revolucionase la forma interpretación actoral en el teatro de su época, gracias a la creación de "*el método*[3]", muchos otros después que él han seguido investigando sobre el tema, debido a la complejidad de éste. El propio Stanislavski dedicó toda su vida entera a esa misma investigación.

Hay muchos autores que han escrito teorías sobre cómo se construye un personaje, sobre todos aquellos aspectos que ayudan a construir una personalidad completa, creando todas las preguntas para encontrar todas aquellas respuestas que nos dan los infinitos matices de los que se compone la psicología de una persona.

A pesar de que existan posibles discrepancias y diferentes puntos de vista sobre ciertas partes de las técnicas de interpretación, ya que algunos maestros se han cuestionado la eficacia de dicho método, hay que decir que todos, aunque versionando y creando sus propios sistemas, parten de las bases que instauró Stanislavski en sus tratados, por lo que podemos afirmar que todos tienen una base común.

[2] Konstantín Serguéievich Stanislavski (17 de enero de 1863, Moscú, Rusia - 7 de agosto de 1938, Moscú, Rusia). Fue un actor, director de teatro y profesor de interpretación actoral. Su forma de adiestrar a los actores fue revolucionaria en su época, dando como resultado actuaciones orgánicas y realistas no vistas con anterioridad en una representación teatral. Fundador del Teatro de Arte de Moscú en 1898. En 1920 la compañía hace una gira por Estados Unidos donde sorprende al público norteamericano que inmediatamente se interesa por el método de interpretación creado por Stanislavski. Representó obras de escritores como Anton Chejov, Ibsen, Maeterlinck y Gorki. Escenificó también obras de autores clásicos como Moliere, Gógol, Pushkin o Shakespeare, entre otros.

[3] El método es el término con el que se denomina al sistema de trabajo que desarrolló el director ruso Konstantin Stanislavski para poder formar a los actores de teatro, el cual entre otras teorías estaba basado en estudios del ámbito de la psicología. Se caracterizaba por conseguir por parte de los actores actuaciones de gran realismo, lo cual supuso una revolución en su época.

Dentro del mundo de la animación son varios los autores que han escrito sobre esta disciplina, los primeros, como se han comentado anteriormente, fueron Ollie Jonhson[4] y Frank Thomas[5] de la compañía Disney, quienes crearon un libro que recogía todas las técnicas y todo aquello que aplicaban los animadores de ese estudio en la realización de sus películas.

Después de este libro, el primero y más relevante hasta la época, ha habido otros autores, como [6]John Halas o Preston Blair, grandes conocedores de la materia que también han dado su visión, en la que cada uno podía variar la técnica debido a su forma de trabajar, posiblemente fruto de las circunstancias de la industria de ese momento, o simplemente por el tipo de animación que realizaban, ya que no era exactamente lo mismo trabajar en proyectos de series televisivas, en las que los recursos solían ser menores y había que abaratar todo lo posible, a diferencia de los largos largometrajes que en su planificación tenían contemplado emplear mayor cantidad de tiempo en el desarrollo de los proyectos.

[4] Ollie Johnston (31 de octubre de 1912, California, Estados Unidos - 14 de abril de 2008, Washington, Estados Unidos). Fue un animador 2D estadounidense que trabajó en Walt Disney Company en los principales títulos de esa compañía. Junto a Frank Thomas es el autor de The Illusion of Life, primer libro que trata de forma especializada sobre animación, recogiendo y describiendo los famosos doce principios de animación, cuyas teorías fueron aplicadas y desarrolladas en los estudios Disney. El libro fue publicado en 1981.

[5] Frank Thomas, (5 de septiembre de 1912, California, Estados Unidos - 8 de septiembre de 2004, California, Estados Unidos). Fue un animador 2d estadounidense que trabajó en Walt Disney Company en los principales títulos de esa compañía como; Blancanieves y los siete enanitos, Pinocho, Bambi, La dama y el vagabundo, la bella durmiente, Merlín, el Libro de la Selva, la Cenicienta o Alicia en el país de las maravillas. Junto a Ollie Johnston es el autor de The Illusion of Life, libro que describe los 12 principios de animación, teoría que aplicaban los estudios Disney en las producciones de los años 30, publicado en 1981.

[6] John Halas (Abril de 1912, Austria - 21 enero de 1995, Londres , Inglaterra), fue un animador 2D. En 1932 confundó el primer estudio de animación de Hungría. En 1954 realizó el primer largometraje de animación realizado en Gran Bretaña, *Animal Farm*. Recibió un Lifetime Achievement Award en el Festival Mundial de Cine de Animación - Animafest Zagreb en 1990.

Estos autores siempre coincidían en el fin último que tenía el animador, que era el de conseguir que el personaje transmitiese una personalidad, que pareciese que la audiencia estuviese viendo que estaba vivo. En definitiva, que hiciese una correcta actuación.
De hecho en muchos de esos libros los autores comparan la tarea del animador con la del actor en cuanto a crear un personaje se refiere.

Es Ed Hooks[7] uno de los autores de mayor relevancia que escribe sobre el acting, debido a que es actor con profundos conocimientos de arte dramático, aplicado esas teorías y llevándolas al terreno de la animación para crear siete principios en torno a los cuales se crea un personaje, algo fundamental para cualquier animador de cualquier disciplina.

Ed en su obra *Acting for Animators* explica la evolución que han tenido los personajes dentro del cine de animación. Pone como ejemplo a Fred Moore[8], un prestigioso animador de los estudios Disney, que hace una descripción de la personalidad Mickey Mouse en *The Illusion of Life*, la cual es muy breve, diciendo básicamente que Mickey es chico joven sin edad, vive en una ciudad pequeña, es educado, tiene un amor divertido y es inteligente. Dicha descripción era suficiente para esa época y hay que decir que fue uno de los pioneros en puntualizar que a los personajes se les podía hacer pensar.

[7] Ed Hooks ha sido un actor profesional y respetado profesor de acting por tres décadas. Ha formado técnicas de actuación a animadores de estudios muy importantes, incluido Disney Animation, Lucas Learning y Electronic Arts. También ha sido un ponente destacado en congresos y festivales de animación a lo largo de todo el mundo. Autor del libro Acting for animators, en el que se recogen todos los aspectos que intervienen en el acting de un personaje, haciendo que este sea real, basándose en las teorías de los grandes maestros del teatro.

[8] Fred Moore, (7 septiembre de 1911, California, Estados Unidos - 23 de noviembre de 1952, California, Estados Unidos). Trabajó como animador, supervisor de animación y director en los estudios de Walt Disney. Entre su filmografía se encuentran los principales títulos de la época dorada de esa compañía como Blancanieves y los siete enanitos, Pinocho, Fantasía, Dumbo o Cenicienta entre muchas más. En 1983 recibió a título póstumo el premio Animation Industry´s Winsor McCay. En 1995 fue reconocido como leyenda de Disney por el propio estudio.

Si nos vamos a una generación posterior de animadores de Disney, podemos ver el análisis que hace Glen Keane[9] del personaje de Ariel, de la película La Sirenita. En este caso nos encontramos con un extenso análisis que describe al personaje, apuntando datos como que es la rara de siete hermanas, tiene 16 años, es ingenua, es inocente o que se le puede herir profundamente.

Vemos como ha habido un salto cualitativo en cuanto al desarrollo de la personalidad de los personajes se refiere, viendo así cómo los personajes dentro de la propia animación han ido evolucionando.

Ed Hooks, vuelve a señalar que hay una evolución en los personajes cuando pasan de ser animados en 2d a serlo en 3d, haciendo una comparación el la que apunta a que estos últimos, los de animación 3d, son mucho más complicados que sus antecesores, indica que sus personalidades no pueden ser creadas mediante un simple análisis, requieren de un proceso mucho más minucioso, siendo necesario hacer descripciones que incluyan incluso detalles que no tienen ni que mencionarse en la película, datos tan sutiles como alguna una vivencia que haya tenido el personaje fuera de la historia o una anécdota de un momento puntual. Detalles que aunque puedan parecer ínfimos si que afectan al desarrollo de la personalidad, definen al personaje.

De tal forma que el animador conocerá en profundidad todos los aspectos sobre la historia y la psicología de su personaje, de manera que sabrá cómo tiene que actuar éste en cada escena, en cada situación, en definitiva, en cada momento.

[9] Glen Keane, (1954 en Estados Unidos). Es un animador e ilustrador. Trabajó como animador de personajes en Walt Disney Animation Studios. En 1992 recibió un premio Annie del International Animated Film Association y en 2007 el premio Animation Industry´s Winsor McCay por su contribución al campo de la animación. Fue reconocido como una leyenda de Disney en 2013. En 2017 recibió premio de la academia por el mejor cortometraje de animación, por Dear Basketball.

Encontramos testimonios de grandes profesionales de la industria actual de la animación como Bobby Beck[10], animador de personajes en Disney y en Pixar, quien dijo en una entrevista que llegaba un momento en el que se olvidaba de que estaba animando, simplemente deja que fuese el propio personaje el que le indicase qué tenía que hacer, por lo que se hacía imprescindible tener un profundo conocimiento de todos los aspectos del personaje.

Vemos cómo la personalidad de los personajes de animación ha ido evolucionando con el tiempo, viendo a personajes simples en los primeros ensayos y cortometrajes animados, hasta ver personajes de mayor complejidad como el citado en la Sirenita.

Personalidades tan relevantes del sector de la animación como Isaac Kerlow[11], quien dirige el área de producción en Walt Disney Company y que escribió el libro *The Art of 3D Computer Animation and Effects*, en el que revisa los doce principios de animación de Disney identificando algunas interpretaciones de estos gracias a las nuevas técnicas digitales de animación 3d, incluso llega a introducir algún principio nuevo, como el que denomina como "*animación facial*", el en que indica que en campo de la animación 3d, se tiene un mayor control sobre las expresiones de las caras de los personajes, permitiendo animaciones más complejas y controladas que las que vemos en la animación 2D.

Por lo que observar una evolución que han ido experimentando la personalidad de los personajes dentro del mundo de la animación.

[10] Bobby Beck es un animador y profesor de animación estadounidense, con un largo recorrido profesional. Ha trabajado en compañías como Disney Animation Studios y en Pixar Animation Studio. Entre su larga filmografía nos encontramos Cars, los increíbles, Buscando a Nemo, Monstruos S.A o Toy Story 2.

[11] Isaac Kerlow (1958, Ciudad de Méjico, Méjico). Considerado dentro del mundo de la animación digital como un gran innovador dentro de este campo. Cineasta y artista digital.

1.6.3 Principales investigaciones sobre el tema

Es Stanislavski quien eleva la técnica de interpretación actoral a la forma de arte que conocemos hoy día, rompiendo con todos los moldes y esquemas que existían hasta su época. Punto sobre el que trataremos más adelante en “Capítulo I, en el *1.2 Stanislavski, la revolución en el método de interpretación actoral”*.

Durante su vida este autor ruso escribió unas obras en las que fueron recogidas toda la serie de realidades y técnicas que harían posible la creación de los personajes en el teatro de su época. Además escribió otra gran cantidad de textos los cuales vieron la luz después de la muerte del autor.

De su obra cabe destacar *Un actor se prepara*, publicado en 1936, en el que el autor ruso sostiene que un actor debe imaginar la experiencia vivida de su personaje, para luego expresar esa vida interior y su personalidad, a través del habla y el movimiento.

En 1938 publica *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*, que es el primero de dos tomos que vienen a servir para afrontar de forma integral todo aquello que debe saber el actor para representar de una forma real. En esta primera obra el autor ruso se centra en la preparación del actor previa a la construcción del personaje.

El segundo tomo *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*, se publicó en 1948, fecha posterior a su muerte. Con estas dos obras el autor ruso pretende posibilitar al actor a adquirir todas las cualidades físicas, emocionales y psíquicas para poder interpretar a cualquier personaje de cualquier obra.

Es en 1949 cuando se publica su obra *La construcción del personaje*, en la que el autor aborda todos los elementos que le posibilitan al actor construir y convertirse en un personaje, organizándolos a lo largo de una serie de puntos:

- La caracterización física
- El vestuario del personaje
- Personajes y tipos
- La consecución de la expresividad corporal
- La plasticidad en el movimiento
- Contención y control
- Dicción y canto
- Entonaciones y pausas
- Acentuación la palabra expresiva
- La perspectiva en la interpretación del personaje
- El tempo-ritmo en el movimiento

Otros grandes artistas del mundo de la animación han escrito sobre la creación del personaje dentro de esta área.

Hablando del sector de la animación es obligatorio comenzar con el libro *The Illusion of Life*, escrito por dos de los [12]nueve ancianos de los estudios Disney, Frank Thomas y Ollie Johnston, obra que pretende ser una biblia para crear las bases de todo aquello que debe estar contenido en la animación, que fue lo que marcó la diferencia en la aparición de Disney.

[12] Los Nueve Ancianos de Disney (*Disney's Nine Old Men)*, fueron los encargados de aplicar los principios de animación establecidos por los estudios Disney en todas sus producciones, fueron sus máximos representantes de este área, quienes aplicaron por primera vez estas teorías de forma eficaz y única. Fueron Wolfgang Reitherman, Frank Thomas, Ollie Johnston, Milt Kahl, Les Clark, Ward Kimball, Erick Larso, John Lounsbery y Marc Fraser Davis.

Vemos que estos autores ponen un especial énfasis en la actuación que deben realizar los personajes, los cuales deben percibirse como seres vivos, aunque no llegan a profundizar en aquellos elementos que hacen posible esa correcta interpretación. Muestran que la disciplina de la animación es toda una forma artística, en la que hay que hacer partícipe al espectador, llegando a comparar esta disciplina con el teatro, mostrando la importancia de buscar que la audiencia se involucre de manera empática, lo cual se hace posible si la personalidad de los personajes es construída correctamente.

Otros autores de gran relevancia, como es el director de animación Richard Williams[13], quien en su libro *The Animator 's Survival Kit*, hace una revisión de estos principios de animación de una forma muy pedagógica, haciendo ciertas interpretaciones de algunos de ellos.

Revisando lo que propone este autor vemos que de nuevo avanza un poco más hacia la creación del personaje, como algo que tiene que tener la complejidad de un ser vivo.

Williams cita varias veces la importancia de la actuación dando pequeñas pinceladas de cómo tiene que realizarse esta, pero no llega a profundizar en aquello necesario para poder crear la personalidad de un personaje. En su libro, donde cita a otras grandes personalidades del mundo de la animación, se refiere a “hacer pensar al personaje”, dando a entender que es algo externo, un ser con conciencia propia, muy cercano a lo que indica Stanislavski en sus teorías.

[13] Richard Williams (19 de marzo de 1933, Toronto, Canadá - 16 de agosto de 2019, Brístol, Inglaterra). Animador y director de animación. Trabajó como director de animación en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* en 1988, tras este trabajo recibió dos premios Óscar de la academia. Escribió el libro el kit de supervivencia del animador en 2009.

Encontramos otras citas, como las del director de arte y diseñador de Disney, Ken Anderson[14], quien recomienda el estudio del cine mudo por la expresividad corporal que tiene la pantomima, un recurso muy utilizado en ese género al no poder registrarse las voces de los actores.

Comparando a un personaje ficticio con una persona real indica que el ser humano nunca asume un mismo comportamiento todo el tiempo en todo lugar, depende de situaciones que pueden afectar a su comportamiento, afectando también así a su actitud. Tomar conciencia de estos factores, que pueden incidir de un modo determinante en la forma de actuar de una persona, hará que se tenga una conciencia basada en la observación, algo que le hará al animador ampliar el rango emocional de la realidad de su personaje.

Encontramos un pequeño desglose que sirve para la construcción de un personaje, en el que da ciertas pautas del objetivo final que tiene que conseguir un animador, aunque de nuevo vemos que es algo superficial.

> “Echa bastante rato pensando en la forma en que harás el mejor trabajo de poner la actuación en pantalla, poniendo lo que has de poner.
> Métete dentro del personaje ¿Qué es lo que quiere hacer? E incluso más interesante ¿Por qué lo quiere hacer?¿Qué estoy haciendo y por qué lo hago? La gente que realmente sabe cómo actuar dice: NO ACTÚES, SE.” (Williams, 2009, pág. 316)

[14] Kenn B. Anderson (17 marzo de 1909 - 13 de diciembre de 1993) Fue director de arte y escritor en Walt Disney Animation Studios durante cuarenta y cuatro años. Participó en algunas de las películas más emblemáticas del estudio, como Blancanieves y los siete enanitos, Pinocho, Ciento un dálmata y el Libro de la selva, entre muchas otras. Trabajó también en el desarrollo de Disneyland. En 1991 se le reconoció como leyenda de Disney por el estudio.

Se dan indicaciones de ciertos elementos que deben estar presentes en la mente del personaje, como algo que indica Ed Hooks ser fundamental, el personaje debe tener siempre un objetivo.

El libro de Williams finaliza indicando que la interpretación y la actuación es lo importante.

Preston Blair[15], un animador 2d de personajes, recordado por haber trabajado en la compañía de Walt Disney Animation Studios y en Metro-Goldwyn-Mayer, es también el autor de uno de los libros clave que trata sobre este sector, *Cartoon Animation* ,en el que analiza los doce principios de animación y en cierta medida los adapta a una forma de trabajar más enfocada a la producción de series, que tiene ciertas diferencias en la técnica respecto a los largometrajes de Disney.
Una de las características de este autor, coincidiendo también en este punto con Richard Williams, es el énfasis que hace en lo que ambos denominan como “líneas de acción”, que es el trazo imaginario que define el movimiento del personaje en el espacio.
Indican ambos autores que el dibujo debería dar cierta sensación de movimiento, debería informar al espectador sobre las acciones e intenciones del personaje, es decir, de transmitir parte de la personalidad. Estas líneas ayudan a mostrar, dar a entender al personaje, son la base del ritmo, la sencillez y la eficacia expresiva.

Estas teorías que aplican estos autores del mundo de la animación sobre las líneas de acción conectan con las teorías de la biomecánica de Meyerhold[16], el cual entendía el cuerpo como una herramienta creativa capaz de comunicar.

---

[15] Preston Blair (24 Octubre de 1908, California, Estados Unidos - 19 de abril de 1995 California, Estados Unidos). Fue un animador de gran relevancia dentro de esta industria por sus trabajos en los estudios de Walt Disney y en Metro-Goldwyn-Mayer. Además de animador es autor de un libro en el que recoge todas sus teorías sobre cómo elaborar animaciones titulado *Cartoon Animation*.

[16] Vsévolod Meyerhold (9 de febrero de 1874, Rusia - 2 de febrero de 1940, Moscú, Rusia) Meyerhold fue un actor y director teatral formado en el teatro de Arte de Moscú que dirigía Stanislavski, hacia quien profesaba una gran admiración. Salió del Teatro de Arte de Moscú y

Coincidiendo estos tres autores, de dos campos diferentes, en la importancia que tiene la pose del actor personaje. Pues hay escenas que se basan en el efecto dramático o la expresividad que transmite un personaje más que en la acción propiamente dicha. De ahí que las poses clave que eligen los animadores deben ser bien estudiadas, ya que tienen que tener la capacidad de expresar la personalidad del personaje, de representar qué está sintiendo en ese preciso instante. De esas poses depende la fuerza de la acción, la eficacia de expresión, es decir, el efecto dramático.

Preston Blair en su libro indica que ha habido una evolución de la personalidad de los personajes de animación 2D, apuntando que en los comienzos de esta industria los personajes en su gran mayorías eran simples tan solo con la intención de ser cómicos a ojos del público, sin embargo con el tiempo hubo una evolución en la que surgieron prototipos de personajes que pensaban y actuaban de forma predecible y creíble, el espectador tenía una mayor empatía con lo que veía, es decir, la personalidad de los personajes estaba ya más definida.
Indica que en las últimas películas 2d de Walt Disney, el animador es a menudo capaz de hacer saltar las lágrimas al espectador, lo cual significa que el abanico expresivo de los personajes ha ido en aumento llegando a decir incluso que estos se habían convertido en verdaderos actores y con ellos los profesionales que los dibujaban.

Otros de los factores que ha ayudado a la evolución de la personalidad es el de la locución. El animador en principio se ha servido de gestos, ademanes, posturas y reacciones temperamentales para transmitir emociones y dar a conocer el personaje. El hecho de

---

emprendió diferentes proyectos de teatro participando como director teatral, como productor y actor. Esta etapa fue decisiva en su carrera, permitiéndole crear nuevas formas de escenificar en el teatro. Participó activamente en el mundo político, lo cual le llevó a ser encarcelado y posteriormente a ser fusilado en 1940 bajo el régimen de Stalin de la Unión Soviética.

incorporar voz, con los movimientos labiales correctos y los gestos que acompañan al discurso hicieron que el personaje se convierta en un actor con una personalidad más fácilmente perceptible por la audiencia.

A través de la revisión de los estudios de estos autores, totalmente determinantes dentro del desarrollo de la animación 2d, vemos la importancia que le dan todos a la presencia de la personalidad en el personaje, como recurso necesario para poder comunicar de forma efectiva hacia el espectador. Aunque todos en sus explicaciones dan pautas de forma superficial sobre cómo proceder para la correcta creación de un personaje.

Revisando estos textos podemos ver como la personalidad del personaje ha ido evolucionando dentro de la técnica de la animación 2D, observando que cada vez los personajes eran más complejos, requiriendo de un mayor estudio de su psicología para poder definirlos. Además todos hacían un símil entre el trabajo del animador y el del actor.

El término *acting* surge dentro del mundo de la animación para definir los procesos actorales que usan los actores en el teatro y el cine para tomar aquellos elementos contenidos en el lenguaje verbal y no verbal, para posteriormente exteriorizarlos mediante el uso de su cuerpo.

El término acting podemos verlo ya en las obras de Williams, Blair, incluso en el primer libro que nos encontramos de Thomas y Jhonston, y en todos los casos indican que es un elemento indispensable que debe estar presente siempre en la animación, pero como se ha apuntado con anterioridad, no llegan a profundizar en aquello en lo que se fundamenta dicho acting. Dan ciertas pistas sobre aquello que debe saber el animador, indicando cual es el objetivo final, que es el de dar vida, el de representar la personalidad de un personaje, pero no explican cómo conseguirlo. Llegan incluso a comparar las técnicas que tiene que dominar el animador con las de los actores.

Es Ed Hooks, uno de los autores clave en el desarrollo de este trabajo de investigación, quien en su obra, *Acting for Animators*, recopila todo el conocimiento sobre interpretación actoral que deben dominar los animadores.
Realiza un desarrollo en profundidad de todos aquellos elementos que tienen que tener los personajes para llegar a ser reales, basándose en las teorías de los grandes maestros del teatro.

Hooks articula su teoría en base a siete principios que deben estar presentes en toda escena de animación y que son sobre los que se fundamenta el acting:

1. Pensar tiende a llevar a una conclusión. La emoción tiende a llevar a una acción.
2. Acción es reacción. Acción es hacer.
3. Un personaje necesita tener un objetivo.
4. El personaje debería realizar una acción hasta que ocurra algo, que le haga realizar otra acción diferente.
5. Todas las acciones comienzan con movimiento.
6. La empatía es la llave mágica. Las audiencias empatizan con las emociones.
7. Una escena es una negociación.

Hay ciertos principios físicos que influyen en el actor, por tanto, para poder hacer una transición más viable entre actor y animador, se identifican aquellos principios de animación relacionados con la representación de las propiedades físicas y con las de actuación, lo cual conecta con las teorías de Stanislavski y Lecoq[17], que plantea una interpretación integral

[17] Jacques Lecoq (15 de diciembre, 1921, París, Francia - 19 enero de 1999, París, Francia) fue un profesor de interpretación actoral, además de actor y mimo. Estuvo muy influenciado por el autor Jacques Copeau. Algo muy característico en su trabajo es la actuación con el uso de la máscara y las técnicas de mimo para crear la gestualidad en la escena.

entre forma, intención u objetivo, motivación, emoción y acción, lo cual permite la creación de cualquier tipo de personaje.

Hooks indica que las poses elegidas por el animador son aquellas más importantes que permiten al animador contar la historia, haciendo también que el público pueda sentir las emociones que experimentan los personajes y de esta forma pueda involucrarse en el desarrollo de la obra. Las teorías de interpretación de Hooks no solamente aplican a un estilo concreto de animación, sino a cualquier estilo, pues el público no se cuestiona que un personaje pueda sufrir unas deformaciones físicamente imposibles, pero si que se cuestiona el realismo de la personalidad de un personaje ante situaciones determinadas.

El autor incorpora en la construcción y transmisión de la personalidad del personaje algunas teorías de Rudolf Von Laban[18], quien, entre otras muchas cosas, estudió en profundidad el significado del movimiento.

En la construcción del personaje de autores anteriores se indica el hacer que el personaje piense, es Hooks quien indica en uno de sus principios que el personaje siempre tiene que estar realizando una acción, y la vida psíquica interior, digamos el pensamiento, es una forma de acción, de ahí que fuese Lee Strasberg[19] quien dijese que un actor siempre tiene que reflejar esa vida interior, tiene que mostrar que está teniendo una actividad, aunque esta sea psíquica.

---

[18] Rudolph Von Laban (15 de diciembre de 1879, Eslovaquia - 1 de julio de 1958, Weybridge, Reino Unido), fue un bailarín y profesor de danza revolucionario en su época, que creó un sistema de notación que sirvió para estudiar las poses de los movimientos que realizan las personas, algo que posteriormente usarían los coreógrafos de danza para poder anotar las distintas poses de los bailarines.

[19] Lee Strasberg (17 de noviembre de 1901 - 17 de febrero de 1982). Fue un director, actor, productor y profesor de teatro estadounidense. Muy influenciado por las teorías y el método de Stanislavski. En 1931 funda el Group Theatre junto a Harold Clurman y Chery Crawford, un colectivo de teatro con sede en Nueva York, el cual fue pionero en una técnica de actuación basada en las enseñanzas de Stanislavski.

Tanto Ed Hooks, Goldberg[20] y Williams indican que el personaje debe mostrar el control de sus acciones, y tiene que tener una coherencia con la interacción del mundo que le rodea, y es aquí uno de los puntos en el que se hace fundamental el desarrollo de la personalidad del personaje. Para poder crearlo es fundamental conocerlo en profundidad.

Kerlow en su obra llega a introducir varios principios de animación, uno de ellos conecta con uno de los factores fundamentales para el acting y por tanto para la transmisión de la personalidad, lo denomina *animación facial*. Indica que en la cara del personaje está la máxima expresión de la personalidad, es el elemento que más comunica hacia el público y es en el campo de la animación 3D donde se tiene un mayor control de este recurso expresivo para poder recrear todo tipo de expresiones y matices que sean capaz de exteriorizar de todo lo que siente el personaje.

John Lasseter[21], considerado una de las personalidades más relevantes de la industria del cine de animación de hoy día, coincide con Kerlow y con Hooks afirmando que tras el surgimiento de la animación 3d los personajes evolucionan hacia ser seres mucho más complejos.

[20] Eric Goldberg, (1 de mayo de 1955, Pensilvania, Estados Unidos) es un animador, actor de voz y director de cine. En 1970 comenzó a trabajar en el mundo de la animación en el estudio del animador Richard Williams. En la década de 1980 creó su propio estudio, más tarde lo cerró para trabajar como animador en Walt Disney Animation Studios, donde trabajó en la película Aladdin, en la que llegó a ser el animador principal de uno de los personajes, posteriormente trabajaría en Hércules y en Pocahontas. En 2003 trabajó para Warner Bros, realizando labores de animador y de doblador de personajes donde fue nominado para un premio Annie a la mejor dirección en una producción de largometrajes animados. De este certamen recibiría dos premios, en el año 2000 y 2010. En 2006 regresa a Disney.

[21] John Alan Lasseter (12 de enero de 1957, California, Estados Unidos). Animador, productor y director de animación con un largo recorrido profesional. Lasseter sin duda es una de las personalidades más influyentes en la industria de la animación en la actualidad. Fue uno de los fundadores de Pixar Animation Studios, compañía en la que supervisó las películas que produjo el estudio.

Un enfoque muy interesante para este estudio es el que nos ofrece Peter Plantec[22] con su obra *Virtual Humans: A Build-it-yourself kit complete with software and step by step instructions*. Plantec escribió acerca de los humanos y las máquinas, investigando el desarrollo de la personalidad de los avatares virtuales, observa que estos personajes a pesar de sus aspectos realistas y sus movimientos orgánicos no conectan con el público, más bien todo lo contrario, pueden llegar a producir rechazo, y esto lo justifica por la ausencia de una personalidad

Un apunte interesante al respecto es el que hace Masahiro Mori[23], ingeniero japonés pionero en el campo de la robótica y la inteligencia artificial. Tras su experiencia cuenta que los robots pueden generar en las personas un sentimiento repulsivo en lugar de suscitar empatía cuando lo artificial es demasiado humano. Denomina ese efecto como *valle inquietante*. Dice que los seres humanos se identifican con los personajes de animación porque a nivel inconsciente reconocen códigos de comportamiento en éstos.

La obra de Plantec trata sobre la psicología de los personajes animados, como animador y psicólogo decide enfocar las bases de sus investigaciones en la personalidad, en cómo se desarrolla y se transmite, así como en el análisis de aquellos personajes de películas exitosas con los que el público se ha visto identificado.

Plantec basa su estudio sobre varios campos, lo que él llama *Backstory*, término que indica que todo personaje tiene que tener un pasado. Sirviéndose de este recurso el animador sabrá cuál será la forma de comportarse del personaje en una situación determinada.

---

[22] Peter Plantec, psicólogo, animador y software developer. Confundador y presidente de Virtual Personalities, Inc, empresa que inició el proyecto Sylvie, que ofrecía la primera interfaz humana animada que estaba disponible para el público.

[23] Masahiro Mori (1927, Japón) es un roboticista japonés conocido por su trabajo pionero en los campos de la robótica y la automatización , sus logros de investigación en las respuestas emocionales de los humanos a entidades no humanas.

Observa la necesidad de una serie de factores que tienen que estar presentes para que estos personajes virtuales puedan tener una personalidad construida:

- Comportamientos icónicos inconscientes. En este punto expone que los ticks son un tipo de comportamiento que algunas personas desarrollan y que son un reflejo muy efectivo de la personalidad. Dentro de este punto pone ejemplos como el parpadeo de ojos frecuente, una risa nerviosa, frotarse alguna parte de la piel en un momento en el que lo requiera.

- Microcomportamientos. Algunos comportamientos muy sencillos que pueda tener un personaje puede ser alguno de los más importantes. Pequeños gestos como sonrisas, pequeños gestos en la frente u otras acciones, todo ello ayuda en la definición de la personalidad.

- Técnicas de observación, el autor recomienda basarse en la observación como fuente de inspiración y análisis de la personalidad de personas reales.

- Estilo cognitivo, el cual informa de una gran variedad de patrones que utilizamos los humanos en nuestra forma de comportarnos, la observación de este factor es otra fuente muy útil que ayuda a construir la personalidad.

Todos los autores anteriormente citados, relacionados con el mundo de la animación 2d y 3d, a través de sus experiencias profesionales y sus investigaciones coinciden en un punto, la evidencia de la evolución que han sufrido los personajes animados desde los primeros ensayos de animación con tecnologías primitivas, hasta las últimas novedades en técnicas de animación 3d y captura de movimiento.

Según las investigaciones realizadas vemos que nadie ha revisado en profundidad aquellos factores que determinan la forma en la que la personalidad del personaje de videojuegos ha ido evolucionando a medida que lo hacía el propio medio, por lo que podemos concluir que este trabajo de investigación es original.

1.7 Metodología

A continuación se verá qué metodología se ha seguido en el desarrollo de este trabajo de investigación, basado en los siguientes puntos:

- El material teórico que se ha recopilado sobre el tema a tratar, el acting de los personajes de animación de videojuegos, ha sido seleccionado por ser muy relevante en el tema sobre el que se desarrolla esta investigación, conteniendo teorías relacionadas con el cine de animación clásico, el cine de animación 3d, las leyes de la percepción, el arte y la animación de personajes en videojuegos de varias épocas, las tecnologías sobre animación mediantes técnicas de captura de movimiento, la psicología, el lenguaje corporal o los fundamentos de interpretación actoral. Se han tomado datos de diferentes fuentes con la intención de dar una visión más sólida y amplia del objeto de estudio.

- La información teórica revisada en este trabajo ha sido localizada consultando fuentes de información bibliográficas, además de otras fuentes en internet de diversas plataformas de divulgación de conocimiento científico de gran interés, relacionadas con los ámbitos del objeto de estudio.

- Se creará una clasificación de elementos con el objetivo de poder estudiar los principios de acting que hacen posible la creación de la personalidad de un personaje dentro del campo de la animación, para poder ver de qué manera y en

qué medida estos principios han influido en la evolución de los personajes de videojuegos.

- Se tomarán una serie de trabajos, los cuales son seleccionados por ser los más representativos e influyentes de su época desde la óptica del objeto de estudio, a los que se aplicará dicha clasificación. Para así poder realizar una valoración que muestre en qué medida y de qué manera los recursos estudiados han sido puestos en uso.

- Se realizará un análisis de los resultados obtenidos con el objetivo de poder llegar a una serie de conclusiones. Además, se aportará una nueva visión y nuevos datos del objeto de estudio que sirvan como base para la continuación de futuras investigaciones relacionadas con la materia.

- A través de la investigación de gran cantidad de obras se han seleccionado aquellas secuencias más representativas de la animación de personajes de videojuegos, por su idoneidad en cuanto a la correcta aplicación de las técnicas y teorías de acting contenidas en el cine de animación.

  El trabajo, quiere mostrar la evolución de la personalidad de los personajes a lo largo de una serie de períodos de tiempo, denominados por la industria como *generaciones*, las cuales representan las distintas etapas que ha ido teniendo el sector del videojuego a medida que se desarrollaban nuevos dispositivos con mayor tecnología, permitiendo así la creación de videojuegos con una mayor complejidad a todos los niveles.

  Debido a que en las primeras generaciones encontramos todavía un desarrollo gráfico demasiado esquemático, con unas animaciones muy básicas, las secuencias seleccionadas para ser analizadas pertenecen a las videoconsolas de tercera generación en adelante.

1.8 Medios utilizados

Para la realización de este trabajo de investigación se utilizarán varios tipos de medios que se componen de; materiales gráficos, medios materiales, testimonios y bibliografía escrita.

Dentro de la bibliografía escrita se han elegido aquella cuyos autores sean de gran relevancia dentro de los diversos campos a estudiar, tales como la interpretación actoral, el cine de animación o la animación de videojuegos. Habiendo contribuido al desarrollo de los temas contenidos en el objeto de estudio. Se usará también como fuente de conocimiento artículos que traten sobre la materia, de manera que puedan aportar distintos matices e información valiosa para el desarrollo de este trabajo.

Se contará también con los testimonios de diversos profesionales de la industria de los videojuegos, de la animación y de la interpretación actoral, para que así se pueda aportar otro tipo de información a través de sus experiencias.

Se analizarán materiales gráficos que constarán de secuencias extraídas de algunos de los videojuegos más relevantes y significativos de cada época. En dichas secuencias se podrá ver la aplicación de las bases teóricas de este trabajo, obteniendo así diferentes puntos de vista que concluyan como respuesta a la hipótesis de esta investigación.

Se usarán además las conclusiones de algunos autores de interés expertos en la materia, para así poder aportar nuevos puntos de vista a las conclusiones de los casos de estudio.

1.9 Planificación

Debido a la gran cantidad de información que hay que gestionar en la relación de una tesis doctoral, se ha decidido utilizar una metodología de trabajo ágil llamada Scrum. Aunque esta herramienta en principio haya sido concebida para que equipos de personas puedan trabajar de forma organizada y por objetivos en proyectos de desarrollo de software, lo cierto es que ofrece toda una serie de opciones muy versátiles extrapolables a otros campos, como en este caso al de la investigación. Además, teniendo en cuenta el factor tiempo, el cual es una de las piezas angulares de scrum, ha resultado óptimo para poder organizar el trabajo y poder cumplir los objetivos en los plazos previstos.

Gracias a mi experiencia profesional trabajando en diversos tipos de proyectos, en distintas empresas y con distintos equipos de trabajo, he tenido la oportunidad usar en mi día a día laboral estas dinámicas que ayudaban a definir las tareas, planificarlas estableciendo fechas, para finalmente llegar a cumplir con los objetivos en los tiempos que se habían estimado.

Habiendo trabajado como director de arte en empresas dedicadas al desarrollo de aplicaciones móviles, o en el departamento de animación de estudios de videojuegos, trabajos que por su naturaleza pueden ser muy cambiantes debido a los imprevistos que pueden ir surgiendo, por lo que se hace vital el tener un sistema de organización que brinde flexibilidad, de manera que permita en cualquier momento la adaptación de un equipo de personas ante cualquier cambio.

2. Desarrollo de la investigación

Capítulo I. El acting: cronología y desarrollo.

1.1 El desarrollo de la personalidad del personaje en la animación

En el siguiente capítulo comenzaremos analizando las teorías que han hecho posible que el personaje de animación haya ido teniendo una evolución en el desarrollo de su personalidad.

1.1.1 Los 12 principios de animación

Estos principios han sido ordenados por Thomas y Johnston de la siguiente forma:

1. Squash and stretch
2. Anticipation
3. Staging
4. Straight ahead action and pose to pose
5. Follow through and overlapping action
6. Slow in and slow out
7. Arcs
8. Secondary action
9. Timing
10. Exaggeration
11. Solid drawing
12. Appeal

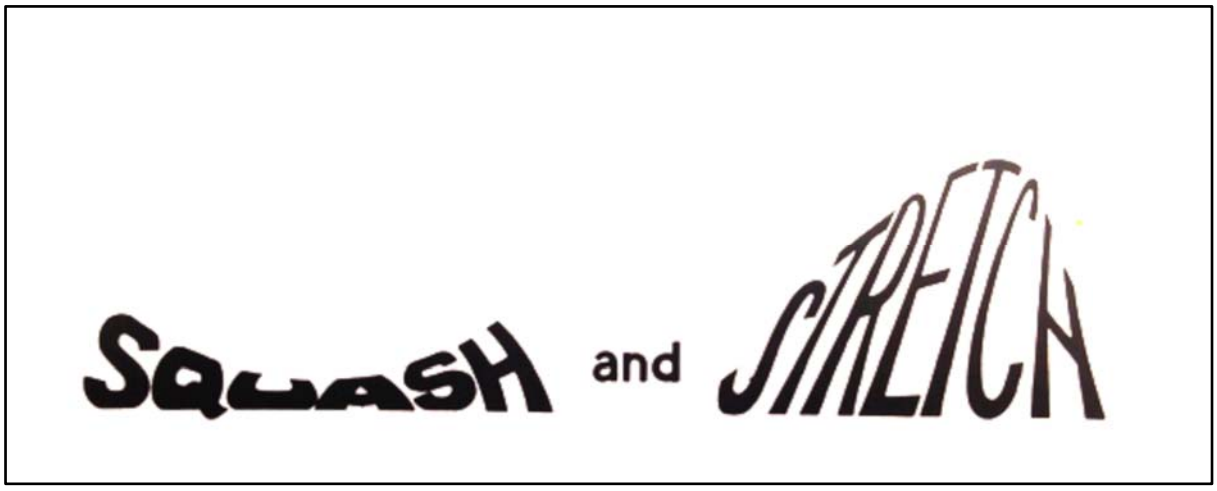
Veremos en qué consiste cada uno de estos principios y veremos de qué manera ayudan a definir la personalidad del personaje.

1º Principio: Estirar y encoger (*Squash and Stretch*)

Figura 3

Imagen que representa el Principio de Animación Squash and Stretch

(Thomas y Johnston, 1981)



Este principio fue el descubrimiento más importante que hicieron los animadores, llamado *Squash and Strech*. Estaba basado en la propiedad que tienen los objetos vivos de deformarse conservando su volumen pero no su forma, era un recurso que empleaban los animadores para indicar que el personaje estaba vivo, decían solo carecía de esta propiedad los objetos inanimados como sillas o platos. Hacían una diferencia entre lo rígido sin vida, y lo flexible con vida. Cualquier ser vivo con huesos mostrará un movimiento dentro de su forma a través de la acción.

Este principio simula la capacidad elástica que tienen los cuerpos de los seres al moverse. Con squash and strech se pretende dotar de flexibilidad al personaje u objeto, de esta manera se hace visible el impulso y la contracción en el movimiento, dotándolo de energía y vida.

Realmente los seres animados, aún pudiendo estar compuestos de diferentes partes rígidas, como puedan las extremidades de una persona, el conjunto sí que se encoge y se estira, dando esa sensación visual de aplastamiento y estiramiento. Además los grupos musculares si que se contraen y se estiran.

Los animadores llevaron este principio hasta los límites, exagerando los estiramientos y los aplastamientos de los personajes. Una de las partes en las que prestan especial atención es en la deformación que tiene la cara del personaje en las distintas acciones, siendo este uno de los mejores recursos para expresar vida y personalidad.

Es Rudolf Von Laban (1879 - 1958) quien estudia en profundidad el movimiento del cuerpo, aplicándolo tanto a la danza como al teatro. En sus teorías expone que el movimiento del cuerpo en sí puede generar un significado, por lo que también puede generar un lenguaje.

Stanislavski (1863 - 1938) defiende que todas las poses que toma el actor, algo que se aplica también en animación, deben de estar enmarcadas dentro de una personalidad determinada, deben estar ejecutadas con una motivación directa, se precisan acciones sencillas y expresivas con un contenido.

2º Principio: Anticipación (*Anticipation*)

Figura 4

Ilustración del principio de animación Anticipation (Williams, 1991)

Recurso utilizado por los animadores para que la audiencia entendiese la acción, los personajes se preparaban para el movimiento siguiente que iban a realizar antes de que ocurriera, es decir, lo anticipaban.

Estos adelantos de las acciones que se iban a realizar podían ir desde posturas del cuerpo muy exageradas, con muchísimo movimiento, hasta pequeños gestos de la cara.

Este principio también se basa en una ley física aplicada en el movimiento, como por ejemplo el impulso, es decir el movimiento contrario como forma de tomar energía para luego liberarla en la dirección opuesta. Este es un recurso usado ampliamente en el teatro, sirve para que la audiencia no se ponga nerviosa y entienda lo que está pasando.

También se utiliza como un recurso cómico, pues si el personaje anticipa una acción y luego realiza otra distinta, sorprende a la audiencia porque se ha creado una expectativa a través de lo que iba a ocurrir, y luego no ha ocurrido así.

Este principio es profundamente estudiado por Rudolf von Laban, quien defiende lo mismo que Disney, hay que anticipar una acción para que el público la perciba.

Dentro de estas anticipaciones se tendría que tener en cuenta la atención del público, para que fuese percibida, pues si no tampoco cumpliría su función de explicar cuál es la acción de lo que ocurre en la escena.

3º Principio: Puesta en escena (*Staging*)

Figura 5

Imagen que representa el Principio de Animación Staging

(Thomas y Johnston, 1981)

Este principio es de especial interés en este trabajo de investigación pues bebe de las teorías teatrales que permiten a los actores transmitir una idea o sensación.

“Una acción es "puesta en escena" o actuada para que se entienda y reconozca una personalidad, se vea una expresión, o para que un comportamiento conmueva al auditorio. Cada una comunica al observador si está bien puesta en escena y/o actuada.” (Thomas y Johnston,1981, pág. 53)

Se tiene que derivar la atención del espectador a un punto, que es donde se concentra la acción principal, lo cual será clave para la narración y entendimiento de la historia.

Pueden ser recursos gráficos que ayuden a contar una historia, como por ejemplo la creación de una atmósfera determinada como forma de explicar una sensación en la obra.

También contempla la colocación de la cámara en la posición correcta, en la que se mostrará de una forma clara aquello que debe ser entendido por el espectador.

El director Dave Hand[24] enfatiza el valor de los planos cerrados, para eliminar del plano todo aquello que distraiga al espectador de cualquier elemento que no sea fundamental para la narrativa del momento.

Debido a los recursos de la época, los dibujos eran en blanco y negro, los animadores estaban muy limitados en cuanto a las posiciones que podían poner los personajes, en el

[24] David Dodd Hand (23 de enero de 1900, New Jersey, Estados Unidos - 11 de octubre de 1986, California, Estados Unidos). Fue un prestigioso director de animación y animador en Walt Disney Studios. En 1937 dirigió Blancanieves y los siete enanitos. Participó como animador en *flores y árboles*, galardonado con un Óscar al mejor corto. Participó en Three Orphan Kittens, galardonado con otro premio Óscar en 1936.

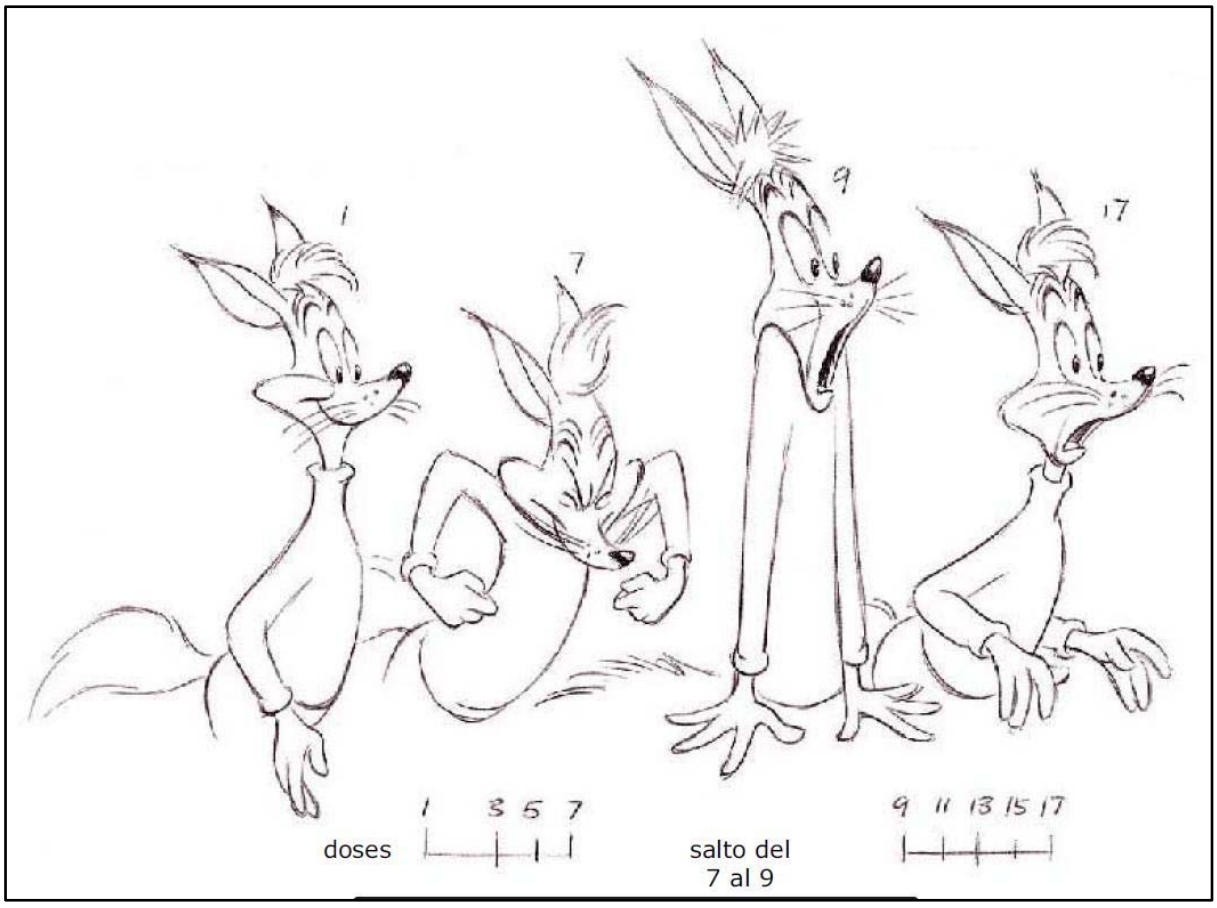
ejemplo de Mickey Mouse indican que no podía poner su mano que era negra sobre su pecho que también era negro, pues se perdía la forma de esta.

Por lo que se optó por mostrar mejor la acción en siluetas. Basándose en las indicaciones que daba Chaplin que defendía que si un actor conocía perfectamente sus acciones podría describirlas a través de siluetas.

4º Principio: Acción continua y pose a pose (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*)

Figura 6

Ilustración del principio de animación Straight Ahead Action and Pose to Pose (Williams, 1991)



Este principio está basado en dos formas de animar diferentes y en el resultado de su posible combinación.

Una de ellas es llamada acción continua (*Straight Ahead Action)* y consiste en una forma de trabajo en la que el animador va trabajando literalmente creando dibujo a dibujo, y luego examinando el resultado por si hubiese algo que cambiar. El animador conoce la historia y lo que tiene que ocurrir, pero no planifica cómo será la acción exactamente.

La segunda técnica es la denominada como pose a pose (*Pose to Pose*) requiere de la planificación del animador, que tiene que estudiar las poses clave, que serán las más importantes, las que transmiten lo que está haciendo el personaje. Una vez elegidas esas poses las crea, deja indicado el tiempo en fotogramas que tiene que haber entre pose y pose, y las imágenes que van entre pose y pose clave, llamado los inbetweens o intercalados, las realiza un asistente.
Esta técnica consume más tiempo pero da la posibilidad al animador de experimentar hasta dar con la pose que sea más eficaz en cuanto a expresividad.

Con la primera técnica, acción continua, se obtiene espontaneidad, mientras que con la técnica de pose a pose se obtiene claridad e intensidad en la animación.
En muchas ocasiones estas dos técnicas se aplican de forma conjunta.

Según Thomas y Johnston para ciertas piezas de actuación suele ser más eficaz el método pose a pose, ya que permite crear cada una de las poses de una forma muy controlada, para que la interpretación del personaje sea lo más clara posible.

Un problema que se puede dar, dependiendo de cómo se usen estas técnicas, es obtener una animación lineal y predecible debido a que todas las acciones tengan la misma

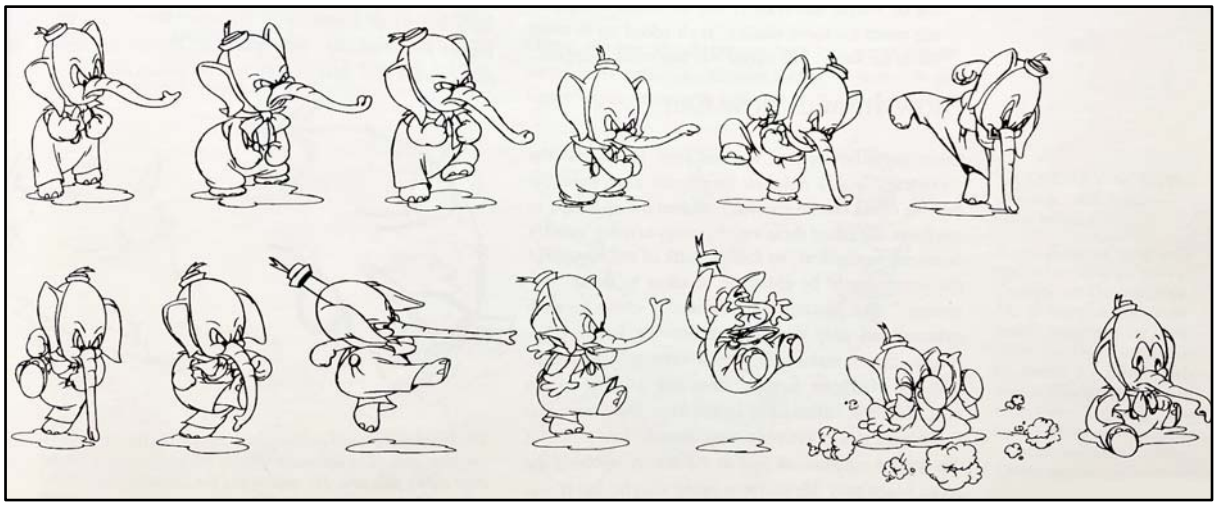
intensidad y cantidad de movimiento. Por lo que es importante que toda la animación tenga sorpresas y acentos, para evitar esta monotonía y por tanto que el público entienda aquellos puntos que son más importantes que otros.

Richar Williams (2009) indica que cuando se anima combinando estas dos técnicas el resultado tiene mucha fuerza provocando en el público un gran interés visual.

5º Principio: Acción Continuada y Acción Superpuesta (*Follow Through and Overlapping Action*)

Figura 7

Imagen que representa el Principio de Animación Follow Through and Overlapping Action (Thomas y Johnston, 1981)



Este principio sirve para crear continuidad entre las diferentes acciones que realiza el personaje. Uno de los problemas que tenían en el estudio era ocasionado cuando los personajes se detenían al acabar una acción, hasta que volvían a ponerse en movimiento para realizar la siguiente acción, lo cual no era realista y daba un resultado un poco artificial

y robótico. De ahí surgió el término de overlapping, o solapamiento, para definir los diferentes movimientos que realizaban los personajes de forma simultánea.

La acción continuada indica que ciertas partes del cuerpo o diferentes elementos pertenecientes al personaje tienen que continuar en movimiento después de que éste se haya detenido. Cuando un personaje termina de caminar las partes motrices se detendrán, pero otras partes como brazos, manos o cabeza lo harán ligeramente después.

La acción superpuesta se emplea para definir los diferentes movimientos que tienen que realizar las distintas partes del cuerpo en un mismo momento.

Thomas y Johnston para definir a este principio crearon cinco categorías:

1. La primera tiene en cuenta diferentes partes extras que pueda tener un personaje, como abrigo o algo que cuelgue, los cuales continuarán moviéndose un poco más después de que el personaje se haya detenido. Dichos elementos deberán ser animados de una forma independiente a la del personaje por tener su propio peso, aunque estarán condicionados a los desplazamientos que realice este.

2. La segunda categoría indica que el cuerpo al estar compuesto de muchas partes, cada una de estas puede moverse en distintos momentos, no siendo obligatorio que todo se mueva y se detenga a la vez. Una extremidad que cuelgue, como un brazo, podría continuar en movimiento tras quedarse quieto el cuerpo. Este punto sirve para poder transmitir la personalidad del personaje, es la que se muestra que está sintiendo. Held drawing, es decir, dibujo sostenido, es el momento en que la figura está completamente quieta, el movimiento ha finalizado por completo.

3. La tercera categoría se centra en los elementos del personajes que están separados de los huesos y tengan mucho volumen, por lo que tendrán un efecto de arrastre debido a la inercia. Si un personaje tiene ciertas partes protuberantes y blandas, como pechos, barriga, grandes mofletes o partes de la piel que cuelgan, cuando el cuerpo se detenga, todas estas partes seguirán moviéndose poco después fruto de la inercia del desplazamiento. Todo esto genera que el personaje tenga vida.

4. La cuarta categoría se centra en la manera en la que una acción es completada, nos suele dar más información del personaje que del movimiento. La anticipación prepara al personaje (y al espectador) para la acción principal, la cual deja lo que denominan “punch line” una vez que ha pasado, es decir, ayuda a mostrar lo que pasó. Este punto contrapone el principio de anticipación con el de acción superpuesta y acción continuada, la primera indica qué va a ocurrir y la segunda informa de qué ha ocurrido.

5. Finalmente está la quinta categoría que trata sobre el moving hold, o movimiento sostenido, que indica que servía para mantener al personaje quieto en una pose determinada para que fuese claramente entendido por el público, es decir, en el caso de que fuese necesario para la narrativa que una sensación del personaje tuviese que ser entendido se usaba este recurso. El único problema, según indican los autores, es que no es recomendable aplicar mucho este concepto, pues puede hacer que la animación se vuelva plana al perder fluidez.

6º Principio: Entradas Lentas y Salidas Lentas (*Slow In and Slow Out*)

Este principio está basado en la propiedad física que tienen los seres vivos para iniciar y acabar los movimientos. El inicio de una acción requiere de una aceleración progresiva y el final de una deceleración. Lo que se marca es el ritmo con el que se llega hasta una paso

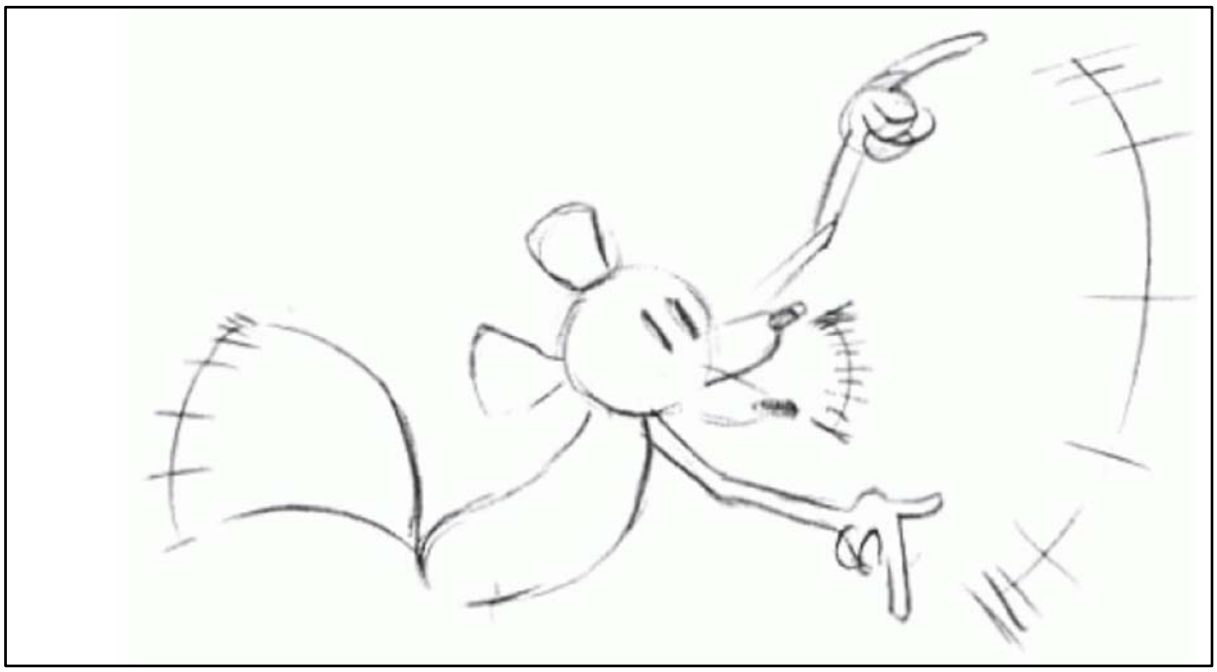
clave, que debe ser frenando, o como se abandona esta para ir hasta la siguiente, lo cual empieza lento y va adquiriendo más velocidad de forma progresiva.

En una secuencia de animación la atención debe dirigirse hacia las poses clave, o hacia aquellas poses que realmente cuentan la historia. Con estas entradas lentas y salidas lentas el animador consigue dar una mayor presencia a la pose clave, pues hace que el movimiento hasta llegar a esta vaya frenando, de manera que se puede apreciar más tiempo en la pantalla, facilitando así la comprensión de los sentimientos del personaje y de la acción.

7º Principio: Arcos (*Arcs*)

Figura 8

Ilustración del principio de animación Arcs (Williams, 1991)



En este principio se representan las trayectorias que describen los movimientos de los seres vivos, que generalmente suelen ser circulares. Los autores indican que es cierto que algunos animales pueden llegar a moverse de una forma recta, pero generalmente lo harán describiendo movimientos curvos.

De tal manera es importante que los personajes de animación, que tienen la intención de representar estar vivos, describan también dichas curvas en sus movimientos, pues de lo contrario daría una sensación de artificialidad, viéndose como algo mecánico y no orgánico.

En animación todo objeto que se mueva debe realizar su acción dentro de su arco natural, si no lo hace así el movimiento será realizado de forma incorrecta.

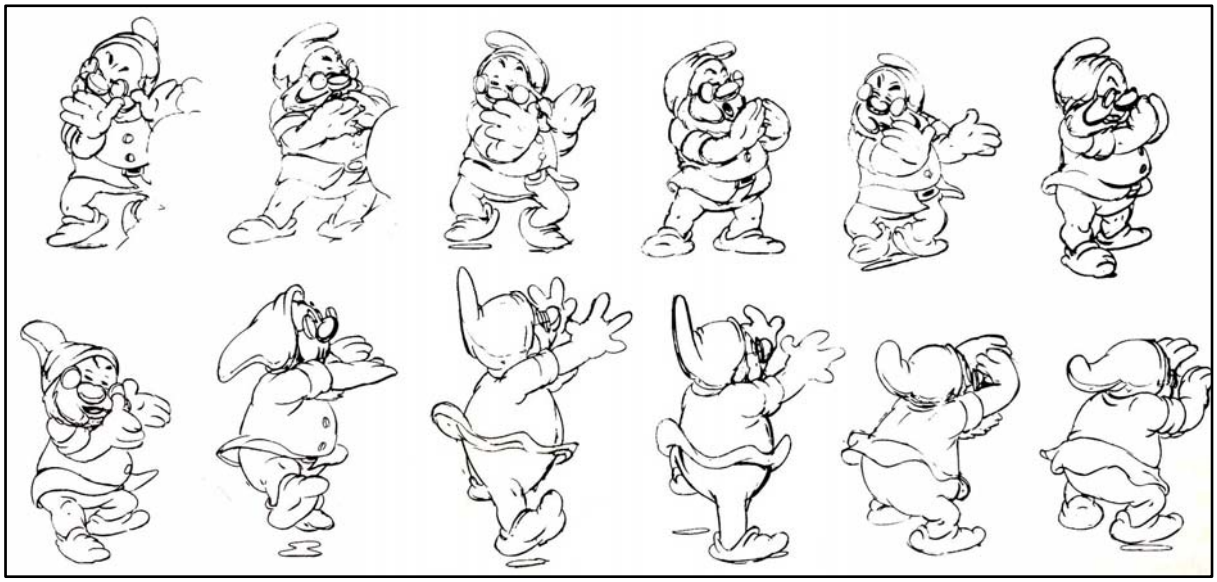
Stanislavski (1863 - 1938) sostenía que los movimientos que describen curvas redondeadas dan fluidez, sirviendo como una línea que conecta a todas las acciones. Haciendo así que el movimiento sea más armonioso y consiguiendo de alguna forma preste atención a aquel punto que designe el actor mediante su acción, en la dirección que se quiera. Así, mediante esos movimientos y esas ondas, la expresión corporal del personaje animado, dirige la atención del espectador, sus acciones van en una dirección, tienen un comienzo y un final.

En uno de ejercicio que usaba en la metodología de formación de los actores, les hacía simular que tenían una gota de mercurio en la mano, haciendo que la gota pasase suavemente de la mano al antebrazo, del antebrazo pase por el codo y vaya al brazo, luego pase al hombro y así sucesivamente. De esta manera el actor tomaba conciencia de los movimientos curvos que tenían que describir sus extremidades, dando como resultado una fluidez, empleando también este recurso para guiar el punto de interés mediante el movimiento.

8º Principio Acción secundaria (*Secondary Action*)

Figura 9

Imagen que representa el Principio de Animación Secondary Action (Thomas y Johnston, 1981)



Un objeto animado debe moverse siguiendo su arco natural, si se encuentra fuera de este lo hará de forma errática.

Son acciones que ayudan a dar énfasis a la acción principal y siempre están subordinadas a esta. Por ejemplo si el personaje está aturdido retoma su compostura, y como acción secundaria se ajusta las gafas.

Advierten los autores que puede darse el problema que la acción secundaria llame más la atención que la principal, por lo que en este caso se estaría dando el efecto contrario a su función, estaría distrayendo a la audiencia de lo importante, transmitir lo que está sintiendo el personaje.

Para evitar este problema se crea el estudio una técnica de construcción por bloques, Building blocks, mediante la cual se trabajaba en la acción principal hasta que esta estuviese claramente definida y con suficiente expresividad, asegurando que se comunicaba con claridad el pensamiento del personaje. Una vez acabada ya se pasaría a realizar la animación secundaria

Las acciones secundarias usadas de la manera apropiada dotan a la escena de realismo, haciendo que la acción sea mucho más atractiva visualmente al aportar naturalidad.

9º Principio: Temporización (*Timing*)

La cantidad de dibujos en una animación determina la duración de esta.

Aunque la personalidad de los personajes eran definidas por sus movimientos, más que por el tiempo que tardaban en realizarlas, el tiempo en el que éste realizase una acción podía ser determinante, informando sobre lo que estaba sintiendo el personaje en ese momento. Este principio es completamente determinante en animación, pues a través de un timing lento o timing rápido estaremos contando conceptos opuestos. Por ejemplo si un personaje emplea mucho timing en caminar de un punto a otro, estará haciéndolo de una forma lenta, mientras que si por el contrario el timing es breve, la misma acción expresará algo completamente distinto, como agilidad y vitalidad.

Como forma de medir el control del tiempo se utilizan las técnicas de animar en “unos” o en “doses”, las cuales hacen referencia a la cantidad de dibujos realizados para cada segundo de vídeo, el cual estaba compuesto por 24 dibujos.
Lo normal en el estudio era animar en “doses”, es decir cada dibujo se repetía dos veces, dando un total de doce dibujos por cada segundo de vídeo. Sin embargo en aquellos momentos en los que se necesitaba mayor cantidad de detalle, como por ejemplo cuando había un paneo de cámara, entonces se recurría a la animación en “unos”, de manera que

el movimiento del personaje tenía mayor definición y no creaba un efecto visulal de deslizamiento de este sobre el fondo.

Stanislavski (1863-1938) en sus teorías da aún otras implicaciones a la función que desempeña el timing en la expresión de una acción. Indica que hay una similitud entre el ritmo, marcado por sonido, y las pulsaciones. Y dependiendo de las pulsaciones que se tenga mientras se realiza una acción, así será la tensión o relajación que tendrá ésta.

Para entrenar a los actores en el uso del timing como otro factor que ayuda a comunicar, les hacía realizar acciones siguiendo el ritmo marcado por un metrónomo, de manera que ciertas interpretaciones las harían con un ritmo más acelerado, por tanto empleando una mayor energía y transmitiendo más intensidad y fuerza. Mientras que por el contrario, el propio actor al realizar acciones más lentas, con un mayor timing, hacía que el personaje estuviese más relajado

Chuck Jones[25] contaba para que para la realización de los cortometrajes del correcaminos usaba un tempo musical que aportaba el ritmo a toda la película, algo que marcaba las acciones de personajes y la secuenciación de las escenas.

En el teatro al igual que en la animación las acciones requieren de un timing, y dependiendo de cómo se utilice este el significado cambiará completamente. El autor ruso pone el ejemplo de una escena en la que se representa la ceremonia de coronación de un rey, siendo un acto solemne, serio, de gran emoción, el tempo deberá ser pausado, lento. Si esta misma escena se representase de una forma acelerada, el rey fuese corriendo a recibir su corona, el significado de la escena cambiaría completamente, lo que está sintiendo el

[25] Chuck Jones, (21 de septiembre de 1912, Washington, Estados Unidos - 22 de febrero de 2002, California, Estados Unidos). Fue director de cine de animación y animador. Su trabajo más destacado fue el realizado en el estudio de animación Warner Bros Pictures Inc.

personaje en ese momento sería completamente distinto, podría correr por prisa, por miedo, por ansia, por diversas motivaciones que darían un contexto distinto a lo que se querría transmitir, que sería un acto solemne.

En otros ejercicios que realizaban los actores, se demostraba que si se seguía un ritmo completamente uniforme y continuo, llegaba un momento que todo se volvía monótono y aburrido. De esa forma, si se realizaban unas acciones que resultasen monótonas, llegaría un momento en que la persona que las estaba contemplando perdería la atención, y por tanto el espectador que las estaría contemplando perdería el interés y la atención. Mientras que si había cambios de intensidad y ritmos en la acción, resultaría estimulante y atractivo, de esa forma se mantendrá la atención del espectador.

La alteración de un ritmo marcado provoca inquietud, la anomalía provoca inquietud. Al igual que visualmente, en una composición ordenada que contenga un elemento discordante, que no esté ordenado con respecto al resto, provocará alteración y tensión visual en el espectador.

10º Principio: Exageración (*Exaggeration*)

Figura 10

Imagen que representa el Principio de Animación Exaggeration (Thomas y Johnston, 1981)

La exageración es la idea de que la animación, aunque puede intentar imitar la realidad, no es la realidad y requiere un impulso adicional para lograr la credibilidad.

Este principio es muy importante, no es algo que se aplique únicamente a la animación, sino que de forma transversal se dará también el propio diseño de los personajes como en el entorno que lo rodea.

Este recurso es útil para transmitir la personalidad del personaje, aplicándolo en el diseño ya da información sobre el carácter; grande o pequeño, frágil o fuerte, simpático o malvado,

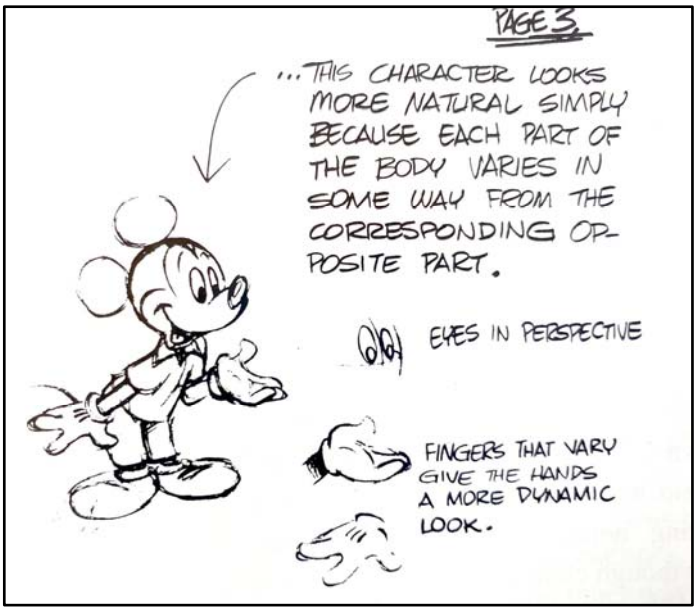
etc. Al exagerar una pose clave o un movimiento el animador se asegura que el espíritu de lo que está pasando está siendo captado por la audiencia de una forma eficaz. Expresiones o movimientos demasiado sutiles pueden perderse por completo.

Mary Wingman[26], discípula de Rudolf von Laban (1879 - 1958), tiene una influencia sobre la gimnasia moderna, esta autora se basa en la expresividad exagerada de los gestos y en la alternancia entre contracción y relajación, como herramienta de comunicación.

11º Principio: *Solid Drawings* (Dibujos Sólidos)

Figura 11

Imagen que representa el Principio de Animación Solid drawings (Thomas y Johnston, 1981)



Este principio se centra en la composición del dibujo del personaje, que ha de conservar siempre su volumen en cualquier plano o en cualquier acción.

[26] Mary Wingman, (13 de noviembre de 1886, Hannover, Alemania - 19 de septiembre 1973, Berlín, Alemania). Era una bailarina que se formó con Rudolf Von Laban, es una de las principales impulsoras de la danza expresionista. En sus técnicas de baile le daba una gran importancia a la gestualidad.

Marc Davis[27] tenía una visión muy filosófica con respecto al dibujo, indicaba que dibujar era lo mismo que actuar, afirmaba que el artista era un actor y que la única limitación a la que estaba sometido era a la de su propia capacidad creativa y habilidad, en lugar de a la capacidad expresiva de su cuerpo.

En los estudios Disney los animadores buscaban un diseño de personajes que pudiese deformarse y que no perdiese su volumen, para lo cual recomendaban un buen manejo del dibujo. Buscaban un tipo de dibujo que tuviese peso, profundidad y balance.

12º Principio: *Appeal (Personalidad)*

Figura 12

Fotograma de la Película El libro de la Selva, Personaje Shere khan

(Walt Disney Productions, 1967)

[27] Marc Fraser Davis, (30 de marzo de 1913, California, Estados Unidos - 12 de enero de 2000, California, Estados Unidos). Considerado como uno de los artistas de más talento del estudio, habiendo trabajado como director de animación. Entre algunos de los personajes que animó se encuentra Bambi, La Cenicienta, Campanilla, Maléfica y Cruella de Vil, en 101 Dálmatas. Galardonado con un Disney Legends por su ejemplar trayectoria profesional dentro de la compañía Disney. Es uno de los nueve ancianos de Disney.

Este sin duda es uno de los principios más importantes, no tanto porque esté más conectado con el objeto de estudio de esta investigación, sino por la relevancia que dan constantemente los distintos autores que se han revisado en este trabajo, indicando que el cometido final del animador es el de comunicar de una forma efectiva la personalidad de un personaje.

Hay menciones en la obra de Frank Thomas y Ollie Johnston en las que asemejan el carisma del actor con el del personaje, pues ambos necesitan tener ese elemento que les haga conectar con el público, el cual es la personalidad.

En el trabajo de tesis doctoral *La reinterpretación de los principios de animación en los medios digitales*, el cual se centra en las posibles modificaciones que hayan podido sufrir estos principios clásicos con el empleo de nuevas técnicas fruto de los avances tecnológicos. El autor explica el principio de Appeal de la siguiente forma:

"los personajes animados han de gozar de personalidad. Ésta facilitará la conexión entre el personaje y el público. La personalidad de los personajes de animación se configura atendiendo a múltiples aspectos, tales como su forma física, atuendo, manera de moverse o acciones a realizar[28]" (Cuesta, 2015, pág. 60)

En este principio se tratan varios aspectos que ayudan a la construcción de la personalidad, no tan solo la aparciencia física, es decir el diseño, también por supuesto el acting, la forma en que este personaje se mueve, actúa, reacciona ante diferentes situaciones, la forma en que expresa sus sentimientos, aquello incluso en lo que está pensando.

[28] Cuesta Martínez, Jose Manuel. (2015) *La reinterpretación de los principios de animación en los medios digitales* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]

Disney dio muchísima importancia a la forma en la que los personajes tenían que tener una personalidad única, bien definida y los diferentes recursos necesarios para que dicha personalidad fuese percibida por la audiencia.

Entre los muchos artistas en los que se basó Disney para el estudio de la construcción de los personajes se encuentra Honoré Daumier[29], un dibujante francés de la época realista que realizaba caricaturas, pinturas e ilustraciones, una de las características de este artista era las fuertes actitudes que tenían los personajes de sus obras, en las cuales los animadores de Disney se inspiraban para entender diferentes formas de conseguir esa personalidad contenida en aquellas ilustraciones. Los grabados de este artista francés destacaban por su expresividad y la mordacidad con la que representaba a sus personajes, los cuales mostraban una gran exageración en sus gestos dando como resultado a figuras que contenían una personalidad claramente definida, algo que les era de una gran utilidad a los artistas del estudio Disney.

Según indican Thomas & Johnston (1981) “The animator was stimulated by the strong attitudes in the drawings of Honoré Daumie” (pág. 147)

Ed Hooks, en uno de los siete principios básicos del acting, la empatía es la llave mágica para conectar con la audiencia, indica que el personaje no puede conectar con el público sin una personalidad bien construída. Los movimientos y las actitudes de una figura deberían mostrar el estado de la mente de él, quien las hace, de tal manera que no pueden significar otra cosa.

[29] Honoré Daumier, (26 de febrero de 1808, Marsella, Francia - 10 de febrero de 1879, Valmondois, Francia). Fue un ilustrador caricaturista y pintor. Su obra se caracterizaba por ser muy crítica con el gobierno, el contenido tenía una gran crítica social, llegando incluso a estar en prisión por hacer una caricatura del monarca Luis Felipe I de Orleans como un personaje gordo. Tras la Revolución francesa de 1848 se adentró en la pintura, siendo influenciado por los impresionistas.

El mismo autor pone un ejemplo con el pato Donald diciendo que es un personaje lindo, pero que si no hiciese nada, no tendría personalidad. Las emociones son respuestas automáticas valiosas, y la forma en que un personaje particular responda emocionalmente crea la impresión de personalidad.

Debe de haber movimiento si los pensamientos del personaje quieren decir algo a la audiencia.Y la forma en la que los pensamientos del personaje son expresados, suma a su personalidad.

1.1.2 Actor vs animador. Particularidades del acting

Una misma meta

Es importante analizar las diferencias y las similitudes que existen entre el trabajo que realiza el actor cuando da vida a un personaje, la que hace el animador. Ambos quieren representar una realidad por medio de la interpretación teatral. Ed Hooks indica que la realidad representada no debe imitar de manera exacta a la realidad.

Un actor debe creerse el personaje, debe perder todo lo que tiene de él mismo, para convertirse en el personaje que está interpretando. Su meta es comunicar un personaje a la audiencia, y estar presente en la escena. Debe olvidarlo todo, y sumergirse en ese momento. Al igual que el animador que también tiene la tarea de comunicar la interpretación de un personaje a la audiencia. Tiene que hacer que el personaje esté presente en la escena. Debe olvidar su propia identidad en la escena. Y finalmente pensar en todas las posibilidades, para hacer que el personaje sienta como que está en la escena.

> “Un gran actor debería estar completamente dotado de sensibilidad, y debería, especialmente, sentir lo que interpreta. Debe sentir la emoción no solamente una y otra vez mientras estudia su parte, sino en mayor o menor grado cada vez que

> actúa, no importa que sea esa la primera o la milésima vez. Desgraciadamente esto no está dentro de nuestro control. Nuestro subconsciente es inaccesible a nuestra conciencia. No podemos penetrar en ese dominio. Si por algún motivo penetramos en él, entonces el subconsciente se torna consciente y muere.” (Stanislavski, 1936, pág. 14)

Según Stanislavski la meta del actor no consiste solamente en crear la vida de un espíritu humano, tiene que ser capaz de expresarla de una forma artística y bella. El actor aunque viva la realidad de su personaje, debe hacerlo de una internamente controlada, de una forma muy cuidadosa para exteriorizar su experiencia.

Un trabajo que no sea estándar

Cuando hablamos de una creación artística estamos hablando de algo original, único, por eso tanto autores relacionados con el arte dramático como con la animación indican que es importante evitar a toda costa lo estándar, por eso hablamos de arte y no de imitación.

Puede haber animadores que tiendan en animación a estudiar el movimiento de una forma estándar, a hacer la animación de manual que se hace por defecto. Como por ejemplo a hacer un ciclo de caminado en 24 frames, con el mismo movimiento de cabeza y manos. De manera que aunque se haga algo desde el punto de vista del trabajo de un animador, como estudio del movimiento, de una forma académicamente correcta, no es el cometido que se busca.

Stanislavski se refiere a la interpretación estándar en el teatro como actuación mecánica, se refiere a esta con el término de “sellos de goma”. Para que un actor pueda reproducir un sentimiento éste deberá haberlo experimentado previamente para saber qué es exactamente, mientras que aquellos que interpretan de una forma mecánica algo que no han experimentado es imposible que puedan reproducirlo hacia el exterior.

El autor ruso continúa diciendo el peligro de usar fórmulas que funcionen, en ese momento en el que no se estará creando nada. Habiendo actores que usan repertorios de gestos que saben que son atractivos para el público, unas herramientas preestablecidas que usan porque saben que funcionan, pero que carecen de un estudio interior, siendo únicamente gestos pintorescos.

Con el uso de la expresión corporal, la voz y otros gestos preestablecidos el actor mecánico es capaz de mostrar a la audiencia un personaje con una personalidad irreal e inexistente, para ello se sirve de gestos vacíos desprovistos de alma y de cualquier tipo de sentimientos sirviéndose de medios totalmente externos.

Incluso Stanislavski llega a enumerar una serie de recursos usados por este tipo de actores, para representar sentimientos: “mostrar los dientes y volver los ojos en blanco para demostrar celos, cubrir ojos y cara con las manos en vez de llorar y arrancarse los cabellos para mostrar desesperación”. (Stanislavski, 2003, pág. 32)

> Hay maneras de imitar toda clase de tipos y gente de diferentes clases sociales: los campesinos escupen en el suelo, se suenan la nariz con las faldas de la camisa o con la manga, los militares hacen sonar sus espuelas, los aristócratas juegan con sus impertinentes.(Stanislavski, 2003, pág. 35)

Los procesos de trabajo del animador y del actor

El proceso es altamente diferente. El actor tiene que estar en el momento, tiene que dejar ese personaje en un momento concreto. Pero un animador tiene que pensar acerca de todo, todo pequeño detalle, cada pestañeo, cuántos frames va a tardar en cerrar el ojo, cuántos frames va a estar cerrado, etc. Como resultado, el animador va a hacer que la audiencia vea a ese personaje que está en ese momento y en esa situación.

Los actores trabajan con un momento fugaz, pasando de una acción a otra, de una emoción a otra, nunca mirando hacia atrás, nunca centrándose en la emoción en sí misma. Un buen animador debe usar un proceso similar. Pero él debe continuar recreando el mismo momento, a veces semanas, mientras lo captura en una pantalla o en dibujos. Los actores aprenden que una vez que ha pasado el momento, ha pasado para bien o para mal, pero los animadores tienen que acampar en la intersección del movimiento y la emoción. Para el actor es un error recrear una interpretación que ya hizo un día anterior. Para el animador es esencial la habilidad de recrear y describir una interpretación que hizo un día anterior, es esencial.

