

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

La reinterpretación de los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios (1995-2017)

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

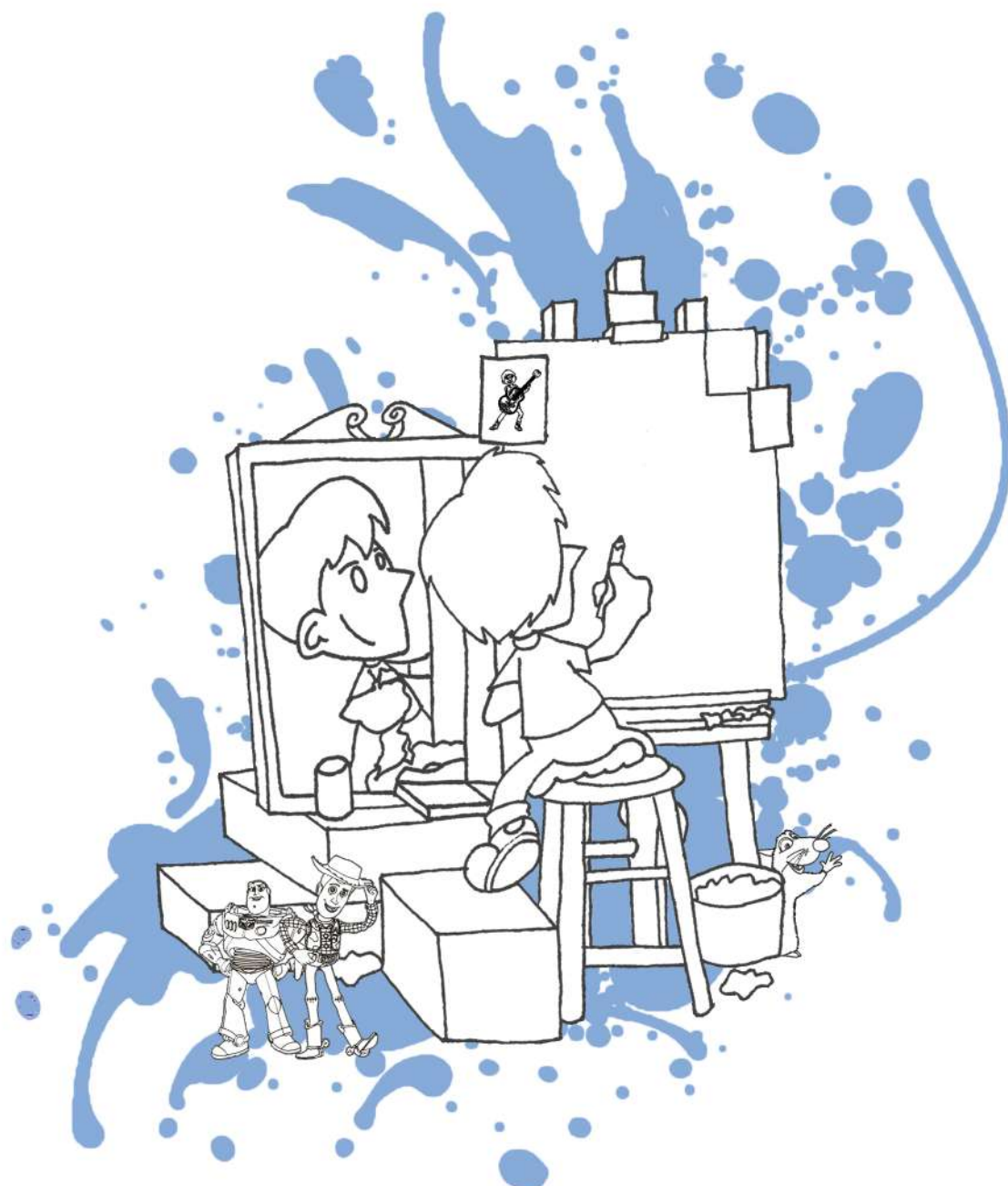
Miguel Ángel Gómez Balbuena

DIRECTORES

Jaime Munárriz Ortiz
José Manuel Cuesta Martínez



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES
Doctorado en Bellas Artes



Tesis doctoral

Presentada por Miguel Ángel Gómez Balbuena

Dirigida por los Dres. Jaime Munárriz Ortiz y José Manuel Cuesta Martínez

**LA REINTERPRETACIÓN DE LOS PROCESOS
CONTEMPORÁNEOS DE DISEÑO Y CREACIÓN
DE PERSONAJES EN LOS LARGOMETRAJES
DE ANIMACIÓN DE PIXAR ANIMATION STUDIOS
(1995-2017).**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES

DOCTORADO EN BELLAS ARTES



**LA REINTERPRETACIÓN DE LOS PROCESOS
CONTEMPORÁNEOS DE DISEÑO Y CREACIÓN DE
PERSONAJES EN LOS LARGOMETRAJES DE
ANIMACIÓN DE PIXAR ANIMATION STUDIOS
(1995-2017)**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Miguel Ángel Gómez Balbuena

BAJO LA DIRECCIÓN DE LOS DOCTORES

JAIME MUNÁRRIZ ORTIZ Y JOSÉ MANUEL CUESTA MARTÍNEZ

MADRID, 2023

*El arte pone a prueba la tecnología
y la tecnología inspira el arte.*

John Lasseter

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a los Dres. Jaime Munárriz Ortiz y José Manuel Cuesta Martínez, mis directores de tesis, toda la ayuda que me han brindado para poder terminar este proyecto.

A la Dra. Isabel María García Fernández y el Dr. Ángel Llorente Hernández por su ayuda y orientación en las jornadas para doctorandos organizadas durante mis primeros años en el programa.

A Kriss y Moha, mis amigos y compañeros de doctorado, con los que he compartido tanto los momentos buenos como los que no lo han sido tanto de esta aventura.

A Eugenio y María del Carmen, mis padres, por su esfuerzo constante por intentar entender lo que hago y apoyarme en todos los sentidos de forma incondicional.

A mis familiares y amigos, en especial, a Anita y Azael por sus ánimos a unos 359 Km. de distancia, los cuáles, han tenido que escuchar largos audios con mis avances y retrocesos con el proyecto.

Por último, me gustaría realizar una mención especial al Dr. Rafael Menéndez Muñiz, mi primer director de tesis, por haberme guiado durante una buena parte de este largo camino.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<u>1. DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.</u>	p. 15
1. OBJETO DE ESTUDIO.	p. 17
2. HIPÓTESIS.	p. 17
3. OBJETIVOS.	p. 18
3.1 Objetivos generales.	p. 18
3.2 Objetivos específicos.	p. 19
4 DESCRIPCIÓN GENERAL.	p. 19
5. SOBRE EL INVESTIGADOR Y SU TRAYECTORIA.	p. 21
6. MARCO DE ESTUDIO.	p. 23
7. METODOLOGÍA.	p. 27
8 MEDIOS UTILIZADOS.	p. 29
9 PLANIFICACIÓN.	p. 30
<u>2. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.</u>	p. 33
1. BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.	p. 35
1.1 LAS PINTURAS RUPESTRES.	p. 35
1.2 LOS PRIMEROS JUGUETES ÓPTICOS.	p. 37
1.3 DE GEORGES MÉLIÈS A KEN KNOWLTON.	p. 44
2. PIXAR ANIMATION STUDIOS.	p. 65
2.1 LA ANIMACIÓN POR ORDENADOR.	p. 65
2.1.1 Los orígenes.	p. 65
2.1.2 La carrera espacial.	p. 66
2.1.3 Las primeras instituciones.	p. 68
2.1.4 La División Informática de Lucasfilm.	p. 69
2.1.5 La tradición frente a la tecnología.	p. 74

2.2 EL NACIMIENTO DEL ESTUDIO.	p. 79
2.3 EL PRIMER LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN POR ORDENADOR EN TRES DIMENSIONES: <i>TOY STORY</i> .	p. 87
2.4 EL REGRESO DE LOS CORTOMETRAJES: <i>GERI'S GAME</i> .	p. 96
2.5 EL SÍNDROME DEL SEGUNDO PRODUCTO: A <i>BUG'S LIFE</i> .	p. 97
2.6 LA PRIMERA CRISIS CREATIVA: <i>TOY STORY 2</i> .	p. 99
2.7 LA IDENTIDAD CORPORATIVA DEL ESTUDIO.	p. 101
2.8 EL TRASLADO DE LAS INSTALACIONES DE POINT RICHMOND A LAS DE EMERYVILLE	p. 103
2.8.1 <i>Monsters Inc.</i>	p. 104
2.8.2 <i>Finding Nemo</i> .	p. 106
2.9 LA RUPTURA DEL ACUERDO DE COLABORACIÓN CON THE WALT DISNEY COMPANY.	p. 108
2.10 LA PENÚLTIMA COLABORACIÓN CON THE WALT DISNEY COMPANY: <i>THE INCREDIBLES</i> .	p. 111
2.11 THE WALT DISNEY COMPANY COMPRA EL ESTUDIO: <i>CARS</i> .	p. 115
2.12 EL PROYECTO REALIZADO SIN LA INTERVENCIÓN DE THE WALT DISNEY COMPANY: <i>RATATOUILLE</i> .	p. 119
2.13 HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ	p. 120
3. LOS PROCESOS CONTEMPORÁNEOS DE DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES.	p. 123
3.1 LOS PERSONAJES.	p. 124
3.1.1 Características de los personajes.	p. 126
3.1.2 Tipología de los personajes.	p. 127
3.1.2.1 Tipología de los personajes según su importancia o participación.	p. 145

3.1.2.2 Tipología de los personajes según su función o papel.	p. 150
3.1.2.3 Tipología de los personajes según su caracterización.	p. 154
3.1.2.4 Tipología de los personajes según su evolución.	p. 156
3.1.2.5 Tipología de los personajes según su imagen.	p. 158
3.1.3 Algunos personajes memorables.	p. 165
3.2 EL DISEÑO DE PERSONAJES.	p. 172
3.2.1 El diseño.	p. 172
3.2.2 El diseño de personajes.	p. 173
3.2.3 Los diseñadores y creadores de personajes contemporáneos.	p. 174
3.3 LOS PROCESOS CONTEMPORÁNEOS DE DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES.	p. 178
3.3.1 El guión escrito, el briefing, etc.	p. 179
3.3.2 La documentación.	p. 188
3.3.3 Los bocetos.	p. 192
3.3.4 Construcción partiendo de figuras geométricas simples.	p. 198
3.3.4.1 Construcción de cabezas.	p. 199
3.3.4.2 Construcción de cuerpos.	p. 201
3.3.4.3 Proporción entre cabezas y cuerpos.	p. 202
3.3.4.4 Otras técnicas.	p. 209
3.3.5 Lenguaje corporal y expresión no verbal.	p. 213
3.3.5.1 La pose. La definición a mediante la forma.	p. 214
3.3.5.2 La cara y las manos.	p. 233

3.3.6 La silueta.	p. 272
3.3.7 El color.	p. 278
3.3.8 La iluminación.	p. 291
3.3.9 Los efectos especiales.	p. 297
3.3.10 Accesorios.	p. 305
3.3.11 Las hojas de modelo (model-sheets).	p. 306
3.4 CONCLUSIÓN.	p. 312
4. EL DISEÑO Y LA CREACIÓN DE PERSONAJES EN PIXAR ANIMATION STUDIOS.	p. 317
4.1 <i>TOY STORY</i> .	p. 326
4.1.1 Las películas.	p. 326
4.1.1.1 <i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995).	p. 327
4.1.1.2 <i>Toy Story 2</i> (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999).	p. 331
4.1.1.3 <i>Toy Story 3</i> (Lee Unkrich, 2010).	p. 336
4.1.1.4 <i>Toy Story 4</i> (Josh Cooley, 2019).	p. 342
4.1.2 Los personajes.	p. 347
4.1.2.1 Woody.	p. 347
4.1.2.2 Buzz Lightyear.	p. 383
4.1.2.3 Otros personajes.	p. 412
4.2 <i>RATATOUILLE</i> (BRAD BIRD Y JAN PINKAVA, 2007).	p. 412
4.2.1 La película.	p. 413
4.2.2 Los personajes.	p. 418
4.2.2.1 Remy.	p. 418
4.2.2.2 Otros personajes.	p. 451
4.3 <i>COCO</i> (LEE UNKRICH Y ADRIÁN MOLINA, 2017).	p. 451

4.3.1 La película.	p. 451
4.3.2 Los personajes.	p. 459
4.3.2.1 Miguel Rivera.	p. 459
4.3.2.2 Otros personajes.	p. 494
4.4 CONCLUSIONES	p. 494
5. EL DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES EN LOS PRINCIPALES ESTUDIOS DE ANIMACIÓN CONTEMPORÁNEOS.	p. 507
5.1 <i>SHREK</i> .	p. 512
5.1.1 Las películas.	p. 512
5.1.1.1 <i>Shrek</i> (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001).	p. 513
5.1.2 Los personajes.	p. 517
5.1.2.1 Shrek.	p. 517
5.1.2.2 Otros personajes.	p. 546
5.2. CONCLUSIONES.	p. 546
3. <u>CONCLUSIONES.</u>	p. 551
1. CONCLUSIÓN CON RESPECTO A LA HIPÓTESIS Y LOS OBJETIVOS	p. 553
2. FUTURAS PROYECCIONES	p. 564
4. <u>ÍNDICE DE FIGURAS.</u>	p. 569
5. <u>BIBLIOGRAFÍA.</u>	p. 593
6. <u>RESUMEN.</u>	p. 603
7. <u>ABSTRACT.</u>	p. 609
8. <u>ANEXO.</u>	p. 615

1. DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1. OBJETO DE ESTUDIO.

Esta tesis doctoral se focaliza en los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes y su amoldamiento a los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios.

Los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes se pueden definir como el conjunto de pasos a seguir que los artistas de hoy en día tienen que tener presentes a la hora de crear y diseñar un personaje destinado a cualquier medio creativo (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.). Los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios son películas que han dejado de lado las técnicas de animación más tradicionales mediante dibujos o marionetas para dar paso a las más innovadoras mediante modelos en tres dimensiones realizados por ordenador, revolucionando la forma que hasta este momento se tenía de entender esta técnica cinematográfica.

La intención de esta investigación es estudiar las relaciones existentes entre los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes y los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios con el propósito de analizar todas las posibles re-interpretaciones que los artistas de este estudio realizan de ellos. Mediante el análisis exhaustivo de estos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en cada una de sus especialidades, se pueden comparar un gran número de técnicas que aunque siguen diferentes procedimientos, persiguen el mismo resultado: la creación de personalidades.

2. HIPÓTESIS.

La pregunta de investigación de la que se parte es la siguiente: ¿son re-interpretados y/o modificados los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios?.

De ser así, es decir, si los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes han sido objeto de revisión y/o transformación en cada uno de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios estrenados dentro del período temporal que abarca esta investigación, es decir, desde el año 1995 con *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta el año 2017 con *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017), posiblemente nos encontremos, gracias a la creatividad de los artistas del estudio, ante nuevos lenguajes artísticos que se apoyan en los personajes de animación para crear un código visual propio.

De no ser así, es decir, si los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por los creativos de los diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) no han sido revisados y/o transformados en cada uno de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, posiblemente nos encontremos ante un lenguaje artístico único e inmutable sea cuál sea el medio, técnica, etc. en la que se utilice.

La hipótesis de esta investigación es que, efectivamente, los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes son re-interpretados y/o modificados en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, creando así un nuevo lenguaje artístico que se apoya en los personajes de animación para crear un código visual propio. Dicho de otra forma, que los artistas del estudio, a la hora de elaborar los protagonistas de sus largometrajes, no siguen al pie de la letra los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, sino que los revisan y/o transforman para crear otros propios a partir de ellos. Ésto hace que sus personajes se diferencien bastante de los del resto de estudios del panorama cinematográfico actual y que podamos hablar de un “estilo Pixar” también en cuanto a materia de diseño y creación de personajes se refiere.

3. OBJETIVOS.

Los objetivos son de dos tipos, más en concreto, generales y específicos.

3.1 Objetivos generales.

Averiguar si los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes son re-interpretados y/o modificados en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios estrenados dentro del período temporal que abarca esta investigación, es decir, desde el año 1995 con *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta el año 2017 con *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).

Identificar y analizar todas y cada una de las posibles re-interpretaciones y/o modificaciones que han tenido los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios estrenados dentro del período temporal anteriormente mencionado.

3.2 Objetivos específicos.

Recopilar y analizar todos y cada uno de los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por creativos especializados en diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) para intentar establecer lo que sería un proceso más o menos común en todos ellos.

Analizar a algunos de los personajes más representativos de cada una de las diferentes etapas de Pixar Animation Studios, o mejor dicho, el arte empleado en su creación y diseño, teniendo en cuenta los artistas más reconocidos que han trabajado en ellos, las influencias que éstos han tenido a la hora de crearlos y diseñarlos, etc. comprobando si éstos han sido realizados siguiendo los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, o si por el contrario, éstos últimos han sido re-interpretados y/o modificados por los artistas del estudio.

Analizar uno de los personajes más relevantes de los largometrajes de animación más representativos del resto de estudios del sector, y en el caso de que esté realizado mediante unos procesos de creación y diseño de personajes diferentes a los utilizados por Pixar Animation Studios, ya se traten estos últimos de los contemporáneos, los re-interpretados y/o modificados, etc., compararlos.

4. DESCRIPCIÓN GENERAL.

Desde el estreno de *Toy Story* (John Lasseter, 1995) en el año 1995 (el primer largometraje de animación de la historia llevado a cabo en su totalidad a través del ordenador), las producciones de animación de Pixar Animation Studios han dejado de lado las técnicas de animación más tradicionales mediante dibujos o marionetas para dar paso a las más innovadoras mediante modelos en tres dimensiones realizados por ordenador, revolucionando la forma que hasta ese momento se tenía de entender esta técnica cinematográfica.

Además, todos los largometrajes de animación del estudio, tanto los que llevó a cabo en colaboración con The Walt Disney Company como los que ha realizado ya siendo parte de esta compañía, han ido superando con creces a sus predecesores, llegando a obtener todos ellos el beneplácito tanto de la crítica como del público.

La aportación del estudio al desarrollo de la tecnología digital aplicada al cine es innegable, de hecho, su espíritu se puede resumir en la frase “el arte pone a prueba la tecnología y la tecnología inspira el arte.” (Lasseter

citado en Iwerks, 2007). Sin embargo, tanto la antes citada revolución como la obtención del beneplácito unánime de la crítica y del público, no se deben tan solo al uso de las tecnologías más avanzadas, ya que el ordenador “solo es una herramienta que no puede sustituir a la creatividad.” (Smith citado en Iwerks, 2007). La clave está en que estas películas plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales: la historia, el mundo y el personaje.

Las historias de Pixar Animation Studios se distinguen, entre otras cosas, “por la solidez de sus guiones, y sobre todo, por un discurso sofisticado que favorece la conexión efectiva con un público heterogéneo en el que coinciden niños y adultos.” (Perez-Guerrero, 2013, p. 11). Y es que, las tácticas narrativas que se utilizan para la realización de sus guiones, les permiten construir en éstas un nivel doble de lectura que se orienta al mismo tiempo tanto a pequeños como a mayores. Aunque estos recursos no han sido inventados por ellos y tampoco son los únicos que los usan, a lo largo del tiempo han demostrado ser unos auténticos maestros en su utilización.

Los mundos de Pixar Animation Studios se distinguen, entre otras cosas, por ser lugares imaginarios repletos de luz, música, sonidos, texturas, etc.

Aunque estos dos primeros conceptos son muy importantes, en esta investigación se van a dejar a un lado para centrar la atención en el tercero, es decir, los personajes, aunque en ningún momento se va a perder de vista la historia. Y es que, tal y como se verá más adelante, se puede decir que éstos últimos son sus elementos fundamentales, ya que son los encargados de hacer que los espectadores abandonen sus butacas, se metan de lleno en la trama y avancen a través de ella.

Los artistas de Pixar Animation Studios creen que para que los personajes sean buenos deben de tener la entidad suficiente para vivir más allá del marco de la película. De hecho, los suyos se distinguen, entre otras cosas, por están cargados de anhelos, deseos, ideas, pasiones, etc. y haber conseguido asombrar, emocionar, hacer reír, llorar, pensar, etc. a un gran número de personas. En esta investigación, se va a comprobar si éstos, a la hora de elaborar los protagonistas de sus largometrajes, siguen al pie de la letra los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, o si en vez de eso, los revisan y/o transforman para crear otros propios a partir de ellos.

5. SOBRE EL INVESTIGADOR Y SU TRAYECTORIA.

Cuando era pequeño me gustaban los dibujos animados más que cualquier otra cosa en el mundo. Con apenas seis años de edad, un día fui con mi padre al videoclub del barrio y me llamó la atención una videocasete en cuya carátula aparecía un fotograma del corto de animación *Lonesome Ghost* (Burt Gillet, 1937), protagonizado por Mickey Mouse. Mi padre accedió a alquilarme dicha videocasete pensando en que se trataba de una especie de colección de cortos de animación de los personajes de Walt Disney, sin embargo, cuando comencé a visualizarla en mi casa, descubrí que se trataba de algo más. En realidad, la videocasete era un documental sobre como se realizaban los cortos y largometrajes de animación en Walt Disney Animation, lo que me permitió descubrir que había personas que trabajaban dando vida a los trazos y convirtiéndolos en dibujos animados. En ese momento tuve claro a qué quería dedicar mi vida, así que comencé a leer todo lo relacionado con la animación que encontré en enciclopedias, libros, revistas, etc. para adquirir algunas nociones sobre el tema.

Con el tiempo, este profundo interés por el mundo de la animación me llevo a matricularme en el *Curso de Realizador de Películas de Dibujos Animados* de la Escuela Superior de Dibujo Profesional de Madrid (ESDIP). Tras tres años allí disfrutando con lo que hacía me gradué, pero en ese momento estallaba el boom de la animación digital en tres dimensiones, así que decidí ir un poco más allá y matricularme en el *Máster Oficial en Animación 3D, Postproducción Digital y Edición No Lineal* de la Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías de Madrid (CICE). Gracias a estos estudios, obtuve unos conocimientos bastante amplios sobre el mundo de los dibujos animados, pero estaba convencido de que aún me quedaba mucho por aprender. En vista de ésto, unos años más tarde me matriculé en el *Grado en Bellas Artes*, y posteriormente, en el *Máster Universitario en Diseño*, ambos en la Universidad Complutense de Madrid. En estos estudios, cursé asignaturas como *Tecnologías Digitales*, *Audiovisuales*, *Stop Motion*, *Media Art*, *Producción Artística: Audiovisuales*, *Animación y Diseño para la Producción Audiovisual*, etc. las cuales, de una forma u otra, me proporcionaron los conocimientos suficientes para complementar la formación que había recibido anteriormente.