Cuando el actor piensa en interpretar una escena no lo hace con la intención de poder pararla en un punto, dejándola congelada para repetirla en otro momento. Lo que hace es conectar diferentes puntos emocionales a través de una línea de intención que los une. El punto de coincidencia entre una interpretación y la misma en otro momento es el blocking, de ahí que las interpretaciones en el teatro siempre sean únicas. Tanto los actores como el público hacen que la interpretación sea siempre única, porque nunca se repite el mismo momento. Stanislavski indica que si una persona ve una obra y la recomienda a otra, esta última cuando la presencie verá la misma y el mismo blocking, pero la actuación será diferente.

Pone también el ejemplo en el cine, en el que el actor es grabado, a pesar de eso si ese repite varias veces una toma, cada una de ellas será diferente. Los animadores en este caso operan de una forma muy diferente.

- Los actores, mediante la representación corporal directa, conciben el movimiento desde el interior hacia el exterior. Las acciones que realizan son fruto de visualizaciones de sus metas e intenciones.

- El animador sin embargo concibe el movimiento de afuera hacia adentro por medio de la observación. El animador necesita estudiar los mejores movimientos que posibiliten la narración de la forma más efectiva, por lo que calcula minuciosamente cada pose.

En la película Toy Story 2, de Pixar Animation Studios, vemos un gag que trata justamente sobre este punto, al hacer unas tomas falsas de los personajes mientras actúan, algo que es totalmente imposible en animación por lo que acabamos de ver, el animador estudiará siempre de una forma minuciosa cada movimiento y cada pose antes de ejecutarla. En la figura 8 se puede ver incluso un micrófono que se ha colado en el plano, además hay un brusco movimiento de cámara que imita un movimiento de trípode, simulando también que el operador de cámara ha descolocado el plano.

Figura 13

Fotograma de la película Toy Story 2 (Pixar Animation Studios, 1999)

El actor siente al personaje, el animador no

Ha pasado a veces que un actor, se ha metido tanto en el papel, ha interiorizado tanto el personaje que interpreta, que le ha afectado a su vida fuera del rodaje, en su vida personal, según Stanislavski. Un buen actor debería ser capaz de poder interpretar todo tipo de personajes.

Los actores en sus creaciones tienen que tener la capacidad de vivir su papel experimentando sentimientos análogos. De ahí que los actores deben vivir la vida del personaje experimentando sentimientos análogos a la vida de éste, y deben hacerlo cada vez que interpreten.

El animador por el contrario no debe realmente interiorizar en él mismo el personaje al que anima, aunque finalmente cuando éste se vea en pantalla debe tener todos esos elementos para que se muestre a la audiencia con vida. Para que esto sea posible el animador sí que tiene que conocer en profundidad todos los matices y características de la vida de su personaje.

A diferencia, el animador no siente esa emoción de forma distinta cada vez que anima, pues no es un personaje que encarna en su cuerpo, sino que es un personaje externo, algo que él observa literalmente desde afuera, por lo que puede reproducir la animación una y otra vez hasta conseguir la expresión perfecta, aquello que estaba intentando plasmar. Uno de los trabajos que realiza el animador es el de analizar una y otra vez su trabajo hasta asegurarse de que lo quiere transmitir está siendo interpretado por el personaje de una forma precisa.

El actor interpreta un único papel, el animador anima varios personajes

El reto de un animador es que tiene que animar varios personajes. No como un actor que tiene que interpretar un único personaje. Un actor podría sumergirse en el personaje en total profundidad, pero un animador tendría que hacer lo mismo en cada plano, en todos los personajes que está animando. El animador tiene que cambiar muchas veces de contexto, yendo de un personaje a otro.

El mayor reto para el animador es que los personajes actúen, miren y sientan lo mismo. Para muchos animadores este punto, es uno de los mayores retos al que tienen que enfrentarse.

En los estudios de animación existe la figura del supervisor, el cual tiene que tener una visión global, conocer a la perfección todos los aspectos de la personalidad de un mismo personaje, para que de esa forma, cuando dicho personaje sea animado por diferentes personas su acting no cambie, no se note. En las grandes producciones es algo muy usual esta forma de organizar el trabajo, ya que la animación consume muchísimo tiempo.

Esta metodología es general para todo tipo de animaciones, no hablamos solamente de 2d o 3d. La complicación extra que tiene la animación por dibujos es que los personajes no deben cambiar su apariencia al pasar por diferentes manos.

La animación facial de los actores y de los animadores

Como hemos comentado con anterioridad, un aspecto fundamental en la transmisión de la personalidad de un personaje es la animación facial, aquí la forma de trabajar del animador es muy característica ya que estudiará cada mínimo detalle, que las cejas estén bien elevadas para mostrar curiosidad, qué cantidad de parpadeos habría en un momento de nervios, si el personaje tiene que hacer un giro de la cabeza o los hombros para una mirada de reojo, de qué manera comunicar un tipo de emoción determinada, etc.

En contraposición los actores no están entrenados para eso. En una escena un actor se esfuerza para encontrar una intención y una motivación, la cual manifiesta por sí misma la acción. El actor está preparado para que el movimiento corporal y facial sean apropiados para el momento, y entonces pasarán naturalmente. Un actor no debería preguntarse acerca de cómo poner las cejas, pero un animador es algo en lo que tiene que prestar atención continuamente.

Isaac Kerlow indica que la animación la cara del personaje es el lugar mediante el cual se reflejan los pensamientos y las emociones de este, por lo que es fundamental para el animador medir de forma precisa qué hará en cada fotograma, cuánto durará cada pose y cómo será interpolación entre pose clave y pose clave.

El subconsciente del actor

En la metodología de creación de personajes Stanislavski da un especial interés al subconsciente como una herramienta que debe controlar el actor para poder construir una personalidad. Ya que el subconsciente está intrínsecamente ligado a la naturaleza del ser humano, y el trabajo del actor es crear vida a través del arte, debe ser capaz de crear la parte subconsciente de su personaje, como una parte inseparable de éste.

Según Stanislavski este poder que reside en el subconsciente solo puede ser controlado a través de la conciencia. La forma en la que el actor controla la creación del subconsciente es cuando es capaz de controlar de manera fluida en la escena su vida interna y externa, y es de ese punto de donde nace aquello que es sentido y que en ocasiones no puede analizarse.

El autor denomina como *naturaleza* al poder creador que no puede ser gobernado ni estudiado por los actores y que emana de entre otras fuentes, del subconsciente.

El manejo de este elemento es sumamente complicado y requiere de un gran entrenamiento por parte del actor, debido a la propia naturaleza de lo subconsciente, ya que es algo a lo que no puede acceder la consciencia de forma voluntaria, ya que de hacerlo lo subconsciente se volvería consciente.

Se hace necesario tener un control absoluto del aparato físico y vocal para poder expresar las delicada y completa vida subconsciente. El cuerpo, o aparato como es referido por el autor, debe estar preparado los mínimos matices contenidos en la sensibilidad del ser humano de manera exacta y real.

Hooks indica en su obra que para poder construir un personaje se necesita tener toda una lista de datos los cuales se obtienen a partir de formular ciertas preguntas, incluídas aquellas que definan sucesos en la vida del personaje que no tengan que ser nombradas en la historia, datos que quizás el público nunca llegué a saber, pero que según este autor son muy importantes y determinantes en la construcción de una personalidad en particular.
De esa manera vemos que Hooks se refiere a que se podría llegar a conocer incluso el subconsciente del personaje. De esa forma además, con una construcción basada en una definición sólida de todos los aspectos conscientes y subconscientes contenidos en una personalidad, se hará posible varios animadores puedan trabajar de forma precisa e idéntica el acting de un mismo personaje

Bobby Beck[30] en una entrevista afirma que cuando se da la mejor animación es cuando se olvida todo, y se piensa solo en el personaje que se está animando. De manera que el

[30]Bobby Beck ha sido animador en Pixar Animation Studios, dando vida a personajes en películas como Toy Story 2, Los Increíbles, Cars, como animador y desarrollador de personajes en Monstruos S.A. y Buscando a Nemo. En Monstruos S.A. colaboró en el desarrollo del personaje de Boo y en Buscando a Nemo desarrolló a Nemo, en ambos casos determinó la apariencia de los personajes y

animador se pierde en el personaje, se olvida todas las notas, todos los apuntes, simplemente es como si el personaje cobrase vida de forma autónoma, sin la ayuda del animador no estuviese haciendo, es el personaje quien decide por sí mismo e interpreta. De esa forma el personaje se volverá orgánico y real, el momento en el que tendrá vida propia, el animador simplemente se limitará a realizar aquellas poses que su subconsciente le indica. Bobby en la misma entrevista explica que para él la animación es acting.

La película Inside Out, de Pixar Animation Studios, trata sobre el subconsciente de los personajes que influyen sobre las conductas de estos. Se muestra dentro de la mente de cada personaje la personificación de aquello que compone la subconsciencia y la consciencia.

En la siguiente imagen tomada de la película se muestra a la protagonista desconcertada por no saber qué le ocurre, mostrando tener mucha profundidad la construcción de la personalidad al poseer un subconsciente que afecta activamente a su forma de comportarse.

cómo expresaban su esencia a través del gesto y el movimiento. En septiembre de 2004 abandonó Pixar para dedicarse como docente a la formación de animadores.

Figura 14

Fotograma de la Película Inside Out (Pixar Animation Studios 2015)

El trabajo con referencias propias

Los autores tanto del mundo de la representación actoral como el de la animación ven los problemas que pueden derivar al trabajar tomándose de referencia a uno mismo.

Stanislavski reconoce el peligro por el uso del espejo como herramienta para autocorregir una interpretación, porque hace que el actor desvíe su atención del interior de su alma al exterior de la representación. Indica que se puede usar este recurso cuando se tiene totalmente interiorizado el alma del personaje, de manera que el actor podrá prestar parte de su atención a comprobar cómo se están reflejando exteriormente los sentimientos. Mientras se interpreta hay que interesarse por la manera en la que se exteriorizan las sensaciones íntimas.

Este ejemplo sería el mismo que grabar un vídeo para comprobar posteriormente la calidad de la interpretación. Muchos animadores recurren a la grabación para recrear las acciones de los personajes y comprobar posteriormente la interpretación, observando meticulosamente cada pequeño gesto tanto en las poses clave, como en las interpolaciones y en las anticipaciones. Siendo un recurso con el que se puede trabajar una y otra vez hasta alcanzar exactamente el resultado que se busca, y posteriormente poder animar utilizando como referencia ese mismo vídeo, en el que ha quedado construída gran parte de la animación, como los cálculos del tiempo, la expresión de las poses o las interpolaciones.

El autor Ed Hooks recomienda no trabajar con referencias propias, es decir, no es conveniente que un animador se grabe a sí mismo y utilice ese vídeo como referencia, pues al haberlo hecho él mismo sabe exactamente qué es lo que está pasando, cuál es la intención, la motivación y todo lo que está sintiendo el personaje en ese preciso momento, ya que al estar todo en su mente, para él la animación funciona perfectamente, queda perfectamente expresado en la interpretación lo que ocurre en la psique del personaje.

El problema es que la audiencia al no tener al personaje completamente interiorizado, como es el caso del animador, y al no saber exactamente qué es lo que está experimentando en ese preciso momento puede que no entienda algo, puede que haya algo que no funcione del todo y cree una confusión, cosa que al animador no le pasará pues para él, en el conocimiento total de la escena, tiene sentido y la interpretación refleja perfectamente lo que tiene que expresar el personaje.
Hooks recalca la importancia de trabajar con referencias de otras personas o supervisar la interpretación con otras personas, para asegurar que la interpretación sea correcta y se perciba exactamente lo mismo que debería estar expresando.

1.1.3 Los siete principios esenciales del acting

Figura 15

Fotografía de Ed Hooks

Ed Hooks ha sido un profesional de la industria del entretenimiento durante más de tres décadas. Ha participado en muchísimos programas televisivos y películas, es uno de los maestros de actuación más respetados de los Estados Unidos. Desde 1996, el profesor Hooks creó entrenamiento de actuación específicamente para animadores, y su sistema es utilizado por las principales escuelas de animación a

nivel internacional. Es continuamente solicitado como conferenciante invitado y orador en conferencias de animación.

Hooks, tras su larga experiencia profesional como actor, se basa en las diferentes técnicas y en aquellas teorías de interpretación que emplean los actores para poder recrear la vida en la escena, para poder establecer una serie de principios que deben estar presentes en toda animación para que los personajes puedan conseguir el mismo objetivo que tienen los actores, mostrar personalidades y situaciones reales en la escena.

1.1.3.1. Pensar tiende a llevar a una conclusión. La emoción tiende a llevar a una acción.

Todo comienza con el cerebro, toda la actividad de la vida humana, viene determinada por el cerebro. Walt Disney tenía razón cuando dijo que la mente es el piloto. Aprendió lo que Aristóteles descubrió unos miles de años antes, que las personas no solamente se mueven, que se mueven por una razón.

El ser humano piensa en las cosas antes de que el cuerpo las haga. Esta observación aplicada a la animación era revolucionaria, y fue lo que llevó directamente al éxito a los estudios de Walt Disney. Comenzando con Mickey Mouse, Walt entendió ese concepto. Hacía que el personaje llevase el movimiento tan bien como las emociones. Walt le dio a Mickey un cerebro y sentimientos. Descubrió que es posible que la audiencia empatizase con el personaje, no solo por reírse de él, sino por ver que tenía sentimientos y estaba vivo. Los personajes de Disney serían graciosos, tendrían corazón y pensarían.

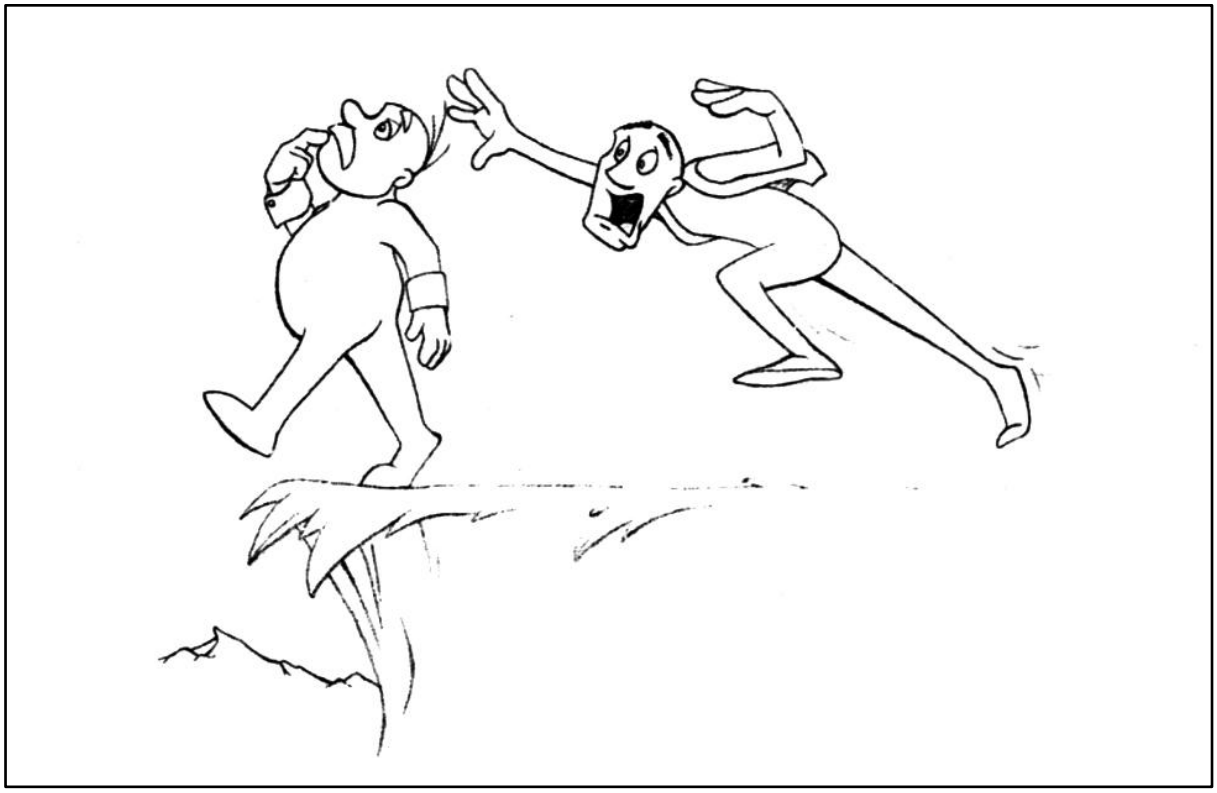
Para los animadores es muy útil hacer una distinción entre pensamientos y emociones, porque las emociones es lo que impulsa al personaje a realizar una acción determinada.

Hooks pone un ejemplo en que una persona que está andando sola de noche por la calle, y escucha pasos detrás de ella. El proceso de pensamientos funcionaría de la siguiente manera: primero, se tendría que determinar exactamente qué tipo de ruido, ¿pasos masculinos o femeninos?¿Es el sonido de unos tacones o unas botas? En ese momento no hay ningún tipo de emoción, simplemente se está intentando determinar qué es lo que está produciendo ese sonido de la persona. El cerebro está operando en ese instante más rápido que el ordenador más rápido del mundo. Aunque no se sea consciente de lo que está pasando en los pensamientos, está pasando de todos modos.

Finalmente se determina que son pasos humanos, y que cada vez se acercan más y son más sonoros. En este punto es cuando se empiezan a experimentar las emociones. Si el personaje que se encuentra en esa situación es alguien que haya tenido problemas en las calles, seguramente empezará a sentir miedo. Pero si por el contrario, es alguien que se ha criado en una granja, o en una zona muy tranquila, se sentirá cómodo por ir acompañado. Pero poniéndonos en el caso de que sienta miedo, la emoción hará que haga algo. Podría acelerar los pasos, mirar detrás de ella a ver quién es, o mirar en sus bolsillos por si tuviese algún tipo de objeto con el que poder defenderse. La emoción es lo que lidera la acción, y la emoción es una respuesta automática que se basa en el pensamiento.

Figura 16

Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Pensar tiende a llevar a una conclusión. La emoción tiende a llevar a una acción. (Tomado de Acting for Animators 2003)



1.1.3.2. Acción es reacción. Acción es hacer.

El animador de los estudios Disney Bill Tytla[31], famoso por dar vida a *Dumbo*, y por su trabajo en *Blancanieves y los Siete Enanitos*, dijo “la pose es una reacción a algo”(Johnston y Thomas, 1981). Pero también es verdad que toda acción es una reacción a algo. Un gato

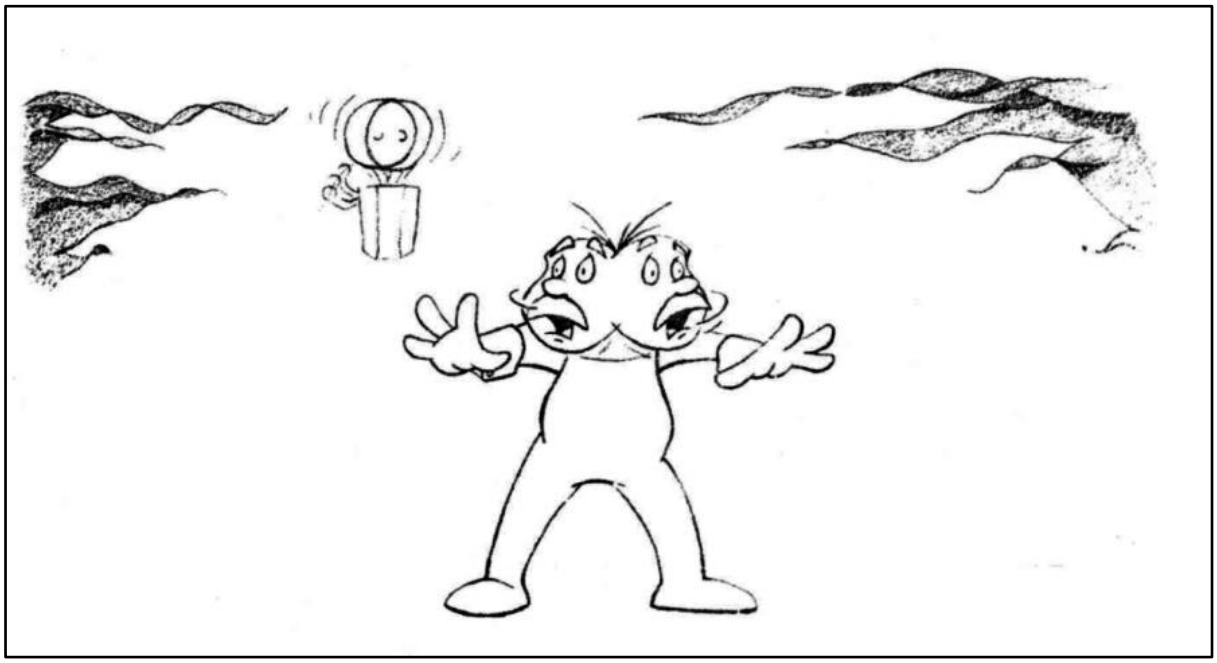
[31] Vladimir Peter Tytla (25 de octubre de 1904, Nueva York, Estados Unidos - 30 diciembre de 1968, Connecticut, Estados Unidos). Fue un animador conocido en la industria de la animación como "Bill" Tytla, el cual desarrolló su carrera profesional en los estudios de Walt Disney. Allí trabajó en los cortometrajes de Silly Symphonies, Mickey´s Fire Brigade. Entre sus trabajos más representativos está la película Fantasía, o Blancanieves y los Siete Enanitos, donde se encargó de gran parte del diseño y de la definición de las personalidades de los enanitos. En 1940 al querer nuevos retos se encargó de la animación del personaje de Dumbo.

reacciona cuando le pisan la cola, una persona reacciona cuando suena su teléfono. Acción es reacción.

Acción es también hacer. Acción es ambas cosas, hacer y reaccionar. Un personaje debería reaccionar a un pensamiento interno, como tener sed u oír una alarma de incendio. La reacción precede a hacer.

Figura 17

Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Acción es reacción. Acción es hacer. (Tomado de Acting for Animators 2003)



Vemos ejemplos de este principio con el personaje del Coyote, que reacciona al hecho de que el Correcaminos se ha vuelto a escapar, e inmediatamente comienza a elaborar un nuevo plan para atrapar al ave. En todos estos ejemplos hay otro componente, que es la

emoción. Primero viene la emoción, y entonces viene la acción. Primero viene un estímulo, entonces viene la acción. Si se quiere mostrar que un personaje tiene frío, primero hay que hacer que reaccione ante la temperatura, y entonces él hará algo al respecto, como frotarse las manos. Muchas veces se ha visto un personaje con frío, que lo que hace es limitarte a tiritar. Esa sería una actuación pobre. Una persona que tiene frío hace por mantener el calor. La acción se da en respuesta del estímulo. Acción es reacción. Acción es hacer.

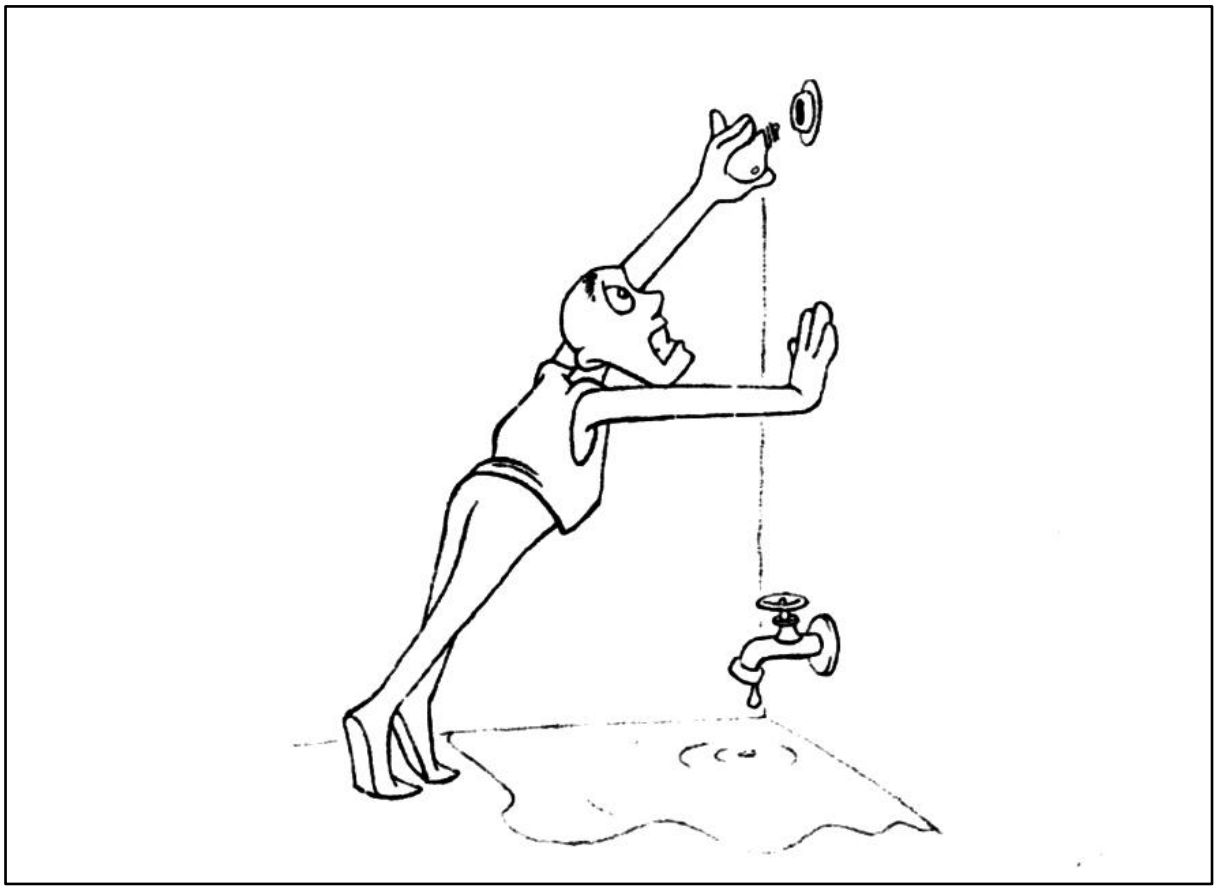
1.1.3.3. Un personaje necesita tener un objetivo.

En este principio se indica que siempre que un personaje está en la escena, se debe poder responder a la pregunta ¿Qué está haciendo? Y lo que esté haciendo, debe ser en la búsqueda de un objetivo. Un personaje necesita estar haciendo algo el cien por cien de las veces. Esto no quiere decir que deba estar haciendo algo como rascarse una oreja o atarse los cordones. Debe estar haciendo algo con la intención de conseguir un objetivo. Esto es un principio del movimiento teatral, la acción debe ser decidida y significativa. Aristóteles se refería a esto como, unidad de acción, las acciones pequeñas que llevan a acciones más grandes o a un objetivo. Una acción sin pensamiento es imposible, y una acción sin objetivo es una acción mecánica. Eso no es teatral. Si un personaje atrapa una mosca o mueve los labios mientras lee un libro, está haciendo algo, pero no es algo en la búsqueda de un objetivo teatral. Cuando no se sabe cuál es la acción que debe hacer un personaje, hay que preguntar, cuál es el objetivo de ese personaje.

Stanislavski (1863-1938) Se refiere a la interpretación mecánica como aquella que carece de la creación desde la vida interior del actor, aquella que se basa simplemente en exteriorizar una serie de sentimientos que no tienen base, por lo que están vacíos, de manera que la acción estaría totalmente injustificada.

Figura 18

Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Un personaje necesita tener un objetivo. (Tomado de Acting for Animators 2003)



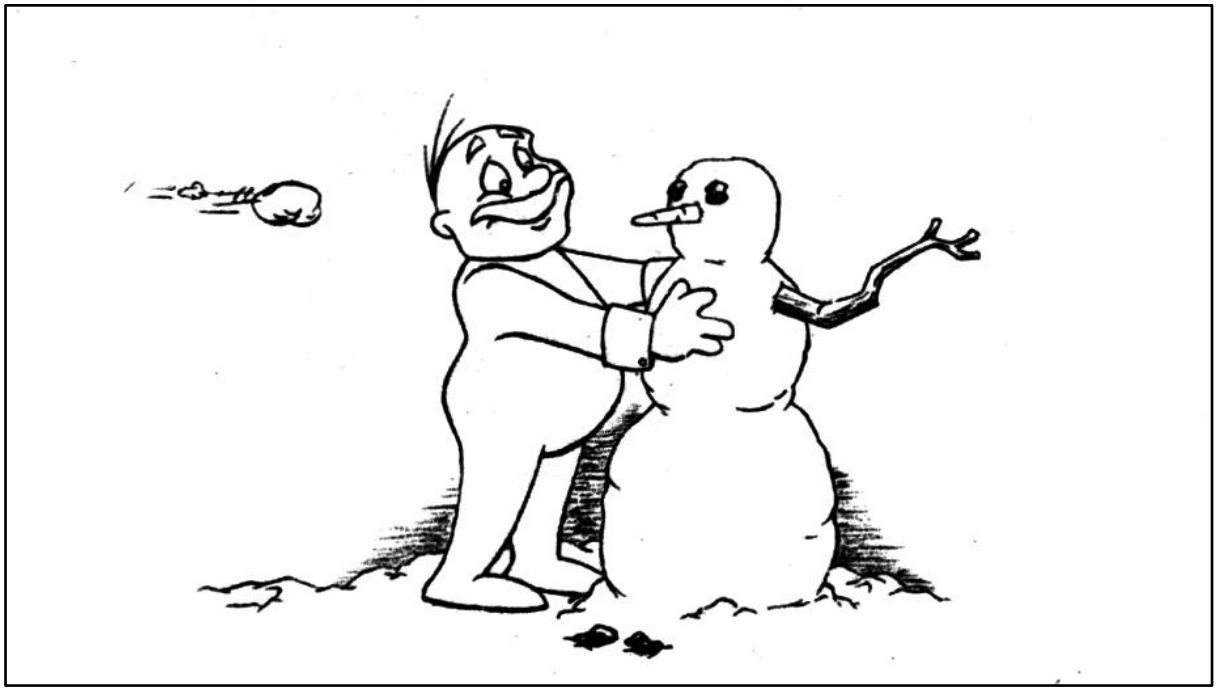
Analizando este principio con un ejemplo de animación, podemos ver cuando el perosnaje de la reina en *Blancanieves y los Siete Enanitos*, está haciendo su terrible brebaje, su objetivo es cometer un asesinato. La acción que está haciendo, remover los ingredientes, es con la búsqueda de un objetivo. Si quitamos el intento de asesinato, lo que tenemos es un cocinero sin más.

1.1.3.4. El personaje debería realizar una acción hasta que ocurra algo, que le haga realizar otra acción diferente.

Un personaje debería estar el cien por cien del tiempo haciendo algo, incluso si la escena es puramente expositiva.

Figura 19

Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. El personaje debería realizar una acción hasta que ocurra algo, que le haga realizar otra acción diferente. (Tomado de Acting for Animators 2003)



Podría darse una escena en la que se viese a un personaje sentado en una silla, sin estar haciendo nada aparentemente, pero si este fuese el caso, según Hooks, este personaje podría estar esperando algo, por lo que ese sería el objetivo que le haría no hacer nada. De tal forma la inactividad estaría justificada, porque realmente no la habría, la acción sería esperar.

Un ejemplo cinematográfico para mostrar este principio es el que podemos encontrar en la película Toy Story. Se puede ver como en muchas de las escenas los personajes, los juguetes, se quedan completamente inmóviles cuando llega algún niño, mostrándose como seres inanimados, no como seres vivos con personalidad, en este caso también habría acción, que consistiría en hacer que son juguetes para ocultar que tienen vida, por lo que estarían haciendo algo con un propósito.

Hay que tener en cuenta que lo que haga que el personaje cambie de una acción a otra puede ser un factor externo o una motivación o estímulo interno. Siguiendo con el ejemplo de Toy Story, el que un niño entre en la habitación hace que los juguetes hagan una nueva acción, siendo este hecho un factor externo. Pero también podría cambiar la acción por una motivación interna, como por ejemplo el hecho de haber recordado dónde se encontraba algo que podría estar perdido. Es decir, podría cambiar a otra acción por un estímulo interno.

Podríamos encontrar infinidad de ejemplos que ilustrasen este principio, como el que un personaje camine por la calle, hasta recordar que se ha dejado un fuego de la cocina encendido. Estaría realizando una acción, hasta que un estímulo interno hiciese que cambiase a otra acción.

Estos estímulos internos pueden ser representaciones del subconsciente.

Stanislavski en sus lecciones siempre ejemplificaba este principio con un objeto, con un collar de perlas, el cual necesita tener muchas perlas, una junto a otra, todas seguidas a lo largo de una cuerda. Si se tuviese una perla, y mucha distancia después otra, no se tendría un collar. Constantemente usaba esta imagen para explicar la necesidad de estar haciendo una acción, la importancia de que un personaje pasase de una acción a otra, y que siempre estuviese haciendo algo.

1.1.3.5. Todas las acciones comienzan con movimiento.

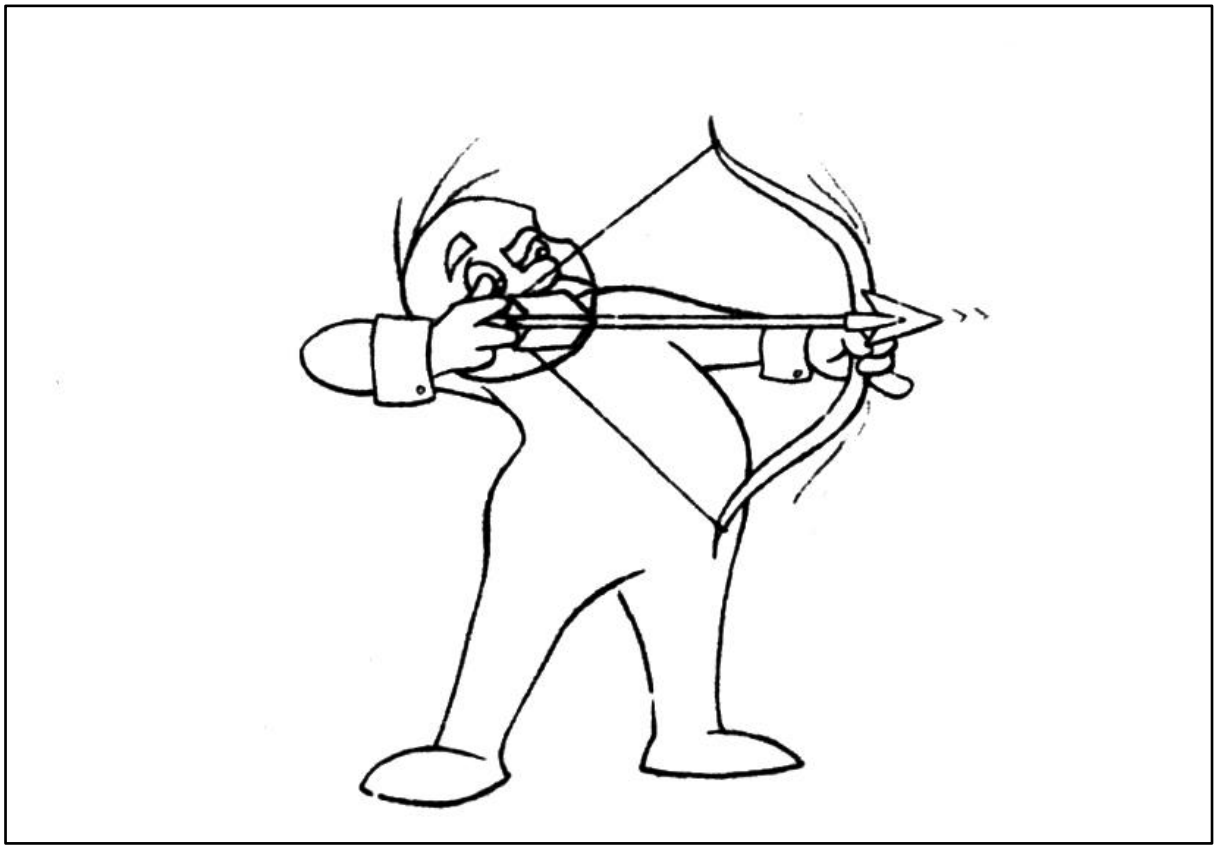
Respirar es movimiento, los latidos del corazón son movimiento. Esos movimientos son muy pequeños, el observador casi no podría apreciarlos, pero aun así hay movimiento.
El movimiento podría ser imperceptible al principio, pero hay movimiento en cada acción. Si nos sentásemos en una silla quietos, y nos pusiésemos a multiplicar, habría movimiento, aunque solo fuese el movimiento de los ojos y las cejas, mientras estamos calculando.
Un pensamiento que no esté expresado en acción no es nada. En la acción teatral, la acción está en la búsqueda de un objetivo. La acción sin movimiento es imposible, y hay que tener en cuenta, que el movimiento es el resultado de pensar.

1.1.3.6. La empatía es la llave mágica. Las audiencias empatizan con las emociones.

Empatía quiere decir “sentir a”. Cuando un miembro de la audiencia empatiza con un personaje, él se relaciona de una forma personal sobre cómo siente el personaje. La importancia de la empatía en la actuación es fundamental, es muy importante.

Figura 20

Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. La empatía es la llave mágica. Las audiencias empatizan con las emociones. (Tomado de Acting for Animators 2003)



La transacción teatral básica es entre el actor y la audiencia, y el pegamento que lo sostiene todo es la emoción. Los humanos empatizan con la emoción, no con el pensamiento. La meta de un animador es exponer emoción a través de la ilusión del movimiento en la pantalla. Lo que está haciendo el personaje en todo momento es vitalmente importante, pero el punto de empatía con la audiencia involucra emoción, cómo siente el personaje sobre lo que está haciendo. La empatía es esencial en la actuación.

Como indicaban los animadores Johnston y Thomas: *"*estás tratando de captar la atención de la audiencia y mantenerla. Agárrala con algo real con lo que puedan identificarse*"*(Johnston y Thomas, 1981).

1.1.3.7. Una escena es una negociación.

Una escena teatral requiere un obstáculo a menos que sea una situación de conexión o exposición. En términos teatrales, la palabra obstáculo es sinónimo de conflicto. Se puede simplificar el concepto pensando que una escena es como una negociación, porque las negociaciones contienen conflicto.

El conflicto en un sentido teatral no tiene que ser necesariamente algo negativo. Normalmente cuando escuchamos la palabra *conflicto* comenzamos inmediatamente a buscar caminos para salir de ahí. A nadie le gustan los conflictos. Los actores sin embargo, aprenden que los conflictos son sus amigos. Hay tres tipos de conflictos: El personaje tiene un conflicto consigo mismo, un conflicto con otro personaje en la escena, o un conflicto con la situación. Visto de otra forma, el momento teatral requiere que el personaje intente superar un obstáculo de cualquier tipo.

Aunque la palabra conflicto pueda sonar como algo negativo, en la actuación un conflicto no es necesariamente algo negativo. Se puede dar un conflicto por no saber si comer un plátano o una tarta de queso, o por no saber si ir de vacaciones a Londres o Roma. Obstáculo es un poco mejor, pero aun así sigue sonando como algo negativo.

El guionista [32]David Mamet se refiere a la escena como una negociación. Una negociación implica conflicto, obstáculos, necesidades opuestas. Pero ello sugiere una búsqueda para una solución positiva. Se puede negociar con un vendedor de pisos, o con uno mismo

[32] David Mamet (30 de noviembre de 1947, Chicago, Illinois, Estados Unidos). Escritor de novelas y de guiones de cine. Ha creado guiones para numerosas películas desde 1981 hasta 2013.

acerca de si comer o no un trozo de tarta. Es buena idea preguntarse que está siendo negociado en una escena. Si no se puede encontrar una negociación, probablemente haya un problema teatral.

Figura 21

Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Una escena es una negociación. (Tomado de Acting for Animators 2003)

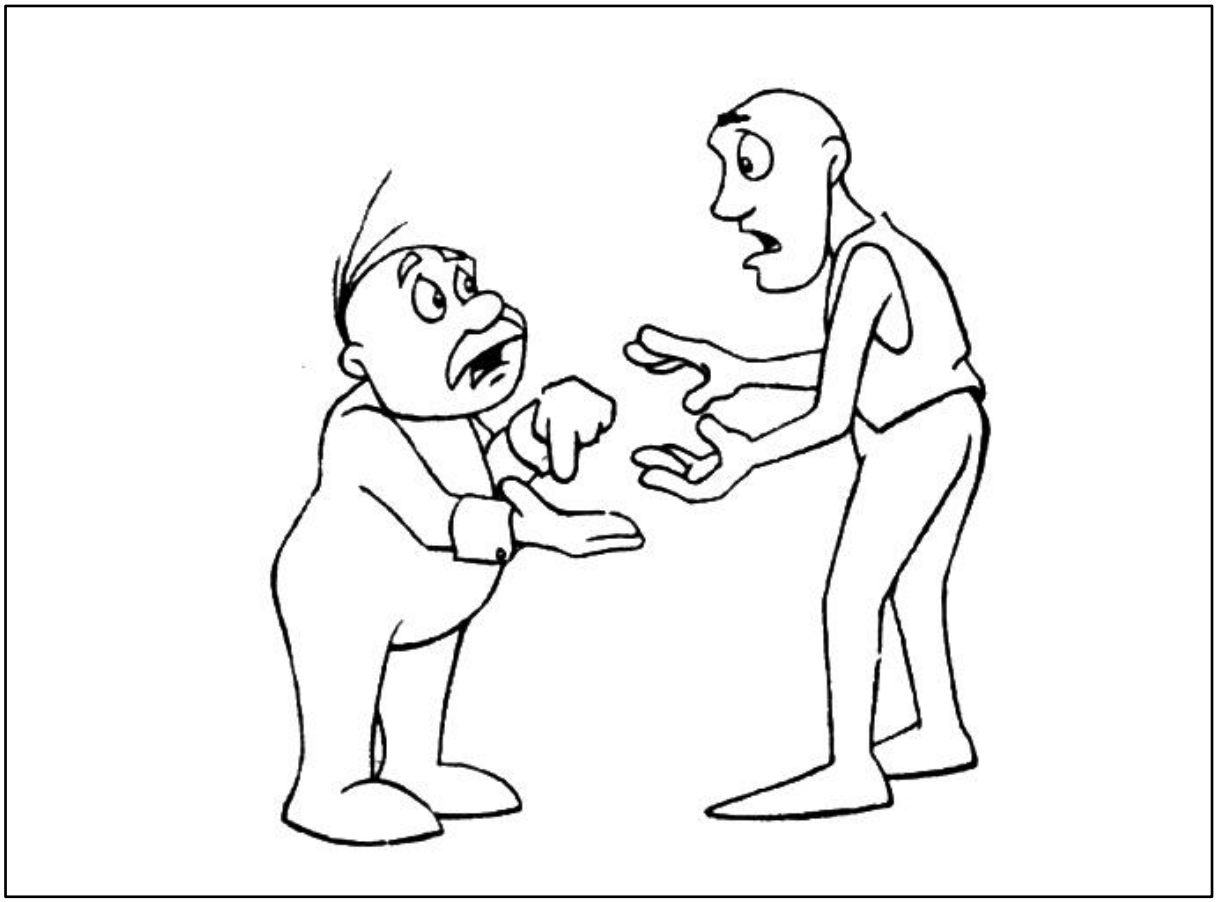
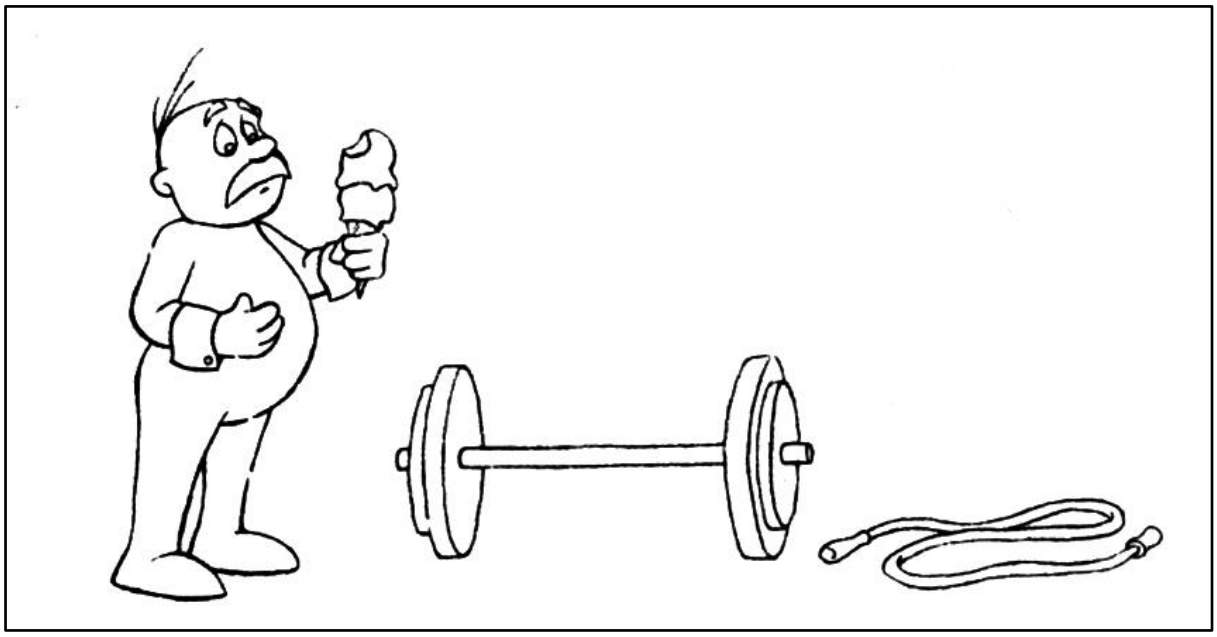


Figura 22

Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Una escena es una negociación. (Tomado de Acting for Animators 2003)



Richard William describe de la siguiente forma cómo es el acting para él y qué es lo que entiende por acting:

> ¡Pero todos sabemos lo que es el Acting! Lo hacemos todo el día. Lo hacemos en diferentes partes todo el día.
>
> ¿Actúas de la misma manera con tu mujer/marido/amante, que cuando un policía de tráfico te para? ¿O con el director del banco? ¿O con tus niños? ¿Con tu jefe? ¿Con tus compañeros?

Desempeñamos papeles todo el tiempo, dependiendo de la situación en la que nos encontremos y de lo que sabemos. Sacamos a relucir la personalidad apropiada a lo que requiere nuestra situación.

Está: El autoritario. El niño. El estudiante. El adulto responsable. El amante. El amigo. El payaso. El comprensivo. El depredador. El maníaco de poder… etc.

La cosa está en tener cuidado y usarlo para expresar cosas, en desarrollar la habilidad de proyectarlo en nuestros dibujos o inventar imágenes para conseguir en los personajes que pintemos, en la situación en la que se encuentran, sabiendo lo que ellos quieren y porque lo quieren. Eso es ACTUAR.

Queremos dejar algo claro a través de un personaje en particular. Una representación clara de que es lo cristal.
Si empezamos con eso, podremos profundizar en nuestra representación tanto como seamos capaces.
Ciertamente todos conocemos las emociones básicas.

Todos sabemos de: Miedo. Codicia. Hambre. Frío. Lujuria. Vanidad. Amor. Y la necesidad de dormir.

Milt Kahk siempre decía: "Pienso que sólo hazlo". Si tienes un problema te debes poner a resolverlo. Consigue después el entendimiento profundo de lo que eres. Y sabes después lo que eres. Sólo mantenlo hasta que lo consigas.

Y “echa bastante rato pensando en la forma en que harás el mejor trabajo de poner la actuación en pantalla, poniendo lo que has de poner”.

> Métete dentro del personaje ¿Qué es lo que quiere hacer? E incluso más interesante ¿Por qué lo quiere hacer? ¿Qué estoy haciendo y por qué lo hago?
>
> La gente que realmente sabe cómo actuar dice: "NO ACTÚES, SE". La estrella de cine Gene Hackman, dijo "YO TRABAJO COMO UN LOCO PARA NUNCA SER COGIDO ACTUANDO". Los buenos actores hacen un montón de estudios para que la realidad que interpreten sea su realidad."que va a pasar con el personaje. Haz cada cosa por vez y se claro como el. (Williams, 2003, pág 316)

La construcción del personaje de animación

Según Ed Hooks para construir un personaje es necesario plantear todas las cuestiones posibles para conocer el pasado del personaje, todo aquello que pueda haber sido decisivo en su vida y que le haya podido condicionar de alguna manera, por ínfima que parezca. Todos los detalles que se puedan tener del personaje indicará al animador cómo deberá actuar ese personaje en una situación determinada. Como una lista de preguntas básicas que se deben hacer al crear a un personaje el autor sugiere las siguientes:

- *Hombre o mujer?*
- *¿Edad?*
- *¿Salud física?*
- *¿Apariencia?¿Higiene?*
- *¿Inteligencia?*
- *¿Dieta?*
- *¿Cultura?*
- *¿Historia?*
- *¿Religion?*
- *¿Salario?*

- *¿Ocupación?*
- *¿Educación?*
- *¿Orientación sexual?*
- *¿Sentido del humor?*
- *¿Familia?*
- *Amigos?*
- *¿Ritmo interior?*
- *Psicología (introvertido, extrovertido, etc)*
- *¿Metas y sueños?*
- *¿Nombre?*

Según Michael Chejov cuando se crea un personaje hay que formularse muchísimas preguntas, hay que trabajar mucho con la imaginación. Una vez que tenemos en mente una imagen de éste, hay que seguir formulándose nuevas preguntas, hay que visualizarlo en diferentes situaciones, para así tener cada vez una imagen más clara de su psicología, de sus motivaciones, de sus deseos más íntimos, creando así un personaje más completo, más real, más orgánico.

La negociación en la escena

Stanislavski defiende acting como realizar una acción en la búsqueda de un objetivo, mientras se supera un obstáculo. La palabra obstáculo es sinónimo de conflicto. En terminos teatrales, este tipo de conflicto no tiene porque ser negativo. Una persona puede estar en un conflicto acerca de si comer una tarta de manzana o de fresa. Este tipo de conflictos es más como una negociación. De hecho, podemos decir tranquilamente que que una escena es una negociación.

A menos que una escena sea pura exposición, el tipo de cosa que yo llamo escena conectiva, cuando al menos un tipo de conflicto debe estar presente todo el tiempo.

En acting hay solo tres tipos de conflictos:

1. El personaje puede tener otro conflicto con otro personaje. “El dinero o la vida”, amenaza el ladrón.

2. El personaje puede tener un conflicto consigo mismo. “Necesito dinero, pero si robo a este chico iré a la cárcel”, se dice el potencial ladrón a si mismo.

3. El personaje puede tener conflicto con su situación. “Aquí no hay ningún arbusto ni matorral para resguardarme del mal tiempo, y otra tormenta está viendo” llora Trinculo en La Tempestad de Shakespeare, cuando se encuentra en una isla tropical.

El hada negocia con cenicienta cuando pone como toque de queda la media noche.
En Toy Story, cuando Woody está de acuerdo con rescatar a Buzz Lightyear, que se ha caído por la ventana, la decisión implica una negociación consigo mismo y con los otros juguetes, los cuales acusan a Woody del asesinato de Buzz.

Cuando una escena está dando problemas, cuando se siente demasiado superficial, cuando el personaje parece estar haciendo caras graciosas simplemente, para y mira para una negociación.
Esto puede ser una maravillosa prueba de fuego para lo que está mal, o bien, en la escena.

Estados de la negociación

Negociamos el estatus con uno u otro contínuamente, a lo largo del día, en todo tipo de relaciones e interacciones. Cuando vamos a un restaurante a pedir la comida, el camarero nos concede un alto estatus porque tu eres el cliente, y él te está sirviendo.
No hay nada degradante ahí. Es simplemente la forma en la que el estatus está actuando en ese momento. Cuando se está teniendo una simple conversación con un amigo, se le concede un alto estatus cuando se le permite hablar; él devuelve el favor cuando nos escucha hablar a nosotros. Y está el más evidente tipo de transacción de estatus entre los padres y sus hijos, carceleros y reclusos, entre jefes y secretarios. Cuando un profesor está dando clase, los alumnos le están dando un alto estatus. Cuando los actores están en la escena, la audiencia les está dando un alto estatus.
Las transacciones de estatus no tienen porque ser discriminatorias, aunque pueden ser usadas de esta forma; son principalmente una forma de negociar las relaciones interpersonales.

Charlie Chaplin usó la transacción de estatus frecuentemente. Cuando un personaje de bajo estatus, como el pequeño vagabundo, se comporta de una forma de alto estatus, quizás poniendo los pies en el escritorio y fumándose un puro, es gracioso.
En animación se puede hacer simplemente un ajuste de estatus. Darle a un personaje más estatus que a otro, y ver qué pasa. El matón del patio, por ejemplo, está siempre intentando obtener un alto estatus en sus transacciones (dealings) con otros personajes.

Esta idea de transacciones de estatus viene directamente del libro Impro de Keith Johnstone, que es muy recomendada para actores y animadores.

Las escenas comienzan en el medio

Los dramaturgos y los guionistas aprenden a introducir escenas tan tarde como sea posible.

La audiencia es inteligente y puede rellenar los espacios en blanco. No es necesario mostrar a la audiencia un personaje entrando en un edificio y subiendo unas escaleras antes de llamar a la puerta de un apartamento. A menos que evidentemente se quiera hacer un plano subiendo las escaleras. También se puede empezar la escena con la persona en el apartamento contestando a la llamada de la puerta. O se podría mostrar a la persona que justo acaba de llegar al apartamento, y se podría coger el diálogo desde la mitad de la conversación, quizás con los personajes sentados en el sofá del salón.

Los actores operan en un principio similar, es decir, la escena no comienza cuando la luz se enciende en esta. Comienza entre bastidores, antes de que el momento sea creado. Y la escena no finalizará cuando la pantalla funda a negro.
Cuando un actor está esperando para entrar en escena, esperando la señal, está conectando con donde él (su personaje) ha estado, con la intencionalidad que le hace entrar.

Chejov indica que el actor en todo momento debe tener presente lo que ha hecho el personaje antes de la escena y lo que hará después, para que así la interpretación no se realice de una forma inconexa por tanto la actuación sea armónica y comprensible para el espectador de la obra.

Por el contrario, si desde un principio, posee una visión de sí mismo al momento de interpretar o recitar las últimas interpretaciones le será sencillo tener una visión global de todos los matices, es decir, como si se estuviese observando desde el exterior. De esa manera podría revisar cada detalle contenido en el papel, es decir, una visión conjunta y eso será lo que hará posible una interpretación de cada pequeño matiz que irán enlazados como una columna vertebral, es decir, de una forma íntegra.

El actor se familizará con las pequeñas acciones de su personaje al mismo tiempo que seguirá la línea principal de los acontecimientos, para mantener así la atención del espectador. Su actuación se volverá más viva y orgánica. Igualmente le ayudará desde el principio a dominar el carácter de su personaje sin mucho esfuerzo.

Por ejemplo si la luz se enciende en un salón. Suena un teléfono. Un hombre con una toalla alrededor de su cintura y con una actitud molesta entra en el salón y contesta el teléfono. Supondremos, llenando los espacios en blanco, que viene del cuarto de baño. Si su cabello está mojado, supondremos que salió de la ducha para contestar el teléfono. Y después de que él concluya esa llamada telefónica, si vuelve por la misma dirección por la que entró, supondremos que vuelve a la ducha.
Si sale en otra dirección, supondremos que va a la cocina o a cualquier otro lugar, si conociésemos la planta del apartamento.

Hay que recordar que el personaje entra en escena con intención, viene de algún lugar, probablemente de una escena previa y continuará hacia otra escena después de que deje en la que está.
Esto enlaza con la lección de realizar una acción hasta que algo pase, y ello haga que se realice algo diferente. Un personaje debe estar siempre haciendo algo.

Si vamos a animar una escena en la que una mujer vuelve a su casa, para convencer a su novio de que vuelva con ella. Debemos tener claro que antes de que se de la escena del encuentro, ambos personajes deberán estar haciendo algo. La mujer se encontrará frente a la puerta de la casa del novio, haciendo acopio de valor para llamar, pensando minuciosamente las palabras que va a utilizar para conmoverle y hacer que vuelva con ella. También estará temerosa de llamar, por si cuando le abre la puerta, ve que hay otra mujer. El chico por otra parte, antes de que suene su puerta, también estará haciendo algo, él no espera ninguna visita, es ajeno a lo que va a ocurrir. Es posible que esté leyendo un libro,

ordenando su casa, pero algo debe estar haciendo antes de que se desarrolle la escena con el encuentro de ambos.

Lo que se ha hecho es dar una acción que preceda a la escena, a ambos personajes, para dar veracidad.

1.2 Konstantin Stanislavski y la revolución del método de interpretación actoral

Para hablar de acting y su importancia tenemos que empezar por la formación actoral que posibilitó el realismo en la escena teatral, para ello nos tenemos que remontar a Konstantin Stanislavski[33]

Figura 23

Fotografía de Konstantín Serguéievich Stanislavski (1863-1938)

[33] Konstantín Serguéievich Stanislavski (17 de enero de 1863, Moscú, Rusia - 7 de agosto de 1938, Moscú, Rusia). Actor y director teatral autor de lo que conocemos hoy día como el método. Creó la sociedad de arte y literatura en 1888. Diez años después formó la compañía teatral del Teatro de Arte de Moscú, la cual codirigía junto a Vládimir Nemiróvich-Dánchenko, dicha compañía tuvo un exitoso recorrido gracias a los métodos de trabajo que hacían que los actores representasen de una forma muy realista la vida escénica.

Konstantin Stanislavski fue un director teatral y actor del siglo XX, de nacionalidad rusa, el cual revolucionó por completo la formación actoral, tras una vida dedicada a la investigación basándose en el arte y tomando conceptos de las bases de la psicología de su época, creó un sistema que conocemos hoy día como el método de formación que siguen los actores para conseguir interpretaciones realistas.

Antes de este autor ruso la formación actoral se hacía por imitación, a partir de él se plantea un cambio en la metodología de trabajo del actor, éste es adiestrado además de en las técnicas de interpretación en técnicas de investigación y experimentación.

Tiene un planteamiento revolucionario que afecta a la forma de trabajar tanto del actor como del director y del profesor, siendo la investigación una pieza totalmente clave. Haciendo así del actor no un personaje dependiente, sino independiente. Es por eso que hoy día Stanislavski sigue siendo el padre de la formación actoral contemporánea, ya que sus métodos de trabajo siguen estando hoy vigentes, aún existiendo otros autores que hayan creado nuevas metodologías de trabajo y hayan reinterpretado los conceptos de este autor, es justo en Stanislavski donde hay un cambio total sobre la forma de lo que es el arte de interpretar.

Dichos cambios revolucionarios son puestos en práctica en todos los ámbitos donde se aplican las artes de interpretación actoral, como el teatro, la ópera, el cine y por supuesto todas las áreas de la animación; animación 2d, 3d, stop motion y videojuegos.

1.2.1 Antes de Stanislavski

A partir del sistema que desarrolló Stanislavski, un actor se podía acercar a un trabajo como es el de crear a un personaje, algo que se sustenta tanto en el inconsciente, como en el consciente, es decir, hay una forma de trabajar para guiar a la inspiración, algo que dirige la inspiración para posibilitar que cree de una forma concreta. Algo fundamental en la metodología de Stanislavski es el concepto de acción, dicha palabra, acción, ya aparece en la poética de Aristóteles[34], que dice que la tragedia es la imitación de una acción. Es decir, que toda obra de teatro, representa una acción. Este concepto fundamental, que nos dice que detrás de todo lo que sucede hay un rumbo, es aplicado por Stanislavski al trabajo del actor. Para éste la acción sería lo que hace que el personaje se comporte de una determinada forma, aquello que lo dirige y orienta la justificación de sus acciones. Estos conceptos son fundamentales para poder ver lo revolucionario de Stanislavski dentro del trabajo del actor en todas sus dimensiones.

En el teatro clásico existían las acciones pero eran explicadas por soliloquios o apartes, es decir, el actor detenía su interpretación para hablarle al público, para explicarle cuáles eran sus motivaciones y sus intenciones, de manera que quedase totalmente entendido por parte del espectador lo que ocurría en la psique del personaje. Era un convencionalismo del teatro de esa época, de hecho esos momentos en los que el actor realizaba dichos soliloquios era entendido que lo que estaba diciendo era la verdad.

Los apartes son una variación de los monólogos, en ellos los personajes se hablan a sí mismos para informar sobre aspectos íntimos, para verbalizar sus pensamientos, incluso

[34] Aristóteles. Filósofo y científico de la Antigua Grecia. 384 a.C, 322 a.C. Está considerado junto con Platón como el padre de la filosofía occidental. Todas sus ideas han tenido una notable influencia en toda la historia intelectual de occidente durante más de dos milenios.
En su obra sobre la poética, Aristóteles afirmaba que la tragedia era una imitación de una única acción.

para dar datos superfluos de su propia personalidad o de otros personajes. Vistos por el público parecen que están dirigidos hacia ellos.

Por ejemplo, si tomamos uno de los textos clásicos de Shakespeare que es Ricardo III[35] al comienzo de la obra en un larguísimo monólogo el personaje dice:

> ¡Vaya, yo, en estos tiempos afeminados de paz muelle, no hallo delicia en que pasar el tiempo, a no ser espiar mi sombra al sol, y hago glosas sobre mi propia deformidad! Y así ya que no pueda mostrarme como un amante, para entretener estos bellos días de galantería, he determinado portarme como un villano y odiar los frívolos placeres de estos tiempos. He urdido complots, inducciones peligrosas, válido de absurdas profecías, libelos y sueños, para crear un odio mortal entre mi hermano Clarence y el monarca. (Shakespeare, 1591, pág. 3)

Desde ese momento el espectador conoce cuáles son las motivaciones del personaje de Ricardo III en todo momento. El autor, en este caso Shakespeare, cada vez que cree necesario aclarar eso, el actor se dirige hacia el público para hablarle. De esa forma es más sencillo seguir la trayectoria del personaje.

El trabajo de Stanislavski tuvo una gran trascendencia en la historia por su labor como director y como actor de teatro, pero sobre todo por haber escrito una serie de manuales que recopilan todo su conocimiento a lo largo de toda su vida, para la formación actoral en los que se explica de forma detallada y sistemática cómo debe formarse un actor en todos sus ámbitos, abarcando todos los aspectos que consiguen una interpretación orgánica, posibilitando así que en la escena el personaje que vea el público sea real y único.

[35] Ricardo III es una obra escrita por el autor William Shakespeare.

Pero habría que decir que ya desde los primeros tiempos de la historia del teatro ha sido siempre una preocupación el perfeccionar el trabajo del actor, conseguir la mejor interpretación posible.

Hay manuales escritos por críticos, filósofos, productores, directores, actores y dramaturgos en los que se dan pautas para mejorar la técnica actoral.

Los manuales que había en la época eran meras descripciones de aquello que tenía que hacer el actor de forma superficial para emular lo que se suponía que eran sentimientos determinados, de una forma que el público los entendiese. También describían los tipos de personajes que había, de una forma simple y básica. Consistía simplemente en una lista que contenía todos aquellos recursos externos para que fuesen usados por el actor por mera imitación, donde se recogían sentimientos generales como el amor, la pena, el miedo o la rabia, de manera que lo que contemplaba el espectador era algo artificial carente de sentimiento real.

Stanislavski se opone a esta forma de actuar con una representación orgánica, pues lucha contra cualquier estilo de actuación grandilocuente que sirva solamente para alimentar el narcisismo del actor que trabaja básicamente para recibir los elogios del público. Lo que atrapa la atención no son los elementos externos de lo que se supone siente el actor, sino aquello que lo genera, aquello que hace que surja y se desarrolle.

Aunque en la época había grandes obras como las del escritor y filósofo francés Denis Diderot[36], las cuales marcaron un hito en la interpretación actoral, sentando las bases del

[36] Denis Diderot (5 de octubre de 1713, Langres, Francia. 31 de julio de 1784, París, Francia). Diderot fue un filósofo, escritor y enciclopedista, fue uno de los máximos representantes de la Ilustración. Destacó en todas aquellas áreas en las que se desarrolló. En el ámbito del teatro fue quien estableció los conceptos sobre los que se desarrollaría el drama burgués. Fue revolucionario en la

drama Burgués[37]. Según los métodos de interpretación establecidos por Diderot, la sensibilidad era un obstáculo para el actor, aunque Stanislavski respetaba a dicho autor afirmaba que era un método que no partía de la naturaleza del actor.

Figura 24

Denis Diderot, obra de Louis-Michel van Loo, 1767

escritura de títulos de novelas como Jacques le fataliste. También creó la crítica a través de sus salones.

[37] Drama Burgués es un tipo de drama surgido en Francia durante el siglo XVIII, junto con las 'tragedias político-históricas', en un momento de ascensión de la burguesía y declive de la nobleza y del clero, que contiene elementos de la gran tragedia transferidos para ambientes humildes o para estratos de la burguesía. Los principales nombres asociados al drama burgués, concretamente George Lillo, Denis Diderot y Gotthold Lessing, escribieron piezas en que el individuo era condicionado por la realidad de lo cotidiano.

Figura 25

Fotografía de Benoît-Constant Coquelin, 1841-1909

1.2.2 Contexto histórico y cultural de Stanislavski

Hay que tener en cuenta el momento histórico en el que vive Stanislavski y la situación teatral existente en ese período. Era lo más normal ver actores estereotipados repitiendo un código de gestos, voces engoladas y actitudes previstas y catalogadas en un fácil y reconocible cliché.

Stanislavski habla del uso del cliché como algo sumamente simple, de mal gusto, es posible que en escena un actor haga ciertos gestos, utilice ciertos recursos que en algún momento tenga algo de vida, llame la atención del público, pero rápidamente desaparecerá, por lo que no estará creando nada.

Stanislavski se refiere al tipo de interpretación irreal, en el que el actor no siente las vivencias reales del personaje, no dota de una vida real al personaje de una obra, sino que se limita a realizar de una forma mecánica unos gestos estereotipados que representan unos sentimientos determinados, para que así el público sepa qué está ocurriendo en la escena, pero es algo falso, no está basado en una creación real.

Stanislavski habla de los peligros del cliché convencional, una vez un actor sabe que ciertos clichés funcionan en escena, corre el peligro de que todo su trabajo se vea impregnado, es más, es posible que se anticipe al despertar del sentimiento real y le cierre el camino. El cliché puede surgir cuando falte el sentimiento vivo. El cliché convencional nunca puede reemplazar a la vivencia.

Lo que persigue Stanislavski con su método de interpretación actoral es conseguir que lo que se represente en escena sea real, tan real como lo que ocurre en la vida, ahí reside el arte del actor.

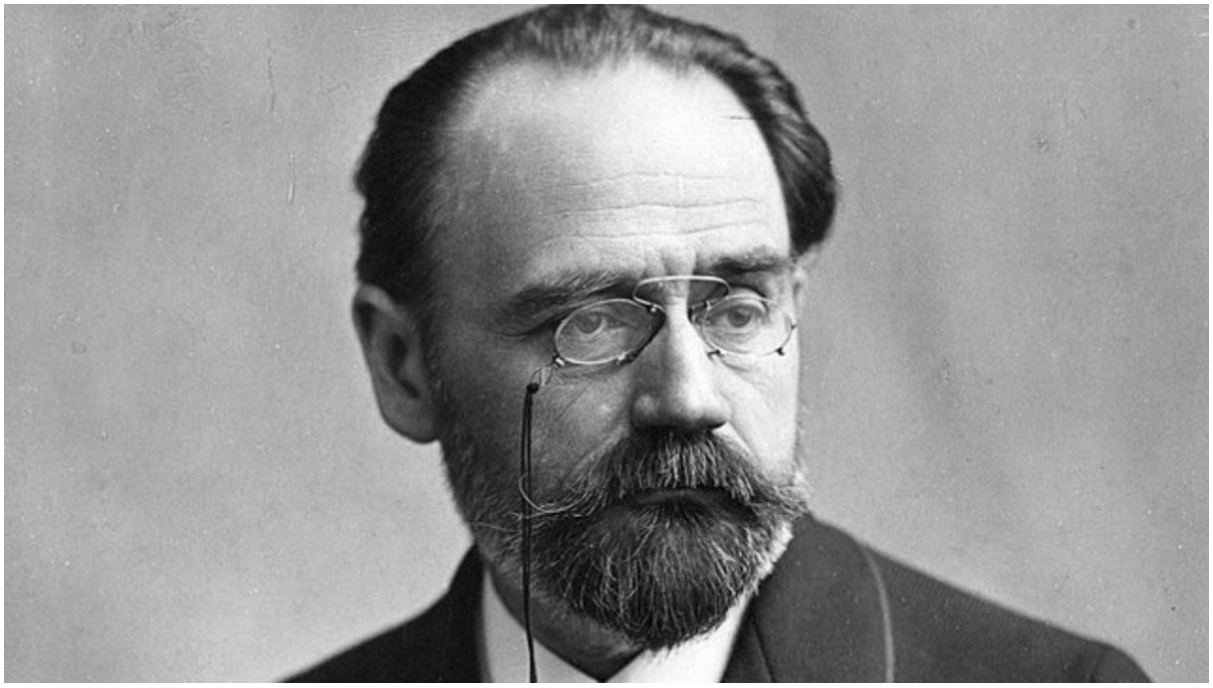
“El fin fundamental de nuestro arte consiste en crear la vida del espíritu humano del papel y la obra y encarnar artísticamente esta vida en una forma teatral bella. En estas palabras se encierra el ideal del artista verdadero.

1.2.2.1 El naturalismo

Finales del XIX fue una época marcada por el auge científico y por la corriente artística del naturalismo, promovida por Émile Zola[38] en la literatura, que reclamaba una mayor objetividad en el proceso creativo.

Figura 26

Fotografía de Émile Édouard Charles Antoine Zola (París, 2 de abril de 1840-ibídem, 29 de septiembre de 1902)



El naturalismo estaba directamente relacionado con el realismo. Émile Zola fue el autor más representativo de esta corriente.

[38] Emile Edouard Charles Antoine Zola (París, 2 de abril de 1840, Ibídem, Francia - 29 de septiembre de 1902, Francia). Escritor considerado como uno de los máximos exponentes del naturalismo.

Comenzando en 1870, esta corriente artística se extendió a toda Europa en el curso de los veinte años siguientes, adaptándose a las distintas literaturas nacionales. El naturalismo presenta al ser humano sin albedrío, determinado por la herencia genética y el medio en el que vive.

Esta corriente artística también estuvo fuertemente influenciada por teorías de medicina y de ciencias naturales.

En el naturalismo influyen el positivismo[39] de Auguste Comte[40], el evolucionismo[41] de Darwin[42], el darwinismo social[43] de Herbert Spencer[44]

[39] El positivismo o filosofía positiva es un pensamiento científico que afirma que el conocimiento auténtico es el conocimiento científico y que tal conocimiento solamente puede surgir de la afirmación de las hipótesis a través del método científico. Surge en Francia a inicios del siglo XIX de la mano del pensador francés Saint-Simon, de Auguste Comte, y del británico John Stuart Mill y se extiende y desarrolla por el resto de Europa en la segunda mitad del siglo XIX.

[40] Isidore Marie Auguste François Xavier Comte (19 de enero de 1798 Primera República Francesa – 5 de septiembre de 1857 París,Francia). Filósofo y escritor el cual formuló la doctrina del positivismo. Considerado como el primer filósofo de la ciencia en el sentido moderno del término. Sus ideas también fueron fundamentales para el desarrollo de la sociología, término inventado por este autor el cual trató esta disciplina como le mayor logro de las ciencias.

[41] La teoría del evolucionismo fue consolidada por el científico Charles Darwin en su obra *El origen de las especies* en 1859.

[42] Charles Robert Darwin (12 de febrero de 1809 Shrewsbury, Reino Unido - 19 de abril de 1882, Down House, Reino Unido). Naturalista inglés reconocido como el primer científico más influyente de aquellos que plantearon la teoría de la evolución biológica a través de la selección natural. Postuló que todas las especies de seres vivos han evolucionado con el tiempo a partir de un antepasado común mediante un proceso denominado selección natural. La evolución fue aceptada como un hecho por la comunidad científica y por buena parte del público en vida de Darwin, mientras que su teoría de la evolución mediante selección natural no fue considerada como la explicación primaria del proceso evolutivo hasta los años 1930.

[43] El darwinismo social es una teoría escrita por Herbert Spencer que fue un naturalista, filósofo, sociólogo, psicólogo y antropólogo inglés de finales del siglo XIX y principios del XX. La teoría estaba basada en los estudios de la teoría evolutiva de Darwin, que trasladan esos conceptos de selección natural al ámbito social, que ante una creciente población mundial se tendría que dar una competitividad para controlar los recursos por la inevitable escasez que habría de éstos, haciendo que sobrevivan aquellos humanos más aptos como mecanismo de evolución social. Dicha teoría justifica la lucha y la competitividad entre etnias, naciones o clases, tanto por los recursos naturales como por los distintos puestos sociales. Ciertos conceptos del darwinismo social tuvieron mucha influencia en algunos países imperialistas del siglo XIX y en la primera mitad del siglo XX.

[44] Herbert Spencer (27 de abril de 1820, Derby, Reino Unido - 8 de diciembre de 1903, Brighton, Reino Unido). Desarrolló un concepto sobre la evolución, tratando la biología, la mente y la cultura humana, incluso la sociedad. Este autor llegó a investigar sobre la evolución antes que Darwin.

y el materialismo histórico del manifiesto comunista[45] de Marx[46] y Engels[47].

El naturalismo empezó a verse en otros ámbitos artísticos diferentes al del teatro, como en la pintura, la música o la escultura.
En el teatro el naturalismo mostraba un realismo extremo hasta el detalle más ínfimo en el marco histórico general y particular de la obra del dramaturgo.

Dicho teatro presentaba un lenguaje cotidiano y familiar y sus personajes no sólo hablaban en forma natural, sino que poseían una psicología de seres comunes; sus acciones se asemejaban todo cuanto se podían a las acciones de la gente real. Representadas sobre el escenario tenían que convencer al público de que la acción que desarrollaban podría darse en la vida.

Teatralmente, estas obras tenían dos importantes retos; una era la de alcanzar la elevación del espíritu y la expresión, y la otra era conseguir el efecto dramático sin que se perdiese la sensación de naturalidad. Los vestuarios y escenografías, eran rigurosos y fieles a la

---

[45] El materialismo histórico es un término acuñado por el marxismo ruso, que alude al marco conceptual identificado por Karl Marx y usado originalmente por él y Friedrich Engels para comprender la historia humana. Percibe los cambios histórico-culturales como resultado de las condiciones materiales de la vida y la lucha de clases. De esta manera se opone a la concepción según la cual la historia se ve determinada por el espíritu.
Para el materialismo histórico, las transformaciones sociales vienen demarcadas por dos factores esenciales: los modos de producción y la lucha de clases, no así por las ideas.

[46] Karl Heinrich Marx (5 de mayo de 1818 Tréveris, Reino de Prusia - 14 de marzo de 1883, Londres, Reino Unido). Fue un economista, filósofo, sociólogo, periodista, intelectual y político comunista. Su obra abarca diferentes campos del pensamiento en la filosofía, la historia, la ciencia política, la sociología y la economía, aunque no limitó su trabajo solamente a la investigación.

[47] Friedrich Engels (28 de noviembre de 1820, Reino de Prusia - 5 de agosto de 1895, Londres, Reino Unido). Filósofo, politólogo, sociólogo, historiador, periodista, revolucionario y teórico comunista y socialista alemán, amigo y colaborador de Karl Marx. El 1845 escribió su primer libro, *la situación de la clase obrera*, el cual influyó a Marx en la concepción de la dialéctica histórica en términos de conflicto de clases. Fue coautor junto con Karl Marx de obras fundamentales para el nacimiento de los movimientos comunistas, socialistas y sindicalistas, como *La Sagrada Familia*, en 1844, *la ideología alemana* en 1846 y el *Manifiesto del Partido Comunista* en 1848. Ayudó financieramente a Marx para que publicara *El capital* en 1867.

realidad, y el escenario tendería precisamente a proporcionar esta sensación ilusoria de estar contemplando algo que sucede realmente.

El naturalismo surge para criticar el anterior movimiento artístico, el romanticismo del siglo XIX, en el que lo que se buscaba era la evasión de la realidad, algo completamente opuesto a lo que pretendía el naturalismo. En el teatro el romanticismo, según decían los naturalistas, las interpretaciones actorales eran sobreactuadas y falsas, generando una escena artificial que no era creíble y que se distanciaba de la realidad. Una de las características del romanticismo en el teatro era que los actores no podían mostrar la espalda al público, estaba totalmente prohibido, lo cual daba un efecto forzado e irreal a la puesta en escena. Si bien vemos en obras de pintores del romanticismo en los que sí que se muestran a personajes antagonistas unos de frente y otros de espaldas, como en *Los fusilamientos del 3 de Mayo*, de Francisco de Goya[48].

[48] Francisco José de Goya y Lucientes (27 de marzo de 1746, Fuendetodos, España - 16 de abril de 1828, Burdeos, Francia). Fue un pintor y grabador español de fama mundial.

Figura 27

Cuadro Los fusilamientos del 3 de Mayo, obra del pintor Francisco de Goya, 1814.

En este contexto surgieron dos compañías que incorporaron y promovieron ese naturalismo escénico, que fueron la compañía de los Meininger[49] o la del director André Antoine[50].

Las obras de los Meininger animaron al joven Stanislavski que se refiere a este nuevo teatro como algo novedoso en la que los espectáculos mostraban por primera vez una nueva especie de puesta en escena, en la que había fidelidad histórica a la época, escenas de masas, una magnífica forma exterior, una disciplina asombrosa y todo el orden de una grandiosa fiesta del arte.

Posteriormente Stanislavski continuó ese naturalismo escénico al menos en sus primeros años.

También fue pionero en la manera de crear la escenografía, sustituyendo las telas pintadas en las que se representaban muebles, ventanas, puertas, etcétera, por mobiliario real. En alguna de sus obras quiso tal grado de realismo que llegó a utilizar piezas de carne real, como en "Los carniceros", y en otra ocasión llegó a hacer que un grupo de gallinas se pasease por el escenario, como en la obra "La tierra", siendo la primera vez que una gallina formaba parte de una representación teatral.

---

[49] Los Meininger, o compañía de los Meininger, fue una compañía alemana de teatro dirigida por Jorge II, duque de Meiningen. Dicha compañía aplicó las nuevas teorías en Alemania sobre teatro que estaban desarrollándose en la primera mitad del siglo XIX, en las que se aplicaban las diferentes artes y técnicas, que eran coordinadas por la nueva figura del director de la obra. La compañía con una actividad cercana a los cincuenta años influyó profundamente en renovar el teatro en Europa. Mediante el uso de decorados, vestuarios y utilería, mostraron un teatro muy realista, en el cual se reflejaba de manera fiel la época. También innovaron en la manera de dirigir a los actores, que ya no actuaban de forma individualista, sino que trabajaban en conjunto en la dirección que estaba marcada por el autor de la obra.

[50] André Léonard Antoine 1858,1943 Francia. Fue un director de escena y fundador del Théâtre Libre en París, se le considera el primer director de escena moderno. Siendo influenciado por las teorías sobre teatro naturalista de Taine y de Zola, sus innovaciones influyeron en el mundo de la escena francesa e internacional. Su estilo se caracterizó por evitar lo artificial, innovó la interpretación actoral haciendo que la compañía ya no girase en torno a los actores principales, sino que todo el reparto trabajase en una misma dirección, que era marcada por la obra. Además los actores debían actuar con naturalidad y sencillez, como si no estuviesen actuando, hasta tal punto que podría darse el caso en el que un actor hablase de espaldas al público o se saliese del campo visual de éste, comportándose como lo harían en la vida real.

Su innovación en la forma de entender la representación actoral, el desarrollo de la obra e incluso la escenografía, hicieron que su estilo tan insólito en su época fuese muy criticado en algunas ocasiones.

El naturalismo en el teatro tiene una gran aportación dando la figura del director de escena, el cual era el encargado de dirigir el espectáculo haciendo que éste fuese armónico y coherente artísticamente. Aquí se vio un gran cambio en la representación teatral del siglo XIX, pues hasta entonces las escenas consistían en una demostración por parte de los actores en las que mostraban sus capacidades de atracción frente al público.

Pero a partir de la aparición del director de escena la responsabilidad creativa no se dejaba en manos de los actores, que hasta entonces trabajaban de forma aislada según sus dotes interpretativas, sino que había una figura encargada de que hubiese un hilo común que lo conectaba todo, dando sentido y coherencia a la obra.

1.2.2.2 La obra literaria de Antón Chejov

Otras de las grandes influencias culturales que influyeron sobre Stanislavski, y en el desarrollo de su método de interpretación actoral fue la obra de Antón Chejov.

Figura 28

Imagen de Antón Pávlovich Chéjov, 1860 - 1904

Cuando en 1896 Stanislavski funda el Teatro de Arte de Moscú lo hace junto con Vladimir Nemirovich Danchenko[51], que era crítico, profesor y director de teatro. Danchenko apostaba por un repertorio contemporáneo, y entre los textos que se escogieron para la primera

[51] Vladimir Nemirovich Danchenko (25 de diciembre de 1858, Georgia - 25 abril de 1943, Moscú, Rusia). Pedagogo, actor y director teatral ruso. Fundó en 1898 el Teatro de Arte de Moscú con Konstantín Stanislavski. En 1879 abandona sus estudios universitarios centrándose en realizar críticas teatrales. Fue profesor entre otros de Meyerhold. A pesar de ser un gran teórico de la interpretación actoral no dejó ninguna obra escrita de manera que las únicas teorías que se conocen son las reflejadas en el método.

temporada, sugirió un texto de un joven autor que se llamaba Antón Chejov[52], que había empezado como cuentista y había escrito una serie de pequeñas obras, cómicas básicamente, hasta que en 1896 escribió una obra fundamental que se llama *la gaviota*[53], podríamos decir que esta obra es el comienzo del teatro contemporáneo. La gaviota es un texto difícil, porque es un texto enigmático, desde muchos puntos de vista. Uno de los problemas al que se enfrentó Stanislavski al leer el texto fue justamente ese, la obra empieza con un diálogo muy particular, aparecen dos personajes, Masha y el maestro Medvedenko, lo único que dice el texto es:

- Masha y Medvedenko entran por la izquierda; de regreso de un paseo.
- Medvedenko le dice a Masha -¿Por qué se viste siempre de negro?- a lo que Masha responde -llevo luto por mi vida. Soy muy desgraciada.

La obra *La gaviota* fue llevada al teatro por primera vez en 1896, San Petersburgo y fue un fracaso. Pero tras ser leída por Dánchenko fue leída en el Teatro de Arte de Moscú, y llevada posteriormente al teatro bajo la dirección de Stanislavski, en 1898, tras lo que tuvo un gran éxito. Dicha obra está tan ligada al Teatro de Arte de Moscú que éste adoptó la obra como emblema. Nada más, entonces cuando Stanislavski leyó este texto pensó que en algún momento iba a aparecer un soliloquio donde Masha va a explicar qué es lo que está haciendo. A medida que la obra iba avanzando Stanislavski se iba dando cuenta de que no había ninguna explicación. Es más, no solamente de ese personaje, sino de todos los personajes de la obra. Entonces Stanislavski se dio cuenta que estaba entrando en un mundo completamente diferente. Un mundo donde las motivaciones, los motores del

[52] Antón Pávlovich Chéjov (29 de enero de 1860, Imperio Ruso - 15 de julio de 1904, Badenweiler, Imperio Alemán). Fue un médico, escritor y dramaturgo ruso. Chejov estaría dentro de la corriente más psicológica del realismo y el naturalismo. Escribió varias obras enmarcadas dentro del naturalismo, las más famosas son el Tío Vania, El jardín de los cerezos, Las tres hermanas y La gaviota.

[53] La gaviota es una pieza teatral de Antón Chejov, escrita en 1896, es la primera de las que son generalmente consideradas como las cuatro obras maestras del dramaturgo y escritor ruso. Se centra en los conflictos románticos y artísticos entre cuatro personajes.

comportamiento no están totalmente claros. Si se hace la obra de Ricardo III y se sigue el texto original, tal y como está escrito. A pesar de que los actores no sean maravillosos, se entiende la historia y funciona porque las motivaciones son muy claras. A partir de la gaviota, el problema es saber qué es lo que hay detrás de las palabras, esto es muy importante porque el que inició esta preocupación en Stanislavski en el tema de la acción, fue Chejov.

Este nuevo material presentaba una gran dificultad y era el que el comportamiento de los personajes no era totalmente evidente, por lo que a partir de ahora el trabajo del actor es decidir cúal es la acción. La acción de Ricardo III es muy clara, la acción de Masha no. Por tanto la actriz que interprete a Masha, que interpreta esa acción y le da un sentido a esa acción, hace que la acción funcione de una u otra manera.

Entonces el concepto de acción se va a volver fundamental en el trabajo de Stanislavski, una de las primeras cosas que tiene que decidir el actor según Stanislavski, es decidir qué es lo que está detrás de las palabras. Es importante mencionar que ésto sucede en un momento histórico en el que la civilización europea, llegando a fines del siglo XIX comienzos del siglo XX, pierde la fe en la retórica, quizás lo que diferencia más a los personajes de Shakespeare o del teatro clásico, de los personajes de Antón Chejov, es que para los personajes del teatro clásico la retórica y la palabra es algo contundente, la idea del doble discurso no está tan presente, y cuando lo está es evidenciado por los personajes. Conforme la civilización europea entra en la modernidad va acercándose a su primera gran crisis, que es la Primera Guerra Mundial, empieza a haber una especie de desconfianza en el lenguaje. El lenguaje ya no significa lo que las personas creen que significa y la primera persona que plantea eso en su dramaturgia es Antón Chejov, que vemos que aparece en su obra la gaviota.

Desde ese momento se ha avanzado, habiendo autores como Harold Pinter que escribe desde los años 50 hasta comienzos del siglo XXI, escribe textos donde no solamente no se sabe cúal es claramente la acción del personaje, sino que no se sabe ni los detalles de lo que sucedió o no. Vemos obras como “la fiesta de cumpleaños” el comportamiento de los personajes no tiene ninguna motivación clara.

La acción significa decidir qué es lo que está detrás de las palabras, qué es lo que mueve las palabras, qué es lo que hace que el personaje diga esos textos y cómo los diga. Y eso es un aporte fundamental. Sin tener una acción no se puede hacer un personaje, y mucho más en una dramaturgia como la contemporánea, donde ese es uno de los motores fundamentales. Entonces podríamos decir, entre tantas otras cosas, que el mayor aporte de Stanislavski al trabajo del actor es esta decisión sobre la acción. Porque la pregunta que se hacía Stanislavski cuando se enfrentó a la gaviota es qué actúa el actor, ¿actúan las palabras?¿o actúa lo que está detrás de las palabras?, ambas cosas, pero si recordamos el texto de Shakespeare, ahí las palabras nos van guiando sin embargo en el caso de Chejov no, en el caso de Chejov uno tiene que decidir.

Así que Stanislavski desarrolla la idea de la partitura, la pregunta que se hacía era qué cosa actúa un actor, y lo que actúa es la acción, que es lo que está detrás de las palabras.
La partitura es la división que un actor hace de una escena, planteando claramente por unidades cuales son sus acciones. Qué está detrás de las palabras. Entonces lo que el actor actúa es la partitura, no las palabras.

La partitura no es solamente un elenco de las acciones, sino también de los objetivos. Acción es lo que se quiere conseguir en la escena, Masha por ejemplo quiere ahuyentar a Medvedenko, el objetivo sería para qué lo hace, cuál es su motivación final. Si quiere ahuyentarlo para que no la vea más, la escena se hará de una manera, si quiere que se

vaya por un momento, la escena se va a hacer de otra manera. Entonces en la partitura, lo que va anotando el actor, es la acción y el objetivo de cada fragmento.

Stanislavski tenía un ejercicio en el que los actores hablaban en una lengua inventada durante un buen tiempo, hasta que las acciones estuvieran totalmente claras y solamente cuando esto ocurría, les permitía utilizar el texto. Porque así se aseguraba de que los actores no se estaban confiando únicamente en las palabras, sino en lo que está detrás de éstas.

Cuando empieza a aparecer el teatro contemporáneo la idea de la interpretación del texto cambia. Cada montaje de cada obra plantea una interpretación diferente. Entonces según esa interpretación, como se va creando la partitura. Es decir, se decide cuál es el motor del comportamiento de los personajes en base a la línea o interpretación que se le quiere dar a la obra. Y eso es fundamental.
De hecho actualmente, cuando se coge un texto clásico para interpretarlo, justamente lo que se hace es buscar una partitura, que no necesariamente esté de acuerdo con lo que el texto clásico vaya planteando. Y esto ayuda al actor para poder tener herramientas con las que trabajar.

La partitura comienza básicamente con Chejov, pero ya venía de una vanguardia anterior, que es el simbolismo. Aparece más o menos al mismo tiempo que Chejov. Que plantea la idea de la doble realidad. Las personas viven una vida externa, pero detrás hay una serie de cosas que no se comprenden, que no se pueden manejar, que tienen que ver con el alma, con el ciclo de la vida. Y el simbolismo plantea las pausas, la primera vez que aparecen pausas en el teatro contemporáneo, son en los textos simbolistas. Antes no había pausas, es más, en el teatro clásico el verso marcaba un ritmo que no se podía quebrar.

Las pausas empiezan a indicar que hay momentos en que el lenguaje ya no sirve. La pausa nace de la crisis del lenguaje. Hamlet, personaje clásico, a pesar de ser un personaje que sin duda es muy locuaz.

Cuando un actor moderno interpreta a este personaje lo que hace es ponerle pausas, pero originalmente las tiene.

Cuando empieza a aparecer la pausa, empieza a aparecer el silencio como expresión de la verdad. La verdad está en el silencio, porque las palabras no sirven.
El gran aporte de Chejov es que toma las pausas del simbolismo y las lleva al teatro realista.

En la gaviota los personajes están en verdadera conjunción con lo que les está pasando internamente, pero no lo pueden expresar.
Una de las diferencias básicas entre Chejov y Shakespeare, es que éste último aún cree en la posibilidad de la articulación del pensamiento, Chejov no.
De manera que Stanislavski toma esta obra, la gaviota, como inicio de su experimentación y búsqueda hacia el arte del actor.

El trabajo del actor a partir de Stanislavski se basa en la toma de decisiones. Cuando un actor interpretaba un texto clásico, el propio texto ya había tomado algunas decisiones por él. A partir de Chejov, de todo el teatro contemporáneo, se plantea la necesidad de la decisión, y en la capacidad de decisión está la interpretación.
Podríamos decir que el pilar del trabajo de Stanislavski está en la idea de la acción, como motor del comportamiento del personaje y en la idea de la partitura.
Hasta antes de Stanislavski probablemente los actores trabajaban con intuición y probablemente también por inspiración.

A partir de la idea de la acción y de la idea de la partitura, Stanislavski hace posible que los actores puedan empezar a trabajar sin tener que esperar a recibir algún tipo de inspiración. Por eso se dice que Stanislavski plantea un acercamiento mucho más científico al trabajo del actor.

Hay muchos más aspectos fundamentales en la metodología de trabajo del actor, pero el aporte mayor y más fundamental de Stanislavski es el trabajar con la partitura.

Otros autores hablarán de la partitura, pero dando otros enfoques, como es el caso de Bertolt Brecht o Jerzy Grotowski.

1.2.2.3 La influencia del auge científico en Stanislavski

Para resolver los problemas que planteaban el poder crear una interpretación que fuese real, en la que el actor pudiese llegar a vivir como lo haría el personaje al que interpretaba, Stanislavski tuvo que buscar en los conocimientos científicos de su época, ajenos al mundo del teatro, para buscar soluciones a esos problemas. Investigando entre muchas disciplinas que le ayudasen a comprender la conducta humana, entre otras áreas se documentó sobre fisiología, historia y psicología, en este último campo se interesó sobre todo en los estudios de Ivan Pavlov y en su [54]teoría de los reflejos condicionados , en la que el científico ruso consiguió grandes logros a la hora de entender cómo funcionan nuestros comportamientos no conscientes ante los estímulos.

Stanislavski se preguntó que si era posible adiestrar a un perro para que ante el sonido de un metrónomo automáticamente salivase y sintiese hambre, también se podría hacer con un

[54] La teoría de los reflejos condicionados fue una investigación sobre la ciencia del comportamiento de Iván Petróvich Pávlov, médico ruso del siglo XX especializado en fisiología y en psicología, que ideó unos experimentos con perros en los que cada vez que se les pusiera la comida, se hacía sonar un metrónomo, de modo que, cuando el perro lo escuchaba, asociaba ese sonido con la comida y salivaba. Así, el perro estaba dando una respuesta (en este caso, la salivación) a un estímulo (el sonido del metrónomo). La próxima vez que escuchara el metrónomo, independientemente de si iba unida a la comida o no, empezaría a salivar. Lo cual fue un gran aporte para la ciencia del comportamiento.

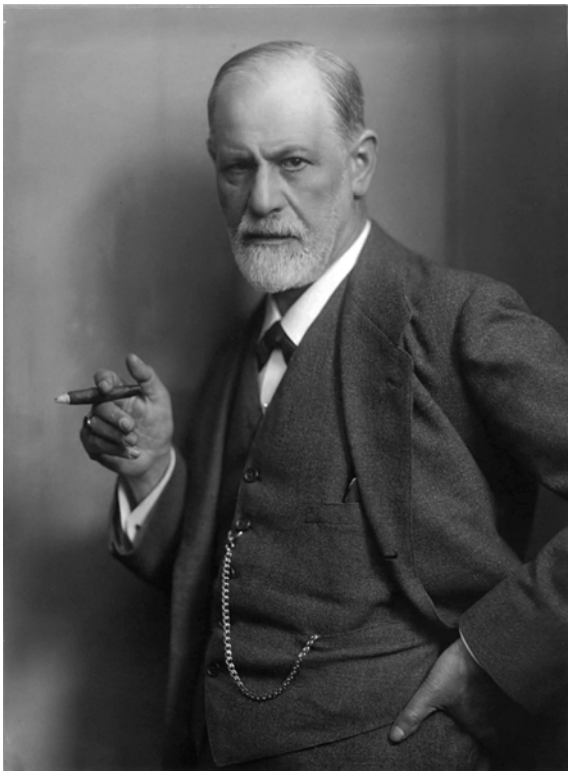
actor haciendo que respondiera inconscientemente ante un estímulo provocado de manera consciente, de esa forma se podría crear un mecanismo mediante el cual el actor sería capaz de evocar y experimentar sentimientos reales a través de estímulos inducidos por la conciencia.

En sus primeros estudios sobre el teatro, Stanislavsky va creando el método que llama autoeducación del actor, y lo crea en primer lugar por necesidad y para sí mismo, investigando incesantemente sobre su propia experiencia, pero en este momento el profesor ruso se encontraría al comienzo de sus investigaciones.

Posteriormente en su búsqueda de lo real en la escena, en su afán por conseguir que lo que representase el actor fuesen emociones reales de un personaje real, es decir “crear la vida la escena”, se interesó por los estudios de Sigmund Freud, cuyas teorías daban respuestas a diferentes factores que condicionaban y afectaban al comportamiento humano, a Stanislavski le interesaba saber no la exterioridad de las conductas humanas, sino el por qué de éstas.

Figura 29

Fotografía de Sigmund Freud (6 de mayo de 1856-Londres,
23 de septiembre de 1939.



La contribución más significativa que Freud ha hecho al pensamiento moderno es la de intentar darle al concepto de lo inconsciente un estatus científico. Sus conceptos de *inconsciente*, *deseo inconsciente* y *represión* fueron revolucionarios; proponen una mente dividida en capas o niveles, dominada en cierta medida por una voluntad primitiva más allá de la esfera consciente y que se manifiesta en *producciones* tales como chistes, lapsus, actos fallidos, sueños y síntomas.

Dichos conocimientos le fueron fundamentales a Stanislavski y a otros profesionales de la interpretación actoral de esa época, como es el caso de Meyerhold[55] y de Richard Wagner[56], para conseguir lo que conocemos hoy día como métodos de interpretación actoral, lo cual también fue algo revolucionario en el campo del teatro.

[55] Karl Kasimir Theodor Emílievich Meyerhold (9 de febrero de 1874, Rusia - 2 de febrero de 1940, Moscú, Rusia). Fue un actor y director de teatro, que defendió las teorías de la biomecánica teatral.

[56] Wilhelm Richard Wagner (22 de mayo de 1813, Alemania - 13 de febrero de 1883, Venecia, Italia). Compositor, director de orquesta, poeta, ensayista, dramaturgo y teórico musical alemán del Romanticismo. Entre sus óperas destacan las denominadas por el propio compositor como dramas musicales, las cuales a diferencia de otras obras, se asume la escenografía como parte de la narrativa.

Los conceptos que propone Freud sobre el inconsciente, deseo inconsciente y represión fueron revolucionarios; proponen una mente dividida en capas o niveles, dominada en cierta medida por una voluntad primitiva más allá de la esfera consciente y que se manifiesta en producciones tales como chistes, lapsus, actos fallidos,sueños y síntomas.

Ello hace que se vea por primera vez la aparición del concepto “subconsciente” en la interpretación actoral. Para aportar un realismo total al personaje que se interpreta.

> El núcleo de la vida anímica se sitúa entonces en un terreno oscuro y problemático y que, por caer fuera de la comprensión racional consciente, ha sido denominado subconsciente.
> Se dan en la vida psíquica impulsos y fuerzas instintivas con constante tendencia a la acción. El pensar y apetecer, todas las representaciones y sentimientos, están orientados hacia la línea marcada por el objetivo propuesto desde el subconsciente.
> Stanislavski, 1989.

Según Freud la mayor parte de nuestro pensamiento, de nuestro conocimiento y de los elementos que forman parte de nuestra mente, no son conscientes, es decir están escondidos en lo más profundo de nuestro ser, no se puede acceder a él porque está escondido debido a un proceso de represión. Sin embargo este inconsciente siempre pretende salir a la superficie y por tanto se puede decir que existe una serie de manifestaciones en las cuales el inconsciente intenta decirnos qué es lo que sucede en su interior.

- <u>Los sueños</u>

  Seguramente la manifestación más importante serían los sueños, que son un elemento fundamental a la hora de entender cuál es nuestro esquema psíquico,

debido a que a través de los sueños nuestro inconsciente libera aquellos elementos que son necesarios para poder entender qué es lo que nos sucede.

Freud define los sueños como una satisfacción simbólica de un deseo reprimido. Cuando se sueña lo que ocurre es que se establece un contacto con el subconsciente y éste sale a la superficie y por eso se sueñan cosas que tengan que ver con los problemas psíquicos que puedan tener las personas.

- Los actos fallidos

  Existen otras manifestaciones como los actos fallidos, que se darían debido a la presión que se pueda tener psíquica o psicológica en un momento determinado, haciendo que no se pueda realizar aquello a lo que se está acostumbrado hacer sin ningún problema.

- Lapsus

  Los lapsus son problemas lingüísticos, se quiere decir una cosa pero se dice otra, que es algo provocado básicamente por el inconsciente.

- Los chistes

  Los chistes son otras manifestaciones fundamentales, que son historias divertidas en las cuales lo que hacemos es reírnos de lo que nos rodea sin embargo suele ser un elemento inconsciente, muchas veces nos reímos de aquello que nos da miedo, y ese miedo se debe a que nuestra situación o nuestra forma de ser no permite que tengamos una tranquilidad y por eso los chistes suelen ser historias en las cuales se muestra un miedo o una insatisfacción.

- La neurosis

  Finalmente la neurosis, es un elemento polémico del pensamiento de Freud ya que consideraba que todos los seres humanos somos neuróticos y por tanto todos tenemos un cierto nivel de enfermedad mental, esta enfermedad, esta neurosis sería

> la relación extraña existente entre el deseo y la prohibición, una prohibición de carácter moral que nosotros interiorizamos y nos imponemos.

Nuestro inconsciente es inaccesible a nuestra conciencia. No podemos penetrar en su dominio, y si por cualquier razón, conseguimos apoderarnos de él entonces se transformaría en conciencia y por ende desaparecería.

¿Cómo se conoce lo que es inconsciente mediante lo consciente? Es decir, habría que hacer un trabajo de traducción de lo que está en la conciencia para llegar a ver lo que hay en el subconsciente.

Freud defendía la existencia de lo inconsciente, sostenía que sería imposible que todos los procesos anímicos llegasen a la conciencia, no sólo por los fallidos, los chistes, los sueños y los síntomas, también por las ocurrencias que tenemos que no se sabría explicar con firmeza de dónde vienen.
También sostiene que el ser humano tiene recuerdos, que pueden llegar a la conciencia, recuerdos que se mantienen guardados en el subconsciente hasta que en un momento determinado son llevados a la conciencia. Gran parte de los recuerdos no están activos en la conciencia, sino que estarían latentes en la inconsciencia.

Stanislavsky invita a trabajar sobre la escena tal como Freud propone en la lección XXIII "Vías de Formación de síntomas". Dice lo siguiente: "*La labor que nos incumbe cuando nos hallamos ante una idea desprovista de sentido, la de un acto sin objeto, será, la de descubrir la situación pretérita en la que tales ideas y actos poseyeron sentido y objeto, respectivamente. Se trata de encontrar los rasgos individuales suficientes para hacer posible una interpretación histórica del caso*."

La escena primero leída, se instala como pregunta que dispara un trabajo que debe retornar a ella estableciéndola como respuesta y con la convicción de implicancia subjetiva: historizada. En un caso los hitos históricos permiten encarnar al personaje dándole continuidad subjetiva en su descentramiento; y en el otro la interpretación analítica alcanza algo de este nivel descentrado, «matriz de la parte desconocida del sujeto» haciendo a la conmoción del síntoma.

La creación de sentido permite la preparación de la interpretación dramática como:

- Un relevamiento de los hechos «dignos de memoria»
- Un relevamiento creación que se efectúa en retrospección desde cada fragmento escénico
- Un relevamiento simultáneo a la creación de la historia que ha marcado al ser.

Stanislavsky describe series intactas de imágenes (aclara que imágenes no quiere decir «visual») que se despliegan en nuestra pantalla interior, haciendo vividas las circunstancias, despertando emociones. Fundamenta su método en una referencia retrospectiva de series de imágenes encadenadas, muchas de éstas creadas para estar «en ausencia» en el momento interpretativo, estarán de fondo. «La cadena sigue corriendo por debajo, es decir expresando sus exigencias, haciendo valer su crédito por intermedio del síntoma neurótico».

Cuando el inconsciente participa de nuestro trabajo debemos saber cómo no interponernos.

Si bien Stanislavsky utiliza el término inconsciente, la práctica que le interesa, el objeto de investigación y su método no tienen nada que ver con una propuesta psicoanalítica ni con expectativas terapéuticas, lo que no quiere decir que no se utilice dicho término cuando se está tratando sobre conceptos que debe manejar el actor en el desarrollo de su trabajo.

Stankislvaski argumenta que los sentimientos están orientados en favor de la creación artística, de ahí que sea fundamental el poder controlarlos, para lo cual el actor debe servirse de una serie de mecanismos que según su denominación científica son los conocidos como fuerzas motrices de la vida psíquica. En su formación da pautas de cómo controlar esos mecanismos internos que ayudan a la mente a crear una realidad.

El maestro ruso se sirve de los conocimientos científicos de su época para poder acceder a ciertas partes de la psique que de otra forma no le sería posible, para poder crear a un personaje de la forma más fiel posible a lo que sería la realidad, con la complejidad de matices que hace a cada persona única.

1.3 El legado y la influencia de Stanislavski sobre otros grandes maestros de la interpretación actoral.

Stanislavski es la pieza clave de la que parte lo que hoy día conocemos como interpretación actoral, pero su método de formación ha tenido también sus detractores y algunos grandes maestros de la interpretación se han cuestionado la eficacia de dicho método, de todas formas hay que decir que todos, aunque versionando y creando sus propios sistemas, parten de las bases que instauró Stanislavski en sus tratados, de ahí que este trabajo de investigación analice los factores que definen el acting a través de los conceptos establecidos por dicho autor.

Muchos de los autores sobre los que se va a hablar a continuación han tenido y tienen también una gran relevancia dentro del campo de la interpretación aportando conocimientos muy valiosos los cuales no coinciden en su totalidad con las teorías de Stanislavski, aunque como se ha apuntado, todos parten como mínimo de las bases que estableció el autor ruso, por lo que todos son posteriores a éste.

El legado de los maestros del arte del actor del siglo XX vive hoy día en sus discípulos, muchos de ellos de segunda, tercera o de generaciones posteriores. En todo tipo de escuelas a lo largo de todo el mundo se siguen tomando y aplicando esos conocimientos de esos autores.

Hay muchos ejemplos más, como el Mimo Corporal de Decroux[57] que ha servido de base para compañías como Théâtre du Movement[58] (Francia) o Theatre de l'Ange Fou (Inglaterra). La influencia de la pedagogía de Lecoq[59], que tiene a numerosísimos actores, directores, dramaturgos o compañías que se han educado en su escuela, que aún permanece en activo.

[57] Étienne Decroux (19 de julio de 1898, París, Francia - 12 de marzo de 1991, Billancourt, Francia). Actor y mimo francés, que retomó el mimo corporal dramático, el cual tenía el cometido de introducir el drama dentro del cuerpo. El mimo corporal debe aplicar al movimiento físico esos principios y valores de la vida que están en el corazón y en el alma del drama, usando la pausa, la vacilación, el peso, la resistencia, la sorpresa y la emoción. El mimo corporal dramático quiere representar lo invisible, como las emociones, las dudas y los pensamientos. Decroux comenzó su formación de actor en la Escuela del Vieux-Colombier de Jacques Copeau. Trabajó con Antonin Artaud, Charles Dullin, Louis Jouvet en teatro y en cine con Carné y Jacques Prévert.

[58] El Théâtre du Mouvement o Teatro del Movimiento es un teatro que se basa en el lenguaje corporal y en el movimiento dramático, a lo que algunos denominan teatro gestual y otros lo llaman mimo, teatro físico o teatro visual. Es una corriente teatral creada en Francia que hereda las teorías de los grandes maestros del siglo XX como Decroux, Lecoq, Marcel Marceau o Henryk Tomaszewski, desde los cuales ha estado en constante evolución, dando como resultado la creación de variantes que favorecen la creación contemporánea en la actualidad, su transmisión, la configuración de distintas líneas de investigación y formación sobre el tema. La compañía fue fundada por Yves Marc y Claire Hegen, la cual mostraría su primer obra en 1975.

[59] Jacques Lecoq (15 de diciembre de 1921, París, Francia – 19 de enero de 1999, París, Francia) fue un actor, mimo y maestro de actuación francés, considerado un referente del teatro del gesto. Tras estudiar educación física y deporte se introdujo en el mundo de la actuación formando parte de una compañía teatral. La mayor influencia que tuvo fueron las teorías del maestro Jacques Copeau.

El Berliner Ensemble[60], la mítica compañía de Bertolt Brecht[61] y Helene Weigel[62], se mantiene como una institución teatral ya legendaria en Alemania, mientras que el Arte como Vehículo comenzado por Grotowski[63] continúa su andadura en su Workcenter de Pontedera. La influencia de Barba[64], particularmente en los grupos de teatro de América Latina y de Europa, necesitaría de todo un libro para explicarse.

Finalmente, el ejemplo de Boal[65], dramaturgo, escritor y director de teatro brasileño, que excede a todos los anteriores, al haber constituido una red que opera a lo largo de todo el mundo bajo las premisas del Teatro del Oprimido, un método y formulación teórica de un teatro pedagógico que hace posible la transformación social. O Peter Brook[66], considerado como uno de los directores teatrales más influyentes del teatro contemporáneo y uno de los

---

[60] Berliner Ensemble es compañía teatral creada por Bertolt Brecht y su esposa Helene Weigel en 1949.

[61] Eugen Berthold Friedrich Brecht (10 de febrero de 1898, Berlín, Alemania - 14 de agosto de 1956, Berlín, Alemania). Fue un dramaturgo y poeta alemán, uno de los más influyentes del siglo xx, creador del teatro épico, también llamado teatro dialéctico. Fundador del Berliner Ensemble, el cual dirigió junto a su mujer, la actriz Helene Weigel.

[62] Helene Weigel (12 de mayo de 1900, Viena, Austria – 6 de mayo de 1971, Berlín, Alemania). Fue una actriz de gran relevancia, siendo una de las más importantes del teatro alemán del siglo XX. Fue maestra y directora del Berliner Ensemble junto a su esposo, el dramaturgo y poeta alemán Bertolt Brecht.

[63] Jerzy Grotowski (11 de agosto de 1933, Polonia - 14 de enero de 1999, Pontedera, Italia)
Fue un director de teatro y teórico muy innovador en su época, cuyas teorías de actuación, formación y producción teatral influyeron de una forma decisiva en el desarrollo de lo que hoy conocemos como teatro moderno.

[64] Eugenio Barba (29 de octubre de 1936, Brindisi, Italia). Es un autor, director de escena y director de teatro italiano, y un investigador teatral. Fue uno de los creadores del concepto de antropología teatral. En 1964 fundó en Dinamarca el Odin Teatret, una de las compañías más influyentes en la evolución del teatro europeo de finales del siglo XX. Este autor da una gran importancia a la mirada y a la relación con los elementos.

[65] Augusto Boal (16 de marzo de 1931, Río de Janeiro, Brasil - 2 de mayo de 2009 Río de Janeiro, Brasil). Dramaturgo, escritor y director de teatro brasileño, conocido por el desarrollo del Teatro del Oprimido, método y formulación teórica de un teatro pedagógico que hace posible la transformación social.Fue nominado para el Premio Nobel de la Paz en 2008.

[66] Peter Brook (21 de marzo de 1925, Londres, Reino Unido). Es un director teatral de películas y de ópera. Es uno de los directores de teatro contemporáneo más influyentes. Sus prácticas revolucionarias en la puesta de escena le han hecho tener una gran trascendencia dentro del mundo del teatro, siendo totalmente innovadoras.

grandes renovadores de la escena contemporánea, con puestas en escena revolucionarias e innovadoras.

Artaud[67], poeta, dramaturgo, ensayista, novelista, director escénico y actor francés. Fue un autor que marcó pauta acerca de las creaciones teatrales a partir del siglo XX, una persona muy relevante tanto en la cultura francesa como en la cultura mundial, cuyas teorías se siguen aplicando hoy día.

En 1986, Tadashi Suzuki[68] escribió un texto titulado *The Way of Acting* en el que defiende un retorno a lo que, para él, eran las bases de la actuación. En este texto introduce el esquema conceptual que llamó “la gramática de los pies”. Suzuki remarcaba que este enfoque para con el cuerpo del actor comenzaba con un énfasis en la posición de los pies, a diferencia de Occidente, que se centraba en las expresiones faciales, gestos y movimientos del cuerpo. Para Suzuki, la conciencia de los pies y su relación con lo que llamaba nuestro ‘centro’ es el factor principal de la actuación.

En este texto de Borja Ruiz sostiene lo siguiente:

[67] Antoine Marie Joseph Artaud (4 de septiembre de 1896, Marsella, Francia - 4 de marzo de 1948, París, Francia). Poeta, dramaturgo, ensayista, novelista, director escénico y actor francés. Artaud tiene una extensa obra que explora la mayoría de los géneros literarios, los cuales utiliza para alcanzar un arte total y absoluto. Su teatro de la crueldad tuvo una gran influencia en la historia del teatro mundial. Trabajó durante los años 20 y 30 en 22 películas, entre las que se encuentran Napoleón y La Pasión de Juana de Arco. Por muchos autores es considerado el padre del teatro moderno por sus ideas dramáticas y por la influencia de su obra.

[68] Tadashi Suzuki (20 de junio de 1939, Japón). Director de teatro, escritor y filósofo japonés de vanguardia. Fundador y director del SCOT, Suzuki Company of Toga. Además fue el organizador del primer festival internacional de teatro de Japón, el Festival de Toga. Junto a la directora Anne Bogart fundó el Saratoga International Theatre Institute en Saratoga Springs, Nueva York.

"*La forma en la que los pies son utilizados es la base de la performance escénica (...) los movimientos de los brazos y las manos solo pueden aumentar el sentimiento inherente de las posiciones del cuerpo establecidas por los pies*"[69].

La influencia de Anne Bogart[70] se siente en todo el teatro contemporáneo: a través de la adopción generalizada de los métodos de entrenamiento de SITI[71] de Viewpoints y Suzuki, su obra de producciones innovadoras y su orientación en SITI e incluso en la Universidad de Columbia de talentos.

Se trata, obviamente, de una fotografía instantánea, que esconde mucho más de lo que refleja. Ello apunta, no obstante, a que el nuevo teatro del siglo XXI, o al menos una parte de él, puede edificarse, y de hecho ya lo está haciendo, sobre los cimientos del gran legado teórico y práctico que nos han dejado los maestros del siglo XX.

A continuación el siguiente mapa genealógico relaciona entre sí a los diferentes maestros.

---

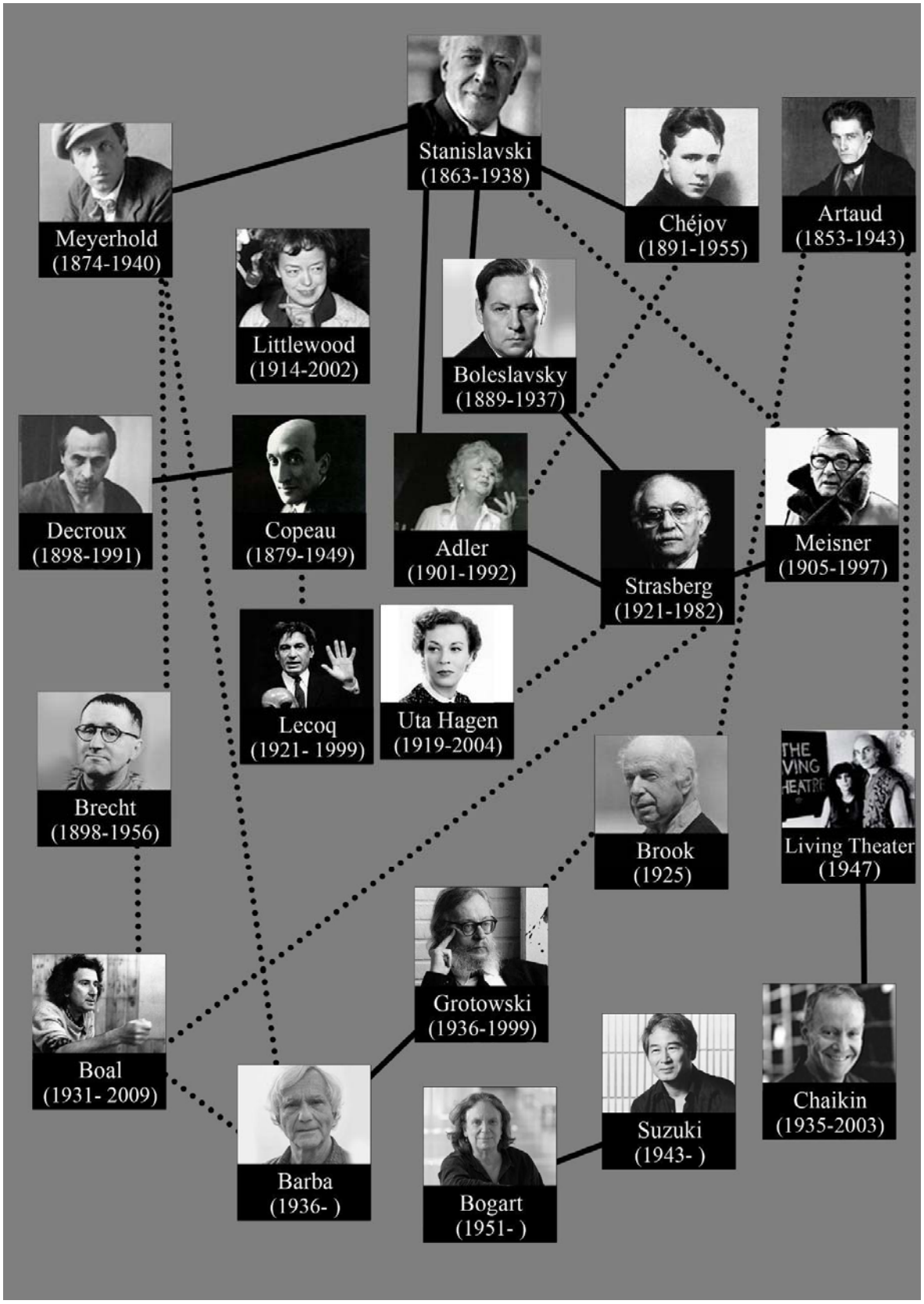
[69] Ruiz, B. (2012). *El arte del actor en el siglo xx : un recorrido teórico y práctico por las vanguardias* (2ª, Ser. Teoría y práctica (artezblai), 3). Artezblai.

[70] Anne Bogart (25 de septiembre de 1951, Rhode Island, Estados Unidos). Directora de teatro, ópera y cine estadounidense. Actualmente es una de las Directoras Artísticas de SITI Company desde que en 1992 lo fundase junto con el director japonés Tadashi Suzuki. Anne es profesora en la Universidad de Columbia donde dirige la Concentración de Posgrado en Dirección y es autora de tres libros de ensayos sobre creación teatral: *Un director se prepara*, *Y luego, actúas* y *cuál es la historia*. Es coautora junto con Tina Landau, de *The Viewpoints Book* , una guía práctica para entrenar y diseñar técnicas de Viewpoints .*Conversaciones con Anne*, es una colección de entrevistas que ha realizado con varios artistas notables, esta obra se publicó en marzo de 2012.

[71] SITI: Saratoga International Theater Institute, es una compañía de teatro cuyo fundamentos se basan en tres conceptos que son la creación de nueva obra, la formación de nuevos artistas de teatro y el compromiso de colaboración a nivel internacional. SITI fue fundada en 1992 por Anne Bogart y Tadashi Suzuki para redefinir y revitalizar el teatro contemporáneo en los Estados Unidos a través de un énfasis en el intercambio cultural y la colaboración internacional. Otras de sus filosofías características es la experiencia resultante de ese intercambio intercultural resultante de experiencias de la danza, la música, el arte y la interpretación teatral. Las técnicas de formación actoral de sus dos fundadores, Bogart y Suzuki, están basadas en las enseñanzas establecidas por las teorías de Stanislavski. La influencia de Bogart se siente en todo el teatro contemporáneo: a través de la adopción generalizada de los métodos de formación de SITI.

Figura 30

Esquema de los teóricos teatrales derivados de Stanislavski o de sus discípulos.



1. Stanislavski: 1863-1938

2. Meyerhold: 1874-1940
3. Michael Chéjov:1891-1955
4. Richard Boleslavsky: 1889-1937
5. Bertolt Brecht: 1898-1956
6. Stella Adler 1901 - 1992
7. Artaud: 1853-1943
8. Decroux: 1898 - 1991
9. Jacques Copeau: 1879 - 1949
10. Lecoq: 1921 - 1999
11. Lee Strasberg: 1901-1982
12. Sanford Meisner: 1905 1997
13. Littlewood 1914 - 2002
14. Uta Hagen: 1919 - 2004
15. Augusto Boal: 1931 - 2009
16. Peter Brook: 1925
17. Living Theatre: Fundado en 1947
18. Eugenio Barba: 1936
19. Joseph Chaikin: 1935 - 2003
20. Anne Bogart: 1951
21. Tadashi Suzuki
22. Grotowski: 1933-1999
23. Keith Johnstone: 1933 - actual
24. Ed Hooks: actual
25. Perter Plantec: actual

Figura 31

Fotografía de Michael Chejov

Michael Chejov fue uno de los alumnos más relevantes de Stanislavski, el cual no se dedicó a aplicar método de su profesor, sino que siguió de una forma incansable una investigación.

Junto con la la directora Anne Bogart, cofundó el Saratoga International Theatre Institute en Saratoga Springs, Nueva York.

La llegada del método de Stanislavski a Estados Unidos.

Este trabajo se centra en el estudio de las bases de la interpretación actoral aplicadas a la animación, siendo necesario comenzar con un profundo estudio de las teorías de Stanislavski, que como se ha apuntado, son los conocimientos en los que se basa la formación de los actores actualmente, con una relevancia indiscutible.

Si hablamos de animación hay que decir que Walt Disney es a esta disciplina, lo que Stanislavski es a la interpretación, pues fue quien originó una total revolución en el área de la animación, dándole una gran profundidad y trascendencia, sentando las bases que perduran hasta el día de hoy, por lo que se hace imprescindible señalar a los autores que aplicaron y difundieron los conocimientos de Stanislavski en Estados Unidos, y de esa manera, afectaron a las teorías de animación que desarrolló posteriormente los Estudios Disney.

La gira del Teatro de Arte de Moscú encabezada por Stanislavski entre 1922 y 1924 en Estados Unidos, causó un gran impacto, pues hasta la fecha el referente teatral eran los espectáculos de Broadway, muchos más preocupados por la rentabilidad económica que por el arte. Tras la gira del teatro ruso se comienzan a estudiar las técnicas de los tratados de Stanislavski, es tal el impacto que causa esta nueva fórmula para interpretar que le piden al maestro ruso que recoja todo su conocimiento en una obra, y es cuando éste comienza a escribir "*mi vida en el arte*".
En esta gira se encuentran Michael Chejov junto con otros alumnos de Stanislavski, como Richard Boleslawski. Esta gira ejerció una gran influencia en Estados Unidos, de hecho Boleslawski se quedó en ese país como profesor del método durante 40 años, donde fue profesor de Lee Strasberg.

La aproximación de Stanislavski a Estados Unidos se da por un encuentro con Stella Adler.

El maestro ruso se caracteriza entre otras cosas por las obras que escribe en las que recoge sus conocimientos sobre interpretación teatral. En 1928 Stanislavski tiene un infarto, está retirado dos años y escribe *El trabajo del actor sobre sí mismo*.

En 1937 escribe *El trabajo del actor sobre sí mismo*, *Mi vida en el arte*.

En 1957 tras su muerte, *El trabajo del actor sobre el personaje* se publica.

Figura 32

Fotografía de Uta Hagen

Uta Hagen es una maestra de actores y actriz de origen alemán nacida el 12 de junio de 1919 en Nueva York. Escribió dos obras fundamentales de la formación actoral de gran relevancia, *Respect for Acting* en 1973 y *A Challenge for the Actor*.

Las derivaciones norteamericanas del método de Stanislavski

Las teorías de Stanislavski consiguieron calar en Estados Unidos gracias al American Laboratory Theatre[72], una compañía-escuela fundada en 1923 por dos miembros del Teatro de Arte de Moscú, Richard Boleslawski y María Ouspenskaya[73].

Es en esa escuela donde estudiaron Harold Clurman[74] y Lee Strasberg, que junto con Cheryl Crawford[75], fundan en 1931 The Group Theatre[76], siendo la primera organización norteamericana en proponer un nuevo teatro sobre las nuevas bases del autor ruso.

[72] American Laboratory Theatre fue una escuela de teatro y compañía teatral estadounidense fundada en 1923 por Richard Boleslavsky y Maria Ouspenskaya, antiguos miembros del Teatro de Arte de Moscú. Esta escuela enfatizó las aplicaciones del sistema de Stanislavski como su método de enseñanza. Ambos actores y directores fueron entrenados, y Boleslavsky y Ouspenskaya se hicieron conocidos como los principales promulgadores de las ideas de Stanislavski en Estados Unidos. Por dicha escuela pasaron al rededor de quinientas personas, entra las que cabe destacar a Lee Strasberg , Harold Clurman y Stella Adler, estos tres serían decisivos en la formación de actores, afectando así de una forma drástica a la actuación estadounidense.

[73] María Ouspenskaya (29 de julio de 1876, Tula, Rusia - 3 de diciembre de 1949, Los Ángeles, California, Estados Unidos). Fue una afamada actriz rusa con una brillante carrera profesional durante su juventud en su país natal, acabando posteriormente su carrera dentro de la industria cinematográfica eh Hollywood, en Estados Unidos. Como miembre del Teatro de Arte de Moscú viajó a Estados Unidos durante la gira de este, tras lo cual decidió quedarse para formar las nuevas generaciones de actores norteamericanos en las bases del método del maestro ruso. Fue profesora de Lee Strasberg y Stella Adler.

[74] Harold Clurman (18 de septiembre de 1901, Nueva York, Estados Unidos - 9 de septiembre de 1980, Nueva York, Estados Unidos). Actor, maestro, director de teatro y crítico teatral. Harold fue fundamental en el teatro estadounidense. Fue uno de los fundadores de un grupo de teatro.

[75] Cheryl Crawford (24 de septiembre de 1902, Ohio, Estados Unidos - 7 de octubre de 1986, Nueva York, Estados Unidos). Fue una directora de teatro y productora estadounidense. Tenía una visión conjunta con Harold Clurman y Lee Strasberg sobre la necesidad de crear un método de interpretación actoral eficaz dentro del panorama estadounidense. En 1931 junto a Lee Strasberg y a Clurman crean el The Group Theatre. El 1937 renuncia al The Group Theatre para convertirse en una productora independiente. En 1946, ella y Eva Le Gallienne fundaron el American Repertory Theatre. En 1947, junto con los ex miembros de Group Theatre Elia Kazan y Robert Lewis , fundó The Actor's Studio.

[76] The Group Theatre fue un colectivo de teatro situado en Nueva York, Estados Unidos. El cual fue creado en 1931 por Harold Clurman , Cheryl Crawford y Lee Strasberg. La intención de estos tres grandes maestros era la de formar a los actores de la forma que ellos creían, dando como resultado un arte naturalista, contundente y altamente disciplinado. En este colectivo se creó lo que se convertiría en la técnica de actuación estadounidense, un concepto pionero en ese país derivado de las teorías de Konstantin Stanislavski

Figura 32

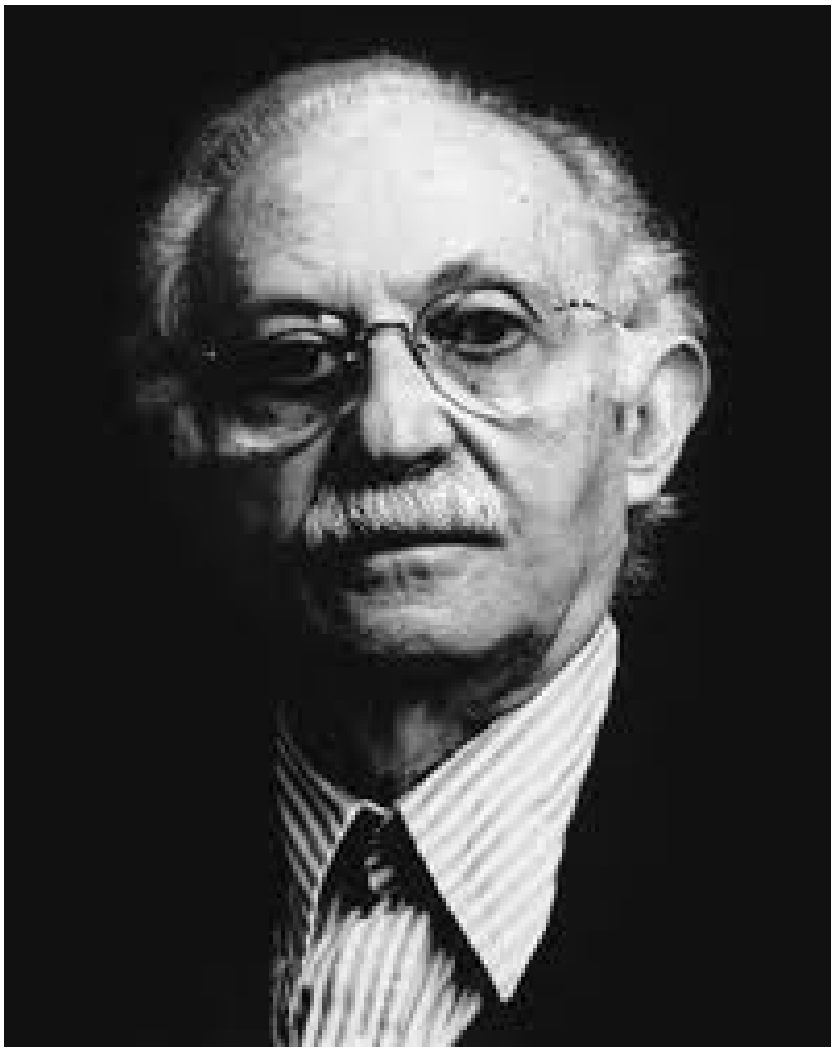
Figura 33

Fotografía de Cheryl Crawford

La creación del Group Theatre y el Actor´s Studio como los focos de formación en el método de Stanislavski en Estados Unidos.

Figura 34

Fotografía de Lee Strasberg



Lee Strasberg sin duda es uno de los autores más importantes de Estados Unidos en formar a grandes generaciones de actores en el método de Stanislvaski.
Es en este país donde el Group Theater juega un papel fundamental influyendo en todo el arte interpretativo.

En la compañía participan Elia Kazan[77], Sanford Meisner[78] que fue seleccionado por Strasberg junto con otros veintisiete actores, entre ellos estaba Stella Adler. Este grupo influyó en todo el arte interpretativo de EEUU. El método de Strasberg produjo un nuevo método de actuación resuelta y sobre todo real.

En 1940 desaparece el Group Theater.

En 1947 surge el Actor´s Studio, fundado por Elia Kazan y Robert Lewis[79].

En 1951 Strasberg se convierte en el director artístico del Actor´s Studio.

---

[77] Elia Kazan (7 de septiembre de 1909, Fanar, Turquía - 28 de septiembre de 2003, Nueva York, Estados Unidos). En 1930 Kazan ingresó en la Universidad de Yale, donde cursó Arte Dramático durante dos años. En 1931, montó su primera obra teatral, *El segundo hombre*, de Samuel N. Behrman. En 1932 debutó como actor en la obra Chrysalis. Sobre esos años se incorpora al Group Theatre, aprendiendo así nuevas técnicas de interpretación actoral. Dentro de la compañía destacó por sus habilidades como director. En 1947 funda el Actor´s Studio junto a Robert Lewis y Cheryl Crawford.

[78] Sanford Meisner (31 de agosto de 1905, Nueva York, Estados Unidos - 2 de febrero de 1997, California, Estados Unidos). Actor y profesor de interpretación norteamericano, en cuya forma de trabajar desarrolló desarrolló un método interpretativo denominado como la Técnica Meisner, el cual consistía en que el actor debía salir de su mente para así comportarse de una forma instintiva y orgánica con el entorno que le estaba rodeando, dando como resultado una interpretación real.

[79] Robert Lewis (16 de marzo de 1909, Nueva York, Estados Unidos – 23 de noviembre de 1997, Nueva York, Estados Unidos). Actor, director y profesor de interpretación. En 1947 funda el influyente Actors Studio en Nueva York. Lewis sobre todo fue trascendental dentro del mundo de la interpretación por su excelente labor como profesor, siendo uno de los primeros autores en aplicar las teorías de Stanislavski en Estados Unidos. Aunque menos trascendente también trabajó de forma exitosa como actor en Broadway y en Hollywood. En la década de 1930 es otro de los fundadores del Group Theatre de Nueva York. En los años setenta fue director de los Departamentos de Actuación y Dirección de la Yale School of Drama.

El modelo de Constantin Stanislavski: el actor como artista: Strasberg

Definió la actuación como la capacidad para reaccionar ante estímulos imaginarios y manifiestó que sus presupuestos esenciales son una sensibilidad fuera de lo común y una inteligencia extraordinaria para comprender los procesos del alma humana.
Los dos terrenos en los que se asientan sus investigaciones son las improvisaciones y la memoria emotiva, ya que según este autor el uso correcto de estas técnicas es lo que le permite al actor expresar las emociones adecuadas al personaje. La naturaleza del problema del actor, les dice, consiste en la capacidad de crear de manera orgánica y convincente, física, mental y emocionalmente, la realidad que exige el personaje de la obra y expresarla de manera vívida y dinámica.

La improvisación, como método de entrenamiento del actor, consiste en una serie de ejercicios destinados a explorar los sentimientos del comediante y los del personaje y lograrde esa forma que el primero adquiriese la espontaneidad necesaria para evitar una actuación mecánica. El personaje maneja un proceso de pensamientos, sensaciones y emociones que no son dados por el autor de la obra y que serán aportados por el trabajo que desarrolla el actor en su proceso de creación. Todos estos elementos serán buscados en las improvisaciones.

Respecto a la memoria emotiva, algo que Strasberg considera muy eficaz, toma y amplía notablemente los conocimientos que sobre esta materia establece Ribot[80], además de la aplicación que también hace de la memoria emotiva Stanislavski.

[80] Armand Ribot (18 de diciembre de 1839, Guingamp, Francia - 9 de diciembre de 1916, París, Francia). Filósofo y psicólogo francés. En 1862 fue admitido como profesor en la Escuela Normal Superior de París. Escribió una tesis doctoral "Herencia: Estudio psicológico", que se convirtió en su obra más importante dentro de su carrera como investigador en materia de psicología, aunque escribió otros tantos manuales de gran relevancia dentro de este mismo campo.

Organiza ejercicios para que el actor reviva, mediante la evocación consciente de recuerdos personales, determinados estados emocionales. Dirige la búsqueda, en primera instancia, a las imágenes sensoriales del recuerdo sobre las que deberá concentrarse en detalle, puesto que el actor no puede pensar en generalidades. Se trata de recordar el suceso que provocó la emoción, no en términos de relato cronológico, sino de los sentidos que participaron en él. En el momento de aparición del estado emocional con mayor intensidad, el actor deberá mantener la concentración sensorial, ya que de lo contrario perderá el control y se dejará arrastrar por la experiencia emocional. La finalidad de este entrenamiento no consiste solamente en lograr la aparición de la emoción, sino también en poder someterla al control y a la dominación.

Según Strasberg la formación del actor se conforma de tres etapas:

1- El trabajo del actor sobre sí mismo: en el que se adquiere la capacidad para la relajación, la concentración y para sentir y experimentar de forma intensa. Este punto también apunta hacia el desarrollo de la voz y del cuerpo.

2- El trabajo sobre la acción y la relación con los otros actores. La caracterización física a través de ejercicios de composición de animales. El abordaje de las emociones a través del recurso de la memoria emotiva.

3- El trabajo sobre escenas de obras que le permiten al actor ejercitar las aptitudes adquiridas en las anteriores etapas, dentro de contextos dramáticos prefijados.

El Método ha sufrido innumerables críticas. Se ha considerado que solamente sirve para textos y estilos de actuación naturalistas, que el recurso de la memoria emotiva conduce a la histeria y al narcisismo, que acerca peligrosamente al arte de la actuación con el psicoanálisis. En la crítica se ha apuntado a que este sistema impulsa al actor a una

especie de manoseo de sus propios recuerdos personales, lo cual puede provocar un desgaste de los mismos.

Aún siendo que ello sea así, lo cierto es que este Método ha posibilitado la formación de actores excepcionales, entre cuyo algunos de sus nombres podemos encontrar a personalidades como Marlon Brando[81], Al Pacino[82], Anne Bancroft[83], Dustin Hoffman[84] o Marilyn Monroe[85] entre muchos otros.

[81] Marlon Brando, (3 de abril de 1924, Nebraska, Estados Unidos - 1 de julio de 2004, California, Estados Unidos). Fue un actor de cine y teatro con una amplísima experiencia profesional, uno de sus papeles más conocidos es el de Vito Corleone en la trilogía The Godfather, dirigida por Francis Ford Coppola. Su formación e instrucción teatral fue llevada a cabo por Stella Adler. Acudió al Actor's Studio por su interés por formarse con Elia Kazan.

[82] Alfredo James Pacino (25 de abril de 1940, Nueva York, Estados Unidos). Es un actor de teatro y cine muy polivalente, con una dilatada trayectoria profesional que llega hasta hoy día. Su formación llegó a gran nivel cuando entró en el Actors Studio, donde pulió las técnicas de actuación del Método. Con numerosos premios y reconocimientos entre los que se encuentran Óscar, Emmy, Globo de Oro y Tony. Su salto a la fama fue tras interpretar a Michael Corleone en la trilogía The Godfather, dirigida por Francis Ford Coppola.

[83] Anna Maria Louisa Italiano, conocida profesionalmente como Anne Bancroft (17 de septiembre de 1931, Nueva York, Estados Unidos - 6 de junio de 2005, Nueva York, Estados Unidos). Directora de cine y guionista.

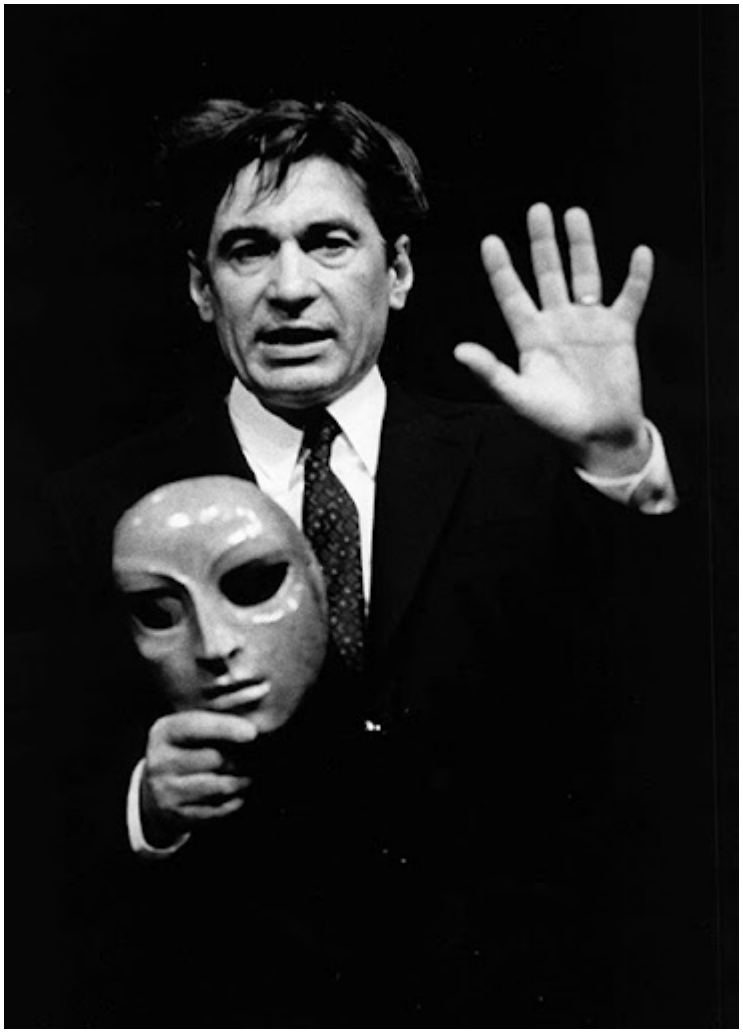
[84] Dustin Lee Hoffman, conocido artísticamente como Dustin Hoffman (8 de agosto de 1937, California, Estados Unidos). Es un actor y director con una larga trayectoria profesional, entre sus logros cuenta con dos premios Óscar de la Academia de Cine de Hollywood, en ambas ocasiones en la categoría de mejor actor. Nominado trece veces a los Globos de Oro, recibió seis de estos premios.

[85] Marilyn Monroe (1 de junio de 1926, California, Estados Unidos - 4 de agosto de 1962, California, Estados Unidos). Fue una actriz, modelo y cantante estadounidense. A pesar de ser un icono sexual de su época, entre los años 1950 y 1960 destacó por su calidad como actriz, siendo una de las favoritas de Lee Strasberg. Tuvo una corta pero intensa carrera profesional galardonada con Globo de oro, un premio Henrietta y un Targa d´Oro

Otros autores de gran influencia dentro del mundo de la interpretación y la formación actoral.

Figura 35

Fotografía de Jacques Lecoq



Dentro del mundo de la interpretación actoral aplicada en animación el papel del autor Jacques Lecoq es muy importante, por su investigación de la expresión corporal como mimo.

Fue un actor, mimo y maestro de actuación francés, considerado un referente del teatro del gesto. Comenzó su carrera estudiando educación física y deporte. Posteriormente se introdujo en el mundo de la actuación y pasó a formar parte de la compañía Comediens de Grenoble[86].

Principalmente estuvo influenciado por el autor Jacques Copeau. Estudió en profundidad el arte de la comedia de Italia, cuya educación actoral fue de una gran influencia para Lecoq, haciendo que se enfocara hacia la forma de interpretar de los mimos y el uso de máscaras, algo que fue totalmente determinante en su estilo de actuación.

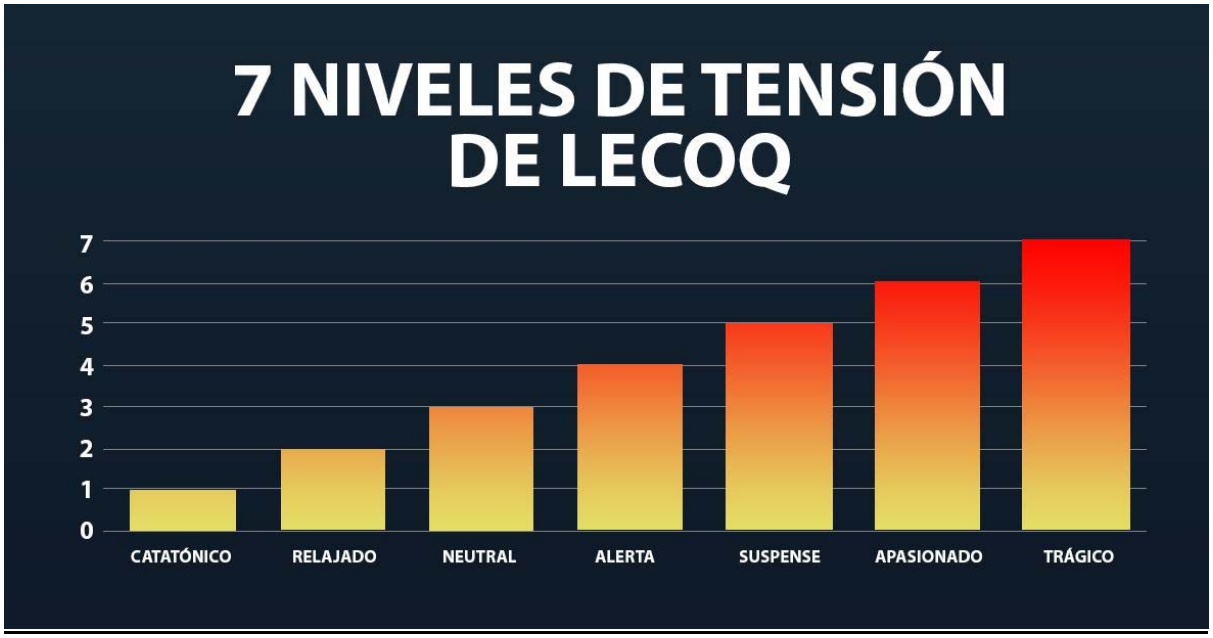
En 1956 vuelve a París, donde abre su propio centro de formación llamado Escuela Internacional de Teatro de Jacques Lecoq.

El autor francés distinguía entre siete niveles de tensión.

[86] Compañía dramática fundada por Jean Dasté en 1945, se trasladó a Saint-Étienne en 1947 y se rebautizó con el nombre de Comédie de Saint-Étienne, convirtiéndose en el primer centro dramático nacional de Francia.

Figura 36

Ilustración sobre los siete niveles de tensión de Lecoq



1. **Catatónico:** Exhausto, no hay ningún tipo de tensión en el cuerpo
2. **Relajado:** Relajado, no hay tensión
3. **Neutral:** Simplemente consciente, sin pasado ni futuro
4. **Alerta:** Curioso indeciso
5. **Suspenso:** Crisis inminente, tensión a lo largo, retraso en la reacción
6. **Apasionado:** La tensión explota fuera del cuerpo, es muy difícil mantener el control
7. **Trágico:** La tensión es tal que el cuerpo está petrificado

Figura 37

Imagen de The Living Theatre, de izquierda a derecha Judith Malina y Julian Beck

La compañía de teatro The Living Theatre fue creada por los actores Judith Malina y Julian Beck en 1947. Este grupo estaba caracterizado por ser un grupo de teatro experimental. Judith se formó en las teorías de Bertolt Brecht y Meyerhold estudiando con Erwin Piscator[87]. Julian Beck, un actor y director de cine y de teatro, además de poeta y pintor, el cual tenía un espíritu revolucionario contra las convenciones capitalistas de su época, espíritu que caracterizó todo su trabajo y por supuesto la esencia del Living Theatre. Beck participó en cine, como papeles tan característicos como el del personaje Reverend Henry

[87] Erwin Friedrich Maximilian Piscator (17 de diciembre de 1893, Alemania - 30 de marzo de 1966, Alemania). Fue uno de los máximos actores que representaron el denominado teatro político, el cual no tenía como cometido principal el representar una obra realista, mostrando al público una representación orgánica, sino el de mostrar un contenido sociopolítico del drama. Su teatro tenía un marcado carácter marxista, cuya búsqueda era la de crear un teatro para el proletario para propiciar una transformación de la sociedad. Sus ideas y sus teorías influyen en Bertolt Brecht.

Kane en Poltergeist II: The Other Side[88]. Además participó en series icónicas como Miami Vice[89].

Creado con el objetivo de representar obras experimentales, que a menudo abordaron temas controvertidos, cuestionaron prácticamente el completo funcionamiento de una obra teatral. El lugar del actor, pasó de ser un mero representante al propio creador de la obra, con la opción de desarrollar ideas libremente, era denominado como el actor libre. La necesidad de usar un texto escrito también fue desapareciendo, dejando un gran espacio a la improvisación, donde en el campo artístico tuvieron precursores como Duchamp[90], André Breton[91], la Escuela de Nueva York de Action Painting[92], John Cage[93] o Allan Kaprow[94].

---

[88] Poltergeist II: The Other Side es una película de género terror, dirigida por Brian Gibson. Se estrenó en el año 1986 en Estados Unidos.

[89] Miami Vice es una serie policíaca estrenada en 1984 en Estados Unidos. Protagonizada por Don Johnson y Philip Michael Thomas. Producida por Michael Mann para la NBC.

[90] Marcel Duchamp (28 de julio de 1887, Normandía, Francia - 2 de octubre de 1968, París, Francia). Fue un artista cuya obra ejerció una fuerte influencia en la evolución de la corriente artística conocida como Dadaísmo. Abogó por la creación artística como resultado de un ejercicio de voluntad, sin tener que existir una formación estricta, el artista podía crear sin tener siquiera talento o preparación. Es considerado como uno de los artistas más relevantes del siglo XX. Duchamp tenía un estilo único y peculiar.

[91] André Breton (18 de febrero de 1896, Tinchebray, Francia - 28 de septiembre de 1966, París, Francia). Entra en contacto con el mundo del arte primero por Paul Valéry y posteriormente por el grupo dadaísta en 1916. Tras trabajar durante la Primera Guerra Mundial en hospitales psiquiátricos conoce la obra de Sigmund Freud y los experimentos de este autor con la escritura automática, de manera que estas teorías influirían en su formulación de las teorías surrealistas. Fue uno de los pioneros de los movimientos dadaístas y surrealistas. En 1920 publicó su primera obra Los campos magnéticos, en la que experimentó las posibilidades que ofrecía la escritura automática. Un año después rompe con el fundador del dadaísmo, Tristan Tzara.

[92] Escuela de Nueva York de Action Painting es el nombre que se le da al grupo de pintores que trabajan en dicha ciudad de los años 1940 a 1950, cuya obra es principalmente pintura expresionista y abstracta. En 1965 la escuela tiene un reconocimiento oficial al realizarse la New York School-The First Generation Painting of the 1940s and 1950s, organizada por el County Museum de Los Ángeles. Entre sus integrantes más destacados se encuentran William Baziotes, Willian de Kooning, Arshile Gorky, Adolph Gottlieb, Philip Guston, Hans Hofmann, Jackson Pollock, Richard, Pousette-Dart, Ad Reinhardt, Mark Rothko, Clyffod Still, Bradley Walker Tomein y Olitski.

[93] John Milton Cage Jr. (5 de septiembre de 1912, Los Ángeles, Estados Unidos - 12 de agosto de 1992, Los Ángeles, Estados Unidos). Compositor, teórico musical, artista y filósofo. Una de los primeros autores que exploró la música electrónica y aleatoria.

[94] Allan Kaprow (23 de agosto de 1927 Atlantic City, Estados Unidos - 4 de abril de 2006, California, Estados Unidos). Fue un artista, en cuya obra inició el establecimiento de los conceptos de arte de performance. Sus trabajos tienen la intención de integrar la vida y el arte. A través de lo que el autor

El espacio teatral fue abriéndose hacia lugares insólitos, como la propia calle o naves industriales. El teatro de creación colectiva fue otro de sus aportes importantes, reflejando su actitud antisistema, en consonancia con las tendencias radicales de los cincuenta, sesenta y setenta donde muchos de los artistas actuaron en una corriente llamada contracultura.

Para el Living Theatre otro de sus mayores retos fue la implicación del público en sus obras, para lo que usaron diversas técnicas de instruir, provocar sensaciones o iniciar experiencias, entre otros recursos.

Según Judith Malina y Julian Beck el teatro tenía la función de instruir a la sociedad a hacer la revolución. Todo se fundamentaba en las teorías Antonin Artaud y de su teatro de la crueldad, el cual se componía de un conjunto de teorías teatrales basadas en el ensayo de este autor, *el teatro y su doble*[95], lo que quería el autor era despertar las fuerzas dormidas existentes en el espectador, haciendo que estos se enfrentasen a sus conflictos internos, a sus anhelos y a sus obsesiones más profundas. De esa forma según el autor lograría este choque relegando el diálogo a un segundo plano y dando un mayor énfasis al lenguaje gestual, los efectos de sonido, las luces y el decorado.

Bertolt Brecht (1898-1956) Como dramaturgo y poeta alemán creó el “teatro épico” también conocido como “teatro dialéctico”, dirigido a concienciar a la clase trabajadora, alejándose de las historias ajenas a los espectadores que sirven solo para distraer, conceptos que son nuevos porque en esa época el teatro era destinado a distraer a la burguesía.

---

denomina como happenings, las líneas que separan la vida del arte, y el artista del público se vuelven borrosas y no claramente definidas, que es lo que pretende poner en prácticas sus teorías.

[95] El teatro y su doble (en francés: Le théâtre et son double), es uno de los ensayos más reconocidos del dramaturgo, director de teatro y actor francés Antonin Artaud. Se publicó en 1938 en París. Esta obra constituye las bases teóricas sobre las que se define el movimiento teatral creado por el mismo autor, denominado como teatro de la crueldad.

Grotowski (1933-1999) fue un destacado vanguardista del siglo XX, fue también una personalidad de gran trascendencia con su teatro pobre, dentro de su obra quizás lo más notable de su trabajo sea el desarrollo del “teatro pobre”, el cual que involucra la técnica avanzada del trabajo de psicofísica de Stanislavski.

Dirigió de los años 1959 a 1964 el Teatro Laboratorio, en Polonia. En 1976 desaparece el Teatro Laboratorio y continúa con su trabajo experimental por todo el mundo, con el concepto de “teatro pobre” el cual se caracteriza por la austeridad.

Capítulo II: Factores internos y externos de interacción en el desarrollo de la personalidad del personaje.

En el siguiente capítulo vamos a proceder a clasificar todos aquellos factores a tener en cuenta por el animador para poder comenzar a plantear la creación del esquema de la personalidad del personaje, teniendo en cuenta todos los aspectos posibles, basándonos en en las teorías de los grandes teóricos del teatro y del cine de animación, y viendo ejemplos del mundo del cine de acción real, de filmes actuales de animación 3d y de animación 2d clásica.

Comenzaremos por el estudio de los tipos de personajes que se pueden dar, viendo aquellos aspectos de apariencia externa que puedan informar al público y al propio animador sobre la psique del personaje. Posteriormente se verán todos los puntos que tienen que estar presentes en la psicología de la personalidad del personaje.

También se verán los diversos factores que se encuentran dentro de la acción que ocurre en la escena y en la comunicación que en todo momento tiene que darse y que permite la comprensión de la personalidad desde el público.

Veremos aquellos elementos que no tienen que venir dados por la propia obra y que el personaje tiene que interiorizar, marcando así unas metas y unos objetivos que decidirán sus acciones y motivaciones.

El subtexto es aquello que no puede expresarse con palabras y que en muchas ocasiones da una mayor información que la que pueda dar un texto, veremos aquellos puntos que permiten la transmisión de esta información en el habla, usando como herramienta de comunicación las entonaciones, las pausas y las acentuaciones.

Finalizaremos este capítulo con el análisis del subconsciente del personaje, siendo un elemento indispensable y determinante de la personalidad, pues las acciones de un ser vivo no solo responden a aquello que plantea la consciencia, sino aquello que el propio ser puede ignorar, pero que forma parte intrínseca de él, que es aquello que se encuentra en el subconsciente.

El contenido de este capítulo nos permitirá saber todos los factores presentes en la personalidad de un personaje animado, para posteriormente poder usar dichos puntos en el análisis de la personalidad de personajes de videojuegos de última generación y ver cómo ha sido su evolución, que es el cometido de este trabajo de investigación.

2.1 Tipos de personajes

Muchos actores tienen el problema de concentrarse en el público, prestando gran parte de su atención a lo exterior, a cómo son percibidos, a gustar a la audiencia y no se centran en lo que realmente tienen que hacer, que es interpretar.
Es fundamental tanto para el animador como para el actor no perder el foco principal, no dejar de tener toda la atención sobre todos los aspectos de sus personajes en cada momento.

Otro problema que pueden tener los actores es el de caer en una interpretación mecánica tras representar muchas veces una misma obra, se puede perder la alegría de la creación.

Stanislavski tenía la necesidad de elaborar un método de entrenamiento para profesionalizar a los actores, y que éstos fuesen capaces de representar cualquier tipo de papel, tanto personajes de carácter real, hasta los más fantasiosos.
Con ese método se pretendía que el actor siempre que representase un papel, tanto si era la primera vez como si era la veinteava vez, se mantuviese la frescura y la alegría de la primera vez.

Hay actores que no necesitan crear un personaje, lo que hacen es servirse de su atractivo físico. Vemos un claro ejemplo sobre esto en el caso del famoso actor Brad Pitt, el cual vemos que los personajes que interpreta tienen unas características psicológicas similares, eso puede deberse no tan solo al trabajo del propio, también del tipo de papel para el que es contratado.

Figura 38

Imágenes del actor Brad Pitt en las películas Troya de 2004, Fury de 2014, Inglourious Basterds de 2009 y Fighting Club de 1999.

Para el actor es muy diferente buscar y seleccionar dentro de sí mismo emociones relacionadas con un personaje, a transformar al personaje para adaptarlo a los recursos más fáciles de uno mismo.

Hay otro tipo de actores, los que mantienen la atención del público por su forma original y cuidadosamente elaborada de utilizar los clichés de la interpretación. En la escena solo quieren exhibirlos antes los espectadores.

Un tercer tipo de falsos actores son los que dominan una técnica y unos clichés que no han elaborado por sí mismos, sino tomado de otros actores.

Stanislavski en una de sus obras sobre formación actoral cita lo siguiente:

> Puede pensar que sus gestos, su forma de andar y de hablar son propias. Pero no lo son. Son universales, amaneramientos generalizados y momificados en un estado permanente por actores que han sustituido el arte por el negocio. Si se le ocurriera alguna vez enseñarnos en escena una cosa que o hemos visto nunca, si se mostrara usted tal como es en la vida real, no "actor, sino el hombre", eso sería

> magnífico, porque usted como ser humano es mucho más interesante y está más lleno de talento que el actor. (Stanislavski, 2003)

Hay otro tipo de actores, que por carecer de un aspecto físico o una personalidad poco atractiva para el público, lo que hacen es enmascararse en la caracterización.

Es importante diferenciar los caminos verdaderos y falsos en la creación de un personaje. Un ejemplo sencillo que ilustra dichos caminos se ven en la variedad de facetas actorales ya conocidas por todos. Uno lo encontramos cuando pensamos en la reproducción de un soldado o un aristócrata. Todos sabemos que el soldado andará con un paso firme, con una postura erguida y tendrá una voz firme. Mientras que el aristócrata tendrá una actitud de superioridad. Estos son clichés tomados de la vida real, seguro que existirán en la realidad, pero no contienen la esencia de un personaje y no están individualizados.

Los actores que tienen que tener un poder de observación más agudo, tienen que ser capaces de seleccionar subdivisiones dentro de las categorías generales de las figuras de repertorio.

Los actores pueden utilizar las emociones, sensaciones e instintos propios incluso aunque se esté dentro de otro personaje.
Se puede crear la máscara incluso sin maquillaje, Kostia admite que volvería a interpretar al personaje y a tratar de forma despectiva a su director, si emulase los movimientos, gestos y voz de ese personaje crítico. El personaje es una máscara que oculta al actor-individuo. Protegido por ella puede desnudar su alma hasta el detalle más íntimo. Éste es un rasgo o atributo importante de la caracterización.

Hay distintos tipos de actores, algunos lo que hacen es imitar clichés aprendidos, lo cual es un error, porque así tienen recursos muy limitados y no realmente interiorizados.

De esta forma mediante el acting es posible encarnar una persona totalmente distinta a lo que somos originalmente. Mediante una buena creación de un personaje, una persona puede llegar a actuar o transformarse en algo completamente distinto, desde una persona opuesta al actor, hasta un animal o una deidad. Permite encarnar todo aquello que se pueda imaginar. Al igual que en el videojuego, especialmente en los de última generación, un jugador se transforma y entra en la piel de algo completamente distinto a lo que es él originalmente, puede jugar a ser un personaje que pertenece a otra época, podría trasladarse al siglo XVIII siendo un pirata en el caribe o saltar entre edificios viviendo el papel de Spiderman.

Stanislavski describe un ejercicio que estaban haciendo los actores, el cual consistía en moverse como un anciano, debiendo medir cada movimiento, reparando en cuáles eran las limitaciones de una persona mayor al moverse.

> Lo importante era pensar: estoy actuando dentro del marco de las limitaciones concretas relacionadas con la condición física de una persona de edad; no estoy simplemente imitando e interpretando. (Stanislavski, 1988, pág. 94)

2.2 Apariencia externa en la construcción del personaje

Es necesario una forma externa para que tanto la caracterización interna como la concepción de la misma lleguen al público. La caracterización externa tiene la función de explicar e ilustrar, y por tanto de transmitir a los espectadores la concepción interior del papel del actor.

La caracterización física de un personaje que debe crearse surge por sí misma una vez que se hayan establecido los valores internos adecuados.

Cada actor desarrolla una caracterización externa a partir de sí mismo, de otros, tomándolo de la vida real o imaginaria, según su intuición, su observación de sí mismo y de los demás. La extrae de su propia experiencia de la vida, o de la de sus amigos, de cuadros, grabados, dibujos, libros, cuentos, novelas, o de cualquier simple incidente, no existe diferencia. La única condición es que mientras está llevando a cabo esta investigación externa no pierda su propio yo interior.

En muchas ocasiones los actores buscan las características del personaje que quieren crear, aquel que quieren interpretar, buscando los rasgos físicos o complementos estéticos que determinen de forma decisiva la personalidad de éste. Esos elementos materiales pueden forzar a encontrar lo que busca el actor subconscientemente.

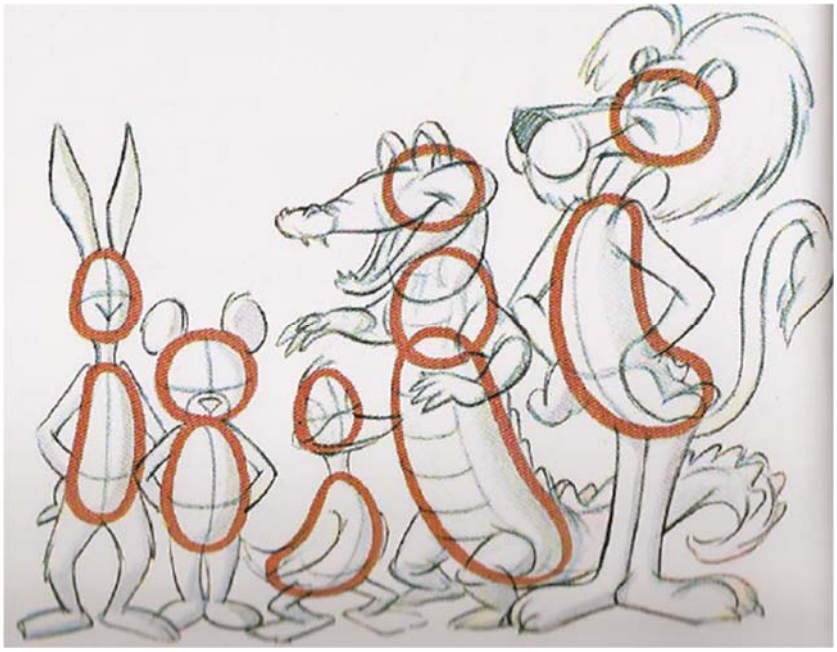
Los grandes maestros del arte dramático reconocen la importancia que tiene la apariencia física en la creación de un personaje. Vemos ejemplos como los citados en algunas de las obras de Stanislavski.