De forma paralela a todo ésto, fuera del ámbito académico visionaba todas y cada una de las producciones de animación que se estrenaban en las salas de cine o directamente en el mercado doméstico (entre ellas, las de Pixar Animation Studios) y también acudía a exposiciones, festivales, etc. relacionados con este mundo. En este sentido, tengo que destacar mi

visita hace unos años a la exposición *Pixar, 25 años de animación* en el Caixa Forum de Madrid, que trataba, precisamente, del arte en las producciones de animación de estos estudios. Dentro de esta muestra, había una serie de conferencias en las que se iban a tratar numerosos temas relacionados con estos largometrajes, así que decidí asistir, siendo en la primera de todas ellas en la que se me ocurrió la idea de investigar sobre Pixar Animation Studios. En dicha ponencia, Jordi Sánchez, profesor e investigador de la IOC y miembro del comité de programación de la sección *Anima't* del Sitges-Festival Internacional de Cinema de Catalunya, dijo algo que llamó especialmente mi atención. Y es que, según él, las películas de animación de Pixar Animation Studios estaban muy por encima de las del resto de estudios en cuanto a calidad artística, narrativa, técnica, etc. y era imposible superarlas. Aunque yo estaba completamente de acuerdo con la primera parte de la afirmación, con la segunda tuve ciertas dudas, así que comencé a hacerme una serie de preguntas que me llevaron a hablar sobre el ordenador como herramienta artística en el arte de la animación y las alternativas al cine de animación de Pixar Animation Studios en mi Trabajo Fin de Grado y mi Trabajo Fin de Máster.

Con la elaboración de estos trabajos, comprobé que, tal y como había afirmado Jordi Sánchez en la antes citada conferencia, las producciones de animación de Pixar Animation Studios estaban muy por encima de las del resto de estudios del panorama internacional, y aunque éstas últimas eran bastante buenas y superar a las primeras no era algo imposible, sí que es cierto que se trataba de una tarea muy difícil. Y es que, los largometrajes de la compañía de Emeryville son un claro referente en cuanto a calidad y a innovación cinematográficas se refiere. Estas películas han proporcionado a la empresa un registro nunca antes visto en toda la historia del cine, que no es otro que la aceptación unánime de crítica y público en todas ellas. Además, hasta su aparición en los cines de todo el mundo, las cintas de animación estaban clasificadas normalmente como cine infantil. Por todo esto y otras muchas cosas más, se puede decir que han revolucionado el género de la animación, pero tal y como he dicho anteriormente, John Lasseter y otras muchas figuras importantes del estudio afirman que este hecho no se debe tan solo al uso de la tecnología más avanzada, sino también a la perfecta combinación de los tres conceptos fundamentales anteriormente nombrados: historia, mundo y personaje. Teniendo todo esto en cuenta, decidí seguir investigando sobre Pixar Animation Studios, pero esta vez, en mi Tesis Doctoral.

6. MARCO DE ESTUDIO.

Tras decidir seguir investigando sobre Pixar Animation Studios, se comenzó a buscar toda clase de material bibliográfico sobre el tema.

Llevando a cabo esta tarea, se descubrió que:

Las líneas de investigación en torno a Pixar se pueden agrupar en las siguientes tendencias: la representación cinematográfica a partir del tratamiento de imágenes por ordenador, su influencia en la historia del cine, el modelo de producción de negocio y, finalmente, el análisis de la narrativa de sus películas, abordados desde la filosofía, la sociología y los estudios culturales. (Pérez-Guerrero, 2011, p. 14, 15)

Dentro de todas ellas, se encontraron bastantes libros, trabajos académicos, etc. Y es que, esta fascinación por las producciones de animación de Pixar Animation Studios, más en concreto por su ingenio, su profundidad, etc. ha propiciado que una gran cantidad de personas se interesen por la historia del estudio, su filosofía de empresa, sus procesos creativos, sus artistas más reconocidos, etc. y con ello, investiguen y escriban sobre todas estas cuestiones. En ocasiones, incluso han contado con la colaboración de los propios miembros fundadores del estudio, los artistas que han trabajado en él, etc.

Entre todo el material bibliográfico que se encontró, destacaban las siguientes publicaciones:

- En el libro *To infinity and behind: the story of Pixar Animation Studios* (Karen Paik, 2007), editado por Virgin Books, se recorre la historia del estudio a través de su creatividad. Para ello, la autora realiza un compendio a todo color de bocetos, fotografías, guiones gráficos, piezas de arte conceptual, etc. apoyado por extensas entrevistas a Ed Catmull, Leslie Iwerks, John Lasseter, George Lucas, Leonard Maltin, Steve Jobs, etc. con los que también habla sobre la cultura corporativa del estudio.
- En la tesis *Fra creatività e industria: structure narrative e coinvolgimento dello spettatore nei film prodotti da Pixar Animation Studios* (Maria Chiara de Leonardis, 2008), de la Università Cattolica del Sacro Cuore de Milán, se investiga sobre las producciones del estudio desde *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) centrándose en los aspectos con valor antropológico que existen en sus historias. Además, también lleva a cabo un estudio sobre estrategias narrativas en las mismas.

- En la tesis *La comunicación de los sentimientos a través del lenguaje audiovisual* (Francisco José Mariano Romero, 2009), de la Universidad de Sevilla, se investiga sobre los largometrajes del estudio desde *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) centrándose en cómo es la recepción de éstos por parte de los niños desde el punto de vista de la sociología de las emociones.
- En la tesis *Narrativa audiovisual i cine d animació per ordinador* (Jaume Durán Castell, 2009), de la Universidad de Barcelona, se investiga sobre las películas del estudio desde *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta *Cars* (John Lasseter, 2006), centrándose en los mecanismos básicos del arte de la dramaturgia que éstas contienen. Aplicando las propuestas para estudiantes, escritores, guionistas y cineastas a la hora de escribir que Christopher Vogler explica en su obra *El viaje del escritor* y las estrategias para llevar a cabo una comedia propuestas por John Vorthaus y Henri Bergson en su obra *Cómo orquestrar una comedia*, demuestra que las historias del estudio tienen un marcado carácter clásico.
- En *The Pixar touch* (David A. Price, 2008), editado por Alfred a Knopf, se repasa la historia del estudio y de las personas que lo fundaron, haciendo especial hincapié en las disputas corporativas que se produjeron al comienzo de su compleja relación con The Walt Disney Company.
- En *Innovar al estilo Pixar* (Bill Capodagli y Lynn Jackson, 2010), editado por McGraw-Hill Interamericana de España, se aborda el estilo de trabajo del estudio, el cual se basa en un ambiente de trabajo alegre que estimula la cooperación, la imaginación, la inventiva, etc. También habla de cómo éste se puede exportar a otras empresas o modelos de negocio.
- En *Pixar, las claves del éxito* (Ana María Guerrero, 2013), editado por Encuentro Ediciones S. A., se desgranar las claves del éxito obtenido por el estudio a través del análisis de su cultura empresarial y de las personas que han formado parte de su núcleo creativo durante sus primeros veinticinco años de historia.
- En *Pixar's boy stories: masculinity in a postmodern age* (Shannon R. Wooden y Ken Gillan, 2014), editado por Rowman & Littlefield Publishers, se examinan las películas del estudio para hablar sobre cómo se trata en éstas el paso de los hombres de niños a adultos, el comportamiento general de este sexo, etc. haciendo hincapié en

las reglas tradicionales masculinas, las cuales, según las autoras del libro, se reiteran en todas las producciones de una forma discreta pero muy fuerte, siendo algunas de ellas alabadas y otras condenadas.

- En *Creatividad S. A.: cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá* (Edwin Catmull, 2014), editado por Conecta, se da a conocer la cultura creativa del estudio, es decir, como son las reuniones, evaluaciones, etc. que se llevan a cabo en el mismo para realizar las distintas producciones. Además, se explican las fórmulas para construir espacios de trabajo creativos del mismo estilo en cualquier otra empresa.
- En *The Pixar theory* (Jon Negroni, 2015), editado por Slimbooks Inc., se explica una teoría del autor mediante la cual todas las películas del estudio están conectadas. Para ello, hace un análisis de todas y cada una de ellas, y utilizando su imaginación, cuenta las historias que supuestamente hay escondidas detrás de sus guiones, las cuales hacen que todas estén unidas. Antes de que se lanzara este libro, esta teoría fue expuesta por el autor en su blog, donde recibió más de diez millones de visitas y llamó la atención de publicaciones como Buzzfeed, Entertainment Weekly, Huffpost, Mashable, etc., generando una multitud de comentarios e impresiones al respecto.
- En *Pixar storytelling: rules for effective storytelling based on Pixar's greatest films* (Dean Movshovitz, 2015), editado por CreateSpace Independent Publishing Platform, se estudia cómo se utilizan las reglas efectivas de narración de historias en las películas de la compañía. Para ello, explora los diferentes aspectos en los que el estudio destaca, es decir, crear conflictos conmovedores y convincentes, hacer que las resoluciones de las tramas sean satisfactorias emocionalmente, etc. También se habla de la historia de la compañía, el desarrollo de su carácter, la estructura de sus tramas, el uso de los temas, etc. todos ellos aspectos clave en su estilo de narración.
- En *Pixar's America: the re-animation of american myths and symbols* (Dietmar Meinel, 2016), editado por Palgrave Macmillan, se analizan las películas de la compañía desde su contexto histórico y cultural. Para ello, el autor habla sobre cómo las historias que éstas cuentan se basan en los mitos y símbolos más populares de la cultura norteamericana, o dicho de otra forma, cómo el estudio reanima las figuras, mitos, narrativas, símbolos,

etc. de la cultura del país con toda la complejidad ideológica, narrativa, cinematográfica, etc. que eso conlleva. Además, de forma novedosa, considera la animación digital en todos sus aspectos como una mediación adicional de todos estos temas y motivos antes nombrados.

- En *Pixar with Lacan: the hysteric's guide to animation* (Lilian Munk Rösing, 2017), editado por Bloomsbury Academic, se parte de la afirmación de que las cualidades humanas que adquieren los personajes de animación necesitan ser analizadas desde un punto de vista que vaya más allá del estrictamente cultural. A partir de aquí, se plantean cuestiones como qué es lo que anima a los sujetos humanos, cuáles son sus implicaciones ideológicas, etc. en las películas del estudio. Para responder a estas preguntas, se analizan las películas del estudio y se ejemplifican conceptos psicoanalíticos muy importantes, como por ejemplo; el deseo y el impulso; el nombre-del-padre; el objeto a; el objeto parcial; el Otro; el padre primordial; la castración simbólica; la mirada; la voz; lo imaginario, lo real y lo simbólico; los cuatro discursos; masculino y femenino; etc. También se examinan cómo se implican desde un punto de vista ideológico las imágenes sobre la existencia del ser humano que se dan en las películas.
- En *De Pixar al cielo: mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine* (Lawrence Levy, 2018), editado por Deusto, se cuenta como el autor se unió al estudio para colaborar estrechamente con Steve Jobs y realizar una serie de cambios muy inteligentes, como por ejemplo, la reorganización de distintas operaciones comerciales, la salida de la compañía a bolsa, la venta a The Walt Disney Company, etc. También se habla de la amistad entre ambos y da a conocer una versión del cofundador de Apple que no tiene nada que ver con la de hombre dominador a la que estamos acostumbrados. Y es que, según Lawrence Levy, en realidad era un hombre curioso, reflexivo, etc. al que le gustaba tener en cuenta a otras personas a la hora de tomar decisiones empresariales importantes, lo que le llevó a ser uno de los motores creativos del estudio.
- En *Hasta el infinito y más allá: Pixar a través de sus películas* (Doc Pastor, 2018), editado por Dolmen, se revisa la historia del estudio adentrándose en su universo mediante sus películas. Así, habla de las personas que las realizaron, las cosas que las influyeron, etc.

Aunque todo este material bibliográfico demostraba que existía un claro interés por Pixar Animation Studios, no se encontró ningún libro, trabajo académico, etc. que indagara sobre el diseño y la creación de mundos y personajes en las producciones de la compañía, hecho que resultaba un tanto extraño si se tenía en cuenta que ambos conceptos eran fundamentales en la realización de éstos largometrajes.

La ausencia de investigaciones en torno a ambos asuntos, propició que se decidiera realizar este proyecto sobre ambos temas. Sin embargo, recopilando información, se llegó a la conclusión de que los personajes constituían en si mismos un gran e interesante objeto de análisis, por lo que se decidió centrar la tesis doctoral única y exclusivamente en ellos. En un momento dado, se planteó la posibilidad de realizar una especie de investigación en la que se compararían éstos con los del resto de estudios destacados del sector, como por ejemplo, Blue Sky Studios, Dreamworks Animation, Illumination Entertainment, etc. Sin embargo, teniendo en cuenta, entre otras muchas cosas, el carisma de los primeros, se decidió que éstos eran los mejores modelos a estudiar, por lo que finalmente, el proyecto se centró única y exclusivamente en ellos.

Teniendo todo esto en cuenta, se podría elaborar un trabajo de investigación totalmente original con el que dar a conocer a los artistas del estudio, exponer los procesos creativos con los que éstos trabajan, averiguar qué es lo que hace que sus personajes sean diferentes al resto, etc. en resumen, contribuir a todos los estudios que actualmente existen sobre Pixar Animation Studios aportando una visión creativa y científica de los modos y procesos que tiene la compañía a la hora de elaborar un buen personaje.

Para ello, se decidió comprobar si en su elaboración se seguían los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes. Así, tal y como se había hecho con Pixar Animation Studios, se comenzó a buscar toda clase de material bibliográfico sobre diseño y creación de personajes. Aunque era bastante sencillo encontrar manuales de esta especialidad orientados a diferentes medios artísticos como animación, ilustración, diseño gráfico, etc. en cualquier librería, no se encontró ningún trabajo académico sobre el tema, lo cual, iba a suponer un esfuerzo extra a la hora de comenzar la investigación.

7. METODOLOGÍA.

La metodología que se va a seguir en cada uno de los capítulos de esta investigación es la que se detalla a continuación.

En primer lugar, se realizará un breve recorrido a través de la historia de la animación para estudiar todos y cada uno de los inventos que han hecho que ésta evolucione, desde los primeros intentos del hombre prehistórico por dotar de movimiento a los dibujos que realizaba en las paredes de las cuevas hasta las primeras incursiones de los ordenadores, el invento que la ha revolucionado.

A continuación, se estudiará la todavía hoy vigente era de la animación por ordenador para ver la evolución de esta herramienta dentro de este mundo, y con ello, los orígenes de Pixar Animation Studios y el largo camino recorrido por esta compañía desde sus orígenes en Lucasfilm hasta conseguir hacer realidad *Toy Story* (John Lasseter, 1995), el primer largometraje de animación de la historia realizado íntegramente por ordenador. También se verá cómo ha evolucionado el estudio desde ese momento hasta su incorporación a The Walt Disney Company, haciendo hincapié, entre otras cosas, en su cultura empresarial, el núcleo creativo del estudio, etc. y se hablará de sus producciones, las cuales han revolucionado el género.

Después, se recopilarán todos y cada uno de los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por creativos especializados en diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) y se analizarán para intentar encontrar un proceso común en todos ellos, y de esta forma, establecer cuáles son exactamente los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes.

Una vez que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes estén claros y definidos, se estudiará el arte empleado en la creación y diseño de algunos de los personajes más representativos de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, teniendo en cuenta los artistas más reconocidos que han trabajado en ellos, las influencias que éstos han tenido a la hora de crearlos y diseñarlos, etc. y se analizarán para averiguar si éstos han sido realizados teniendo en cuenta esos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes o si por el contrario el estudio los ha revisado y/o re-interpretado creando los suyos propios. En caso de que ésto sea así, se intentará establecer cuáles son esos nuevos procesos.

Tras ésto, para averiguar si el resto de estudios de animación del panorama cinematográfico actual están siguiendo los mismos procesos de diseño y creación de personajes que sigue Pixar Animation Studios, se seleccionará uno de los personajes más relevantes de alguno de los largometrajes de animación más representativos de éstos, y al igual que

con los personajes del capítulo anterior, se comprobará si éste ha sido realizado teniendo en cuenta esos procesos de diseño y creación de personajes, ya sean éstos los contemporáneos, los re-interpretados y/o modificados, etc.

8. MEDIOS UTILIZADOS.

Los principales medios que se van a utilizar en la investigación se pueden clasificar en bibliográficos y audiovisuales.

Entre los medios bibliográficos hay toda clase de libros, revistas, etc. relacionados con todos y cada uno de los asuntos que se van a tratar a lo largo de la investigación. Sobre materia de diseño de personajes se utilizarán, entre otros, obras bastante reconocidas, no solo sobre esta especialidad en concreto, si no también sobre el mundo de la animación, la ilustración, el diseño gráfico, etc. Éstas serán de vital importancia, entre otras cosas, para recopilar y analizar los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes. Sobre Pixar Animation Studios se utilizarán, entre otros, obras bastante interesantes sobre la realización del arte en las distintas producciones de la compañía, tanto en los cortos como en los largometrajes. Éstas serán de vital importancia, entre otras cosas, para analizar el arte empleado en la creación y diseño de los personajes más relevantes de las películas de animación del estudio y obtener información sobre los artistas más reconocidos que han trabajado en ellos, las influencias que éstos han tenido a la hora de crearlos y diseñarlos, los diferentes procesos creativos que han seguido para ello, etc.

Entre los medios audiovisuales están todas y cada una de las producciones de animación de Pixar Animation Studios, tanto los cortos como los largometrajes de animación realizados por la compañía dentro del período temporal que abarca esta investigación, es decir, desde el año 1995 hasta el 2017. Éstos serán de vital importancia, entre otras cosas, para poder definir cuáles son los personajes más relevantes de cada uno de ellos, los más representativos de cada una de las diferentes etapas del estudio, etc.

Además, de todos estos medios también se extraerán la mayoría de las imágenes necesarias para la realización de la tesis doctoral.

Aparte de trabajar con toda la información obtenida en los medios bibliográficos y audiovisuales, también se asistirá a charlas, conferencias, exposiciones, festivales, masterclass, etc. en las que se podrá escuchar de primera mano a artistas, profesionales, etc. especializados en todos y

cada uno de los asuntos que se tratan a lo largo de la investigación. Además, también se realizarán varios cursos sobre el tema. En principio, serán un curso largo presencial sobre diseño y creación de personajes en general y otros tantos cortos a distancia sobre esa misma materia orientada a los diferentes medios artísticos, es decir, animación, ilustración, diseño gráfico, etc.

Con toda la información obtenida a través de estos eventos, se enriquecerán todos y cada uno de los capítulos de la tesis doctoral.

9. PLANIFICACIÓN.

La planificación planteada al comienzo de la investigación era bastante lineal, es decir, se iba a ir del primer al último capítulo siguiendo este orden y centrando la atención única y exclusivamente en el capítulo que tocaba en cada momento, y solo una vez que éste estuviera terminado, se pasaría al siguiente.

El motivo principal de esta decisión fue que para poder trabajar en los capítulos 4 y 5, es decir, en los que se analizan los personajes más representativos de cada una de las diferentes etapas de Pixar Animation Studios, a uno de los personajes más relevantes de alguno de los largometrajes de animación más representativos del resto de estudios de animación del panorama cinematográfico actual, etc. era indispensable tener terminado el capítulo 3, es decir, en el que se recopilan y analizan los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes.

De esta forma, la planificación que se siguió a lo largo de los primeros años de la investigación fue la que se detalla a continuación:

- El primer año de doctorado, además de asistir a las actividades formativas obligatorias, se recopilaron toda clase de libros, películas, etc. relacionados con el tema que pudieran ser útiles a lo largo de la investigación. Con la información obtenida de todo ese material, se comenzó a escribir el borrador del primer capítulo de la tesis doctoral, más en concreto, el que trata sobre la historia de la animación.
- En el segundo año, se continuó trabajando en el borrador del capítulo antes mencionado y se comenzó a escribir el del segundo, que es en el que se habla de la animación por ordenador y la historia de Pixar Animation Studios. También se asistió a varias conferencias, exposiciones, etc. relacionadas con el tema, además de realizar algunos cursos y talleres a distancia sobre diseño y

creación de personajes. En ellos, se averiguó cuáles eran algunas de las principales diferencias, o mejor dicho, variaciones, entre los procesos de diseño y creación de personajes utilizados en el cine de animación y todos los demás medios artísticos (publicidad, ilustración, etc.). Con toda la información obtenida, se comenzó a escribir el borrador del tercer capítulo de la tesis, que es el de diseño y creación de personajes propiamente dicho.

- En el tercer año, se continuó trabajando en los borradores de los capítulos antes mencionados. Para ello, se amplió la información obtenida durante los años anteriores asistiendo a más conferencias, exposiciones, etc. relacionadas con el tema. Además, se realizó un curso presencial sobre diseño y creación de personajes y otros tantos a distancia sobre el mismo tema, sólo que éstos últimos fueron más especializados en otros medios artísticos (diseño gráfico, prensa, marionetas, etc.). De forma paralela a todo esto, se reescribió el plan de investigación que se estaba siguiendo hasta ese momento. Además, de cara a empezar con el borrador del cuarto capítulo de la tesis, se comenzó a realizar una serie de encuestas sobre varios asuntos relacionados con el diseño y creación de personajes en Pixar Animation Studios.

En este punto de la investigación, se decidió pasar de la planificación lineal del proyecto a la planificación flexible del mismo, ya que debido a que se continuó asistiendo a más conferencias, exposiciones, etc. y realizando cursos relacionados con la creación y diseño de personajes, se estaba consiguiendo bastante material nuevo con el que seguir ampliando la información obtenida anteriormente, y con ello, ampliando el capítulo 3.

De esta forma, la planificación que se siguió a lo largo de los siguientes años en los que se trabajó en la investigación, fue la que se detalla a continuación:

- En el cuarto año, los problemas de carácter académico, laboral, etc. de los cursos anteriores se acrecentaron, por lo que no se pudo avanzar en la investigación con la fluidez que se deseaba. No obstante, a pesar de no poder comenzar con el borrador del cuarto capítulo (tal y como se tenía pensado) se continuó ampliando la información obtenida durante los años anteriores asistiendo a más conferencias, exposiciones, etc. y realizando otros tantos cursos relacionados con el tema.
- En el quinto año, gracias a la información obtenida durante el curso anterior, se pudieron cerrar (dejando la puerta abierta a alguna

posible modificación con la información obtenida en los cursos, conferencias, etc. a los que se seguía asistiendo) los tres primeros capítulos de la tesis. Además, se comenzó con el cuarto y el quinto, que son los que contienen los casos prácticos, es decir, el análisis de los personajes más representativos de cada una de las diferentes etapas de Pixar Animation Studios, el de uno de los personajes más relevantes de alguno de los largometrajes de animación más representativos del resto de estudios de animación del panorama cinematográfico actual, etc. Debido a las circunstancias y a que ambos constituyen la parte más laboriosa del trabajo, no fue posible terminarlos durante el curso, sin embargo, se consiguió dejarlos bastante encarrilados.

- El sexto año, además de terminar los capítulos cuarto y quinto (dejando la puerta abierta a alguna posible modificación con la información obtenida en los cursos, conferencias, etc. a los que se seguía asistiendo), se comenzó a trabajar en las conclusiones finales.
- El séptimo año, además de terminar las conclusiones finales, se comenzó a rematar el resto de capítulos, maquetarlos, etc. y a preparar la presentación, defensa, etc. de la tesis doctoral. Sin embargo, debido a problemas de salud, no se pudo trabajar en el proyecto durante bastante tiempo, lo cual, retrasó bastante las antes citadas tareas. Además, debido a la falta de tiempo, se tuvieron que descartar definitivamente algunas opciones para completar el trabajo, como por ejemplo, la de realizar una serie de entrevistas a varias personas relacionadas, de una forma u otra, con el mundo de la animación y de Pixar Animation Studios, o también, la de intentar visitar el estudio de Emeryville (California, Estados Unidos) para entrevistar a alguien del departamento artístico. No obstante, de cara a futuras investigaciones que se realicen sobre el tema, no se ha descartado realizar ambas actividades tan pronto como sea posible.
- Durante el último año, de nuevo por problemas de salud, tampoco se pudo trabajar en el proyecto durante bastante tiempo, lo cual, volvió a retrasar las antes citadas tareas. Una vez que se pudo retomar el trabajo, la tesis doctoral salió adelante bastante bien, y una vez que se remataron y maquetaron los capítulos que faltaban, a falta de pequeños detalles que se tenían que pulir, el documento estaba terminado.

2. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

1. BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE), la animación, en la acepción que nos interesa, es un “sistema para desarrollar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.” (Real Academia Española, s.f.).

Sergi Cámara, un animador, ilustrador, escritor y fotógrafo de origen español que también es el fundador de la compañía Studio Camara, afirma en su libro *El dibujo animado* (2008) que:

La elaboración de una película de dibujos animados es, tal vez, una de las obras artísticas más complejas que existe. En una producción de animación encontramos una historia que previamente ha sido escrita, o que ha sido adaptada de una obra literaria, percibimos también el valor interpretativo de los actores que ceden sus voces a los personajes, las creaciones musicales que acompañan a la película de un modo incidental y que, al mismo tiempo, nos sumergen en la trama. El arte pictórico se refleja en los diversos fondos y decorados en que transcurre la acción. La calidad del dibujo la apreciamos de principio a fin de la obra en todos los personajes, elementos, etc. Sin olvidar el arte intrínseco de la composición escénica y narrativa cinematográfica que acompaña a toda película. Y, por supuesto, el arte propio y exclusivo de los dibujos animados, que consiste en “dar vida” a actores de papel. Un arte que difícilmente encontraremos en otra manifestación artística que no sea la animación, y que consta de sus propias leyes, fórmulas y mecanismos artísticos y técnicos, (...). Una película de dibujos animados es, por tanto, el resultado de la creación artística de un grupo de creativos, desarrollada a partir del talento de un gran número de personas que aportan su arte en las distintas disciplinas de realización y producción. (Cámara, 2008, p. 6)

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que la animación es toda una forma de arte. En este capítulo, realizaremos un breve recorrido a través de su historia para estudiar todos y cada uno de los inventos que han hecho que ésta evolucione, desde los primeros intentos del hombre prehistórico por dotar de movimiento a los dibujos que realizaba en las paredes de las cuevas hasta las primeras incursiones de los ordenadores, el invento que la ha revolucionado.

1.1 LAS PINTURAS RUPESTRES.

Las manifestaciones artísticas más antiguas que conocemos hoy en día surgieron durante la Prehistoria, más concretamente, durante el Paleolítico Superior (entre el 35.000 y el 8.000 a. C.). Entre éstas, está lo que conocemos como Arte Parietal o Rupestre, que básicamente consiste

en pinturas realizadas tanto dentro como fuera de sus cuevas. Dentro de este podemos encontrar dos tipos de pinturas diferentes.

El primero de ellos es la Pintura Magdaleniense, realizada exclusivamente dentro de sus cuevas y en la que representan animales o signos geométricos totalmente aislados mediante la utilización de varios colores, normalmente, negros, ocre, rojizos, etc. Algunos ejemplos de este tipo de pintura los podemos encontrar al norte de España, más concretamente en los yacimientos de Altamira, El Castillo, etc. y también al sudoeste de Francia, más concretamente en Font de Gaume.

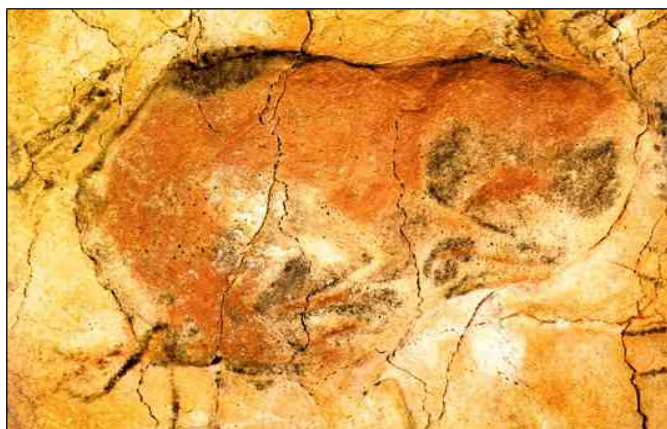


Fig. 1.1 Pinturas rupestres de Altamira.
Autor desconocido, hacia el 12.000 a. C.

La otra es la Pintura Levantina, realizada tanto dentro como fuera de sus cuevas y en la que representan, sobre todo, escenas de caza con un solo color, normalmente el negro. En estas ya aparece representado el hombre, aunque eso sí, de forma muy esquemática. Algunos ejemplos de este tipo de pintura los podemos encontrar al este de España, más concretamente en Albacete, Castellón, Cataluña, Teruel, etc. y al norte del continente africano.

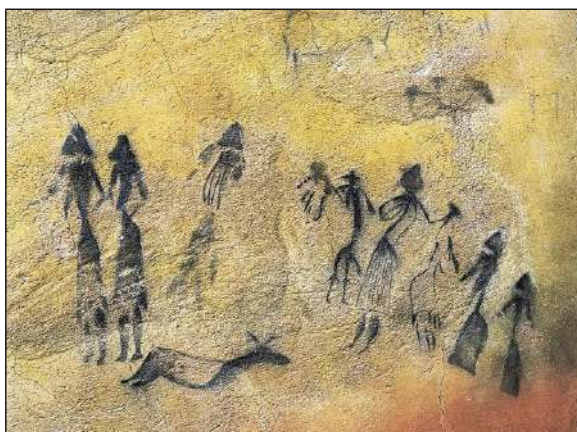


Fig. 1.2 Pinturas rupestres de Cogull.
Autor desconocido, entre el 6.000 y el 1.000 a. C.

En ambos tipos utilizan los entrantes y los salientes en las paredes de las cuevas para dotar a las imágenes de volumen, y además, gracias a la utilización del fuego cerca de ellas (entre otras muchas cosas), que den sensación de que están en movimiento. En cuanto a su interpretación, de todas las teorías que se han elaborado a lo largo de la historia, la más extendida es la que afirma que tenían una serie de fines religiosos, incluso mágicos. Por ejemplo, representar un grupo de bisontes justo antes de salir a cazarlos haría que su captura fuera más fácil. También se cree que podrían hacer referencias a una serie de creencias, ritos, etc. cuyo fin o significado nos es imposible conocer con total certeza. Pero de una forma u otra, lo que está claro es que podemos considerar a las Pinturas Rupestres como los primeros intentos del ser humano por dar movimiento a los dibujos, es decir, las primeras animaciones de la historia.

1.2 LOS PRIMEROS JUGUETES ÓPTICOS.

La inquietud del hombre por captar los movimientos de las personas, animales, objetos, etc. a través de dibujos en serie comenzó a convertirse en realidad en el año 1640 cuando Athanasius Kircher, un científico, estudioso orientalista, erudito, políglota y sacerdote jesuita alemán, inventó lo que conocemos como linterna mágica. Este aparato, considerado por muchos como el primero con el que se llevaron a cabo proyecciones de imágenes dotadas de movimiento sobre una gran pantalla, consistía en una serie de planchas fabricadas con cristal y dibujadas que, gracias a unas partes móviles manipuladas mecánicamente, conseguían dotar a los distintos personajes de movimientos. Era un sistema bastante rudimentario aunque al mismo tiempo muy efectivo.



Fig. 1.3 Linterna mágica.
Athanasius Kircher, 1640.

Peter Mark Roget, un filólogo, físico, lexicógrafo, matemático, médico y teólogo natural británico, concluyó en el año 1824 que "todo movimiento

se podía descomponer en una serie de imágenes fijas." (Roget citado en Cámara, 2008, p. 8) descubriendo así el principio de persistencia de la visión. Gracias a este, las personas que se dedicaban a investigar en aquella época comenzaron a crear una serie de aparatos que han ido evolucionando con el paso del tiempo. Estos se crearon con el objetivo de ilustrar argumentaciones científicas, sin embargo, muy pronto se convirtieron en juguetes. Según dijo Richard Llewellyn, bibliotecario cuya especialidad son las ciencias biológicas y que actualmente se encuentra en la Universidad de Iowa (Estados Unidos), "los inventos del siglo XIX fueron en un principio parte del análisis del movimiento que ha fascinado a filósofos y físicos durante siglos." (Llewellyn citado en Faber & Walters, 2004, p. 6).

El primero de ellos fue el taumatropo, creado en el año 1826 (probablemente) por John Ayrton Paris, un médico británico que lo construyó para poder demostrar la veracidad del principio de persistencia retiniana al Real Colegio de Físicos de Londres. "Era un disco con una imagen complementaria en cada lado y unos hilos en cada extremo de su eje horizontal. Cuando el disco gira sobre los hilos, las dos imágenes complementarias parecen fundirse." (Bendazzi, 2003, p. 5).

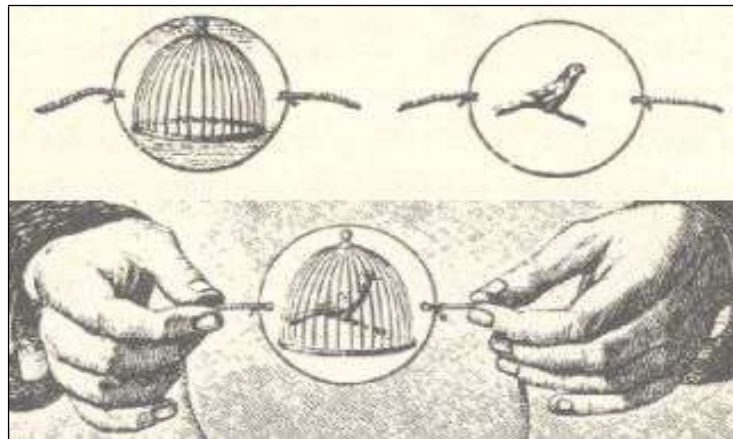


Fig. 1.4 Taumatropo. John Ayrton Paris, 1926.

El físico belga Joseph Antoine Plateau creó el Phenakistoscopio en el año 1832.

Este artilugio consistía en un pivote y un disco de cartón, en cuyo borde estaba dibujada una serie de imágenes de un objeto en movimiento. Al fijar la vista en uno de los dibujos, mientras se observaba el disco en rotación por una abertura, se tenía la impresión de que el dibujo se estaba moviendo. (Bendazzi, 2003, p. 5)

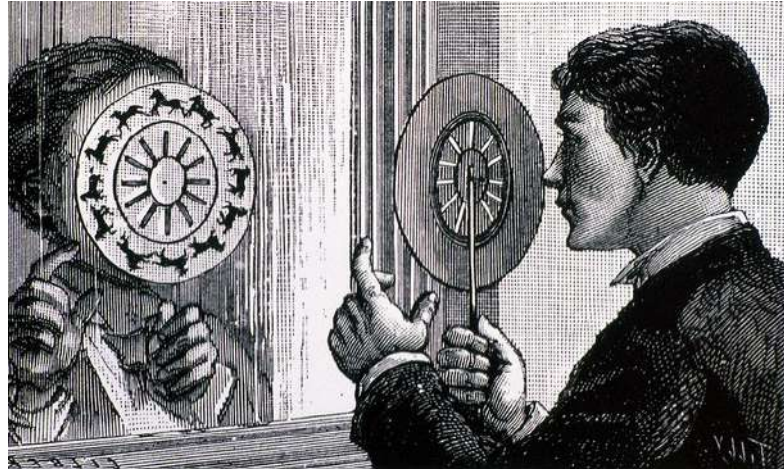


Fig. 1.5 Phenakistoscopia. Joseph Plateau, 1832.

El matemático británico William Horner, en el año 1834, introduce el zootropo, una especie de tambor con forma circular dentro del cual hay una serie de tarjetas con dibujos que al rotar éste sobre su propio eje se pueden ver animados a través de unas ranuras que posee.



Fig. 1.6 Zootropo. William Horner, 1834.

El inventor francés Émile Reynaud inventa en el año 1878 el praxinoscopio.

Consistía en una caja cilíndrica acoplada a un pivote. Una tira de papel coloreado en la cara interior del cilindro mostraba las fases consecutivas del movimiento. Cuando el cilindro daba vueltas, estas fases se reflejaban en rápida sucesión en un prisma de espejo montado en el pivote, de modo que el observador podía ver el dibujo moviéndose libremente. (Bendazzi, 2003, p. 6)



Fig. 1.7 Praxinoscopio. Émile Reynaud, 1878.

Basándose en él, más tarde desarrolla la técnica conocida como teatro óptico, un sistema para crear ilusiones de movimiento que consistía en proyectar las películas haciéndolas pasar por una especie de fuente luminosa con una serie de espejos antes de poder ver las imágenes en una gran pantalla translúcida. Con él realizó películas como *Pauvre Pierrot* (Émile Reynaud, 1892), una historia cómica protagonizada por Arlequín, Colombina y Pierrot, personajes pertenecientes a la Commedia dell'Arte, es decir, a la Comedia del Arte Italiana. Esta se proyectó en París, más concretamente, en la pantalla del Musée Grevin entre 1892 y 1894.

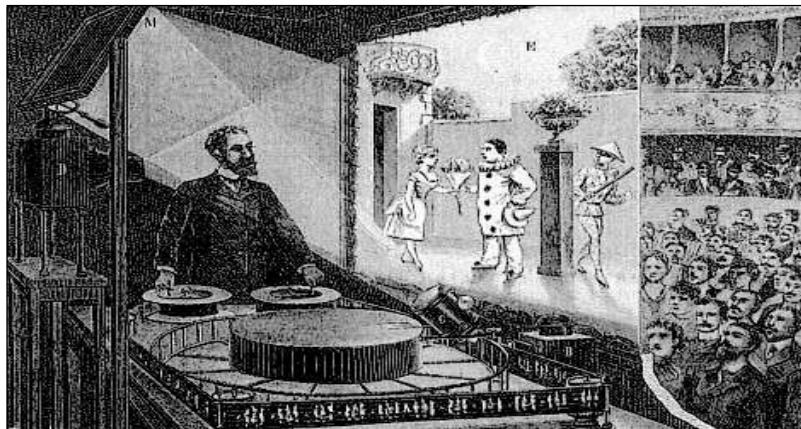


Fig. 1.8 Teatro óptico. Émile Reynaud, 1892.

El fisiólogo, fotógrafo, investigador y médico francés Étienne-Jules Marey, un apasionado también de la física, la ingeniería, etc. veía el cuerpo humano como una especie de máquina animada que, al igual que otras que eran inanimadas, estaba sujeta a una serie de leyes que regían sus movimientos, por lo que toda su vida la dedicó a su análisis y estudio. Así, en el año 1882 inventó la cámara denominada crono-fotográfica, un aparato con el que se podían tomar unos doce fotogramas al segundo y que está considerado como el precursor de las cámaras que se utilizan en

el cine. Lo más llamativo de este invento es que la totalidad de los fotogramas que registraba lo hacía en la misma película, característica que facilitó considerablemente los estudios de toda clase de animales y criaturas microscópicas. Debido a esto, algunas personas lo rebautizaron como "el zoo animado de Marey". Algunos de estos estudios fueron *Body Motions* (Étienne-Jules Marey, 1890), *Chute d'un Chat* (Étienne-Jules Marey, 1894), etc. Esta última fue la primera película que tuvo como protagonista principal a un gato. En ella, la intención del autor era comprobar si estos animales caen realmente con sus cuatro patas al mismo tiempo, tal y como se dice.

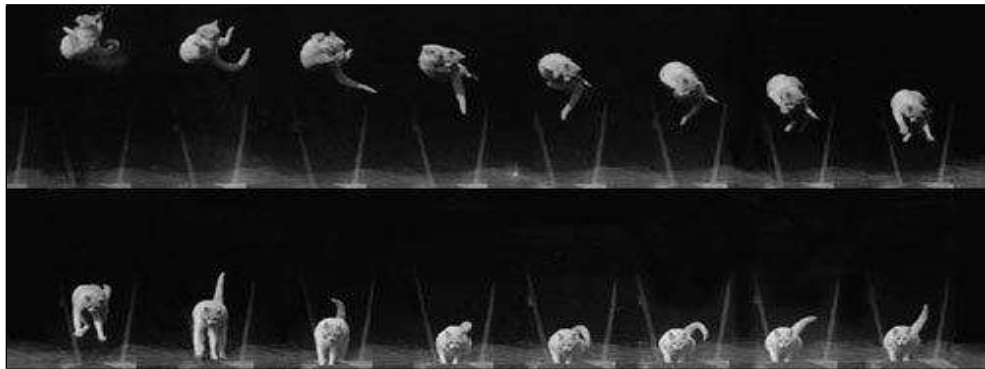


Fig. 1.9 Fotograma de *Chute d'un Chat*. Étienne-Jules Marey, 1894.

El empresario e inventor estadounidense Thomas Alva Edison, basándose en todos estos aparatos, inventa en el año 1891 el kinetoscopio.

El aparato constaba de una caja en el interior de la cual resbalaba un rollo de fotografías a una velocidad de 46 imágenes por segundo, iluminadas por una lámpara incandescente; a través de una mirilla el espectador podía ver el espectáculo a cambio de una moneda. (Cámara, 2008, p. 8)



Fig. 1.10 Kinetoscopio.
Thomas Alva Edison, 1891.

Más tarde, financió y distribuyó la película *The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy* (Willis O'Brien, 1915), también conocida como *The Dinosaur and the Baboon*, que es uno de los pocos ejemplos de producciones realizadas exclusivamente con animación de este director estadounidense especialista en la técnica stop-motion y el uso de efectos especiales.



Fig. 1.11 Fotograma de *The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy*. Willis O'Brien, 1915.

El francés Louis Lumière y su hermano Auguste, más conocidos como los hermanos Lumière, trabajaban de físico y administrador respectivamente en el pequeño taller de fotografía propiedad de su familia hasta que inventan el cinematógrafo en el año 1895. Aunque en sus comienzos no dieron ningún tipo de valor a la animación como entretenimiento, al continuar la trayectoria científica comenzada por Étienne-Jules Marey, acabaron encontrándolo.



Fig. 1.12 Cinematógrafo. Louis y Auguste Lumière, 1895.

En el corto *The Serpentine Dance: Loie Fuller* (Georges Demeny, 1896), realizado con el simple objetivo científico documental de recoger los distintos efectos y movimientos, la bailarina Loie Fuller, creadora de esta

danza, proyectó luz y color sobre la totalidad de su cuerpo para crear experiencias visuales. Después, los dos hermanos, ayudados tan solo por una simple lupa, colorearon con sus propias manos y unas pinturas especiales todos los fotogramas de los que constaba la película.



Fig. 1.13 Fotograma de *The Serpentine Dance*: Loïe Fuller.
Georges Demeny, 1896.

En *Demolition d'un Mur* (Louis y Auguste Lumière, 1896), con Louis como director y Auguste como protagonista, éste último se encarga de dirigir a unos trabajadores que tienen que demoler una pared de la vieja fábrica Lumière. Dos de ellos, equipados con unas herramientas, la presionan para que caiga. Cuando lo consiguen, se genera una gran cantidad de polvo, y cuando éste se disipa, otros trabajadores continúan el trabajo.



Fig. 1.14 Fotograma de *Demolition d'un Mur*.
Louis y Auguste Lumière, 1896.

La mayor parte de sus obras eran historias cotidianas sin ningún tipo de imaginación, sin embargo, la obra *Le Squelette Joyeux* (Louis y Auguste Lumière, 1897), marcó su entrada a un universo de creatividad totalmente nuevo. En ella, un esqueleto que está sujeto mediante unos hilos parcialmente ocultos, pierde y recupera su estructura mientras baila. Para su realización, utilizaron la técnica stop-motion.



Fig. 1.15 Fotograma de *Le Squelette Joyeux*.
Louis y Auguste Lumière, 1897.

Posteriormente, aparecen una serie de animadores a los que se les ocurre utilizar una cámara para captar todas las imágenes que llaman su atención fotograma a fotograma.

1.3 DE GEORGES MÉLIÈS A KEN KNOWLTON.

En sus comienzos, el cine se entendía como un gran espectáculo en el cuál un artista representaba su número delante de una cámara, y esa precisamente era la utilidad que el cineasta e ilusionista francés Georges Méliès quería hacer de este. Al ver el cinematógrafo, este lo entendió como una extensión para sus trucos de magia y quedó cautivado, por lo que intentó comprar el aparato a los hermanos Lumière para adaptarlo al mágico espectáculo de variedades que llevaba a cabo en su teatro, el Robert Houdin, y al mismo tiempo, quitarse de encima a los que podían ser sus competidores directos. Sin embargo, debido a la contestación negativa de estos, el artista tuvo que adquirir otro aparato, un invento parecido creado por el cineasta, electricista e inventor británico Robert William Paul. Así, en el año 1896, más concretamente el día 5 del mes de Abril, comenzó a realizar proyecciones de filmaciones en la calle bastante parecidas a las de los dos hermanos. El deseo de proyectar películas realizadas por él mismo, hizo que transformara el antes nombrado artilugio en toda una cámara de cine, y con ello, comenzar a rodar su primera producción, *Jeu de Cartes* (Georges Méliès, 1896).



Fig. 1.16 Fotograma de *Jeu de Cartes*.
Georges Méliès, 1896.

La portentosa imaginación del cineasta se tradujo en una búsqueda sin tregua de todas y cada una de las opciones que este nuevo arte le podía ofrecer para generar todo un universo de magia y fantasía nunca visto hasta ese momento. Con ello, lideró bastantes de los adelantos, tanto narrativos como técnicos, de esos primeros años de cinematografía. Así, además de ser un feraz innovador en cuanto a efectos especiales se refiere, inventó por accidente la técnica stop trick y fue un cineasta pionero en la utilización de recursos tales como el coloreado manual de fotogramas, la disolución de imágenes, los lapsos de tiempo en las fotografías, las múltiples exposiciones, etc. Algunas de sus producciones más importantes se encuentran entre las que más han influenciado el género cinematográfico de la ciencia ficción, como por ejemplo, *Le Manoir du Diable* (Georges Méliès, 1896), *Le Voyage dans la Lune* (Georges Méliès, 1902), *Le Voyage à travers l'Impossible* (Georges Méliès, 1904), etc. las cuales, inspiradas entre otras cosas en las novelas de Julio Verne, tratan sobre viajes fantásticos, surrealistas, etc.



Fig. 1.17 Fotograma de *Le Voyage dans la Lune*.
Georges Méliès, 1902.

También destaca *Le Mélomane* (Georges Méliès, 1903), en la que en un tramo de metraje que tiene una duración inferior a dos minutos se pueden llegar a contabilizar cerca de treinta cortes, ensamblajes, etc. de montaje. Al final el resultado es bastante sorprendente, más aún si no obviamos el procedimiento tan rudimentario, la forma artesanal con la que se han reproducido los efectos especiales, etc. Esta habilidad con la que el artista manipula y transforma el mundo real mediante la cinematografía es por lo que se le recuerda como “el mago del cine”.



Fig. 1.18 Fotograma de *Le Mélomane*. Georges Méliès, 1903.