> Empecé a frotarme la cara con una crema verdosa horrible que estaba ante mí(...) los colores empezaron a fundirse. Mi cara se puso verdiamarillenta, como un complemento de la ropa que llevaba. Era difícil distinguir dónde estaban los ojos, la nariz o los labios. Me eché la misma crema pringosa en la barba y el bigote y luego llené la peluca de crema. El pelo parecía parcialmente apelmazado (...) me quité las cejas, me eché polvos al azar, me unté las manos de un color verdoso y las palmas de un color rosa claro. Ya sabía a quién representaba y qué clase de persona era. Estaba contento porque había experimentado cómo podía vivirse la vida de otra persona, había aprendido lo que significaba sumergirse en un personaje. Ésa es una cualidad de una enorme importancia para un actor. (Stanislavski, 1988, pág. 155)

Preston Blair[96] indica que la proporción es uno de los factores más importantes a la hora de construir un personaje de animación. Debiendo ser tenido en cuenta por el animador las diferentes dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo, debido a que la proporción entre éstas varía en función del tipo de personaje. Se suele tomar como referencia la cabeza. Un personaje de más cabezas, tendrá un aspecto más feroz o peligroso.

Figura 39

Ilustración de Preston Blair. (Tomado de Cartoon Animation, 1995)



[96] Preston Erwin Blair. (24 de octubre de 1908, California, Estados Unidos - 19 de abril de 1995, California, Estados Unidos). Fue un animador cuyo trabajo más significativo lo tuvo en los estudios de Disney, participando en Bambi, Pinocho, El aprendiz de brujo y Fantasía. Posteriormente se desarrolló como animador de personajes en series para el estudio de Tex Avery y para Hanna-Barbera. Autor del libro Cartoon Animation.

> Por ejemplo, los personajes rudos y pendencieros suelen tener una cabeza pequeña, el pecho o el tronco voluminoso, brazos y piernas robustos y, por lo general, facciones como la mandíbula y la barbilla bastante prominentes. El tipo vivaracho o pícaro suele tener determinadas partes del cuerpo o rasgos fisionómicos especialmente acentuados.
>
> (...) para calcular la proporcionalidad de un personaje consiste en utilizar la cabeza del mismo como punto de referencia. Así, un entrañable osito puede tener una estatura equivalente a tres cabezas, mientras que un señor oso con malas pulgas sobrepasará al primero en dos o tres cabezas. Este sistema permite al animador conservar la homogeneidad en las proporciones y dimensión de un personaje a lo largo de toda la película. Mida la estatura de estos personajes en función del número de cabezas que componen.
>
> En el uso cabal de las proporciones reside el éxito del personaje. Asegúrese que sus "actores" guardan la debida proporción física para subir al escenario. (Blair, 1995, pág. 5)

El personaje y su caracterización.

Michael Chejov habla sobre los rasgos típicos que tendría un tipo de personaje muy característico, como por ejemplo uno que tuviese un carácter perezoso, abúlico o tosco. Esas expresiones no deberían acentuarse excepto en la comedia, pero son rasgos típicos del personaje que no se deberían pasar por alto.

Uno de los doce principios clásicos de animación es la exageración, por lo que un personaje de dibujos animados o de una película 3d de animación, si podrá tener movimientos y características muy exageradas, para hacerlos creíbles, pues estos personajes no dejan de ser dibujos o geometrías 3d inanimadas, y para que cobren vida y sean creíbles a los ojos

del espectador, deberán actuar y moverse de una forma más exagerada de lo que haría un actor.

Tan pronto como se haya subrayado los mencionados rasgos y expresiones del papel, el actor tendría que imaginar qué clase de cuerpo tendría una persona perezosa y tosca como esa. Es posible que la imagen física que pudiese tener este tipo de personaje sería un cuerpo bajo, grueso, rechoncho, con hombros inclinados, cuello fuerte, brazos largos que penden negligentes y cabeza grande, pesada. El actor tendría que parecerse a él y comportarse como lo haría él.

Chejov habla de la influencia que ejerce la caracterización sobre el actor en su forma de actuar, aproximándolo más al propio personaje que interpreta, haciéndole que se mueva como él, que hable como él.
Lo compara con la vida real cuando una persona se viste con un traje de etiqueta y ello hace que se sienta distinto.

El actor debe imaginarse que tiene un cuerpo diferente, pues puede que no coincida su físico con el físico del personaje que tiene que interpretar. La suposición de unas formas físicas imaginarias del personaje, influirá en el cuerpo y mente del actor más que ningún otro vestido.

Richard Williams comenta como en su estancia en los estudios de Disney vio como había animadores que se “transformaban” en sus personajes mientras los estaban animando, habla del caso del animador que dio vida a los buitres de la película [97]el libro de la selva y

[97] El libro de la selva, cuyo título original en inglés es The Jungle Book, es una película de animación estadounidense estrenada en 1967, producida por Walt Disney Productions. La historia está basada en los relatos de Mowgli, escritos por Rudyard Kipling.

de cómo sus movimientos sobre la mesa de dibujo recordaban a los aleteos de un pesado y grande buitre.

2.3 Aspectos psicológicos en la creación de la personalidad del personaje

Para obtener una interpretación en escena más realista, el actor debería verse envuelto totalmente en la obra, casi sin darse cuenta, de esa forma todo sería totalmente natural, el actor incluso haría cosas sin darse cuenta, que es lo que ocurre en la realidad, de alguna forma podríamos decir que estaría interpretando sin estar interpretando.

Stanislavski habla de lo consciente y lo subconsciente, el actor debe controlar ambas partes. Existe lo voluntario, lo que se realiza por voluntad, pero existen también acciones involuntarias, mediante el trabajo el actor debe controlar totalmente lo consciente, para que de esa forma, y sin darse cuenta, controle también lo inconsciente, obteniendo lo mismo que ocurre en la vida. Habría que interiorizar tanto al personaje, de una forma totalmente voluntaria, que finalmente sin darse cuenta, el subconsciente actúe como lo haría el del personaje interpretado, pero en el momento que se tomase conciencia de ese subconsciente, en el momento que se le prestase atención desaparecería para convertirse en consciente. Pero alcanzar este nivel creativo es muy difícil, como indica Stanislavski:

> En el alma humana hay ciertos elementos sujetos a la conciencia y la voluntad. Estos elementos pueden actuar sobre nuestros procesos psíquicos involuntarios. Es cierto que ello exige una labor creadora bastante compleja, que sólo en parte transcurre bajo el control y bajo la influencia directa de la conciencia. En gran parte es una labor subconsciente e involuntaria. Sólo está al alcance de la más diestra, genial, precisa, inaccesible y milagrosa de las artistas: nuestra naturaleza orgánica. Ninguna técnica actoral, por sutil que sea, se puede comparar con ella. Es la que decide en última instancia. Esta idea y esta actitud hacia nuestra naturaleza artística es muy típica del arte de la vivencia. (Stanislavski, 2003, pág. 175)

La forma en la que el actor actúa sobre el subconsciente o lo atrae hacia el proceso de creación de la naturaleza es mediante unos procesos de psicotécnica consciente.

El autor ruso se refiere en su lenguaje de actores al término “naturaleza”, como la fuerza interior que guía los sentimientos surgidos de las más profundas fuentes del subconsciente, que ocurre cuando el actor siente que la vida interna y externa en escena fluyen de modo natural y normal, de acuerdo con todas las leyes de la naturaleza humana.

Stanislavski se refiere a vivir el papel, cuando el actor al interpretar en las condiciones de la vida del papel y en plena analogía con su propia vida, piensa, quiere, se esfuerza, actúa de modo correcto, lógico, armónico, humano, aproximándose así al personaje y empezando a sentir al unísono con él.

Vivir el papel ayuda al actor a cumplir su función de interpretación para crear un personaje real y que éste sea visto tal cual por el público que ve la obra.

[98]“*La vivencia ayuda al actor a cumplir el objetivo esencial del arte escénico, que consiste en crear la vida del espíritu humano del papel y transmitir esta vida en la escena bajo una forma artística.* “

Es fundamental para el actor además de representar los procesos internos del personaje, lo que siente, lo que lo motiva, lo que teme, es decir todas sus características psicológicas al completo, todo ese proceso no serviría de nada si no es capaz de trasladarlo de forma externa, haciendo visible el interior del personaje, mostrándolo al público de manera inteligible, por lo que es imprescindible en la interpretación de un personaje, encarnar por

[98] Stanislavskï Konstantin Sergueevich, Saura, J., & Saura, J. (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia* (1. ed., Ser. Artes escénicas). Alba Editorial.

fuera lo que se ha experimentado por dentro. El actor con su cuerpo y su voz, tiene que transmitir todos esos sentimientos internos del personaje de forma eficaz, para trasladarlos y hacerlos visibles al público.

Preston Blair en una de sus obras escritas sobre cómo hacer dibujos animados, dice que la primera capacidad que tiene que tener todo animador es un total control del dibujo, claro que estamos hablando de animación tradicional, pero lo segundo es ser capaz de plasmar y caricaturizar las más diversas manifestaciones vitales mientras concibe y desarrolla las acciones y reacciones de sus personajes.

Para no perder la concentración interior que tiene que tener el actor, según los teóricos, es importante alejarse de los espejos, pues estos más que una herramienta de supervisión pueden causar el efecto contrario, ya que enseñan a observar lo exterior en lugar de lo interior. De igual forma, Ed Hooks no recomienda al animador trabajar con referencias propias, ya sea con un espejo o en este caso grabándose un vídeo interpretado por el mismo, debido a que el animador sabe sabe perfectamente qué está pasando en la escena, por lo que la interpretación le funcionará perfectamente, el problema es si alguien que no sabe lo que está pasando, será capaz de captar lo que el animador representa.

Otro de los puntos fundamentales que tienen que estar presentes en la construcción del personaje por parte del actor es la memoria emocional, la memoria de los sentimientos.

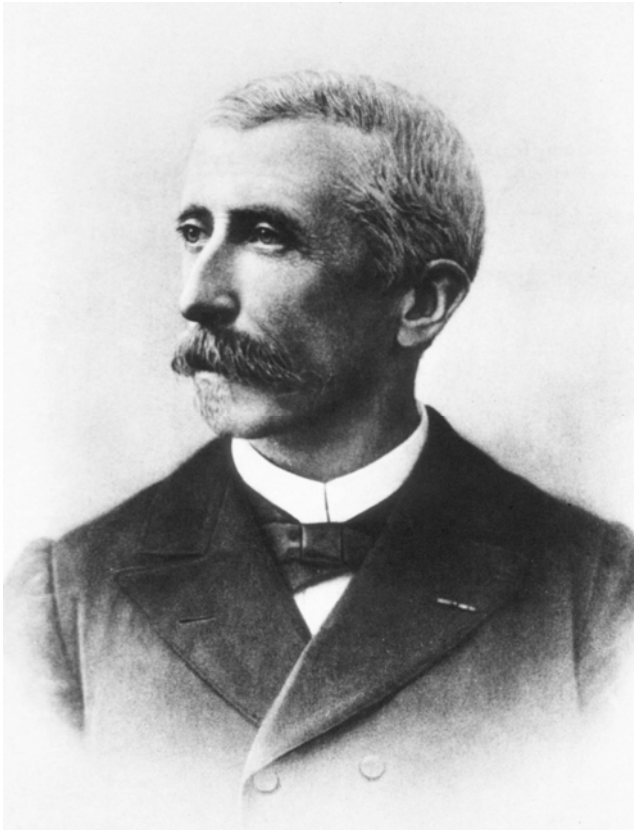
Stanislavski tomó de las obras del psicólogo francés Armand Ribot[99] (1839-1916) muchos temas que le interesaban. En su biblioteca figuraban varios libros del investigador con abundantes anotaciones en las páginas. Partiendo de las conclusiones de Ribot sobre la

[99] Théodule-Armand Ribot (18 de diciembre de 1839, Guingamp, Francia - 9 de diciembre de 1916, París, Francia). Fue un filósofo y psicólogo. En su obra prestó una especial atención al elemento psicológico de la vida mental, ignorando todo factor espiritual o no material en el ser humano.

presencia de una memoria afectiva en el hombre, el maestro ruso investigó el papel de ésta en la creación artística. Un ejemplo que veremos más adelante, en el que se usan dos náufragos para explicar los tipos de memorias, demuestra que no es algo característico en Stanislavski, que jamás contrapuso la memoria motriz, muy cercana a la memoria sensorial, entre otras herramientas, para despertar la memoria emocional, a la que nunca recurría directamente.

Figura 40

Fotografía de Armand Ribot (1839-1916)



Ribot lo explica con el ejemplo de dos náufragos arrojados por el mar sobre unas rocas.

- Uno tenía en su memoria cada una de las acciones ”cómo”, “por qué” y “a dónde había ido”, “trepado”, etc.
- El otro solo recordaba las sensaciones que había experimentado, miedo, alegría, esperanza, desesperación, etc. Lo cual es denominado como memoria emocional.

Todos los sentidos influyen en la memoria emocional.

> Fueron asomando a la memoria los recuerdos de las sensaciones del gusto, el olfato y el tacto, y a través de ellos las impresiones auditivas y visuales percibidas aquella noche.
>
> Aquí se muestra la estrecha relación y la acción mutua que existe entre nuestros cinco sentidos, y también cómo influyen sobre los recuerdos de la memoria emocional. (Stanislavski, 2003, pág. 169)

Hay que valerse de la memoria emocional del actor para crear la realidad del personaje.

> El actor no es ninguno de los personajes que interpreta, es un hombre con una individualidad interna y externa expresada con trazos más o menos nítidos. Puede no tener la villanía ni la nobleza de sus personajes, pero el germen de casi todas las cualidades y defectos humanos reside ahí. Un actor debe usar su arte y su técnica espiritual para saber encontrar de forma natural en sí mismo esos elementos y desarrollarlos para la interpretación del papel. Ante todo, aprendan a utilizar la memoria emocional. (Stanislavski, 2003, pág. 188)

Stanislavski en sus primeras representaciones cargaba la escena de pormenores como efectos lumínicos, sonoros, etc, para que le fuese fácil al actor estimular su imaginación a través de la escenografía, pero con el tiempo lo revisó, porque no estaba teniendo en cuenta al público.

Es importante tener en cuenta el ambiente, que debe ayudar al artista a crear la realidad de su personaje, de ahí la importancia de los espacios y las disposiciones en las que se apoyan los actores para estimular su imaginación en la dirección del personaje.

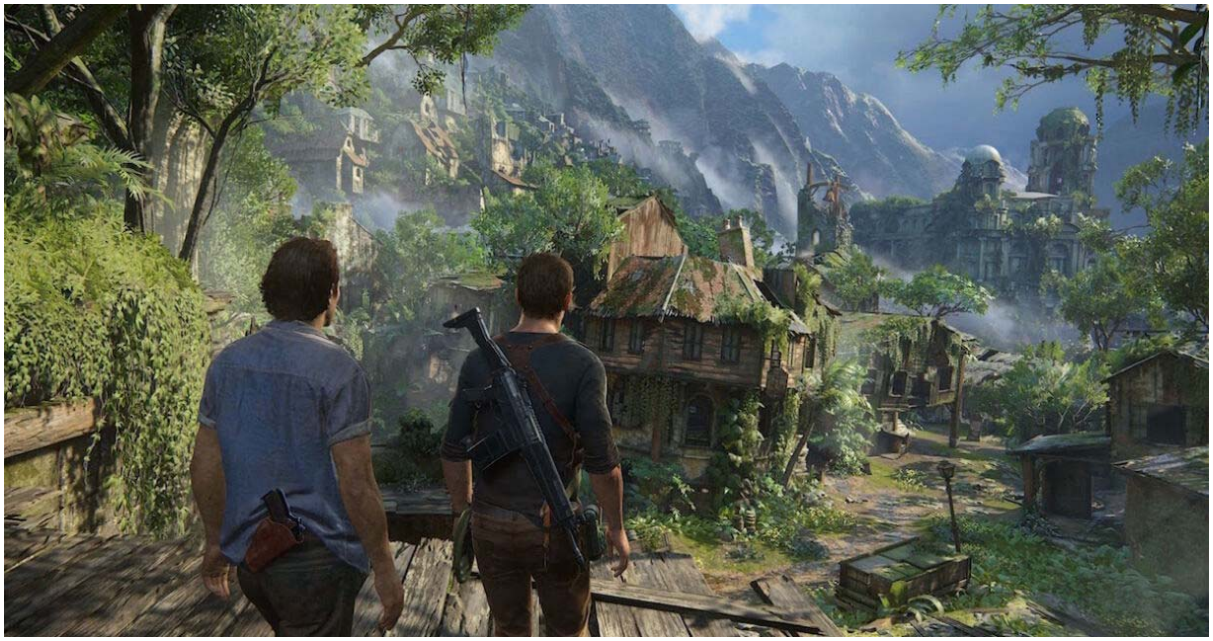
El actor recurre a los estímulos dados por la iluminación, los sonidos y otros recursos de la dirección no para impresionar o introducir en la obra al espectador, sino para el propio artista, para alejarlo de lo que hay fuera del escenario.

"*Si el estado de ánimo creado a nuestro lado de las candilejas, el lado de los actores, está de acuerdo con la obra, entonces se establece una atmósfera favorable para la creación, que estimula adecuadamente la memoria emocional y la vivencia.* "

En el caso de los videojuegos el diseño del environment, el entorno en el que tiene lugar el desarrollo del juego tiene un papel fundamental para introducir al jugador en el mundo virtual, haciendo que éste se sumerja también dentro de la realidad en la que está viviendo el personaje.

Figura 41

Imagen del videojuego de PlayStation IV desarrollado por Naughty Dog, Uncharted 4



Las vivencias reiteradas pueden ser más fuertes que las primarias. Stanislavski usa el ejemplo de una persona que sufre un accidente en una estación de trenes y casi es atropellada por el vagón, en el mismo momento en el que están ocurriendo los hechos esa persona ignora el peligro, su atención y su preocupación están en no perder un objeto muy valioso. Pasado el accidente, horas después la persona revive en su memoria lo sucedido, y se percata del peligro al que estuvo expuesta, tomando conciencia de lo que le podría haber ocurrido, en ese momento sufre un ataque de ansiedad al revivir en su memoria la escena del accidente.

Se pueden tener recuerdos emotivos solo por escuchar un suceso, leerlo o verlo, no se tiene porque experimentar una vivencia real, tan solo recibiendo esa información una persona se crea sus recuerdos emotivos, pero dichos recuerdos dependiendo de la persona

que contemple los hechos o de la persona que los narre, se formarán diferentes tipos de recuerdos emotivos dependiendo de cada persona, es decir, tendrán diferentes calidades.

Según el maestro ruso para poder crear arte es necesario que se experimente y analice la vida.

> Para crear arte y representar en la escena “la vida del espíritu humano” no basta con estudiar la vida; también hay que estar en contacto con ella en todas sus manifestaciones, siempre, en todas las circunstancias y de la manera que sea posible. Sin esto, nuestra creación languidecerá, se convertirá en un cliché. El actor que observa el mundo que lo rodea situándose fuera de él, experimentando las alegrías y pesares de los fenómenos, pero sin interesarse en sus causas profundas ni captar sus grandiosos aspectos dramáticos y heroicos, no será capaz de una auténtica creación. A fin de vivir para el arte debe ahondar a toda costa en el sentido de la existencia circundante, concentrarse, adquirir los conocimientos de que carece, reexaminar sus puntos de vista. (Stanislavski, 1988, pág. 160)

Según Michael Chejov el actor debe construir el personaje junto al autor de la obra y el director. Pero debe aportar de él mismo, no debe únicamente obedecer lo que le dictan como si de una marioneta se tratara. El actor debe investigar y crear el personaje dotándolo de realismo, de organicidad, desplegando su ingenio artístico.

Igualmente pasa en la animación. En la película [100]*¿Quién engañó a Roger Rabbit?* en la que se mezcla el cine de acción real con dibujos animados, el director de animación que

[100] Quién engañó a Roger Rabbit, título original en inglés Who Framed Roger Rabbit, es una película de acción real que mezcla personajes animados en 2D. Creada en 1988 y dirigida por Robert Zemeckis. La película cuenta con numerosos premios y nominaciones, entre los que se encuentran tres premios Óscar en 1988 a mejor montaje, efectos visuales y de sonido, además de un premio especial, dos nominaciones en los Globos de Oro, por mejor película comedia o

fue Richard Williams, fue criticado por el animador Chuck Jones, el cual prestó su apoyo en las primeras fases de la producción, pero declaró abiertamente que Williams era demasiado dependiente de las decisiones del director.

En este caso el director de animación era quien tenía que crear los personajes, quien debía dotarles de vida y veracidad, y aunque dichos personajes que eran dibujos fuesen mezclados con personas reales, debían estar animados según los principios de animación, los cuales no tienen porqué afectar a los actores.

Figura 42

Fotograma de la película Quién engañó a Roger Rabbit, 1988, dirigida por Robert Zemeckis.

musical. 5 nominaciones en los premios BAFTA a mejores efectos especiales visuales. Nominada a mejor director en los premios del Sindicato de Directores. Nominada a mejor guión adaptado por el Sindicato de Guionistas. El director de animación fue el animador Richard Williams.

El actor que prepara un personaje al principio definirá como una limitación, la duración aproximada de cada improvisación que incluya comienzo, desarrollo y final exactos. Después de esos dos puntos inicial y final deberá agregarle una nueva limitación o problema, que deberá ser una acción con un estado de ánimo y comportamiento definidos.

El arte dramático es un arte colectivo, el actor en muchas ocasiones debe interactuar con otros actores, es decir, el personaje que interpreta responderá ante los estímulos de otros personajes, responderá a la acción de un compañero.
Por lo que el actor deberá desarrollar una sensibilidad especial para detectar y reaccionar ante las más pequeñas acciones e impulsos físicos y vocales de los otros.

De igual forma ocurre en la animación, si en la escena solo hay un personaje, el animador solo se concentrará en las acciones de éste. Pero normalmente el personaje deberá interactuar con otros personajes, respondiendo a toda clase de estímulos. Pues el personaje en la película de animación no actúa de forma aislada, sus características psicológicas se desarrollarán en el transcurso de los acontecimientos de la historia y con las interacciones de otros personajes.
Vemos un claro ejemplo en un frame de la película *Inside Out* en el que *Alegría* intenta consolar y animar a *Tristeza*. Vemos como el acting de ambos personajes se apoya el uno en el otro. Esta interacción es la misma que realizan los actores en una obra, o la misma que se daría en la vida real entre dos personas cuyas personalidades fuesen iguales al de estos personajes.

Por lo que finalmente estas relaciones entre personajes de forma tan orgánica y real, aportan veracidad a la historia.

Figura 43

Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015

Una leve insinuación de un compañero, un gesto, una pausa, una entonación nueva e inesperada, un movimiento, un suspiro o incluso un pequeño cambio en el ritmo, pueden llegar a ser un impulso creador; una invitación al otro para que se lance a improvisar acciones que a su vez desencadenará otras con todas sus consecuencias y niveles.

2.4 La acción en la escena

Siempre que el actor está en la escena tiene que estar haciendo algo con un objetivo, tiene que tener alguna intención que guíe su acción, de esa forma llamará la atención del público. No podría estar simplemente por estar, tiene que entenderse que quiere lograr algo y está realizando una acción para conseguirlo, de lo contrario la escena se volverá aburrida, no

tendrá ningún tipo de interés para el público. Es uno de los principios de acting que marca Ed Hooks para la animación, todo personaje debe tener en todo momento un objetivo claro.

Entre algunos de los ejercicios que realizaba Stanislavski para sus alumnos destacaba uno en el que simplemente se subía al escenario y se sentaba en un sillón, simplemente eso, quedándose mirando a la nada pensativo y aún así tenía toda la atención del público, sus alumnos, se encontraban intrigados por saber lo que estaba pensando. Tras acabar la interpretación el profesor explicó que su objetivo era descansar de los ensayos, pero al parecer su rostro, su mirada, dejaban ver claro que tenía una intención, un objetivo y eso fue lo que despertó el interés de los alumnos captando su atención.

Según Stanislavski (2003) *"*En la escena siempre hay que hacer algo. La acción, la actividad: he aquí el cimiento del arte dramático, el arte del actor." (pág. 85)

El maestro ruso defendía que el arte del actor reside en la acción, es decir en la actividad, que es el cimiento del arte dramático. Explica el origen de la palabra "*drama*" proveniente del griego, que significa la acción que se está realizando. El latín es la palabra "*actio*", cuya raíz "act" pasó a formar la palabra "actividad", "actor", "acto". Es decir que el drama en la escena, es la acción que se está desarrollando y que el actor debe realizar.

La acción como se entiende en este contexto no tiene que estar dotada de movimiento, un personaje quieto puede estar realizando una acción con una intención.

El que un actor no se mueva no quiere decir que tenga una actitud pasiva, se puede actuar realmente estando quieto. De hecho puede ser incluso interesante en la interpretación, pues muchas veces el que el actor no se mueva es una consecuencia de una intensa actividad interior, algo sumamente importante en la creación.

Ed Hooks pone como ejemplo las películas de Toy Story en las que los juguetes tienen que mostrarse como objetos sin vida ante los humanos, y cada vez que entra un niño en la habitación, todos los juguetes tienen que quedarse inertes. En este ejemplo la acción de los personajes es quedarse completamente quietos y su objetivo es que los humanos no descubran que realmente tienen vida, y todo ello sin movimiento, de hecho la acción consiste en no tener ningún tipo de movimiento, en mantener un rostro inerte con la expresión congelada típica de cada juguete.

Es muy interesante la parte de la película en la que los juguetes dejan de tener vida, primero vemos cómo se relacionan entre ellos, hablan, juegan, discuten, se ríen, vemos que cada personaje tiene una personalidad completamente distinta, son muy diferentes y todos los aspectos psicológicos de cada uno de ellos están muy bien definidos.

El *si* condicional

Stanislavski habla del *si condicional* como algo que puede cambiar por completo desde una misma acción, desencadenando diferentes consecuencias en la escena.

Como ejemplo el autor ruso plantea una situación en la que se entrega un sobre a una persona, al coger el sobre se podrían dar muchas situaciones diferentes desde la misma acción, por ejemplo si en el sobre viniese el nombre de la persona que lo acaba de coger, ésta preguntaría a quien se lo ha dado si podría abrirla, es posible que al leer un poco se viese que se trata de un contenido muy íntimo, por lo que buscaría un lugar donde estar a solas para leerla más tranquilamente. Vemos aquí que desde una misma acción, dar una carta a una persona, se pueden dar muchas ideas y etapas lógicas y consecuentes muy diferentes.

Es a lo que se refiere como un “si” condicional, abres una carta y si el contenido es íntimo, o si es algo altamente secreto, o si simplemente es una invitación a una fiesta, ese “si” condiciona la reacción que vaya a tener el personaje.

- Si mononivel: algo simple, quién ha mandado la carta.
- Si multinivel: hora, época en la que está la historia, localización geográfica, la hora, etc.

Pero están esos “si” mononivel, que es algo simple, como los ejemplos citados, y también están los “multinivel”, hay muchísimos factores que pueden desencadenar distintas reacciones en el personaje, “si” la época en la que transcurre la historia fuese una u otra, la localización geográfica, el día del año, la temperatura, la habitación de la casa en que se encuentre el personaje, la persona con la que se encuentre, el estado de ánimo que en ese preciso momento tenga el personaje, etcétera. Se pueden dar infinidad de variables, las cuales pueden provocar que el personaje reaccione ante una situación haciendo una acción o la contraria.

Otro de los ejemplos que plantea el autor es la situación en la que el personaje se encuentra por la calle con un familiar al que siempre ha tenido cariño, con el que siempre se ha llevado bien, la reacción en ese caso podría ser de alegría, de sorpresa de forma positiva. Pero si el personaje estuviese pasando por un mal momento, si justo un día antes hubiese sido abandonado por su pareja y lo que quisiese es estar solo sin hablar con nadie, al encontrarse con ese familiar, la reacción posiblemente ya no sería de alegría, sería de incomodidad, saludaría y hablaría pero con desgana. La reacción del personaje podría ser totalmente distinta si supiese que ese familiar, estuviese dispuesto a hacer cualquier cosa para ser el único heredero de la fortuna de la familia, como por ejemplo cometer un asesinato, en esa situación la reacción del personaje sería de nerviosismo, de miedo, sus acciones serían mantenerse alejado, intentar irse cuanto antes para estar a salvo.

Así se pueden ver todos los matices del “si”, que pueden variar completamente las acciones de un personaje en una misma situación.

De manera que el *si* simple da comienzo a la creación. Envía el primer impulso para que se desarrolle el proceso creador del papel.

Stanislavski habla del “si”, algo que es utilizado por el artista para pasar del plano real al de la imaginación.

> No hay en la escena “sucesos” verdaderos, reales; la realidad no es el arte. Éste es, por su naturaleza misma, un producto de la imaginación, como debe serlo en primer término la obra del autor. La tarea del actor y de su técnica consiste en transformar la ficción de la obra en el acontecimiento artístico de la escena. En este proceso desempeña un importante papel nuestra imaginación, y por eso vale la pena considerarla detenidamente y analizar sus funciones. (Stanislavski, 2003, pág. 203)

La imaginación tiene una gran importancia, para explicar este concepto se usa el ejemplo de un pintor que nunca ha visto el mar, pero pinta playas paradisíacas, recrea lugares que nunca ha visitado, ya que el poder de su imaginación le permite interpretar la realidad a su antojo, dando como resultado la creación artística, que es lo mismo que debe hacer el actor en la escena, debe crear una realidad que igual no conoce.

Según el autor ruso establece una clara diferencia entre imaginación y fantasía. La imaginación transforma y convierte la realidad que se conoce, mientras que la fantasía crea, ayuda a mostrar aquello que nunca ha sido visto por una persona o que nunca haya sucedido en la realidad.

> La imaginación crea lo que es, lo que sucede, lo que conocemos; la fantasía, en cambio, nos muestra lo que no conocemos, lo que jamás fue ni sucedió en la realidad. Aunque tal vez, quién sabe, pueda llegar a suceder. Cuando la fantasía del pueblo creó la alfombra mágica, ¿quién podía pensar que volaríamos por el espacio? La fantasía lo sabe todo, es todopoderosa, y es, lo mismo que la imaginación, indispensable para un artista. (Stanislavski, 2003, pág. 75)

El director de la obra no da todos los datos de los personajes, es trabajo del actor el de la creación completa de estos.
El autor de una obra da rasgos generales de cada personaje, pero no da la información suficiente al actor para que éste cree al completo toda la psicología y las vivencias que condicionan el comportamiento del personaje, por lo que es labor del actor crear toda esa realidad, toda esa personalidad que hará de su personaje alguien único y totalmente real.

Es Ed Hooks quien indica que es necesario formular toda una lista de preguntas que abarquen todos los aspectos de la vida del personaje para poder construirlo, incluyendo incluso cosas que no tengan que verse en la película, sucesos del pasado que quizás nunca sean nombrados, pero que de igual forma son totalmente determinantes en la construcción y evolución de la personalidad.

Stanislavski en sus lecciones plantea que el dramaturgo no da todos los datos que el actor necesita saber de la obra.

> ¿Puede usted mostrar cabalmente en cien páginas la vida de sus personajes? ¿ No es mucho lo que se pasa por alto? ¿Nos da siempre el autor, por ejemplo, detalles suficientes de lo ocurrido antes de empezar la obra? ¿Dice todo lo que sucederá cuando ésta termine, lo que ocurre tras las escenas, cuando el personaje se retira de la vista del público? El dramaturgo es escueto en los comentarios. En un texto

> todo lo que se puede encontrar será: “Los mismos y Pedro”, o “sale Pedro”, “se levanta”, “se pasea emocionado”, “ríe”, “muere”. Se nos dan características lacónicas del personaje, tal como: “Un hombre joven de aspecto agradable. Fuma mucho”.
>
> ¿Hay en esto base suficiente para crear, íntegra, la imagen del personaje, sus modales, sus hábitos, su manera de andar? (Stanislavski, 2003, pág. 76)

El actor utiliza su imaginación para poder completar esta labor de creación artística del personaje, rellenando así todas esas cuestiones no dadas por la descripción en la obra.

La imaginación hay que estimularla, no se debe dejar al azar. Debe estimularse con un propósito, debe haber un objetivo claro para que la imaginación trabaje en esa dirección, un objetivo necesario para la creación.

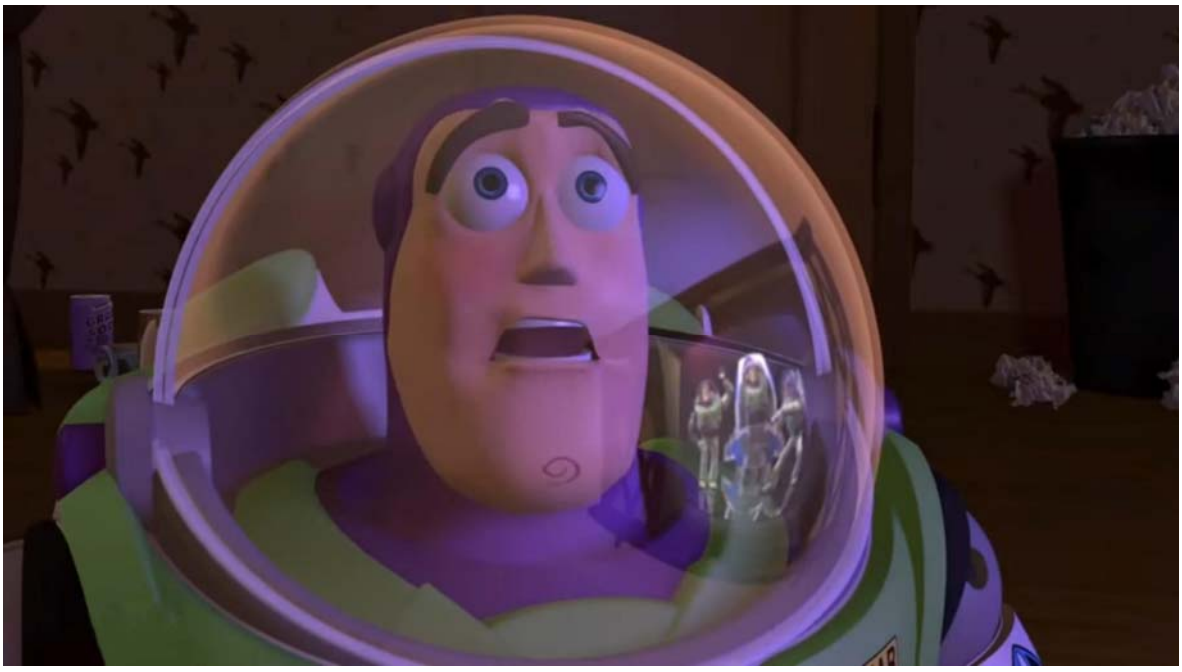
Hay mecanismos para estimular la imaginación, un ejercicio básico como un juego de niños es preguntar “¿Qué estás haciendo?” tras una respuesta la siguiente pregunta podría ser “¿Qué haría si me estuviera persiguiendo un tigre?”, para dar con la respuesta la imaginación se pondría a trabajar creando una realidad que facilitase al actor actuar de una forma determinada, lo cual le llevaría a realizar una acción.

Estos ejercicios fueron utilizados con gran frecuencia en el estudio de ópera y drama que dirigía Stanislavski. De manera que cuando las circunstancias dadas reales eran sustituidas por otras creadas por la imaginación, daba como resultado un cambio inmediato en la lógica del comportamiento del actor, así que sin necesidad de recurrir a la palabra, la acción era visiblemente modificada al igual que la actividad del intérprete.

Otro ejercicio utilizado por los actores para poder crear las circunstancias que puedan hacer actuar a un personaje de formas diferentes en una misma situación, es preguntar el “si”. El personaje podría estar simplemente esperando a que llegase el metro, pero todo cambiaría “si” tuviese una cita de trabajo muy importante tras muchos meses de inactividad laboral, o si no tuviese ninguna gana de llegar al sitio de destino, pues le espera una fiesta familiar en la que se encontrará con muchos de sus parientes a los que no soporta. Vemos aquí la importancia de saber cuál es la realidad al completo que rodea al personaje, pues cada pequeño cambio tendrá una consecuencia directa en la interpretación, dando infinidad de matices distintos en infinidad de situaciones distintas. Es lo que Stanislavski llama la importancia del “si” y “las circunstancias dadas” que hacen que la imaginación se ponga a trabajar para crear esa realidad que da como resultado, la justificación de la actuación con todos sus matices.

Figura 44

Fotograma de la película Toy Story, de Pixar Animation Studios, 1995.



Como ejemplo de un personaje que cambia su forma de actuar dentro de una misma obra ante una circunstancia dada lo tenemos en la película Toy Story, con Buzz Lightyear, el cual cree ser un astronauta real, en el momento que descubre ser un juguete su acción cambia completamente, su forma de actuar ya es diferente, percibe la realidad de otra forma.

Figura 45

Fotograma de la película Toy Story, de Pixar Animation Studios, 1995.

Un actor debe tener la capacidad mediante el uso de la imaginación de transformar la realidad que le rodea, en otra completamente distinta. Otro de los ejercicios que realizaban los actores en su formación consistía en tomar los elementos que tenían alrededor y transformarlos en cosas completamente diferentes, por ejemplo una silla podría ser un vehículo abandonado, o una bomba a punto de estallar, la habitación en la que estaban podría ser una jungla desconocida y peligrosa, de esa forma la realidad era tomada e

interpretada por la imaginación, hasta el punto de que la realidad creada sustituiría al mundo real.

Es fundamental en la creación de una realidad ficticia mantener una lógica, Stanislavski comenta que uno de los ejercicios que realizaba con sus estudiantes era en el que estos comienzaron a responder sin un hilo conductor lógico a lo que les preguntaba su profesor en la creación de una realidad, “¿dónde estás?, ¿qué hora es?, ¿estás buscando algo?, ¿por qué lo estás buscando?, etc” Los alumnos iban respondiendo según les venían las respuestas a la mente, hasta el momento en que confesaron haberse quedado sin ideas, ante lo que el autor justificó que era normal por no haber seguido una lógica, su fantasía se había quedado bloqueada por no haber una coherencia en esa realidad.

> Es porque su plan no era lógico. En la naturaleza todo es lógico y coherente (con algunas excepciones), y así debe ser también lo que inventa la imaginación. No me sorprende que su fantasía se negase a seguir una línea carente de premisas lógicas. (...) Después de este gran trabajo previo ya puede marcarse un itinerario y lanzarse a la travesía. Pero no olvide que en todo momento está presenta la lógica. Esto le ayudará a acercar el sueño vago y borroso a la sólida e inconmovible realidad. (...) De los pensamientos nacieron las sensaciones y vivencias, y a continuación los deseos de actuar. (Stanislavski, 2003, pág. 84)

Es fundamental para el actor en todo momento tener conocimiento total de lo que está ocurriendo, del pasado y el presente de su personaje para poder tener una línea de acción lógica, es decir, sin toda la información de las circunstancias dadas faltarán piezas que den la total realidad al personaje creado, dando justificación lógica a cada una de las acciones, sensaciones, reacciones, etcétera, que esté experimentando el personaje en cada momento de la obra.

> Debemos disponer de una línea ininterrumpida de visualizaciones internas en relación con esas circunstancias, de manera que éstas queden ilustradas por nosotros.
>
> (...)Debemos permanecer atentos tanto a las circunstancias externas que nos rodean (el montaje material que constituye la producción) como a la cadena de circunstancias internas que hemos imaginado nosotros mismos para ilustrar nuestras partes.
>
> De esos momentos se deberá formar una línea continua de imágenes, una especie de filme. Y mientras actuemos de manera creativa, ese filme deberá proyectarse dentro de nosotros mismos, en la pantalla de nuestra visión interna, haciendo vivas las circunstancias en que nos movemos. Además, las imágenes internas, al crear una disposición de ánimo correlativa, despiertan emociones que nos mantiene dentro de los límites de la obra. (Stanislavski, 2003, pág. 87)

Es fundamental que el actor tenga en todo momento la vida del personaje en la memoria, al igual que una persona puede recordar la historia de su vida, al menos los momentos que puedan ser más relevantes, aquello que le marcó o aquello que simplemente sin justificación lógica sigue en la memoria. Al igual que ocurre con las personas reales debe ocurrir con los personajes, pues es lo que se pretende en todo momento, crear algo real. De esa forma el tiempo que dure la obra, el actor deberá tener toda esa historia de la vida del personaje presente.

De igual forma el animador tiene que tener también siempre presente la historia del personaje, pues esto hará que la animación sea de una forma concreta. De ahí que en la industria de animación exista la figura del lead animator, el cual tiene que supervisar el trabajo de todos los animadores para que un mismo personaje actúe siempre igual, independientemente de la persona que lo anime.

Las preguntas quién, cuándo, dónde, para qué, por qué y cómo.

El actor en su proceso creador del personaje debe tenerlo todo en cuenta, incluso si el personaje fuese un ser inmóvil como un árbol, aún careciendo de movimiento físico tendría actividad, pues el árbol podría ser viejo, gruñón, podría irritarse con los pájaros que anidan en sus ramas y arman alborotos, podría anhelar algo, deleitarse con la brisa que mueve sus ramas, etcétera.

Vemos un ejemplo en el cortometraje animado *Alma*, en el que el alma de un niño queda atrapada dentro de un muñeco de juguete, a pesar de carecer de movimiento se percibe perfectamente la angustia del personaje aún estando totalmente inmóvil.

Figura 46

Fotograma del cortometraje animado Alma, 2009

El actor debe sumirse en su sueño, debe sumergirse en su imaginación para crear toda una realidad que afecta a un personaje, y en el caso de que su imaginación no sea capaz de crear, deberá formular las preguntas adecuadas, siguiendo una lógica, para que su imaginación se estimule y toda esa realidad inventada.

Otra de las preguntas que se debe hacer el actor, en la creación de todo el contexto que afecta al personaje es el "*cuándo*", todo será completamente distinto si estamos en una época o en otra, si ese árbol viejo estuviese en la Edad Media podría vivir junto a un castillo, podría ver cómo se pasea un juglar, como un noble corteja a una dama o simplemente ser testigo de una tremenda batalla, o bien podría conocer a una persona desde el nacimiento, hasta su crecimiento, su descendencia y finalmente ser testigo de su muerte. En qué momento histórico o geográfico está el personaje es determinante, lo cambiaría todo por completo.

La pregunta "¿Por qué?" puede dar el pasado del personaje, la justificación de su existencia o la la justificación de su realidad actual, en el ejemplo del árbol el que estuviese solo en el campo podría deberse a que el dueño del castillo hubiese necesitado en algún momento gran cantidad de madera para construir un fuerte, o podría simplemente haber talado el resto de árboles para tener una vista despejada y poder controlar mejor el espacio ante un posible ataque enemigo. El que él fuese el único árbol que no se taló podría deberse a su gran altura y a su posición estratégica, que serviría como una torre natural desde la que poder vigilar el espacio.
Así que la respuesta a la pregunta *¿Por qué?* podría aportar mucho sobre la historia del personaje.

Otra pregunta que debe realizarse en la creación del contexto de un personaje es "*¿para qué?*", esta pregunta también es fundamental pues nos da la función y en consecuencia el objetivo que pueda tener un personaje.

Indica Stanislavski (2003) que "esta pregunta tiene gran importancia, nos obliga a esclarecer el objetivo de nuestros afanes; éste nos señala el futuro y nos impulsa a la actividad". (pág. 95)

Responder a la pregunta "¿para qué?", indica cuál es el objetivo y por tanto indica cuál es la actividad.
Según Ed Hooks el objetivo es de vital importancia, es algo que tiene que estar siempre presente en la mente del animador y por tanto es algo que necesita tener un personaje, pues es lo que marca sus acciones.

Una vez llegado al punto en el que la imaginación haya acumulado una cantidad suficiente de circunstancias dadas, se tiene una visión general y clara, respondiendo a las preguntas básicas que han ayudado a estimular la imaginación, creando la totalidad de la realidad del personaje, pero el trabajo no está completo, hay algo fundamental que todavía no se ha resuelto y es el objetivo del personaje, cúal es su intención y qué pretende alcanzar.

> Ahora, después de la labor realizada, todo resulta más claro. Ya entiende cuándo, dónde, por qué y para qué está usted. Mentalmente ha empezado a vivir; pero esto no es suficiente. En la escena se necesita la acción. Hay que despertarla con un objetivo y una aspiración. Hacen falta nuevas "circunstancias dadas" con el mágico "si", nuevas emociones surgidas de la imaginación. (Stanislavski, 2003, pág. 96)

Figura 47

Fotograma de la película Kung fu panda, de Dreamworks, 2008

En el caso del personaje protagonista de la película de Dreamworks, *Kung fu panda*, vemos que el objetivo de éste es llegar a ser un gran luchador y dominar a la perfección la técnica del arte marcial kung fu, todas sus acciones irán encaminadas a conseguir ese fin.

Según Stanislavski cuando una persona conoce las inclinaciones de su propia naturaleza es fácil saber cómo o qué hará en una situación determinada, es decir es fácil adaptar esa inclinación a las circunstancias dadas por la imaginación. Pero es fundamental conocer esas inclinaciones.

Una de las características más importantes del método de formación actoral de Stanislavski es la combinación de la idea externa, proveniente del autor o el director, con las inclinaciones del propio actor, convirtiendo el papel encarnado en un hábito para el

intérprete. Con ello se crea una imagen escénica personal e irrepetible, diferente para cada actor.

Siguiendo con el ejemplo del personaje que es un árbol, si aquello que le provocase emoción al actor fuese la violencia, el hecho de que su personaje se encontrase en medio de una batalla, sería fácil saber cómo actuaría, qué pensaría, qué sentiría, qué haría, en resumen sabría cuál sería su acción en consecuencia al “si” estuviese en medio de una batalla.

Aunque fuese un árbol, inmóvil, incapaz de hacer nada en medio de una guerra, el hecho de encontrarse en medio de la trayectoria de una lluvia de flechas y que posiblemente muchas de esas flechas estuviesen en llamas, harían que el personaje se pusiese nervioso, se inquietase, se desesperase y aún siendo un personaje que no puede moverse, esas sensaciones internas que experimenta por el estrés sería la acción.

Figura 48

Fotograma de la película Toy Story, de Pixar Animation Studios, 1995

Como ejemplo de inacción externa pero acción interna vemos una escena de nuevo de Toy Story, en la que el personaje Sid Philips, ha atado a Buzz Lightyear a un cohete y lo va a hacer explotar, Buzz, aunque inmóvil, pues ante los humanos debe comportarse como un juguete inanimado, está inquieto y nervioso, tiene miedo por la explosión, y estos sentimientos los expresa y los muestra al público.

> Hasta un tema pasivo puede producir un estímulo interno y una incitación, un reto a la acción. Es un ejemplo de cómo los ejercicios para desarrollar la imaginación enseñan a preparar el material, las visualizaciones internas, para su propio papel, y que esta labor no es tan difícil y complicada. (Stanislavski, 2003, pág. 95)

Cuando Stanislavski se refiere al término “visualización”, no expresa completamente su idea, pues se refiere a la reproducción imaginaria de sensaciones no sólo visuales, sino auditivas, olfativas, gustativas y táctiles. Al hablar de “película de visualizaciones”, se refiere al recuerdo o a la creación imaginaria de una serie más o menos larga de sensaciones que pueden unirse argumentalmente y que deben estimular el comportamiento del actor en una determinada dirección.

Todo lo que inventa el autor de la obra fruto de su imaginación debe ser trabajado e interpretado por el actor en la base de los hechos. Mediante el uso de las preguntas (quién, cuándo, dónde, por qué, para qué, cómo) se despierta la fantasía y ayudan a crear una imagen cada vez más definida de la vida que sólo existe en la ilusión.

La respuesta a la pregunta “¿Qué haría si lo que ha creado mi imaginación se convirtiera en realidad?” sería la acción, que es un gran estimulante de la imaginación. Daría igual si la acción se ejecutase o no, lo importante es sentir ese deseo tanto física como psíquicamente.

Es imprescindible durante la actuación tener la respuesta a todas las preguntas, quiénes somos, de dónde venimos, cuál es nuestro objetivo, nuestro pasado, es decir, saberlo todo sobre el personaje, sin tener este conocimiento la actuación estará falta de realidad, por lo que el resultado será el de un autómata que actúa en base a nada, sin poder crear nada real.

Ante cualquier pregunta, la respuesta deberá ser buscada en la imaginación en base a una realidad, por ejemplo ante la pregunta “¿Hace frío?”, lo primero que habrá que visualizar es si la gente en la calle lleva abrigo, si al caminar la nieve cruje en cada pisada, cuando hayamos creado esa realidad en la imaginación es cuando se podrá responder “Si, hace frío”.

La atención en la escena

En el teatro ruso obsevaron que los actores estaban interpretando, pero el agujero de negro que generaba el telón levantado hacía que estos se desconcentrasen, les intimidaba y perdían la concentración en la interpretación.
Es por ello que se les indicaba que centrasen toda su atención en un objeto, de esa forma no podían darse cuenta de la presencia del público por lo cual no se desconcentrarían y no perderían la atención.

Lo que comenzó como un ejercicio se convirtió en algo muy importante en la formación del actor, la atención se convirtió en parte integrante de la acción, al emanar de la acción.

Incluso los actos más cotidianos, como andar o agarrar algo se volvían muy complicados cuando se estaba en un escenario con gente mirando, por lo que había que aprender desde cero a hacer todos esos actos ante un público.

Un ejercicio para concentrarse ignorando la presencia del público era concentrarse totalmente en un objeto que estuviese situado en la escena, esa sería la primera parte. Una vez el actor es capaz de concentrarse al cien por cien en un único objeto, lo siguiente es establecer un “círculo de atención**”**, que consistía en una pequeña área acotada de la escena en la que el actor centraba su atención, de esa forma se daría lo que se llama “soledad en público”, que consistía en estar rodeado de personas, es decir en público, pero a la vez se estar solo por estar separado de esas personas por un pequeño círculo de atención.

Una vez se tienen los mecanismos para fijar la atención en objetos, es decir la “atención exterior”, el actor debía hacer lo mismo pero en su interior, en su imaginación, debía conseguir lo que se denominaría “atención interior”. La atención no iría ya a la vida real, sino a la vida imaginaria.

Para conseguir fijar la atención en la vida interna o vida imaginaria, lo primero que tenían que hacer los actores era visualizar ese espacio imaginario, a través de esas representaciones se despertarían las sensaciones interiores de alguno de los sentidos, de esa forma se fijaría definitivamente la atención, así que esa sensación en ese espacio se convertiría de una forma indirecta en un objeto auxiliar.

La atención tiene múltiples planos, uno de los ejemplos que usa el autor ruso es el de un malabarista, que mientras está montado a caballo lleva un palo en la frente con un plano al final y a la vez que cuatro pelotas, lo está haciendo todo al mismo tiempo y aún así tiene atención para dirigir al caballo.

Figura 49

Fotograma del cortometraje El hombre orquesta, de Pixar Animation Studios, 2005

Vemos en el cortometraje de Pixar, *El hombre orquesta*, como dos personajes tienen la atención en varios puntos, por un lado están tocando varios instrumentos musicales a la vez, al mismo tiempo que están atentos a una niña, de la cual quieren obtener una moneda y de manera que tienen que competir entre ellos por captar su atención de su único público, que es el objetivo, de forma simultánea también están prestándose atención el uno al otro para ver qué hacen y ver cómo hacer para sobreponerse. La secuencia resulta especialmente interesante debido a observar esta forma de atención múltiple en los personajes, dándole muchísimo dinamismo y tensión a la escena.

> Para completar lo referente al aspecto práctico de la función de la atención artística, es necesario hablar de ésta como herramienta destinada a obtener el material para la creación. El actor debe ser un observador atento no sólo en la escena, sino también en la vida real. Debe concentrarse con todo su ser en lo que lo atrae; debe

> mirar un objeto, no como un transeúnte distraído, sino con penetración, porque de lo contrario su método creador no guardará relación con la verdad de la vida ni con su época.(...)En la compleja tarea de buscar los elementos de la creación inaccesibles a nuestra conciencia debemos basarnos en la sensibilidad, la intuición y las experiencias de la vida diaria. (Stanislavski, 2003, pág. 127)

La pose

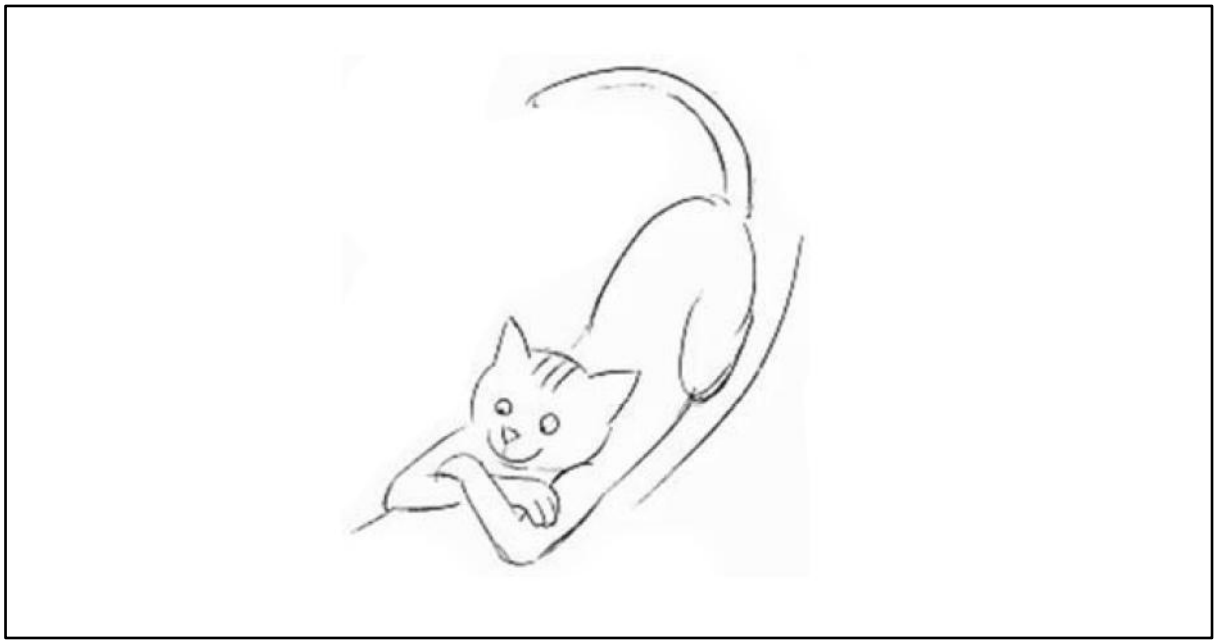
Según Stanislavski en escena no deben darse posturas que carezcan de fundamento.

Es Rudolf von Laban, padre de la danza moderna quien tras sus investigaciones indica que todo movimiento realizado por un bailarín debe tener una justificación, debe responder a un sentido, no buscando movimientos superfluos con un cometido estético que estén carentes de significado.

En animación es vital que cualquier pose clave tenga una justificación, tiene que ser capaz de transmitir de forma eficaz todo lo que está experimentando el personaje a todos sus niveles. Richard Williams pone un ejemplo en el que el animador Frank Thomas perdió un día entero hasta dar con la pose clave correcta, la escena es un gato tumbado con los brazos cruzados y una actitud alegre.

Figura 50

Ilustración de Richard Williams



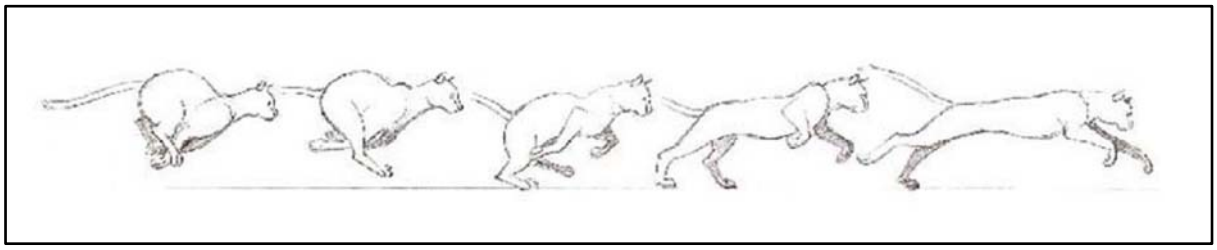
> Al actuar no debe hacerse ningún gesto porque sí. Sus movimientos deben tener siempre una intención y estar relacionados con el contenido del papel. La acción intencionada y productiva excluirá automáticamente a la afección, a la pose y otros peligros semejantes. (Stanislavski, 1988, pág 115)

Cuando una persona se mueve con un objetivo real, es decir cuando es la naturaleza lo que lo mueve, todo el cuerpo funciona perfectamente para que logre su objetivo, como pueda ser el gesto de alcanzar un objeto o la acción de perseguir a una mascota, en el momento que no actúa la conciencia, sino la naturaleza, el sistema motor se adapta y permite que se tensen únicamente aquellos músculos necesarios para realizar dicha acción.

La forma en la que se mueven los animales es casi inaccesible para las personas, ya que estas tienen demasiadas tensiones innecesarias. Un felino cuando camina lo hace con la energía justa y necesaria que necesita, ni más ni menos, economiza cada uno de sus movimientos, de ahí su eficacia a la hora de conseguir un objetivo, ya sea cazar un roedor o subirse a un mueble de un salto, utiliza sólo aquellos músculos que necesita con total eficiencia. Llegar a tener ese control del movimiento únicamente lo permitiría la naturaleza, es decir, un movimiento con una intención clara y real.

Figura 51

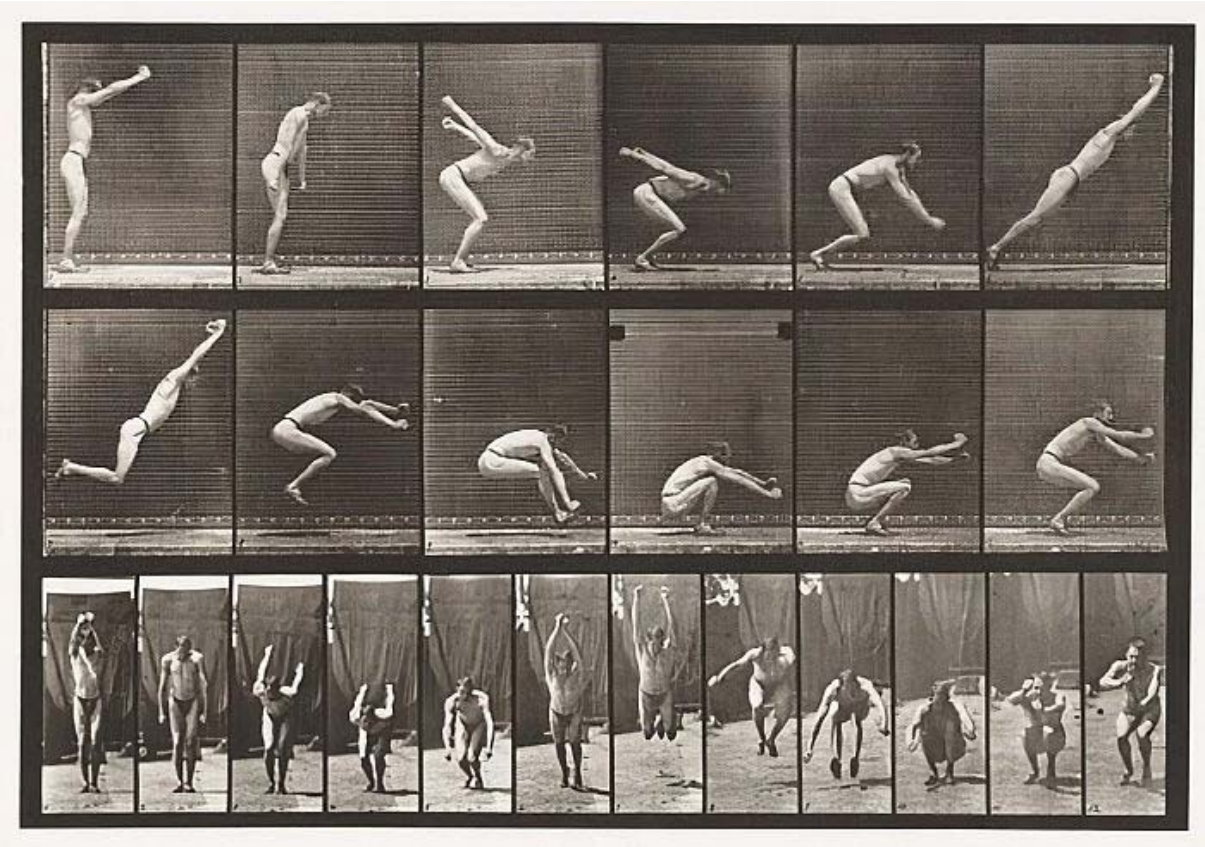
Ilustración de Richard Williams



Es Edward Muybridge quien estudia los distintos tipos de movimientos por fotogramas, viendo en cada momento la pose que toma el cuerpo para realizar una acción.

Figura 52

Imagen de Edward Muybridge. (Tomado de The Human Figure in Motion, 1901)



Stanislavski habla de los defectos físicos que tienen las personas, que generalmente son muchos, ya sean derivados por tener malos hábitos o por una total falta de cuidado, por lo que es algo a lo que la gente está acostumbrada ver. A no ser que esté intentando mostrar a un personaje con un defecto físico, en cuyo caso debería ser capaz de hacerlo en la medida precisamente adecuada.

El profesor ruso indica que las acrobacias y la gimnasia ayudan al actor a superar situaciones de tensión máxima, a enfrentarse y mantener toda la concentración en los momentos más difíciles de la interpretación, sin perder el control, y saliendo victoriosos. Por

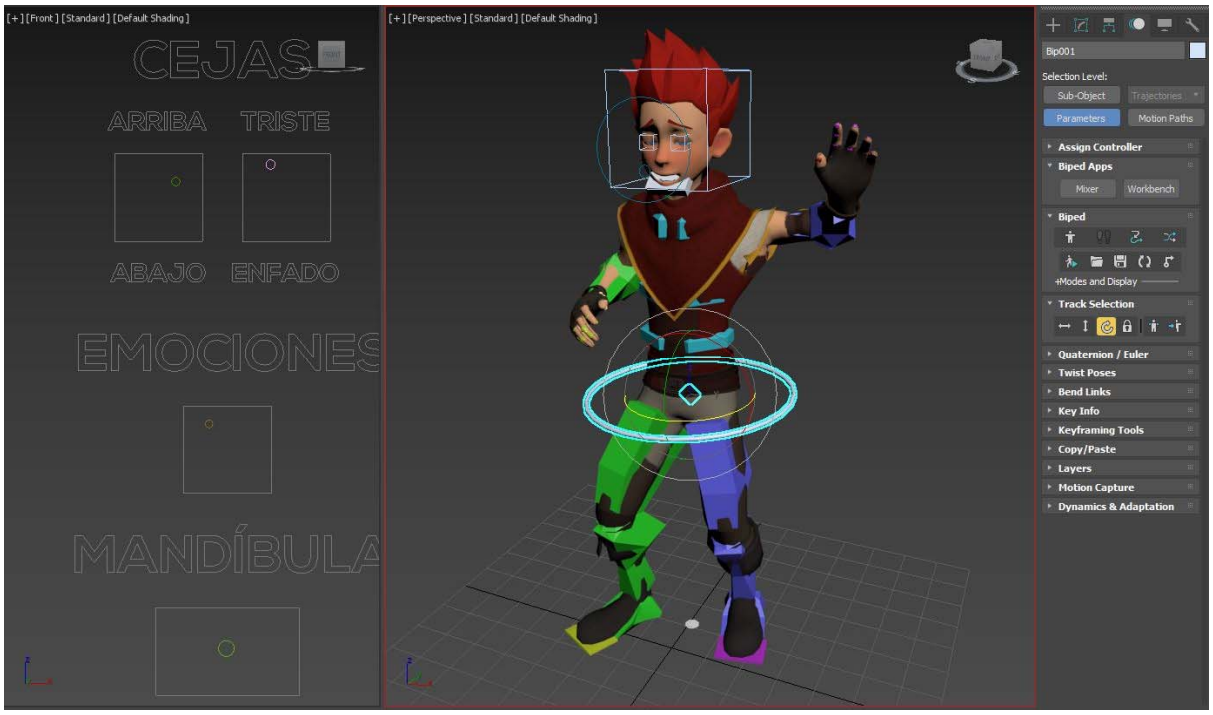
ello pone el ejemplo de ejercicios acrobáticos, para que los actores practicasen y ejercitasen ese autocontrol.

La danza no solo es buena y favorable para un mantenimiento físico y para crear una buena postura, sino para dar consciencia de la amplitud del movimiento, para descubrir hasta dónde se puede llevar una posición corporal.

Estos conceptos también son algo muy importante para el animador, pues deben tener conciencia de la amplitud de los movimientos que pueda realizar un personaje, no poner limitaciones. En animación 3d vendría determinado por el setup, el cual, dependiendo de su configuración permitirá hacer una mayor o menor cantidad de movimientos.

Figura 53

Imagen del setup de un personaje para videojuegos en el programa 3ds Max



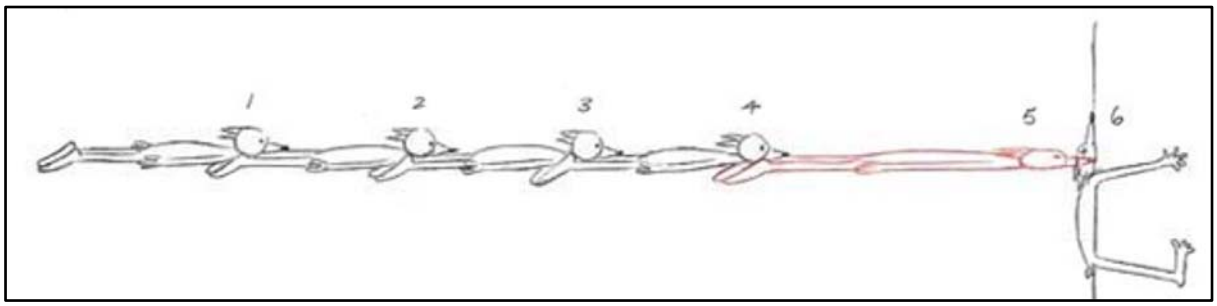
El actor no debe caer en la creación de poses que busquen solo un fin estético, los movimientos del personaje, no deberían querer hacer figuras bonitas ni que realcen su belleza y figurar ante el público admirador, sino que deben estar enmarcadas en una personalidad determinada, deben estar ejecutados por una motivación directa. Lo que se precisan son acciones sencillas y expresivas con un contenido.

En el caso del animador el problema sería caer en figuras que fuesen visualmente bonitas, que funcionasen bien desde un punto de vista estético, pero que careciesen de significado y contenido alguno. Pues el actor tiene más capacidad de gestualización y de movimiento.

En muchas ocasiones los personajes de animación que siguen un estilo más cartoon, tienen deformaciones siguiendo el principio de animación “squash and strech”, que hace que el personaje se estire y encoja para exagerar ciertas poses, dando una mayor expresividad y consiguiendo que sea más inteligible lo que está expresando el personaje en ese justo momento.

Figura 54

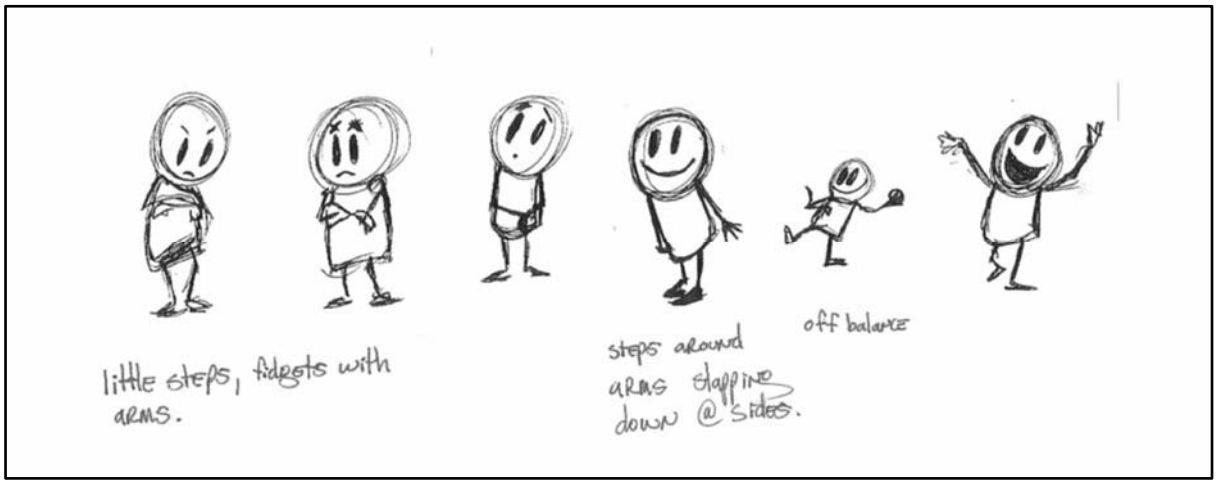
Ilustración de Richard Williams



El animador debe decidir en todo momento cuáles serán las poses que efectuará el personaje animado, debe estudiar bien qué movimientos realizará y de qué forma. A menudo en producciones cinematográficas dichas poses se estudian previamente mediante la realización de dibujos esquemáticos rápidos, thumbnails, que recogen la esencia de la pose, para así comprobar cómo van a funcionar en la escena, antes de pasar a la animación 3d.

Figura 55

Thumbnail de Bobbie Beck



De esa forma se asegura el correcto significado que tengan dichas poses en conjunción con lo que está pasando en ese preciso momento en la escena, y lo que está sintiendo el personaje. Comprobando así que lo que se expresa desde el punto de vista actoral, es justo lo que tiene que ser expresado y haciendo que el espectador lo perciba tal y como es, sin lugar a otras posibles interpretaciones.

Stanislavski se centra también en la forma en la que un actor debe moverse, aún haciendo movimientos mecánicos como puedan caminar o correr, e indica la forma correcta en la que se realiza, que a pesar de ser algo automático en el ser humano, hay que tomar conciencia de las partes del cuerpo que participan y de cómo deben hacerlo.

> Podemos admitir que hay fluidez en estos movimientos, pero al mismo tiempo están vacíos y desprovistos de inteligencia.
> (...)La energía, avivada por la emoción, cargada por la voluntad, dirigida por el intelecto, se mueve orgullosa y confiada (...)
> Se manifiesta a través de la acción consciente, animada por los sentimientos, el contenido y la finalidad, y no puede realizarse de forma mecánica y fortuita, sino que se desarrolla de acuerdo con sus impulsos espirituales. (Stanislavski, 1988, pág. 90)

-Piernas

Tortsov cuando habla de cómo funciona el caminado, dice que él entiende la pierna humana, desde la pelvis al pie, como un complejo sistema de resortes que absorben los múltiples impactos en todas direcciones, para permitir que el torso, los hombros, el cuello y la cabeza deben mantenerse libres de convulsiones, serenos, completamente libres en sus propios movimientos. Hace una similitud entre la pierna humana y la estructura de un coche. Éste último tiene muchísimos muelles que absorben y palían los golpes en todas las direcciones, mientras que la parte superior del coche, donde van sentados los pasajeros, se mantiene casi sin movimientos, a pesar de que el conjunto se mueva a gran velocidad. Todo ello es lo que debería suceder cuando una persona anda o corre.

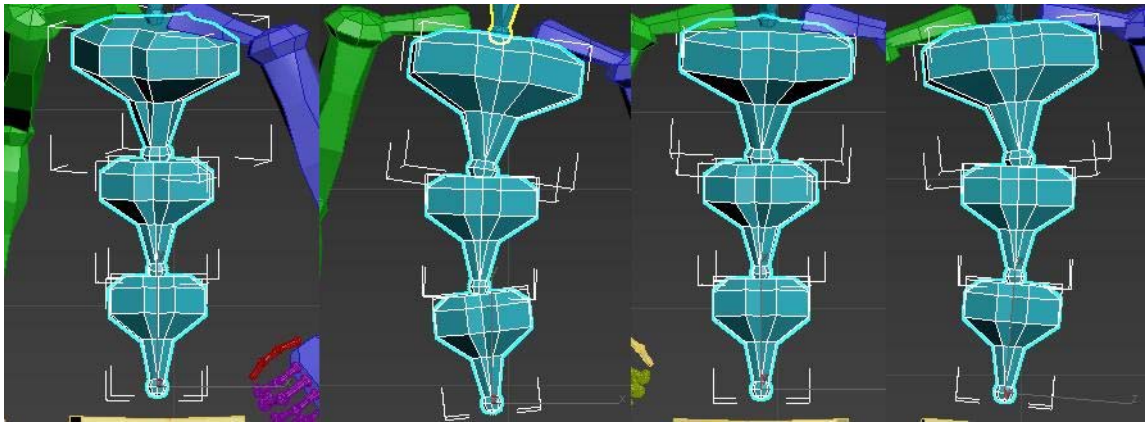
-Columna:

El que el torso, los hombros, el cuello y la cabeza vayan completamente libres de convulsiones en gran parte es gracias a la columna.

Su misión es actuar como un muelle que se dobla en cualquier dirección al menor movimiento, para mantener el equilibrio de los hombros y la cabeza que deben permanecer en calma y libres de cualquier sacudida en la medida de lo posible.

Figura 56

Captura del programa 3ds max de un ciclo de caminado



-Pelvis:

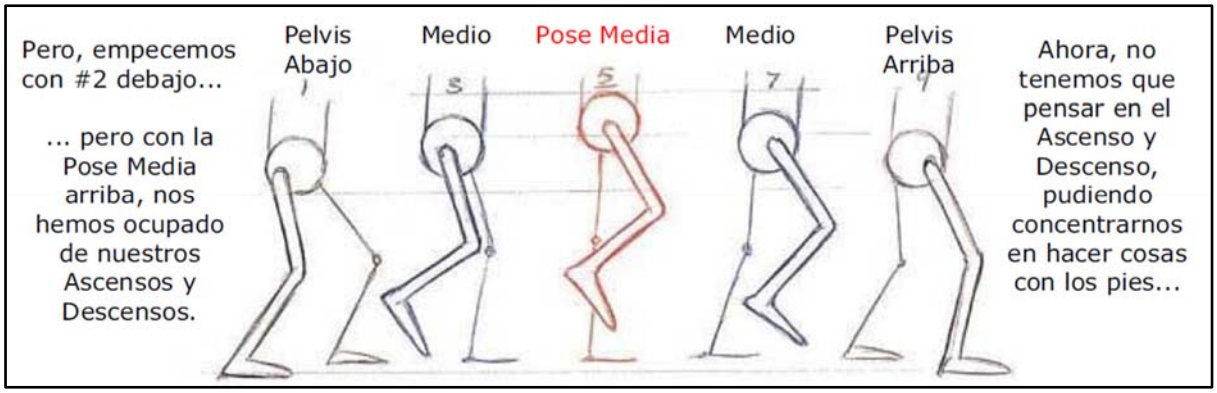
La cadera tiene una doble función. En primer lugar, y de la misma forma que la columna vertebral, amortiguan las sacudidas laterales y las inclinaciones del torso de lado a lado cuando andamos. En segundo lugar proyectan la pierna entera hacia adelante cada vez que damos un paso. Este movimiento debe ser amplio y libre, en proporción con nuestra altura, la longitud de nuestras piernas, la dimensión de nuestros pasos, la velocidad deseada, el ritmo y el carácter de nuestro modo de andar.

Cuanto mejor se eche la pierna hacia adelante a partir de la cadera, con tanta mayor ligereza y libertad volverá a su posición original, y el paso dado será más amplio y más rápido. A partir de este momento el balanceo de la pierna desde la cadera, sea hacia atrás o

hacia adelante, no debería depender de nuestro torso, a pesar de que éste trata a menudo de intervenir inclinándose hacia adelante o atrás para añadir impulso a nuestra marcha.
Al andar, las caderas suben y bajan. Al echar hacia adelante la pierna derecha, sube la cadera derecha y cae la izquierda.

Figura 57

Ilustración de Richard Williams

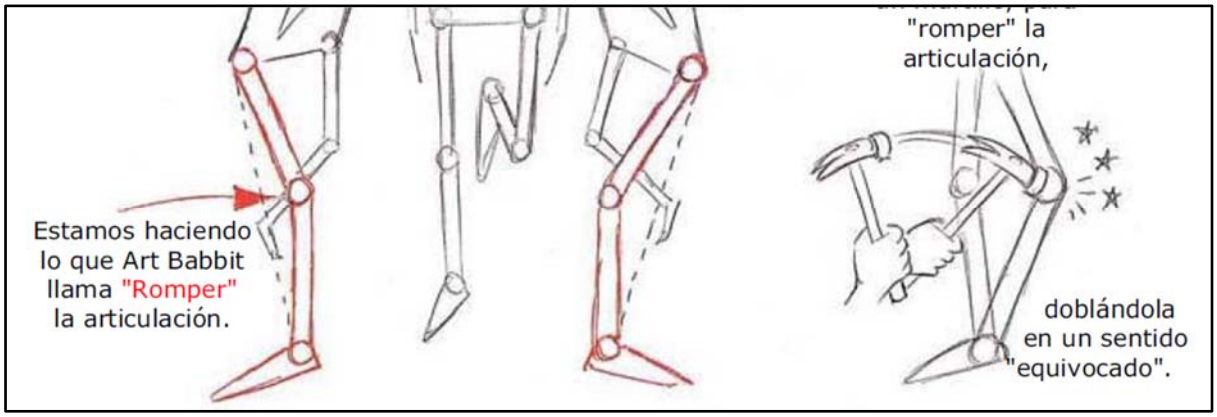


-Rodillas:

El resorte siguiente por debajo de las caderas son las rodillas. Éstas tienen también una doble función: ayudan al cuerpo a moverse hacia adelante y absorben también los golpes y sacudidas verticales originadas por el peso del cuerpo cuando pasa de una pierna a otra.
En ese momento la pierna que toma la carga del peso del cuerpo está ligeramente flexionada, justamente lo suficiente para mantener el equilibrio de los hombros y de la cabeza. Después de que las caderas hayan cumplido su misión de desplazar el torso hacia adelante y asegurar su equilibrio, es misión de las rodillas enderezarse y hacer avanzar con ello el cuerpo que soportan.

Figura 58

Ilustración de Richard Williams



-Tobillos, pies y articulaciones de los pies:

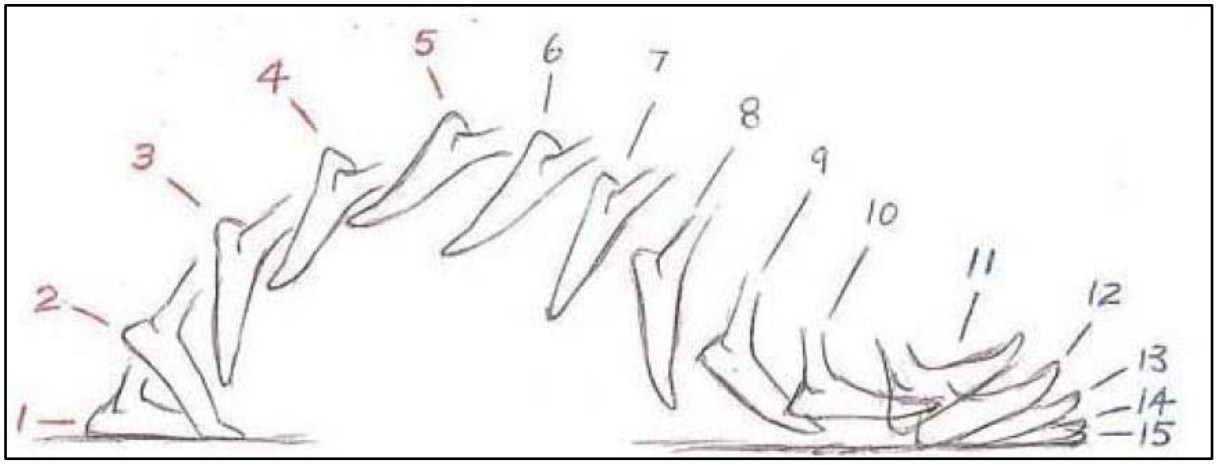
Un tercer juego de resortes, múltiple y complejo, que modifica e impulsa los movimientos de nuestro cuerpo, está situado en los tobillos, en los pies y en las articulaciones de los dedos de los pies. Se trata de un mecanismo enormemente complejo y de reflejos rápidos, de gran importancia en relación con el andar.

La flexión de la pierna en el tobillo continúa el movimiento hacia adelante comenzado por la cadera y la rodilla. El pie y sus dedos participan de esta acción, pero tienen además otra función. Absorben los choques producidos por el movimiento, gracias a su mecanismo rotatorio.

Hay tres formas de utilizar este mecanismo de los pies y sus dedos, que producen tres maneras de andar.