Utilizando la técnica de animación inventada por Méliès, es decir, el stop trick, el director, guionista y productor británico Cecil M. Hepworth realiza la película *Explosion of a Moto Car* (Cecil M. Hepworth, 1900), la cual fue de las primeras y más importantes películas trucadas realizadas en Inglaterra. En ella, explota un automóvil y los miembros de sus pasajeros salen esparcidos por los aires. También fue una producción pionera en utilizar lo que se conoce como retardo cómico, un recurso mediante el cual las cosas tardan más tiempo de lo normal en caer.



Fig. 1.19 Fotograma de *Explosion of a Moto Car*.
Cecil M. Hepworth, 1900.

James Stuart Blackton, un caricaturista, director y productor de películas de cine mudo de origen británico afincado en los Estados Unidos de América y considerado como el padre de la animación en ese país, rodó en el año 1906 la película *Humorous phases of funny faces* (James Stuart Blackton, 1906), producida por Vitagraph co. Of América. En ella, el autor dibuja varios personajes en la superficie de una pizarra y estos cobran vida gracias a la técnica conocida como fotograma a fotograma.

Mostraba los retratos cómicos de un hombre que ponía los ojos en blanco y negro y echaba humo, un personaje de nariz larga y un perro que atravesaba un aro. Los dibujos estaban dotados de una excepcional autonomía, y la presencia del artista-diseñador apenas quedaba sugerida por la aparición de una mano en la pantalla. (Bendazzi, 2003, p. 10)

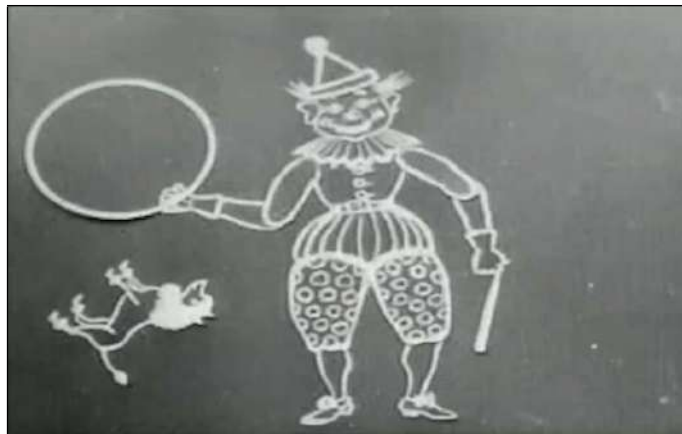


Fig. 1.20 Fotograma de *Humorous Phases of Funny Faces*.
James Stuart Blackton, 1906.

Unos años antes, más concretamente en el año 1900, había filmado la película *Enchanted Drawing* (James Stuart Blackton, 1900), la cual fue considerada erróneamente como la primera producción de animación de la historia, pues realmente está realizada de forma continua y tan sólo presenta una serie de cortes que tienen como función cambiar las expresiones del personaje.



Fig. 1.21 Fotograma de *Enchanted Drawing*.
James Stuart Blackton, 1900.

También realizó la película *The Haunted Hotel* (James Stuart Blackton, 1907), la cual obtuvo un gran éxito a nivel comercial debido a la utilización del sistema de paso de manivela (one turn, one picture) el cual se ha seguido utilizando en las producciones de animación hasta nuestros días. Este había sido inventado en el año 1898 por el británico George Albert Smith, un inventor, psíquico, hipnotizador escenográfico, conferenciante sobre linterna mágica y miembro importante de la Association of Early Film Pioneers y de la Royal Astronomical Society, pero por aquel entonces, no se le había dado mayor importancia. Gracias a la utilización de esta técnica, los objetos que aparecían en la película se animaban cobrando vida.



Fig. 1.22 Fotograma de *The Haunted Hotel*.
James Stuart Blackton, 1907.

La compañía de los franceses hermanos Pathé, se decidió a realizar su propia versión pero conservando los ingredientes de la original, para lo que contó con el cineasta español Segundo de Chomón. Así, en el año 1908 (antiguamente datada en 1905), este realizó *The Electric Hotel* (Segundo de Chomón, 1908). Esta producción experimental fue la primera realizada mediante pixilización, una técnica que consiste en la

manipulación entre fotogramas filmados tanto de los personajes como de los elementos que hay en el escenario. De este modo, se consigue que el espectador crea que todo se mueve por sí mismo. El éxito de esta película fue superior a la de Blackton. Esta no es la primera producción realizada con dibujos animados de la historia, sin embargo, sí es la primera rodada mediante animación.



Fig. 1.23 Fotograma de *The Electric Hotel*.
Segundo de Chomón, 1908.

Émile Cohl, un animador y dibujante francés, es para bastantes historiadores el verdadero padre de los cartoons o dibujos animados. Este honor es gracias a su película *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908), considerada también como la primera producción de dibujos animados de la historia y un ejemplo pionero de la animación manual. Animada fotograma a fotograma, en ella, un personaje con un trazo bastante simple, se mueve encontrando toda clase de elementos que se transforman en otros, como por ejemplo, una botella que se convierte en flor. En algunas partes del metraje, unas manos que pertenecen al animador, se introducen en la escena para dibujar al caballero y al payaso, los personajes protagonistas. El título de la cinta rinde homenaje a las famosas fantasmagorías, una variante de la antes vista linterna mágica, las cuales consistían en una serie de proyecciones de imágenes fantasmagóricas en las paredes. Este autor realizó unas trescientas películas, sin embargo, de ellas apenas se conservan sesenta y cinco.

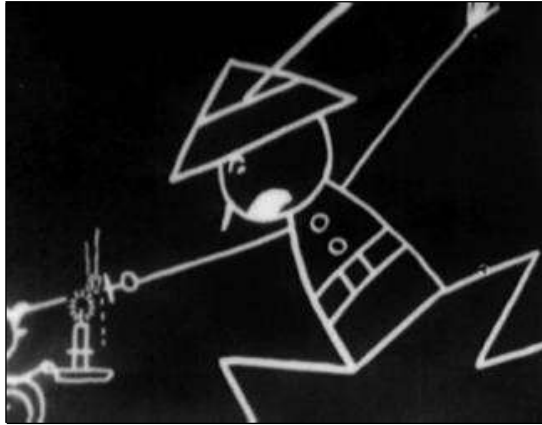


Fig. 1.24 Fotograma de *Fantasmagorie*.
Émile Cohl, 1908.

Frank Percy Smith, un brillante naturalista británico, fue uno de los pioneros del llamado cine científico. Inventó una serie de métodos bastante originales de micro-fotografía y time-lapse mediante la utilización de toda clase de artilugios fabricados por el mismo. De entre todas sus producciones, en las cuales podía estar trabajando más de dos años, destaca *The Birth of a Flower* (Frank Percy Smith, 1910), un llamativo time-lapse en el que capta como los pétalos de las flores se abren con la luz. Gracias a esta película se consagró, pues lo que hizo era algo muy difícil de realizar en esa época.



Fig. 1.25 Fotograma de *The Birth of a Flower*. Frank Percy Smith, 1910.

El historietista y pionero de la animación estadounidense Winsor McCay, considerado como el primer autor clásico de cómic de toda la historia, realizó en el año 1911 su primera producción animada, *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911), basada en las historietas de dicho personaje. Estas se publicaron en el periódico New York Herald del 15 de Octubre de 1905 al 23 de Abril de 1911 y en ellas, cada página correspondía a un sueño del protagonista, el cual siempre acababa despertándose en la viñeta final debido a que se caía de la cama y se ponía a llorar para llamar la atención de sus padres. La continuidad y la riqueza narrativa de la que

estaban dotadas todas las historias de la serie, propiciaban que ésta tuviera una estructura folletinesca bastante adecuada para hablar del mundo onírico, introducir nuevos personajes, etc. En la película, la cual está considerada como la primera que se realizó mediante la adaptación de un cómic, se utilizaron cuatro mil dibujos aproximadamente.

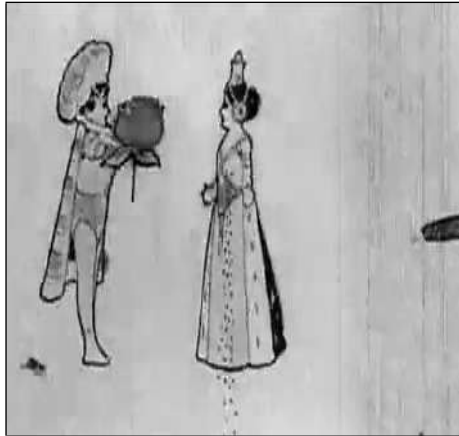


Fig. 1.26 Fotograma de *Little Nemo*.
Winsor McCay, 1911.

Más tarde, en el año 1914, realizó *Gertie the dinosaur* (Winsor McCay, 1914), película pionera en ser realizada mediante key frame. En ella, se colocaba frente al personaje principal, un dinosaurio, y este, desde la pantalla, obedecía sus órdenes. Esta fue la primera producción de animación que presentó a un personaje que tenía su propia personalidad y se puede considerar el precursor de todos los que posteriormente creó Walt Disney, un animador, director, guionista y productor estadounidense. Al ser una de las producciones de animación más icónicas de toda la historia del cine y una inspiración para las siguientes generaciones de artistas de animación, la película ha sido incorporada al National Film Registry de Estados Unidos, lo que permitirá garantizar que pase a la historia como una pieza fundamental en la cultura norteamericana.

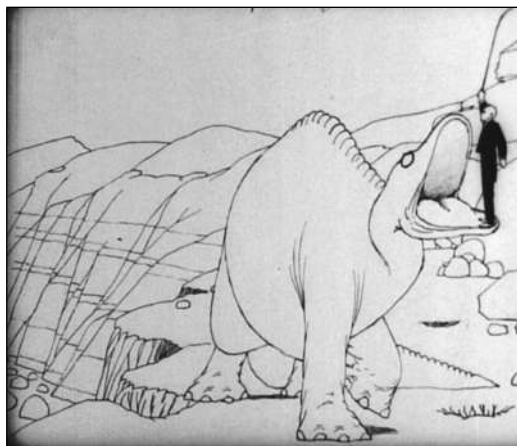


Fig. 1.27 Fotograma de *Gertie, the Dinosaur*.
Winsor McCay, 1914.

Ladislav Starewitch, animador y cineasta ruso con origen polaco, filmó en el año 1912 la película *Cameraman's Revenge* (Ladislav Starewitch, 1912), la primera realizada mediante muñecos animados.

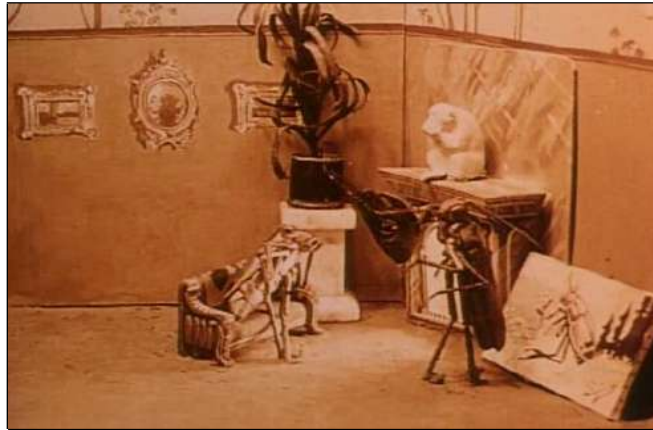


Fig. 1.28 Fotograma de *Cameraman's Revenge*.
Ladislav Starewitch, 1912.

El animador y cineasta estadounidense Earl Hurd inventa en el año 1915 el acetato para animación, que era una hoja totalmente transparente en la que se podían dibujar y pintar los personajes y objetos que se iban a animar para después superponerlos en un fondo estático. Esto revolucionó la industria, pues gracias a ello, dejó de ser necesario el realizar el fondo en todos los fotogramas de la película.

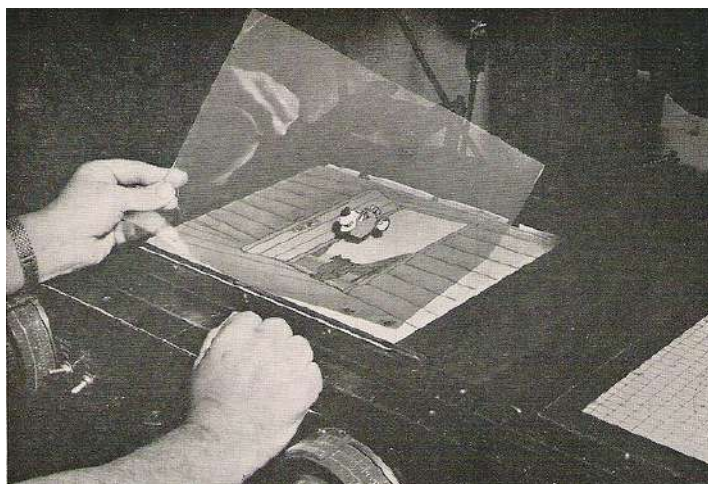


Fig. 1.29 Acetato de animación. Earl Hurd, 1915.

Este mismo año, Max Fleischer, un animador, cineasta e inventor polaco, inventa un aparato al que llama rotoscopio, que consistía en una especie de proyector sobre un caballete con el que se captaban imágenes de la realidad para utilizarlas como referencia a la hora de animar. Estas se proyectaban en cristal y sobre este se dibujaban trazos que posteriormente se pasaban a un papel. Mediante este proceso se conseguía que las animaciones fueran muy realistas.



Fig. 1.30 Rotoscopio. Max Fleischer, 1915.

La serie *Out of the Inkwell - Modelling* (Dave Fleischer, 1918-1929), producida del año 1918 al 1929, se realizó a partir de los tres cortos de animación experimental que el artista produjo con el objetivo de dar a conocer su invento. En ella se combinaba de forma muy rudimentaria las animaciones de Koko, uno de los personajes, con imágenes tomadas de la realidad. Dave, hermano del artista, fue el modelo en el que se basó para crear al simpático personaje.



Fig. 1.31 Fotograma de *Out of the Inkwell – Modeling*.
Max Fleischer, 1918-1929.

Entre 1929 y 1932 realizó la serie *Talkartoons*, (Dave Fleischer, 1929-1932), de cuya distribución se encargó Paramount Pictures. Ésta estaba protagonizada por Betty Boop, una atractiva bailarina de música jazz creada por él mismo con la asistencia de un equipo de artistas, entre los que se encontraba el animador y cineasta estadounidense Grim Natwick. Esta se hizo famosa gracias a su atrevido vestido, el cual permitía apreciar la figura curvilínea de la joven, y aunque con el tiempo ésta se volvió más recatada, su éxito fue tal que se decidió crear una serie de tiras cómicas que fueron comercializadas con bastante éxito. Por todo esto, el personaje se convirtió en todo un icono del cine de animación.

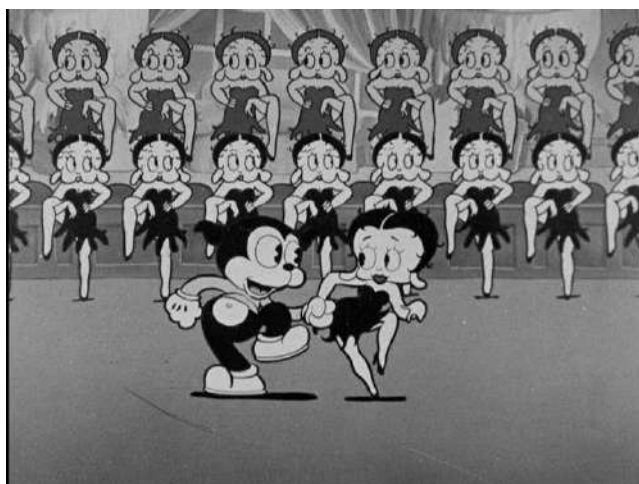


Fig. 1.32 Fotograma de *Talkartoon*.
Max Fleischer, 1929-1932.

En 1933, su estudio se hizo con Popeye, un personaje de ficción creado por el historietista estadounidense Elzie Crisler Segar. La serie *Popeye the Sailor* (Dave Fleischer, 1933-1943), realizada para Paramount Pictures, se hizo muy famosa durante la década de los 30, lo que hizo que, tras el período de Fleischer Studios, se continuara produciendo hasta el año 1957.



Fig. 1.33 Fotograma de *Popeye the Sailor*.
Dave Fleischer, 1933-1943.

Quirino Cristiani, un cineasta y dibujante de caricaturas italiano que emigró a Argentina, realiza bajo su propia dirección en el año 1917 *El Apóstol* (Quirino Cristiani, 1917), el primer largometraje de animación de toda la historia que está documentado. La película, que consistía en una crítica política en forma de sátira al presidente argentino Hipólito Irigoyen y su gobierno, estaba realizada mediante la técnica conocida como del dibujo y el recorte. Por desgracia, se perdió como consecuencia de un incendio.

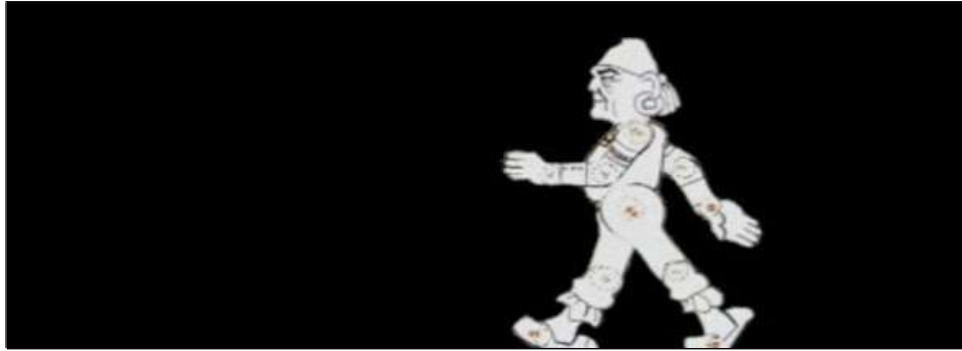


Fig. 1.34 Fotograma de *El Apóstol*. Quirino Cristiani, 1917.

El australiano Pat Sullivan y el estadounidense Otto Messmer, productor y animador respectivamente de las divertidas aventuras del gato Félix, realizan en el año 1919 la primera producción cinematográfica del simpático felino, *Félix the cat* (Pat Sullivan y Otto Messmer, 1919). A esta película le seguirán, aproximadamente, otras 175 más, por lo que podemos considerarla como la serie de dibujos animados más antigua de la historia.

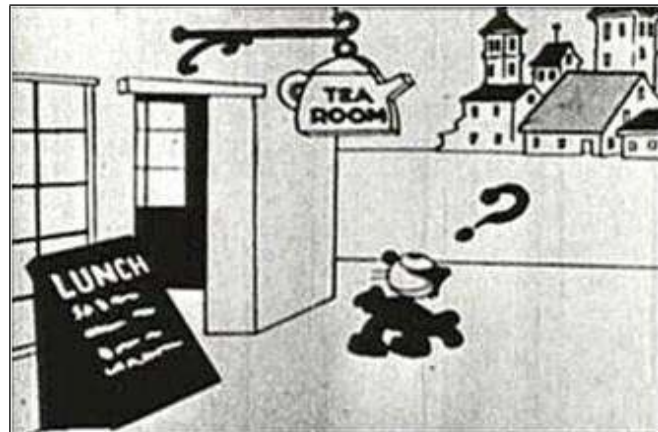


Fig. 1.35 Fotograma de *Felix the Cat*.
Pat Sullivan y Otto Mesmer, 1919.

En el año 1924, el pintor cubista de origen francés Fernand Léger dirige la película de vanguardia *Ballet mécanique* (Fernand Léger, 1924), la que ha sido catalogada como abstracta, dadaísta, futurista y surrealista. En ella, podemos ver a través de una especie de caleidoscopio imágenes de cilindros, embudos, engranajes, ollas, pistones, tapas, turbinas, etc. que se giran o se mueven en fila o en forma circular acompañadas de una música enérgica. Mezcladas con ellas, también podemos ver imágenes de coches pasando por encima, un dibujo art déco bailando, una joven que se columpia en el jardín, una mujer que sube unas escaleras con una bolsa a cuestas, unos ojos y una sonrisa, etc.



Fig. 1.36 Fotograma de *Ballet mécanique*.
Fernand Léger, 1924.

Ese mismo año, el artista y cineasta vanguardista sueco Viking Eggeling, dirige *Symphonie Diagonale* (Viking Eggeling, 1924), película de tono hipnótico y lúdico que está realizada mediante fotografías de figuras hechas con láminas de estaño, recortes en papel, etc. animadas fotograma a fotograma. En ella, podemos ver varios ciclos de unos dos segundos de duración en los que unas figuras que en su origen están formadas prácticamente en su totalidad por una serie de ángulos de 90°, aumentan su tamaño cuando se le añaden curvas, líneas, etc. que van saliendo de ellas mismas y que hacen que, siempre dentro de un estilo algo cercano al art déco y muy estilizado, se puedan parecer a casi cualquier elemento, por ejemplo, un arpa, un piano, una oreja, etc. para después acabar desvaneciéndose por completo.



Fig. 1.37 Fotograma de *Symphonie Diagonale*.
Viking Eggeling, 1924.

Los estudios Warner Bros estrenan en el año 1927 *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927), la primera producción cinematográfica con sonido de toda la historia.



Fig. 1.38 Fotograma de *The Jazz Singer*.
Alan Crosland, 1927.

Al año siguiente, Walt Disney Animation estrena *Steamboat Willie* (Walt Disney y Ub Iwerks, 1928), que protagonizada por Mickey Mouse y realizada principalmente por el animador estadounidense Ub Iwerks, se convertirá en la primera producción cinematográfica de animación con sonido de toda la historia. El sonido se realizó mediante el sistema conocido como Mono Cinephone, el cual sincronizaba los efectos sonoros y la música del arreglista y compositor estadounidense Carl Stalling.

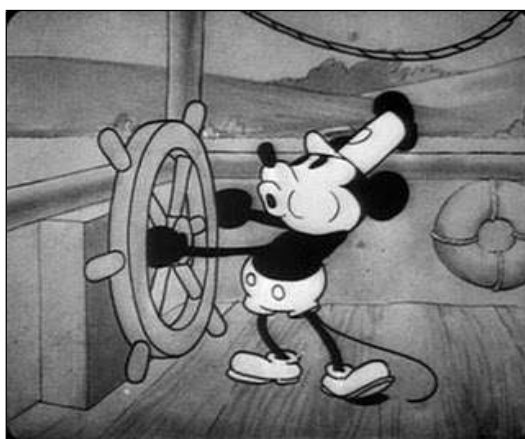


Fig. 1.39 Fotograma de *Steamboat Willie*.
Walt Disney y Ub Iwerks, 1928.

Más tarde, estos estudios produjeron las *Silly Sinfonies* (Walt Disney, Ub Iwerks, Burt Gillett, Wilfred Jackson, David Hand, Ben Sharpsteen, David Dodd Hand, Graham Heid, Jack Cutting, Rudolf Ising, Vernon Stallings y Dick Rickard, 1929-1939), es decir, las *Sinfonías tontas*, siendo el corto *Skeleton Dance* (Walt Disney, 1929), dirigido por el propio Walt Disney, la primera de ellas. En él, unos esqueletos que viven en un cementerio, tocan música y bailan acompañados de los ruidos generados por todos los animales y árboles que habitan el tenebroso lugar. El hecho de que la película no cuente con diálogos fue algo muy novedoso para la época.

Los esqueletos siempre han sido asociados con la cara más macabra de Disney.



Fig. 1.40 Fotograma de *Skeleton Dance*. Walt Disney, 1929.

El animador y cineasta japonés Ōfuji Noburō, un importante realizador de anime de principios del siglo pasado, presenta en el año 1930 la película *Jidō shōka eiga: Muramatsuri* (Ōfuji Noburō, 1930). En ella, nos muestra la fiesta tradicional japonesa dedicada a la cosecha, para lo que recurre a siluetas recortadas que anima y acompaña de un tema musical del artista japonés Eiko Hirai.



Fig. 1.41, Fotograma de *Jidō shōka eiga: Muramatsuri*.
Ōfuji Noburō, 1930.

El actor, cineasta, guionista y productor estadounidense Howard Estabrook, sugiere a su compatriota Paul Terry, también cineasta, guionista y productor además de dibujante, que realice unos cortometrajes inspirados en los relatos de Esopo, una especie de cuenta cuentos que existió antiguamente en Grecia. Así, el artista lleva a cabo la serie *Aesop's Fables* (Paul Terry, 1921-1933), compuesta por un gran número de cortometrajes entre los que destaca, además de otros muchos, *The Iron Man* (Paul Terry, 1930), pieza realizada en el año 1930. En ella, un hombre mayor que no tiene muy buenas relaciones con sus vecinos, la

mayoría de ellos animales, recibe un paquete de cuyo interior sale una especie de robot con el que tampoco termina muy bien.

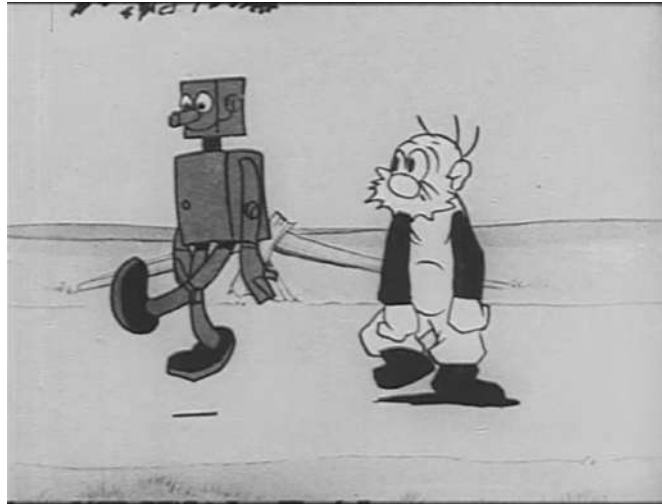


Fig. 1.42 Fotograma de *Aesop's Fables: The Iron Man*.
Paul Terry, 1930.

En el año 1932, Walt Disney Animation estrena *Flowers and trees* (Burt Gillett, 1932), la primera de todas las producciones de animación realizadas a color de la historia, utilizándose también por primera vez un sistema nuevo, el Technicolor.

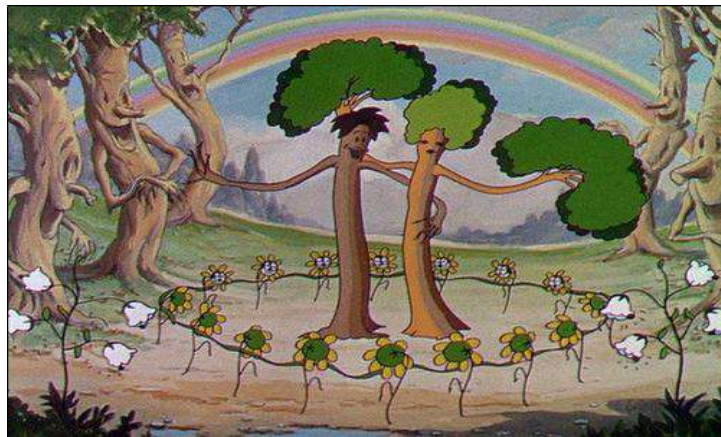


Fig. 1.43 Fotograma de *Flowers and Trees*. Burt Gillett, 1932.

Además, en el año 1937 realizaron *The Old Mill* (Wilfred Jackson y Graham Heid, 1937), un cortometraje en cuya realización se utilizó por primera vez una truca multiplano. Ésta consistía en un artificio cuyo sistema permitía filmar en varios niveles al mismo tiempo, con lo que se lograba que, dentro de la bidimensionalidad propia de las animaciones, estas estuvieran dotadas de un campo con mayor profundidad.



Fig. 1.44 Fotograma de *The Old Mill*.
Wilfred Jackson y Graham Heid, 1937.

En realidad, esto fue solo un ensayo, pues este sistema se utilizó al mismo tiempo en la realización del largometraje *Snow White and the Seven Dwarfs* (David Hand, Percival C. Pearce, Larry Morey, William Cottrell, Wilfred Jackson y Ben Sharpsteen, 1937), estrenada ese mismo año. Con el famoso cuento escrito por los hermanos Grimm como base, nos narra las aventuras de la pequeña princesa Blancanieves, que huyendo de su madrastra, la malvada reina, se refugia en una cabaña en el bosque en la que viven siete simpáticos enanos. Aunque este no es el primero de todos los largometrajes animados realizados en la historia, se puede decir que es el primero que obtuvo el beneplácito internacional tanto de los críticos como de los espectadores, lo que supuso que Walt Disney se consagrara definitivamente en el arte de la animación.



Fig. 1.45 Fotograma de *Snow White and the Seven Dwarfs*. David Hand, Percival C. Pearce, Larry Morey, William Cottrell, Wilfred Jackson y Ben Sharpsteen, 1937.

A este largometraje le seguiría *Pinocchio* (Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Norm Ferguson, T. Hee, Bill Roberts y Jack Kinney, 1940), basada en la novela para niños *Le avventure di Pinocchio*, es decir, *Las aventuras de Pinocho*, escrita por Carlo Collodi en 1883. En ella, Gepetto, un anciano carpintero que quería tener un hijo, talla en

madera una marioneta a la que llama Pinocho y le pide a una estrella que ésta se transforme en un pequeño de verdad. De forma inesperada, el hada azul le concede el deseo y el muñeco cobra vida. Para que no se meta en problemas, le asigna a un grillo llamado Pepito la tarea de ser su conciencia, pero éste no tiene mucho éxito en la tarea. Aunque la idea principal era conservar en la película los elementos más ásperos que tenía la historia clásica, el protagonista resultaba ser un sujeto bastante desagradable, así que se llevaron a cabo algunas correcciones para dotarle de un cierto carácter inocente que le hiciera un poco más simpático.



Fig. 1.46 Fotograma de *Pinocchio*. Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Norm Ferguson, T. Hee, Bill Roberts y Jack Kinney, 1940.

Stefan Themerson, un cineasta, compositor, filósofo, novelista y poeta polaco, junto con su mujer Franciszka, también cineasta además de escenógrafa, ilustradora y pintora nacionalizada estadounidense, en su retorno a la incansable búsqueda del lenguaje enteramente cinematográfico, deciden producir una especie de equivalente visual para las piezas musicales y realizan la película *Oko / Ucho* (Stefan y Franciszka Themerson, 1944-1945) entre los años 1944 y 1945. En ella, escogen cuatro temas de la artista Karol Szymanowski *Stopiewnie* y los interpretan visualmente mediante una serie de patrones abstractos basados en formas geométricas creadas con diversos medios, como por ejemplo, el efecto de unas bolas hechas de arcilla al caer al agua, las formas que los rayos luminosos adquieren al atravesar unas lentes especiales, etc. Éstos tienen como fondo una serie de imágenes pertenecientes a la obra *Natividad*, del artista Piero della Francesca. En líneas generales, se puede decir que el matrimonio Themerson utiliza la cinematografía como una herramienta para analizar las estructuras musicales.



Fig. 1.47 Fotograma de *Oko i Ucho*.
Stefan & Franciszka Themerson, 1944-1945.

El artista, diseñador, escritor, productor y realizador de efectos especiales estadounidense Ray Harryhausen, crea la técnica de animación tipo stop-motion bautizada como Dynamation, y con ella, realiza bastantes trabajos de animación para distintas producciones cinematográficas, los cuales le convirtieron en un icono dentro del mundo de los siempre llamativos efectos visuales. Entre ellos destacan los de las películas *Mighty Joe Young* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1949), *The 7th Voyage of Sinbad* (Nathan H. Juran, 1958), *Clash of the Titans* (Desmond Davis, 1981), etc. pero sobre todo *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963), recordada por la famosa escena en la que el protagonista lucha, espada en mano, contra siete esqueletos.



Fig. 1.48 Fotograma de *Jason and the Argonauts*.
Don Chaffey, 1963.

Además de todos esos trabajos, también realizó varios cortometrajes de animación, entre los cuales, destaca *The Story of Rapunzel* (Ray Harryhausen, 1951), la tercera adaptación de cuentos populares que llevó a cabo. En ella, un príncipe visita a Rapunzel, una preciosa chica con una melena bastante larga a la que una hechicera malvada mantiene encerrada en una alta torre sin ningún tipo de contacto con el mundo exterior. Como esta no tiene puerta ni escaleras, cada vez que el joven quiere verla está obligado a trepar por su hermosa melena.



Fig. 1.49 Fotograma de *The Story of Rapunzel*.
Ray Harryhausen, 1951.

El animador, artista, autor, cineasta, dibujante y guionista estadounidense Chuck Jones, dirige la película *Duck Amuck* (Chuck Jones, 1953), un cortometraje de dibujos animados surrealista perteneciente a la serie *Merrie Melodies* (Tex Avery, Ted Bonnicksen, Bernard B. Brown, Gerry Chiniquy, Bob Clampett, Cal Dalton, Arthur Davis, Earl Duvall, Friz Freleng, Ben Hardaway, Ken Harris, Rudy Larriva, Cal Howard, Ub Iwerks, Chuck Jones, Jack King, Abe Levitow, Alex Lovy, Norman McCabe, Robert McKimson, Phil Monroe, Maurice Noble, Tom Palmer, Hawley Pratt, Frank Tashlin, Richard Thompson y Bill Tytla, 1931-1969), es decir, *Fantasías animadas de ayer y hoy*, producida por Warner Bros Cartoons. En esta pieza, Daffy Duck aparece ataviado con un traje de mosquetero dispuesto a protagonizar una aventura épica en la Francia del rey Luis XIII, pero de repente, el fondo desaparece. Ante esa situación, el pato comienza a interactuar con el animador, quien no solamente no proporciona a éste el escenario adecuado, si no que además se dedica a cambiar el sonido, la proyección, etc. Llegando incluso a cambiar el aspecto y la forma del protagonista. Éste improvisa su actuación para adaptarse a los continuos cambios a los que está siendo sometida la producción, pero llega un momento en el que pierde los papeles y exige al realizador que descubra su identidad, resultando ser el bueno de Bugs Bunny.

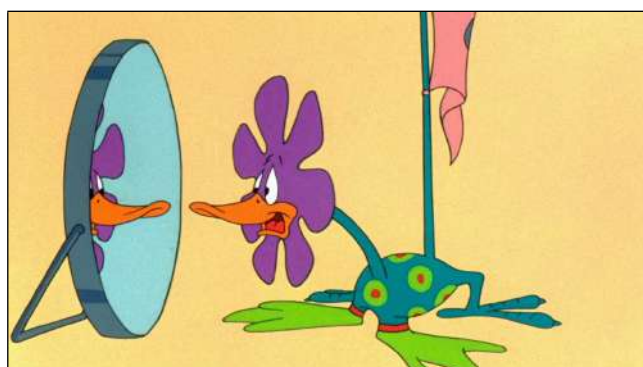


Fig. 1.50 Fotograma de *Duck Amuck*. Chuck Jones, 1953.

Entre los años 1952 y 1968 se produce en Japón la serie de anime *Mighty Atom* (Osamu Tezuka, 1952-1968), que a través de los guiones y los dibujos del animador e historietista japonés Osamu Tezuka, cuenta las peripecias de un simpático robot.



Fig. 1.51 Fotograma de *Mighty Atom*.
Osamu Tezuka, 1952-1968.

El artista, mosaiquista y retratista estadounidense Ken Knowlton lleva a cabo en el laboratorio de la compañía de desarrollo científico e investigación conocida como *Bell*, los primeros contactos con la animación realizada por ordenador en el año 1964.

2. PIXAR ANIMATION STUDIOS.

A continuación, nos adentraremos en la todavía hoy vigente era de la animación por ordenador para estudiar la evolución de esta herramienta dentro de este mundo, y con ello, los orígenes de Pixar Animation Studios y el largo camino recorrido por esta compañía desde sus orígenes en Lucasfilm hasta conseguir hacer realidad *Toy Story* (John Lasseter, 1995), el primer largometraje de la historia realizado íntegramente por ordenador. También veremos cómo ha evolucionado el estudio desde ese momento hasta su incorporación a The Walt Disney Company, haciendo hincapié, entre otras cosas, en su cultura empresarial, el núcleo creativo del estudio, etc. y hablaremos de sus producciones, las cuales han revolucionado el género y han hecho que otros estudios de animación hayan ido abandonando progresivamente las producciones de animación tradicional para dedicarse casi exclusivamente a las de 3D y llegar al estado de saturación en el que nos encontramos hoy en día.

2.1 LA ANIMACIÓN POR ORDENADOR.

El acontecimiento de más importancia y también el que más ha revolucionado la animación en todos los sentidos, ha sido, sin lugar a dudas, la aparición del ordenador, pues su invención ha propiciado que se desarrollen campos como la animación digital, el diseño gráfico, etc. A pesar de todo el tiempo transcurrido desde que se produjo este hecho hasta nuestros días, se puede decir que esta máquina tan solo ha comenzado a mostrar algunas de las muchas cosas que es capaz de hacer, las cuales visionaron tan solo unas pocas personas.

2.1.1 Los orígenes.

Las primeras imágenes que se crearon mediante el ordenador allá por los años 60 se llevaron a cabo utilizando trazadores gráficos, unos aparatos que pasaban los diseños realizados en estas máquinas al papel utilizando una serie de trazos lineales monocromáticos. Sin embargo, a un empleado del Laboratorio Lincoln del Massachusetts Institute of Technology (MIT) se le ocurrió un día conectar un ordenador al tubo de rayos catódicos de un televisor, y de este modo, abrió las puertas de par en par a las verdaderas posibilidades que ofrecía la animación digital.

Tras esto, Ivan Sutherland, otro empleado de ese mismo laboratorio, creó Sketchpad, el primero de todos los programas interactivos de gráficos realizados por ordenador, al que además, se le consideró como el padre de esta materia. A pesar de que estos dibujos tan solo eran líneas bidimensionales monocromáticas y de que las imágenes que creaban

eran muy sencillas, este nuevo sistema pronto despertó el interés de la comunidad científica, pues algunos de sus miembros buscaban un medio con el que poder representar de forma visual todas aquellas imágenes que eran complicadas de captar mediante la fotografía. También se interesaron por él toda clase de artistas, entre ellos, los animadores, los cuales buscaban nuevos métodos con los que poder expresar su creatividad.



Fig. 2.1 Ivan Sutherland y el Sketchpad.
Autor desconocido, Año desconocido.

2.1.2 La carrera espacial.

La mayor parte de las actividades de la década de los 70 se llevaron a cabo en Estados Unidos y Canadá. A principios de esos años, el gobierno estadounidense, más concretamente el Departamento de Defensa, destinó una importante suma de dinero a la investigación, desarrollo y posterior aplicación de la nueva tecnología informática en las comunicaciones, los simuladores de vuelo para entrenar pilotos, los simuladores espaciales para entrenar astronautas, etc. trabajo que se llevó en buena parte a cabo en el Jet Propulsion Laboratory (JPL) de la NASA. En las fases iniciales del proyecto, estuvieron involucradas figuras como James Blinn, David Evans, Ivan Sutherland, Nelson Max, etc. las cuales, posteriormente han seguido desarrollando su carrera profesional dentro de esta industria.

La competitiva carrera espacial con la Unión Soviética hace que el gobierno de Estados Unidos seleccione una serie de universidades a lo largo y ancho de todo el país para financiar toda clase de investigaciones informáticas en ellas. Una de las elegidas es la Universidad de Utah, donde se crea un laboratorio dedicado única y exclusivamente al diseño gráfico realizado por ordenador. Éste estará dirigido por algunos de los mejores científicos especializados, los cuáles, se encuentran en ese

momento entre las pocas personas que se dan cuenta del gran potencial que tiene esta materia. Entre ellos destaca Ed Catmull, un científico doctorado en dicha universidad.



Fig. 2.2 Ed Catmull.
Pixar Animation Studios, 1999.

Edwin Earl Catmull nació el día 31 de Marzo de 1945 en Parkersburg (West Virginia, EEUU) y se crió en Salt Lake City (Utah, EEUU). Desde que era pequeño quería ser artista, sin embargo, debido a que no se consideraba lo suficientemente bueno dibujando, decidió dedicarse a la ciencia, más en concreto, a las especialidades de física e informática. En su etapa universitaria descubrió que ambas inclinaciones podían ser perfectamente compatibles, lo que hizo que en su cabeza surgiera la idea de realizar dibujos animados por ordenador.

Yo dibujaba mucho, quería hacer dibujos animados, quería ser un artista pero al mismo tiempo pensaba que no era suficientemente bueno para ser artista de animación, por eso me pasé a la física y a la ciencia informática. Pero nada más recibir la primera clase me enamoré de ello. Me hizo olvidar todo lo demás porque aquello era un plan en el que se conjugaba el arte, la ciencia, la programación todo en uno, en un nuevo campo que estaba muy abierto. Se podía explorar y describir cosas nuevas cruzando los límites. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

A partir de ese día, la labor del joven científico para conseguir su objetivo fue fuerte y constante. Así, llegó a colaborar con bastantes expertos en computación gráfica, los cuales, hoy en día están considerados junto con él como los pioneros en este campo. Se puede decir que los resultados de algunos de sus trabajos más importantes (tesis doctoral incluida) fueron la primera piedra para crear superficies curvas, desarrollar texturas envolventes para éstas y eliminar los bordes salientes de sus líneas digitales, es decir, los jaggies. Además, también llevó a cabo una pieza

animada de una mano, más en concreto de su derecha, la cual fue incluida en una escena de la película *Future World* (Richard T. Heffron, 1976), siendo esta la primera vez en la que se utilizan imágenes de este tipo en un largometraje de imagen real.

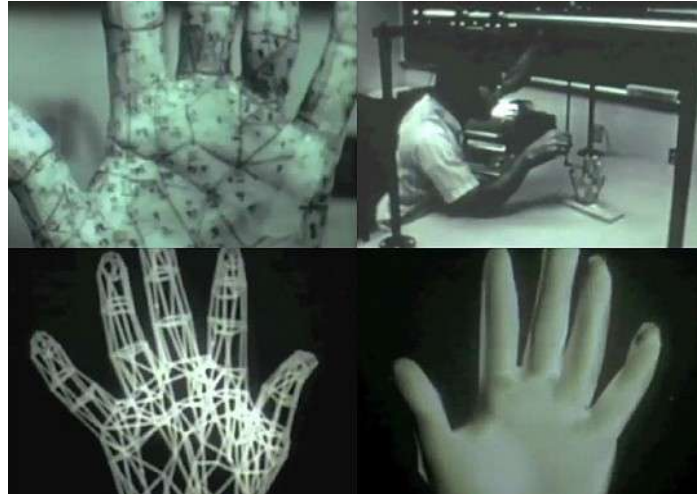


Fig. 2.3 Proceso de realización de la pieza animada de una mano.
Ed Catmull, 1972.

Pero todos estos avances de ningún modo fueron solamente el fruto de las peticiones del gobierno de Estados Unidos, pues debido a la competitividad entre las principales cadenas televisivas estadounidenses, la animación digital se convirtió en un estupendo medio para dar a conocer los logos y productos de sus patrocinadores en los distintos anuncios y promociones en directo que emitían.

2.1.3 Las primeras instituciones.

A mediados de los años 70, aparecieron más profesionales e instituciones que se especializaron en diseño gráfico por ordenador.

Tom DeFanti, una figura muy importante para el desarrollo de la especialidad, realizó para Charles Csuri, con el que había comenzado a colaborar años atrás en la Ohio State University, un lenguaje muy potente para programar diseño gráfico por ordenador al que llamo Grass.

Pong Bui-Tuong creó un tipo de iluminado y sombreado al que puso su nombre y que se sigue utilizando hoy en día.

El paso siguiente lo dio Richard Shoup, del laboratorio de la empresa de investigación y desarrollo científico informático de Xerox Parc, que utilizó la novedosa técnica del barrido para desarrollar Superpaint, un sistema

que hizo viables desde el punto de vista económico los gráficos creados y editados con Raster.

En esta misma época se realizaron las primeras creaciones con carácter comercial de Denver's Computer Image Corporation. El Scanimate, creado por Lee Harrison, podía producir a diario animación digital 2D para anuncios comerciales de cine y televisión.

A este, poco tiempo después le seguiría Caesar. Ambos no construían imágenes de forma digital dentro del disco duro del ordenador mediante la unión de grupos compuestos por varias formas geométricas de las cuales se guardaban cada uno de los píxeles, puntos de luz, etc. que se veían en la videopantalla como piezas de información aisladas, sino que funcionaban mediante imágenes sin color obtenidas de ilustraciones que habían sido escaneadas previamente en una computadora como señales similares de vídeo a través de videocámaras modificadas de forma especial para ello. Con el objetivo de obtener los resultados deseados, dichas imágenes podían ser modificadas a tiempo real.

El New York Institute of Technology (NYIT) crea un departamento cuyo objetivo es el desarrollo de herramientas, programas, etc. con las que poder realizar animación, arte, etc. por ordenador. Para dirigirlo, Alex Schure, presidente de la compañía, decide contratar a Ed Catmull, ya que sus imágenes en tres dimensiones vistas en la película Future World (Richard T. Heffron, 1976) le habían llamado la atención. Allí, desarrolló Tween, una aplicación mediante la cual era posible realizar los dibujos intermedios (inbetween) a través del ordenador, es decir, que se podía transformar una animación realizada de forma tradicional en una animación digital. Además, mediante ella, los artistas podían dibujar, colorear, etc. directamente en la computadora. También destaca Alvy Ray Smith, que realizó la programación de Paint, sistema que se sigue utilizando desde entonces. Tras todos estos adelantos, Ed Catmull se plantea un objetivo muy ambicioso, crear un largometraje de animación realizado por ordenador.

2.1.4 La División Informática de Lucasfilm.

Tras el gran éxito de la película Star Wars (George Lucas, 1977) y en plena producción de su secuela The Empire Strikes Back (Irvin Kershner, 1980), el cineasta George Lucas se dio cuenta de que, con el paso del tiempo, muchas de las tecnologías para composición óptica que había disponibles en ese momento se irían quedando obsoletas hasta llegar a un punto en el que todas fueran incompatibles con lo que tenía en mente de cara al resto de películas de la saga. Para solucionar este problema,

en el año 1979 decidió crear una nueva División Informática dentro de Lucasfilm (la empresa que había fundado en el año 1971) en la que inventar y desarrollar herramientas con las que realizar producciones digitales. Algunas de las que el director tenía en mente eran distintos sistemas digitales de vídeo y audio con los que editar de forma digital las imágenes y el sonido, un sistema láser para escanear e imprimir imágenes que les permitiera transferir éstas del celuloide a la computadora para manipularlas sin perder nada de calidad y volver a llevarlas a la película, etc.