Figura 59

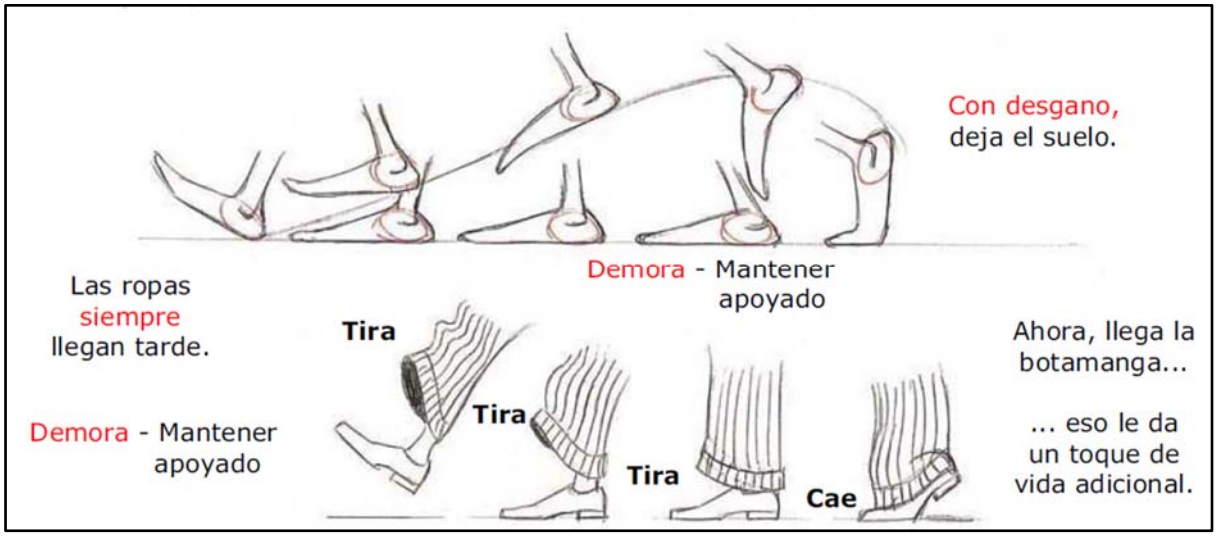
Ilustración de Richard Williams



En la primera el talón comienza el paso. Lo suele usar gente que lleva tacones en los zapatos. Al andar de esta forma, el talón es la primera parte del pie que soporta el peso y lo transmite luego hasta los dedos del pie. Sin embargo, los dedos no se doblan hacia arriba sino que se aferran al suelo como las garras de un animal.

Figura 60

Ilustración de Richard Williams



Cuando el peso del cuerpo empieza a hacer presión contra las articulaciones de los dedos, éstos se estiran y así se van despegando del suelo hasta que el movimiento ha llegado a la punta misma del dedo gordo. El peso del cuerpo se mantiene entonces en ese punto por un instante.

Este grupo inferior de resortes, del tobillo al dedo gordo del pie, desempeña un papel importante y decisivo.

El momento más difícil es cuando se intenta mantener una marcha constante y cuando las sacudidas verticales pueden intervenir con mayor fuerza: el momento en que el peso pasa de un pie a otro. Este proceso de transición es el más peligroso para el mantenimiento de un andar continuado. Los dedos más que cualquier otro resorte del cuerpo tienen la

capacidad de compensar el desequilibrio producido por la transmisión del peso a través de la acción modificante de sus extremidades.

En la segunda toda la planta del pie se posa sobre el suelo al mismo tiempo.

En la tercera, conocida como griega, o paso de [101]Isadora Duncan, los dedos son los primeros que tocan el suelo y luego toda la planta hasta el talón. Después el peso vuelve a los dedos en una especie de movimiento de mecedora.

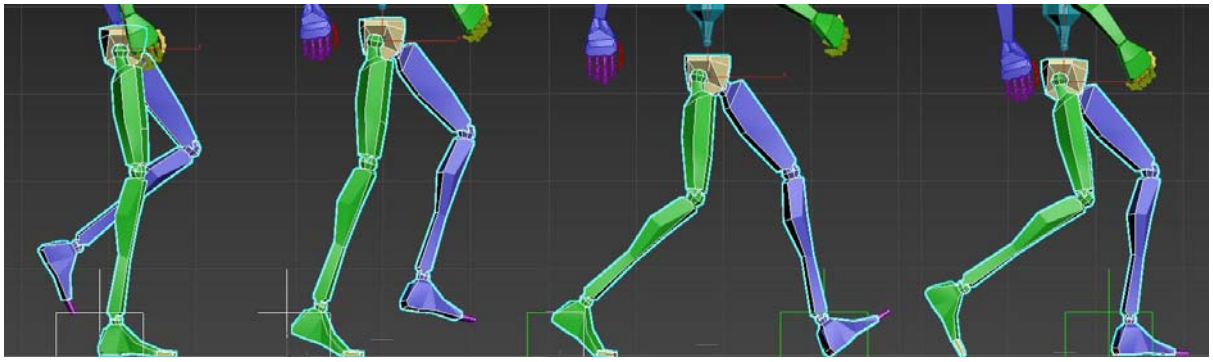
Aunque se describan las funciones de las distintas partes de las piernas al caminar, en realidad no funcionan por separado, sino simultáneamente. Todas las partes motrices de la pierna operan conjuntamente.

El momento de la subida y paso suave de un pie a otro, son de una gran importancia, porque son la clave de una forma de paso ligero, suave, ininterrumpido, que incluso posee una característica de suspensión etérea.

[101] Ángela Isadora Duncan(26 de mayo de 1877,California, Estados Unidos - 14 de septiembre de 1927, Niza, Francia). Fue una bailarina y coreógrafa estadounidense muy innovadora en su época, incorporó a sus espectáculos las nuevas tecnologías al bailar en una nube de seda iluminada por los nuevos sistemas eléctricos de la iluminación teatral.

Figura 61

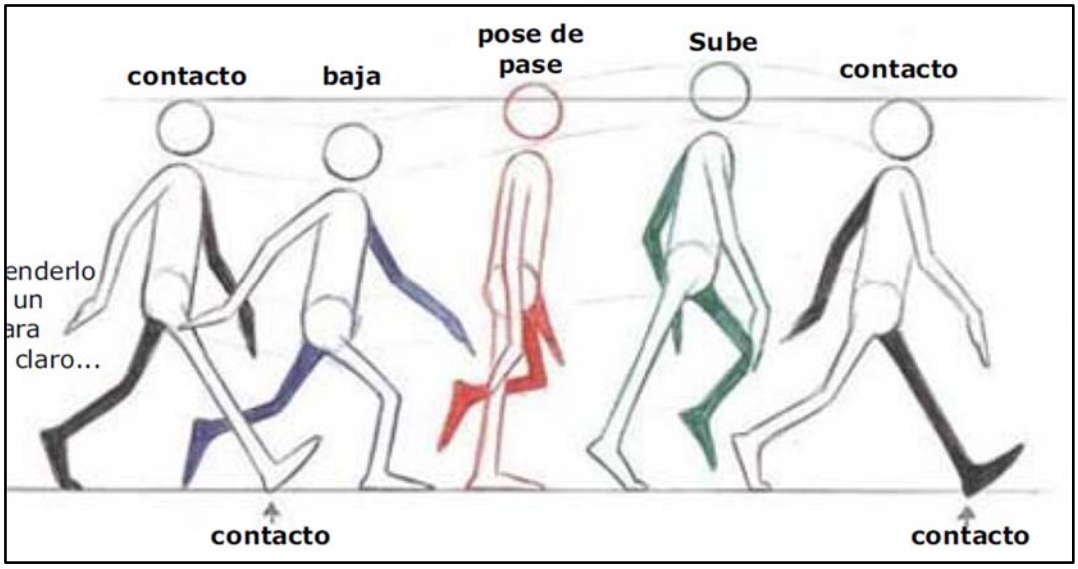
Captura del programa 3ds max de un ciclo de caminado



El impulso hacia adelante no debe interrumpirse ni una fracción de segundo. Apoyado en el dedo gordo del primer pie hay que continuar el impulso a la misma velocidad a que se inició el paso se mueve horizontalmente en un avance constante, levantándose imperceptiblemente del suelo.

Figura 62

Ilustración de Richard Williams



“Según explica Stanislavski (1988) la forma de caminar “los saltos de subida y bajada en movimiento vertical producen una línea interrumpida, en zigzag, angular.”

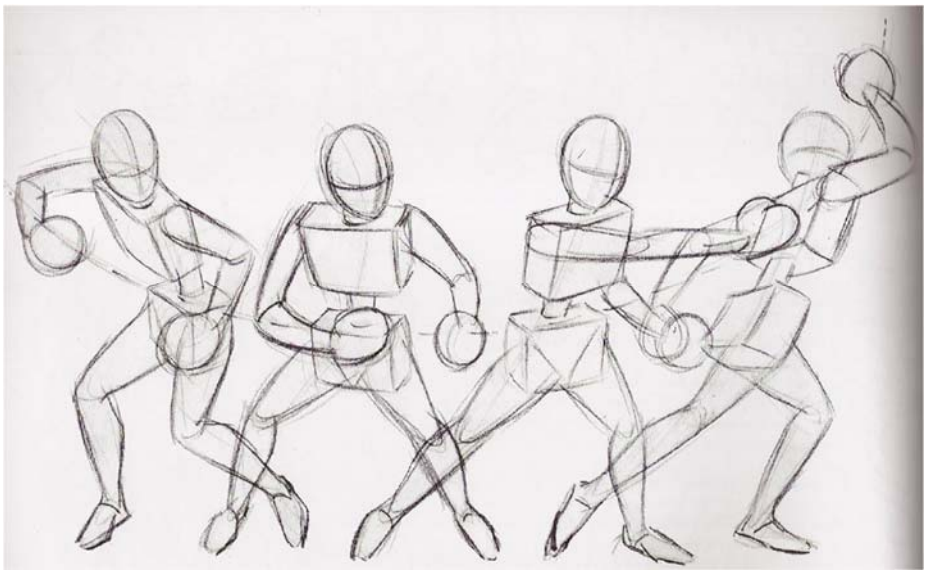
El movimiento y la acción, que nacen en los recovecos del alma y siguen una estructura interna, son esenciales para los verdaderos artistas en el drama, el ballet o cualquier otra forma de arte teatral o plástico.
Son la única forma de movimiento apropiada para su uso cuando se está construyendo la forma física del personaje.

-Movimientos conectados
Uno de los ejercicios que hacían los actores consistía en simular tener una gota de mercurio, haciendo que la gota pasase suavemente de la mano al antebrazo, del antebrazo pasase por el codo y fuese al brazo, luego pasase al hombro y así sucesivamente. De manera que lo que conseguían eran movimientos fluidos que describían curvas redondeadas, haciendo que todos estuviesen conectados.

Este tipo de movimientos son muy importantes en animación, podemos ver muchos ejemplos de animación clásicos en los que los personajes describen curvas con sus cuerpos. Haciendo así que el movimiento sea más armonioso y consiguiendo de alguna forma dirigir la atención del espectador mediante la acción, en la dirección que se quiera. Así, mediante esos movimientos y esas ondas, la expresión corporal del personaje animado, dirige la atención del espectador, sus acciones van en una dirección, tienen un comienzo y un final. Por lo que es un recurso muy importante.

Figura 63

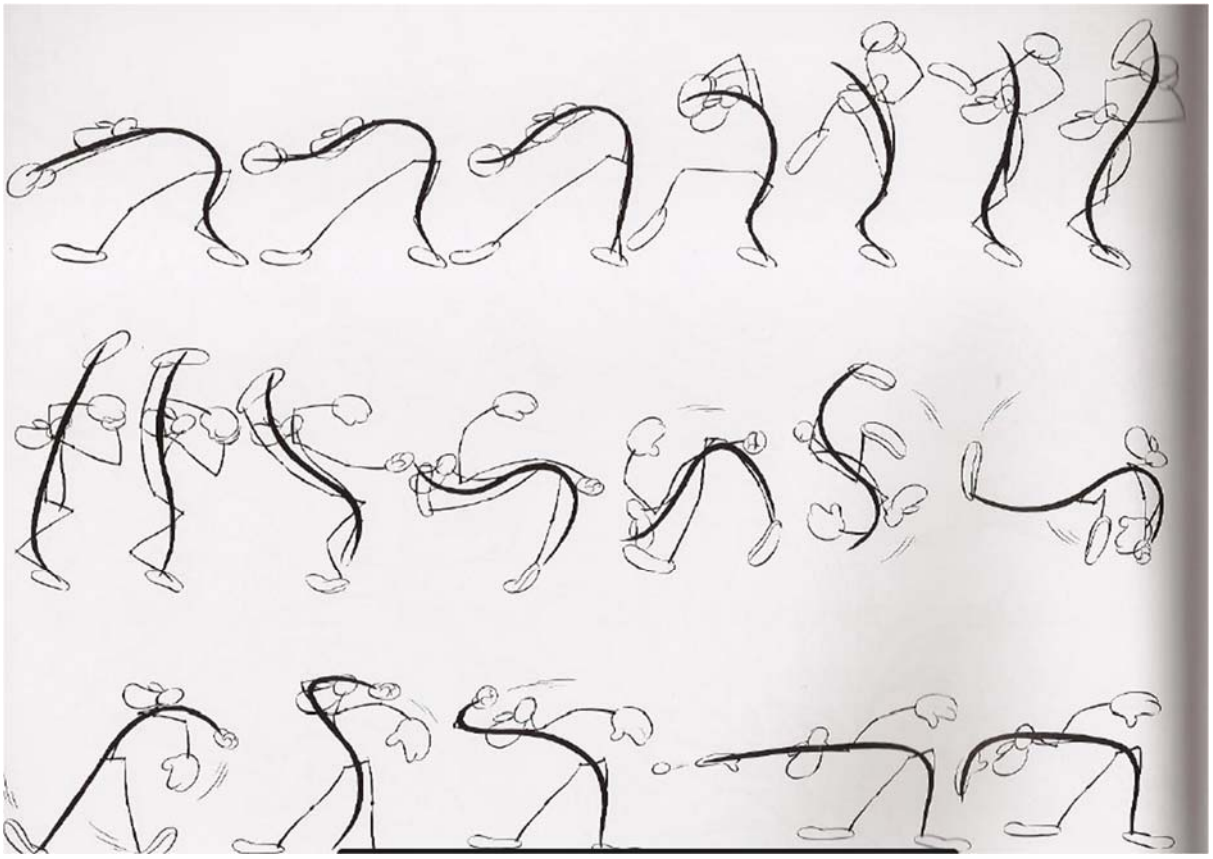
Ilustración de Preston Blair. (Tomado de Cartoon Animation, 1995)



Es fundamental en animación conseguir esas curvas en el movimiento para dotar a los personajes de fluidez, y que éstos a su vez, de esa manera, contribuyan a la narrativa de la acción escénica.

Figura 64

Ilustración de Preston Blair. (Tomado de Cartoon Animation, 1995)



-La energía.

Los actores, entre sus ejercicios de formación también tenían que emitir unos rayos determinados o comunicaciones sin palabras. Mostrando así que la energía no operaba solo dentro de ellos, sino también fuera.

Según el maestro ruso “Mana de las profundidades de nuestro ser y se dirige a un objeto fuera de nosotros mismos.” (Stanislavski, 1988, pág. 144)

Se debe fijar la atención sobre el campo del movimiento plástico, donde dicha energía desempeña un papel fundamental.
Algo esencial es que la atención se mueva en compañía constante de la corriente de energía, porque de esa manera ayudará a crear una línea infinita e ininterrumpida, esencial para este arte.

Rudolf von Laban, se interesó en la relación entre las formas de movimiento del cuerpo humano y el espacio que lo rodeaba. Indica que el movimiento es lo que nos diferencia de las cosas inanimadas. La inmovilidad no es algo propio del ser humano, no es propio del cuerpo de un ser vivo. Para alcanzar todas las necesidades que van surgiendo en la vida es necesario estar en movimiento, tal y como decía el autor el hombre se mueve para satisfacer una necesidad. Apunta con su movimiento a algo de valor para él.
El esfuerzo es una de las cuatro categorías que el científico identificó en su método para analizar el movimiento humano.

El análisis del movimiento de Laban es un sistema que investiga, describe y estudia las cualidades y patrones que se manifiestan en los movimientos que ejecutan los seres humanos, tanto en su vida diaria como en la realización de actividades especializadas.

La categoría *esfuerzo*, específicamente ofrece un esquema para describir, analizar y entender los aspectos cualitativos del movimiento humano. Bajo el concepto de *esfuerzo* se pueden estudiar y analizar los efectos que tienen el uso de la energía, la tensión muscular, las actitudes, las emociones, las intenciones internas y las acciones en la cualidad y textura de un movimiento humano. Según Laban, el *esfuerzo* o dinámica incluye cualidades que surgen de la función de un movimiento al igual que cualidades que surgen de la expresividad.

La categoría de *esfuerzo* tiene cuatro factores, lo cuales según Laban siempre están presentes en el movimiento humano:

1. Un flujo que se refleja en el recorrido y continuidad de los movimientos.
2. Un sentido de peso y resistencia a la gravedad que la persona en movimiento percibe en relación a su cuerpo y espacio.
3. Una duración e intensidad que tiene lugar en el tiempo.
4. Una relación entre la persona en movimiento y su ambiente.

Laban organizó estas ideas acerca del movimiento humano dentro de la categoría de *esfuerzo*. Las dividió en las cuatro subcategorías de flujo, peso, tiempo y espacio y observó sus distintas cualidades en diferentes grados de esfuerzo. Se dio cuenta que los movimientos humanos casi siempre reflejan cualidades que se pueden clasificar dentro de un continuo que empieza y termina en una de dos polaridades. Una polaridad en la que se refleja una actitud o postura más relajada que presenta menos resistencia a su ambiente, y otra polaridad en la que se refleja una actitud o postura más tensa que presenta más resistencia a su ambiente. De este análisis Laban desarrolló los famosos ocho factores de movilidad que tanto se usan en el mundo de la danza y el teatro:

1. Flujo libre: Pintar una pared dando brochazos de una manera continua.
2. Flujo contenido: Pintar el borde de una ventana dando brochazos concentrados.
3. Peso liviano: Caminar con pasos ligeros que parecen deslizarse sobre el suelo.
4. Peso energético: Caminar dando pasos fuertes sobre el suelo.
5. Tiempo prolongado: Hacer una serie de movimientos que surgen de una manera gradual.
6. Tiempo súbito: Hacer movimientos marcados que surgen de una manera repentina.
7. Espacio indirecto: Bailar esparciendo su atención por todo el espacio.
8. Espacio directo: Bailar manteniendo la mirada en un punto fijo en el espacio.

Laban entendía que un movimiento humano siempre contiene distintos factores de movilidad que se manifiestan al mismo tiempo. En sus estudios identificó ocho acciones básicas que ejecutan los seres humanos y las describió utilizando el lenguaje de los factores de movilidad. Estas ocho acciones básicas combinan los ocho factores de movilidad de distintas maneras, y son:

1. Hojear: flujo libre, peso liviano, tiempo súbito, espacio indirecto
2. Sacudir: flujo libre, peso energético, tiempo prolongado, espacio indirecto
3. Teclear:flujo libre o flujo contenido, peso liviano, tiempo súbito, espacio directo
4. Golpear: flujo libre o flujo contenido, peso energético, tiempo súbito, espacio directo
5. Flotar: flujo libre o flujo contenido, peso liviano, tiempo prolongado, espacio indirecto
6. Rajar: flujo libre, peso energético, tiempo súbito, espacio indirecto
7. Deslizar: flujo contenido, peso liviano, tiempo prolongado, espacio directo
8. Presionar: flujo contenido, peso energético, tiempo prolongado, espacio directo

Sirve para acceder al amor y a los efectos de la acción, jugando con el fluir del peso. Estos conceptos son muy básicos para empezar hacer el blocking como un actor, ayuda a crear al personaje.

La forma más sencilla y más rápida de usar estos conceptos en el diseño de la personalidad de un personaje es yendo a la historia y ver dónde se colocarían estos conceptos. Ahora es todo imaginación.

El LMA o *Laban Movement Analisis* es el sistema que creó Laban para analizar y catalogar los distintos tipos de movimientos de los seres humanos. Es un sistema capaz de describir las conexiones del cuerpo, la dinámica del movimiento producido por el esfuerzo muscular, la forma, la interpretación y la documentación del movimiento humano.

[102]Lisa Ullmann desarrolló y extendió este método de trabajo, al igual que [103]Irmgard Bartenieff, [104]Warren Lamb entre otros.

El análisis del movimiento lo divide en 4 categorías:

1. Cuerpo
2. Esfuerzo
3. Forma
4. Espacio

Todas las categorías están relacionadas.

Está compuesto por cuatro subcategorías, cada una de ellas con dos polaridades opuestas.

[102] Lisa Ullmann (17 de junio de 1907, Berlín, Alemania - 25 de enero de 1985, Chertsey, Reino Unido). Fue una profesora de danza y movimiento alumna de Rudolf Von Laban. En 1935, influenciada por el concepto inclusivo de Laban de "Danza para todos", estableció el primer Coro del movimiento en el país en Plymouth bajo los auspicios de la Workers 'Educational Association.

[103] Irmgard Bartenieff (24 de febrero de 1900 Berlín, Alemania - 27 de agosto de 1981 Nueva York , Estados Unidos). Fue una teórica de la danza, bailarina, coreógrafa, fisioterapeuta y pionera de la terapia de la danza. Alumna de Rudolf Von Laban, siguió el análisis de la danza intercultural y generó una nueva visión de las posibilidades para el movimiento humano y el entrenamiento del movimiento. Desarrolló su propio conjunto de métodos a partir de su experiencia con Laban aplicando conceptos de dinamismo, movimiento tridimensional y movilización.

[104] Warren Lamb, (28 de abril de 1923 Wallasey, Reino Unido- 21 de enero de 2014, California, Estados Unidos). Alumno de Rudolf von Laban pionero en el campo del comportamiento no verbal, desarrolló el análisis de patrones de movimiento, un sistema para analizar e interpretar el comportamiento del movimiento, que se ha aplicado en numerosos campos. La teoría subyacente de Lamb era que cada individuo tiene una forma única de moverse, la cual es constante y que estos patrones de movimiento distintos reflejan e informan al exterior la forma de pensar y comportarse del individuo.

Figura 65

Cuadro del libro El dominio del movimiento, Rudolf Von Laban

Factor de esfuerzo	**Elemento de esfuerzo (*Luchando* polaridad)**	**Elemento de esfuerzo (*Indulging* polaridad)**
Espacio	Directo	Indirecto (flexible)
Peso	Fuerte	Ligero
Tiempo	Repentino (rápido)	Sostenido
Flujo	Rebote	Libre

En animación está el principio squash and stretch, el cual justamente se centra en las deformación que tienen los cuerpos debido a la inercia en el movimiento y a la toma de energía.

Figura 66

Fotogramas de la película El rey león, de Walt Disney Pictures, 1994

Hay una conexión directa entre aquellos elementos presentes en el movimiento de la animación y los cuatro factores del movimiento de Laban:

1. El peso: Si es fuerte, como que pesa mucho, o suave, como si no pesase.
2. El tiempo: Que puede ser súbito, es decir muy rápido, o sostenido, se vería muy lento.
3. El espacio: Cuando se va de un punto a otro puede hacerse de forma directa, que sería el camino más corto, o indirecto, en este último caso se podría recorrer cualquier distancia hasta unir los dos puntos.
4. El fluir: Para ir de un punto a otro el movimiento puede ser controlado, como ocurre en la danza clásica, o descontrolado.

El movimiento en animación tiene que tener en cuenta el tiempo en el que se ejecutará, podría ser rápido o lento, la distancia que recorrerá, es decir el espacio, la interpolación, que marcará el ritmo para llegar de una pose clave a otra (de forma constante, frenando o acelerando), y la propia pose clave.

Hay algunos ejemplos de cine de acción real actual, donde vemos al actor actuando como un personaje de animación. Siguiendo algunos principios de animación como puedan ser la anticipación o la exageración. Es el caso de [105]Jim Carrey en las películas de Ace Ventura detective de mascotas.

[105] James Eugene Carrey, conocido por su nombre artístico Jim Carrey (17 de febrero de 1962, Ontario, Canadá). Es un humorista, actor y cantante canadiense-estadounidense, con una larga carrera profesional interpretando personajes humorísticos. Ganador de dos premios Globos de Oro y nominado a un premio BAFTA.

Jim Carrey se caracteriza por hacer movimientos con poses muy exageradas, mostrando arcos de acción claramente marcados, evidentemente mucho más de lo que veríamos en una película de acción real en la que un actor interpreta un personaje real.

En la película de Ace Ventura detective de mascotas, vemos como antes de marcar una pose hace justo el movimiento contrario a modo de anticipación. El control que tiene sobre su musculatura facial es algo asombroso, llegando a deformarse y a tomar expresiones como las que pueda conseguir únicamente un dibujo animado o un personaje de animación 3D.

Figura 67

Fotograma de la película Ace Ventura detective de mascotas, 1994

Su forma de moverse está muy conectada con los [106]slapstick, actores que usaban movimientos exagerados para generar posturas exageradas que daban como resultado algo cómico, al ser exagerado e irreal hasta cierto punto.

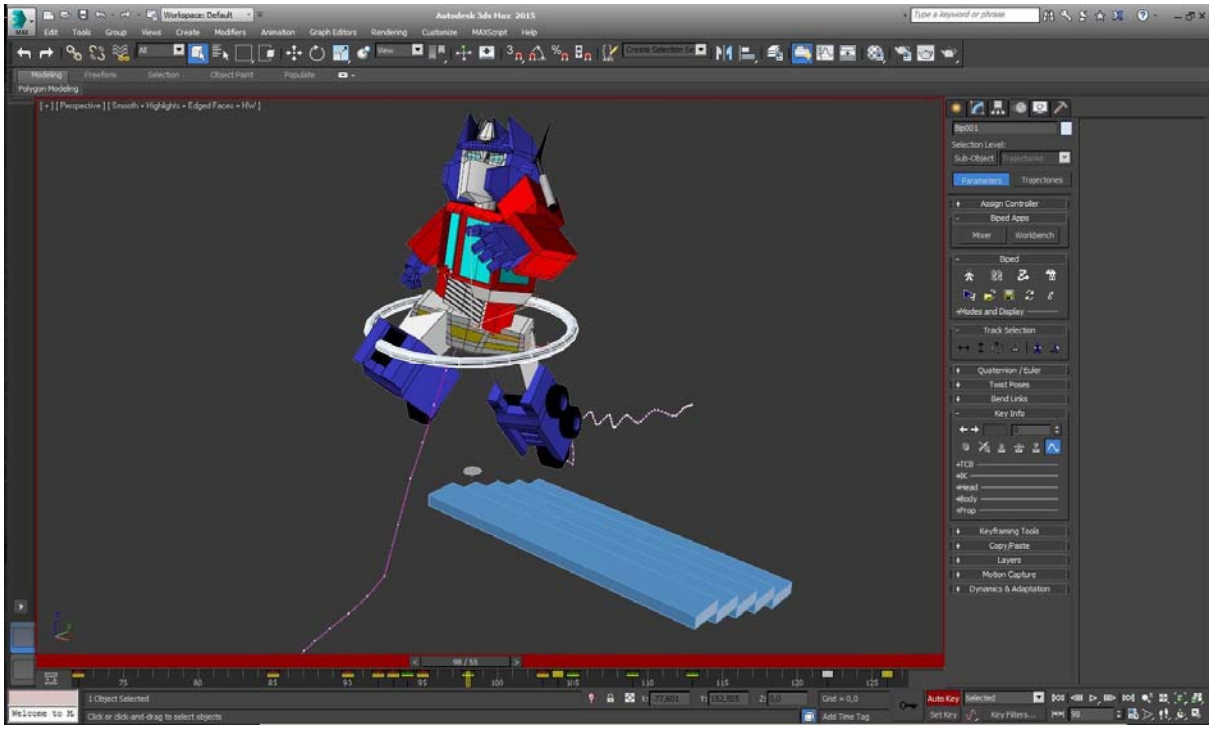
La trayectoria como recurso que conecta los distintos movimientos del personaje

En todos los softwares de animación 3D que se usan en el momento existe una propiedad que tienen los objetos que se animan, que es la trayectoria.
La trayectoria es la línea que describe un objeto a medida que se desplaza a través del espacio 3d, dicha línea muestra las coordenadas X,Y,Z del objeto en cada fotograma.
Gracias a esta línea el animador a medida que va trabajando puede saber cúal es la continuidad de los movimientos que describe el personaje, o cualquier objeto, consiguiendo así esa línea infinita e ininterrumpida de la que habla Stanislavski, que es fundamental en la interpretación.

[106] Slapstick, también conocido como humor físico, es un subgénero de la comedia caracterizado por mostrar acciones muy exageradas provistas de violencia física que no tienen consecuencias reales de dolor. Esta forma de comedia se basa en el dolor, lo artificial, los golpes y las bromas prácticas del humor crudo, para generar un efecto cómico ante el espectador, excediendo los límites del sentido común.

Figura 68

Captura del programa 3ds max mostrando la trayectoria de uno de los huesos del rigg



Dicha trayectoria tiene una doble utilidad en animación 3d, pues muestra además del recorrido a través del espacio descrito por un objeto, las coordenadas en las que se encuentra dicho objeto en cada fotograma. De esa forma el animador tiene el control, sobre el espacio y el tiempo.

Para conseguir una fluidez y continuidad en el movimiento es necesario conseguir una armonía entre espacio y tiempo. No puede haber desplazamientos bruscos de un frame a otro, pues habría un corte en el movimiento. Es cierto que dependiendo de lo que quiera transmitir la animación, es posible que el animador decida dar un golpe brusco, o frenar un

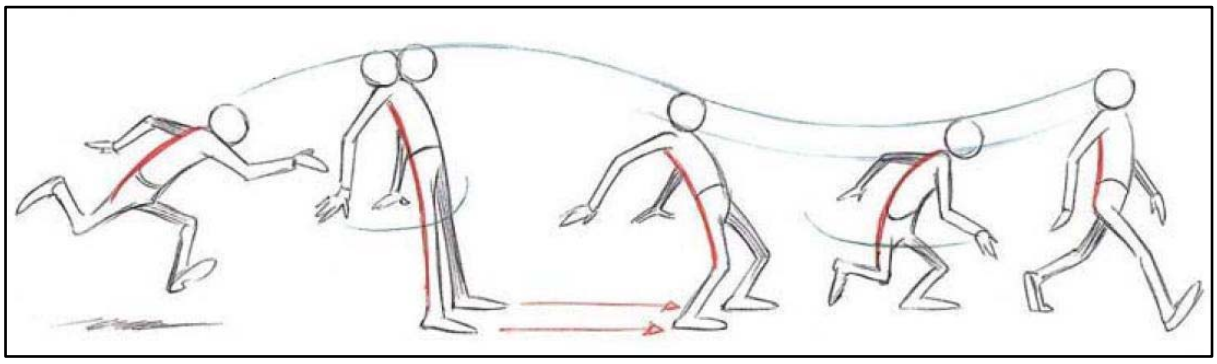
personaje de un fotograma a otro, para dar dramatismo, para buscar contraste y generar tensión en el espectador.

Por lo general, visualizar la trayectoria de un objeto o personaje dentro del espacio 3D, proporciona al animador la información visual necesaria para poder dotar de fluidez al personaje en su movimiento, pudiendo conectar de forma armónica y fluida sus poses clave.

La importancia de la trayectoria como herramienta visual para poder determinar la continuidad del movimiento en la animación 2d, queda vigente al ver las líneas que dibuja el animador para determinar la fluidez entre las distintas poses clave. Buscando movimientos fluidos que describan curvas redondeadas, creando una conexión del movimiento total, y así creando una infinidad en la acción.

Figura 69

Ilustración de Richard Williams



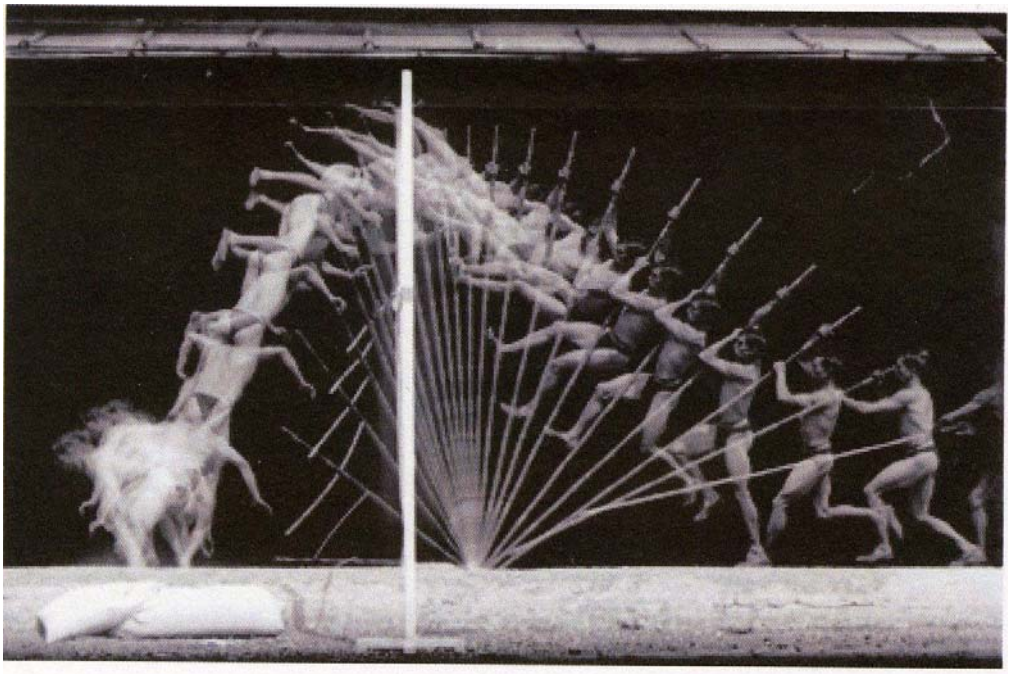
En la obra [107]*The human figure in motion* de Eadweard Muybridge, vemos el primer estudio en formato fotográfico que se hace sobre el movimiento a través del tiempo, en dicha obra Muybridge desglosa el movimiento de un ser humano en imágenes consecutivas. Al visualizar dichas imágenes de forma consecutiva a una velocidad mayor de diez imágenes por segundo, lo que se obtiene es una impresión de movimiento, que es en lo que se basa la animación, tanto 2d como 3d, sobre todo la primera.

En dicho estudio queda perfectamente visible las líneas curvas que describe un ser humano en movimiento. A lo largo de la obra se hace el mismo experimento con distintas personas realizando distintas acciones, además de distintos animales caminando, o saltando. Vemos que los seres vivos describen curvas en sus movimientos, es decir, sus trayectorias conectan las distintas poses clave con curvas de forma fluida.

[107] *The human figure in motion (la figura humana en movimiento)* es un libro escrito por Eadweard Muybridge en 1901 en el que el autor a través de un sistema de cámaras fotográficas sincronizadas registra todas las poses de seres humanos realizando diferente tipos de acciones, dividiendo cada segundo de acción en veinticuatro fotografías.

Figura 70

Imagen de Edward Muybridge. (Tomado de The Human Figure in Motion, 1901)



Por lo que para dotar de dicha naturalidad al personaje de animación, convirtiéndolo en un ser vivo y orgánico, el animador debe tener presente esa fluidez en la conexión de las distintas poses, ya sea mientras se desplaza, o mientras gesticula con sus miembros estando en el mismo sitio. Pues dichas curvas se dan en el movimiento de los seres vivos, aunque dentro de las disciplinas artísticas como la animación o el arte dramático, hay que prestar especial atención a conseguir esa conexión siempre mediante líneas curvas redondeadas.

Gestos superfluos

Stanislavski hace una comparativa entre la interpretación teatral y el dibujo. Dice que para hacer un delicado dibujo es necesario un papel limpio, que no tenga líneas superfluas o manchas. De la misma manera, cuando un personaje o un actor realizan múltiples movimientos superfluos, equivalen a las manchas del papel, a los borrones.
Por tanto, antes de entrar en la creación externa de un personaje, en la interpretación física o la transmisión de la vida interna, hay que deshacerse de todos esos gestos superfluos, que no aporten nada, pues lo que hacen no es más que emborronar y ensuciar ese lienzo.
Esto es de especial importancia en el campo de la animación, pues el animador debe escoger cuidadosamente cada gesto o movimiento que vaya a realizar el personaje, ya que el espectador no debe confundirse, verse abrumado por una gran cantidad de gestos que no aporten nada, que no estén guiados por la personalidad y la intencionalidad de un personaje concreto y que sean legibles de una forma clara.

De no prestar atención en ello, tendremos un personaje borroso, poco claro para el espectador, que cree confusión en la narrativa de la historia.
Un uso excesivo del gesto disuelve un personaje. Si hacemos que el personaje gesticule muchísimo, lo que ocurrirá será que la verdadera línea de acción será difusa.

Un solo gesto no informa de la psicología del personaje y de la línea de acción en la que se encuentra éste. Es un conjunto de movimientos que inducen a la acción física, y éstos a su vez expresan el espíritu interno del personaje que se está interpretando.

De igual forma, lo que en un actor se llama contención y control, en animación se denominaría como economización de movimiento. De forma que no se hace un abuso de poses clave descontroladas, sino que, es mejor crear menos poses, de manera que se le de tiempo al espectador de asimilarlas, de comprenderlas e interiorizarlas. Sin saturar de una

información que lo que puede crear es justo lo contrario, confundir y desinformar de lo que realmente es importante.

Michael Chejov dice en sus teorías que un actor se puede mover de forma torpe en el escenario, cuando representa a un personaje. Pero esta torpeza debe ser interpretada con gracia, con ligereza y gracilidad en cuanto a medios expresivos.

Habla de algunos actores que realizan todo tipo de muecas y de acciones retorcidas con su cuerpo, pero aún así no arrancan la risa del público. Como buen ejemplo de humorista cita a Charlie Chaplin cuyos gestos y movimientos, aunque en ocasiones torpes, están cuidadosamente elegidos y siempre cumplen con su cometido que es hacer reír al público.

Figura 71

Fotograma de la película Tiempos Modernos, de Charles Chaplin, 1936

Chejov plantea la pregunta de cómo interpretar situaciones feas y caracteres repulsivos si el acto creativo en sí tiene que ser bello.

La fealdad expresada en el escenario por medios grotescos, disgusta al espectador. Pero si se realiza con buen gusto incluso un tema desagradable, la circunstancia dada o el personaje terminan por atraer la atención del espectador, la belleza con la cual un tema fue interpretado, transforma la fealdad particular en un arquetipo e inmediatamente se apodera de la mente del espectador en lugar de disgustarle.

En la película *Kung Fu Panda II*, vemos al villano, Shen, un pavo real, que es malvado y despiadado. Sus gestos, su mirada, sus movimientos e incluso la forma de hablar que tiene se caracterizan por su maldad y su codicia. No muestra ningún tipo de compasión y su única motivación es someter a China, su país natal.

Este personaje en el público no debe despertar ningún tipo de simpatía, pero aún así, su forma de moverse es elegante, majestuosa, está animado con una gran elegancia, lleno de gestos bellos. Aunque encarne justo lo contrario.

Figura 72

Fotograma de la película kung fu Panda II, Dreamworks, 2011

Figura 73

Fotograma de la película kung fu Panda II, Dreamworks, 2011

.

En la obra de [108]Shakespeare tenemos también ejemplos de cómo se muestra un contenido que en principio sería desagradable, de una forma bella. En los parlamentos del [109]Rey Lear, en los que amonesta a sus hijas acumulando maldiciones. En principio dichos parlamentos no serían bellos, pero en su contexto todos ellos constituyen uno de los fragmentos más bellos de la obra.

Gesticulación psicológica.

Se pueden atraer sentimientos y atraerlos a través de acciones y estímulos físicos. En las expresiones y acciones se encuentra la llave hacia los sentimientos. Charles Aubert en su obra sobre mímica estudió en profundidad estos temas.

La mímica, que es una forma de actuar basada en la expresión corporal, es usada por actores que recurren a la ejecución de gestos y movimientos con el cuerpo para dar a entender un concepto, un estado de ánimo o cualquier situación, sin utilizar palabras. Es una forma de actuar basada totalmente en la expresión corporal.

La gesticulación psicológica es la esencia del personaje. Por tanto debe ser única de cada uno. Es decir, si en escena vemos a tres personajes, cada uno será único y distinto del resto, por lo que si se ríen, lloran, o se enfadan, cada uno lo hará de una forma diferente, cada uno tendrá su particular forma de sentir esos sentimientos y reaccionar ante ellos.

---

[108] William Shakespeare (23 abril de 1564, Warwickshire, Inglaterra - 3 de mayo de 1616, Warwickshire, Inglaterra). Escritor, dramaturgo y poeta. Considerado como el escritor más importante de lengua inglesa y uno de los más relevantes de la literatura universal.
Entre sus obras se encuentran: Tito Andrónico (1594), Romeo y Julieta (1595), Julio César (1599), Hamlet (1601) Troilo y Crésida (1602), Otelo (1603-1604), El rey Lear (1605-1606), Macbeth (1606), Antonio y Cleopatra (1606), Coriolano (1608) y Timón de Atenas (1608).

[109] El rey Lear, título original en inglés: The Tragedy of King Lear. Esta obra escrita es una de las principales tragedias del tercer período del escritor William Shakespeare. Escrita en 1603 y representada por primera vez un año después.

La gesticulación psicológica debe ser claramente entendible por el espectador, debe ser una acción con una forma muy clara y definida.

Para expresar un sentimiento, la palabra solamente tiene poca fuerza, pero la acción si que tiene fuerza sobre la sensibilidad. Al ver a un personaje o a un actor hablando, por elocuentes que sean sus palabras, son sus acciones las que nos muestran y describen sus emociones. Así que esas emociones no son solo comprendidas sino sentidas.

El tipo de movimiento, actitud, gesto y manejo de la fisionomía describe un deseo determinado y la expresión de ese movimiento genera sentimientos en el espectador que lo contempla.

Charles Aubert divide las acciones en cinco partes:

- *Movimientos de acción*, aquellos necesarios para realizar un acto; beber, caminar, etcétera.

- *Movimientos de caracteres*, permanentes, que determinan los hábitos y la expresión de un personaje. Se componen sobre todo de actitudes que muestran estado de ánimo, estatus, edad, etcétera.

- *Movimientos instintivos*, espontáneos, involuntarios y que traicionan una emoción, una sensación física o moral a través del manejo de la fisonomía para revelar lo que el personaje siente.

- *Movimientos descriptivos o parlantes*, voluntarios, reflexivos, que tiene por objeto expresar un pensamiento, una necesidad, un deseo o indicar un punto, una dirección. Son ademanes de manos que evocan un hecho.

- *Movimientos complementarios*, aquellos en los que participa todo el cuerpo a fin de dar a la expresión principal más fuerza, claridad y armonía.

Dependiendo del ritmo con el que se hagan esos gestos psicológicos, hará que varíe su significado o evocación en el espectador. Pues el ritmo es un factor decisivo en la acción de un personaje, tema que trataremos en profundidad más adelante en este trabajo.

En la realidad las personas tienen diferentes ritmos, hay personas que de por sí tienen un ritmo permanentemente acelerado, otras personas lo contrario. El ritmo también puede variar dependiendo de la situación en la que se encuentre una persona.

La misma gesticulación psicológica con distinto ritmo puede variar el significado de la acción, evocando sensaciones diferentes en el espectador.

La verdad en la escena

En la realidad, la verdad y la fe auténticas se crean por sí solas, pero en la escena es necesario crearlas. Stalisnavski indica:

> La verdad en escena es lo que creemos sinceramente tanto dentro de nosotros mismos como también en el alma de nuestros interlocutores. La verdad es inseparable de la fe, como la fe es inseparable de la verdad. Todo debe inspirar fe en la posibilidad de que existan en la vida real sentimientos análogos a los que vive en escena el artista creador.(Stanislavski, 2003, pág. 171)

Stanislavski habla sobre el “como si fuera” de los niños, que es un recurso mucho más poderoso que el “si” de los actores. Explican la forma en la que un niño crea una realidad y juega, algo fundamental es que saben qué deben creer y qué deben ignorar.

Cuando los actores llegan a sentir de verdad el “como si fuera” que experimentan los niños al jugar, entonces habrán llegado en el arte a la verdad y la fe, llegando a ser grandes actores.

La verdad se da en el proceso creador. Pero en escena también debe existir la mentira.

Stanislavski (2003) respecto a esta cuestión indica que “no hay nada mejor que cuando la verdad y la fe en la autenticidad de lo que hace el actor se crean por sí mismas en escena” (pág. 175)

Figura 74

Imagen de Bobbie Beck

Bobbie Beck, animador de Pixar Animation Studio indica que el mejor momento en su trabajo es cuando él pierde su propia identidad y es el propio personaje quien le indica qué hacer, qué decir, cómo moverse, según indica Bobbie en este entrevista dice textualmente "*es como si el personaje cobrase vida, ese es el mejor momento*". Aquí vemos un ejemplo de verdad en el trabajo del animador.

La escena debe representarse de forma real, el espectador debe percibir la lógica de las acciones mecánicas que ejecutaría el personaje en la vida real, para así poder creer en lo que está viendo.

El espectador, al ver la acción del actor en el escenario, también debe sentir automáticamente la mecánica de la lógica y la coherencia de la acción que inconscientemente seguimos en la vida. Sin ello, no creerá en la verdad de lo que ocurre en la escena. Se le debe ofrecer esta lógica y esta coherencia en cada acción.

En la escena todo lo que ocurre debe ser lógico, no se debe caer en falsedades. Al igual que en la vida real, las acciones en una situación dramática podrían desencadenar otras situaciones dramáticas sin que una persona se de cuenta. El ejemplo de una obra en la que un disminuido psíquico se queda solo en un salón con muchos fajos de billetes, jugando con la chimenea coge un billete y lo tira al fuego, al ver lo que ocurre le gusta tanto que comienza a quemar los fajos de billetes. Un hombre que era el propietario del dinero al llegar al salón ve lo que está ocurriendo y horrorizado corre a salvar el último fajo pero en el estrés de la carrera empuja sin querer al disminuido y éste se da un golpe mortal en la cabeza. El hombre solo ha percibido parte de la tragedia, no se ha percatado del accidente, ahí debería quedar inmóvil en una "inacción dramática".

Stanislavski en otro ejemplo hablan del caso en el que le dan la noticia a una mujer de que su marido acaba de morir de forma repentina, lo lógico podría ser que la mujer llorase, se desesperase o simplemente hiciese algo, pero lo que podría hacer es quedarse inmóvil con la mirada perdida, hasta que al fin se desvanece. La explicación puede ser que la mujer, en esos momentos en que estuvo inactiva físicamente estaba pensando, primero pensó lo que iba a hacer antes de que le diesen la fatal noticia, que era ir a hacer la compra para su marido, en el momento de la noticia se preguntó qué iba a hacer en ese momento, pues ya no tenía sentido ir a hacer la compra, de repente tomaría conciencia de su situación de viudedad y de cómo lo podría afrontar, y al ver en un lapso de tiempo tan breve su pasado, su presente y su incierto futuro colapsa y se desvanece. Por lo que su de supuesta "inacción dramática" llevaba muchísima acción interna y no física, pero en definitiva había mucha acción.

Por lo que la inacción física según Stanislavski debe ser un reflejo del mundo interno del personaje, debe existir incluso en los momentos de aparente inactividad.
El profesor Lee Strassberg indica que un actor aún sin estar haciendo nada debe reflejar un diálogo interno, debe mostrar esa actividad interior.

Podemos ver escenas de algunos de sus alumnos, como es el caso de Al Pacino en *el Padrino*, en la que son numerosas las escenas en las que el personaje muestra una profunda acción interior, a través de su mirada perdida deja ver que en su mente está habiendo toda una serie de pensamientos que lo tienen absorto, el personaje está calculando, está preocupado, deja ver su estado anímico de una forma clara sin necesidad de un movimiento corporal.

Figura 75

Imagen de Al Pacino en la película El Padrino

En cada acción física hay algo de psicológico, y en lo psicológico algo de físico. Si se intenta describir el propio sentimiento, resulta un relato sobre una acción física. Cuanto más cerca está la acción de lo físico, menor es el riesgo de forzar el sentimiento.

En el plano del sentimiento hay acciones físicas y psicológicas. Una persona antes de realizar una acción piensa en su imaginación cómo va a realizarla, cuáles podrían ser las posibles consecuencias o simplemente si será capaz o no de realizarla, toda esta actividad interior, es decir psicológica, desencadena una acción física, pero en la inactividad física

exterior está habiendo muchísima actividad interior. De hecho es en la imaginación donde se construye la realidad de la vida del personaje, previo a la acción debe haber una actividad psicológica.

Stanislavski sostiene que los actores, al hablar de la vida y las acciones imaginarias, tienen el derecho a considerarlas como actos físicos, verdaderos, reales. Por consiguiente, el procedimiento de conocer la línea lógica de los sentimientos a través de la línea lógica de la acción física se justifica plenamente en la práctica.

Para poder hacer una interpretación real es necesario saberlo todo, contestar a todos los “si” que se puedan plantear, para crear una respuesta lógica que haga que las acciones de los personajes sean coherentes y por tanto reales.

Siguiendo con el ejemplo que citaba el autor ruso, un ejercicio de una obra en la que un disminuido psíquico tira fajos de billetes al fuego de una chimenea, sin saber la relación que tiene el hombre con este personaje sería imposible realizar una acción más lógica. Por lo que el actor tendría que definir la relación entre ambos personajes de una forma clara. Por ejemplo el hombre podría simplemente estar junto al discapacitado porque es el hermano de su mujer y es el precio que tiene que pagar por estar con su bella esposa, la cual está siempre cuidando de su hermano. Pero si la situación fuese diferente, si fuese el hermano mellizo de su esposa que durante un arriesgado parto resultó dañado de por vida y ante ese hecho su familia se sintiese responsable y se viese obligada a cuidar de él, puede que el hombre sintiese compasión y ternura por su cuñado, al cual cuidaría y trataría con cariño, puede que incluso jugase con él, puede que el propio hombre fuese quien le enseñase a tirar trozos de papel al fuego para ver cómo se quemaban. Todas esas preguntas sobre la relación que existe entre los personajes le darán la respuesta de la acción lógica que haría el actor, sabría cómo reaccionaría el personaje al darse cuenta del accidente en el que el hermano de su esposa le ha dado un golpe mortal en la cabeza.

Para poder crear toda esa realidad ante las preguntas que respondían a las relaciones entre los personajes es necesario recurrir a la inactividad física, y a la inacción trágica que son extraordinariamente activas.

Aunque el ejercicio comenzó creando las pequeñas verdades de la acción física de contar el dinero, posteriormente se necesitó responder a nuevas preguntas para conseguir esa misma verdad viva en el resto de la escena, para ver cómo sería la relación y por tanto la interacción entre los distintos personajes, respondiendo así a cómo responderían cada uno en la situación del accidente.

Cuando un actor tiene una vivencia real, es decir, no solamente sabe todo sobre su personaje, su situación, su psicología, su historia, la relación que tiene con otros personajes, además es capaz de vivirlo de forma real, a ese estado en escena se le llama "yo soy".

Un claro ejemplo de la importancia de conocer no tan solo la personalidad de un personaje de forma individual, sino también el tipo de relación que exista entre personajes lo vemos en la mundialmente conocida serie televisiva [110]*Los Simpsons*, en la que tenemos a uno de los personajes principales, Homer, el cual tiene una personalidad prácticamente antagónica a la de su vecino Ned Flanders. De la combinación de estas dos personalidades surgen multitud de situaciones cómicas, siendo una de las relaciones entre personajes más queridas por el público.

[110] Los Simpsons es una serie de animación 2d creada por Matt Groening para Fox Broadcasting Company y emitida en varios países del mundo. La serie es una sátira de la sociedad estadounidense que narra la vida y el día a día de una familia de clase media de ese país. Su primer episodio se lanzó el 17 de diciembre de 1989 en Estados Unidos. Es una serie que ha sido traducida a muchos idiomas y que ha tenido un larguísimo recorrido a nivel mundial, de hecho ha servido como base para otras series de animación 2d con guiones dedicados a un público más adulto.

Figura 76

Imagen de la serie Los Simpsons, dirigida por Matt Groening

En este caso el animador sabe que un personaje es holgazán, egoísta y con una inteligencia muy básica, mientras el otro, Ned, es de una férrea convicción cristiana que le hace ser muy amable con el prójimo y generoso, de ahí que se den situaciones de contraposición entre ambas personalidades.

Según Stanislavski hay un proceso que da como resultado el “yo soy” de la escena, indica:

> El secreto reside en que la lógica y la continuidad de las acciones físicas y los sentimientos lo condujo a la verdad; ésta despertó fe, y todo en su conjunto dio

> origen al “yo soy”, es decir, yo existo, vivo, siento y pienso al unísono con mi papel. El “yo soy” conduce a la emoción, al sentimiento, a la vivencia.
> (...) La creación del estado de “yo soy” es el resultado de la cualidad de aspirar a una verdad cada vez mayor, hasta llegar a lo absoluto. (Stanislavski, 2003, pág 99)

En el arte se busca la creación natural, orgánica, que insufla al personaje inanimado la auténtica vida humana”. Su verdad aparente ayuda a representar figuras y pasiones.

Todo lo que el actor hace y el espectador ve en el teatro debe estar penetrado del sentido de la verdad y aprobado por éste.

2.5 Comunicación

Aunque no nos estemos comunicando físicamente con algo o alguien, siempre estamos en constante comunicación, en nuestra mente siempre nos comunicamos con objetos o personas, es condición del ser humano.

Cuando se observa un objeto se obtiene una información de éste, su forma, su color, su textura, o cualquier otro detalle que captemos, en ese momento hay comunicación pues el objeto nos está transmitiendo una información.

Es fundamental en la representación actoral que no haya ninguna interrupción de la comunicación, en el momento que un actor deja de comunicarse con la escena hay un corte, esto crea una discontinuidad.

Para tener comunicación con uno mismo es necesario un sujeto y un objeto determinados.

Una práctica habitual en la formación de Stanislavski consistía en acercarse muchísimo a los personajes interpretados, por ejemplo un mismo actor era evitado por sus compañeros antes de que representase una obra en la que el personaje encarnado era malévolo, despiadado o frío, pero si el personaje que iba a ser interpretado era alegre y burlón, era posible que el actor antes de la función entrase en el camerino de sus compañeros cantando o haciendo chistes. El propio Stanislavski hacía esa misma práctica, según el papel que representase ese día, los actores lo evitaban, pues el maestro se tenía un acercamiento paulatino al papel hasta lograr la fusión con su personaje.

Comunicación entre personajes

La comunicación entre personas es algo que se da en todo momento en la vida real, incluso cuando una persona no está hablando con otra, por ejemplo, en el caso de un profesor dando una clase, aunque durante mucho tiempo el que esté hablando sea solamente él, el hecho de que un alumno tenga una duda, sienta fascinación, aburrimiento o indiferencia, sería algo que el profesor podría captar, por lo que se estaría dando una comunicación entre esas dos personas.

En la escena es mucho más importante, los personajes tienen que comunicarse entre ellos, los actores deben percibir e interactuar en consecuencia a lo que están experimentando otros actores, de esa forma se estará dando una comunicación real.

Comunicación entre el personaje y un objeto inexistente

Es posible que un actor tenga que comunicarse con un objeto inexistente, con algo que no esté físicamente en la escena, como por ejemplo con un fantasma, como se podría ver en la

obra de [111]Hamlet cuando el hijo se comunica con su difunto padre. Un fallo común es visualizar el espectro y centrar la atención en ese objeto inanimado, pero es un error, pues lo que debe hacer el actor es centrarse en la actitud interior hacia dicho objeto inexistente, para ello se sirven del mágico “si” y tratan de responder honradamente a qué harían si en el espacio vacío que hay ante ellos hubiera ese objeto o fantasma.

Un claro ejemplo lo encontramos en una de las escenas de El Rey León, de Walt Disney Pictures, en la que Simba se comunica con el fantasma de su padre. De hecho esta película animada recoge la esencia de Hamlet.

Figura 77

Fotograma de la película El rey león, de Walt Disney Pictures, 1994

[111] La tragedia de Hamlet, comúnmente conocida como Hamlet, es una tragedia escrita por William Shakespeare, siendo una de sus obras más largas y más influyentes de la literatura inglesa. Actualmente no se sabe con exactitud en qué fecha fue escrita, según las últimas investigaciones se apunta a que se creó en los años 1599 o 1601.

Comunicación interna, invisible, espiritual (irradiación)

Los rayos invisibles de comunicación que conectan a dos personajes que no se dicen nada son denominados por Stanislavski como “irradiación”, los cuales permiten establecer una intensa comunicación aunque no se articule palabra alguna, son capaces de decir y transmitir muchísimas cosas. El maestro ruso pone el ejemplo de una pareja que tras una acalorada discusión se mantienen en silencio sin decirse una palabra, y aun en ese silencio se están diciendo muchas cosas, están manteniendo una comunicación. Puede que la chica esté en silencio pero deseando que él se acerque a hablar con ella, ella podría mantener una posición firme, comunicando enfado, dureza e indignación irreparable. Él estando también en silencio podría mirarla fijamente a la cara, buscando que ella le mire también, para transmitirle un profundo sentido de arrepentimiento y buscando su perdón. Toda esa intensa comunicación podría darse en total silencio, sin un solo sonido.

Stanislavski tomó el término “irradiación” del libro [112]*psychologie de l´attention* de Ribot.

Los ejercicios destinados a estimular la capacidad de irradiación y la percepción de radiaciones tenían por objeto afinar la atención y la sensibilidad de los intérpretes.

Pero fue Michael Chejov, cuyo sistema contiene notables diferencias respecto a lo practicado en el Teatro del Arte de Moscú, llegó a desarrollar la “irradiación” como elemento fundamental de la formación actoral. Stanislavski indica:

> La misma palabra “irradiación” define muy bien la sensación. En efecto, literalmente nuestros sentimientos y deseos interiores, emiten rayos que salen por nuestros ojos,

[112] *Psychologie de l´attention* (psicología de la atención) es un libro escrito por Théodule Ribot en 1899.

> por todo el cuerpo, y que envuelven a otras personas con su corriente. La recepción de los rayos es el proceso inverso, o sea, la asimilación de los sentimientos y deseos de otros. Y esta denominación define el proceso mismo al que nos referimos. (Stanislavski, 1988).

Cuando la comunicación es fuerte, cuando la emisión y recepción de rayos que comunican es sólida y robusta, el mensaje sale y se recepciona con claridad es lo que se denomina “garra”, haciendo alusión al mecanismo de la mordedura de un perro que sujeta una presa con su boca.

La garra se traslada también a la forma de percibir mediante los sentidos, en caso de oír, hay que prestar total atención a cualquier matiz sonoro, si se observa un objeto hay no sirve con deslizar la mirada sobre la superficie, hay que penetrarlo. Lo mismo habría que hacer con cualquiera de los sentidos cuando se percibe, hay que hacerlo con esa garra. Pero hay que hacerlo sin recurrir a una tensión excesiva.

Stanislavski define el término de garra de la siguiente manera:

> El envío y la recepción de las radiaciones se deben realizar ineludiblemente de un modo fácil, libre, natural, sin pérdida alguna de energía. Así se ayudará a dirigir la atención sobre el objeto y a fortalecerla, porque el objeto estable es el requisito esencial. (Stanislavski, 1988)

La adaptación en la escena

Uno de los ejemplos que encontramos en las obras de Stanislavski lo tenemos cuando un alumno tiene el cometido de engañar al resto fingiendo que se ha lesionado, para así poder salir de clase antes de tiempo. Finge que se tropieza haciendo un movimiento de baile

pareciendo que se tuerce un tobillo, al principio sus compañeros no le creen, pero llega un momento en que uno de ellos va a prestarle ayuda, y el resto también le ayuda a abandonar el escenario. Finalmente acaba con la farsa y comienza a realizar un baile muy complicado, que sería imposible de hacer con la más mínima lesión.

El maestro dice que no es que engañase a sus compañeros, sino que encontró una excelente adaptación y la realizó con éxito. La palabra *adaptación* son los medios internos y externos con que la gente se ajusta entre sí en la comunicación y ayudan a alcanzar un objetivo.

> En unos casos, la adaptación es un engaño; en otros es una ilustración visible de sentimientos o pensamientos internos; a veces ayuda a atraer la atención de la persona con quien se desea estar en contacto, a predisponer en favor de uno; en ocasiones transmite a otras personas lo invisible, lo que no se puede contar con palabras. (Stanislavski, 1988)

El profesor plantea un ejemplo en el que él mismo se acercaría a una persona muy importante, de gran influencia, a pedirle un favor, pero claro, la cuestión es cómo va a captar la atención y va a recibir ayuda de una persona distinguida, a la cual constantemente le estarán pidiendo favores, qué va a hacer para distinguirse del resto y lograr su objetivo.

Según Ed Hooks, uno de los principios de acting es que una escena es una negociación, la adaptación es una herramienta que ayuda al personaje para poder ganar una negociación y lograr un objetivo.

Existen otros casos, en los cuales mediante esa misma adaptación se pueden ocultar y disfrazar los sentimientos y la situación del personaje. Como ejemplo indica que un hombre

vanidoso trataría de ser amable para disimular su humillación. O el ejemplo en el que un investigador que está interrogando a un delincuente oculta su actitud real ante éste.
La adaptación es uno de los métodos valiosos de adaptarse a sí mismo y al propio estado espiritual a fin de poder dominarse. Cuanto más complejos sean la tarea y el sentimiento que se transmite, tanto más vívidas y sutiles deben ser las adaptaciones, y también más variadas sus funciones y formas.

Las adaptaciones son necesarias en la comunicación, no es suficiente el uso de las palabras, porque éstas por sí solas carecen de vida, si queremos revelar un sentimiento y transmitir el objeto de la comunicación, son precisas las adaptaciones. Por sus cualidades completan lo que no son capaces de decir las palabras.

En resumen la adaptación es un recurso natural para conseguir un objetivo en un entorno determinado. Las adaptaciones también se hacen constantemente en la vida cotidiana, todas las personas lo hacen, una persona que se va a un país extranjero se adapta al nuevo entorno, si está trabajando como profesor se adapta a esa situación en la que tiene que ser cordial, educado y utilizar el lenguaje de forma correcta, si se conoce a una persona que interesa y se quiere captar su atención, habrá que adaptarse para poder conseguirlo.

Al igual que en la vida real, cada personaje tiene que tener sus propias adaptaciones, sus propios mecanismos para adaptarse al entorno o a unas circunstancias de un momento determinado para poder conseguir un objetivo. Una persona en un país extranjero debe adaptarse al nuevo entorno y a la cultura si quiere conseguir trabajo o hacer amigos.
Alguien que quiera realizar una actividad en la oscuridad deberá adaptarse a la falta de luz.

Cada sentimiento que se transmite requiere de sus propios ajustes. Todas las formas de comunicación (mutuas, en grupos, con objetos imaginarios o inexistentes) necesitan también las correspondientes características de las adaptaciones.

En la vida real las personas necesitan un número infinito de adaptaciones, pero un personaje en la escena necesita aún una cantidad mayor, pues está en constante comunicación con otros personajes, por lo tanto los ajustes son permanentes. También es fundamental la calidad de las mismas, su claridad, colorido, audacia, delicadeza, riqueza de matices, elegancia y gusto.

2.6 Fuerzas motrices de la vida psíquica

Una vez establecidos todos los mecanismos anteriores ahora hay que ver quién dirigirá todos esos elementos en pos de la creación artística.
Lo que lo dirigiría todo sería el “sentimiento”, pero éste es difícil de controlar, no se le puede ordenar sin más, hay que recurrir a ciertos mecanismos.

La “*imaginación*” tiene capacidad para crear, pero necesita iniciativa y dirección.
La “*atención*” dirige como un reflector sus rayos hacia el objeto elegido y despierta por él el interés de nuestros pensamientos, sentimientos y deseos.
Ese objeto en el que se fija la atención lo señala:

- La mente
- La imaginación
- Las circunstancias dadas
- Los objetivos

Eso quiere decir que hay capitanes que inician el comienzo del trabajo, señalan el objeto y la atención, si no es capaz de iniciar el trabajo sirve como un auxiliar.

Antigua definición:

- **1º CAPITÁN**: La “mente”, el intelecto.
- **2º CAPITÁN**: La “voluntad”
- **3º CAPITÁN**: La “sentimiento”

Son las fuerzas motrices de nuestra vida psíquica

Stanislavski introduce una importante precisión en la definición de las fuerzas motrices de la vida psíquica y describe de manera muy clara el proceso mismo de pensar.

Primero aparece una imagen o representación figurada más o menos precisa de un objeto, esto es algo característico del pensamiento artístico.

Segundo, se elabora una opinión o juicio subjetivo sobre dicha imagen

Tercero, el juicio influye sobre el estado emocional de la persona creando un sentimiento y encaminando la voluntad hacia un fin. Aunque los tres pasos se producen de manera prácticamente simultánea, puede hablarse de una cierta sucesión, pues el juicio es imposible sin la representación y la voluntad-sentimiento es imposible sin los anteriores.

Nueva definición:

- **1º CAPITÁN**: La “representación”
- **2º CAPITÁN**: La “juicio”
- **3º CAPITÁN**: La “voluntad-sentimiento”

El maestro ruso explica esta teoría poniendo el ejemplo de qué se podría hacer en un día libre, si el sentimiento no dice nada y la voluntad tampoco solo queda el intelecto.

- El *intelecto* propone: dar un paseo por el campo.
- El *sentido de la vista* (uno de los más agudos que tenemos) con ayuda de la *imaginación* dibuja paisajes. Se ven múltiples opciones de los distintos paisajes.
- Se elabora un *juicio* sobre la representación, con las imágenes que se han visualizado, “no me apetece salir a la calle, hace mal tiempo y además estoy cansado”.

- El *intelecto* vuelve a proponer: ir al teatro.
- La *imaginación* vuelve a actuar creando toda una serie de imágenes con precisión y agudeza de la entrada en el teatro, las taquillas, la representación de la función, etcétera.

A partir de la *mente* (la imagen y el juicio) han puesto a trabajar la *voluntad* y el *sentimiento*.

El término *voluntad* y *sentimiento* aparecen juntos por ser algo inseparable, poniendo el ejemplo de la obra [113]Romeo y Julieta, si el papel de Romeo tuviese que interpretarlo una persona que se encuentra en la vida real en una situación similar al del personaje de la obra de Shakespeare, en la que echa de menos a su amada y ésta le echa de menos a él, sería muy fácil la representación de muchos pasajes por su analogía con la del personaje.

En este caso sería el sentimiento y la voluntad los que impulsarían al personaje a estar junto a su amada, de ahí que sean dos términos que están juntos.

[113] Romeo y Julieta, cuyo título original en inglés es Romeo and Juliet, es una tragedia y melodrama del escritor William Shakespeare, escrita en 1597.

> La representación de algo evoca naturalmente un juicio sobre el objeto. Ambos ponen en actividad a la voluntad-sentimiento.
>
> El actor no habla en nombre de un personaje imaginario, sino en nombre de su propia persona, colocada en las circunstancias dadas de la obra. Ideas, sentimientos, representaciones y juicios ajenos se convierten en propios. Pronuncia las palabras no sólo para que los demás lo oigan y lo comprendan; para él es necesario que el espectador sienta su actitud interior hacia lo que dice, que quiere lo mismo que quiere su propia voluntad creadora. (Stanislavski, 2003)

Cuando la mente, la voluntad y el sentimiento no respondan al llamamiento creador del artista, hay que recurrir a señuelos que tienen cada una de las fuerzas motrices de la vida psíquica.

La línea de la tendencia de las fuerzas motrices internas

Al igual que en cualquier otro arte se necesita una continuidad, tiene que haber un hilo conductor que no se interrumpa, en el caso de la interpretación actoral es igual. Solamente se puede empezar a hablar de creación cuando las líneas de la tendencia de las fuerzas motrices se tornan ininterrumpidas.

Es necesario que haya una continuidad en toda obra, al igual que hay continuidad en la vida. Uno de los ejercicios que hacían los actores con Stanislavski era recordar su día, todas las pequeñas líneas de acción que hicieron desde que se despertaron por la mañana hasta ese preciso momento. Se demostró que en todas esas pequeñas líneas había una continuidad, es más, podría fijarse esa continuidad incluso en el futuro, en situaciones que todavía no se han dado, pero que pueden visualizar, como por ejemplo lo que se hará por la noche; quedar con alguien, dar un paseo, ver una obra, cenar y leer un poco antes de dormir. Todas esas líneas también tienen continuidad.

La vida real está compuesta de muchas líneas que tienen una continuidad y que conforman una línea más grande, la línea de la vida, de igual manera el actor debe mantener esa continuidad en las líneas de la vida del personaje.
Para vivir un papel es necesario una línea ininterrumpida relativamente.

2.7 Contexto de la obra sobre el personaje

Toda obra tiene presente en su estructura una serie de elementos, que son la supertarea, la acción transversal y en contraposición a este último punto una reacción transversal.

Supertarea de la obra:

- Objetivo en base al cual el escritor ha hecho la obra y hace que todo lo que ocurra en ésta se desarrolle hacia una misma dirección. Marca el propósito común de la obra.
- Hay que nombrarla.
- Tiene que estar ligada al subconsciente. De ahí que cada artista cree distinto con el mismo papel.

Acción transversal del actor-personaje:

- Hace que todo lo que haga el actor vaya en la misma dirección de la obra, es decir, en la misma dirección que la supertarea.
- Crea a su vez una reacción transversal.

La supertarea

El actor crea al personaje utilizando todas sus mecanismos y herramientas creativas, para llegar a un resultado concreto. Pero para crear ese personaje tiene que tener en cuenta un objetivo esencial, en base al cual el escritor ha hecho la obra y el cual tendrá que tenerse en cuenta por el actor al preparar su papel.

El objetivo principal de un espectáculo es transmitir todo el material espiritual que ha sentido el escritor cuando ha producido su obra literaria.
Cumplir con este fin es lo que hace que el actor movilice todas sus fuerzas psíquicas, es lo que se denomina “supertarea de la obra”.

> Dostoyevski estuvo buscando toda su vida al diablo y a Dios en el hombre, y esto fue lo que impulsó a escribir Los hermanos Karamazov. Así pues, la búsqueda de Dios es la supertarea de esta obra. Antón Chéjov combatía lo trivial de la vida burguesa y soñaba con una vida mejor. La lucha por ésta y su aspiración de alcanzarla son la supertarea de gran parte de lo que escribió. (Stanislavski, 2003)

La supertarea que tiene el escritor de una obra hace que todo lo que en ella ocurra siga un propósito y una dirección, por lo que es algo que afecta de lleno a los personajes y hace que los actores tengan que trabajar teniendo en cuenta esa supertarea, ese objetivo fijado por el autor de la obra.
Por tanto en el desarrollo de la obra cualquier mínimo detalle que se distancie de ese objetivo es dañino y superfluo, porque desvía la atención de la esencia de la obra.

> Hay que contar con una supertarea que corresponda a lo concebido por el autor, pero que ineludiblemente tenga eco en el espíritu humano del actor mismo. Esto

> puede provocar una vivencia que no sea formal y razonadora, sino auténtica, viva, humana, directa.
>
> Hay que buscar la supertarea no solo en el papel, sino también en el alma del artista. (Stanislavski, 2003)

La supertarea debe estar estrechamente unida al subconsciente, de ahí que una misma supertarea inspire distintas cosas en diferentes intérpretes que hagan el mismo papel, pues cada persona siente de forma inadvertida lo que está en el plano del subconsciente.

Es fundamental en la búsqueda de la supertarea asignarle un nombre, y esa elección es muy importante que se haga con precisión para indicar la orientación y el enfoque de toda la obra.

Se usa el ejemplo de [114]*El enfermo imaginario* de [115]Molière, obra en la que la supertarea fue nombrada como "*Quiero estar enfermo*". Dicha obra era cómica con un tono satírico, pero con el nombre que se le dio a la supertarea el resultado era siempre triste y trágico. Tras muchas representaciones y viendo el incorrecto resultado cambiaron el nombre por "*Quiero que crean que estoy enfermo*", en ese momento el lado cómico pasó a primer plano y la tragedia pasó a ser comedia, como era realmente la intención del autor de la obra.

Por lo que se muestra cómo la elección del nombre de la supertarea es de suma importancia, dando orientación y sentido a todo el trabajo.

---

[114] El enfermo imaginario es la última comedia escrita por el dramaturgo francés Molière. Es una comedia ballet escrita el 10 de febrero de 1673, compuesta por tres actos.

[115] Jean-Baptiste Poquelin, llamado Molière (15 de enero de 1622, París, Francia - 17 de febrero de 1673, París, Francia). Fue un poeta, dramaturgo y actor. Considerado como uno de los escritores más importantes de habla francesa.

La acción transversal del actor-personaje

La acción transversal del actor personaje, es la tendencia activa del actor en su papel, que atraviesan toda la obra.

> Cuando es comprendido el verdadero fin de la creación, todos los impulsores y elementos se lanzan por el camino trazado por el autor hacia el objetivo final y esencial, es decir, hacia la supertarea. (Stanislavski, 2003)

La acción transversal del actor es imprescindible para que todas las unidades y tareas de la obra, las circunstancias dadas, la comunicación, la adaptación, los momentos de verdad y de fe, tengan un mismo sentido, vayan todas alineadas en la misma dirección, que es la de la obra.

Acción transversal y reacción transversal

Toda acción tiene una reacción y la existencia de esta última reafirma y refuerza la existencia de la primera, así ocurre en la realidad, de la misma manera en la obra hay una acción transversal que genera de forma simultánea una corriente opuesta, que es la de la reacción transversal. Esto permite que en la obra haya choques, disputas, negociaciones, es decir que haya una serie de reacciones que enriquezcan la obra. Suscita actividad, que es la base del arte del actor.

La reacción transversal consta además de momentos aislados y de breves líneas de la vida del actor y de su papel.

Como ejemplo de acción transversal y reacción transversal se podría tomar la obra de [116]Ibsen, [117]*Brand*, en la que el personaje Brand tiene una acción transversal que es la del deber antes que el sentimiento. Mientras que su madre, es lo contrario, encarna la reacción transversal que es el sentimiento, el amor la madre frente al fanatismo del hijo.

La evolución del personaje

La perspectiva en la interpretación de un personaje indica que un mismo personaje a lo largo de una obra, ya sea una película o teatro, puede experimentar una serie de cambios en su personalidad y en su forma de actuar, consecuencia de las distintas situaciones en las que se vea durante el desarrollo de la historia, pudiendo afectarle de manera que cambie sus motivaciones o sus estados de ánimo. Al personaje pueden ocurrirle una serie sucesos que hagan que modifique su forma de actuar, que hagan que esté triste, irónico, feliz, vengativo, etc.

Un ejemplo claro de cómo un personaje puede cambiar la perspectiva de su interpretación lo tenemos en la serie [118]*Breaking Bad*, en la que el personaje principal, Walter White, muestra una clara evolución, un cambio radical desde el principio al final de la historia, cambiando además de su personalidad, sus motivaciones. Comienza siendo un honrado, trabajaor y tímido profesor de química de un instituto, tras el diagnóstico de un cáncer el dejar suficiente dinero a su familia se convierte en una prioridad, por lo que se convierte en

[116] Henrik Johan Ibsen (20 de marzo de 1828, Noruega - 23 de mayo de 1906, Oslo, Noruega). Fue un dramaturgo y poeta considerado como uno de los más importantes dramaturgos noruegos, y uno de los autores más influyentes en el drama moderno, como padre del drama moderno y como antecedente del teatro simbólico. En la actualidad es uno de los autores no contemporáneos más representados.

[117] Es una obra escrita por el dramaturgo y poeta Henrik Ibsen en 1866.

[118] Breaking Bad es una serie de televisión que consta de cinco temporadas, creada y producida por Vince Gilligan. Comenzó a rodarse en 2008 y finalizó en 2013. Ha tenido muchos premios entre ellos son tres premios Emmy, a mejor actor, mejor dirección de serie dramática y mejor actriz de reparto, además de dos globos de oro entre otros. El actor protagonista, Bryan Cranston, fue galardonado en numerosos festivales por su interpretación.

un narcotraficante y finalmente, su objetivo cambia, ya simplemente quiere lograr sus metas a cualquier precio, volviéndose un personaje despiadado, frío calculador y sin escrúpulos. Vemos que tras una serie de sucesos el personaje pasa de ser uno a otro completamente distinto.

Figura 78

Fotogramas de la serie de televisión Breaking Bad, 2008 - 2013

Pero sin duda todos esos cambios a los que puede verse sometido el personaje no deben tratarse de una forma aislada, Stanislavski explica este concepto de perspectiva en la interpretación, usando como ejemplo la obra de William Shakespeare, *Hamlet*, en la que el protagonista está sometido a muchos cambios en los que tiene distintos matices espirituales.

El personaje no conoce la perspectiva de la historia, no sabe qué le deparará el futuro, pero el actor que lo interpreta sí, y debe actuar teniéndolo presente en todo momento. Pues conociendo esa perspectiva actuará sabiendo que debe ir modificando la personalidad, pero a su vez debe ir haciéndolo en consonancia con el desenlace de la obra, para dar una progresión, para hacerlo de forma armónica, produciendo que el espectador no pierda la

atención, y dando veracidad al personaje. Pues una persona si en la vida real sufre un hecho traumático, seguramente experimente algún cambio en su personalidad, será un hecho que la condicione.

Se podría tomar como ejemplo una misma persona criada en dos entornos completamente distintos. Por un lado podríamos poner a esa persona en un ambiente bélico, en una cruenta guerra. Y por otro lado en un ambiente burgués con todas comodidades. En ambos casos se trata de la misma persona, pero dependiendo de las situaciones en las que se desarrollen, harán que su forma de actuar ante la vida sea completamente distinta.

Para interpretar a *Hamlet* hay que contar con los sentimientos resultantes del amor filial a la madre, del amor a una mujer joven, la renuncia a ese amor, la muerte de esa mujer, las emociones que provoca la venganza, el horror ante la muerte de la madre, ante el asesinato, y la seguridad de la propia muerte después de haber cumplido con el propio deber. Si se distribuyen todas esas experiencias en un orden lógico, sistemático y consecutivo, a lo largo de la perspectiva del personaje, tal como exige la complejidad de su psicología, y tal como exige también la vida de su espíritu que se despliega y desarrolla a lo largo del curso de la obra, el resultado será una estructura bien construida, una línea armónica, en la cual la interrelación de sus componentes es un factor importante en la tragedia de una gran alma, que se expande gradualmente y se profundiza en el tiempo.

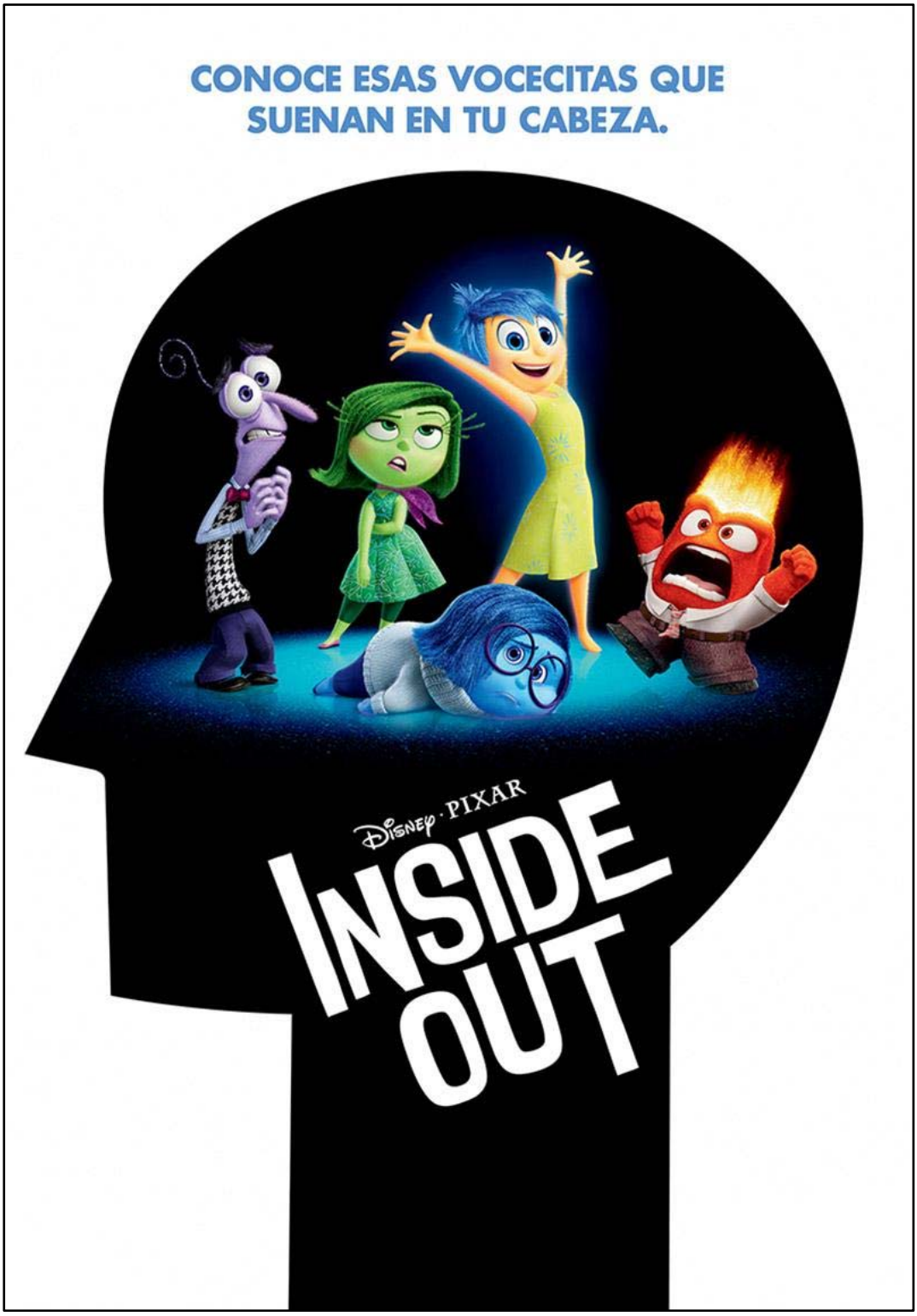
En la película de animación 3D [119]*Inside Out*, de Pixar Animation Studios, uno de los aspectos que se trata es el desarrollo de la personalidad del personaje principal, una niña, que se muestra desde que nace, hasta que se hace adolescente. Y de cómo los

[119] Inside Out es una película producida por Pixar Animation Studios y distribuida por Walt Disney Pictures. La película se estrenó el 19 de junio de 2015, aunque previamente se mostró durante el 68º Festival de Cine de Cannes en mayo.

acontecimientos que le van sucediendo hacen que vaya cambiando psicológicamente, provocando una forma de actuar diferente.