Después de hacer *La guerra de las galaxias* decidí que me iba a pasar al mundo de la animación por ordenador. Habíamos conseguido hacer una cámara de control del movimiento controlada por ordenador, pero quería ir más allá. Tenía muchas ideas que no podía hacer realidad con la tecnología tradicional de la que disponíamos. (Lucas citado en Iwerks, 2007)

Para poner en marcha el proyecto, el director comenzó por buscar a una persona que fuera capaz de reunir y liderar a un grupo de ingenieros informáticos del más alto nivel. Así, se fijó en las aplicaciones desarrolladas por Ed Catmull para las películas de acción, las cuales tenían mucho potencial. Tras entrevistarle personalmente decidió contratarle. Ana María Pérez-guerrero, Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, afirma en su libro *Pixar: las claves del éxito* (2013) que:

Era la persona idónea, pues no solo se trataba de alguien muy cualificado en el ámbito técnico, sino también en el terreno creativo. (...) la reunión del genio de Lucas y el talento de Catmull fue la combinación perfecta para que ambos hombres consiguieran orientar sus trabajos hacia los objetivos profesionales que perseguían entonces. El estudioso encontró en Lucasfilm la plataforma que lo encaminaría hacia la realización de películas por ordenador, mientras que el cineasta contó con un experto altamente motivado, que lo ayudaría a crear sus herramientas futuristas de producción. (Pérez-Guerrero, 2013, p. 18, 19)

Tras esto, le encomendó la tarea de formar el mejor grupo de profesionales posible, y el científico, convencido de que esta labor era clave para tener éxito, consiguió reunir a algunos de los ingenieros informáticos de mayor talento del país, muchos de los cuales eran antiguos compañeros de su etapa en el New York Institute of Technology (NYIT). Entre ellos se encontraba Alvy Ray Smith, quien también tenía como objetivo realizar dibujos animados por ordenador y asumió liderar todo lo relacionado con computación gráfica. También destacaba David DiFrancesco, un fotógrafo que se encargó de todo lo relacionado con impresión digital para cine. Además, estaba Ralph Giggenheim, que se

dedicó al sistema para editar vídeo que, en principio, se bautizaría Edit Droid; y Andy Moorner, que se ocupó del sistema para editar sonido que se llamaría Sound Droid.

Este proyecto de investigación e innovación tecnológicas para el cine se puede considerar como el germen de lo que hoy conocemos como Pixar Animation Studios.

Entre las cuestiones que el equipo encargado de todo lo relacionado con imagen digital tenía que resolver estaba la creación y desarrollo de un programa o software con el que poder renderizar todos y cada uno de los polígonos que se necesitaban para la correcta resolución de una película, evitar los conocidos como dientes en forma de sierra de las líneas que tendrían que ser completamente lisas, generar un desenfoque natural del movimiento que imitara al que se produce cada vez que un objeto se cruza de forma rápida delante de cualquier cámara cinematográfica (el cual se conoce como desdibujado o motion blur), etc.

Mientras, el equipo encargado de todo lo relacionado con la impresión digital para cine, estaba desarrollando una impresora de estas características en dos piezas. Por una parte, Adams Levinthal, Rodney Stock y Tom Porter desarrollaban un ordenador equipado especialmente para afrontar la manipulación y unión de los distintos componentes de las escenas en imágenes listas para ser plasmadas en las películas, aparato que acabaría convirtiéndose en el conocido Pixar Image Computer. Por otra parte, David DiFrancesco desarrollaba la impresora propiamente dicha, es decir, la especie de escáner láser que se encargaría de plasmar las antes nombradas imágenes en las películas.

Al poco tiempo, el grupo había conseguido desarrollar varios avances, como por ejemplo, el software Fractal, con el que se podían generar terrenos (realizado por Loren Carpenter); un programa para pintar que permitía conseguir, entre otros, acabados mate (creado por Tom Porter); un sistema de flujo de partículas con el que poder generar, entre otras cosas, explosiones (elaborado por Bill Reeves, un ingeniero informático de origen canadiense); un nuevo software para composición; etc. Sin embargo, para George Lucas lo más sorprendente fue el desplazamiento de cámara. En el momento de presentarlo, Loren Carpenter realizó una secuencia que consistía en un vuelo programado sin interrupciones con sentido narrativo mediante el cual se podía ver cómo iba apareciendo la vida a lo largo y ancho de todo el planeta, algo que no se podía conseguir si no se realizaba mediante una cámara digital. El resultado fue tan bueno que nadie se creía que estas imágenes las había generado una computadora. Además, esta secuencia pasará a la historia como una

pionera en cuanto a la demostración convincente de la utilidad de los CGI (Computer Generated Imagery) en el cine se refiere.

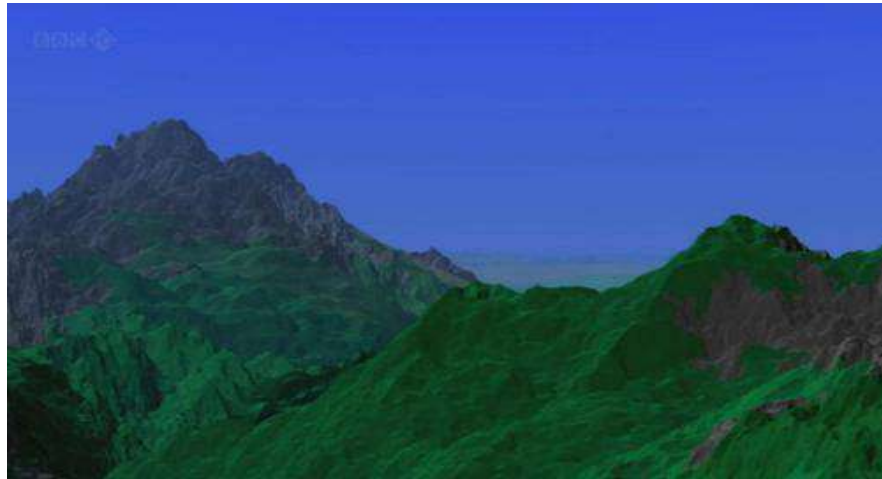


Fig. 2.4 Fotograma de *Vol Libre*. Loren Carpenter, 1980.

En el año 1982, tienen la posibilidad de poner en práctica todo lo que han conseguido cuando en Industrial Light and Magic, otra división dentro de la compañía que se encarga de los efectos especiales, no consiguen realizar la escena del génesis de la película *Star Trek II: The Wrath of Khan* (Nicholas Meyer, 1982) mediante ninguna de las técnicas utilizadas habitualmente en el mundo del cine. En dicha escena, una roca explota contra la superficie de un planeta, y con ello, provoca una cadena de reacciones que hacen que el paisaje se transforme en un oasis. Bajo la dirección de Alvy Ray Smith consiguen llevar a cabo una espectacular secuencia gracias al talento, los conocimientos, etc. que habían reunido. “La cámara se movía girando en espiral con sacudidas y abriendo la panorámica. Esos movimientos eran prácticamente imposibles para una cámara real sometida a la ley de la gravedad.” (Smith citado en Iwerks, 2007).



Fig. 2.5 Fotograma de *Star Trek II: The Wrath of Khan*. Nicholas Meyer, 1982.

En el año 1983, el equipo crea REYES (Renders Everything You Ever Saw), un software de renderizado programado principalmente por Loren Carpenter y Rob Cook que podía llegar a una resolución idéntica a la de cualquier película. Éste se puede considerar como la versión antigua de lo que hoy conocemos como RenderMan. Ese mismo año, lo utilizan para realizar *Road to Point Reyes* (Loren Carpenter y Rob Cook, 1981), la imagen que pasará a la historia como la primera con una resolución similar a la de una película.



Fig. 2.6 *Road to Point Reyes*.
Loren Carpenter y Rob Cook, 1983.

Más tarde, en el año 1984, Tom Porter avanzará un poco más hacia la resolución del motion blur o desdibujado al renderizar de forma brillante una escena con cinco bolas en movimiento sobre el tapete de una mesa de billar. Muchos animadores y técnicos llegaron a pensar que era una imagen tomada de la realidad.



Fig. 2.7 Fotograma de *Pool Pool*. Tom Porter, 1984.

El grupo estaba consiguiendo su objetivo de crear herramientas para solucionar retos técnicos, de hecho, todas las que habían desarrollado hasta la fecha estaban suponiendo toda una revolución digital dentro de la industria cinematográfica. Sin embargo, la gente no terminaba de apreciar todo lo que los miembros de la División Informática estaban logrando, y además, el deseo de realizar películas de dibujos animados que tenían Ed Catmull y Alvy Ray Smith no se estaba cumpliendo.

Durante los últimos años de la década, debido a que eran muy pocas las personas que se veían capaces de manejar la animación por ordenador y entender su autentico alcance, esta no contaba con mucho apoyo dentro de una parte importante de los profesionales de todo el mundo. A pesar de ello, ya empezaba a ser valorada no solo como un medio artístico importante, sino también como un medio de comunicación significativo, por lo que muchos animadores entendieron que toda la nueva tecnología que se estaba creando se convertiría en una forma con la que poder llevar a cabo sus creaciones.

2.1.5 La tradición frente a la tecnología.

Los importantes avances que se estaban produciendo en la industria de la animación realizada mediante ordenador estaban haciendo posible que esta creciera y cobrara un impulso importante. Sin embargo, su estructura matemática, basada en figuras geométricas bastante rígidas, hacía que este medio siguiera siendo poco apropiado para animar personajes. Además, necesitaba computadoras centrales con un tamaño superior al habitual, las cuales, costaban cantidades de dinero bastante importantes y precisaban trabajar junto con técnicos. Por si todo esto fuera poco, este medio de expresión era muy diferente a cualquiera de los que los animadores solían utilizar en su trabajo, por lo que estos, además de verla con bastante escepticismo, sentían auténtico terror ante el miedo de que el ordenador les quitara el trabajo.

John Halas, un animador tradicional de origen inglés, estuvo entre los primeros que se decidió a utilizar esta innovadora tecnología. Así, en el año 1981 realizó *Dilemma* (John Halas, 1981), una producción de Computer Creations llevada a cabo en Estados Unidos que supuso su primera película hecha totalmente por ordenador.

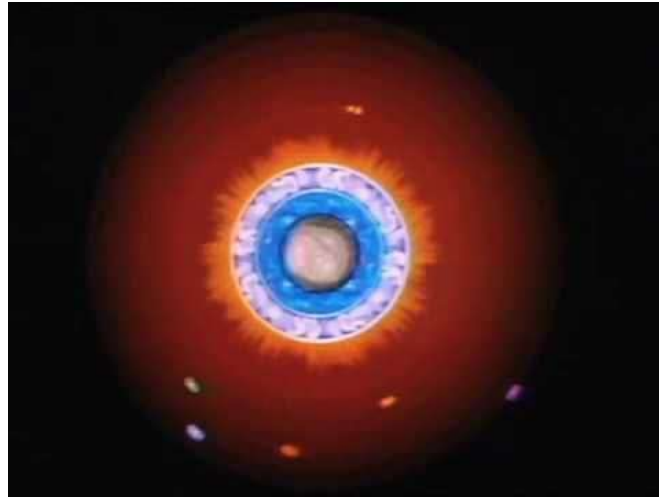


Fig. 2.8 Fotograma de *Dilemma*. John Halas, 1981.

Los estudios Walt Disney, realizaron junto a la Universidad de Utah una serie de proyectos experimentales que desembocaron en la producción de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), un largometraje escrito y dirigido por Steven Lisberger en el que algunas escenas están realizadas mediante la nueva tecnología informática. Esta cinta de acción cuenta la historia del programador informático Kevin Flynn, el cual, en un intento desesperado por conseguir pruebas que demuestren que él es el creador de una serie de videojuegos, es capturado y transportado al interior del software existente en una computadora central. Una vez allí, interactúa con varios de los programas existentes para intentar volver al mundo real. Hoy en día ha obtenido el reconocimiento que le corresponde y está considerado todo un clásico de culto, sin embargo, cuando se estrenó fracasó estrepitosamente en la taquilla y estuvo a punto de arruinar a los Walt Disney Studios.

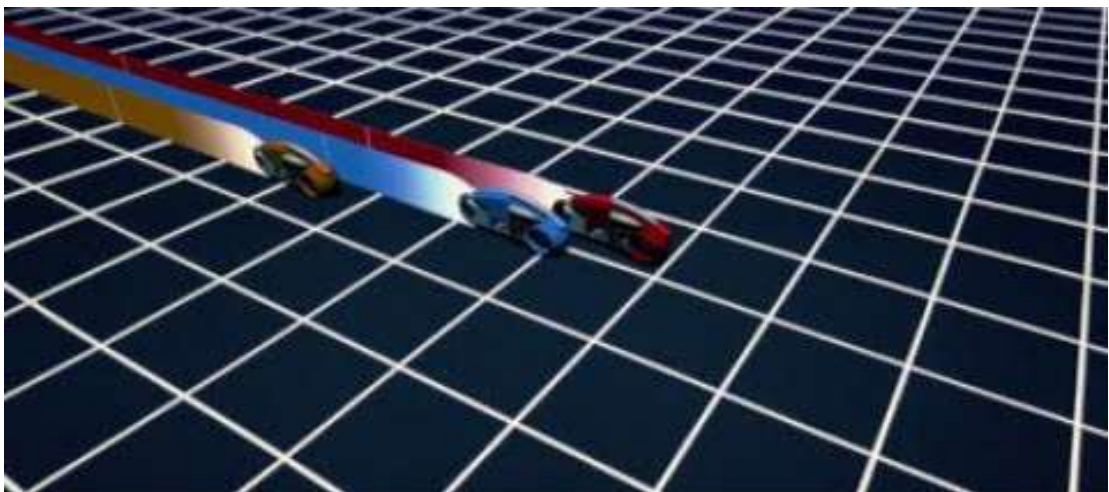


Fig. 2.9 Fotograma de *Tron*. Steven Lisberger, 1982.

La compañía organiza un pase especial para sus empleados, entre los que se encuentran John Lasseter y Glenn Keane, dos jóvenes

animadores que quedan entusiasmados con el medio. “La animación por ordenador me dejó entusiasmado, no por lo que veía, sino por el potencial que intuía en ello. Me quedé asombrado.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007).

Cuando vi Tron, con esas luces, esos sonidos, todo ese movimiento, volví a mi despacho, me senté y la depresión se había convertido en frustración. Pensaba ¿por qué no podemos hacerlo nosotros? ¿por qué no podemos hacer algo así? ¿No sería estupendo? (Keane citado en Iwerks, 2007)



Fig. 2.10 John Lasseter.
Pixar Animation Studios, 1999.

John Alan Lasseter nació el día 12 de Enero de 1957 en Los Ángeles (California, EEUU) y desde joven tuvo muy claro que quería dedicarse a la animación.

Cuando era pequeño me encantaban los dibujos, más que ninguna otra cosa, y ya siendo un adolescente encontré un libro usado muy viejo llamado *The Art of Animation*, que trataba de los estudios Disney y de cómo se hacían las películas de dibujos animados. Ahí fue cuando me di cuenta de que había gente que se ganaba la vida haciendo dibujos animados, les pagaban por hacer dibujos animados, y pensé, esto es lo que quiero hacer yo. En ese momento, supe a lo que quería dedicarme. (Lasseter citado en Iwerks, 2007)

Así, en el año 1975 solicita admisión en una escuela de artes llamada Cal Arts, la cual fue fundada en el año 1961 por el mismísimo Walt Disney. En ella, los legendarios animadores de los Walt Disney Studios durante sus primeros años de existencia, es decir, los conocidos nueve hombres viejos, dan clases de dibujos animados al más puro estilo del estudio.

Lo que hicieron fue llamar a todos esos grandísimos artistas de Disney que estaban jubilados para que dieran esta clase y de esa forma, poder poner en marcha este plan de estudios. En seguida me di cuenta de la suerte que había tenido. (Lasseter citado en Iwerks, 2007)

“Los nueve hombres viejos eran unos maestros increíbles de esta forma de arte y a pesar de ello mantenían siempre la actitud de un alumno.” (Bird citado en Iwerks, 2007). Tras ser aceptado en este plan de estudios, el futuro animador comparte clase con futuros directores de cine como Brad Bird, John Musker y Tim Burton. “En mi vida ha habido unas pocas veces en las que he sentido que estaba en el lugar adecuado en el momento adecuado y una de ellas fue cuando estaba en Cal Arts.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007). “A todos nos encantaban los dibujos animados y cuando acababan las clases no queríamos dejarlo. Como tampoco teníamos coche ninguno, nos quedábamos allí y cuando se iban los profesores seguíamos aprendiendo por nuestra cuenta.” (Bird citado en Iwerks, 2007).

En Cal Arts se cooperaba mucho. Todos mostrábamos nuestros trabajos a los demás y éramos como directores de lo nuestro, aunque colaborábamos mucho entre nosotros y sacábamos ideas creativas de otras personas. Al final, aprendíamos tanto los unos de los otros como de los profesores. (Musker y Clements citados en Iwerks, 2007)

Al mismo tiempo, comienza a trabajar en Disneyland, primero como barrendero y después como operario de la atracción *Jungle Cruise*. “Trabajar en Disneyland era fantástico, allí, todos eran jóvenes y lo pasábamos bomba, era muy, muy divertido.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007).

Como alumno de Cal Arts, realiza dos cortometrajes. El primero de ellos se titula *Lady and the Lamp* (John Lasseter, 1979) y trata sobre una lámpara que, debido a un error, sustituye su bombilla rota por un botellín de ginebra. El segundo, se titula *Nitemare* (John Lasseter, 1979) y trata sobre un niño que ve toda clase de monstruos cuando apaga la luz de su cuarto. Ambas piezas fueron premiadas en años consecutivos por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS), algo que hasta ese momento nadie había conseguido y que hace que se gane el prestigio de todos los profesionales de la animación. Tras esto, consigue cumplir uno de sus sueños, es decir, trabajar en los Walt Disney Studios. Allí, su primer reto consiste en animar a los personajes protagonistas del largometraje *The Fox and the Hound* (Art Stevens, Ted Berman y Richard Rich, 1981). En el proyecto trabaja junto a Glenn Keane, y aunque ambos animadores realizan un trabajo apoteósico realizando la escena en la que el zorro y el perro luchan contra un oso, los dos sienten que los recortes

presupuestarios están haciendo que la animación que se lleva a cabo en el estudio no sea tan realista como la de otras décadas, por lo que están algo desencantados. “Los dibujos animados parecían encontrarse en un punto de declive total. Era muy triste ver como se iban perdiendo toda la riqueza y la atmósfera de las películas por culpa de la falta de presupuesto.” (Keane citado en Iwerks, 2007).



Fig. 2.11 Fotograma de *The Fox and the Hound*.
Art Stevens, Ted Berman y Richard Rich, 1981.

Sin embargo, tras el entusiasmo generado por el antes mencionado pase para el empleados de la película *Tron* (Steven Lisberger, 1982), ambos animadores son autorizados a experimentar colocando dibujos animados sobre fondos creados por ordenador. Así, durante el Festival Internacional de Canadá del año 1984, presentan la película *The Wild Things* (John Lasseter y Glenn Keane, 1983), basada en el libro *Where the Wild Things Are* (Maurice Sendak, 1963). En ella, se probó Magi Synthavision, un sistema desarrollado por el norteamericano Philip Mittleman para animar y traducir mediante el ordenador. Los personajes dibujados en dos dimensiones y animados con celuloide “blando” se combinaban con los fondos en tres dimensiones creados con el ordenador y se podían manipular fotograma a fotograma. La película llamó la atención de muchos animadores, abriendo así sus ojos ante todas las posibilidades que el uso del ordenador les ofrecía.



Fig. 2.12 Fotograma de *The Wild Thing*. John Lasseter y Glenn Keane. 1983.

Magi Synthavision sería utilizado también por Chris Wedge en la película *Tuber's Two Step* (Chris Wedge, 1985), en la que se recoge el estado de felicidad en el que se encuentra una familia cuando su hijo pequeño da sus primeros pasos.

Tras esto, a John Lasseter y su equipo les encargan el desarrollo de la película *The Brave Little Toaster*, lo que supondrá una excelente oportunidad de explorar de forma amplia las posibilidades que les brindaba el combinar dibujos en dos dimensiones animados de forma tradicional con las nuevas técnicas informáticas. Sin embargo, el estudio temía que las nuevas técnicas por ordenador fueran a dejar obsoleta a la animación tradicional, y tras ocho meses de desarrollo, el jefe del estudio archiva el proyecto y despide a John Lasseter. Según cuentan Ollie Johnston y Frank Thomas, supervisores de animación de Disney, “diríamos que el 90% de la gente del estudio se mostraba contraria a hacer nada de eso porque pensaban que aquello lo estropearía todo”. (Jonston citado en Iwerks, 2007).

2.2 EL NACIMIENTO DEL ESTUDIO.

Tras ser despedido por los estudios Walt Disney, John Lasseter acude a una conferencia sobre diseño gráfico por ordenador en la que Ed Catmull es el ponente.

Había ido a una conferencia sobre diseño gráfico por ordenador en el Queen Mary, que nunca olvidaré porque cuando llegué allí estaba muy deprimido, todos mis sueños de los últimos dos o tres años se habían hecho pedazos, pero allí estaba Ed Catmull de ponente y se acercó todo emocionado a preguntarme: ¿cómo va la película?, ¿cómo va *La Tostadora Valiente*?, y yo le contesté: pues te voy a decir la verdad, la han archivado. (Lasseter citado en Iwerks, 2007)

La División Informática de Lucasfilm buscaba desde hace tiempo un animador para el grupo, ya que las animaciones que estaban llevando a cabo estaban siendo realizadas por los ingenieros que creaban los programas. Esto se debía, principalmente, a que la mayoría de los artistas de este campo no querían ni oír hablar de los ordenadores, pues pensaban que éstos tan solo serían un problema para ellos y su creatividad. Sin embargo, John Lasseter estaba convencido de que, aunque en ese momento fuera algo bastante complicado, las computadoras podrían ser la herramienta ideal para la realización de dibujos animados. Teniendo todo esto en cuenta y con la idea de incorporarlo a su equipo de trabajo, Ed Catmull pide a John Lasseter que visite el departamento de gráficos generados por ordenador de la compañía.

Me contó que se iba de Disney, no me habló de las circunstancias, pero sí que se iba de Disney y pasamos un largo rato charlando de lo que queríamos hacer y de las posibilidades que había porque esta era la primera vez que teníamos la oportunidad de tener a un verdadero artista de animación que no conseguíamos encontrar en Lucasfilm. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

El animador acepta, y una vez allí, es contratado inmediatamente como diseñador experto en interfaces. “Cuando llegué allí me sentí intimidado por toda la gente que había a mi alrededor, había gente con doctorados por todas partes.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007). De esta forma, el grupo consiguió ese talento artístico tan ansiado que les faltaba, y como resultado de su combinación con todo el talento científico que ya tenían, consiguieron toda una filosofía de empresa que se resume en la famosa frase enunciada por John Lasseter que dice “el arte desafía a la tecnología y la tecnología inspira el arte.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007).

El animador consigue entusiasmar a todo el equipo técnico, y juntos, consiguen una serie de resultados brillantes entre los que destaca el diseño de un software nuevo con el que podrán utilizar en el ordenador técnicas de animación tradicional como “estirar y encoger”, “movimiento borroso”, etc.