Figura 79

Cartel de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015



Es un buen ejemplo para ver que el animador debe conocer la perspectiva del personaje, debe saber perfectamente cómo es al principio el personaje, y cómo va a ser al final de la película. Para que el acting de ésta sea en consecuencia con la historia en todo momento,

haciendo que el personaje actúe de una forma orgánica, siguiendo una línea de acción progresiva.

Figura 80

Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015

Figura 81

Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015

Figura 82

Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015

No sería posible animar una parte aislada de un personaje, sin tener en cuenta la perspectiva del conjunto. La perspectiva es igualmente aplicable al sonido de la voz, al

habla, a los gestos, a los movimientos, a las acciones, a la expresión facial, al temperamento y a la mezcla de tempo y ritmo. Para regular todo esto es necesario la perspectiva de un artista dramático.

2.8 La emisión del subtexto a través del habla

Aunque hasta ahora en este trabajo de investigación nos hemos centrado más en la expresión corporal como parte fundamental del acting de personajes de animación, es imprescindible hacer mención a la forma de hablar de los personajes, pues es una parte fundamental y característica, ya que es un elemento que permite que sean únicos, y se diferencian entre sí. A través de la comunicación oral, el personaje informa también sobre su psicología, sobre su estado anímico, y es por ello que este tema es muy relevante y por tanto tiene que ser abordado.

Stanislavski habla de la importancia del control de la voz, del control de las pausas cuando se habla, dando énfasis en una frase a ciertas palabras concretas, las que supuestamente en la historia deberían tener más peso, y son las que tienen mayor carga emotiva.

> No puedo, seguido de una breve pausa para respirar, que prepara y ayuda a subrayar la palabra principal, vivir. He aquí la culminación. Naturalmente, ésta es la palabra más importante de toda la frase.(Stanislavski, 1988)

De igual forma que el actor al hablar hace pausas para destacar ciertas palabras sobre otras, en animación esas palabras acompañarían a las poses clave, dando como resultado un momento en el que se sostendría una pose y una palabra, quedando así aisladas, para destacar ambas sobre el resto de poses y de palabras. Dando especial importancia y mayor énfasis dentro del acting a ese momento, haciendo entender al espectador que el contenido

gestual y oral de ese momento tiene más relevancia sobre la historia que otras partes del acting. Y de esa forma, se hace más fácil al espectador la comprensión de la historia.

La interpretación de un personaje, aunque podría efectuarse tan solo con la comunicación no verbal, se sirve de la voz para dar un mayor realismo, para crear un personaje único, con una personalidad determinada. Actualmente tanto en producciones de animación cinematográficas como en los videojuegos de última generación, una parte fundamental en el acting es el doblaje de los personajes, que en muchas ocasiones son realizados por actores consagrados del mundo del cine. Como uno de muchos ejemplos que podemos tomar vemos en la película de DreamWorks, *Kung Fu Panda*, en la que las voces de los personajes principales han sido dobladas por actores consagrados, los cuales tienen ciertas similitudes incluso físicas y psicológicas con la personalidad de sus personajes.

Figura 83

En la fila superior, imágenes de los personajes de la película kung fu Panda, Dreamworks, 2011. En la fila inferior debajo de cada personaje se encuentra su actor de doblaje, de izquierda a derecha; Jack Black, Angelina Jolie, Jackie Chan, Seth Rogers y Lucy Liu

Entre ellos encontramos a [120]Angelina Jolie, [121]Jackie Chan, [122]Lucy Liu o [123]Dustin Hoffman entre otros.

En el videojuego *Metal Gear Solid V: The phantom pain*, para las videoconsolas Play Station 4, Play Station 3, Xbox One y Xbox 360, se utilizó también a un actor para interpretar al personaje principal.

[120] Angelina Jolie Voight (4 de junio de 1975, California, Estados Unidos). Actriz, directora y guionista. Ganadora de dos premios Óscar, tres globos de oro y dos premios el sindicato de actores. Interpretó el personaje de videojuegos Lara Croft.

[121] Chan Kong-sang, conocido por su nombre artístico Jackie Chan (7 de abril de 1954, Hong Kong, China). Es un artista marcial, director, guionista, productor y actor. En 2016 recibió un premio Óscar Honorífico por su trayectoria profesional.

[122] Lucy Alexis Liu Yu Ling, conocida como Lucy Liu (2 de diciembre de 1968, Nueva York, Estados Unidos). Es una productora y actriz de cine. Galardonada con dos premios del sindicato de actores, un premio de la crítica televisiva.

[123] Dustin Lee Hoffman (8 de agosto de 1937, Los Ángeles, Estados Unidos). Actor con una larguísima trayectoria profesional en gran cantidad de producciones de Hollywood. También es director.

Figura 84

Portada del videojuego, de Konami, Metal Gear Solid V: The Phantom pain, Konami, 2015

[124]Kiefer Sutherland fue a quien se le realizó la captura de movimiento facial para animar al personaje principal, *Big Boss*. Fue elegido para encarnar ese personaje por su registro de voz misteriosa que requería el juego, por tener una edad similar a la del personaje y por poder

[124] Kiefer William Frederick Dempsey George Rufus Sutherland, conocido como Kiefer Shuterland (21 de diciembre de 1966, Londres, Inglaterra). Es un actor y director de cine. Ha participado en numerosas películas y series, además ha debutado como actor de doblaje en videojuegos.

encarnar personajes misteriosos y fantásticos, entre otras cualidades actorales, según dijo [125]Avi Arad, el productor cinematográfico.

El propio actor indica que el personaje tiene una personalidad tan real que ha podido conectar con él.

Con el sistema de captura de movimiento facial, todo los gestos que realiza Kiefer son registrados y trasladados a la animación del personaje con exactitud.

Figura 85

Fotograma de una entrevista a Hideo Kojima, director de de Metal Gear Solid y a Kiefer Sutherland, actor que interpretó al protagonista del juego

[125] Avi Arad (1 de agosto de 1948, Israel). Es un productor y guionista de cine y televisión. Ha trabajado en el mundo del cine produciendo muchas series de animación basadas en personajes de Marvel Cómics, ha realizado también numerosas adaptaciones a videojuegos.

Los sistemas actuales de captura de movimiento permiten de una forma muy precisa trasladar los movimientos de un actor a un setup de animación.

Entonaciones y pausas (subtexto)

Stanislavski explica de la siguiente qué es el subtexto:

> El subtexto es la expresión manifiesta e interiormente sentida de un ser humano en el personaje, expresión que fluye ininterrumpida bajo las palabras del texto y que les proporciona la vida y una base de existencia. (Stanislavski, 1988)

El subtexto es lo que hay detrás de las palabras, con Antón Chejov comienza este concepto. Los propios personajes no tienen por qué conocerse perfectamente, ellos mismos pueden tener sentimientos distintos a lo que piensan. Este es un concepto revolucionario en el teatro, pues hasta el momento, lo que decían los personajes hacía referencia a lo que pensaban y sentían literalmente. Gracias al aporte de Antón Chejov hay una proximidad a la realidad, este autor decide que al igual que en la vida real, ni los propios personajes tienen que saber lo que les motiva realmente. Es un perfil mucho más complejo, pues al igual que una persona real no tiene por qué saber qué es lo que le motiva a hacer ciertas acciones o cuál es inconscientemente el motor de sus actos.

El subtexto es aquello que le hace decir al actor las palabras que dice en una obra ya que la palabra en sí misma no tiene valor, no tiene contenido sin no está provista de este elemento.

Stanislavski pone diferentes ejemplos, usando una misma palabra, por ejemplo “atacar”, si la entonación cotiene emoción patriótica tan solo esa palabra será capaz de conducir a los

soldados a morir en combate, pero ese mismo “atacar”, con una entonación derrotista o desmotivada desencadenaría una acción completamente diferente.

Stanislavski también indica que es posible actuar no sólo con el cuerpo, sino también con el sonido y las palabras.

Como en el punto anterior en el que se indicó que no se debían hacer movimientos superfluos sin contenido, tampoco se deben utilizar palabras sin alma y sin sentido. Las palabras no deben estar separadas ni de la acción ni de las ideas.

> La misión de las palabras en el teatro es despertar toda clase de sentimientos, deseos, pensamientos, imágenes interiores, sensaciones visuales, auditivas y de otros tipos, en el actor (...), en el público. (Stanislavski, 1988)

Para el actor una palabra no es simplemente un sonido, tiene que ser una evocación de imágenes.

Las frases que dice un personaje tienen que sonar convincentes, tienen que contar una historia, y tienen que ser creíbles. Para ello Stanislavski dice que antes de decir ninguna palabra, el actor tiene que tener mentalmente todos los detalles del contexto en el que se desarrolla esa historia, para que sea creíble.
En el caso de la animación, es fundamental que el animador conozca todos los detalles del entorno, la psicología del resto de personajes, para así, poder hacer que el personaje actúe en consonancia con el contexto en el que se encuentra, haciendo una actuación coherente y creíble.

Cuando una persona imagina algo en su mente, cuando piensa en una acción, un objeto, siempre lo hace desde su vivencia, desde su experiencia. Es importante para dar veracidad a una frase o una acción, que haya un subtexto, una serie de imágenes mentales que tenga el actor o animador, que hagan que esa acción o palabra tenga realismo, esté apoyada sobre una serie de imágenes mentales, que justifiquen y acompañen a dichas acciones.
El problema es que esas imágenes mentales tienen relación con la propia persona. Pero se deben crear esas imágenes mentales, esos acontecimientos desde el punto de vista del personaje que es interpretado o animado, no desde las propias vivencias del actor o animador.
De esa forma, se le da vida a un personaje, se le proporciona una base para todas las acciones que realice.

En el caso de que la vida del personaje coincidiese con la del actor o animador, entonces sí que se podría construir un subtexto a partir de la propia vida del animador, ya que las vivencias son análogas de las del personaje.

Es decir, el actor o animador, deben concentrarse en la vida interior del personaje, no en la suya propia.

Un método sugerido por Stanislavski es crear imágenes mentales relacionadas con el personaje. Crear imágenes en la memoria visual que lleven en todo momento hacia la realidad del personaje, pues es posible que la atención del actor se desvíe, y es importante que no pase eso. Es fundamental tener la atención centrada en la realidad del personaje, que cada movimiento o palabra que se diga responda a ese subtexto. Y un mecanismo que se puede utilizar en caso de desviarnos de esa línea es la de recurrir a imágenes mentales, que redireccionen de nuevo a la vida del personaje, no dejando que salga ningún aspecto de la realidad del actor.

Al igual que en un texto escrito, las pausas pueden cambiar completamente el significado de lo que se dice o escribe. Hay que tenerlo muy presente.

Es fundamental saber leer un texto respetando el tipo de pausa. Y dichas pausas son imprescindibles para el actor o personaje que está hablando, como para el espectador que las está escuchando, pues además de todo, hay que dar tiempo al espectador a que comprenda lo que se está diciendo, a asimilar la información del texto. Todo ello es posible mediante las correctas pausas.

De ahí que existan los puntos, las comas, los símbolos de interrogación o exclamación, diseccionan el texto en partes haciendo posible al lector la asimilación y la comprensión. Pues son muchas las ideas que se exponen y describen, y no todas tienen que estar directamente conectadas, puede haber interrupciones o cambios, y ésto es posible gracias al tipo de pausa. Una pausa concluyente como un punto, que finalice la naturaleza de lo que se está hablando para dar paso a otra cosa distinta. O la coma, que puede introducir una frase aclaratoria dentro de otra frase, para posibilitar la comprensión.

Como ejemplos en las lecciones dirigidas a la formación de actores se usa la siguiente frase: *¡Si no prestan ustedes una atención absoluta a las clases, me negaré a seguir trabajando con ustedes!*
Los actores al escucharla se sorprenden, a lo que Stanislavski aclaraba la importancia que tiene el tono, además de la propia frase.

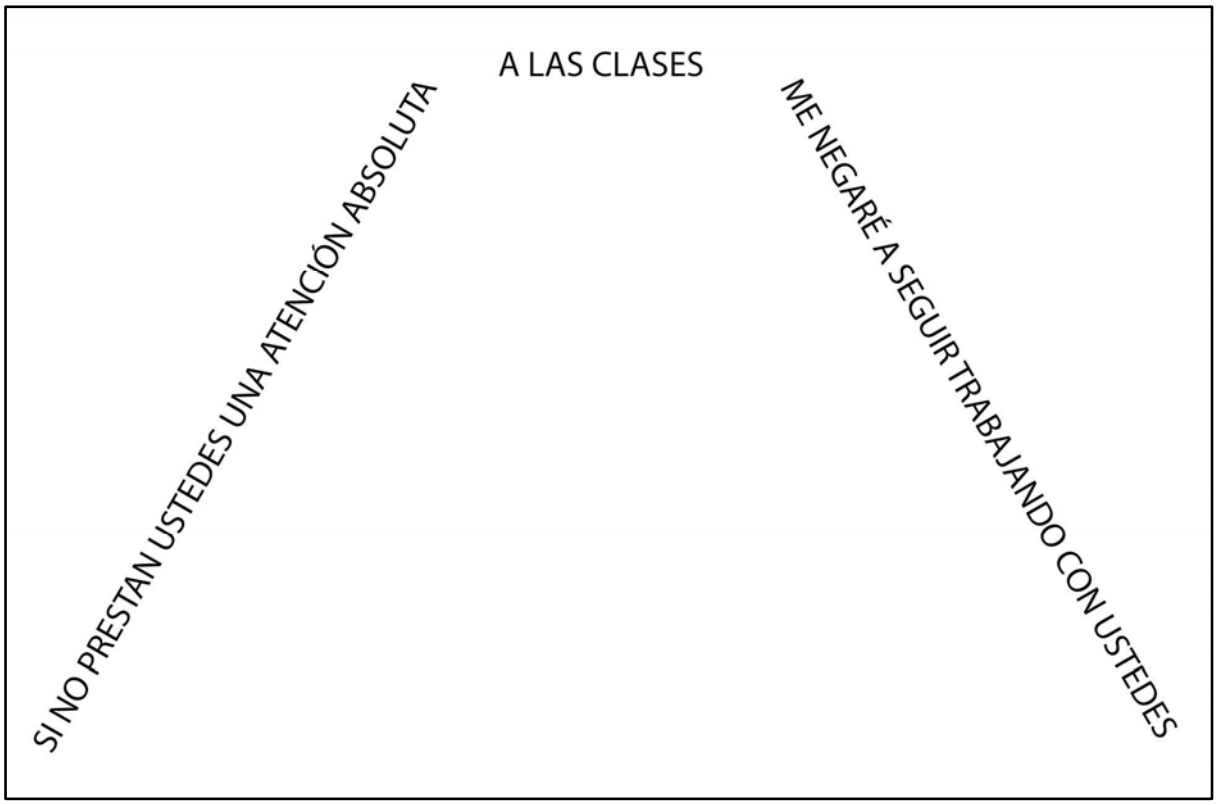
Describe el significado predeterminado que tienen ciertos tonos, además de ciertas frases. Y que hay frases que ya vienen con un todo predeterminado.

> Hay determinadas entonaciones establecidas no sólo para palabras concretas y signos de puntuación, sino también para frases enteras.
>
> Estas entonaciones tienen formas determinadas basadas en la naturaleza.
>
> (Stanislavski, 1988)

La entonación con la que se dijo esa frase se llama “el cuello de cisne” o “doble curva”.

Figura 86

Ilustración del libro La construcción del personaje, de Stanislavski Konstantin



Stanislavski habla de las pausas lógicas y psicológicas. Mientras la pausa lógica da una forma a los períodos, a frases enteras de un texto y a través de ello contribuye a su compresión, la pausa psicológica añade vida a los pensamientos, frases y períodos. Ayuda a transmitir el contenido subtextual de las palabras. Si el lenguaje sin pausas lógicas es ininteligible, sin pausas psicológicas está muerto.

> La pausa lógica es pasiva, formal, inerte; la pausa psicológica está necesariamente llena de actividad y es rica en contenido interior.
> La pausa lógica sirve al cerebro, la psicológica, a los sentimientos.
> La pausa psicológica es un silencio elocuente. (Stanislavski, 1988)

Las palabras se ven reemplazadas por los ojos, la expresión facial, la emisión de radiaciones, de movimientos apenas perceptibles que contiene una indicación, y otros muchos medios de participación conscientes e inconscientes.

Si se trata el lenguaje hablado como el lenguaje escrito, se vería que después de la conjunción “Y” no podría haber una pausa, pero como se está simulando la realidad, en la que la comunicación verbal y no verbal no están sometidas a esas leyes gramáticas, se podría hacer una pausa psicológica siempre que sea necesario.

Se pueden usar las pausas psicológicas que sean necesarias y se pueden alargar, pero siempre que haya un buen motivo.

Hay otros tipos de pausas como la *luftpause*, o pausa respiratoria, que se utiliza en canto para tomar aire, pero al hablar, estas pausas sirven para dar dramatismo o importancia a la palabra que se va a decir justo después del silencio.

Después de hablar de los tipos de pausas y los tipos de puntuación, habría que tratar cómo comunicar con palabras el subtexto.

Otro de los ejercicios para los actores era uno en el que el profesor hablaba en una lengua inventada, hablando solo usando sonidos, pausas y entonación. Sin nadie proporcionar un subtexto, el propio profesor fue quien lo aportó, usando sus propias imágenes y recuerdos. En todo momento los alumnos estuvieron muy atentos a todo lo que contaba el profesor, aún sin entender el texto, pero por la fuerte emocionalidad con la que lo recitaba, era capaz de mantenerlos absortos.

Esas pausas o silencios, son representaciones no solo de lo que expresa nuestro consciente, sino también el subconsciente. Y lo que expresa el subconsciente no se puede decir con palabras.
De ahí la importancia de dichas pausas y silencios, estamos ante el propio alma del personaje, se está mostrando en realidad como realmente es, lo que realmente está sintiendo en ese momento.
Es más real que se haga así, y más sencillo, pues explicarle al espectador con palabras una sensación tan compleja sería muy difícil. Además de que no sería realista, pues en el día a día, se dan ese tipo de pausas, se da esa expresión de la verdad subconsciente a través del silencio.

La pausa psicológica no está sujeta a ninguna ley, al contrario de las leyes que rigen el lenguaje escrito. De esa forma se da de una forma más orgánica y a la vez más sencilla, pues solo hay que dejar que el personaje sienta, que exprese.

La pausa psicológica a menudo captará también la atención del público, pues el mayor momento de realidad. Pero se puede caer en el fallo de hacer pausa por parar simplemente,

sin que vaya en la dirección de la acción, entonces lo que hará será entorpecer, no aportará.

En animación vemos las pausas psicológicas de los personajes que son de gran complejidad para el animador, pues requieren un profundo conocimiento de lenguaje corporal y gestual. Es por ello que en muchas producciones se utilizan actores para encarnar a los personajes, para después grabarlos y ser visualizados por los animadores, copiando sus gestos, sus posturas o su forma de hablar.

Vemos el caso de la película de Disney, *Alicia en el País de las maravillas* en la que se tomó como referencia al actor y comediante [126]Jerry Colonna para ver cómo sería el acting de la liebre, uno de los personajes del filme.

En este caso además se utilizó también a una niña para tener una referencias con actores sobre la interacción entre personajes.

Son numerosos los ejemplos en los que en Disney se trabajó con actores reales para que los animadores viesen las escenas animadas antes de comenzar a trabajar.

[126] Gerardo Luigi Colonna, conocido por su nombre artístico Jerry Colonna (17 de septiembre de 1904 Massachusetts, Estados Unidos - 21 de noviembre de 1986, California, Estados Unidos). Fue un actor, comediante, cantante y compositor estadounidense de origen italiano. Fue muy conocido por trabajar con Bob Hope en sus espectáculos radiofónicos y cinematográficos en las décadas de 1940 y 1950. También participó en muchas películas de su época siempre con el rol de comediante debido a su forma de actuar. También interpretó a la liebre en la película de Disney Alicia en el país de las maravillas.

Figura 87

Fotograma del making off de Alicia en el país de las maravillas con Jerry Colonna, Disney Animation Studios, 1951

El acting realizado para una película de animación debe tener unas características determinadas, que en muchos casos se diferencia del cine de acción real. Pues hay que respetar ciertos principios de animación, como la exageración o la anticipación, elementos que rara vez se ven en el cine de acción real de la misma forma.

Acentuación, la palabra expresiva

Cuando un actor habla, tiene que tener en cuenta en qué palabra pone el acento, porque esa será la palabra más importante, la que da el significado del subtexto.

En la frase que dice un actor o un personaje de animación, habrá palabras que sean más importantes que otras, y es el acento el que ayuda al espectador a captar dicho énfasis, dicha marca, para así poder mostrar el subtexto, el verdadero significado que se quiere transmitir.

El acento es un dedo señalador en la frase. Dicha palabra en animación a menudo viene acompañada de una pose clave que es igualmente importante en la interpretación, y también se destaca sobre el resto, pues de igual modo que la palabra con el acento, tiene especial relevancia, tiene un significado más representativo de lo que está experimentando el personaje en ese momento.

En animación es necesario que el personaje antes de pronunciar la palabra acentuada haga una pausa y antes de que tome la pose clave de ese mismo momento también haga una pausa gestual que no tenga mucho movimiento. De esa forma quedará aislado ese momento, dotándolo de mayor importancia y fuerza. Así el espectador captará con mayor facilidad ese resalte.

El acento es el tercer elemento que importa en el lenguaje.

El acento dependiendo del contenido de lo que quiera expresar el personaje en ese momento podría indicar afecto o malicia, respeto o desprecio, franqueza o hipocresía, puede ser ambiguo o sarcástico.

Cuando se dice esa palabra acentuada hay que hacerlo con el significado que tenga, lo que realmente signifique para el personaje que la dice. Para así hacer visible al espectador el subtexto, la verdad de lo que está experimentando el personaje.

Es vital que no se abuse de los acentos, que se seleccionen únicamente aquellas palabras que tengan más significado que el resto, incluso Stanislavski las llega a llamar palabras clave.

Hay que realzar claramente la palabra clave y luego añadir con suavidad, con precisión, conscientemente, lo que sea necesario para la comprensión general de la frase, pero sin énfasis.

Al igual que en animación se le llama de *pose clave,* a aquellas que cuentan la historia, son las poses que describen lo que sucede en el plano.
Es decir, la pose clave y la palabra clave, en animación, cuentan la historia, son las que cuentan lo que hace y siente el personaje, son las poses y las palabras más importantes.

Entre pose clave y pose clave tenemos el intercalado o interpolación, que son las poses que va tomando el personaje al ir de una pose clave a la otra. En la interpolación tenemos las aceleraciones o deceleraciones, que es la velocidad con la que el personaje llega a dichas poses.

Es necesario establecer la interrelación, el grado de énfasis, la calidad de la acentuación, entre todas estas palabras acentuadas y no acentuadas. Hay que crear un plano tonal con la perspectiva necesaria para dar movimiento y vida a una frase.

Al igual que con los gestos, que no debían ser excesivos a menos que fuesen necesarios, la actuación o animación debería evitar estar llena de gestos superfluos que lo único que hiciesen sería ensuciar y confundir, haciendo menos claros los gestos importantes o poses clave. Con el lenguaje ocurriría lo mismo, pues un exceso de palabras haría que el espectador perdiese la atención de lo que dice el personaje, por la gran cantidad de palabras sin información importante. Por tanto, al igual que con la interpretación gestual, el

lenguaje debe ser medido, cada palabra que diga el personaje o actor debe estar justificada, para no abrumar al espectador de información irrelevante.

Un ejemplo que cita el maestro ruso que combina la palabra y la acción, es una situación en la que un anfitrión enfurecido expulsa a un invitado indeseado de su casa, utilizando palabras fuertes, acompañadas de los gestos apropiados, apuntando hacia la puerta.

Stanislavski hace un paralelismo entre los diversos tonos que tiene la pintura, oscuros, medios, claros, etc, y los diversos grados de fuerza y acentuación que hay en el lenguaje.

2.9 Tempo ritmo

El tempo-ritmo interno entre otras cosas sirve precisamente como método para lograr un estado de creatividad interior en escena.

Stanislavski hacía ejercicios con metrónomos para medir el ritmo e ir trabajándolo. Adiestraba a los actores para interpretar un ritmo marcado por tales aparatos. Hay una similitud entre ritmo marcado por sonido y las pulsaciones. Y dependiendo de las pulsaciones que se tenga mientras se realiza una acción, así será la tensión o relajación que tendrá ésta.

> Nuestras acciones, nuestras palabras, se desarrollan dentro del tiempo. En el proceso de la acción debemos llenar el tiempo que pasa con una gran variedad de movimientos, intercalados con pausas de inactividad, y en el proceso de la palabra el tiempo que pasa se llena con momentos de pronunciación de sonidos de diferentes duraciones y con pausas entre sí. (Stanislavski, 1988)

Realizando otros ejercicios en los que se tocan las palmas, se demuestra que si se sigue un ritmo completamente uniforme y continuo, llega un momento que todo se vuelve monótono y aburrido. De esa forma, si se realizan unas acciones que resulten monótonas, llegará un momento en que la persona que las está contemplando pierda la atención, y esto no debe pasar. Pero si hay cambios de intensidad y ritmos en la acción, resultará estimulante y atractivo, de esa forma se mantendrá la atención del espectador.

La alteración de un ritmo marcado provoca inquietud, la anomalía provoca inquietud. Al igual que visualmente, en una composición ordenada que contenga un elemento discordante, que no esté ordenado con respecto al resto, provocará alteración y tensión visual en el espectador.
De igual forma ocurre con el sonido, el ritmo sirve para generar estados anímicos.

Con ayuda del ritmo se puede alcanzar un estado de verdadero entusiasmo con una influencia afectiva. Pero el ritmo tiene las dos caras, por un lado un mal tempo puede despertar o generar sentimientos inadecuados.
El tempo ritmo no solo estimula nuestra memoria afectiva, sino que también da vida a la memoria visual y a sus imágenes. Así que no solo se refiere al compás y a la velocidad.

Si se piensa en una situación estresante, por ejemplo que se está en una estación a punto de perder un tren, el tempo ritmo será acelerado.

> El tempo-ritmo comporta no sólo cualidades externas que afectan directamente a nuestra naturaleza, sino también un contenido interno que alimenta nuestros sentimientos. De esta forma el tempo-ritmo permanece en nuestra memoria y puede ser utilizado con fines de creación. (Stanislavski, 1988)

Cuando se habla del vuelo del pensamiento o de la imaginación, es que realmente esos dos elementos están sometidos al movimiento y por tanto tienen tempo-ritmo.

Hay que abrir los oídos a las emociones que se remueven en el interior. Dentro de estos movimientos invisibles hay todo tipo de pulsaciones rápidas y lentas.
Todas las pasiones humanas y estados del ser tienen su tempo ritmo.

Es muy importante que el acting del personaje de animación, tenga un tempo-ritmo acorde con lo que está ocurriendo en la escena. En caso de no ser así se produce algo absurdo, se da una situación sin sentido, que el espectador no entenderá y que inducirá a un error en el desarrollo de la historia.

Como ejemplo se podría usar una escena en la que dos emperadores se dirigen hacia su coronación, y en lugar de caminar con un paso majestuoso, irían corriendo. No tendría sentido, el tempo ritmo acelerado en ese momento sería lo contrario a lo que debería ser, todo debería transcurrir de forma muy tranquila, debería ser algo solemne y majestuoso, eso sería lo que exigiría ese momento.

Como ejemplo en la película de Pixar Inside Out, dos de los personajes, Alegría y Bing Bong intentan escapar de un lugar, en el cual si permanecen mucho tiempo podrían desaparecer. Ante tal amenaza tienen prisa por salir de ahí, pero la única forma que tienen de escapar es utilizar un carrito que vuela cuando se canta una canción.
A medida que ambos personajes intentan salir del lugar volando en el carrito, la forma en la que están animados es con un tempo ritmo más acelerado cada vez. La acción cada vez es más tensa, cada vez hay más prisa, pues deben escapar cuanto antes de ese lugar, para no desaparecer.
Cada nuevo intento es más acelerado y más tenso que el anterior, cantan la canción con un tempo ritmo cada vez más rápido.

Toda la escena se desarrolla con un incremento progresivo del tempo-ritmo y lo que provoca en el espectador es un sentimiento de prisa, de estrés, de urgencia. Que es justamente lo que están experimentando los personajes en ese momento.

Figura 88

Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015

Uno de los ejercicios que hacían los estudiantes de teatro de Stanislavski era actuar según sonaba una música de piano, debían actuar según el tempo que marcaba un piano.

[127]Chuck Jones comentaba que los cortos del Correcaminos tenían un tempo musical incorporado. Él tomaba el tiempo de toda la película, golpeando cosas en un compás fijo para que tuvieran una integridad musical y rítmica ya incorporada.

Vemos muchos ejemplos más dentro del campo de la animación, en el cortometraje de Disney, los tres cerditos, vemos como el tempo ritmo de la acción va aumentando a medida que el lobo está cada vez más cerca de atrapar a los dos primeros personajes. De hecho la propia música cada vez va siendo más acelerada y los personajes actúan de una forma más nerviosa y vertiginosa, todo está conectado, el audio, la acción y por tanto el estado en el que se encuentran los personajes.

También son numerosos los ejemplos en los que encontramos como la música cambia su tempo ritmo cuando aumenta la tensión en el juego y por tanto aumenta también la tensión en el propio jugador. Vemos títulos de épocas tempranas de la industria, como [128]Super Mario Bros, de 1985, en el que cuando el jugador se enfrenta al enemigo final del nivel, la música cambia, directamente es distinta a la que sonaba en el resto del nivel, creando así esa sensación de nervios que estará experimento el personaje, el cual está en peligro y por tanto el jugador.

[127] Charles Martin Jones, conocido como Chuck Jones (21 de septiembre de 1912, Washington, Estados Unidos - 22 de febrero de 2002, California, Estados Unidos). Profesional de la animación de personajes, artista caricaturista y director de animación. En su trayectoria profesional trabajó en el estudio de animación Warner Brothers, en los cortometrajes de Looney Tunes y Merrie Melodies. En 1962 abandonó la Warner Brothers y fundó el estudio de animación Sib Tower 12 Productions, el cual realizaría producciones para Metro-Goldwyn-Mayer. En 1965 fue galardonado con un premio Óscar por su cortometraje The Dot and the Line y otro honorífico por su labor en la industria cinematográfica.

[128] Super Mario Bros. Es un videojuego de plataformas creado por Shigeru Miyamoto para la videoconsola de tercera generación Nintendo Entertainment System, también conocida por sus siglas NES. Fue lanzado en 1985 para dicha plataforma. El juego funciona con gráficos de 8 bits.

En el videojuego [129]Street Fighter II: The World Warrior, creado por Capcom en 1991, en el que se enfrentan dos jugadores, a medida que la partida está a punto de finalizar, ya sea porque se acaba el tiempo o porque uno de los dos contrincantes está a punto de ser derrotado, la música se acelera, añadiendo una tensión extra a la que ya está experimentando el jugador por el propio momento en el que se encuentra la partida.

Figura 89

Fotograma del videojuego Street Fighter II: The World Warrior. Lanzado en 1991, desarrollado por la empresa Capcom

[129] Street Fighter II: The World Warrior es un videojuego de lucha originalmente lanzado para arcade en 1991. Es la segunda entrega de la saga Street Fighter. Tuvo una gran fama mundial revolucionando el género de los juegos de lucha. Fue desarrollado por la empresa Capcom. Este título constaba de gráficos de 16 bits y fue exportado a diferentes videoconsolas de cuarta generación, como Mega Drive de Sega, o Super Nintendo, además de para máquinas recreativas de dicha época.

El recurso del audio no lo vemos únicamente en juegos en los que constan de personajes animados, tenemos numerosos ejemplo como en el juego online [130]World of Tanks en el que lo que manejan los jugadores son diferentes vehículos blindados como tanques, cazacarros o artillerías autopropulsadas. La dinámica consiste en dos equipos de 15 jugadores cada uno que se enfrentan el uno al otro y gana aquel que conquista la base del equipo contrario o destruye a todos los vehículos enemigos.

A medida que transcurre el juego la banda sonora es una, pero cuando quedan pocos jugadores de ambos equipos y por tanto el final de la partida está próximo, la música cambia por otra más acelerada, para hacer que los jugadores estén más nerviosos. Vemos un tempo-ritmo acorde con lo que se está dando en la partida, los jugadores que quedan

[130] World of Tanks es un videojuego online multijugador creado principalmente para ejecutarse en Pc, posteriormente salieron versiones para distintas videoconsolas como Xbox One, Xbox 360 y para Playstation 4.

estarán tensos por estar a punto de ganar o perder, y el tempo de la música va acorde con ese estado de ánimo.

Figura 90

Fotograma del videojuego World of Tanks. Desarrollado por Wargaming en 2010

Saliendo del sector de los videojuegos y fijándonos ahora en el ballet, vemos que en estas obras es posible ver a muchas personas moviéndose bajo el mismo tempo-ritmo, pero es algo artificial. Ver algo así en la vida real sería una casualidad, a menos que veamos una coreografía o un desfile militar.

Debido a que genera una sensación artificial ver un grupo de personas con el mismo tempo ritmo, no es recomendable utilizarlo en animación con los personajes, tampoco se debe usar en cine de acción real o teatro. Ya que lo que se pretende es crear una realidad convincente, que exige que se reproduzcan los muchos matices diversos de la vida.
Cada personaje al igual que en la vida real, debe ser único, debe tener unas motivaciones, una psicología propia.

Aunque estemos en un mismo lugar, veremos a muchas personas con distintos tempo-ritmos. Si estamos en una estación de metro habrá gente que tenga mucha prisa, habrá gente que se habrá quedado dormida en el vagón y habrá trabajadores que estarán aburridos tras una jornada laboral monótona.

Un buen ejemplo de multiplicidad de tempos-ritmos en los personajes de un videojuego lo tenemos en [131]Grand Theft Auto V, en el que el jugador maneja a un personaje que se mueve por una ciudad en la que hay una gran cantidad de personajes distintos como policías, vendedores, transeúntes, etc. Cada uno de ellos tiene un acting único, tiene una animación que los diferencia del resto. Pues el objetivo del juego es crear un mundo virtual lo más real posible y para ello se sirven además de una gran cantidad de localizaciones distintas, de muchos personajes con características físicas y psicológicas muy diferentes y variadas. Haciendo que el jugador se sienta de la forma más real posible inmerso en ese mundo virtual.

[131] Grand Theft Auto V es un videojuego de acción-aventura de mundo abierto desarrollado por la compañía británica Rockstar North, publicado en septiembre del 2013 para las videoconsolas Playstation 3 y Xbox 360.

Figura 91

Fotograma del videojuego Grand Theft Auto V, desarrollado por Rockstar North en 2013

En animación encontramos ejemplos en el que en una escena tenemos el contraste de dos personajes con un tempo ritmo opuesto, lo cual hace que uno de los personajes se estrese y por tanto el espectador experimente esa misma sensación.

En kung fu panda II, en la parte en que el ganso con mucha calma le prepara una maleta llena de comida a Po antes de partir a una misión, éste último tiene urgencia y prisa, mientras que el ganso lo hace todo de un forma muy calmada y muy pausada, lo cual hace que la escena se vuelva aún más estresante de lo que ya era.

Stanislavski habla sobre la posibilidad de que puedan darse dos tempos ritmos simultáneos en un mismo personaje.

Por dentro puede estar muy preocupado porque ha cometido un acto atroz, lo cual conllevaría un tempo-ritmo acelerado. Pero de cara al exterior debe parecer tranquilo, que se correspondería con un tempo-ritmo forzadamente tranquilo. Y ese conflicto dará mucho realismo.

En muchas de las obras teatrales de Antón Chejov vemos actores que interpretan personajes con ese doble tempo-ritmo. Por dentro están atormentados, pero exteriormente fingen lo contrario. Es el caso de Las tres hermanas, el tío Vania y la Gaviota.

Otra de las funciones del tempo ritmo es evitar la monotonía, la linealidad en la obra. Michael Jejov indica que en la comedia se exige que todo transcurra con un ritmo rápido, pero si durante toda la obra el ritmo es rápido, llegará un momento que se hará constante y monótona, haciendo que el espectador pierda la atención de la acción. Por lo que aun tratándose de una comedia de ritmo rápido, el actor deberá hacer pequeños cambios en el ritmo para generar contrastes y romper con la monotonía, captando así de nuevo la atención del espectador. Pero esos cambios de ritmos hay que escogerlos y medirlos perfectamente, deben estar calculados al milímetro, dándose según la situación determinada que tenga un personaje en un momento concreto de la obra.

Jejov habla también sobre la importancia del ritmo en el trabajo y en la formación del actor. Cita a [132]Emile Jaques Dalcroze. Sus aportaciones sobre la gimnasia rítmica son fundamentales para la danza contemporánea y el teatro.

[132] Emile Jaques Dalcroze (6 de julio de 1865, Viena, Austria - 1 de julio de 1950, Ginebra, Suiza). Fue un compositor, músico y educador musical suizo, desarrolló un método pedagógico para enseñar música a través del movimiento y la experimentación. Dicho método fue llamado como la rítmica de Dalcroze.

Habla del tempo o el ritmo existente en el resto de artes. Richard Boleslavsky define así el ritmo:

> [133]"llamamos ritmo a los cambios ordenados y medidos de todos los elementos de una obra de arte, siempre que esos cambios estimulen progresivamente la atención del espectador y conduzcan invariablemente al designio final del artista.

Boleslavsky toma como ejemplo de cambio de ritmo en la pintura la obra [134]el niño azul (The Blue Boy)" de [135]Thomas Gainsborough, en la que los tonos azules predominan en toda la obra excepto en la cara del niño, de esa forma se crea un cambio cromático en la composición, que llama la atención del espectador que se ve atraído por lo que no es azul, que es el rostro rosado amarillento del niño.

[133] Ruiz, B. (2012). *El arte del actor en el siglo xx : un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*.

[134]El niño azul cuyo título original en inglés es The Blue Boy es una pintura al óleo realizada por Thomas Gainsborough en 1770. Tiene unas medidas de 177,8 centímetros de alto por 112,1 centímetros de ancho. La técnica empleada es óleo sobre lienzo.

[135] Thomas Gainsborough (14 de mayo de 1727, Suffolk, Inglaterra - 2 de agosto de 1788, Londres, Inglaterra). Fue un pintor especializado en la realización de paisajes y retratos. Fue uno de los fundadores de la Royal Academy of Arts.

Figura 92

El joven azul. Obra del pintor inglés Thomas Gainsborough realizada en 1770

2.10. El subconsciente

Antes de hablar del subconsciente tenemos que definir qué es la actitud escénica interna, que es el estado que se crea en escena cuando se fusionan todos los elementos del actor con el papel.

Debido a la artificialidad de los elementos que rodean al actor en su representación, siempre hay un elemento teatral, algo artificial que no se da en la vida real de las personas. Es a lo que Stanislavski se refiere cuando habla del estado que tiene el actor durante su representación, es una actitud interna a la que añade el término “escénica”.

Los actores corren el riesgo de ser influidos para bien o para mal por el público, lo cual puede hacer que su labor creadora funcione mal y caiga en el cliché o la exageración simplemente por entretener al público, sin hacer una creación del arte real.

El actor caería en una actuación mecánica prestando atención a aquello que no debe, en lugar de dedicar su energía a la labor de la creación y a la comunicación con el resto de actores.

Si esos mismos defectos del interior los pasásemos al exterior, por ejemplo el personaje no tuviese ni ojos ni boca, inmediatamente el público acusaría tal fallo y le sería inaceptable, el problema es que los defectos de la naturaleza interior no aparecen siempre a simple vista, el espectador conscientemente no los percibe, pero si los percibe inconscientemente. El problema que se daría ahí es que aunque el espectador a simple vista lo vea todo correcto no le llegará.

Hay muchas veces en las que es inevitable que los actores trabajen de forma errónea creando deformaciones y estados escénicos incorrectos, que es a lo que se llama actitud artesanal, cayendo en convencionalismos en la que sólo es posible trajinar y exagerar.

El actor tiene que tener la capacidad de desdoblarse, tiene que ser capaz de interpretar al personaje viviendo su realidad pero al mismo tiempo tiene que ser capaz de mirar en su interior para poder evaluar y corregir si fuese preciso algún fallo.

> El actor vive, ríe y llora en el escenario, pero al mismo tiempo no deja de observar sus risas y sus lágrimas. Precisamente esa doble función, ese equilibrio entre la vida y la actuación, constituye el arte. (Stanislavski, 2003)

Esto conecta con las ideas que Diderot refleja en su obra [136]la paradoja del comediante, en la cual indica que el verdadero actor no vive su papel, sino que lo representa.

La línea de la creación subconsciente no es ininterrumpida, el artista en el escenario no experimenta todo igual que lo hace en la vida real.

Hay momentos durante la interpretación de un actor en los que sus vidas humanas, con sus recuerdos emotivos, se pueden llegar a confundir tanto con los recuerdos emotivos de los personajes, que puede que no se sepa dónde empieza una y dónde acaba otra.

En el proceso de la inspiración hay mucho de subconsciente. Pero no significa que en todo momento en el que actúe el subconsciente haya inspiración, pues si se le formula una pregunta repentina a alguien como “nombra un objeto”, esta persona podría decir cualquier

[136] La paradoja del comediante es una obra escrita por Denis Diderot en 1773, en la cual se presenta una reflexión del autor mediante un diálogo imaginario con un interlocutor, al que quiere demostrar las cualidades que deben estar contenidas en el arte del actor.

cosa sin sentido aparente, como “coche”, ni siquiera sabría por qué lo ha dicho, igual no estaría pensando en coches, ni en conducir ni en nada que tenga absolutamente nada que ver con automóviles, simplemente se lo enseñó su subconsciente y éste quien tendrá la respuesta del por qué le enseñó ese objeto.

Otra respuesta que podría dar alguien a la pregunta “nombra un objeto” podría acarrear acciones mecánicas como rascarse, dar golpecitos o agarrar y soltar un objeto, también esas acciones son creadas por el subconsciente sin la más mínima inspiración.

El subconsciente se manifiesta no solamente en el proceso de la inspiración, sino también en momentos mucho más sencillos como el deseo, la adaptación o la acción.

Los seres humanos están perfectamente en sintonía con su subconsciente, el problema es que no pasa lo mismo en la escena, en la que raras veces actúa el subconsciente en la línea que quisiera el actor.

En una obra en la que todo esté muy medido, muy ensayado y perfectamente ajustado, si no se da la creación del subconsciente de la naturaleza orgánica y espiritual del actor, la interpretación resultará falsa, razonada, convencional, árida y sin vida.

Para poder controlar el subconsciente creador en la escena se usa la psicotécnica, cuyo objetivo principal es llevar al actor a un estado en que el proceso creador subconsciente surja de la propia naturaleza orgánica.

Esa propiedad de la naturaleza permite al actor a través de la psicotécnica forjar la creación subconsciente a través de la psicotécnica consciente. Creación subconsciente a través de la psicotécnica consciente.

La verdad, la fe, el “yo soy” pondrán bajo el dominio del actor a la naturaleza orgánica y al subconsciente.

Cuando un actor se entrega a un objetivo importante, éste lo absorbe por completo. La naturaleza se hace cargo de todos los objetivos pequeños, que quedaron descuidados, y con ellos ayuda al artista a acercarse a su propósito final, en el que se ha concentrado toda la atención y la conciencia del actor.

Como conclusión se podría decir que los grandes objetivos son algunos de los mejores recursos de la psicotécnica que se buscan para actuar indirectamente sobre la naturaleza espiritual, orgánica y sobre el subconsciente.

Cuando la atención del artista es absorbida por la supertarea, los grandes propósitos también se cumplen en gran parte de modo subconsciente.
La acción transversal se crea con una larga serie de tareas importantes. En cada una hay gran cantidad de pasos pequeños, que se cumplen subconscientemente.

Capítulo III: El desarrollo de la personalidad en el personaje en el género del videojuego

3.1 El personaje en el videojuego

En este punto vamos a clasificar los videojuegos basándonos en ciertos parámetros, como la forma de jugar o jugabilidad, lo cual no tiene en cuenta la estética, los efectos visuales o la narrativa.

Los géneros de videojuegos son definidos según el conjunto de limitaciones dadas por la jugabilidad, tales como la forma de juego, los controles y los objetivos, siendo clasificados independientemente de su ambientación, temática o argumento, algo que los diferencia de la clasificación que se aplica en las obras cinematográficas o literarias.

Esta clasificación por géneros sirve como sistema basado en las coincidencias que existen entre distintos videojuegos por su jugabilidad básica y se han ido formando a medida que fueron apareciendo diferentes juegos que compartían características comunes, permitiendo así agruparlos por esos factores que compartían.

Los videojuegos con una forma de juego parecida conforman géneros que a su vez se pueden dividir en subgéneros cada vez más específicos. Un mismo título no tiene por que pertenecer a un único género, muchos de estos contienen elementos de varios géneros distintos, en esto casos se utiliza para categorizarlos el género que predomina.

Puede encontrarse de forma generalizada una clasificación de géneros que no siempre comparte el mismo criterio, debido a que muchos géneros surgen por la denominación popular, dando como resultado categorías ambiguas. En este trabajo nos centraremos en el consenso general que existe para clasificar un juego, viendo como la mayoría de los títulos comerciales se diseñan en base a los géneros más populares existentes.

De esos géneros no todos tienen que tener personajes, muchos tienen unas dinámicas de juego basadas en manejar aparatos, realizar puzzles o simplemente sirven para aprender.

Acción

Estos juegos requieren de la habilidad del jugador, empleando los reflejos y la puntería.

En el subgénero de “lucha” se encuentran aquellos videojuegos que recrean combates entre personajes controlados, éstos pueden estar controlados tanto por jugadores como por el propio juego. Normalmente se presentan a los personajes desde una vista lateral, desde la vista que tendría un espectador.
Se pueden encontrar juegos tanto de gráficos 2d como 3d y normalmente se centran en el uso de artes marciales, tanto reales como ficticias.

Otro subgénero de acción es en el que el jugador se enfrenta a un gran número de contrincantes de forma simultánea mientras va avanzando dentro del nivel. Algunos de estos juegos permiten participar de forma cooperativa entre dos jugadores o más.

Los videojuegos de tipo “arcade” se caracterizan por tener una jugabilidad simple, repetitiva y de acción rápida. Más que un subgénero es una clasificación que se usa para referirse a los juegos populares que se encontraban en las máquinas recreativas, cuya época dorada se dio en la década de 1980.

En el subgénero de plataformas, el personaje inicialmente se podía desplazar en horizontal, pero con la llegada de los gráficos 3d ya podían hacerlo en todas las direcciones.

Disparos

En este género, también conocido como “shooter” el jugador tiene que usar armas de fuego para ir avanzando, el cual consta de varios tipos diferentes, lo cual hace que haya diferentes subgéneros dentro de este tipo de juegos.

Dentro del género de disparos está el subgénero de “disparos en primera persona”, también conocidos como FPS (first person shooter), en el que el jugador maneja al personaje desde una vista subjetiva el cual no se ve, solo sus manos.
La intención es crear en el jugador de que es él quien está dentro del propio juego.

El subgénero de “disparos en tercera persona”, conocidos también como TPS (third person shooter), se basan en la alternancia entre disparos y peleas, pero a diferencia de los de primera persona se juega con un personaje visto desde atrás, en ocasiones incluso vistos desde una vista isométrica.

Como ejemplos encontramos: *BloodRayne, Fortnite, Mafia: The City of Lost Heaven, Magic Carpet, GunZ The Duel, Max Payne, Oni, Tomb Raider, The Suffering, Syphon Filter, No More Heroes, Gears of War, Dead Space,* la saga de *Uncharted* o *No More Heroes: Desperate Struggle*.

El subgénero “matamarcianos” es un tipo de videojuego de disparos con perspectiva en dos dimensiones, donde normalmente el jugador maneja una nave espacial, aunque pueden encontrarse dentro de esta tipología algún juego en el que lo que se manejen personajes u otros objetos. Es característico el uso continuado de disparos, teniendo disponible una variedad de armas y de mejoras. También vemos que el avance, el desplazamiento, se hace de forma automática.

En algunos títulos vemos que no solo existen ejemplos en 2d, los hay que incluyen gráficos 3d para crear un efecto de profundidad.

Estrategia

Los videojuegos dentro de este género se caracterizan porque el jugador tiene que manejar a gran cantidad de personajes, objetos o datos, teniendo que crear diferentes estrategias que permiten alcanzar los objetivos. Generalmente son bélicos, aunque también existen títulos cuya estrategia es económica o empresarial.

Hack and Slash

Esta nomenclatura se usa para definir algunos juegos de acción como *Street of Rage* o las últimas entregas de *God of War*.

Simulación

Dentro de este género encontramos juegos que guardan una gran similitud con actividades o situaciones del mundo real, por tanto tienen un alto componente didáctico. Los más generales suelen ser sobre manejo de vehículos, como conducción de coches, camiones, pilotaje de aviones, helicópteros, etc.

Uno de los subgéneros más populares dentro de este campo son los de “simulación de vehículos”, los cuales permiten que el jugador maneje una amplia cantidad de vehículos diferentes.

El subgénero de simular construcciones comprende videojuegos en los que se construye ,normalmente de pc, donde el jugador tiene el cometido de construir cualquier tipo de

edificación teniendo a su disposición todas las herramientas necesarias y los medios. Encontramos títulos como *PC Fútbol, Football Manager.RollerCoaster Tycoon, Theme Park* o *Minecraft, "Terraria"*.

En el tipo de “simulación de vida” encontramos videojuegos cuya dinámica es controlar una vida artificial tanto de seres humanos como de animales. Dentro existen tres tipos diferentes:

- videojuegos de simulación social, en los que se manejan personas con capacidades y emociones humanas.
- videojuegos de mascotas virtuales, en ellos se cuida de un animal a diario.
- Videojuegos de simulación biológica, en el que lo que es simulado son ecosistemas enteros controlados.

Los videojuegos de “simulación de combate” recrean desde una visión general todos los aspectos que puedan darse dentro de una situación de guerra. Dentro de este punto encontramos juegos como *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*.

Deporte

Este género recoge a aquellos videojuegos que simulan muchos deportes reales.

Muy populares son los títulos de fútbol. De tenis tenemos *Super Tennis, Mario Tennis* o *Virtual Tennis*. De béisbol *Bases Loaded* o *Triple Play*. Entre otros deportes menos

comunes como puedan ser de skate también existen títulos muy populares como *Tony Hawk's Pro Skater*.

Carreras

Esta género dependiendo del título a veces están incluídos como subgénero de simuladores o de deportes. Por lo general en estos juegos el jugador maneja un vehículo a motor que en la vida real está destinado a tal fin, teniendo que recorrer un circuito en un tiempo determinado o enfrentado a otros jugadores.

Dependiendo del nivel de realismo que puedan tener estos juegos se diferencian en dos subgéneros arcade y simuladores.

Los “simuladores” son muy realistas a todos los niveles, haciendo que el jugador tenga una experiencia lo más parecida a la que experimentaría manejando cualquiera de esos vehículos en el mundo real. Como ejemplos tenemos títulos como *Gran Turismo, Project Gotham Racing, rFactor, Forza Motorsport, Toca, GTR, Colin McRae Rally, Need for Speed, Real Racing* o *Project CARS*.

Aventura

Dentro de este género tenemos a los videojuegos en los que el jugador maneja a un personaje el cual debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos.
Dentro de este género tenemos otros subgéneros dependiendo del tipo de aventura.

El subgénero de “aventura conversacional” se da en las primeras entregas de videojuegos de aventura, en los que todavía el desarrollo gráfico no era muy avanzado, haciendo que el jugador tuviese que interactuar con el juego escribiendo en un teclado de ordenador.
El jugador encarnaba a un protagonista que por lo general debía resolver incógnitas y rompecabezas con objetos diversos.

Vemos los primeros títulos de aventura gráfica a comienzos de 1990, cuando el desorrollo gráfico era mayor, aunque este subgénero tuvo una pérdida de popularidad. En 2005 este tipo de juegos tuvo un resurgimiento.

Acción-aventura se trata de un subgénero mixto de juegos similares a los de aventura en cuanto al planteamiento, pero con una gran presencia de acción. Como tenemos *The Legend of Zelda, Tomb Raider, Uncharted, The Last of Us, Grand Theft Auto, Prince of Persia, Soul Reaver, God of War, Batman: Arkham* o *Assassin's Creed*.

En los videojuegos de “horror de supervivencia” debe manejar a uno o varios personajes que vivirán las mismas situaciones que se dan en el género de cine de terror y el cometido suele ser salir airoso y sobrevivir.

Sigilo

Los videojuegos de “sigilo” comenzaron con las entregas de *Metal Gear* que apareció en 1987, aunque se popularizó este tipo de juego años más tardes con la entrega de la misma saga *Metal Gear Solid*, en el año 1998.

Battle Royale

Este género engloba a aquellos que contienen partes de videojuegos en los que hay que sobrevivir, con el cometido de que solo quede vivo un único jugador, siendo éste el que ganaría. Se pueden enfrentar grupos de jugadores en online pudiendo evolucionar consiguiendo mayores recursos y mejorando los ejércitos y el armamento, todo ello mientras se enfrentan a otros jugadores y evitan quedar fuera de un área de protección. El ganador suele ser el último jugador que queda en pie.

Como ejemplos tenemos *Fortnite, Player Unknown's Battlegrounds, Apex Legends* o *Garena Free Fire*.

Hay otros géneros destacables como sandbox, musical, de agilidad mental o de educación.

3.1.1 Cronología

A lo largo del tiempo se ha visto cómo la industria del videojuego se ha desarrollado de una forma trascendental a nivel global, convirtiéndose en el motor económico que es hoy día a escala mundial.
El tema de investigación de este trabajo se centra en la evolución que han sufrido la personalidad de los personajes que han protagonizado estos juegos. A continuación vamos a proceder a mostrar aquellos personajes más relevantes dentro de este mundo, tanto por su valor artístico y rico en matices psicológicos, como por su aceptación por el gran público consumidor de estas obras.

Mirando hacia los inicios de esta industria tenemos a Pac Man, un videojuego arcade creado por el diseñador de videojuegos [137]Toru Iwatani de la empresa [138]Namco, que cuenta con un gran bagaje en la historia de los videojuegos siendo reconocible casi por cualquier persona, aún no habiéndose adaptado a los tiempos actuales como hicieron otros personajes.

Este personaje aunque poco conocido a nivel psicológico ha conseguido conectar y empatizar con el público. Tiene un alter ego con el cual cambia el rol y pasa de ser la presa a ser el cazador, sin saberse qué le motiva a comer todas las bolitas que se va encontrando, ni por qué hay unos seres en la escena que intentan detenerle. A pesar de todo merece ser nombrado por su aceptación por el público, por haberse convertido en un icono y por ser un personaje reconocible por cualquier persona.

Mario Bros, el personaje de Miyamoto es parte indiscutible de la historia de los videojuegos, siendo uno de los personajes más emblemáticos de esta industria, desde que hiciese su aparición en las primeras plataformas de nintendo en los 80 hasta día de hoy, es un personaje que ha estado saltando de juego en juego entre generaciones de videoconsolas y generaciones de jóvenes a lo largo de los años. Es un personaje que ha logrado ser conocido hasta por aquellas personas que no se han acercado a una videoconsola. De personalidad afable, aspecto simpático, Mario se caracteriza por estar conformado por formas redondas, ojos granes y una gran sonrisa, lo cual dice mucho de su personalidad y hace que el público empatice con él.

[137] Toru Iwatani (25 de enero de 1955 - Tokio, Japón). Es un diseñador de videojuegos japonés que pasó gran parte de su carrera trabajando para la empresa Namco. Toru debe su reconocimiento dentro de este sector sobre todo por ser el creador del videojuego arcade Pac-Man en 1980.

[138] Namco es una compañía japonesa fundada el 1 de junio de 1955, la cual se dedicaba al desarrollo y a la distribución de software en el campo de los videojuegos. En 2005 se fusionó con la empresa de juguetes Bandai, dando como resultado Bandai Namco Holdings, Inc, una de las empresas de entretenimiento más grandes de Japón.

Dentro de la historia del videojuego es obligatorio nombrar a Mario, pues es quizás una de las mayores pruebas de cómo un personaje ha ido evolucionando y adaptándose a cada época e manera que siempre ha conseguido conectar con el jugador.

Link del videojuego The Legend of Zelda, otro personaje creado también por Miyamoto, no llegando a tener la fama de Mario se ha consagrado como uno de los personajes más icónicos y más queridos por millones de jugadores.

De la saga del Halo, tenemos a Jefe Maestro, personaje que en Europa no ostenta un nivel tan alto, pero que en Estados Unidos tiene una gran relevancia dentro de la comunidad de jugadores. Con esta saga se llevó el género shooter como ningún otro a las consolas. Jefe Maestro tiene una personalidad dura, perseverante, trabajadora, una psicología y unas motivaciones que hacen que cautiven al público y que éste lo admire.

Lara Croft es sin lugar a duda el personaje femenino más reconocido de la industria, durante los 90 fue un auténtico icono para muchos, llegando incluso a protagonizar un videoclip del grupo musical U2. Sus aventuras han marcado a millones de jugadores calando especialmente en el público femenino, quien hasta entonces estaba acostumbrado a protagonistas masculinos. Lara Croft de la saga Tomb Raider muestra a una mujer solitaria, independiente, intrépida, valiente, tenaz y con un gran coraje, la cual no renuncia a su feminidad, viéndose así una superheroína en un mundo de personajes masculinos. Lara también un lugar especial dentro de esta industria, ayudando a conectar con todos los géneros y llevando el arquetipo del héroe a una mujer.

La saga de Final Fantasy tiene muchísimos seguidores, cuando salió el juego para la plataforma Playstation fue cuando llegó a las grandes masas de jugadores. Fue con la

séptima entrega de este título, Final Fantasy VII cuando se cambió por completo la forma de entender los juegos japoneses, especialmente los [139]JRPG.

Parte del impacto que tuvieron estos juegos en el público fue debido tanto a la historia, como a algunos personajes, de los que habría que destacar a Cloud Strife, el cual presenta un perfil elegante, inteligente, fuerte, luchador y frío, el cual siempre llevaba una gran espada.

La mascota de la compañía Sega, Sonic the hedgehog, es otro de los personajes icónicos de esta industria y aunque dicha compañía haya tenido muchos altibajos, hasta el punto de anunciar en un momento el no lanzar nuevas plataformas por no poder competir con las nuevas videoconsolas de Sony, las Playstations. A pesar de todo Sonic ha seguido perdurando hasta día de hoy, comenzando siendo un gráfico animado en 8 bits, hasta formar parte de videojuegos en la actualidad.

3.1.2 Referentes

A continuación vamos a ver algunos de los títulos de videojuegos AAA que son más relevantes para este trabajo de investigación, viendo aquellos cuyos personajes presentan una personalidad rica en matices, con la misma complejidad de lo que encontramos en el cine de animación. Para ello previamente vamos a definir el término AAA.

[139] JRPG es el acrónimo de Japanese role-playing game, “juego de rol japonés”, el cual puede usarse para denominar a videojuegos de rol de videoconsolas. Es considerado como un subgénero de los videojuegos de rol.

La clasificación AAA viene dada para aquellos videojuegos producidos y distribuidos por una productora importante o editor importante, manejando altos presupuestos en su creación y en sus campañas de marketing.

Realmente esta terminología de videojuegos AAA empezó a usarse en 1990 cuando algunas compañías, a finales de ese año, comenzaron a usar este término en convenciones de gaming. En el año 2010 este término comenzó a utilizarse para aquellos juegos que tenían ingresos adicionales, como los [140]MMOs o por usar [141]SaaS, pases de temporada o [142]paquetes de expansión.

En las consolas de séptima generación, en el año 2006, el desarrollo de un AAA para Xbox 360, Playstation III o PC tenían un costo estimado de entre 15 y 20 millones de dólares. Durante esta generación el marketing manejó unos presupuestos similares a los de películas de perfil alto, empleando publicidad televisiva, cartelería y todo tipo de medios para llegar al público. A nivel económico los AAA pueden suponer un riesgo para las

[140] MMO, cuyas siglas en inglés hacen referencia a massively multiplayer online game, es la terminología para referirse a los videojuegos multijugador masivo en línea. La característica de estos juegos es que puede haber una gran cantidad de jugadores conectados y estos pueden interactuar en un mundo virtual. En las partidas puede haber al mismo tiempo conectados cientos o miles de personas de forma simultánea. Estos juegos necesitan de servidores de gran potencia capaces de gestionar semejantes volúmenes de usuarios conectados en un mismo momento. Gracias a la evolución de internet y de la tecnología en general se pudieron dar estos juegos para PC, por ser las únicas plataformas que soportaban estas características técnicas, pero que con el paso del tiempo las videoconsolas de última generación también han podido soportarlos.

[141] Software como servicio, abreviado en inglés Saas por Software as a Service, es un modelo de distribución de software donde el soporte lógico y los datos que se manejan son alojados en los servidores de una compañía de tecnología de información y comunicación, la cual se ocupa del servicio de mantenimiento, de la operación diaria y del soporte del software usado por el cliente. Regularmente el software puede ser consultado desde cualquier ordenador, independientemente de si se encuentra presente en la empresa o no. Se deduce que la información, el procesamiento, los insumos, y los resultados de la lógica de negocio del software, están hospedados en la compañía. Los clientes acceden a este software vía internet.

[142] Paquetes de expansión es la denominación para una extensión que se aplica a un videojuego existente, las cuales son dependientes del juego para el que son creadas. Normalmente estas incluyen nuevas áreas, nuevos personajes o nuevos objetos, o variaciones de los ya existentes, además de unidades o historias extendidas que sirven para completar juegos lanzados con anterioridad. Los mismos desarrolladores del juego pueden ser quienes se encarguen de hacer dichas extensiones o pueden ser encargadas a empresas Third party.

compañías que los desarrollan, debido a los altos costes de producción que implica un título de estas características, haciendo que una empresa ante una mala venta pueda llegar a tener que cerrar.

Dentro de este sector encontramos a algunas de las empresas más importantes que crean estas obras como EA, Ubisoft, Rockstar, Bethesda, Blizzard, Riot, Epic Games, Sony o Microsoft.

A continuación veremos algunos de los títulos más importantes de los videojuegos AAA, los cuales hemos visto que tienen varias características comunes, una de ellas es que son las superproducciones de esta industria, tanto por los volúmenes de dinero que mueven debido a los costes de desarrollo, como a las campañas de marketing orientadas a buscar nuevos jugadores y a los propios niveles de recaudación, pero que en este trabajo de investigación nos interesan por el valor artístico que tienen estas obras, las cuales reúnen a gran cantidad de profesionales del ámbito de las artes de digitales y cinematográficas.

Comenzaremos hablando de God of War, un videojuego que tiene uno de los personajes más emblemáticos del mundo de los AAA, Kratos, un espartano que hizo su primera aparición en la plataforma Playstation II y que todavía perdura hasta día de hoy.
A lo largo del tiempo se ha visto como el personaje ha ido cambiando, hasta el punto que en la última entrega de esta saga ya no encontramos a un guerrero solitario, cuyo interés es vencer en el combate a los enemigos con los que se encuentra, sino educar y proteger a su hijo pequeño, lo cual hace que el comportamiento y la condición de la psicología del personaje haya cambiado completamente.

Figura 93

Imagen del Videojuego God of War. (Sony Santa Monica Studio, 2018)

Tenemos títulos de la empresa Rockstar la cual ha desarrollado algunos de los títulos de videojuegos AAA más relevantes en esta industria. Encontramos la saga de Grand Theft Auto, o GTA, cuya última entrega fue la quinta parte, GTA V, para Playstation IV, el cual ofrece al jugador un mundo abierto en el que puede hacer lo que quiera. La característica de este estudio es la creación de universos llenos de personajes diferentes en el que el jugador puede tomar multitud de decisiones, desde seguir las indicaciones del juego y jugar las misiones del modo historia, hasta andar libre e ir haciendo lo que quiera.

En esta última entrega el juego consta de tres protagonistas, por lo que nos encontramos ante la posibilidad de encarnar a tres personas diferentes, los cuales tienen personalidades y motivaciones diferentes.

Figura 94

Imagen del Videojuego Grand Theft Auto V. (Rockstar North, 2013)

Otros títulos de gran relevancia dentro de este sector los tenemos en la saga de Metal Gear Solid, con su última entrega, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Un juego de acción que consiste en realizar las diferentes misiones que ofrece el juego de manera sigilosa.

Desarrollado por [143]Kojima Productions y producido por Hideo Kojima para las videoconsolas Playstation III, Playstation IV, Xbox 360, Xbox One y PC.
Una característica de esta saga es la conexión que existen entre sus diferentes juegos, lo cual permite al jugador vivir la realidad del personaje, que va cambiando a medida que acaban unos juegos y comienzan otros. Como se ha citado con anterioridad, en la confección del personaje se usó al actor Kiefer Sutherland.

En el videojuego Ghost of Tsushima se incorporan gran cantidad de recursos de narrativa cinematográfica para recrear un mundo ubicado en el Japón medieval, haciendo que el jugador se vea inmerso dentro de ese universo. Este juego, de acción y aventura, fue desarrollado por la empresa estadounidense [144]Sucker Punch Productions y publicado por Sony Interactive Entertainment para Playstation IV y Playstation V.
Protagonizado por el último samurai que vive en la isla de Tsushima. La historia del juego está ubicada en el año 1274, momento histórico en el que Japón fue invadido por primera vez por el ejército mongol.
El jugador puede interactuar con otros personajes.

En la saga de The Last of Us encontramos varios juegos conectados entre ellos, el primero es The Last of Us, lanzado para Playstation III en 2013, el cual está ambientado en una época en la que tras un desastre biológico la mayoría de la población mundial ha muerto, por lo que encontramos un mundo lleno de calles desiertas y en ruinas. Sus personajes

[143] Kojima Productions es un estudio desarrollador de videojuegos japonés dirigido por el diseñador Hideo Kojima. El estudio fue fundado en 2005, comenzando siendo una filial de Konami. En 2015 se desvincula de Konami y actúa como un estudio independiente y de Second Party para Sony Computer Entertainment.

[144] Sucker Punch Productions es una empresa desarrolladora de videojuegos, fundada en 1997 y situada en Washington. Desde el 2002 hasta el 2011, aunque era un estudio independiente había trabajado en exclusiva para Sony Computer Entertainment. En 2 de agosto de 2011 Sony Computer Entertainment adquirió el estudio.

tienen que intentar sobrevivir, viéndose involucrados en situaciones de mucho peligro y teniendo que recurrir en la mayoría de las veces a la violencia para poder sobrevivir.

Una parte fundamental en la dinámica del juego es la relación existente entre los personajes protagonistas. En el primer juego, The Last of Us, encontramos a un hombre de complexión fuerte junto con una niña de .

Esto hace que el jugador viva la historia de una manera completamente diferente, al igual en que la última entrega de God of War, encontramos a un personaje más fuerte que tiene que cuidar de un personaje más débil, en ambos casos estos últimos son niños, lo cual hace que las situaciones sean de mayor intensidad para el jugador en momentos de peligro, por tener que preocuparse de superar peligros al mismo tiempo que cuidan de una segunda persona.

En la última entrega de esta saga, The Last of Us Part II, encontramos a dos personajes femeninos, Ellie, la niña del primer juego ahora adulta y Abby, una soldado. El jugador maneja a ambos personajes, los cuales tienen una historia y unas motivaciones completamente diferente, lo cual hace de la experiencia inmersiva algo mucho más rico en materia de acting, pues tenemos la interacción entre dos personajes con objetivos diferentes. Además vemos en esta ocasión a dos mujeres fuertes que sobreviven en un mundo de caos, contexto en el que se solían ver únicamente personajes masculinos. También podemos ver los diferentes aspectos de la vida de estos personajes, como la relación sentimental que guarda Ellie con otro personaje femenino, algo que también es muy interesante al mostrarse perfiles muy realistas, mostrando a un personaje que no es heterosexual como suele ser de forma general.

Figura 95

Imagen de los videojuegos The Last of Us (2013), The Last of Us remastered (2014) y The Last of Us Part II (2020). (Naughty Dog)

Hay otros muchos más títulos de videojuegos AAA en los que vemos una gran calidad en cuanto a materia interpretativa de los personajes, como es el caso de la saga de [145]Uncharted, [146]Mass Effect o [147]The Witcher.

[145] Uncharted es una saga de videojuegos creada por Sony Computer Entertainment desde 2007. Actualmente cuenta con un total de trece juegos para PC, Playstation V, Playstation IV, iPhone, Android, Playstation VITA, Playstation III.

[146] Mass Effect es una saga de videojuegos creada por Electronic Arts. Actualmente cuenta con un total de 13 juegos para las plataformas Playstation V, Xbox Series X/S, Playstation IV, Xbox One, Wii U, Android, iPhone, Playstation III, PC y Xbox 360.

[147] The Witcher es una saga de videojuegos creada por CD Projekt, que lanzó su primer título en 2007 y que cuenta con un total de con títulos en nuestra base de datos desde 2007 y que actualmente cuenta con un total de 16 juegos para diversas plataformas como Playstation V, Xbox Series X/S, Switch, Playstation IV, Xbox One, Android, Xbox 360, iPhone y PC.

En ellos se muestra el cambio que van experimentando los personajes a lo largo del tiempo, puede verse cómo van evolucionando haciendo partícipe al público, que a través de la inmersión en sus historias conectan con ellos, viven con ellos sus vidas, lo cual es el cometido final del videojuego, encarnar y vivir la realidad de un personaje.

Gracias a estas evoluciones de la personalidad los personajes muestran las mismas características que tiene un personaje de cine de acción real o de cine de animación. Podemos ver que estos personajes además de tener una tendencia psicológica por defecto, van experimentando cambios fruto de la relación con otras personas, del contexto y de las diferentes situaciones en las que se ven envueltas.

3.1.3 Nueva generación tecnológica

Actualmente dentro del mundo de la animación tanto de cine como de videojuegos existen diversas tecnologías destinadas a capturar el movimiento de un actor y trasladarlo a un rigg, un método de trabajo que ayuda al animador a partir desde una base, para luego retocar y exagerar la animación o simplemente para aplicar ciertos cambios que ayuden a entender mejor las poses clave.

En la tesis doctoral *la reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* se revisan los posibles cambios que hayan podido experimentar los principios de animación clásicos establecidos por Disney con el salto a las nuevas tecnologías en animación, como las técnicas 3d. En uno de sus apartados se indican los nuevos medios usados en captura de movimiento.

> Los sistemas de captura óptica de movimiento pasivo hacen posible la captación de matices faciales trasladables al personaje (...). Esta tecnología fue especialmente evolucionada para la creación del film Avatar (James Cameron 2009) en el que se evolucionó tanto la captura de rasgos faciales como de la mirada y el parpadeo. En base a esta tecnología el principio de animación de Appeal de un personaje animado con Mocap genera un cambio de paradigma, en el que la interpretación puede ser elaborada por
> un actor y capturada en gran parte por su avatar 3D. Este nuevo enfoque sobre el principio de animación de Appeal cambia de manos la dirección de la actuación que pasa de estar dirigida por el animador a ser interpretada por actores profesionales. (Cuesta, 2015).

Figura 96

Captura de movimiento facial con indicadores pasivos, para la película Avatar (James Cameron 2009)

Actualmente acaban de anunciar la herramienta *MetaHuman Creator,* una tecnología que ha desarrollado Epic Games y que sirve para crear avatares hiperrealistas en 3D. El nivel de detalle tanto a nivel de texturas y materiales es de gran precisión, los detalles de la geometría y por supuesto el movimiento, son de un realismo tal que cuesta distinguir si es un render o es una persona real.

Vemos con esta nueva tecnología un mundo que se abre para ofrecer la posibilidad de crear personajes de una forma simple y de una calidad extrema, algo que hasta la fecha solo podían hacer las grandes compañías de cine y videojuegos, por los altos costes que suponían.

Vladimir Mastilovic, vicepresidente Digital Humans Technology en [148]Epic Games indica que este programa está creado para poder ofrecer a los creativos de todo el mundo una herramienta que sea capaz de crear seres humanos digitales de cualquier tipo, con cualquier característica, con una altísima fidelidad en una fracción del tiempo y el coste de lo que supondría hacerlo normalmente.

La compañía de Vlad, 3Lateral fue una de las pocas adquisiciones estratégicas que hizo Epic Games en los últimos años antes del anuncio de la herramienta MetaHuman Creator.

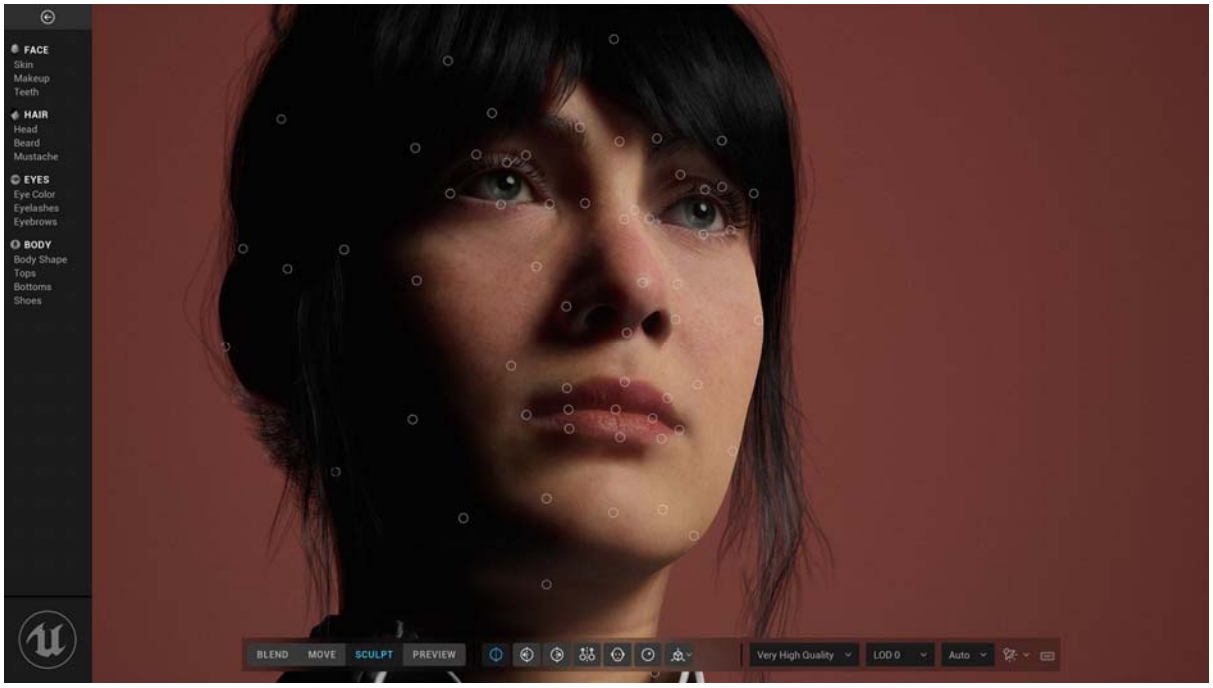
La herramienta funciona en una navegador de internet y permite crear personajes mientras se renderizan en tiempo real, que es una de las características que ofrece Epic Games con la tecnología de su motor gráfico Unreal Engine. De esta forma los tiempos de producción son asombrosamente rápidos, además la interfaz es muy sencilla por lo que tampoco se

[148] Epic Games Inc es una empresa de desarrollo de videojuegos estadounidense con sede en Carolina del Norte. El producto más popular que ha desarrollado la compañía es el motor gráfico Unreal Engine. También ha creado títulos tan populares de videojuegos como la saga de *Gears of War* y *Fornite*.

requiere de amplios conocimientos técnicos para poder trabajar, algo que también es bastante novedoso. Además los personajes ya están riggeados y preparados para ser animados.

Figura 97

Imagen de la herramienta MetaHuman Creator. (Epic Games, febrero 2021)



Las bases sobre las que se pueden crear los personajes son personas reales escaneadas y partir esta librería se puede cambiar cualquier característica física tanto del cuerpo como de la cara hasta crear algo completamente original.

Figura 98

Imagen de la herramienta MetaHuman Creator. (Epic Games, febrero 2021)

James Golding, Technical Director en Epic Games indica que hay también opciones para poder animar esos riggs que ya están hechos, con una serie de controles que permiten controlar sus movimientos, su forma de expresar sentimientos que es lo que le da realmente la vida al personaje.

Ofreciendo una serie de opciones para cargar archivos de capturas de movimiento o animaciones predeterminadas. Se entiende que estas opciones irán desarrollándose ya que en estos momentos la herramienta ha sido anunciada de forma reciente.

En materia de avances en cuanto a captura de movimiento el animador sigue siendo una pieza clave, es imprescindible conocer las bases del acting que ayudan a transmitir la personalidad del personaje. En un breakdown sobre animación, Emilio Ferrari (xx) indica que el mocap es una herramienta para el animador, el archivo que se genera tras el registro

del movimiento posteriormente tiene que ser revisado, tiene que ser trabajado por un animador para que éste esculpa e impregne de alma al personaje.

El mocap parte del trabajo de un actor, de hecho hay actores especializados en captura de movimiento, pues las necesidades que pueda tener una interpretación de cine de acción real no tienen que ser las mismas que las que vayan a aplicarse a un personaje animado, pues este último necesita de ciertas exageraciones y ciertos retoques para que el acting sea bien entendido por el público.

Hay muchísimas técnicas para poder capturar esos movimientos, una de las más conocidas es la de colocar en el traje de la persona una serie de pelotas foto reflectoras, el registro del movimiento es realizado por un set de cámaras que rodean completamente al actor, las cuales con el diafragma muy cerrado lo que graban prácticamente son unos puntos blancos dados por la luz que reflejan esas pelotas. Combinando la información que registra cada una de esas cámaras el sistema es capaz de dar la posición exacta en el espacio de cada uno de esos puntos, generando como resultado el movimiento del cuerpo.
Dependiendo de la fidelidad de matices de movimiento que se quiera registrar a veces se trabajan con trajes que puedan llevar desde veintiocho hasta ciento noventa pelotas reflectoras o más.

Uno de los actores más conocidos especializados en captura de movimiento es Andy Serkis, alguien sin duda muy relevante dentro del desarrollo de estas técnicas de animación basadas en el registro de la interpretación de un actor. Gracias al trabajo de Andy en [149]Weta Digital se han podido ver las increíbles interpretaciones de personajes como

[149] Weta Digital es una empresa de vfx, efectos especiales, dedicada a producciones de cine. Creada en 1993 por el director estadounidense Peter Jackson. En 2007, el supervisor jefe de efectos visuales, Joe Letteri, fue nombrado director de la compañía. Entre sus películas se encuentra la trilogía basada en las novelas de JRR Tolkien, El señor de los anillos, El señor de los anillos: con la comunidad del anillo de 2001, El señor de los anillos: las dos torres de 2002 y El señor de los anillos: el retorno del rey de 2003. El estudio recibió un premio Óscar a mejor efectos visuales por cada una

Gollum, de la saga del Señor de los Anillos, con sus asombrosos cambios de personalidad, o Cesar, el personaje protagonista de la saga del planeta de los simios.

Figura 99

Imagen de Andy Serkis interpretando a Gollum. (El Señor de los Anillos: las dos torres, 2002)

de estas películas. También ganó otro premio Óscar por King Kong, de 2005. Otras de las características de este estudio es el desarrollo de software específico que ha realizado para sus diversos trabajos, como una aplicación para recrear ciudades, o para generar animaciones de masas, algo que se aplicó en las escenas de grandes batallas del señor de los anillos.

Volviendo a la industria del videojuego y siguiendo con la captura de movimiento de actores tenemos el título L.AN Noire de 2011, desarrollado por [150]Team Bondi y distribuido por Rockstar Games, un thriller criminal que combina elementos de [151]videojuego no lineal con aventura gráfica. Este proyecto fue muy innovador en su época pues se prestó especial atención al acting de los personajes, creando así una tecnología de cámaras que pudiese registrar la animación facial de una forma más fiel y además contando con muchos actores de gran prestigio que hiciesen que la interpretación de los personajes fuese de una gran calidad, para que el jugador pudiese ver algo real, como lo que se pueda ver en cine.

Para este proyecto el acting se realizó en dos partes, por un lado se empleó la captura de movimiento, que recogía todos los movimientos del cuerpo y por otro lado se empleó MotionScan, que servía para capturar y escanear todos los matices de las interpretaciones faciales de los actores para introducirlas directamente en el juego, de tal forma que proporcionó un nivel de realismo, detalle, interpretación y emoción nunca vistos antes en un videojuego, dándole una gran personalidad a los personajes, algo que hasta la fecha no se podía hacer solamente con la captura de movimiento.

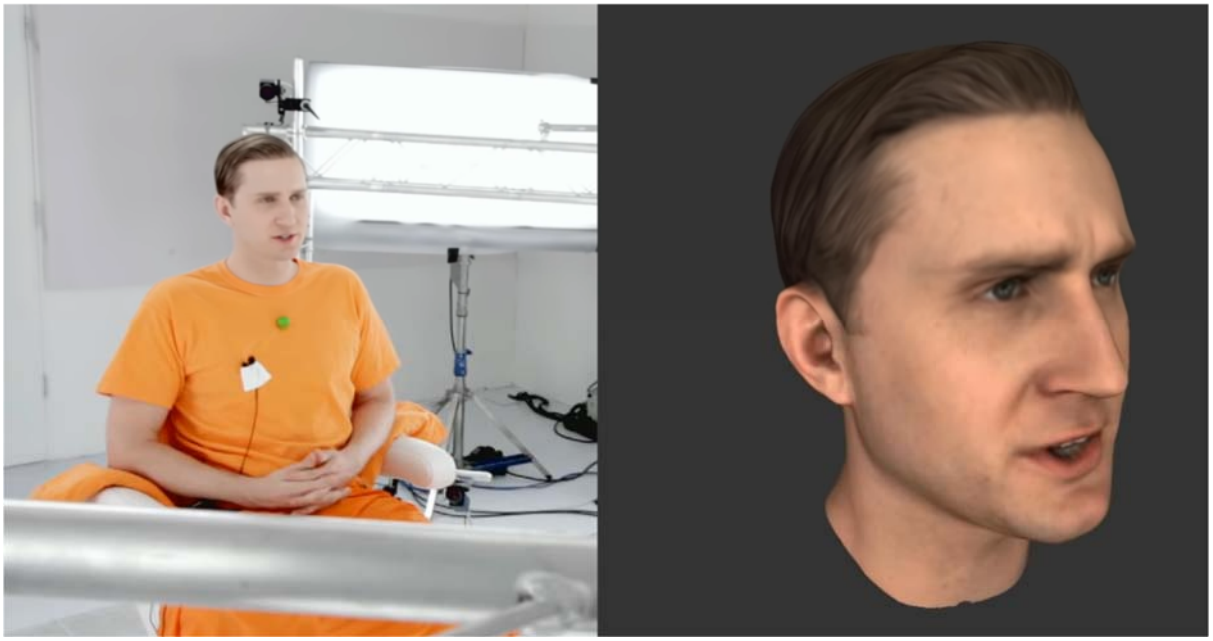
Esta tecnología empleaba más de treinta y dos cámaras de alta precisión. Con este avance técnico el jugador podía sentirse por primera vez en la piel del personaje que manejaba, es decir, podía sentirse como un auténtico detective, el cual ya podría descifrar la conducta emocional de cada personaje, algo muy importante en este tipo de juegos.

[150] Team Bondi fue una compañía de videojuegos independientes third party fundada por Brendan McNamara en 2005 ubicada en Sidney, Australia. En 2011 se disolvió.

[151] El videojuego no lineal es aquel que presenta al jugador una serie de desafíos que pueden ser resueltos en un número de secuencias diferentes, a diferencia del juego lineal en el que los retos se presentan de una forma fija.

Figura 100

Aaron Staton durante la producción de L.A. Noire (2011)



Esta tecnología no tendría utilidad sin el correcto trabajo de un actor, por eso se emplearon cerca de trescientos actores dirigidos por Michael Uppendahl y con grandes actores de cine para interpretar a los personajes protagonistas, como [152]Aaron Staton, [153]Keith Szarabjaka o [154]Adam Harrington entre otros.

[152] Aaron Staton (10 de agosto de 1980 ,Virginia, Estados Unidos). Es un actor estadounidense conocido sobre todo por su papel en la serie Mad Men y por ser el protagonista en el videojuego L.A. Noire.

[153] Keith Szarabjaka (2 de diciembre de 1952, Illinois, Estados Unidos).Es un actor con una extensa trayectoria profesional.

[154] Adam John Harrington (26 de noviembre de 1972, Hamilton, Canadá). Es un actor y productor, conocido por su papel de Roy Earle en el videojuego LA Noire del 2011 . También ha aparecido en Supernatural , The Secret Circle , Queer as Folk y Dexter.

Entre otras novedades el juego utilizó iluminación global en tiempo real.

3.2 Casos de estudio

En el siguiente punto vamos a analizar la evolución que ha sufrido la personalidad de tres personajes pertenecientes a tres sagas diferentes de videojuegos a lo largo del tiempo, comenzando con las primeras entregas de estos títulos y finalizando con las últimas. Mediante el análisis de estos tres casos de estudio pretendemos comprobar la hipótesis que plantea este trabajo de investigación.

Por un lado analizaremos a Kratos, de la saga de God of War, la cual ha sido seleccionada por mostrar el cambio en la personalidad de un personaje que experimenta muchísimos cambios a lo largo de su historia, viendo como comienza como un personaje atormentado lleno de ira y cuya única forma de expresión es la violencia, hasta convertirse en un padre protector el cual como cualquier persona se preocuparía de cuidar a su hijo y de que sobreviviese en un mundo lleno de peligros.

También analizaremos a la protagonista de la saga de Tomb Raider, Lara Croft, una mujer que encarna el arquetipo del héroe en una mujer. Se puede hacer un seguimiento de la evolución que ha ido sufriendo a lo largo del tiempo gracias a ser una ip que lleva existiendo desde la videoconsola sega saturn hasta su última entrega para videoconsolas de octava generación en 2018. Es especialmente interesante analizar un personaje femenino dentro de un mundo que normalmente ha sido dominado por personajes masculinos que encarnaban la figura del héroe, además, esta saga tiene un gran valor artístico y es una ip de gran popularidad a nivel mundial, siendo Lara un personaje muy querido y admirado por el público.

El tercer caso de estudio será Red Dead Redemption de la compañía Rockstar Games, en el que encontramos videojuegos que ofrecen un mundo abierto con una gran cantidad de personajes, lo que tiene un gran interés en este trabajo de estudio al poder analizar en ellos entre otras cosas las interacciones con los diferentes personajes con los que se encuentra el jugador en juego.

En todos los proyectos que han sido seleccionados para el análisis tenemos a un mismo personaje que evoluciona a lo largo del tiempo, cuyas animaciones y calidades del acting son tienen un alto valor artístico y son referentes dentro de esta industria.

Antes de comenzar el análisis de cada personaje haremos un resumen de la historia para establecer el contexto en el que éste se desarrollará. Comenzaremos viendo los primeros juegos en los analizaremos los siguientes puntos en el personaje: El aspecto externo (el diseño del personaje), la acción, la pose, la comunicación con otros personajes, el contexto de la obra, la perspectiva del personaje (su evolución), la emisión del subtexto por medio del habla y el tempo ritmo. Una vez vistos estos puntos volveremos a analizarlos en los títulos posteriores de ese mismo juego, para así poder ver de manera precisa cómo ha sido la evolución de la personalidad en caso se haya dado un cambio.

3.2.1 Caso de estudio 1: Kratos de God of War (Sony Santa Monica Studio)

Figura 101

Portada del juego God of War (2018, Sony Santa Monica Studio)

3.2.1.1 La saga de God of War

Figura 102

Portadas de los juegos, God of War (2005), God of War II (2007), God of War: Chains of Olympus (2008) y God of War III (2010). Sony Santa Monica Studio

La saga de God War comienza en 2005 apareciendo el primer juego para la plataforma Playstation 2. En 2007 llega la segunda entrega de esta saga para la misma plataforma, *God of War II*, en ese mismo año sale a la venta *God of War: Betrayal* para dispositivos móviles, el único de estos juegos con gráficos 2D. En 2008 sale *God of War: Chains of Olympus* para la videoconsola portátil de Sony, Playstation Portable. En 2010 llega God of War III para la plataforma Playstation 3, además sale también para Playstation Portable.

Figura 103

Portadas de los juegos, God of War: Ghost of Sparta (2010), God of War: Ascension (2013) y God of War (2018). Sony Santa Monica Studio

En 2010 también sale God of War: Ghost of Sparta, para la plataforma Playstation Portable. En 2013 sale a la venta God of War: Ascension, también para Playstation 3.

La última entrega fue en 2018 para la plataforma Playstation 4 y está prevista una nueva entrega de la saga, llamada God of War Ragnarok para Playstation 5.

3.2.1.2 Sinópsis del juego

La saga está ubicada temporalmente en una versión alternativa de la época de la Antigua Grecia. En este mundo existen tanto seres mitológicos, como dioses y titanes.

Con la excepción de flashbacks, los hechos transcurren entre los juegos *Chains of Olympus* (2008) y *Ghost of Sparta* (2010). Hay seis localizaciones a explorar, siendo reales el Mar Egeo o la ciudad de Atenas y ficticias el Desierto de las Almas Perdidas, el Templo de Pandora, el Inframundo y una pequeña escena en el Monte Olimpo.

El Mar Egeo es un escenario basado en un barco. Atenas es una ciudad en guerra asaltada por Ares, el dios de la guerra.

3.2.1.3 Historia del desarrollo de la personalidad de Kratos

En las primeras entregas de esta saga se cuenta la historia inicial de Kratos, el personaje principal.

Aunque en los juegos no se llega a explicar con detalle los orígenes de este personaje, en la presentación vemos que desde su nacimiento tiene una situación complicada, ya que llega al mundo fuera del matrimonio en una sociedad muy marcada por lo tradicional, lo cual es un problema para alguien que pertenezca a una familia desestructurada, como es su caso. Kratos es el hijo bastardo de una mujer repudiada y no llega a saberse quién es el padre, de hecho es una pregunta que le acompaña durante su vida, el querer saber la verdad es uno de sus objetivos, o al menos algo que siempre tiene presente.

La madre se va a Esparta para comenzar una nueva vida junto con su hijo, un país cuya existencia está casi totalmente dedicada a la formación militar. Kratos, como todo niño varón en Esparta llegado a una edad tendrá que ir a la agogé, donde se instruirá como guerrero espartano, una formación dura y cruel que tiene el cometido de eliminar a los débiles y preparar a los más fuertes.

Según se cuenta en el juego los niños más débiles eran abandonados en las montañas para que muriesen, aunque históricamente se sabe que era a los recién nacidos quienes eran examinados para ver si eran aptos para la vida espartana y en caso no lo fueran si que eran abandonados en el campo.

La personalidad de Kratos estaba condicionada por la relación que tenía con su hermano menor, Deimos, del que cuidaba y por el que se preocupaba, pero este era más débil y aunque se esforzase mucho no llegaba al nivel de fortaleza y destreza guerrera que exigía esa sociedad.

Cuando Kratos aún era un adolescente los titanes atacaron la tierra de los hombres, secuestrando a su hermano durante esa gran guerra, ya que éste tenía unas marcas rojas de nacimiento en su piel y los titanes buscaban a un niño con esas marcas. Kratos no fue capaz de evitar el secuestro, hecho que le marcó condicionando así el desarrollo de su personalidad, fue una marca indeleble, un recuerdo que no podría olvidar.

De ahí que el personaje lleve esos tatuajes rojos en su cuerpo, con la forma de las marcas que tenía el cuerpo de su hermano, para nunca olvidar el recuerdo de Deimos, al cual no fue capaz de proteger, demostrando así la aflicción de su espíritu que no superó este hecho traumático. De tal manera que aún mostrándose exteriormente como un guerrero sin sentimientos, esas pinturas son un reflejo de la pena por la pérdida de un ser querido.

Kratos se convierte en un líder militar que ocupa su tiempo siempre haciendo la guerra, muy ambicioso, que solo anhela conquistar de una forma insaciable, algo que también es un síntoma de su mundo interior el cual expresa a través de la violencia.

Otro hecho que define su personalidad sucede durante una batalla en la que está a punto de ser derrotado, está a punto de ser asesinado pero en ese momento pide ayuda a Ares, el

dios de la guerra, pues su idea es conseguir la victoria a cualquier precio. Lo que le pide al dios es su vida a cambio de que le ayude a ganar la batalla derrotando a sus enemigos. Ese trato le atormentaría durante su vida, pues Ares lo convertiría en su siervo en la tierra, pero a cambio Kratos obtendría el poder de un dios.
Es por ello que Kratos tiene encadenadas unas espadas a sus antebrazos, siendo una extremidad más de su cuerpo, esas son las armas que le entregó Ares. De manera que de forma externa se aprecia también la belicosidad del personaje, que está literalmente unido a unas armas, estando condicionado casi de forma biológica a hacer la guerra.

Otro hecho trascendental durante el desarrollo de la personalidad de kratos es el momento en el que durante una de sus conquistas entra en un templo y masacra a todas las personas que había allí, una vez finalizada la matanza se percata de que dos de los cuerpos son los de su mujer y su hijo, tan cegado por el frenesí de la violencia no se había percatado que allí estaba su familia. Fue Ares, que en sus planes de convertir a Kratos en el guerrero perfecto lleva a ese templo a la familia de Kratos, para que así éste ya no tuviese ninguna atadura, ningún punto débil y se entregase completamente a la guerra y a la violencia.
Aquí hay un punto de inflexión, pues aquel dios que una vez le ayudó, le salvó la vida y le otorgó ese poder desmedido ahora le ha infligido el peor daño posible, le ha dado en su punto más débil, al hacer que muera su familia le ha quitado parte del alma, haciendo que Kratos sea aún más inhumano.

Desde ese momento, según le dice la sacerdotisa del templo, las cenizas de su mujer e hijo irán pegadas a su piel como castigo por semejante acto atroz, de ahí que el personaje esté pintado de blanco.

<u>Aspecto externo, diseño del personaje</u>

Vemos que el aspecto externo de Kratos es un claro reflejo de su personalidad, su proporciones, con las manos muy grandes, símbolo de la fuerza, su altura, su musculatura exagerada y su cabeza un poco más pequeña de lo que le corresponderían por su altura, muestran a un personaje con una gran fuerza física. El personaje lleva el torso descubierto, sin ningún tipo de coraza, algo que históricamente no es correcto pues los soldados espartanos se caracterizaban por llevar pesadas armaduras que protegían su cuerpo, tanto torso como cabeza y extremidades, [155]hoplitas, el hecho de que Kratos tenga la parte superior de su cuerpo destapada informa al jugador aún más de su gran desarrollo muscular, otorgándole un aspecto de invencibilidad.

Según Preston Blair la proporción es uno de los factores más relevantes en cuanto al diseño de personajes, la cual hará que la personalidad pueda variar significativamente.

> La proporción es uno de los factores más importantes a la hora de construir un personaje de dibujos animados. El animador debe tener en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo, ya que la proporción entre éstas varía en función del tipo de personaje. Por ejemplo, los personajes rudos y pendencieros suelen tener una cabeza pequeña, el pecho o el tronco voluminoso, brazos y piernas robustos y , por lo general, facciones como la mandíbula y la barbilla bastante prominentes. Una práctica frecuente para calcular la proporcionalidad de un personaje consiste en utilizar la cabeza del mismo como punto de referencia. Así, un entrañable osito puede tener una estatura equivalente a tres cabezas, mientras que

[155] El hoplita era un ciudadano-soldado de las ciudades estado de la Antigua Grecia. Su nombre deriva de hoplon, nombre que se le daba a los escudos circulares de entre 90 cm y 110 cm de diámetro que equipaba la infantería pesada griega, el cual servía para proteger a los soldados y como herramienta de contención ante la embestida frontal de los enemigos. Los hoplitas eran soldados de infantería pesada, pues también había otro tipo de formaciones como la caballería, de menor importancia en las guerras y los soldados de infantería ligera, que no iban equipados con armaduras pesadas y no marchaban en formaciones cerradas.

> un señor oso con malas pulgas sobrepasará al primero en dos o tres cabezas. (Blair, 1994)

Los grandes maestros del arte dramático han reconocido la importancia que tiene la apariencia externa para poder crear un personaje.

Además la expresión de su cara, con sus cejas siempre bajas, y sus rasgos afilados, nariz, final de la ceja y barba, hacen que sea una cara llena de esquinas, lo cual confiere una gran agresividad a la expresión del rostro. También tiene el contorno de los ojos pintados para generar contraste y resaltar las pupilas, haciendo que la mirada del personaje sea de mayor intensidad, simulando la mirada de un persona en un estado agresivo.

Las pinturas que lleva son de color rojo, color que representa los instintos más básicos del ser humano como el sexo, la violencia o lo prohibido, es el color de la sangre, esto sumado al hecho de tener el cuerpo completamente pintado de blanco hacen que ese rojo resalte aún más, siendo muy visible y confiriendo un aspecto sanguinario al personaje.

Además estos contrastes en los videojuegos también se utilizan para resaltar al personaje principal del fondo, para que sea claramente identificable frente a otros personajes y el jugador en todo momento sepa dónde está.

Figura 104

Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005)

La historia de Kratos está definida por estos dos hechos, la impotencia ante el secuestro de su hermano y el asesinato de su familia por sus propias manos, esto último hará que el personaje cambie su objetivo, de conquistar por el mero de hecho de la codicia insaciable a buscar a Ares y destruirlo.

En el momento que muere la familia el único posible vínculo con el lado humano desaparece, convirtiéndose en un personaje completamente deshumanizado, pero a su vez anhela ese pasado, corregir ese gravísimo error.

La acción en la escena

El personaje como acción principal tiene el uso de la violencia que es el medio que utiliza para alcanzar su objetivo principal, el que le acompaña toda la obra, que es de vengarse de Ares e intentar recuperar a su familia asesinada por él mismo.

La pose

La pose de Kratos siempre es desafiante, con los hombros echados hacia atrás, el pecho firme y la espalda recta. Sus movimientos son muy amplios, definen violencia y precisión, vemos a un guerrero muy eficaz en su desempeño bélico.

En todo momento vemos también la elegancia en sus poses aún cuando está postrado o en desventaja en un combate.

Figura 105

Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005)

Todos sus movimientos y sus poses definen a una persona con un objetivo totalmente claro, hará lo que sea necesario para lograrlo.
En muchas de las escenas del juego vemos como el tamaño de sus enemigos es muy superior al suyo, pero eso no afecta en la menor medida a la determinación que tiene, lo cual refuerza aún más la determinación y el valor como piezas clave de su personalidad.

La gesticulación psicológica de kratos no es muy amplia, no vemos que tenga una gran cantidad de gestos en sus animaciones, sus expresiones faciales son limitadas. Sus sentimientos se transmiten sobre todo por su expresión corporal y su forma de hablar, que cambian cuando se encuentra en los recuerdos que tiene con su mujer y su hija. Su expresión facial es casi permanente, vemos una animación facial muy limitada.

Lo que se presenta en la escena es lógico, vemos el conflicto que tiene con los diferentes enemigos con los que se cruza a lo largo de la historia. Hay momentos en los que vemos inacción dramática fruto de los pensamientos del personaje, que simplemente está parado, sin decir nada, mostrando un momento de reflexión, algo que también le otorga realismo a su personalidad.

Las acciones entre personajes son lógicas, vemos que la forma de actuar de Kratos es diferente cuando está tratando con una amenaza a cuando lo hace con un aliado, como es el caso de uno de los personajes que le ayuda durante la historia, Orkos.

Comunicación con otros personajes

Hay momentos en los que su forma de comunicarse cambia, vemos cuando se relaciona con Orkos, tu tono, sus movimientos son amables, comedidos y serenos.

Figura 106

Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005)

Cuando interactúa con algún enemigo vemos que su tono de voz es muy alto, a menudo al hablar grita fruto de su ira descontrolada.
Los momentos en lo que se ve con su mujer y su hija se vuelve muy tranquilo, incluso cariñoso, dejando ver ese lado de su personalidad.

Vemos también adaptaciones en el juego, vemos como algunos personajes dependiendo de la situación cambian su forma de actuar para lograr un nuevo objetivo. Tenemos como ejemplo el caso de Orkos, hijo de las furias, que son enemigas de Kratos, Orkos decide traicionar a sus madres para ayudar a Kratos, pues se muestra como un personaje sensato, con un sentido de la justicia, y decide prestar a ayuda al protagonista tras conocer su

historia y ver cómo está siendo utilizado por Ares para destruir el olimpo, empatiza con Kratos y se alinea con él.

Vemos también como cambia su forma de actuar cuando encuentra a su hermano, cuya pérdida al principio es un hecho determinante en la formación de su personalidad. Cuando se reúne con él vemos a un Kratos compasivo, el cual promete no volver a abandonarle, pero su hermano, tras haber estado años sometido a la tortura dice que no le perdonará jamás por no haber ido a ayudarle. Después comienza una lucha en la que Kratos no se defiende, viendo una forma de actuar inusual en el personaje, pues se encuentra con un ser al que quiere y no le hará daño.

Figura 107

Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005)

Contexto de la obra, la supertarea

La supertarea de la obra, el objetivo que está presente durante todo el juego es la venganza para recuperar a la mujer y a la hija.
En contraposición a la acción transversal de la obra, el objetivo de Kratos, está Ares, que intenta someterle, sirviendo así como reacción transversal de la obra, siendo lo opuesto al objetivo principal. El fruto de esta línea contraria al objetivo del personaje tenemos una lucha constante que define la mecánica de todo el juego.

Emisión del subtexto

Vemos como Kratos en una escena en la que se vuelve a reunir con su mujer e hija cambia su tono, cambia su manera de hablar, mostrando así un temperamento controlado, tranquilo incluso pacífico.

Ares es quien crea esa escena en la que reúne con su familia, el dios de la guerra le dice a Kratos que ese es el precio que tiene que pagar por convertirse en un poderoso guerrero, ante eso Kratos con la cabeza baja, mostrando arrepentimiento dice que no quiere pagar ese precio, no quiere que ellas mueran.

Figura 108

Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005)

El tono en el que habla es muy calmado, vemos como el personaje está totalmente arrepentido de ese acto que cometió.
Vemos también pausas psicológicas que muestran el espíritu profundamente herido del personaje, el gran dolor que siente.
En esta parte se hace fundamental el trabajo del actor de doblaje.

Al final de la historia vemos que el personaje está cansado, ha conseguido uno de sus objetivos, el de completar su venganza al matar a Ares, pero lo que realmente quería, que era recuperar a su familia no lo consigue, así que tras tanto tormento y violencia decide suicidarse, vemos aquí en un momento de profundo dolor como Kratos realiza una pausa psicológica antes de lanzarse al vacío, diciendo “los dioses del Olimpo me han abandonado”, pausa, “ya no queda esperanza”, dándole todo el énfasis a esta última frase,

lo cual muestra lo que siente el personaje. También vemos como su tempo ritmo ha cambiado, como de pronto habla y se mueve de una forma muy calmada, vemos el agotamiento psicológico tras tanto sufrimiento y como la muerte se presenta como única opción para finalizar ese dolor que siempre le persigue, del cual no se puede librar.

Durante gran parte del juego el tempo ritmo tanto de la forma de hablar como de las acciones es acelerado y frenético, lo que hace que el jugador experimente la misma sensación de vertiginosidad y violencia que siente el personaje.

God of War 2018

El último título de esta saga fue catalogado como el mejor videojuego en 2018. Aquí vemos muchos cambios en la personalidad del personaje. Lo más característico es que nos encontramos mucho más adulto, el cual es padre y en todo momento tendrá que cuidar de su hijo pequeño, por lo que en este juego la tensión es mayor, pues ya no podrá actuar de forma temeraria como en las anteriores ocasiones, sino que tendrá que tener en cuenta en todo momento la seguridad de su hijo, lo cual cambia completamente la dinámica violenta que encontramos en las entregas anteriores.

Este juego está ubicado en un bosque de Noruega, varios años después tras la destrucción del Olimpo de los dioses de Grecia. Kratos vive en este lugar de forma aislada, en el reino de los dioses nórdicos, ya que el caos que ocasionó no destruyó todo el mundo, solamente el mundo griego.

Kratos en esta nueva etapa de su vida tiene otra esposa, con la que tuvo un hijo, Atreus, el cual fue criado principalmente por su madre, que le enseñaría a cazar o a leer el lenguaje nórdico.

Encontramos a un Kratos más comedido, ya no vemos al mismo guerrero descontrolado que solamente se encuentra cómodo en el fragor de la batalla, ahora simplemente se adentra en el bosque en busca de enemigos para así controlar su ira, demostrando así cierta madurez por asumir que tiene un problema el cual tiene que solucionar.

Su esposa muere de forma inexplicable, quedando Kratos completamente a cargo de su hijo. La voluntad de la esposa es ser incinerada en uno de los picos más altos del reino. Antes de concederle ese último deseo a su esposa Kratos se dedica a talar todos los árboles que tenían la huella de la mano de ésta en color amarillo, ajeno a la función que tenían esas marcas, que era la de proteger a todos de la ira de los dioses nórdicos todo este tiempo.

A partir de ese momento, Atreus quedará completamente al cargo de su padre, lo cual es un cambio en la personalidad del protagonista.
Vemos en algunas de las escenas del principio del juego como Kratos instruye a su hijo en el arte de cazar, el arma que usa es el arco, que tradicionalmente tiene una característica más defensiva, ya que no se utiliza en primera línea de batalla, sino que permite usarse con la seguridad de la distancia.
De esta forma el niño en el juego puede defenderse de los diferentes enemigos que van apareciendo sin tener que usar armas de corta distancia, como es el caso de una espada o un hacha.

Figura 109

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus,

(God of War 2018)

Aspecto externo del personaje

Vemos a un Kratos con una edad más avanzada con una apariencia de unos cincuenta años, a pesar de todo su aspecto sigue siendo el de alguien muy poderoso, pero ahora parece más humano. Sigue teniendo muchísimo volumen muscular.

Las pinturas que sigue teniendo en el cuerpo ahora están menos contrastadas, tanto el blanco como el rojo no están completamente saturados, dejando ver de fondo el color de la piel, lo cual le confiere un aspecto de mayor humanidad.

Su mirada no es tan dura como en los juegos anteriores, vemos la forma de las que están menos marcadas, tiene ojeras dando la sensación de que en un punto siente cansancio. Además al no tener tanto contraste en la zona de los ojos ya no tiene una mirada tan violenta y en un punto malévola o despiada.

En contraposición tenemos a Atreus, un niño de unos nueve años de edad, con lo que ello implica, pequeño y frágil, además en parte de su historia tiende a enfermar, por lo que en contraste con Kratos hace que se vea aún más débil, lo cual hará al jugador que se preocupe por protegerle.

Figura 110

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos, (God of War 2018)

La acción

La acción del personaje sigue siendo la lucha violenta, solo que ahora con la presencia del hijo el personaje se muestra más cauto y comedido, evalúa la situación antes de actuar, cosa que en entregas anteriores de este juego no se veía, actuaba de una forma totalmente impulsiva.

Vemos también como a medida que evoluciona la historia y a la vez la relación con el hijo su forma de actuar también cambia. Es decir, vemos que actúa de forma distintas ante las circunstancias dadas, “tengo que cuidar de una persona que me importa”.

Como acción vemos en un punto la reflexión, en muchas ocasiones la forma en la que habla con Atreus denota preocupación y pedagogía.

La pose

La pose que tiene Kratos en este juego ya no es tan forzada, es más humana, no está en esa constante tensión que vemos con anterioridad. Sus movimientos en el combate siguen siendo de gran dinamismo y amplitud, con una gran potencia.

Figura 111

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos, (God of War 2018) (God of War 2005)

Hay momentos en los que vemos gesticulación psicológica, ahí vemos la esencia de sus preocupaciones reales, vemos como sus gestos son comedidos, su actitud denota auténtica preocupación. Vemos este tipo de situaciones cuando discute con Atreus como Kratos se queda callado y habla pausadamente para hacerse entender, se preocupa por explicar las cosas de la manera más pedagógica posible. Vemos también en la manera en la que dirige a su hijo mostrando el profundo amor que siente hacia él, la delicadeza con la que le habla, la forma de tocarlo.

Se percibe todo de una forma muy real y lógica, vemos amor paternal de una forma muy clara. Las acciones entre los personajes son totalmente lógicas pues la relación que existe entre ellos se ve real.

En la escena en la que Kratos entrega un cuchillo que él mismo ha fabricado vemos primero el silencio del personaje mostrando la actividad interior, está pensando, decidiendo qué va a hacer, hasta que finalmente llama al hijo y le indica que le va a dar un objeto, pero éste tiene un valor especial, de ahí que en ese momento la cámara baje para encuadrar la cara de ambos personajes y Kratos se agacha para poder mirar a Atreus a los ojos de frente, para transmitirle con la mirada la importancia de ese objeto. El tono también es muy pausado.

Figura 112

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018)

Interacción con otros personajes

Al tener que hacerse cargo de su hijo vemos la relación que tiene con éste, Atreus al comienzo del juego presenta algunos comportamientos de ira descontrolada que serían viables en una persona criada en sus mismas condiciones, aislado en un bosque nórdico, con la única compañía de su madre que recientemente ha fallecido y con su padre, un poderoso guerrero con un pasado de violencia descontrolada el cual según cuenta la historia no ha estado mucho tiempo presente en la casa, por lo que el chico no ha tenido siempre la presencia de una figura paterna.

En una de las escenas vemos como tras ser atacados por un troll y lograr salir ambos protagonistas ilesos, el joven Atreus comienza a apuñalar de forma descontrolada el cuerpo sin vida del troll, mostrando una tendencia muy agresiva, ante lo que Kratos responde intentando contenerle e indicándole que se autocontrole.

Figura 113

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018)

Como una pauta que encontramos durante todo el juego es la relación entre Kratos y Atreus, en ocasiones conflictiva, se va viendo cómo los personajes están cada vez más compenetrados. La comunicación entre ambos se percibe de una forma clara.

Las dinámicas de lucha son diferentes que en títulos anteriores pues la presencia del hijo lo cambia todo, el propio jugador puede empatizar con una situación que se presenta muy realista y querer proteger a Atreus como vemos que ocurre en muchos de los combates.

Figura 114

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018)

Atreus además de por ser un niño en un mundo lleno de peligros hay veces durante el juego en los que resulta herido o directamente muestra afecciones de salud, como por ejemplo ponerse a toser sangre, lo cual hace que Kratos se preocupe aún más, es de las pocas veces en las que vemos que este personaje presenta un punto débil.

Figura 115

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018)

Atreus en un momento de la historia es informado de que desciende de dioses, lo cual le hace comportarse de una forma arrogante y déspota, ante esta actitud Kratos tiene que intentar influir en su conducta, enseñándole a comportarse y a controlar su ira, algo que es curioso viendo su pasado violento y tormentoso.

Hay un punto en el que el hijo al estar descontrolado, queriendo enfrentarse a un enemigo, dispara una flecha a su propio padre por intentar detenerle y disuadirle, lo cual es sorprendente y enfrenta a Kratos a una nueva situación, en la que su hijo le desobedece.

La relación de los personajes va evolucionando a lo largo de todo el juego, finalizando con el momento en el que Kratos llama por primera vez hijo a Atreus. Viendo como al comienzo

son casi como dos desconocidos y como finalmente trabajan en equipo y tienen una relación afectuosa de padre e hijo. Vemos también muchos ejemplos de adaptación en la escena, en la que los personajes dependiendo de las diferentes situaciones en las que se encuentran recurren a diferentes estrategias para poder lograr sus objetivos.

Es fundamental en este juego hablar de esta relación para poder entender la evolución que tiene Kratos, ya que el factor determinante que le hace cambiar y evolucionar, abandonando esa violencia descontrolada es la presencia de Atreus.

La supertarea, el contexto de la obra

En todo el juego vemos como el cometido, el objetivo es el de cuidar del hijo a medida que van surgiendo los diferentes peligros, esa sería la esencia que está presente en todo momento. A la supertarea se le podría nombrar como “debo cuidar de mi hijo para que crezca pueda valerse por sí mismo”, ese sería el propósito.

Como acción transversal tenemos los distintos peligros que van surgiendo, los cuales amenazan principalmente a Atreus, como el elemento más frágil de la escena, van en contraposición al cometido principal de la obra, que es protegerle.

Figura 116

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Atreus y un enemigo (God of War 2018)

Evolución del personaje

En los ejemplos citados anteriormente vemos como Kratos va cambiando a medida que transcurre la historia, vemos como su actitud hacia a Atreus va siendo diferente, llegando al final a funcionar ambos ya incluso como un equipo. Hay muchos momentos en los que hay discusiones entre ambos personajes y vemos como Kratos poco a poco va cambiando, va confiando más en Atreus, éste último también va evolucionando con la historia, pues en este juego ya no se trata sobre un único personaje, sino en la relación que existe entre ambos, y realmente la evolución se percibe cuando esa relación va cambiando poco a poco.

La emisión del subtexto a través del habla

La forma de hablar de Kratos en este juego también es diferente a entregas anteriores, su voz es más calmada, su tono es más sereno, más contenido, en los juegos previos veíamos que su tono siempre era muy alto, hablaba casi a gritos, siempre enfurecido, ahora en cambio el hecho de tener que ser pedagógico hace que tenga que medir su forma de hablar.

Incluso en escenas en las que están discutiendo Kratos con su forma de hablar intenta enseñar a su hijo, intenta enseñarle y hacerle comprender, y muestra que se esfuerza en ello. El Kratos que habíamos visto hasta el momento no se esforzaba en negociar, simplemente imponía su voluntad utilizando la violencia.

Figura 117

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018)

Vemos en la forma de hablar de Kratos el uso de la pausa psicológica para mostrar sus pensamientos, para mostrar lo que de verdad le importa al personaje. En muchas de las conversaciones, cuando dice algo Atreus la respuesta de Kratos se hace esperar, se ve en su mirada como está pensativo, dando a entender que está dentro de su mundo interior, lo cual dota a la escena de realismo, viendo un momento de gran interés, pues cuando el personaje principal se queda en silencio, se sabe que algo realmente profundo le preocupa.

Vemos el momento en el que ambos personajes están en un lugar tranquilo, tras un viaje en barco, Atreus está callado, sin responder a las preguntas de Kratos, lo cual denota que el niño está afectado y pensativo por algo. Ante la falta de respuestas Kratos insiste en preguntar, le preocupa qué es lo pasa por la cabeza de su hijo y partir de ahí surge un diálogo entre los personajes:

- *Atreus: Me crees débil porque no soy como tú. Sé que no soy como querías. Pero, después de eso pensaba… que todo sería distinto*
- *Kratos: Hay cosas que no sabes chico*

Vemos aquí el uso de la pausa psicológica por ambas partes, haciendo la escena muy interesante pues muestra que ambos personajes tienen mucha actividad interior.

Figura 118

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018)

En una conversación Atreus dice "*pero por lo menos sé la verdad*", ante estas palabras de detiene y elevando la mirada dice, "*la verdad*" y después de una pausa vuelve a decir por segunda vez "*la verdad*", pero esta última vez el tono de la voz le ha cambiado, lo dice con tristeza, además el plano se cierra centrándose en los ojos del personaje, para mostrar que está teniendo una actividad interna, está debatiéndose si contarle a su hijo que ambos son dioses, algo que realmente atormenta a Kratos, pues forma parte del pasado del que quiere huir.

Figura 119

Captura de la cinemática del videojuego God of War con (God of War 2018)

En este último juego también vemos como reflejo de la personalidad del Kratos un tono diferente a las anteriores entregas, más calmado y sosegado como se ha indicado con anterioridad, también el uso de más cantidad de pausas psicológicas denotan que el personaje sigue estando afectado, incluso más que antes, tiene mucha actividad interna en su mente, muchos pensamientos, muchas preocupaciones que son expresadas a través esos silencios y de su mirada.

En ocasiones al tono se vuelve duro, se eleva, porque tiene que hacer entender a Atreus conceptos importantes, fundamentales para que pueda sobrevivir en ese mundo lleno de hostilidades, en los que la muerte acecha constantemente, esto es algo que podemos ver que preocupa a Kratos de una forma intensa, de ahí que en muchas de las conversaciones

el tono sea férreo, para hacerse entender, para transmitir además de con las palabras, la gravedad del asunto que se está tratando.

El tempo ritmo

En general también el tempo ritmo de Kratos es más tranquilo en este último juego de la saga, lo cual va en consonancia con todos los aspectos de su personalidad que se han citado en los puntos anteriores.

La historia es atractiva porque hay cambios de ritmo, hay partes en las que la acción es tranquila, conversaciones en las que Kratos tiene que enseñar a Atreus, luego hay otras partes en las que aparece alguna amenaza y la acción se vuelve más vertiginosa y violenta.

Las partes en las que vemos que el tempo ritmo de Kratos más se acelera es cuando Atreus está en peligro, como el momento en el que cae desmayado tras estallar en cólera y empezar a mostrar su poder.

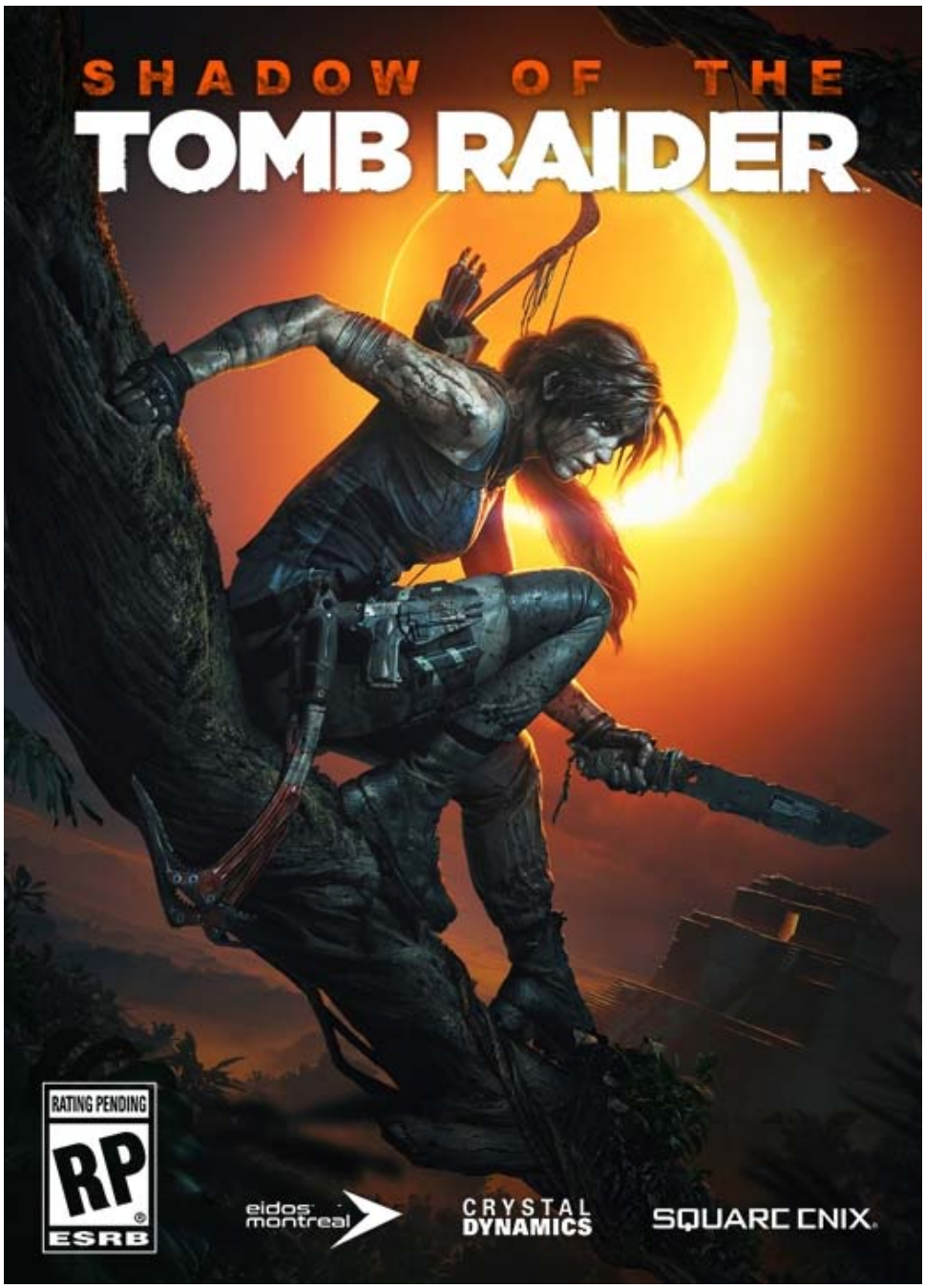
Figura 120

Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos socorriendo a Atreus, (God of War 2018)

3.2.2 Caso de estudio 2: Lara Croft de Tomb Raider (Eidos Montreal, Crystal Dynamics, Square cnix)

Figura 121

Portada del juego Shadow of Tomb Raider (2018, Eidos Montreal)

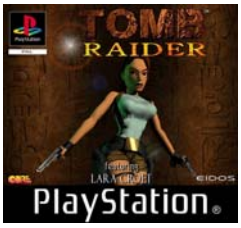


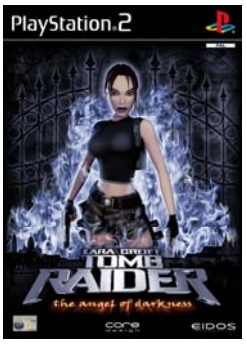
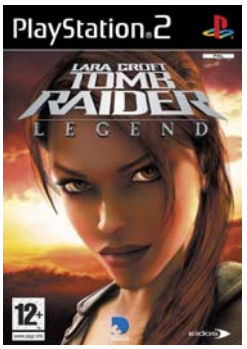
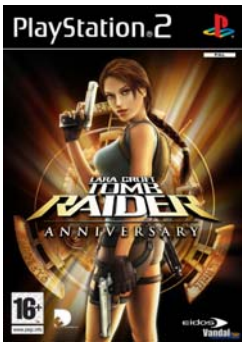
3.2.2.1 Saga completa de Tomb Raider

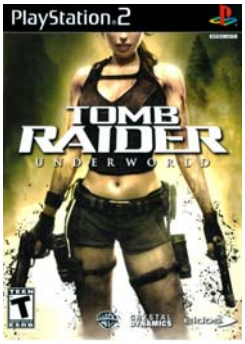
En la siguiente tabla se muestran todas las entregas de los videojuegos que han salido de Tomb Raider indicándose el título, el año de lanzamiento, información general, la plataforma y la imagen de la portada. De esa forma podremos empezar a ver de una forma esquemática las distintas versiones que ha habido de este juego.

Figura 122

Tabla con los datos de lanzamiento, información general, plataforma y portada de cada juego de Tomb Raider. De 1996 a 2018.

Título	Año de lanzamiento	Información general	Plataformas	Portada
Tomb Raider	1996	Primer título de la saga.	- PC - PlayStation 1 - Sega Saturn	
Tomb Raider II, La Daga de Xian	1997	Segundo título de la saga. Está considerado como uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos.	- PC - PlayStation 1	
Tomb Raider III, Las aventuras de Lara Croft	1998	Tercera entrega de la saga.	- PC - PlayStation 1	

Tomb Raider, The Last Revelation	1999	Cuarto videojuego de la serie Tomb Raider.	- PC - PlayStation 1 - Sega Dreamcast (2000)	
Tomb Raider V, Chronicles	2000	Quinto juego de la serie y la más corta de todas las entregas.	- PC - PlayStation 1 - Sega Dreamcast	
Tomb Raider VI: El Ángel de la Oscuridad	2003	Sexto videojuego.	- PC - PlayStation 2	
Lara Croft Tomb Raider: Legend (Tomb Raider: Legend)	2006	Séptimo juego de la serie de Tomb Raider.	- PC - PlayStation 2 - Xbox - Xbox 360 - PSP - GameCube - Game Boy Advance - Nintendo DS	
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	2007	Octavo videojuego. Sin embargo no se lo considera como la octava entrega al ser un remake del primero.	- PlayStation 2 - PC - Xbox 360 - Wii - PSP	

Tomb Raider: Underworld	2008	Noveno videojuego de la serie Tomb Raider. Este es considerado la octava entrega de la saga.	- PlayStation 2 - PlayStation 3 - Wii - Nintendo DS - Xbox 360	
Tomb Raider	2013	Décimo título. El videojuego es un reboot de la historia y cuenta los orígenes de la protagonista de la serie, Lara Croft.	- PlayStation 3 - PlayStation 4 - Xbox One - Xbox 360 - PC	
Rise of the Tomb Raider	2015	Undécimo videojuego.	- PC - PlayStation 4 - Xbox One - Xbox 360	
Shadow of the Tomb Raider	2018	Duodécima entrega.	- PlayStation 4 - Xbox One - PC	

3.2.2.2 Historia del Juego

El juego fue desarrollado por [156]Core Design y distribuido por Eidos Interactive.

El creador del personaje principal, Lara Croft, fue [157]Toby Gard, quien trabajó para Core Design como diseñador de los personajes de "*Tomb Raider*", el primer juego de la saga. Su trabajo en el juego incluyó la construcción y la animación de la mayoría de los personajes del juego (incluida Lara), la animación de las escenas del juego, el guión gráfico de los [158]FMV y la gestión de los diseñadores de niveles. La visión de Guard sobre "*Lara*" era crear "*un personaje femenino que era una heroína, ya sabes, genial, sereno, en control, ese tipo de cosas*"[159], pero el equipo quería además enfatizar en su erotismo, algo en lo que su creador discrepaba completamente.

3.2.2.3 Tomb Raider (1996)

Sinopsis

La arqueóloga Lara Croft acepta una misión que consiste en recuperar un extraño artefacto al que llaman "Scion" (mismo que, según la trama, proviene de la antigua y mítica ciudad perdida de Atlantis), pero para encontrar cada una de las piezas que lo componen, se ve obligada a internarse en distintas tumbas, primero en Perú, luego en Grecia, más tarde en Egipto y finalmente en la ciudad de Atlantis. Durante el desarrollo de su primera misión en Perú, Lara pronto descubre que todo ha sido una trampa de quien la contrató para

---

[156] Core Design fue una empresa dedicada al desarrollo de videojuegos ubicada en el Reino Unido. Rebellion compró a esta empresa en 2006.

[157]Toby Gard (1972 , Essex) es un diseñador de videojuegos. Su trabajo más reconocido es la creación del personaje protagonista de la saga de Tomb Raider, Lara Croft.

[158] FMV, cuyas siglas en inglés vienen de Full Motion Video.

[159] Entrevista a Toby Gard para Game Developer [https://www.gamedeveloper.com/], una revista estadounidense para profesionales de la industria de los videojuegos.

conseguir el Scion y que, una vez que encuentren los artefactos que lo componen, ésta decidirá matar a Lara y dominar el mundo.

Sobre el Juego

El objetivo de Tomb Raider es dirigir a Lara por una serie de tumbas y otros escenarios en busca de míticos tesoros y artefactos del mundo antiguo. Durante su aventura, Lara debe hacer frente a peligrosos animales y otras criaturas, recogiendo objetos y solucionando rompecabezas para seguir avanzando en el juego. El eje central del juego gira alrededor de la exploración, la búsqueda y la realización de peligrosos saltos para completar cada nivel.

El movimiento en el juego es variado y tiene complejas interacciones con el medio que rodea a la protagonista. Además de andar, correr y saltar, Lara puede dar pasos laterales, colgarse sobre repisas o salientes, darse la vuelta, zambullirse y bucear dentro del agua.

Con Tomb Raider se buscaba que el jugador sintiera que estaba buscando tesoros, abriendo tumbas antiguas y peleando por su supervivencia.

3.2.2.4 Tomb Raider II (1997)

Sinopsis

Es una secuela del primer juego y está ambientada en una antigua leyenda China. La trama del juego gira en torno a este poderoso artefacto llamado “La Daga de Xian”. Se trata de una antigua reliquia capaz de transformar en un gigantesco y poderoso dragón dorado a aquel que tenga el valor y temeridad suficientes para clavársela en el corazón.

La historia comienza en la China antigua, en el año 240 a. C., donde el Emperador usó la Daga para convertirse en dragón y así conquistar China, sembrando el caos junto a su ejército. Los monjes tibetanos decidieron guardar el secreto de su existencia y hacer todo lo posible porque nadie consiguiera llegar hasta ella. Para ello, guardaron el Talión, la llave del templo, en las profundidades de las catacumbas del Monasterio Barkhang.

Ahora, siglos más tarde, la búsqueda de la Daga obsesionó durante generaciones a una organización criminal secreta que pretende usarla con fines perversos, pero Lara Croft llega a China decidida a encontrarla.

Respecto a las armas, Lara llevó sus clásicas pistolas equipadas con municiones infinitas, la escopeta y las uzis. Como novedad, a Lara se le añadió un rifle M16, un arpón para ser usado debajo del agua, y el lanzagranadas, el arma más potente del juego que le dio un aspecto más rudo al personaje.

Para "*Tomb Raider II*", los diseñadores dieron un pequeño cambio al físico de Lara, dándole un aspecto más suave. La nueva cara de Lara hace que sea mucho más atractiva y familiar que la de "*Tomb Raider*". Además, la dotaron de su característica coleta (con movimiento) la cual lució por primera vez en esta segunda entrega.

3.2.2.5 Tomb Raider III (1998)

Sinopsis

Es la tercera entrega de la saga y secuela de "*Tomb Raider II*", siguiendo las aventuras de Lara Croft y la investigación de cuatro artefactos esparcidos en diferentes locaciones de la Tierra. Estos artefactos eran unas figuras esculpidas a partir de un meteorito que colisionó en La Antártida hace millones de años, y que poseía un gran poder.

El desarrollo de esta saga comienza en la India, cuando Lara Croft encuentra la legendaria piedra Infada, uno de los artefactos esculpidos del meteorito. Antes de volver a casa, se encuentra con el Doctor Willard, quien le cuenta la historia del meteorito y la contrata para encontrar los otros tres que hay diseminados por el mundo. Lara acepta la misión y continúa

con la búsqueda de estos artefactos en el Área 51, una base militar perdida en el desierto de Nevada, donde encontraría otro.

Con ayuda de "*Los Condenados*", una comunidad de ermitaños inmortales que resultaron desfigurados por los experimentos de Sophia Leigh -presidenta de una multinacional de cosmética en busca de la inmortalidad-, Lara arrebatará otro fragmento a la magnate, conocido como el "*Ojo de Isis*". En una isla del Pacífico, tras enfrentarse a una tribu caníbal y varios dinosaurios, encuentra a "Puna", líder de la civilización, y logra quitarle el cuarto artefacto.

En La Antártida, Lara se encuentra nuevamente con Willard para entregarle los artefactos, pero al ver sus oscuras intenciones, se niega a dárselos. Willard consigue arrebatárselos, y en el cráter del meteorito se transformará en un monstruo. Lara lo matará y se llevará los artefactos.

Sobre el Juego

El motor gráfico utilizado para Tomb Raider III fue retocado para que fuera más rápido y dinámico que el de las dos entregas anteriores, al mismo tiempo que se volvía más realista gracias a la mejora de sus texturas, las cuales fueron más elaboradas, y por lo tanto, los paisajes eran más reales, y las semitransparencias, unidas a los efectos de luz multicolor a la exposición al agua y las luces dinámicas que se adaptan a la zona en la que te sitúes, nos adentran más en los escenarios.

Al igual que en la anterior entrega, se añadió nuevo armamento y vehículos al armario del personaje. También nos encontramos con nuevos peligros como las arenas movedizas, pirañas y serpientes que con su picadura envenenarán, necesitando que Lara tome un botiquín para neutralizar el veneno.

El objetivo del juego permanece inalterado, aunque el Tomb Raider III posiblemente tenga menos tumbas para explorar que los juegos anteriores. La mayor parte de niveles se sitúan en un ambiente más moderno, y esta edición introduce un nuevo elemento del juego, la infiltración, posibilidad de adentrarte en sitios con sigilo sin ser visto. Por ejemplo en la aventura del Nevada, es a veces preferible no enfrentarte a los guardias y pasar sin ser visto.

3.2.2.6 Tomb Raider: The Last Revelation (1999)

Sinopsis

El juego se remonta en 1984, cuando con 16 años, Lara Croft, junto a su mentor Werner Von Croy, se adentran en el templo Angkor Wat, en Camboya, para explorarlo y encontrar un misterioso y antiguo artefacto llamado Iris. Pero la expedición acabó en tragedia, ya que Werner al intentar llevarse el Iris, el templo comenzó a temblar y a derrumbarse provocando que este cayera, quedando atrapado y herido. Lara, sabiendo que podía correr el mismo destino si se quedaba, se vio obligada a abandonarle a su suerte.

Werner lograría escapar del templo con el artefacto, pero aquello significó el fin de la buena relación entre ambos, surgiendo un resentimiento que perduraría durante largos años.

A finales de 1999, Lara es contratada para explorar el Valle de los Reyes en busca del Amuleto de Horus, pero al robarlo libera al dios oscuro Set sin saberlo. Para revertir el terrible mal que acaba de desencadenar, deberá recorrer todo Egipto en busca de la Armadura de Horus para ayudar al dios celeste a encerrar a Set de nuevo.

Egipto ha sucumbido al caos. Varios monstruos están sembrando el pánico en las ciudades y Lara se enfrenta a una carrera contrarreloj para capturar a Set antes del cambio de

milenio. Su camino será tortuoso, pero por suerte cuenta con el apoyo de Jean Yves, un arqueólogo leal cuya ayuda resultará decisiva.

Werner Von Croy, que ha sido poseído por Set gracias al rencor que mantiene a la que fue su aprendiz, reaparecerá para acabar con la joven a toda costa.

Sobre el Juego

Para esta cuarta entrega, el motor del juego experimentó un cambio notable respecto a las ediciones anteriores y fue capaz de ofrecer novedosos efectos de luces y sombras. Los escenarios están mucho más detallados, con una mayor variedad de texturas y formas. Se mejoró notablemente el modelo gráfico de Lara, en esta entrega tiene un aspecto más refinado y suave que en las entregas anteriores. Además, el personaje principal cuenta con muchos movimientos nuevos como agarrarse a cuerdas que penden del techo y balancearse con ellas, por lo que ahora puede cruzar grandes precipicios. También puede subir y bajar por cuerdas y postes, y a diferencia de las anteriores ediciones, Lara puede doblar esquinas cuando está colgada de un saliente. Esto es debido al movimiento y juntas flexibles entre malla, creando un enfoque más realista a la heroína.

3.2.2.7 Tomb Raider V: Chronicles (2000)

Antes de realizarse esta quinta secuela de Tomb Raider, Core Design, la empresa que desarrolló este videojuego, empezaba a cansarse de la saga, desarrollar una entrega al año les estaba pasando factura y pensaron en matar al personaje principal en la entrega anterior, “*Tomb Raider: The Last Revelation*”. Al final del juego termina con una escena abrupta, en la cual el Templo de Horus se derrumba por completo con Lara Croft dentro. Dejando a muchos fans con la idea de que Lara había muerto.

Por suerte, eso no sucedió y Lara volvió a la acción con esta quinta entrega. El título sirvió para experimentar con nuevas mecánicas y fórmulas narrativas, aunque sin salirse demasiado de lo que habíamos visto en anteriores entregas.

Figura 123

Captura del juego Tomb Raider V: Chronicles (2000)

Figura 124

Captura del juego Tomb Raider V: Chronicles (2000)

Sinopsis

Lara Croft es dada por muerta después de que el Templo de Horus se derrumbara con ella dentro. Tras una ceremonia en su memoria, tres de sus más allegados amigos (Winston Smith, el padre Bram Patrick Dunstan y Charles Kane) se reúnen en su mansión y a la luz de la lumbre rememoran cuatro de sus más grandes aventuras.

En la primera, Lara busca la Piedra Filosofal en Roma pese al incordio de Pierre y Larson. En la segunda historia, la arqueóloga se infiltra en Zapadnaya Litsa para encontrar la famosa Lanza del Destino. El padre Patrick relata la tercera epopeya, en la que una jovencísima Lara recorre la aterradora Isla Negra. El episodio final nos cuenta cómo Lara se infiltra en VCI, el complejo de alta seguridad donde Werner Von Croy guarda el Iris.

3.2.2.8 Tomb Raider (2013)

Fue distribuido por Square Enix (después de que ésta comprara Eidos Interactive) y desarrollado por Crystal Dynamics. El juego es un reboot de la saga Tomb Raider al

completo cambiando la biografía del personaje principal, Lara Croft, así como los acontecimientos y la cronología.

Tomb Raider desarrolla una historia intensa y descarnada del origen de Lara Croft y su transformación de una mujer joven y tímida a una persona dura que no se rinde. Armada solo con sus instintos básicos y una habilidad de resistencia sobrehumana, Lara deberá luchar para revelar la historia siniestra de una isla olvidada y escapar de sus misterios.

"Tomb Raider" se reinventó en el inicio de una nueva trilogía en la que nos presentan a una Lara veinteañera que acaba de terminar sus estudios universitarios y que se lanza a la aventura para tratar de descubrir qué le ocurrió realmente a su padre. Un viaje hacia la madurez en el que nuestra heroína tendrá que forjar su propio destino y pasar de ser una novata a una experta superviviente. Crystal Dynamics renovó el gameplay, pero no se olvidó de sus raíces con plataformas y rompecabezas.

Según un artículo de Vandal en el que narra un trozo de la entrevista realizada a Pratchett en el lanzamiento de reboot, comenta:

> Es tenaz, valiente, curiosa, y esas eran cualidades que queríamos mantener en Lara. Pero llegamos a un punto en el que salieron a la superficie y se pusieron a prueba por primera vez. Queríamos mostrarla cuando era más joven... ya que se ha dado cuenta de que ella es la que tiene que ser la heroína, la que tiene que salvarse a sí misma, nadie más lo va a hacer por ella. Queríamos explorar ese tipo de crecimiento en el personaje. Los juegos clásicos son estupendos; es segura de sí misma, tiene todo lo que necesita para resolver cualquier problema que se le haya planteado, pero queríamos explorar la vulnerabilidad y el miedo que hay detrás de su gran valentía... en el camino que la llevó a convertirse en una saqueadora de tumbas.

[160]La acción y aventura cinematográfica que obligó a Lara Croft a pasar de ser una joven sin experiencia a una superviviente endurecida ha sido reconstruida para Xbox One y PS4, con una Lara obsesivamente detallada y un mundo increíblemente realista.

Sinopsis

Para sobrevivir a su primera aventura y descubrir el secreto mortal de la isla, Lara debe soportar combates de alto octanaje, personalizar sus armas y equipo y superar entornos agotadores. La Edición Definitiva de la aclamada aventura de acción incluye versiones digitales del cómic de Dark Horse, el mini-libro de arte de los juegos de Brady y combina todo el contenido descargable.

3.2.2.9 Shadow of the Tomb Raider (2018)

Historia del Personaje

Lara Croft, es una arqueóloga británica altamente inteligente y atlética en busca de tesoros y reliquias del mundo antiguo al más puro estilo de Indiana Jones. En Tomb Raider, Lara Croft se ve obligada a internarse en ruinas arqueológicas y tumbas de diversas culturas antiguas por todo el mundo. Las tumbas son y han sido pieza importante en los escenarios del juego, así que se puede decir que en base a esto el juego fue titulado así. Lleva ese nombre debido a que significa “asalta tumbas”.

Lara Croft es heredera de una importante familia británica y una mujer astuta e ingeniosa que, sin tener superpoderes, es capaz de salvar al mundo con su destreza física e inteligencia. Un personaje poco convencional y su estética cinematográfica lo convirtieron en uno de los juegos más vendidos del momento.

---

[160] Sitio web oficial de Tomb Raider de Square Enix: https://tombraider25.square-enix-games.com/en-us/tr2013/blog/

Personalidad

Lara es una aventurera (considerada la versión femenina del personaje icónico Indiana Jones) y principalmente se distingue lo fuerte y valiente que es ella. En los primeros Tomb Raider no suele mostrar mucha personalidad ni sentimientos, solo es una mujer fuerte que mata a cualquiera que esté tratando de pasar por su camino, aunque se le ve preocupada por la humanidad y tratará de hacer lo mejor para que ninguna persona trate de "dominar el mundo". Así mismo a partir de "*Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness"* empieza a mostrar mas características sobre su personalidad y sentimientos, contando en "*Lara Croft Tomb Raider: Legend"* parte de su infancia y la muerte de su padre, así mismo el tesoro que él buscaba, tomando relación con el primer videojuego hasta el último cronológicamente hablando, el cual sería *"Tomb Raider: Underworld"*.

En la nueva biografía de Lara, su personalidad se cuenta de distinta manera, tomando más la forma de "superviviente" y "tímida" en Tomb Raider (2013), teniendo un poco menos de desprecio hacia lo que la rodea, como por ejemplo, cuando tiene que asesinar a los habitantes de la isla. Por otro lado, en "*Rise of the Tomb Raider*", se muestra a una Lara con un poco más de habilidades y mostrando un poco menos de personalidad que el juego anterior.

Evolución gráfica del personaje

Figura 125

Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider)

Figura 126

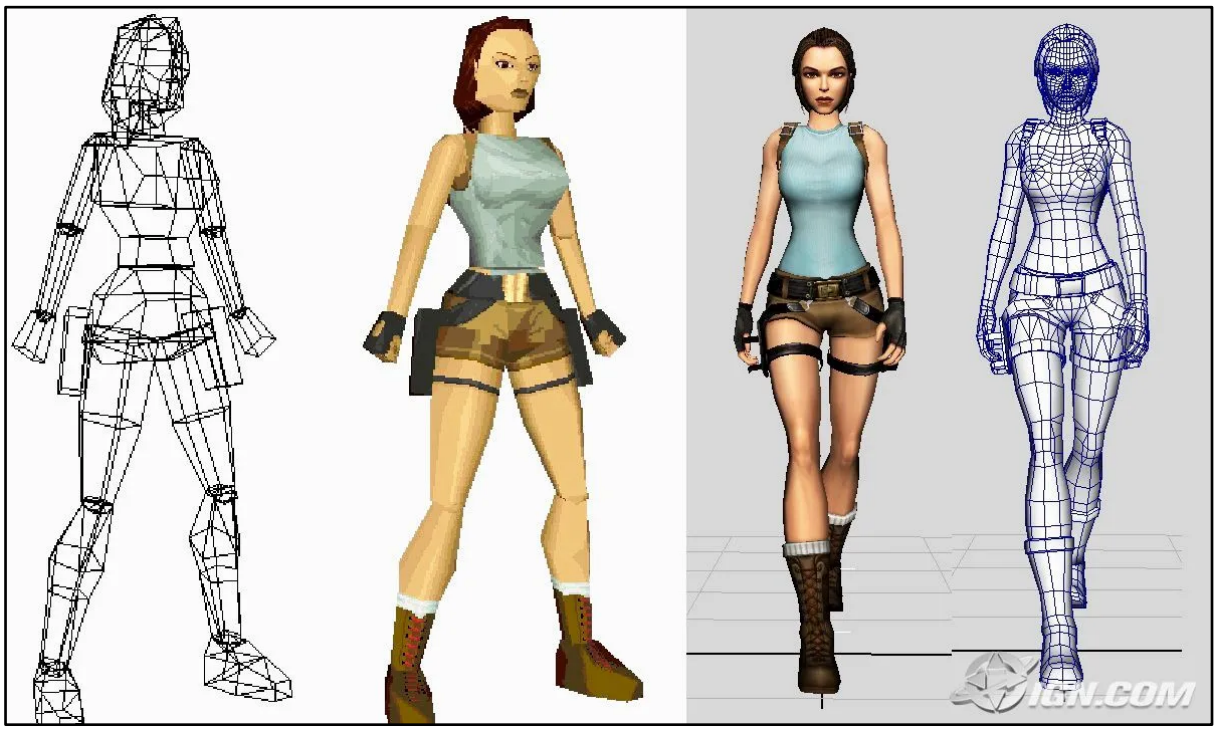
Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider)

Figura 127

Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider)

Figura 128

Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider)



De las sagas analizadas este es el personaje más longevo que tenemos en esta investigación, pues tenemos títulos de esta IP desde 1996 hasta el 2018, pasando por las videoconsolas de Sony, de Microsoft, de Nintendo e incluso por entregas de este juego para PC.

Según la primera descripción que hizo su creador quería un personaje femenino con las características de un héroe aventurero, evitando el estereotipo de la mujer como un personaje secundario, indefenso y sexualizado.

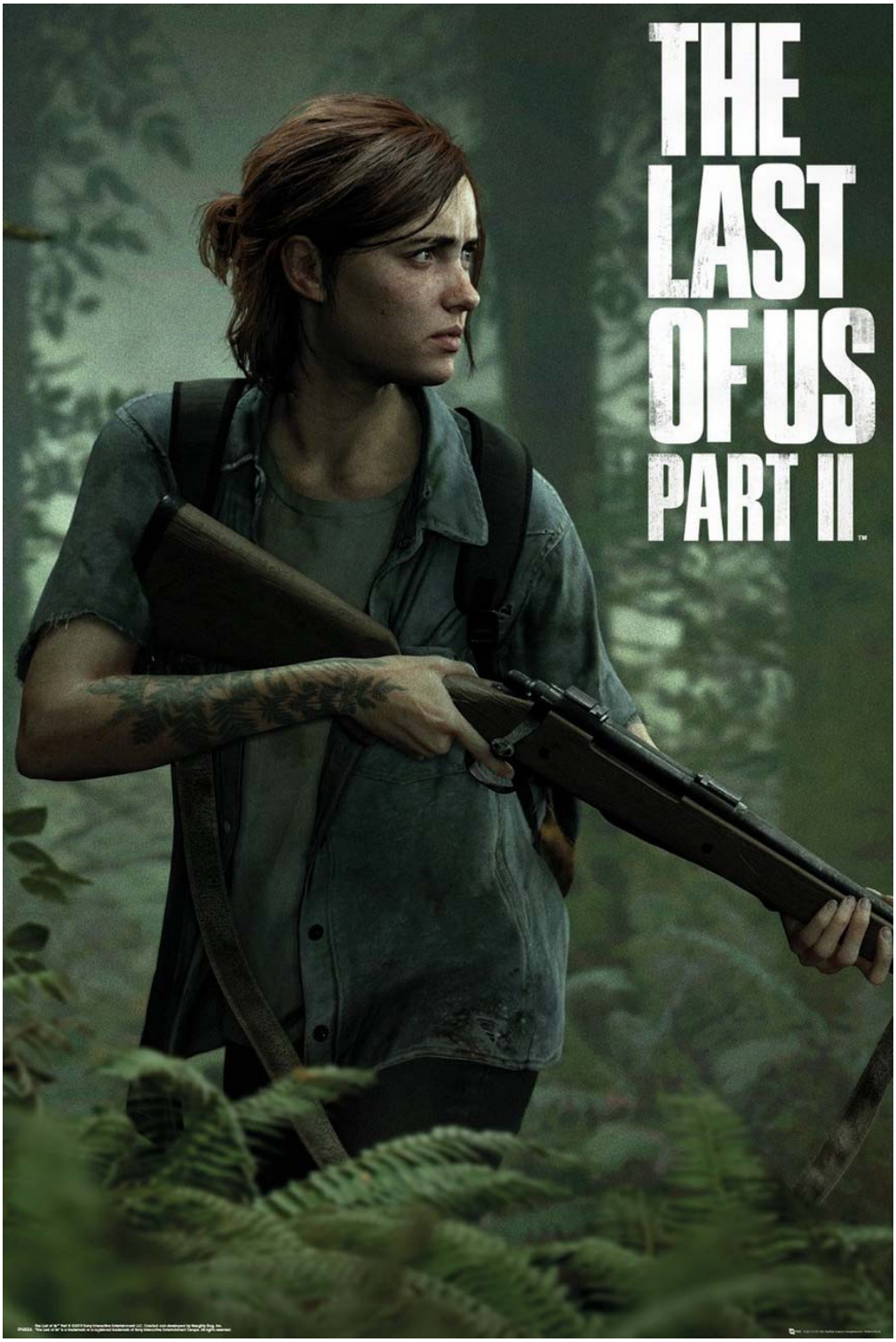
A medida que iban entregándose los distintos títulos de esta saga no solo se puede observar el evidente aspecto superficial debido al avance de tecnología, sino también el desarrollo de una personalidad más marcada, más definida, condicionada por un pasado del personaje, el cual le condiciona en cierta medida haciendo que actúe de una manera determinada.

Poco a poco se van dando más detalles de su pasado, Lara proviene de una familia adinerada y a pesar de poder optar por una vida cómoda y sedentaria decide estudiar y formarse, tiene un espíritu claramente aventurero, es algo propio del subconsciente del personaje.
El hecho de que Lara sea huérfana hace que el personaje tenga que superarse, está sola, esas circunstancias dadas hacen que tenga que cuidar de sí misma, que tenga un espíritu luchador. No solamente quedándose ahí además vemos que es ambiciosa, al haberse desarrollado como una persona autosuficiente es capaz de establecerse objetivos temerarios y a medida que logra sus metas vemos como se vuelve más tenaz y hábil.

3.2.3 Caso de estudio 3: Ellie de The Last of Us (Naughty Dog)

Figura 129

Portada del juego The last of Us part II (2020, Naughty Dog)



3.2.3.1 La saga de The last of Us

La saga The Last of Us, creada por el estudio estadounidense [161]Naughty Dog y distribuida por Sony Computer Entertainment comienza en 2013 con la primera entrega de estos videojuegos llamado *The Last of Us,* para la videoconsola Playstation III.
El lanzamiento de este juego tuvo una recepción muy positiva por parte del público convirtiéndose en la IP que más rápido vendió en la historia de la Playstation III.

El juego incorporó las últimas novedades técnicas que ofrecía la videoconsola Playstation 3, se desarrolló una inteligencia artificial para los enemigos que les permitiese atacar al jugador dependiendo de varios factores, como por ejemplo el tipo de arma que llevase el personaje.

Figura 130

Imagen de los videojuegos The Last of Us (2013), The Last of Us remastered (2014), The Last of Us: Left Behind (2015) y The Last of Us Part II (2020). (Naughty Dog)

[161] Naughty Dog es una empresa desarrolladora de videojuegos estadounidense fundada en 1982 en California por Andy Gavin y Jason Rubin. La empresa es mundialmente conocida por ser la responsable de la creación de videojuegos tan famosos como Crash Bandicoot, Jak and Daxter, la saga de Uncharted y la saga The Last of Us, para las videoconsolas de Sony, Playstation, Playstation 2, Playstation 3 y Playstation 4.

Es muy relevante la forma en la que están representados los personajes femeninos, los cuales se muestran con una gran determinación, valientes y con un espíritu de lucha que las capacita para poder desenvolverse y sobrevivir en un entorno tan peligroso y violento.
La historia del juego está escrita por Neil Druckman y [162]Bruce Straley, los cuales a su vez tomaron ciertos conceptos para la trama de los libros [163]La carretera, [164]El mundo sin nosotros, así como algunos títulos de cine como [165]Gravity.

3.2.3.2 Sinópsis del juego

La primera entrega, *The Last of Us* es un videojuego de género drama, survival horror y acción aventura en tercera persona. La historia se desarrolla en un momento en el que tras una pandemia mundial la población ha quedado diezmada casi al cuarenta por ciento, el mundo está derruido, los animales y la naturaleza han tomado las calles y los espacios que antes estaban totalmente urbanizados ahora están casi desérticos. En esta atmósfera el sobrevivir es lo único que preocupa a los seres humanos que tendrán que luchar entre sí por los recursos existentes, lo cual hace que la vida sea un constante enfrentamiento en un mundo completamente hostil.

---

[162] Bruce Straley (1978, Nueva York, Estados Unidos). Es diseñador, artista y director de videojuegos. Comenzó su carrera dentro de la industria en la empresa Western Technologies Inc como artista. Después formó la empresa Pacific Softscape, tras la disolución de esta fue contratado por Crystal Dynamics, donde comenzó trabajando como diseñador para posteriormente ser director de algunos de los títulos de la compañía. En 1999 comenzó a trabajar para Naughty Dog, donde encontramos sus trabajos más reseñables en los títulos *The Last of Us* y *Uncharted 4: A Thief's End*. En 2017 abandonó la compañía.

[163] La carretera, cuyo título original en inglés es *The Road*, es una obra literaria post-apocalíptica escrita por el novelista estadounidense Cormac McCarthy en 2006. Este mismo autor también escribió No es país para viejos y la trilogía de la frontera. La carretera en 2006 fue galardonada con el premio James Tait Black Memorial Prize y en 2007 con el Premio Pulitzer en la categoría de ficción.

[164] El mundo sin nosotros, título original en inglés The World Without Us, es una obra escrita por el periodista estadounidense Alan Weisman, publicada en 2007 por St. Martin's Thomas Dunne Books. La obra trata sobre el impacto que tendría en la tierra la desaparición de los seres humanos.

[165] Gravity es una película británico-estadounidense de ciencia ficción estrenada en el año 2013. Fue dirigida, producida, coescrita y coeditada por Alfonso Cuarón. Galardonada con siete premios Óscar de la academia.

Los humanos que quedan tienen varios retos a los que enfrentarse para poder sobrevivir, por un lado están los otros humanos que luchan entre sí, pero por otro lado están las otras personas que han mutado tras la pandemia y se han convertido en criaturas caníbales sin raciocinio, las cuales vagan por las calles. En el caso de que uno de estos infectados mordiese a una persona, ésta también se contagiaría convirtiéndose en otro de estos seres.

Un aspecto fundamental en el desarrollo del juego es la relación existente entre los dos personajes protagonistas, para los cuales se usaron dos actores que no solamente darían la voz, sino que también estuvieron durante el proceso de creación de estos, aportando aspectos de la personalidad y de la vida de cada uno, algo que Stanislavski indicaba que era de vital importancia, pues el director de la obra no da todos los detalles de la vida de los personajes, es el actor quien a través de su trabajo quien tiene que crearlo.

En este videojuego [166]Troy Baker interpretaría a Joel, y [167]Ashley Johnson a Ellie. Además para muchas de las animaciones se usó la tecnología de captura de movimiento, para registrar las interpretaciones de estos actores, lo cual aportó más veracidad al acting de ambos personajes.

Este primer juego comienza mostrando el interior de una casa en la que se encuentra uno de los personajes protagonistas, Joel, un padre soltero de unos cuarenta y cinco años que vive con su hija pequeña de doce años, Sarah. Una noche, mientras ambos están viendo la

[166] Troy Edward Baker (1 de abril de 1976, California, Estados Unidos). Actor de doblaje y músico. Sus trabajos más importantes los tiene como doblador de personajes de videojuegos, habiendo participado en proyectos como *InFamous Second Son, The Last of Us* y *The Last of Us Part II, Death Stranding, BioShock Infinite, Batman: Arkham Origins, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, Uncharted 4, Tales from the Borderlands, Far Cry 4* y *Tales of Vesperia*.

[167] Ashley Suzanne Johnson (9 de agosto de 1983, California, Estados Unidos). Actriz estadounidense que ha trabajado en series de televisión como Growing Pains y Blindspot. Ha trabajado como actriz de doblaje en la saga de videojuegos The Last of Us part, poniendo la voz de uno de los personajes protagonistas.

televisión ajenos a lo que está pasando en el exterior, estalla la pandemia que se propaga con una gran rapidez.

Cuando arranca el juego el primer personaje que controla el jugador es a Sarah, que se despierta por una llamada de teléfono de su tío Tommy, que un tono de nerviosismo y miedo pregunta por su padre, de pronto la llamada se corta. Lo primero que hay que hacer es simplemente caminar por la casa y buscar a Joel. Mientras se está buscando por las diferentes habitaciones ya hay pistas del problema cada vez más creciente de la pandemia.

Figura 131

Captura del videojuego The Last of Us, Sarah está buscando a su padre

(2013, Naughty Dog)

El ambiente es silencioso y frío, lo cual crea una atmósfera de inquietud y el hecho de que el personaje que se esté manejando en ese momento sea una niña de doce años que está sola en una casa genera en el jugador una sensación de vulnerabilidad y desprotección.

La tensión va en aumento a medida que no aparece Joel. Una televisión encendida en una habitación muestra las noticias que informan sobre la crisis y el caos que se está viviendo

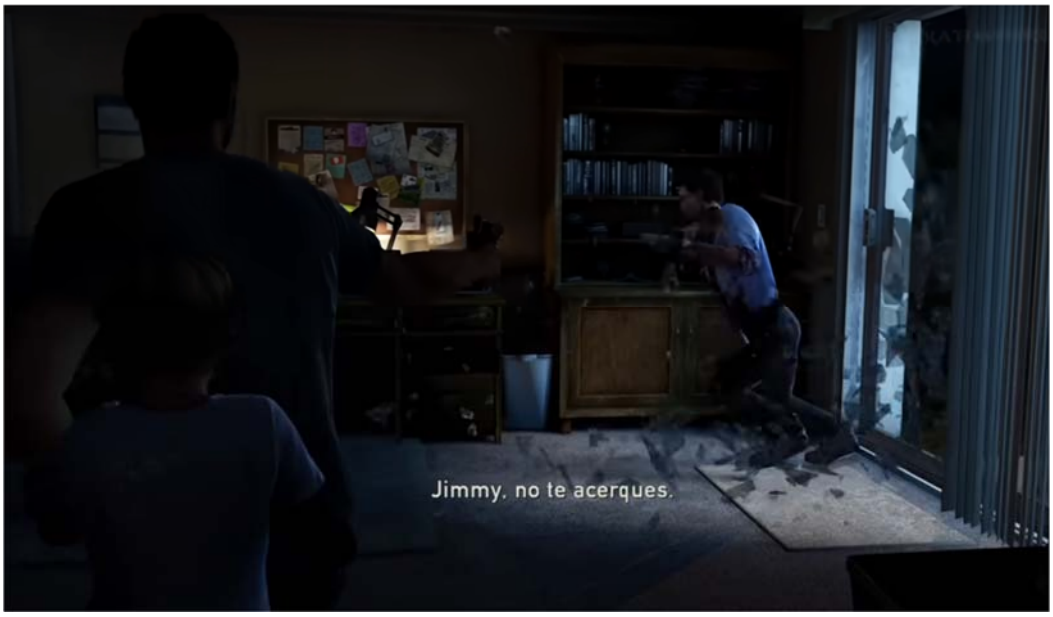
en el país. A través de una ventana que da a la calle se ve una gran explosión relativamente cerca, esto sumado al sonido de sirenas de policía, los ladridos de un perro y diferentes ruidos hacen que se cree una atmósferas de caos y peligro.

El hecho de que el jugador primero sea Sarah hace que experimente la sensación de ser una niña, una persona frágil y vulnerable, en un mundo que se presenta como amenazante, con lo cual puede sentir en primera persona la sensación de inseguridad y de desprotección que sentiría una niña en esa situación sin la presencia de alguien que la proteja.

Tras recorrer la casa aparece Joel, que viene del exterior y es ahí cuando comienza el peligro del juego cuando por primera vez aparece un infectado, que irrumpe en la casa atravesando una puerta de cristal.

Figura 132

Captura del videojuego The Last of Us, Un infectado irrumpe en la casa de Sarah y Joel (2013, Naughty Dog)



A partir de este momento el juego consiste en buscar un lugar seguro. Aparece otro personaje, Tommy, el hermano de Joel, el cual acude en un coche para auxiliarles.

Los tres personajes van sin rumbo por la ciudad montados en el coche, el hecho de ir en un vehículo cerrado da cierta sensación de seguridad, al estar algo protegidos del mundo exterior, el cual se presenta como caótico y violento.

Tras un accidente de tráfico el vehículo queda volcado, tienen que abandonarlo y seguir desplazándose a pie. Sarah está herida por lo que es el Joel quien la carga mientras van corriendo buscando un lugar seguro, en este momento la sensación de peligro es total.

El momento más trágico se da cuando un militar abre fuego contra Joel que sostiene en brazos a Sarah, ambos personajes son heridos, pero es la niña quien recibe una herida de bala en el abdomen y acaba muriendo en los brazos de su padre.

Descripción de Joel

La apariencia externa de Joel muestra a un hombre de unos cuarenta y cinco años, físicamente tiene bastante tono muscular, esto sumado a que tiene una estatura de metro ochenta aproximadamente hace que el personaje sea fuerte, lo cual se hace necesario si tiene que ser la figura protectora de su hija, tiene que compensar la fragilidad de esta última.

Figura 133

Captura del videojuego The Last of Us, Joel (2013, Naughty Dog)

La configuración de su cara consta de unas facciones duras y aunque al principio le vemos con expresiones desenfadadas y relajadas mientras bromea con su hija en el sofá, su aspecto muestra que realmente el personaje es fuerte y duro, podría desenvolverse bien en un ambiente peligroso.

Por su forma de vestir simple, una camiseta oscura y unos vaqueros, entendemos que es un trabajador de clase media baja, el cual no tiene mucho poder adquisitivo. Aunque la vivienda en la que comienza el juego es amplia, no llegan a observarse objetos caros, son todo utilitarios necesarios en una vivienda.