Con el objetivo de obtener una reputación excelente y hacer que los jóvenes universitarios más prometedores del país que estuvieran interesados en realizar animación por ordenador quisieran trabajar con ellos, y de esta forma, alcanzar sus objetivos más rápidamente, el grupo comienza a difundir de forma habitual todo lo que están consiguiendo entre los colectivos interesados en el diseño gráfico por ordenador. “Si participas en una comunidad más grande, estableces relaciones y las

mejores personas que salen de las universidades querrán venir a trabajar para ti". (Catmull citado en Pérez-Guerrero, 2013, p. 22). Entre las convenciones en las que intervienen destacan las del Special Interest Group on Graphics (Siggraph), del que se encarga la Association for Computing Machinery.

Es en uno de estos eventos donde presentan la primera pieza de animación que realiza John Lasseter junto con el grupo, el cortometraje *The Adventures of André and Wally B* (John Lasseter, 1984). En él, se mostraron la técnica del desdibujado, los diferentes tipos de sistemas de flujo de partículas realizados por Bill Reeves, etc. de los cuales hemos hablado anteriormente.



Fig. 2.13 Fotograma de *The Adventures of André and Wally B.*
John Lasseter, 1984.

Además, gracias a esta película y a *Snoot and Muttly* (Susan Van Baerle, 1984), los animadores que hasta ahora habían trabajado con técnicas tradicionales se fueron volcando poco a poco en las técnicas por ordenador, ya que las dos consiguieron disipar bastantes dudas sobre la estética y la comercialización de las películas realizadas mediante técnicas de CGI. Ambas producciones, que desde entonces han cosechado una gran cantidad de premios en diversos festivales de cine de animación del mundo entero, dejaron claro que las computadoras tardarían muy poco en dominar la animación de todo tipo de personajes.



Fig. 2.14 Fotograma de *Snoot and Muttly*.
Susan Van Baerle, 1984.

John Lasseter y Bill Reeves someten a prueba todos los conocimientos que tienen sobre animación por ordenador trabajando junto a Industrial Light and Magic (la división de Lucasfilm dedicada a los efectos especiales) en la animación del que está considerado como el primer personaje de la historia realizado en su totalidad mediante técnicas digitales que aparece en un largometraje, que no es otro que el guerrero que sale de la vidriera en la película *Young Sherlock Holmes* (Barry Levinson, 1985), trabajo de efectos visuales que es nominado para el premio Óscar.



Fig. 2.15 Fotograma de *Young Sherlock Holmes*.
Barry Levinson, 1985.

Con el objetivo de obtener mejores resolución y velocidad, el equipo dirigido por Ed Catmull y John Lasseter desarrolla una computadora de imágenes que se convierte en el ordenador para diseño gráfico más potente del momento, el conocido Pixar Image Computer. Sus programas son capaces de pasar imágenes con una resolución bastante alta a las

tres dimensiones, por lo que es utilizado, entre otras cosas, para fotografías por satélite, análisis médicos, etc.



Fig. 2.16 Pixar Image Computer. Autor y año desconocidos.

La idea de llamarlo Pixar Image Computer surge durante una tertulia entre varios miembros del grupo. En ella, Alvy Ray Smith propone bautizarle como “Pixar”, un verbo inventado de origen español cuyo significado es “hacer dibujos”. Sin embargo, para que suene igual que otros nombres de instrumentos tecnológicos, Loren Carpenter sugiere sustituir las dos últimas letras y que termine en “ar”, es decir, “Pixar”. Además, así la palabra también sugeriría otras combinaciones que tendrían que ver con sus funciones, como por ejemplo, pixel+art, pixel+arrage, etc.

Tras años vendiendo esta aplicación informática tan sofisticada en mercados limitados, el interés de George Lucas en el proyecto se va diluyendo. A pesar de todos los éxitos que el grupo estaba obteniendo, poco a poco, se les fue apartando de la mayoría de los grandes proyectos para los cuales se les había contratado originalmente, como por ejemplo, el videojuego Droid Works, las herramientas Edit Droid y Sound Droid, etc. lo cual, hacía presagiar el inminente final de la División Informática de Lucasfilm. Si bien es cierto que los proyectos realizados por el grupo le habían hecho perder grandes cantidades de dinero, el cineasta estaba muy satisfecho con el gran trabajo que éstos estaban realizando, pues gracias a toda la nueva tecnología que habían creado, había podido rodar la primera trilogía de la saga *Star Wars* (George Lucas, Irvin Kershner y Richard Marquand, 1977-1983) tal y como él tenía pensado, su empresa Lucasfilm era puntera en cuanto a efectos especiales se refiere, etc. pero él lo que quería era utilizar la tecnología informática en sus películas, no tener una compañía que se dedicara a la computación, ni otra empresa que se dedicara al cine, etc. y mucho menos realizar películas de dibujos animados por ordenador. En vista de todo esto, no podía continuar apoyando al grupo.

Creo que era muy esotérico y muy difícil hacer negocio con eso, por eso, cuando tuvimos el Edit Droid y todo lo que necesitábamos, decidí que no quería dirigir una compañía dedicada a vender software. John y Ed estaban dispuestos a hacer películas de animación y sus sueño era hacer un largometraje de animación, entonces les dije: ya, pero para hacer esto a gran escala vamos a necesitar una inversión de al menos 30 o 40 millones de dólares que no tenemos. (Lucas citado en Iwerks, 2007)

Con el objetivo de mantener unido a todo el grupo y de salvar todo el trabajo que habían realizado, Ed Catmull y Alvy Ray Smith consiguen la aprobación de George Lucas y separan su división de Lucasfilm. Aunque lo que ambos científicos deseaban era convertirla en el estudio dedicado a la animación digital con el que realizar la primera película de dibujos animados realizada por ordenador de la historia, en ese momento el medio estaba aún en ciernes, por tanto, esta idea era algo inviable. Debido a esto, decidieron fundar una compañía nueva que se dedicara a la realización y comercialización de herramientas tecnológicas, a la cabeza de las cuales estaría el antes nombrado Pixar Image Computer, que además, daría nombre a la empresa. Ed Catmull sería presidente y asumiría también las labores de gerente, mientras, Alvy Ray Smith sería vicepresidente y realizaría también las tareas de director. Ambos contaron con todo el equipo que trabajaba en la División Informática de Lucasfilm, el cual estaba formado por unas cuarenta personas. Entre ellas estaban también los cuatro miembros del equipo de animación, es decir, el animador John Lasseter y los técnicos Bill Reeves, Eben Ostby y Sam Leffer.

Tras casi un año buscando a una persona que se de cuenta de lo que son capaces de hacer e invierta en ellos, la compañía recibe la visita inesperada de Steve Jobs, cofundador de la empresa Apple Computer, que a sus 30 años de edad posee una gran fortuna gracias al éxito de sus revolucionarios equipos informáticos en el mundo entero. “En ese momento estaba aún en Apple y oí hablar de ello a Alan Kay y una persona con la que trabajaba, entonces me subí a un coche con él y nos fuimos a Lucasfilm.” (Jobs citado en Iwerks, 2007). “De camino hacia allí en la limusina le expliqué a Steve quienes eran estas personas, su historia y el potencial que tenían y entonces nos pasó algo muy bueno.” (Kay citado en Iwerks, 2007). Allí, el empresario comprueba con sus propios ojos todo el potencial de la tecnología que el grupo ha desarrollado. “Lo que Ed y su equipo estaban haciendo era muy sofisticado y me di cuenta de que estaba muy por encima de lo que hacían los demás.” (Jobs citado en Iwerks, 2007). Sin embargo, lo que más le seduce es el viejo sueño de Ed Catmull de rodar la primera película de dibujos animados realizada por ordenador de la historia. “Aquella era la primera vez que veía a Ed y que compartía conmigo su

sueño de hacer la primera película animada por ordenador de la historia, y finalmente, acabé creyendo en ese sueño e invirtiendo financieramente en él". (Jobs citado en Iwerks, 2007).

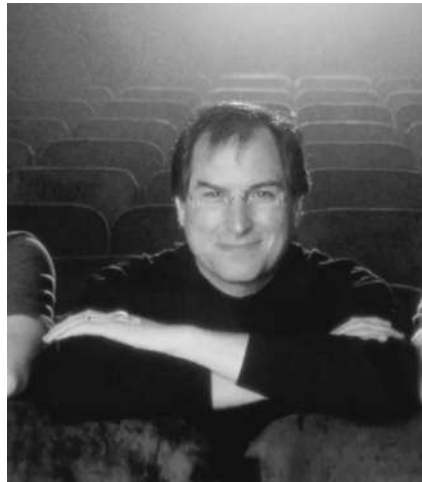


Fig. 2.17 Steve Jobs.
Pixar Animation Studios, 1999.

Steve Paul Jobs nació el día 24 de Febrero de 1955 en San Francisco (California, EEUU). Sus padres biológicos, aún estudiantes universitarios, al no poder hacerse cargo de él por motivos económicos, se lo entregaron a la familia Jobs, que lo adoptó. Así, el joven se trasladó junto con su nueva familia a la pequeña ciudad californiana de Mountain View, situada dentro del territorio que se puede considerar como el centro industrial del sector tecnológico de Estados Unidos. Esto hizo que desde muy pequeño se interesara por todo lo relacionado con este campo y que se incorporara al Hewlett-Packard Explorer Club, una asociación para jóvenes en la cual una serie de ingenieros enseñaban a los niños las últimas innovaciones en informática. Tras cursar bachiller en el Instituto Homestead accedió a la Reed College, una universidad especializada en artes liberales de Portland (Oregón, EEUU), sin embargo, poco después abandonó sus estudios en dicha institución. Después de un viaje espiritual a India, regresó a Estados Unidos y tras realizar unas prácticas profesionales en Hewlett-Packard comenzó a trabajar como diseñador en Atari, una de las compañías pioneras en desarrollo de videojuegos. En el año 1976, Steve Wozniak, un ingeniero amigo suyo, estaba trabajando en un microcomputador doméstico, proyecto que para Steve tenía un gran interés comercial. Ambos jóvenes se asociaron, y utilizando una cantidad muy baja de dinero (obtenido al vender la furgoneta Volkswagen que tenía) y con la ayuda de Ronald Wayne (uno de sus antiguos compañeros en la empresa Atari), fundaron en su garaje la compañía informática Apple Computer (nombre que decidió ponerle en recuerdo de todos los años que trabajó como recolector de manzanas). Primero construyeron la placa base, pero después, crearon una computadora completa, más en

concreto, el Apple I, considerado como el primero de los ordenadores personales de la historia. A la hora de vender el producto, Steve Jobs dejó claro que tenía un gran talento creativo, ya que además de idear el ordenador que rompía con todo lo visto hasta ese momento, también logró comercializarlo de la mejor manera posible. En el año 1977 lanzaron una versión mejorada de éste, el Apple II, que tras una cantidad enorme de pedidos, se convirtió en el primero de los ordenadores personales para consumo masivo de la historia e hizo que Apple Computer fuera la empresa con mayor crecimiento del país. En el año 1980, la compañía salió a bolsa con acciones a 22,00 dólares, lo que hizo que Steve Jobs y Steve Wozniak se hicieran millonarios. Tras todos estos éxitos, el informático y empresario consiguió tener una relevancia pública muy importante, lo que le llevó a aparecer por primera vez en la portada de la revista Time. Con la entrada en escena de competidores en el sector informático bastante importantes, la compañía comenzó a tener algunas dificultades, por lo que decidieron apostar por la innovación. Así, en el año 1984, la empresa lanza el Macintosh, el primero de los ordenadores personales asequibles y fáciles de manejar de la historia, pues no era necesario saber informática para utilizarlo. Gracias a él, la interacción del usuario con la computadora se facilitaba enormemente, ya que a través del ratón podías ejecutar cualquier función con tan solo pinchar sobre los diferentes iconos que aparecían en la interfaz gráfica, la cual tenía un diseño similar al de un escritorio. Esto supuso hacer realidad el sueño que la industria tenía desde la creación del microprocesador, por tanto, se puede decir que revolucionó el mercado. Tras esto, con el objetivo de que la compañía siguiera siendo competitiva, Steve Jobs reclutó a John Sculley, que en esa época era presidente de Pepsi. En el año 1985 la relación entre Steve Jobs y Steve Wozniak comienza a deteriorarse, entre otras cosas, por la relegación a segundo plano de este último tras sufrir un accidente, conflicto que terminará con su salida de la empresa. Ese mismo año, una gran cantidad de empleados son despedidos debido a una reestructuración de la compañía. Además, el antes nombrado John Sculley, debido a que su estilo clásico choca con las formas heterodoxas y rebeldes de Steve Jobs, acaba haciendo que éste deje la compañía que el mismo había creado y venda todas sus acciones excepto una. Tras esto, decide fundar una nueva empresa, NeXT Computer.

Después de la visita a Lucasfilm, impresionado por todo el trabajo de Ed Catmull y su equipo, el día 3 de Febrero de 1986, Steve Jobs decide asumir el riesgo y comprar la compañía a George Lucas invirtiendo una importante cantidad de dinero (\$5.000.000 para comprar la empresa y otros \$5.000.000 para inyectarla capital, es decir, \$10.000.000 en total) para lanzar la empresa que se convertirá en el estudio de animación que hoy en día conocemos como Pixar Animation Studios. De esta forma, el

empresario obtiene el 70% de las acciones de la compañía, repartiéndose el otro 30% restante entre los miembros cofundadores, los empleados, etc. "Tuvimos la suerte de encontrar a Steve Jobs, que creé en la pasión y en la visión de futuro y que apostó por ello." (Catmull citado en Iwerks, 2007). "Fue muy emocionante que fuera Steve quién comprase nuestro grupo." (Lasseter citado en Iwerks, 2007). Uno de los acuerdos que ambos empresarios alcanzaron en ese momento es que, aunque Pixar se quedaría con la totalidad de hardware, software, etc. desarrollado durante su etapa como División Informática de Lucasfilm, la compañía de George Lucas conservaría una parte de los derechos sobre todos estos avances y sus futuras versiones, incluyendo una licencia perpetua para su utilización, condiciones que, a largo plazo, han hecho que la empresa obtenga más beneficios económicos que con la propia venta en sí.

Los comienzos de Pixar como compañía no fueron fáciles. Ed Catmull, John Lasseter y Steve Jobs tuvieron que hacer un esfuerzo muy grande para reunir un buen equipo creativo, conseguir la tecnología adecuada, etc. para poder llevar a cabo la realización de la primera película de dibujos animados realizada por ordenador de la historia. Mientras esto se hacía posible, tal y como hemos visto antes, tuvieron que dedicarse a la realización y comercialización de herramientas tecnológicas para cine, como por ejemplo, el antes nombrado Pixar Image Computer.

2.3 EL PRIMER LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN POR ORDENADOR EN TRES DIMENSIONES: *TOY STORY*.

En el año 1986, los estudios Pixar realizan su primer cortometraje como una empresa independiente, *Luxo Jr.* (John Lasseter, 1986), una pieza de animación por ordenador en 3D internacionalmente famosa. Éste se pensó originalmente como una especie de estudio del movimiento y trata sobre una pequeña lámpara llamada Luxo y su padre.

Recuerdo que llegó Ed y dijo: vamos a hacer una pequeña película de animación, algo que cuente quienes somos. Yo quería algo sencillo y geométrico y estaba sentado en mi mesa de trabajo pensando y mirando la lámpara que tenía la lado, una clásica lámpara de mesa y empecé a moverla por el espacio como si estuviera viva. Me encanta dar vida a los objetos inanimados manteniendo la integridad del objeto y sacando la personalidad y el movimiento físico a partir de ahí. (Lasseter citado en Iwerks, 2007)

El cortometraje obtiene una nominación para el premio Oscar, siendo la primera cinta de estas características en conseguirlo. Este objeto será una especie de símbolo que representará la determinación y el optimismo de la compañía. "Lamparita lo cambió todo. Era una historia pequeña y

después de que se convirtiera en un éxito pasó a ser el nuevo objetivo para todos.” (Catmull citado en Iwerks, 2007). “Era la combinación de un nuevo medio y de la creatividad de John. Daba vida a un personaje que dejaba a la gente asombrada y que descubriría su enorme potencial ante los más avisados.” (Jobs citado en Iwerks, 2007). Tras este, realizan otros dos cortometrajes.



Fig. 2.18 Fotograma de *Luxo Jr.* John Lasseter, 1986.

En *Red's Dream* (John Lasseter, 1987), cortometraje pensado originalmente para demostrar cómo funcionaba un sistema de render nuevo para el Pixar Image Computer, nos cuentan las peripecias de un pequeño monociclo solitario cuyo sueño es trabajar en un circo.



Fig. 2.19 Fotograma de *Red's Dream*. John Lasseter, 1987.

En *Tin Toy* (John Lasseter, 1988), un hombre orquesta de hojalata intenta escapar de un bebé que atormenta a los juguetes. En este cortometraje se utilizaron por vez primera los softwares RenderMan y Menv. El primero, que el grupo había empezado a desarrollar durante su época en Lucasfilm, permitía a los artistas, además de aplicar colores y texturas a

los objetos modelados en tres dimensiones, que generaran efectos especiales para crear escenas que no podrían llevarse a cabo de otra forma. Este software fue, durante bastante tiempo, la principal fuente de ingresos de la compañía. Gracias a este trabajo, ganarán un Oscar, el primero que se concede a una cinta de estas características.



Fig. 2.20 Fotograma de *Tin Toy*. John Lasseter, 1988.

Tras el estreno del cortometraje *Knick Knack* (John Lasseter, 1989), pensado para ser proyectado en formato 3D estereoscópico, pasaría bastante tiempo hasta que el estudio volviera a producir una pieza de este tipo.



Fig. 2.21 Fotograma de *Knick Knack*. John Lasseter, 1989.

Aunque todos estos cortos no habían generado ingresos para la compañía, estaban siendo una forma excelente para que ésta se diera a conocer. Gracias a su presentación en convenciones, festivales, etc. del sector, la empresa comenzó a conseguir cierto prestigio. Esto hizo que, tal y como Ed Catmull tenía planeado, muchos profesionales de la animación bastante buenos quisieran entrar a formar parte del equipo.

Sin embargo, el coste de producción de toda la tecnología que el equipo estaba creando para realizar estas piezas era bastante alto, así que el precio de venta con el que estos avances salían al mercado también lo era, y ésto hacía que no se vendieran tan fácilmente. Así, durante los primeros años de existencia de la compañía, Steve Jobs había perdido cerca de \$1.000.000 anuales. En vista de ésto, en el año 1990 el empresario decidió deshacerse de la parte de la empresa que se dedicaba única y exclusivamente a la creación de hardware (unos treinta empleados aproximadamente) y que Pixar se convirtiera en un estudio de animación. Además, la compañía dejó sus instalaciones de San Rafael para trasladarse a otras en Point Richmond.

Aprovechando los conocimientos que ha adquirido en todos y cada uno de los cortometrajes que ha llevado a cabo, la compañía comienza a hacer anuncios de televisión. Realizan unos setenta y nueve en total, y en todos ellos, ya se podían ver muchos de los rasgos por los que más adelante se distinguirá al estudio, es decir, interés por dar a conocer buenas historias, habilidad para la creación de personajes capaces de comunicar ideas, calidad técnica, etc. Entre todos ellos, destacan los de Loterías del Estado, Trident, Volkswagen, etc. además de las series Life Savers (en la que los caramelos pasan a ser bailarines expertos, niños jugando en la playa, etc.), Listerine (en los que el envase pasa a ser personajes como Patton, Robin Hood, etc), etc. los cuales les permitirán ganar varios galardones publicitarios de prestigio, como por ejemplo, el Clio, el Telly, etc.



Fig. 2.22 Fotograma del spot de Trident.
Pixar Animation Studios, 1990.

Además, para la realización de estas piezas, la empresa incorpora a una serie de nuevos animadores a su plantilla (hasta entonces, el único con el que contaban era John Lasseter), entre los cuales estarán algunos de los futuros directores del estudio, como Andrew Stanton, Jan Pinkava, Pete

Docter, etc. que gracias a su trabajo en ellas, pudieron aprender un montón sobre producción cinematográfica. “Me presenté literalmente el día que me gradué. John se sentó conmigo y me enseñó como funcionaba el software de animación. Era bastante lento y había que improvisar y dedicarle mucho tiempo, pero me encantaba todo esto.” (Docter citado en Iwerks, 2007). “No me importaba lo que fuera, dije: anuncios, vale, pastillas de jabón, latas de comida, lo que sea, me da igual.” (Stanton citado en Iwerks, 2007).

En esa misma época, Peter Schneider, un directivo de The Walt Disney Company, se muestra interesado en trabajar con Pixar Animation Studios. Así, el estudio comienza una colaboración con la compañía del ratón, cosa que Ed Catmull y Alvy Ray Smith habían deseado desde la época de la División Informática de Lucasfilm, pero que no había sido posible debido, entre otras cosas, a la baja resolución que proporcionaba la tecnología de la época, el escaso interés de los directivos de esta compañía, etc. Sin embargo, con la incorporación a la empresa de directivos como Frank Wells, Jeffrey Katzenberg y Michael Eisner, la situación cambió completamente, ya que todos ellos estaban convencidos de que la utilización del ordenador en la animación podía contribuir a que el estudio recuperara toda la creatividad, talento, etc. que había perdido a lo largo de los últimos años. Para ellos, esta asociación supone un nuevo intento de combinar la animación tradicional de dibujos animados con el uso de las últimas técnicas por ordenador. Anteriormente, en el largometraje *The Great Mouse Detective* (Ron Clements, Burny Mattinson, Dave Michener y John Musker, 1986), este estudio utilizó animación en tres dimensiones por ordenador que luego pasó al método tradicional para realizar la escena en la que los protagonistas se encuentran dentro del Big Ben.



Fig. 2.23 Fotograma de *The Great Mouse Detective*.
Ron Clements, Burny Mattinson, Dave Michener y John Musker, 1986.

Como fruto de este acuerdo, se desarrolla el sistema CAPS (Computer Animation Production System), método digital de tintas y pinturas que permite que la animación tradicional en 2D avance técnicamente, haciendo posible que los animadores del estudio realicen efectos especiales que no se habían podido hacer hasta entonces y que además puedan agilizar el largo proceso de producción. Algunos de éstos se ven en escenas como la batalla final de *The Little Mermaid* (John Musker y Ron Clements, 1989), la imagen de apertura de *The Rescuers Down Under* (Hendel Butoy y Mike Gabriel, 1990) o el baile de los protagonistas en *The Beauty and the Beast* (Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991), las cuales recibirán, sobre todo esta última, los elogios de los críticos.



Fig. 2.24 Fotograma de *The Beauty and the Beast*.
Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991.

Tras ésto, ambos estudios comienzan a acercar posturas en cuanto a la realización de un largometraje de animación por ordenador en tres dimensiones se refiere, sin embargo, aún quedaban varios problemas por solucionar. Uno de ellos era que The Walt Disney Company nunca ponía su marca a ninguna película que no hubieran realizado ellos. Sin embargo, en medio de esta segunda edad dorada que estaba viviendo el estudio, surgió la posibilidad de llevar a cabo un proyecto con Tim Burton que hizo que se replanteara la opción de colaborar con otros estudios. El cineasta había sido animador de la compañía años atrás, pero tras realizar el cortometraje *Vincent* (Tim Burton, 1982), había abandonado la empresa para rodar películas de imagen real. Después de los éxitos cosechados con *Batman* (Tim Burton, 1989) y *Batman Returns* (Tim Burton, 1992), el director planteó al estudio la posibilidad de recuperar una vieja idea para un largometraje de animación en stop motion, *Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993). Con tal de no volver a perderle, los ejecutivos de la compañía aceptaron la propuesta, y además, se ofrecieron a distribuir la cinta. A partir de ese momento, la empresa se abrió a realizar películas con otros estudios, lo que facilitaría

enormemente el acuerdo con Pixar Animation Studios para llevar a cabo un largometraje de animación por ordenador en tres dimensiones.