Un aspecto fundamental para poder conocer a este personaje es analizar la relación que tiene con su hija, con la cual vive y con la que vemos que tiene una relación muy estrecha con un fuerte vínculo afectivo. Hay escenas en las que Joel carga a su hija para llevarla a la cama, lo hace con mucha delicadeza. Hay también una escena en la que ambos personajes se bromean, se divierten juntos, están muy compenetrados en muchos aspectos. Para reforzar esto en una de las escenas del comienzo la niña mientras está buscando a Joel muestra una felicitación de cumpleaños en la que hay un texto diciendo que a pesar de que en muchos aspectos tienen gustos diferentes y no coinciden, quiere mucho igualmente a su padre, de esta forma se entiende que Joel a pesar de ser una persona poco flexible en ciertos aspectos de la vida, hace un esfuerzo para entender y respetar la realidad de Sarah, lo cual indica que es un padre dedicado.

La vida de Joel gira en torno a su hija, no vemos a un personaje con una gran ambición, más bien a una persona sencilla y trabajadora. Podemos afirmar que su objetivo principal es cuidar de Sarah.

La acción en la escena

La supertarea de esta obra es el amor, ese es el propósito de la obra, desde el principio hasta el final aquello que motivará y guiará las acciones de los personajes será el cariño que sienten unos por otros. Es fundamental definir la supertarea desde el principio para poder entender mejor la personalidad de los personajes y la forma en que esta evolucionará con el transcurso de los hechos.

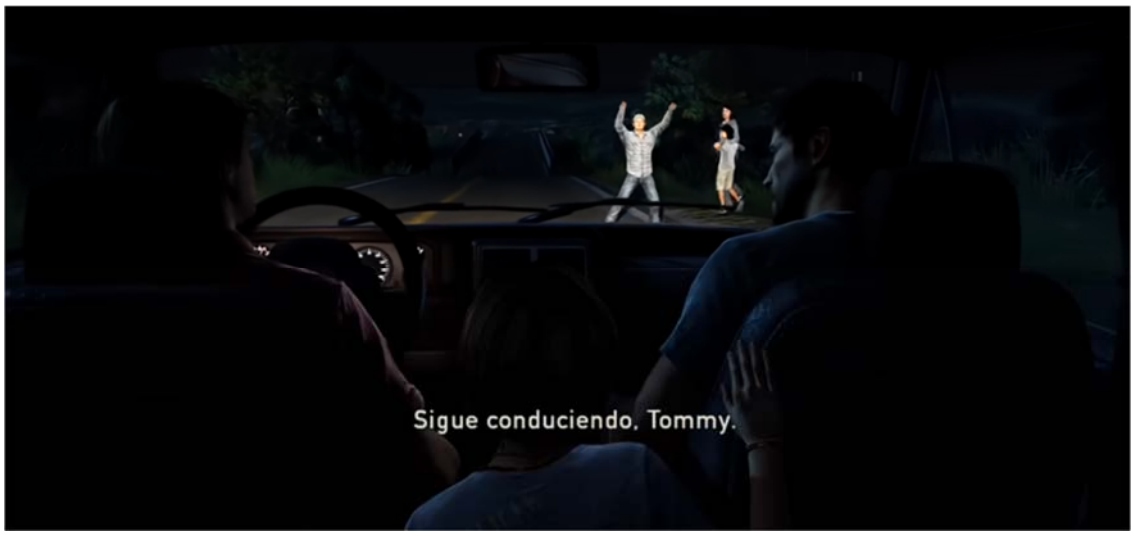
Joel parece ser un personaje algo frío pero no es cruel, vemos al comienzo cuando todavía van en el coche como sale una familia a pedir auxilio, Tommy se conmueve de la situación que puedan tener esas personas y quiere parar a yudar, Sarah también querría haber

parado, pero Joel con tono firme le dice que no pare, no duda en seguir su camino, está decidido a cuidar de su hija a toda costa, antepondrá la seguridad de ésta a cualquier cosa, su objetivo es claro y está decidido a cumplirlo.

Esta misma situación, encontrarse en una carretera con gente que necesita ayuda, en otro momento habría desencadenado una acción distinta, pero ante estas circunstancias dadas, “no se sabe exactamente qué está pasando pero la situación es muy peligrosa” hacen que el personaje actúe de una forma diferente.

Figura 134

Captura del videojuego The Last of Us, Tommy, Joel y Sarah huyendo en coche (2013, Naughty Dog)



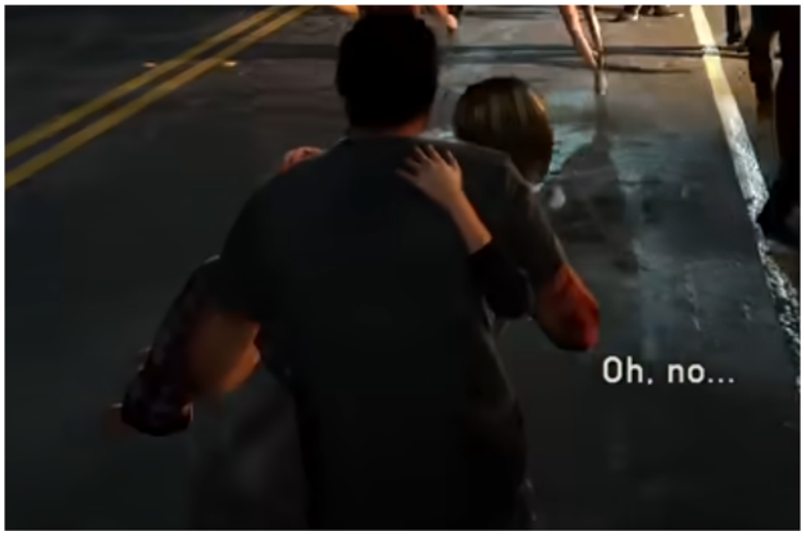
La pose

Al comienzo del juego, cuando todavía está Sarah vemos como Joel tiene una postura siempre defensiva, cubriéndola, protegiéndola con su cuerpo mientras va corriendo, vemos que toda su energía está enfocada a ponerla a salvo.

Figura 135

Captura del videojuego The Last of Us, Joel huyendo con Sarah

(2013, Naughty Dog)



Un hecho decisivo en la vida del personaje es cuando muere su hija. Vemos como su gesticulación muestra desesperación, aquí también es fundamental además de la expresión corporal la forma de hablar, la voz está entrecortada, habla con un profundo dolor, vemos que está viviendo algo insoportable y este hecho hará que el personaje cambie su objetivo, hará que la acción transversal de la obra cambie, de hecho la propia super tarea de la obra cambia a partir de aquí, al comienzo se trataba de cuidar a Sarah, a partir de ahora la super tarea será sobrevivir, y por tanto el personaje se adapta la nueva situación y cambia la acción transversal para conseguir ese nuevo objetivo.

Figura 136

Captura del videojuego The Last of Us, Joel sostiene a Sarah que acaba de fallecer (2013, Naughty Dog)

Tras este suceso hay un salto en el tiempo del juego, han pasado 20. La situación se ha normalizado, la pandemia continúa pero ahora las calles están vigiladas por militares, pero el ambiente sigue siendo hostil, hay cartillas de racionamiento y los recursos son limitados. Ahora vemos a Joel cambiado, le vemos con un aspecto más descuidado con ropa sucia, la barba más larga sin cuidar y despeinado, vemos que el personaje está más abandonado, su aspecto se ha vuelto un poco más duro, vemos como todos los sucesos le han hecho cambiar. Su forma de hablar es más seria, da la impresión de que él es también más frío, su forma de caminar también es más dura.

Figura 137

Captura del videojuego The Last of Us, imagen de Joel veinte años después de la muerte de su hija (2013, Naughty Dog)

Vemos como el personaje ha cambiado bastante, antes veíamos a un padre protector, mientras que ahora nos encontramos a una persona que se dedica a actividades ilegales, que emplea la violencia en peleas y ajustes de cuenta, además muestra crueldad y falta de empatía con aquellos que se le oponen.

Descripción de Ellie

Ellie es una niña de catorce años, de complexión delgada, su cara tiene facciones delicadas por lo que no denota ser una persona dura, de hecho sus cejas y su mirada muestran que suele estar asustada.

La primera vez que aparece este personaje en el juego amenaza con un cuchillo a Joel, demostrando así que es una persona luchadora y a pesar de estar en un mundo lleno de

peligros para una niña hará lo que sea para sobrevivir. La situación le obliga a ser desconfiada con los desconocidos.

La acción en la escena

La actitud de Ellie ante las personas nos dice que ha tenido que pasar por situaciones muy duras, muy crudas, en las que seguramente haya tenido que presenciar momentos de violencia y seguramente ella misma haya tenido que ser violenta para sobreponerse, de ahí que no confíe en nadie. Además al ser un personaje físicamente más débil debe compensarlo con una gran cautela, de ahí que no muestre ningún interés en hablar con Joel o empatizar con él cuando le conoce.

Figura 138

Captura del videojuego The Last of Us, Ellie (2013, Naughty Dog)

El ambiente, un mundo caótico ayuda al espectador a sumergirse en la realidad de los personajes.

El objetivo de Ellie siempre será el de sobrevivir y el de ayudar a aquellos que conoce a que también sobrevivan.

La gesticulación psicológica de Ellie muestra a una persona que aunque desconfiada también es curiosa, en un punto incluso inocente, algo que ese contexto podría ser poco viable, ya que la crueldad de la situación haría que la niña tuviese que desprenderse de ese

lado infantil para madurar ante una situación de peligro constante. A pesar de ello su manera de hablar, sus preguntas constantes nos da a entender que todavía hay una parte de ella que siente curiosidad e ilusión, es decir, que siendo una niña.

A lo largo del juego vemos como Ellie va cambiando poco a poco, hay un momento decisivo en la evolución de su personalidad que se da cuando usa un arma de fuego por primera vez, cuando dispara a una persona, vemos su mirada, está incómoda porque sabe que lo que ha hecho está mal, se ve que no le ha gustado hacerlo, tiene un momento de inacción dramática en el que está mirando a las personas a las que ha disparado sin decir nada. Pregunta a Joel qué tal lo ha hecho, su tono es bajo, en el subtexto vemos un sentimiento de incomodidad, vemos remordimiento, aunque sepa que tenía que disparar para protegerse se siente mal. A partir de ese momento Ellie llevará una pistola, acto que representaría que está dejando de ser una niña para convertirse en una adulta.

Figura 139

Captura del videojuego The Last of Us, Ellie después de disparar un rifle (2013, Naughty Dog)

Relación Joel Ellie

La primera vez que ambos personajes interactúan el trato es frío, Joel pregunta si tiene que llevarla con él, de hecho se refieren a la niña con el término “mercancía”, así que no siente ninguna empatía hacia ella. Ellie no quiere ir con él, no le conoce, no se siente segura con alguien desconocido, así que se muestra reacia.

Hay un momento en el que Joel se lleva a Ellie para entregársela a unas personas, de hecho en eso consiste el trabajo que le han encargado. Mientras ambos van caminando por

diferentes lugares hay una conversación, Joel le hace preguntas sobre la edad, la situación de los padres y alguna cosa más, por el tono parece que está como enfadado, parece que la está recriminando, Ellie a todas las preguntas responde también de forma desagradable, no hay ninguna conexión entre ambos personajes, el tono que usan ambos es hostil. Vemos aquí también una evolución en la personalidad de Joel, pues siendo padre de una niña lo normal es que inconscientemente se hubiese preocupado por la seguridad de Ellie, es lo que hubiese ocurrido si no hubiese vivido tantas situaciones traumáticas.

Hay un cambio en la relación de ambos personajes cuando Joel pregunta a Ellie por las vistas de un paisaje, el tono de éste es diferente, es más calmado, su rostro está más relajado, vemos cómo por primera vez hace un comentario amable en el que lo que quiere es empatizar con Ellie. Además la forma en cómo la mira ha cambiado, vemos que hay afecto.

Figura 140

Captura del videojuego The Last of Us, conversación entre Joel y Sarah (2013, Naughty Dog)

Tras la conversación Joel mira a Ellie, después se mira el reloj, que es el último regalo que le hizo su hija, relacionando así su pasado traumático, su dolor, con el momento que está viviendo, en ese momento hay una muestra una inacción dramática del personaje, que se queda pensativo, mirando a la nada, denotando que tiene una gran actividad interna, su expresión cambia, está informando de que dentro de su mente está reviviendo algo doloroso, pues se expresión ha cambiado, ahora tiene una mirada de pesar, de nostalgia.

Figura 141

Captura del videojuego The Last of Us, Joel pensativo (2013, Naughty Dog)

Joel presenta una contradicción, por un lado cada vez se preocupa más por Ellie, sin quererlo está empezando a establecer un vínculo con ella, pero él realmente intenta resistirse, hay un momento en que le dice a Ellie que no hablen de nada de sus vidas pasadas, no quiere recordar nada de su pasado y tampoco quiere saber nada del pasado de ella.

Los personajes con el paso del tiempo van tomándose afecto el uno al otro, pero Joel quiere separarse de Ellie, según dice porque estaría más segura con otra persona. Hay un momento de mucha tensión en el que Ellie le habla de su hija fallecida, Sarah, momento en el que Joel se altera, es un tema del que no quiere hablar, quiere ignorarlo aunque realmente lo tiene presente y no superado, de ahí que le afecte tanto.

Aquí vemos como la comunicación entre los personajes es muy intensa, ambos están hablando de los temas que más les afectan, su tempo ritmo es acelerado, el tono de sus voces es alto y alterado, además Joel hace pausas al hablar, mostrando una intensa actividad interior al tratar un tema que todavía le provoca un profundo dolor, la expresión de su cara mostrando los dientes denota ira, rabia y enfado.

En una de las frases de Joel el tono se ejecuta en modo de cuello de cisne, con el tono ascendente dice "*Tú no tienes ni idea*" hay una breve pausa y dice la siguiente frase en tono ahora descendente "*de lo que es perder*".

Figura 142

Captura del videojuego The Last of Us, discusión entre Joel y Ellie (2013, Naughty Dog)

La escena finaliza con una frase muy emotiva para Joel “tienes razón, no eres mi hija, ni yo soy tu padre, vamos a separarnos”. El tono muestra un gran dolor en sus palabras, tiene los ojos muy abiertos y el plano es más cerrado de lo normal, para que se capte bien el detalle de la mirada, pues lo que está diciendo en ese momento el personaje tiene para él una gran carga emotiva.
Finalmente Joel decide continuar junto a Ellie, no ha sido capaz de separarse de ella, ha aceptado que ha creado un vínculo afectivo con ella. En ese momento el tono de los personajes cambia, están más contentos, comienzan a hablar de cosas triviales, en ese momento actúan como si estuviesen en un mundo normal, como si no existiese ese peligro constante.

La dinámica cambia y se invierte cuando Joel es herido y es Ellie quien tiene que cuidar de él, en ese momento el jugador se convertirá en la niña, ésta demostrará que se adapta al entorno, actuando de una forma eficaz y violenta si hiciese falta. La responsabilidad de cuidar de Joel hace que el personaje sea resolutivo y decidido. Su tono y su forma de actuar cambian, se ve que se esfuerza por superar la situación.

Ellie no era así al principio, ha tenido que adaptarse al medio, pero muestra ternura y empatía, pone en riesgo su propia seguridad por ayudar a Joel.

Figura 143

Captura del videojuego The Last of Us, Joel está herido y Ellie le ayuda (2013, Naughty Dog)

El tempo ritmo de ambos personajes va variando a lo largo del juego, hay momentos en los que la acción es frenética y estresante, que son las escenas de violencia, pero a la vez hay momentos en que el tempo ritmo es tranquilo, pausado, creando una sensación de paz, lo cual contrasta con la tónica inquietante que suele estar presente durante todo el juego.

Tras la recuperación de Joel ambos personajes vuelven a encontrarse, se abrazan, apenas hay diálogo, es un momento cargado de mucha emoción, es el momento en que ambos personajes consolidan su relación.

Tras el reencuentro, en la siguiente secuencia se cruzan con una jirafa, vemos un animal ajeno a todo que está tranquilamente comiendo, lo cual hace que el tempo ritmo de ambos personajes cambie completamente, están disfrutando, sus poses, sus tonos, sus palabras, todo denota una situación pacífica. También vemos a los personajes que están compartiendo un momento divertido, Ellie por un momento se comporta como una niña de su edad, en contraposición a los actos violentos que ha tenido que acometer hasta el momento.

Figura 144

Captura del videojuego The Last of Us, Joel y Ellie le ayuda (2013, Naughty Dog)

Al final del juego la personalidad de ambos personajes ha evolucionado, Joel llega incluso a hablar con Ellie sobre su hija, con total tranquilidad. Vemos que la conexión entre los personajes es total, no podrían separarse.

The last of Uspart II

La última entrega de esta saga, *The Last of Us part II*, está ambientada en el mundo del primer juego pero cinco años después. La dinámica del juego cambia un poco, en esta ocasión el jugador podrá manejar a dos personajes, tanto a Ellie, como a Abby, una soldado que acabará estando involucrada en un conflicto entre su milicia y un grupo de personas que practican una especie de culto religioso.

En esta versión de la saga es apreciable el salto tecnológico con los gráficos de la videoconsola Playstation 4, las texturas tienen un mayor detalle, los modelos 3d que vemos en los entornos son más realistas, además las caras de los personajes tienen más cantidad de polígonos y las animaciones son más realistas, permitiendo de una forma más eficaz la transmisión de los sentimientos de los personajes.

Como una novedad técnica este juego cuenta con una inteligencia artificial mucho más desarrollada para los enemigos, lo cual hace que las escenas en los que el personaje se cruza con infectados sean mucho más complejas. Además la presencia de perros con sus capacidades olfativas hacen que sea más difícil ir con sigilo y no ser descubiertos. Ahora los enemigos constan de dos estados, a diferencia del primer juego que solamente constaban de dos, uno en el que habían descubierto al personaje y otro en el que eran ajenos a la presencia de este. En cambio el tercer estado permite saber que el jugador está ahí al ver el cuerpo de algún compañero sin vida, añadiendo un mayor realismo a las dinámicas.

Lo que se vuelve a encontrar son conflictos frutos del enfrentamiento con otros humanos y con los infectados, por lo que los personajes recurrirán a todo tipo de violencia física, con armas blancas, con armas de fuego y también en ocasiones se usará el sigilo para escapar de las zonas de peligro.

Las actrices que se han usado para encarnar a los dos personajes protagonistas han sido [168]Laura Bailey, como Abby y de nuevo Ashley Johnson interpretando a Ellie.

Descripción de Ellie

Vemos como el personaje ha cambiado, ya no es la niña que veíamos en la primera entrega de la saga, ahora es más mayor, más fuerte, lleva un tatuaje que le tapa la mordedura del brazo, lo cual representa que el personaje ha avanzado y ha tapado una marca del pasado, además el tatuaje le quita lo infantil y otorga un aspecto adulto. Todos los sucesos a los que se ha tenido que enfrentar han hecho que haya tenido que evolucionar y adaptarse para poder sobrevivir, viéndose ahora a una personalidad con mayor seguridad en la ejecución de sus actos.

[168] Laura Dawn Bailey (28 de mayo de 1981, Misisipi, Estados Unidos). Es una actriz de doblaje que ha trabajado interpretando tanto a personajes de cine de animación, de anime y de videojuegos. Entre sus trabajos se encuentran series animadas como Dragon Ball Z, Fullmetal Alchemist, Shin-chan o Soul Eater. En la industria de los videojuegos ha dado voz a personajes de World of Warcraft, Street Fighter, Sonic, Final Fantasy XIII, The Elder Scrolls V: Skyrim, Halo 5: Guardians o The Last of Us part II.

Figura 145

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie (2020, Naughty Dog)

En esta ocasión vemos algo poco usual dentro del mundo de los videojuegos, pues Naughty Dog apostó por desarrollar la personalidad de un personaje con el máximo realismo posible, mostrando a una protagonista lesbiana.

De manera que el público no solo experimentará la vida en un mundo lleno de violencia y peligro desde la visión de una mujer, sino que además se mostrará una de las posibles realidades que podría tener ésta, como su orientación sexual que no obligatoriamente tendría que ser heterosexual.

Figura 146

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie besando a Dina (2020, Naughty Dog)

Como se había indicado con anterioridad algo que tiene especial valor en estos videojuegos es la forma en la que se representan a las mujeres, en una industria en la que se suelen mostrar personajes masculinos con el arquetipo del héroe y dando una visión de la mujer en muchas ocasiones muy sexualizada. En el artículo [169]*La imagen de las mujeres en el videojuego*, se trata este tema, reflexionando sobre cómo están representados los personajes femeninos en muchos videojuegos, con cuerpos irreales, ropas insinuantes o con actitudes sumisas y pasivas.

[169] La imagen de las mujeres en los videojuegos es un artículo escrito por la bailarina Verónica Fernzández, el cual fue premiado con el III Premio de Investigaciones Feministas en Materia de Igualdad del Instituto Aragonés de la Mujer y la Universidad de Zaragoza.

En ocasiones incluso hay parte del público que no llega a aceptar la forma en la que aparece la mujer en el videojuego, como ejemplo tenemos la portada del videojuego Battlefield V ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en el que aparece una mujer. Esta carátula despertó ciertas críticas entre parte del público que argumentaba que en las batallas de esa guerra no participaron mujeres, lo cual es falso porque entre las tropas rusas sí que hubo mujeres desempeñando un papel activo en el frente. Independientemente de que fuese fiel o no a la historia, cuando salió un modo de juego dentro de Call of Duty WWII en el que aparecían zombies, a nadie le pareció extraño ese hecho y no hubo ninguna protesta indicando que no era fiel a la realidad.

Figura 147

Portada del videojuego Battlefield V (2018, DICE, Electronic Arts)

Algo también reseñable en esta última entrega de The Last of Us Part II la vemos cuando se presenta a un personaje secundario que siente que aunque tiene cuerpo de mujer es un hombre, una identidad de género poco usual dentro de esta industria, viéndose aquí como el mundo que se ha creado en el juego muestra muchísimas realidades de muchos tipos de personas diferentes, lo cual hace que el jugador se sienta en un entorno real.

Tanto Ed Hooks como el resto de maestros del teatro que se han citado y revisado en este trabajo de investigación han indicado la importancia de conocer absolutamente todos los aspectos de la vida del personaje, incluso aquellos que ni siquiera vayan a mostrarse nunca en la obra, para dar así la misma profundidad y complejidad que tiene una persona real. Uno de estos aspectos que puede ser fundamental para definir la forma de ser del personaje es la orientación sexual, por lo que vemos en este juego la profundidad con la que se ha desarrollado la personalidad de Ellie y de otros personajes que la acompañan durante la historia.

La acción en la escena

El personaje en esta ocasión actúa de una forma un poco diferente a como lo hacía en el primer juego, el hecho de haber crecido, haberse hecho más fuerte y haber tomado más confiar en sí misma tras superar tantas situaciones de peligro hace que su actitud sea más relajada, no vemos esa expresión de miedo que solía tener. Su pose y su manera de moverse también son más seguras.

Podemos ver en su forma de actuar como lo hace de forma lógica a la vida que ha tenido, su personalidad refleja perfectamente su pasado.

Algo fundamental para entender la forma de actuar del personaje en este juego es que mientras en la primera entrega la supertarea era *el amor*, todo lo que motivaba a actuar a

los personajes era el cariño que se tenían, eso es lo que definía el fin de sus acciones, sus objetivos, en este juego la supertarea es la venganza, por lo que vemos una forma de actuar diferente a Ellie, vemos que su objetivo ha cambiado, pues la dirección de la obra es otra, y el jugador experimentará ese cambio, lo cual muestra una evolución drástica de la personalidad del personaje.

El hecho que hace cambiar la forma de actuar de Ellie es la muerte de Joel a manos de Abby, a partir de ese momento el personaje experimentará un cambio, el cariño que siente hacia Joel se transformará en odio hacia Abby y ahora la motivación principal será la venganza.

Figura 148

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby después de asesinar a Joel (2020, Naughty Dog)

Ellie queda profundamente afectada tras la muerte de Joel, en una serie de escenas se muestra como recoge ciertos objetos pertenecientes a él, el más simbólico es el reloj roto que le había regalado su hija Sarah, de esta forma en parte Ellie toma incluso el propio dolor de Joel como parte intrínseca de él.

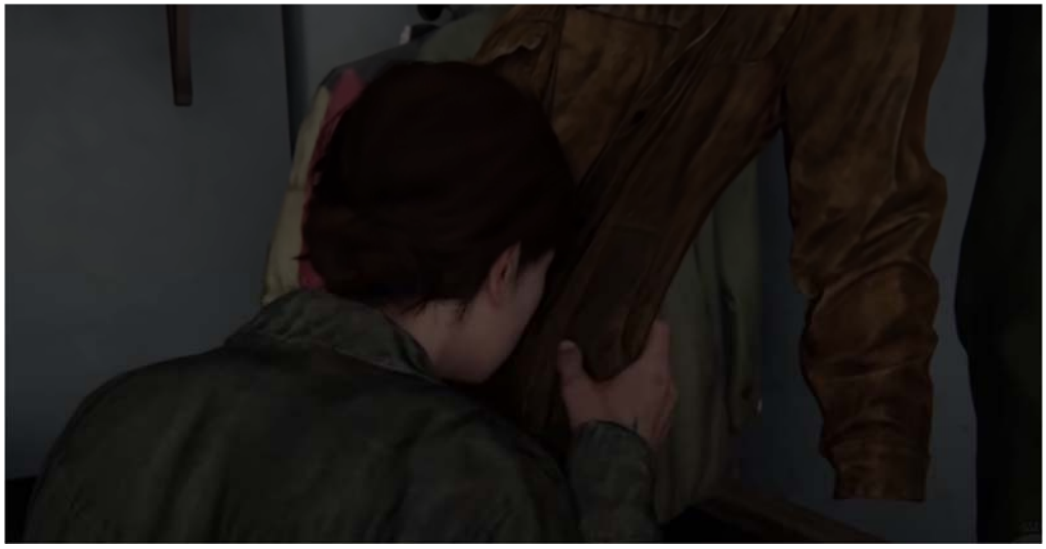
Figura 149

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie sujetando el reloj de Joel (2020, Naughty Dog)

Hay un momento en que sujeta una prenda suya y la huele, viendo aquí que quiere sentirlo, quedándose con lo único que puede quedar de él, su aroma. Esta última escena muestra perfectamente lo que está sintiendo el personaje.

Figura 150

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie oliendo la chaqueta de Joel (2020, Naughty Dog)



El espacio

Una característica de esta última entrega es el mundo en el que se desarrolla el juego, el cual ofrece espacios muy amplios que el jugador podrá explorar caminando o a caballo.

En esta ocasión la acción transcurrirá en muchas localizaciones distintas, las cuales estarán habitadas por diferentes organizaciones de personas, de manera que los enfrentamientos ya no serán sucesos aislados, sino que al haber bandos definidos el peligro será más semejante al que se viva en un entorno de guerra.

3.2.3.3 Historia del desarrollo de la personalidad de Last of Us Part II

Análisis de Abby

Lo interesante de este juego es que el jugador encarnará a dos personajes, los cuales están enfrentados entre ellos, por lo que podrán experimentar las dos caras de un conflicto, mostrando así algo que sería totalmente real, pues cada personaje tiene sus motivaciones y sus razones para hacer lo que hace, no existe esa simplicidad que vemos normalmente en los videojuegos en los se presentan de una forma clara y definida los que serían “los buenos” y los que serían “los malos”.

Al igual que para el primer análisis que se ha hecho de Ellie se ha tenido que analizar previamente a Joel, pues la evolución de la personalidad de Ellie está definida en gran parte por la relación que desarrolló con ese personaje. En esta última entrega, Part II, tendremos que analizar al otro personaje protagonista del juego, Abby, pues la conexión que existe entre ambos personajes también definirá la evolución de la personalidad de estos.

Apariencia física de Abby

La apariencia de Abby nos muestra a un personaje con una gran fortaleza física y mental, en su forma de moverse y en su pose vemos determinación y seguridad. Su aspecto es algo masculino al tener un gran desarrollo muscular, poco pecho y las curvas de las caderas poco marcadas, a pesar de la impresión que pueda causar es heterosexual y mantiene una relación sentimental con un hombre de su grupo. Naughty Dog pone ante el público a un personaje que podría ser una persona real, pues un aspecto externo masculino puede darse en un personaje totalmente femenino.

Su tono muscular da a entender que está acostumbrada a realizar ejercicio físico duro, lo cual le confiere capacidad de sufrimiento y espíritu de superación. Las facciones de su cara

son duras, tiene la mandíbula ancha y la forma de sus cejas le otorgan una mirada de desconfianza y agresividad.

Figura 151

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog)

Acción en la escena

Hay un momento en el juego en el que el personaje manejado es este, Abby, para contar su historia y entender qué la motiva la historia se traslada cinco años atrás, justo antes del momento en el que Joel rescata a Ellie antes de que fuese a ser intervenida en el quirófano de las luciérnagas.

Abby es la hija del cirujano que iba a operar a Ellie, éste es mostrado como una persona tranquila, sensible, de hecho se ve como él mismo tiene sus dudas, no está convencido de operar a una niña pues sabe que esto supondría la muerte de ésta. En un plano Abby conversa con su padre y le dice en un tono calmado que ella sí que estaría dispuesta a hacer ese sacrificio si fuese por el bien de la humanidad.

Poco después de ese momento tras saltar todas las alarmas del hospital Abby acude a ver a su padre, éste acaba de ser asesinado por Joel, que ha escapado junto con Ellie, momento en el que finaliza el primer juego. Aquí vemos el por qué de la ira que siente Abby hacia Joel, el juego nos pone en su lugar, nos muestra su realidad y vemos como su reacción podría estar justificada, pues por la forma de comunicarse con su padre se veía que estaba muy unida a él.

Ante estas circunstancias dadas, el asesinato de su padre, la personalidad del personaje cambia, cambiando así también su objetivo. Como hemos dicho la supertarea de este juego es el odio y la venganza, así que el personaje se alinea aquí con la dirección de la obra.

Figura 152

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog)

La acción transversal de este personaje se opone a la acción transversal de Ellie, la acción transversal de una es la reacción transversal de la otra.

Al comienzo del juego se muestra a Abby como un personaje cruel, matando a Joel con una gran frialdad porque no usa un arma de fuego sino con un palo de golf, lo cual hace que todo sea más brutal. Pero cuando el juego pasa al lado de Abby, vemos ese momento pero desde su punto de vista y justo tras cumplir su venganza vemos que se queda quieta mirando el cuerpo de Joel, su expresión no es de satisfacción ni de alegría, tiene una gran inacción dramática, el personaje muestra que está experimentando muchas sensaciones, muchos sentimientos en ese momento, hay un punto de inflexión en el instante en el cumple su venganza.

Figura 153

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog)

Ante las circunstancias dadas “cumplir la venganza”cambia su forma de actuar, tras esa inacción vemos como su tempo ritmo externo pasa a ser calmado, pero en su interior si que se aprecia mucha actividad. Finalmente rompe el silencio indicando a todos que paren, que dejen pelear, lo hace con un tono firme y seguro, dando muestra de desaprobación de esa situación, parece que en un punto se arrepiente de lo que ha hecho.

Hay otros muchos momentos en los que se ve al personaje mostrando empatía y preocupación hacia otros, tiene un lado cálido y humano, solo que sus circunstancias del pasado le han hecho actuar en muchas ocasiones de manera violenta.

Figura 154

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby junto a un compañero (2020, Naughty Dog)

De nuevo al igual que en el primer juego hay una escena en la que el personaje interactúa con un animal, mostrando el lado sensible al cruzarse con una foca en un acuario, al igual que haría Ellie cuando acarició la jirafa. De esta forma el juego nos muestra que ambos personajes, aunque enfrentados por las circunstancias dadas pueden llegar a tener una sensibilidad común.

Interacción entre ambos personajes

El pasado de los personajes siempre está presente en la escena, vemos como Ellie ante las circunstancias dadas, el asesinato de Joel, ha cambiado su objetivo y solo busca venganza.

El momento en el que le es revelada la ubicación de Abby, Ellie muestra una gran inacción trágica, está quieta, apenas se mueve pero su mirada y sus gestos muestran que interiormente está teniendo muchísima actividad, vemos como se le saltan las lágrimas, está experimentando muchísimas sensaciones en ese momento, es una escena de gran intensidad dramática, a pesar de la baja actividad física.

Figura 155

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie (2020, Naughty Dog)

En una escena vemos como Ellie renuncia a una vida pacífica junto a su pareja por ir a buscar a Abby, ese objetivo guiará todos sus actos haciendo que su personalidad evolucione hasta ser cruel y despiadado.

Figura 156

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie y Dina (2020, Naughty Dog)

El momento en el que ambos personajes vuelven a encontrarse se produce un enfrentamiento, pero el jugador maneja a Abby, y una de las cosas que tiene que intentar hacer es disparar a Ellie, lo cual hace que se experimente el otro punto de vista.

Figura 157

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie y Abby (2020, Naughty Dog)

El tono de ambos personajes muestra un gran odio, se gritan, el tempo ritmo de la escena se acelera, todo es muy violento, la comunicación entre ambas es muy intensa, están muy conectadas, se aprecia perfectamente el vínculo existente que tienen ambos personajes.

En el encuentro aunque hay un enfrentamiento Abby tiene un momento de duda, aunque finalmente ataca a Ellie, pero hay un momento de inacción en la que el personaje se debate qué hacer.

Figura 158

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog)

Al final de todo Ellie vuelve a la granja en la que vivía con Joel y toca la guitarra por última vez, a modo de despedida, a causa de haber perdido varias falanges en la pelea con Abby no puede tocar bien.

Su tempo ritmo es muy tranquilo, está calmada, su actitud es de recapacitación, se aprecia que ha renunciado definitivamente a ese sentimiento de venganza que la ha motivado durante todo el juego, por que volvemos a ve un cambio en su personalidad ante las circunstancias dadas, la recapacitación.

Figura 159

Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie (2020, Naughty Dog)

En el último plano la guitarra está sola apoyada en la ventana y Ellie se aleja andando, está dejando el último vínculo con Joel que es ese objeto y está avanzando hacia otra etapa de su vida.

Figura 160

Captura del videojuego The Last of Us Part II, plano final del juego con Ellie alejándose (2020, Naughty Dog)

3. Conclusiones

Hemos podido analizar durante este trabajo de investigación no solo la evolución de la personalidad que han experimentado los personajes con el paso del tiempo, con el avance de la tecnología a medida que se veían títulos más modernos, sino que hemos visto una evolución de la personalidad de los personajes incluso dentro de cada juego.

El análisis ha mostrado de una forma detallada todos los aspectos dentro de la personalidad de los personajes que han ido cambiando a medida que la historia avanzaba, las circunstancias dadas cambiaban, los diferentes sucesos hacían que se adaptasen, cambiando incluso los objetivos de los personajes, de una forma fiel a la realidad, de ahí la gran calidad artística en materia de interpretación actoral de las obras que se han analizado.

En The Last of Us hemos visto como un personaje (Joel) a lo largo de la historia ha sufrido un hecho traumático que le ha cambiado por completo, haciendo que cambiase su objetivo principal, perdiendo aquello que más le importaba, dando como resultado una personalidad fría, solitaria, desconfiada, sin ilusión. Pero de nuevo, gracias al contacto con otro personaje (Ellie) hemos visto cómo éste vuelve a recuperar ese objetivo principal, que era el de cuidar de un ser querido.

Gracias a estas obras el público puede encarnar a diversos personajes de una forma muy realista, puede experimentar lo que sentiría una niña pequeña frágil y desprotegida en un mundo caótico lleno de violencia en el que tiene que superarse en cada situación sin importar el peligro, algo que es inusual dentro de la industria del videojuego como se ha apuntado con anterioridad.

El factor interactivo que caracteriza a los videojuegos es fundamental para poder conseguir esta experiencia inmersiva, ya que a diferencia del cine en el que el espectador tiene un rol

pasivo, aquí tiene un rol activo y la toma de decisiones tanto malas como acertadas hace que deriven todo tipo de consecuencias.

En algunos de los títulos analizados hemos podido observar algunos personajes con una personalidad menos definida, sobre todo en las primeras versiones de algunos de estos juegos, como puedan ser la primera Lara Croft de Playstation 1, en la que no se aprecia un desarrollo muy profundo más allá de la apariencia exterior, es decir, del diseño del personaje, que aunque ya es una novedad el ver a un personaje femenino actuando de forma heróica no es hasta las últimas entregas de esa IP cuando ya sí que tenemos una construcción de la personalidad muy compleja, buscando la creación de un personaje real.

Aunque algunos de los conceptos vistos en este trabajo de investigación puedan pertenecer exclusivamente al campo de la interpretación dramática que realizan los actores, como espectadores, o mejor dicho como jugadores, hemos podido observar muchas de esas normas que indicaban en sus obras autores como Stanislavski o Chejov sobre la naturaleza en la escena, es decir, sobre la realidad de lo que se vive en la escena. Hemos visto la irradiación entre los personajes, esa comunicación interna e invisible que los conecta, que permite que se comuniquen sin palabras, simplemente a través de sus miradas, de sus gestos, de sus silencios. Fruto de esta irradiación efectiva hemos podido observar que se ha dado garra en la interpretación de los personajes, es decir, que la comunicación ha sido fuerte, la emisión y recepción de esos rayos ha sido sólida y robusta, los mensajes han salido y se han recibido con claridad.

Otro aspecto fundamental que hemos visto en las obras analizadas es la adaptación de los personajes ante las diversas situaciones en las que se encontraban, haciendo que se amoldasen para poder alcanzar sus objetivos, mostrando de esa forma una evolución durante la propia obra, como hemos comentado con anterioridad.

Vemos en los personajes que hay una mayor profundidad de lo esperado al comenzar este trabajo de investigación, observando no solo que los principios de acting se cumplen como en el cine de animación, sino que vemos incluso una mayor profundidad en sus personalidades de lo que podemos encontrar en una película de animación.

En el caso de Last of Us Part II es especialmente interesante el poder ser dos personajes que están enfrentados, pues es una muy buena forma de hacer que el jugador experimente en primera persona el sin sentido que pueda tener una espiral de violencia y de odio descontrolado, que es justo lo que acaban viviendo ambas protagonistas

Hemos podido ver cómo se han cumplido los principios de acting teniendo escenas de una gran calidad interpretativa. Algo que no se ha analizado en este trabajo pero que es también importante indicar es el uso de la música como un elemento que también informa al jugador, que ayuda a transmitir la realidad de lo que está viviendo el personaje en cada momento.

Otro aspecto fundamental en la transmisión del contexto de los personajes son los entornos, los cuales informan del estado anímico de la situación. Se ha visto en estos juegos una gran calidad en la creación de environments y en la iluminación, elementos presentes en la narrativa que aunque escapen al objeto central de este estudio merecen ser mencionados, pues como indicaban los autores rusos analizados en este trabajo, tanto el aspecto externo del personaje como el entorno, son factores que ayudan al actor, en este caso al jugador, a vivir de una forma más fiel la realidad de la escena.

3.1 Conclusiones en relación a los objetivos

Los personajes elegidos para el análisis tenían ciertas características que los hacían especialmente interesantes para el objeto de estudio de este trabajo, pues presentaban toda una serie de pasos en la evolución de sus personalidades que los hacía cada vez más

profundos, mostrando también la complejidad de todo aquello que de forma determinante ayudaba a dicha evolución.

Mediante el análisis de los videojuegos seleccionados hemos podido observar la forma en la que el acting ha sido aplicado en la animación de personajes. Se ha mostrado de una forma clara cómo la animación ha adquirido un alto nivel interpretativo dando como resultado a complejos personajes con profundas bases psicológicas.

El estudio de las técnicas de interpretación actoral desarrolladas por los grandes teóricos del ámbito teatral ha permitido aislar y agrupar los diferentes elementos presentes en toda interpretación actoral de calidad, para así posteriormente poder buscar e identificar esos mismos elementos dentro de la animación de un personaje.

Los grandes teóricos del teatro buscaban crear una realidad, hemos visto que de igual forma en estos videojuegos la creación de los personajes ha buscado el mismo cometido, dando como resultado una realidad factible a los ojos del jugador, permitiendo que éste puede vivir las mismas experiencias que los personajes.

En algunos de los casos de estudio, como es el caso de God of War, hemos visto cómo el personaje ha cambiado de una forma muy real, el jugador ha podido pasar por todas las fases de madurez de este personaje, enseñando como no solo los factores internos intrínsecos del personaje son decisivos en la evolución de éste, sino que la presencia de factores externos es completamente determinante, haciendo que finalmente veamos al personaje como un todo, como algo que está en constante conexión y comunicación con todo aquello que le rodea, tanto físicamente como mentalmente.

En las obras analizadas hemos visto como se ha hecho un retrato perfecto de la vida misma, de la complejidad de todo aquello que define el espíritu de una persona a todos sus niveles.

Hemos comenzado analizando la configuración externa del personaje como primera forma de comunicación, viendo todos aquellos rasgos externos que indican ciertos aspectos del mundo interior del personaje. Se ha comprobado la funcionalidad del diseño de personajes que también le sirve al animador, al igual que la caracterización al actor, como primer impulso en la creación de la vida del personaje.

Se han visto todos los factores internos que definen en primer lugar a la personalidad, como su carácter, su forma de ser por defecto, sus inquietudes, todo aquello que lo motiva y que le hace tener un objetivo concreto y perseguirlo.

También hemos visto de qué manera funcionan los factores externos que rodean al personaje, los cuales han mostrado su importancia, siendo algo decisivo para el desarrollo de la personalidad. En los casos de estudio hemos visto como hechos traumáticos han hecho que los objetivos cambien completamente dando como resultado en un punto incluso a un personaje distinto, con un cambio tan radical que más que una evolución supondría una transformación en algo diferente, como es el caso de Last of Us en el que primero vemos a un personaje cariñoso, inocente, cuyo motor de sus actos es el amor que siente hacia sus seres queridos.

Finalmente hemos visto como el propio subconsciente del personaje estaba presente en todo momento, como se mostraba de una forma clara el debate interno que en ocasiones tenían con ellos mismos a través de la inacción dramática.

Es reseñable ver cómo ha sido la representación de la mujer en algunos de los casos de estudio, como por ejemplo Lara Croft, encarnando primero las cualidades de un arquetipo heróico masculino y cómo a medida que iban avanzando las nuevas entregas de ese mismo título, el personaje iba adquiriendo una profundidad mucho mayor, hasta el punto de hacer que el jugador conozca el pasado del personaje, para así poder entender la causalidad de sus acciones.

En el caso de Last of Us vemos una gran presencia de personajes femeninos que se presentan completamente empoderadas, guiando sus destinos, enfrentándose a toda clase de obstáculos, mostrando la importancia de la determinación frente a las convenciones en las que se le atribuye la debilidad al género femenino como una característica intrínseca de este.

Gracias al profundo análisis de las bases de los grandes maestros del teatro, los cuales reparaban en todos los aspectos existentes de la vida psíquica, se ha podido ver de una forma externa la vida de un personaje sirviendo como punto de reflexión sobre la vida misma de una persona, sobre todo aquello que nos condiciona como seres humanos.

Podemos concluir que los objetivos tanto generales como específicos de este trabajo de investigación han sido cumplidos, gracias al profundo análisis tanto de las teorías teatrales como por el minucioso análisis que se ha hecho de cada personaje. Hemos podido dar respuesta a la hipótesis planteada viendo que sí se aplican las teorías del teatro dentro de la animación de personajes de videojuegos.

3.2 Proyecciones futuras

Tras analizar los casos de estudios algo interesante ha sido ver la forma en la que ha ido cambiando la representación de los personajes femeninos a medida que iban avanzando las generaciones de videoconsolas, algo que puede hacernos preguntar cómo seguirá avanzando esa evolución y de qué manera podría influir en la conciencia de los consumidores de videojuegos, pues como hemos citado al comienzo de este trabajo, es una industria global que tiene una gran presencia en la sociedad.

La tecnología que se desarrolla en los videojuegos avanza a una gran velocidad, permitiendo cada vez una experiencia mucho más profunda e intensa por parte del jugador, lo cual hace que podamos mirar hacia el futuro con gran expectación hacia nuevos horizontes que se vislumbran como es el caso de lo que pueda representar el metaverso y de qué forma la personalidad de los personajes será creada. Esto abriría un amplio campo para investigar poder continuar con la investigación de la creación de personajes configurados con todos los aspectos de la vida real.

4. Índice de figuras

Figura 1. Pintura mural en la tumba de la reina Nefertari, Gran Esposa Real del Faraón Ramsés II, en la que la soberana está jugando una partida de Senet.

Figura 2. Frame del cortometraje de Walt Disney *Three Little Pigs*. (Tomado de The Animator's Survival Kit, Richard Williams 1991)

Figura 3. Imagen que representa el Principio de Animación Squash and Stretch (tomado de Thomas y Johnston 1981)

Figura 4. Ilustración del principio de animación Anticipation (tomado de Richard Williams 1991)

Figura 5. Imagen que representa el Principio de Animación Staging (tomado de Thomas y Johnston 1981)

Figura 6. Ilustración del principio de animación Straight Ahead Action and Pose to Pose (tomado de Richard Williams 1991)

Figura 7. Ilustración del principio de animación Follow Through and Overlapping Action (tomado de Richard Williams 1991)

Figura 8. Ilustración del principio de animación de Arcos (tomado de Richard Williams 1991)

Figura 9. Fotograma de la película Principio de Animación Secondary Action (Walt Disney Productions, 1967)

Figura 10. Fotograma de la película Principio de Animación Exaggeration
(Walt Disney Productions, 1967)

Figura 11. Fotograma de la película Principio de Animación Solid Drawings
(Walt Disney Productions, 1967)

Figura 12. Fotograma de la película El libro de la Selva, personaje Shere khan
(Walt Disney Productions, 1967)

Figura 13. Fotograma de la película Toy Story 2
(Pixar Animation Studios 1999)

Figura 14. Fotograma de la película Inside Out
(Pixar Animation Studios 2015)

Figura 15. Fotografía de Ed Hooks

Figura 16. Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Pensar tiende a llevar a una conclusión. La emoción tiende a llevar a una acción. (Tomado de Acting for Animators 2003)

Figura 17. Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Acción es reacción. Acción es hacer. (Tomado de Acting for Animators 2003)

Figura 18. Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Un personaje necesita tener un objetivo. (Tomado de Acting for Animators 2003)

Figura 19. Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. El personaje debería realizar una acción hasta que ocurra algo, que le haga realizar otra acción diferente.(Tomado de Acting for Animators 2003)

Figura 20. Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. La empatía es la llave mágica. Las audiencias empatizan con las emociones. (Tomado de Acting for Animators 2003)

Figura 21. Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Una escena es una negociación. (Tomado de Acting for Animators 2003)

Figura 22. Ilustración de uno de los principios esenciales del acting. Una escena es una negociación. (Tomado de Acting for Animators 2003)

Figura 23. Fotografía de Konstantín Serguéievich Stanislavski (1863-1938)

Figura 24. Denis Diderot, obra de Louis-Michel van Loo, 1767

Figura 25. Fotografía de Benoît-Constant Coquelin, 1841-1909, Francia.

Figura 26. Fotografía de Émile Édouard Charles Antoine Zola (París, 2 de abril de 1840-ibídem, 29 de septiembre de 1902).

Figura 27. Cuadro Los fusilamientos del 3 de Mayo, obra del pintor Francisco de Goya, 1814

Figura 28. Imagen de Antón Pávlovich Chéjov, 1860 - 1904

Figura 29. Fotografía de Sigmund Freud

Figura 30. Esquema de los teóricos teatrales derivados de Stanislavski o de sus discípulos.

Figura 31. Fotografía de Michael Chejov.

Figura 32. Fotografía de Uta Hagen.

Figura 33. Fotografía de Cheryl Crawford.

Figura 34. Fotografía de Lee Strasberg.

Figura 35. Fotografía de Jacques Lecoq.

Figura 36. Ilustración sobre los siete niveles de tensión de Lecoq.

Figura 37. Imagen de The Living Theatre, de izquierda a derecha Judith Malina y Julian Beck.

Figura 38. Imágenes del actor Brad Pitt en las películas *Troya* de 2004, *Fury* de 2014, *Inglourious Basterds* de 2009 y *Fighting Club* de 1999.

Figura 39. Ilustración de Preston Blair. (Tomado de Cartoon Animation, 1995).

Figura 40. Fotografía de Armand Ribot (1839-1916)

Figura 41. Imagen del videojuego de PlayStation IV desarrollado por Naughty Dog, Uncharted 4.

Figura 42. Fotograma de la película Quién engañó a Roger Rabbit, 1988,
dirigida por Robert Zemeckis.

Figura 43. Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 44. Fotograma de la película Toy Story, de Pixar Animation Studios, 1995.

Figura 45. Fotograma de la película Toy Story, de Pixar Animation Studios, 1995.

Figura 46. Fotograma del cortometraje animado *Alma*, 2009.

Figura 47. Fotograma de la película Kung fu panda, de Dreamworks, 2008.

Figura 48. Fotograma de la película Toy Story, de Pixar Animation Studios, 1995.

Figura 49. Fotograma del cortometraje *El hombre orquesta*, de Pixar
Animation Studios, 2005.

Figura 50. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001).

Figura 51. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001).

Figura 52. Imagen de Edward Muybridge.
(Tomado de *The Human Figure in Motion*, 1901).

Figura 53. Imagen del setup de un personaje para videojuegos en el programa 3ds Max.

Figura 54. Ilustración de Richard Williams. (Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001)

Figura 55. Thumbnail de Bobbie Beck.

Figura 56. Captura del programa 3ds max de un ciclo de caminado.

Figura 57. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001)

Figura 58. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001)

Figura 59. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001).

Figura 60. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001)

Figura 61. Captura del programa 3ds max de un ciclo de caminado.

Figura 62. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001).

Figura 63. Ilustración de Preston Blair. (Tomado de Cartoon Animation, 1995).

Figura 64. Ilustración de Preston Blair. (Tomado de Cartoon Animation, 1995).

Figura 65. Cuadro del libro *El dominio del movimiento*, Rudolf Von Laban.

Figura 66. Fotogramas de la película *El rey león*, de Walt Disney Pictures, 1994.

Figura 67. Fotograma de la película Ace Ventura detective de mascotas, 1994.

Figura 68. Captura del programa 3ds max mostrando la trayectoria de uno de los huesos del rigg.

Figura 69. Ilustración de Richard Williams.
(Tomado de The Animator´s Kit Survival, 2001)

Figura 70. Imagen de Edward Muybridge.
(Tomado de *The Human Figure in Motion*, 1901).

Figura 71. Fotograma de la película Tiempos Modernos, de Charles Chaplin, 1936.

Figura 72. Fotograma de la película kung fu Panda II, Dreamworks, 2011.

Figura 73. Fotograma de la película kung fu Panda II, Dreamworks, 2011.

Figura 74. Imagen de Bobbie Beck.
(Tomado de internet, entrevista, 2013).

Figura 75. Imagen de Al Pacino en la película *El Padrino*,
dirigida por Francis Ford Coppola en 1972.

Figura 76. Imagen de la serie Los Simpsons,
dirigida por Matt Groening.

Figura 77. Fotograma de la película *El rey león*, de Walt Disney Pictures, 1994.

Figura 78. Fotogramas de la serie de televisión Breaking Bad, 2008 - 2013.

Figura 79. Cartel de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 80. Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 81. Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 82. Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 83. En la fila superior, imágenes de los personajes de la película kung fu Panda, Dreamworks, 2011. En la fila inferior debajo de cada personaje se encuentra su actor de doblaje, de izquierda a derecha; Jack Black, Angelina Jolie, Jackie Chan, Seth Rogers y Lucy Liu.

Figura 84. Portada del videojuego, de Konami, Metal Gear Solid V: The Phantom pain, Konami, 2015.

Figura 85. Fotograma de una entrevista a Hideo Kojima, director de de Metal Gear Solid y a Kiefer Sutherland, actor que interpretó al protagonista del juego.

Figura 86. Ilustración del libro *La construcción del personaje, de* Stanislavski Konstantin.

Figura 87. Fotograma del making off de Alicia en el país de las maravillas con Jerry Colonna, Disney Animation Studios, 1951.

Figura 88. Fotograma de la película Inside Out, de Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 89. Fotograma del videojuego Street Fighter II: The World Warrior. Lanzado en 1991, desarrollado por la empresa Capcom.

Figura 90. Fotograma del videojuego World of Tanks. Desarrollado por Wargaming en 2010.

Figura 91. Fotograma del videojuego Grand Theft Auto V, desarrollado por Rockstar North en 2013.

Figura 92. El joven azul. Obra del pintor inglés Thomas Gainsborough realizada en 1770.

Figura 93. Imagen del Videojuego God of War. (Sony Santa Monica Studio, 2018).

Figura 94. Imagen del Videojuego Grand Theft Auto V. (Rockstar North, 2013).

Figura 95. Imagen de los videojuegos The Last of Us (2013), The Last of Us remastered (2014) y The Last of Us Part II (2020). (Naughty Dog).

Figura 96. Captura de movimiento facial con indicadores pasivos, para la película Avatar (James Cameron 2009).

Figura 97. Imagen de la herramienta MetaHuman Creator. (Epic Games, febrero 2021).

Figura 98. Imagen de la herramienta MetaHuman Creator. (Epic Games, febrero 2021).

Figura 99. Imagen de Andy Serkis interpretando a Gollum.
(El Señor de los Anillos: las dos torres, 2002).

Figura 100. Aaron Staton durante la producción de L.A. Noire (2011).

Figura 101. Portada del juego God of War (2018, Sony Santa Monica Studio).

Figura 102. Portadas de los juegos, God of War (2005), God of War II (2007), God of War: Chains of Olympus (2008) y God of War III (2010). Sony Santa Monica Studio.

Figura 103. Portadas de los juegos, God of War: Ghost of Sparta (2010), God of War: Ascension (2013) y God of War (2018). Sony Santa Monica Studio.

Figura 104. Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005).

Figura 105. Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005).

Figura 106. Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005).

Figura 106. Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005).

Figura 107. Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005).

Figura 108. Captura de la cinemática del videojuego God of War con el personaje protagonista, Kratos (2005).

Figura 109. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 110. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos, (God of War 2018)

Figura 108. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 109. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 110. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos, (God of War 2018).

Figura 111. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos, (God of War 2018) (God of War 2005).

Figura 112. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 113. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 114. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 115. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 116. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Atreus y un enemigo (God of War 2018).

Figura 117. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 118. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos y Atreus, (God of War 2018).

Figura 119. Captura de la cinemática del videojuego God of War con (God of War 2018).

Figura 120. Captura de la cinemática del videojuego God of War con Kratos socorriendo a Atreus, (God of War 2018).

Figura 121. Portada del juego Shadow of Tomb Raider (2018, Eidos Montreal).

Figura 122. Tabla con los datos de lanzamiento, información general, plataforma y portada de cada juego de Tomb Raider. De 1996 a 2018.

Figura 123. Captura del juego Tomb Raider V: Chronicles (2000).

Figura 124. Captura del juego Tomb Raider V: Chronicles (2000).

Figura 125. Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider).

Figura 126. Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider).

Figura 127. Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider).

Figura 128. Imágenes de la evolución del diseño de personaje de Lara Croft (Tomb Raider).

Figura 129. Portada del juego The last of Us part II (2020, Naughty Dog).

Figura 130. Imagen de los videojuegos The Last of Us (2013), The Last of Us remastered (2014), The Last of Us: Left Behind (2015) y The Last of Us Part II (2020). (Naughty Dog).

Figura 131. Captura del videojuego The Last of Us, Sarah está buscando a su padre (2013, Naughty Dog).

Figura 132. Captura del videojuego The Last of Us, Un infectado irrumpe en la casa de Sarah y Joel (2013, Naughty Dog).

Figura 133. Captura del videojuego The Last of Us, Joel (2013, Naughty Dog).

Figura 134. Captura del videojuego The Last of Us, Tommy, Joel y Sarah huyendo en coche (2013, Naughty Dog).

Figura 135. Captura del videojuego The Last of Us, Joel huyendo con Sarah

(2013, Naughty Dog).

Figura 136. Captura del videojuego The Last of Us, Joel sostiene a Sarah que acaba de fallecer (2013, Naughty Dog).

Figura 137. Captura del videojuego The Last of Us, imagen de Joel veinte años después de la muerte de su hija (2013, Naughty Dog).

Figura 138. Captura del videojuego The Last of Us, Ellie (2013, Naughty Dog).

Figura 139. Captura del videojuego The Last of Us, Ellie después de disparar un rifle (2013, Naughty Dog).

Figura 140. Captura del videojuego The Last of Us, conversación entre Joel y Sarah (2013, Naughty Dog).

Figura 141. Captura del videojuego The Last of Us, Joel pensativo (2013, Naughty Dog).

Figura 142. Captura del videojuego The Last of Us, discusión entre Joel y Ellie (2013, Naughty Dog).

Figura 143. Captura del videojuego The Last of Us, Joel está herido y Ellie le ayuda (2013, Naughty Dog).

Figura 144. Captura del videojuego The Last of Us, Joel y Ellie le ayuda (2013, Naughty Dog).

Figura 145. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie (2020, Naughty Dog).

Figura 146. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie besando a Dina (2020, Naughty Dog).

Figura 147. Portada del videojuego Battlefield V (2018, DICE, Electronic Arts).

Figura 148. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby después de asesinar a Joel (2020, Naughty Dog).

Figura 149. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie sujetando el reloj de Joel (2020, Naughty Dog).

Figura 150. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie oliendo la chaqueta de Joel (2020, Naughty Dog).

Figura 151. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog).

Figura 152. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog).

Figura 153. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog).

Figura 154. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby junto a un compañero (2020, Naughty Dog).

Figura 155. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie (2020, Naughty Dog).

Figura 156. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie y Dina (2020, Naughty Dog).

Figura 157. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie y Abby (2020, Naughty Dog).

Figura 158. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Abby (2020, Naughty Dog).

Figura 159. Captura del videojuego The Last of Us Part II, Ellie (2020, Naughty Dog).

Figura 160. Captura del videojuego The Last of Us Part II, plano final del juego con Ellie alejándose (2020, Naughty Dog).

5. Bibliografía

A., Batteaux, Florez Canseco, C., Heinsius, D., Ordoñez das Seijas y Tobar, A., Sancha, A., (Madrid), & Campo de Alange, M., Campo de Alange, María Manuela Negrete y Cepeda, Condesa de, 1809-1883, ant. pos. (1778). *La poética de Aristóteles*. En Madrid: Por don Antonio de Sancha.

Alfonso, Calderón Raúl Orellana, & Alfonso. (2007). Libro de los juegos: Acedrex, Dados e Tablas ; Ordenamiento de Las tafurerías. Fundación José Antonio de Castro.

Alzate, G. A. (2006). *La parábola de Grotowski: el secreto del novecento teatral*. Latin American Theatre Review 39(2), 201-202. Center of Latin American Studies, University of Kansas. Retrieved August 22, 2018, from Project MUSE database.

Amin, S., & Suárez, E. (1981). *La ley del valor y el materialismo histórico* (Sección de obras de economía). México: Fondo de Cultura Económica.

Artaud, A. (2001). *El teatro y su doble* (1 ̈ed., 8 ̈reimp, Ser. Pocket edhasa, 2). Edhasa.

Bachmann, M. (1998). *La rítmica Jaques-Dalcroze: Una educación por la música y para la música*. Madrid: Pirámide.

Baker, B., Baker, B., Dyer-Witheford, N., Hock-Koon Sébastien, Kojima, H., Masadi, S., Miller, K., Mitropoulos, J., Peuter, G. de, Ryan, J., Sherlock, L., Sicart, M., Wark, M. K., Dyer-Witheford, N., Hock-Koon, S., Kojima, H., Masadi, S., Miller, K., Mitropoulos, J., … Wark, M. K. (2012). *Extra life : 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (1ª). Errata Naturae.

Banham, M. (1992). *The Cambridge guide to theatre*. Cambridge: Cambridge University Press.

Balakian, A. (1969). *El movimiento simbolista: juicio crítico*. Madrid: Ediciones Guadarrama.

Belli, Simone y López, Cristian (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital, 14, 159-179

Berlin, I., & Hardy, H. (2014). *Las raíces del romanticismo* : Conferencias a.w. mellon en bellas artes, 1965, the national gallery of art, washington dc(1a. ed., Pensamiento). Madrid: Taurus.

BIRKENBIHL, V. (1983). *Las señales del cuerpo y lo que significan*.
Bilbao, Ed.Mensajero

Blair, P. (1994). *Cartoon animation*. Walter Foster.

Bozal, V. (2005). *Francisco Goya : Vida y obra* (Aficiones, 5-6). Madrid: Tf.

Burstyn, E. (2006). *Lessons in becoming myself*. New York: Riverhead Books.

CASTILLA DEL PINO, Carlos."*La construcción del self y la sobre construcción del personaje*". En Teoría del personaje. Compilación de Castilla del Pino, Carlos. Alianza Editorial. Madrid, 1989

Chejov, A., & Vicente, I. (1994). *La gaviota ; El tío Vania ; Las tres hermanas ; El jardín de los cerezos*. Madrid: Cátedra.

Coquelin, C., Coquelin, J., & M. (1888). *Tartuffe: Comedy in five acts*. London: Royalty Theatre.

Cuba. Ministerio de Salud Pública. (1980). *Materialismo histórico. La Habana: Ministerio de Salud Pública, Hospital Psiquiátrico de La Habana*.

Cuesta Martínez José Manuel, & Munárriz Ortiz, Jaime. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* (dissertation). Universidad Complutense de Madrid.

Daccarett, J. (2002). *Expresionismo: fundamento y organización de una teoría teatral*. Santiago, Chile.

Donovan, T., & Fernández Álvarez Concha. (2018). *Replay : la historia de los videojuegos*. Héroes de papel.

Duncan, David. "*Academic And Other Honours Offered To Herbert Spencer*." The Life and Letters of Herbert Spencer.

Espina, Álvaro. "*Presentación: El Darwinismo Social: De Spencer a Bagehot*." Reis, no. 110, 2005.

Fonte, J., & Disney, W. (2004). *Todo empezó con un ratón : El fantástico mundo de los cortos Disney.* Madrid: T & B.

Fonte, J. (2013). *John Lasseter* (1ª ed., Signo e imagen. cineastas, 93). Madrid: Cátedra.

Fonte, J., Mataix, O., & Mataix, O. (2000). *Walt Disney : El universo animado de los largometrajes* (1937-1967) ([1ª ed.] ed.). Madrid: T & B.

Freud, S. (2000). *El yo y el ello y otros escritos de metapsicología* (1a. ed., El libro de bolsillo. biblioteca de autor, 0639). Madrid: Alianza Editorial.

Freud, S. (1988). *Obras completas* (Vol. Vol. 12, lecciones introductorias al psicoanálisis /). Barcelona: Ediciones Orbis.

Finch, C., Blake, P., & Walt Disney Productions. (1973). *The art of Walt Disney: From mickey mouse to the magic kingdoms.* New York: Harry N. Abrams.

Frontispice: Portrait de Denis Diderot (1713-1784), Grave par B.-L. Henriquez, d'apres Louis Michel van Loo. (1913). Isis, 1(3).

G. Matas, F. (28 Agosto 2021). Rise of the Tomb Raider gratis en PC con Prime Gaming del 1 al 14 de noviembre. Vandal. https://vandal.elespanol.com/noticia/1350749002/rise-of-the-tomb-raider-gratis-en-pc-con-prime-gaming-del-1-al-14-de-noviembre/

GEAR, M. y Liendo. *La acción psicoanalítica*. Monte Avila. Caracas, 1977.

GENET, Juan Carlos."*Personaje y actor*". En El personaje dramático. Taurus. Madrid, 1985.

Giddens, A., & Muñoz, J., Muñoz, Jacobo, 1942- , ant. pos. (1974). *Positivism and sociology* (An heb paperback. sociology-philosophy). London: Heinemann.

Granada, M. Á., Rius, R., & Schiavo, P. (2009). *Filósofos, filosofía y filosofías en la "Encyclopédie*" de Diderot y dAlembert: actas del Congreso Internacional sobre la "Encyclopédie: Barcelona, 16-17 de octubre de 2008. Barcelona: Publicacions i Edicions, Universitat de Barcelona.

Groden, M., & Kreiswirth, M. (1994). *The Johns Hopkins guide to literary theory and criticism*. Baltimore: The Johns Hopkins university press.

Grover, R., & Rosas, R. (1992). *El toque mágico de Disney*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Guzmán Ramírez J. A., & Cabuya Velandia J. A. (2020). *El acto de interpretación como proceso de identificación de atributos para la caracterización en personajes animados*. Kepes, 17(22), 301 - 343. https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.12

Halas,John and Whitaker Harold. Timing for animation.

Hawkins, Mike. "*Social Darwinism, Nature and Sexual Difference.*" Social Darwinism in European and American Thought, 1860–1945.

Hirsch, F. (2002). *A method to their madness: The history of the Actors Studio*. Cambridge, MA: Da Capo Press.

HOWARD LAWSON, John. *Teoría y técnica de la dramaturgia*. Instituto Cubano del Libro. La Habana, 1976.

Hooks, Ed (2003): *Acting for animators*.

Jenkins, H., 2004. *Game design as narrative architecture*.

Juul, J., 2001. *Games Telling Stories? A brief note on games and narratives*.

Jungk, P., Núñez Pereira, C., & Núñez Pereira, C. (2012). *El americano perfecto : Tras la pista de Walt Disney* (Noema). Madrid: Turner.

Kauffmann, S. (1994). Distinguishing features: Film criticism and comment. Baltimore: John Hopkins University Press.

Kent, S. L., & Tejera Expósito David. (2016). *La gran historia de los videojuegos : de pong a pokémon y mucho más-- : un adictivo viaje al interior de los juegos con los que creciste y nunca has olvidado* (1ª). Ediciones B.

Laban, R., Ullmann, L., & Ullmann, L. (1987). *El dominio del movimiento* (Ser. Arte. serie teatro, 101). Fundamentos.

Lacan, J., Domb, B., & Domb, B. (2005). Seminario de lectura de "los escritos técnicos de freud" de jacques lacan(Convergencia, 7). Buenos Aires: Letra Viva.

Lavandier, Y., 2003. *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic.* Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

Law, A. H., & Gordon, M. (1996). *Meyerhold, Eisenstein, and biomechanics: actor training in revolutionary Russia* (p. 74). Jefferson, NC: McFarland.

Luppol, I. (1985). Diderot (2a. ed., *Sección de obras de historia*). México: Fondo de Cultura Económica.

Llagostera, E. (2011). *El ocio en la antigüedad.juegos del mundo*. Espacio Tiempo y Forma. Serie Ii, Historia Antigua, 1(24), 305–305. https://doi.org/10.5944/etfii.24.2011.1869

Macgowan, K., & Melnitz, W. (1964). Las edades de oro del teatro. México: Fondo de Cultura Económica.

Maletic, V. (1987). Body, space, expression : the development of rudolf laban's movement and dance concepts (Ser. Approaches to semiotics, 75). Mouton de Gruyter. Retrieved 2021, from INSERTAR URL FALTANTE.

Mariano Romero, F. (2010). Emoción, cine y memoria : Análisis de las producciones de walt disney y pixar animation studios (Enseñanza y universidad, 5). Sevilla: Fundación ECOEM.

Mitterand, H. (2002). Zola et le naturalisme. Paris: Presses Universitaires de France.

Mott, T., 2011. 1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir. Barcelona: Grijalbo.

Muybridge, E., & Taft, R. (1955). The human figure in motion.
New York: Dover Publications.

Newman, J., 2002. The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames.

Oliva César, & Monreal, F. T. (2017). *Historia básica del arte escénico*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Pacino, A., & Grobel, L. (2008). *Al Pacino in conversation with Lawrence Grobel*. New York: Simon Spotlight Entertainment.

Pavlov, I., & Marañón, G. (1929). *Los reflejos condicionados : Lecciones sobre la función de los grandes hemisferios*(Ciencias biológicas). Madrid: Morata.

Prunes, A. (1986). *Tres cuestiones en la poética de Aristóteles* (Minerva, 3). Buenos Aires: Biblos.

Ribeiro, M., & Faria, J. (2006). Antologia do teatro realista(1.st ed., Coleção dramaturgos de brasil, vol. 13). São Paulo: Martins Fontes.

Ribot, T., Fe, F., Rubio, R., Suárez, V., & Universidad, C. de M. (1899). *Psicología de la atención*. Librería de Fernando Fé.

Ruiz, B. (2012). *El arte del actor en el siglo xx : un recorrido teórico y práctico por las vanguardias* (2ª, Ser. Teoría y práctica (artezblai), 3). Artezblai.

Scharf, F. (2011). Emile Zola. Paris: *Champion*.

Serious games : *diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*[Barcelona : Editorial UOC, 2015.] - Permalink: http://digital.casalini.it/9788490644539

Shakespeare, W., Valverde, J., & Valverde, J. (1988). Ricardo iii: ; enrique v ([1a. ed. en Clásicos Universales Planeta] ed., *Clásicos universales planeta,* 160). Barcelona: Planeta.

Square Enix (22 de septiembre de 2021)*WOTV FFBE CELEBRATES TR25 WITH A TOMB RAIDER COLLAB EVENT* https://tombraider25.square-enix-games.com/en-us/tr2013/blog/wotv-ffbe-tr25-collab/

Stanislavski, Constantin (1936): *An actor prepares*. London Methuen

Stanislavski, Constantin (1975): *La construcción del personaje*. Madrid Alianza Editorial

Stanislavski, K. S. (1988). *La construcción del personaje* (\1a. ed., 4a. reim.\, Ser. El libro de bolsillo ; sección arte, 573). Alianza.

Stanislavskiĭ Konstantin Sergueevich, Saura, J., & Saura, J. (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia* (1. ed., Ser. Artes escénicas). Alba Editorial.

Starobinski, J. (2012). Diderot, *un diable de ramage*. Paris: Gallimard.

Table of contents. (2021). *Espacio, Tiempo y Forma*, (33), 9-11. Retrieved from https://login.bucm.idm.oclc.org/login?url=https://www-proquest-com.bucm.idm.oclc.org/scholarly-journals/table-contents/docview/2557870581/se-2?accountid=14514

Tato, G. (2017). *Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. inmersión y empatía*. Quaderns De Cine, 12(12). https://doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.09

Thomas, Frank and Jhonston, Ollie (1981): *The ilusion of life. Disney animation*. Disney Editions. New York

Todes, D. (1997). *Pavlov's physiological factory*. Isis, 88, 205-246.

Universidad Nacional de Educación a Distancia. Facultad de Geografía e Historia. (1989). *Espacio, tiempo y forma*. http://bibpurl.oclc.org/web/82964 http://revistas.uned.es/index.php/ETFVII.

Varela, R. (8 de abril de 2018). *God of War: El viaje de Kratos hasta PS4*. Vandal. https://vandal.elespanol.com/reportaje/god-of-war-el-viaje-de-kratos-hasta-ps4#p-73

Voltaire, F. M., Diderot, D., & Bianco, J. (1949). *Obras escogidas*. Buenos Aires: Ed. W.M Jackson.

Whitaker, H., Halas, J., Lasseter, J., & Halas, J. (2008). *Animación: Tiempos e intercalaciones*. Andoain (Guipúzcoa): Escuela de Cine y Vídeo.

Williams, Richard (1991): *The Animator´s Survival kit. Expanded edition*. London, Faber and Faber.

6. Resumen en inglés

The evolution of a characters personality in next generation videos through the application of acting in animation.

Object of study

In this investigative work, we will analyze the fundamentals of acting which are applied to the interpretations that characters in animation films carry out, so as to study how these theories have been implemented in the videogame industry throughout its development, and see how these characters have been evolving and acquiring complex and realistic personalities, like the ones we are now used to seeing in animation films.

The object of the present study is to analyze the Acting in console-videogame characters through different generations ending with the most recent. The goal is to show the evolution in the personality of characters and evidence the possible innovations when it comes to the subject of actoral interpretation which can take place due to the nature of videogames, either because of the different digital animation techniques which are used or because of the interactive component which characterizes an animation when the player is an agent and execute commands.

This investigative work's scope does not try to encompass The amplitude of range that the video game industry has, as it is permanently in the state of development and growth. Although quality video games can be found in other means and for many devices such as smart-phones, tablets, personal computers, etc. we Will analyze those that belong to the video consoles that were most advanced for their era. They have been selected based on either the impact that these titles had within the industry or Based on the number of users they had. But even more so because of their artistic value as far as the acting quality of the

characters. This is so, because there we will find the higher quality animations for each moment and that will allow us to capture, with precision, the evolution in the personality which characters may have exhibited, which is the subject of our study

We will analyze, in-depth, the fundamentals which give acting its efficacy, looking into those elements which make it possible to create and communicate all of the psychological traits of a character within a story. In order to do that, we will study the theories that prevail in matter of actoral interpretation, which were created by the masters of theater, taken and applied to animation cinema and, later, were also extrapolated to the video game field, as technology progressed.

Subsequently, we will show possible novelties in acting, as this is a means which has evolved quite rapidly in the last decades. Different techniques will be explored which have been used to make animations in several ways, such as the one created by means of sprites, techniques of 3-D animation by creating keys and interpolations and the latest innovations in motion capture of actors to create extremely realistic animations.

We don’t expect to focus on merely technological aspects used today in the field of video game animations, although it is undeniable that the rhythm of advancement in technology has played an intricate role in the creation of complex animations which are the ones we mostly see in video games today. This is why different techniques will be analyzed but from an artistic perspective, observing the results which these technological advancements yield or allow.

The general and specific objectives which are aimed at in this investigative work are:

General objectives

Demonstrate through the analysis of study cases the ways in which characters' personalities in videogames have evolved through time thanks to the application of acting theories, which were previously used in the animation films industry. To verify this evolution, a videogame saga will be chosen based on both its artistic quality and the fact that it incorporates acting into its characters within the technical limitations of its era. We will begin analyzing the chosen characters in the beginning of these sagas. We will finalize with the latest titles of these sagas in next generation consoles and other videogame platforms which we can find in present times.

We will analyze and identify the internal factors within a character’s personality, the external factors which influence the evolution of this character’s personality and the interaction with external elements such as other characters or particular situations.

- internal factors within personality
- external factors which affect the development of a personality
- external factors given by the interaction with other characters
- the conditioning of a behavior by a situation or context

Specific Objectives

To identify and exhibit the existence of the different acting principles which can be found within videogame character’s animations throughout the different stages of technological

development and animation techniques that these have undergone. Seeing the theories upon which the creation of an animation character is based.

Observe and determine throughout the different stages of the videogame industry in which the characteristics of each character.

Highlight the most representative examples of video game characters whose animations contain by all means possible and as the technology of each era allows, the fundamentals of acting which create a personality. Furthermore, to review the theories written on the subject of our investigation.

Hypothesis

Thanks to the fact that video game platforms have evolved so much in the last three decades, due to the technological advancements and an economic expansion on a worldwide level that the video game industry has experienced, we can see the result of much more complex works, not just technically, but artistically; with stories, plot lines, texts, and characters which apply the same fundamentals of acting theory that we can perceive in animation film giving rise to characters of high psychological complexity.

We want to confirm if the series we know today about actor role interpretation and the creation of characters which were developed by big theoretical pinnacles of this field, starting with the precursor an innovator Konstantin Stanislavski, which were later taken and applied to animation cinema, for the first time, by Walt Disney and to see if they have been progressively applied in the video game industry and how they may have affected the development of personalities in characters till today.

When reviewing if these theories are applied in the same way or are modified by the interactive factor that characterizes video game animation, we are in the face of a novelty in the matter of acting and simplest principles could be established that make us bear in mind video game animations.

Conclusions

We have been able to analyze during this research work not only the evolution of the personality that the characters have experienced over time, with the advancement of technology as more modern titles were seen, but we have also seen an evolution of the personality of the characters even within each game.

In analysis he has shown in a detailed way all the aspects within the personality of the characters that have changed as the story progressed, the given circumstances changed, the different events made them adapt, even changing the objectives of the characters, in a way that is faithful to reality, hence the great artistic quality in terms of acting performance of the works that have been analyzed.

In The Last of Us we have seen how a character (Joel) throughout history has suffered a traumatic event that has completely changed him, causing him to change his main objective, losing what mattered most to him, resulting in a personality cold, lonely, distrustful, without illusion. But again, thanks to the contact with another character (Ellie) we have seen how he regains that main objective, which was to take care of a loved one.

Thanks to these works, the public can embody different characters in a realistic way, they can experience what a little girl would feel in a chaotic world that has to be overcome in every situation regardless of the danger, something that is unusual within this industry. has pointed out before.

The interactive factor that characterizes videogames is essential to be able to achieve this immersive experience, since unlike the cinema in which the spectator has a passive role, here he has an active role and making both bad and correct decisions makes them derive all kinds of consequences.

In some of the titles analyzed we have some characters with a less defined personality, especially in the first versions of some of these games, such as the first Lara Croft of Playstation 1, in which a very deep development is not appreciated beyond of the outer appearance, that is, of the character design, that although it is already a novelty to see a female character acting in a heroic way, it is not until the last installments of that IP when we already have a very complex construction of the personality .

Although some of the concepts seen in this research work may belong exclusively to the field of dramatic interpretation performed by actors, as spectators, or rather as players, we have been able to observe many of those norms that authors such as Stanislavski or authors indicated in their works. Chekhov on the nature on the scene, that is, on the reality of what is lived on the scene. We have seen the radiation between the characters, that internal and invisible communication that connects them, that allows them to communicate without words, simply through their looks, their gestures, their silences. As a result of this effective irradiation we have been able to observe that there has been claw in the interpretation of the characters, that is, that the communication has been strong, the emission and reception of those rays has been solid and robust, the messages have gone out and received with clarity.

Another fundamental aspect that we have seen in the analyzed works is the adaptation of the characters before.

We see in the characters that there is a greater depth than expected at the beginning of this research work, not only observing that the acting principles are fulfilled as in animation, but we also see a greater depth in their personality than what we can find in a animation film.

In the case of Last of Us Part II, it is especially interesting to be able to be two characters who are facing each other, which they have because it is a very good way of showing the player in no sense that they can have a spiral of uncontrolled violence and hatred, it is just the that both protagonists end up experiencing

We have been able to see how the principles of acting have been fulfilled, having scenes of great interpretive quality. Something that has not been analyzed in this work but that is also important to indicate is the use of music as an element that also informs the player, that helps to convey the reality of what the character is experiencing.

Another fundamental aspect in the transmission of the context of the characters are the environments, which inform the state of mind of the situation. These games have seen a great quality in the creation of environments and lighting, elements present in the narrative that, although they escape the central object of this study, deserve to be mentioned.

Conclusions regarding the objectives

The characters chosen for the analysis had certain characteristics that made them especially interesting for the object of study of this work, since they presented a whole series of steps in the evolution of their personalities that made them more and more profound, also showing the complexity of everything. what decisively helped this evolution.

By analyzing the selected video games we have been able to observe the way in which acting has been applied in character animation. It has been clearly shown how animation

has acquired a high level of interpretation resulting in complex characters with deep psychological bases.

The study of the acting techniques developed by the great theorists in the theater field has made it possible to isolate and group the different elements present in all quality acting performances, in order to subsequently be able to search for and identify those same elements within the animation of a character.

The great theater theorists sought to create a reality, we have seen that in the same way in these video games the creation of the characters has sought the same task, resulting in a feasible reality in the eyes of the player, allowing the player to live the same experiences than the characters.

In some of the case studies, such as God of War, we have seen how the character has changed in a very real way, the player has been able to go through all the maturity phases of this character, teaching how not only the Intrinsic internal factors of the character are decisive in his evolution, but the presence of external factors is completely decisive, causing us to finally see the character as a whole, as something that is in constant connection and communication with everything that surrounds him, both physically and mentally.

In the works analyzed we have seen how a perfect portrait of life itself has been made, of the complexity of everything that defines the spirit of a person at all levels.

We have started by analyzing the external configuration of the character as the first form of communication, looking at all those external features that indicate certain aspects of the character's inner world. The functionality of the character design that also serves the animator, as well as the characterization of the actor, has been proven as the first impulse in the creation of the character's life.

All the internal factors that define personality in the first place have been seen, such as his character, his default way of being, his concerns, everything that motivates him and that makes him have a specific goal and pursue it.

We have also seen how the external factors that surround the character work, which have shown their importance, being something decisive for the development of the personality. In the case studies, we have seen how traumatic events have caused the objectives to change completely, resulting in a point even in a different character, with a change so radical that more than an evolution it would involve a transformation into something different, as is the case. of Last of Us in which we first see a loving, innocent character, whose motor of his actions is the love he feels towards his loved ones.

Finally, we have seen how the character's own subconscious was present at all times, how the internal debate they sometimes had with themselves through dramatic inaction was clearly shown.

Future projections

After analyzing the case studies, something interesting has been to see the way in which the representation of female characters has changed as the generations of video consoles have progressed, something that can make us wonder how this evolution will continue to advance and in what way it could influence the conscience of video game consumers, because as we mentioned at the beginning of this work, it is a global industry that has a great presence in society.