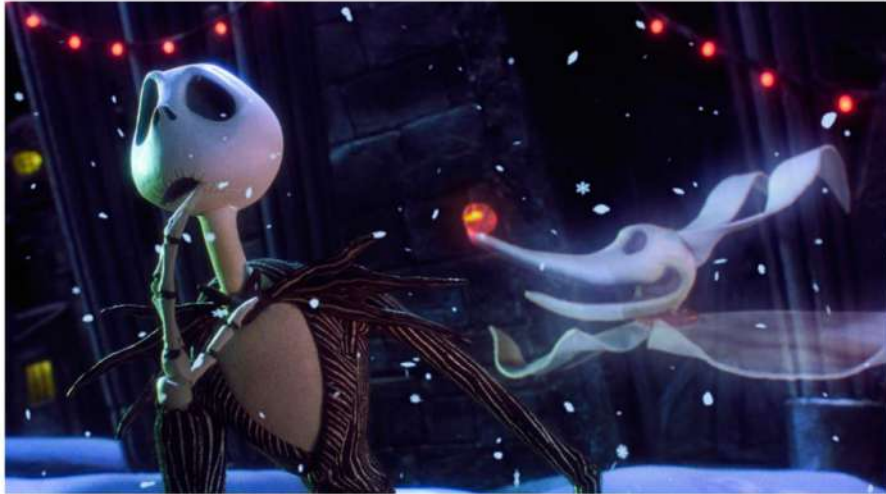


Fig. 2.25 Fotograma de *Nightmare Before Christmas*. Henry Selick, 1993.

El software RenderMan pasa a ser el programa de efectos especiales estándar del momento. Éste es utilizado en películas como *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), producción que supuso un punto de inflexión en cuanto al uso de este tipo de efectos visuales se refiere. Aunque una gran parte de los críticos se rindió a estos efectos especiales y los consideró toda una innovación para el arte de la cinematografía, otra pequeña parte se mostró reacia a ellos por considerar que en la película se les había dado prioridad sobre la narración de lo que se quería contar. De una forma u otra, RenderMan supuso un adelanto tecnológico muy importante para la cinematografía, por lo que ese mismo año consiguió un premio Oscar, el primero que se concedía a un programa informático, hecho que contribuyó a que la compañía ganara prestigio.



Fig. 2.26 Fotograma de *Jurassic Park*. Steven Spielberg, 1993.

Una vez más, a pesar de todos los éxitos que estaba logrando, el estudio gastaba más dinero del que ingresaba, por lo que estaba en serio peligro de desaparecer. De hecho, Steve Jobs llegó a plantearse su venta a otras compañías, como por ejemplo, Microsoft. Así, John Lasseter presenta a The Walt Disney Company una propuesta para realizar un especial navideño de una media hora de duración que se estrenaría en televisión y estaría basado en el antes citado cortometraje *Tin Toy* (John Lasseter, 1988). Por si fallaba esta opción, el animador tenía preparadas otras dos más, sin embargo, a los directivos de la compañía del ratón les encanta la presentación y ofrecen al equipo hacer realidad su sueño de realizar el primer largometraje de animación por ordenador en tres dimensiones de la historia.

A John se le ocurrió la idea de contar una historia desde el punto de vista de un juguete ambientada en un mundo de plástico tridimensional, y la idea era sensacional. Ya habían pasado de hacer anuncios a hacer cortometrajes de seis minutos y pensaban que podían ampliar el sistema hasta películas de 30 minutos. Entonces pensamos: ¿por qué no nos dejamos de historias y hacemos un largometraje?. (Schneider citado en Iwerks, 2007)

A las puertas de que su sueño se haga realidad, debido a una serie de discrepancias profesionales con Steve Jobs que habían hecho que la relación entre ambos no fuese muy buena, Alvy Ray Smith abandona el estudio para fundar una compañía de tecnologías gráficas a la que llama Altamira Software Corporation.

Pixar Animation Studios y The Walt Disney Company, con Steve Jobs y Jeffrey Katzenberg respectivamente a la cabeza, firman un acuerdo mediante el cual se comprometen a realizar tres largometrajes de forma conjunta. Por un lado, la primera se encargaría de la producción, mientras que por otro lado, la segunda lo haría de su financiación y su distribución. Aunque este acuerdo era lo que el estudio necesitaba en ese momento, la verdad es que en él había algunas cosas en las que salía perdiendo claramente, pues el reparto de beneficios era un 85% favorable a la compañía del ratón. Y es que, mediante él, ésta se hacía en propiedad con todos los derechos tanto de largometrajes como de merchandising, y con ellos, podían utilizar a los personajes para hacer, entre otras cosas, películas para ser estrenadas directamente en vídeo. Mientras, al estudio tan sólo se le permitía compartir algunos beneficios obtenidos de distribución, merchandising, etc. y conservar ciertos derechos de las antes nombradas películas para ser estrenadas directamente en vídeo. “Fue fantástico, no había mejor socio con el que juntarse que Disney. Podíamos aprender mucho de ellos, podíamos aprender muchísimo. Por

eso fue lo mejor que le podía haber pasado al estudio.” (Jobs citado en Iwerks, 2007).

El proyecto inicial de este acuerdo fue *Toy Story* (John Lasseter, 1995), primer largometraje de animación por ordenador en tres dimensiones de la historia, cuya realización supuso todo un reto para sus creadores, entre otras cosas, por su inexperiencia. Salvo Joe Ranft, que había trabajado como artista de storyboards en algunos largometrajes de The Walt Disney Company, ninguno había escrito un guión, ni realizado una pieza con diálogos, ni trabajado en una película de esta duración, etc. Además, el presupuesto con el que contaban era bastante limitado. A pesar de todos estos inconvenientes, el largometraje llega a las pantallas cinematográficas en el año 1995 y, contra todo pronóstico, consigue recaudar una cantidad de dólares superior a los 350 millones en las taquillas del mundo entero. Además, la Academia de Hollywood otorga a John Lasseter un premio Óscar de categoría especial reconociéndole el mérito de haber creado este primer largometraje de animación por ordenador en tres dimensiones de la historia. Esto, allana el camino a todas las producciones de animación en tres dimensiones realizadas por ordenador que vendrán a continuación.

La tecnología de gráficos por ordenador resulta una herramienta torpe e insignificante en comparación con la inestimable fluidez que se esconde tras el lápiz y el papel. Pero con cualquier herramienta se pueden crear grandes obras de arte de la animación si el artista la domina. La transición de las herramientas de animación tradicional a las nuevas tecnologías en 3D de gráficos por ordenador acometida, con éxito, por John Lasseter y sus colegas de Pixar es un claro ejemplo del gran éxito que puede conllevar una adaptación. (Sroggins citado por Faber & Walters, 2004, p. 166)

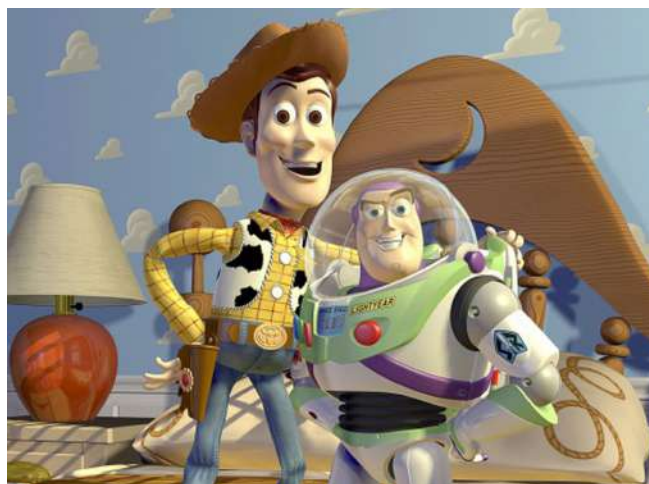


Fig. 2.27 Fotograma de *Toy Story*. John Lasseter, 1995.

2.4 EL REGRESO DE LOS CORTOMETRAJES: *GERI'S GAME*.

En el año 1997, tras el estreno de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), algunos directivos de la compañía creyeron conveniente retomar la realización de cortometrajes. A lo largo de la historia de la empresa, éstos habían sido muy importantes debido, entre otras cosas, a que en ellos el estudio había podido experimentar para desarrollarse artística, narrativa y tecnológicamente sin asumir los altos costes y riesgos propios de los largometrajes.

Teniendo todo esto en cuenta, John Lasseter vio la oportunidad para que los artistas del estudio pudieran llevar a cabo sus propias ideas a través de este formato, y de paso, ejercer funciones distintas a las habituales. Al mismo tiempo, Ed Catmull vio en la realización de estas piezas algo con lo que seguir participando en las comunidades de animadores y especialistas gráficos.

La idea era presentar estas piezas a los espectadores antes de todos y cada uno de los largometrajes de animación que el estudio estrenara en las salas de cine. El primero de todos ellos fue *Geri's Game* (Jan Pinkava, 1998), que consiguió el Oscar al Mejor Corto Animado en el año 1998.

Cuando Jan Pinkava, hasta ese momento tan solo animador del estudio, solicitó encargarse de la dirección de un cortometraje, Ed Catmull accedió con una condición, que no era otra que la historia incluyera al menos un ser humano, ya que el reto principal que el estudio se planteó a la hora de realizar esta pieza fue modelar y animar una persona que fuera creíble, es decir, que no solo se moviera, si no que también tuviera expresiones orgánicas. En vista de la dificultad de la tarea, el director decidió centrarse tan solo en un personaje, y como el cortometraje *Tin Toy* (John Lasseter, 1988) había sido coprotagonizado por un bebé, en esta ocasión de decantó por un amigable anciano que jugaba al ajedrez al que llamó Geri.

Para su realización, se utilizó la conocida subdivisión de superficies, una matemática para modelar creada por Tony DeRose en los años 80. De la ropa del personaje se encargó Michael Kass, cuya odisea a la hora de elaborarla le serviría más adelante a otros directores del estudio.



Fig. 2.28 Fotograma de *Geri's Game*. Jan Pinkava, 1997.

2.5 EL SÍNDROME DEL SEGUNDO PRODUCTO: A *BUG'S LIFE*.

A pesar de que *Toy Story* (John Lasseter, 1995) había sido todo un éxito, en el aspecto económico, el estudio seguía sin levantar cabeza. Esto se debía, en parte, a que gracias a ese primer contrato firmado con The Walt Disney Company, estos obtenían la mayoría de los beneficios que generaba la película. Teniendo esto en cuenta, si alguno de los siguientes largometrajes que iban a realizar no resultaba ser un éxito de taquilla, la compañía se arruinaría. Para evitar que esto pasara, Steve Jobs decidió poner a la venta algunas acciones de la empresa, las cuales, gracias al éxito obtenido con la primera película del estudio, se vendieron bastante bien y consiguieron reportar a Pixar Animation Studios unos 132.000.000 USD durante la primera semana.

Nuestra situación financiera era tal que si no nos salía bien una película acabaríamos totalmente arruinados. Nos dimos cuenta de que teníamos que convertirnos en un estudio, en lugar de ser una productora, y para ello íbamos a necesitar capital. Por eso decidimos vender parte de las acciones. (Jobs citado en Iwerks, 2007)

Además, intentó convencer a The Walt Disney Company de que los beneficios obtenidos por los largometrajes se repartieran a partes iguales, lo que originó los primeros problemas entre el empresario y Michael Eisner, presidente de la compañía del ratón. Sin embargo, un día éste le propuso ampliar el acuerdo pasando de las tres películas que habían acordado inicialmente a un total de cinco a partir de la siguiente, a lo que Steve Jobs accedió con la condición de que se aceptará la antes citada petición. En esta ocasión, The Walt Disney Company no puso ningún problema al respecto, eso sí, el reparto se llevaría a cabo tras descontar el 12% a su favor en conceptos de distribución.

La salida a bolsa fue un éxito increíble. Teníamos el dinero en el banco y poco después de aquello, Disney vino y nos dijo: queremos ampliar el contrato. Y Steve contestó: vale, podemos ampliarlo si vamos a medias como socios. Y ellos dijeron: vale, aceptamos. Así que acertó de pleno. Yo estaba asombrado. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

Tras este acuerdo, la compañía comienza a pensar que para cumplir con todos y cada uno de los compromisos que habían adquirido con The Walt Disney Company iban a tener que empezar a realizar varios largometrajes al mismo tiempo, lo que iba a conllevar que dentro del estudio se formaran varios grupos de trabajo, y con ello, además de que su organización fuera más complicada, que se perdiera comunicación, colaboración, etc. entre todos ellos. Encontrar la forma de que esto último no ocurra va a ser una de las mayores preocupaciones de la empresa durante sus próximos trabajos, sin embargo, no va a ser la única, pues el equipo va evitar por todos los medios el llamado síndrome del segundo producto. Este fenómeno afecta a algunas empresas que, tras haber triunfado con el lanzamiento de su primer producto, debido a errores como repetir de nuevo la fórmula con la que lo habían logrado, acaban fracasando estrepitosamente con el lanzamiento del segundo.

Hay algo muy común en algunos negocios que es el síndrome del segundo producto, y son algunas compañías que han tenido mucho éxito con su primer producto pero que no han entendido muy bien por qué. Entonces sus ambiciones crecen y se vuelven mucho más aparatosos y su segundo producto fracasa. Lo crean o no, Apple fue una de esas empresas. El Apple Two, realmente el primer producto de Apple que se lanzó al mercado, tuvo un éxito enorme y el Apple Three fue un fracaso. Yo viví aquello y he visto muchas empresas que no han conseguido sobrevivir por esa misma razón, pero yo pensaba que si nosotros conseguíamos hacer una segunda película, conseguiríamos sobrevivir. (Jobs citado en Iwerks, 2007)

No hay nada peor para un artista que enfrentarse a su segunda gran obra de arte, porque es el momento en el que te das cuenta de que si todo lo que han escrito sobre ti es algo pasajero, te has convertido en una noticia de ayer o de si realmente eres algo bueno. (Nelson citado en Iwerks, 2007)

Así, para el segundo largometraje del acuerdo, la compañía se propone superarse a sí misma. Para ello, busca una historia de mayores dimensiones que, aunque tenga tanta o más humanidad que su predecesora, no utilice las mismas estrategias narrativas que ésta. También quiere que su realización suponga, técnicamente hablando, todo un reto, para lo cual, decide que en ella aparezcan personajes orgánicos, en este caso insectos, los cuales, gracias a los avances tecnológicos de

la época, pasaran de aparecer unos cincuenta en pantalla a hacerlo unos cuatrocientos treinta y uno aproximadamente. Por si todo esto fuera poco, además pretende que se convierte en el primer largometraje de animación realizado por ordenador que está pensado para verse en pantalla panorámica. Todo esto hizo que la realización de esta película fuera una experiencia absolutamente nueva para todos los miembros del estudio.

A Bug's Life (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998) se estrena el día 25 de Noviembre de 1998 ante un público que la recibe con una expectación tremenda y lo convierte en el largometraje de animación con mayores beneficios de ese año, superando de este modo el antes citado síndrome del segundo producto. Tras este nuevo éxito de la compañía, John Lasseter decide tomarse un merecido descanso.

Según afirma Doc Pastor, un escritor y periodista de origen español autor de libros como *Doctor Who: el loco de la cabina* (2014); *007: James Bond, de espía a icono* (2015); *Star Trek: el viaje de una generación* (2016); etc., en su libro *Pixar a través de sus películas* (2017), “*Bichos: una aventura en miniatura* cumple con los tópicos que se impondrán a la compañía en el futuro, con sus viajes, vueltas a casa, familia, aprendizaje y amigos.” (Pastor, 2017, p. 45).



Fig. 2.29 Fotograma de A Bugs Life. John Lasseter y Andrew Stanton, 1998.

2.6 LA PRIMERA CRISIS CREATIVA: TOY STORY 2.

Al mismo tiempo que el equipo de artistas principal del estudio está realizando *A Bug's Life* (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998), otro equipo de artistas secundarios se encarga de la realización de *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999), un largometraje de animación que, por primera vez en toda la historia de la compañía, no está siendo supervisado John Lasseter.

Al tratarse de una secuela pensada para ser lanzada directamente en vídeo, en principio, no contaba como una de las que se contemplaba en el acuerdo con The Walt Disney Company, sin embargo, durante el mes de Febrero del año 1998, la compañía del ratón decide que la segunda entrega de las aventuras de los juguetes se estrene en las salas de cine, lo que cambia absolutamente todo.

Por si esto no fuera poco, en ese momento el estudio estaba atravesando una crisis creativa bastante importante. Mientras que el equipo principal de artistas que se había encargado de los dos anteriores largometrajes estrenados en cine ya se encontraba trabajando en futuras producciones de la compañía, al equipo secundario de artistas que se estaban encargando de su desarrollo no les estaban saliendo las cosas tan bien como en un principio esperaban.

Cuando John Lasseter y los miembros de su equipo revisan el proyecto y se dan cuenta de esto, llegan a la conclusión de que el largometraje no es lo suficientemente bueno como para ser estrenado en las salas de cine. “Sabíamos que la segunda parte de *Toy Story* estaba pasando por problemas. Creo que no nos dimos cuenta de lo mal que iba hasta que lo averiguamos.” (Stanton citado en Iwerks, 2007). En vista de esto, deciden rehacerlo por completo, sin embargo, se ven obligados a actuar muy rápidamente, pues el largometraje ya tenía una fecha de estreno asignada.

John regresó de su gira promocional por Europa, vio un pase de la película y dijo: tenéis razón, no es buena. Entonces fuimos a Disney y les dijimos: la película no es muy buena, tenemos que rehacerla. Y nos contestaron: en realidad es lo suficientemente buena, pero aún más importante es que no tenéis tiempo para rehacerla. Nosotros insistimos en que no podíamos estrenarla así y que teníamos que volver a hacerla. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

Para ello, reescriben el guión en tan solo un fin de semana, y a continuación, amplían la trama, introducen personajes nuevos, utilizan distintos efectos especiales, etc. bajo la mirada de Tom Shumacher, supervisor de The Walt Disney Company, que a pesar de su preocupación por el cumplimiento de los plazos, poco puede hacer al respecto.

Todo esto hace que tengan que esforzarse al máximo durante turnos de trabajo bastante largos, y como consecuencia, que la salud de muchos de ellos se vea gravemente perjudicada, llegando en algunos casos a necesitar todo un año para reponerse del esfuerzo realizado.

Uno de los incidentes más graves que indicó los efectos del duro trabajo en la plantilla fue el que protagonizó uno de los animadores del equipo. El hombre tenía un acuerdo con su esposa de llevar diariamente a su bebé a la guardería, pero un día olvidó su encargo y, accidentalmente, dejó al niño encerrado dentro de su coche. Por suerte, su mujer le llamó esa misma mañana y le preguntó por el hijo. Esto permitió que se pudiera llegar a tiempo y hallar al pequeño sano y salvo dentro del vehículo aparcado en el garaje del estudio. (Pérez-Guerrero, 2013, p. 32)

Finalmente, el estudio consigue su objetivo y *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999) es estrenada en las salas de cine el día 24 de Noviembre de 1999, convirtiéndose, tanto para la crítica como para el público, en una de las pocas secuelas que han resultado ser igual de buenas o incluso mejores que sus predecesoras.



Fig. 2.30 Fotograma de *Toy Story 2*. John Lasseter, Lee Unkrich y Ash Brannon, 1999.

2.7 LA IDENTIDAD CORPORATIVA DEL ESTUDIO.

La realización de *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999) fue toda una experiencia creativa que contribuyó a formar la identidad de la compañía, ya que todas las circunstancias a las que el equipo se tuvo que enfrentar durante su producción hicieron que Ed Catmull, John Lasseter y Steve Jobs aprendieran una serie de lecciones que les servirían para afrontar los futuros proyectos del estudio.

En primer lugar, todos ellos serían igual de importantes independientemente de si estaban pensados para ser estrenados directamente en vídeo o para ser exhibidos en las salas de cine, es decir, que tanto en un caso como en otro, el trabajo tendría que ser impecable y cumplir todas las expectativas en cuanto a calidad se refiere, y si no era así, tendrían que rehacerse o incluso cancelarse.

Los cofundadores de Pixar repararon en que para ellos sobrevivir o estar relativamente cómodos en el negocio no era suficiente. La decisión de reiniciar el proceso de *Toy Story 2*, por no cumplir las expectativas de calidad, a pocos meses de su estreno, fue una muestra de su madurez creativa y la confirmación de su compromiso con la calidad. Una actitud que Pixar ha mantenido hasta el presente y que, incluso, ha llevado a que algunos realizadores hayan tenido que apartarse de sus propios conceptos, o a que se cancelasen trabajos por contener semejanzas argumentales con títulos de otras compañías. Fue el caso, por ejemplo, de *Newt*, un proyecto, cuya trama era muy parecida a la producción de Blue Sky, *Río* (Carlos Saldanha, 2011). (Pérez-Guerrero, 2013, p. 33)

Para su realización, el Departamento de Desarrollo tendría como función principal asistir al director en todo momento para que éste pudiera llevar a cabo un gran proyecto. Así, se encargaría de encontrar personas que pudieran trabajar bien juntas y las contrataría para después formar grupos de trabajo que estarían liderados por los miembros más implicados en la producción. “Aprendieron que lo importante no es la idea sino la gente, cómo se trabaja en equipo y cómo reconocer a los miembros del grupo más implicados en los proyectos.” (Pérez-Guerrero, 2013, p. 31, 32).

Para mejorar todavía más la formación de estas personas y que la relación que tuvieran entre ellas fuera lo mejor posible, asistirían a la Pixar University (PU), una institución de la compañía que ya se había fundado años atrás. Allí, de la mano de profesionales reconocidos en todas y cada una de las áreas del arte de la animación, aprenderían todo lo necesario (habilidades, herramientas, etc.) para afrontar de la mejor forma posible su trabajo en los distintos proyectos en los que fueran a participar. Además, de esta forma, fomentarían el aprendizaje continuo entre los miembros del estudio. “En PU no solo se enseñan herramientas tecnológicas que podrían necesitarse en el futuro, sino también otras disciplinas, en especial, aquellas que revisten de importancia para las historias en las que intervienen.” (Pérez-Guerrero, 2013, p. 33).

Una vez que estas personas se incorporasen a sus puestos de trabajo, su salud y bienestar estaría por encima de todas las cosas. Así, además de adquirir el mobiliario adecuado para que todas ellas estuvieran cómodas mientras realizaban su trabajo, bajo ningún concepto, trabajarían sin un horario fijo, es decir, que los largos turnos de trabajo a los que los artistas del estudio se habían sometido durante los últimos tiempos no se iban a volver a repetir. También se contrató a un equipo médico que, aparte de asistirles siempre que fuera necesario, impartiera entre ellos de forma periódica charlas sobre cómo prevenir la aparición del estrés, qué posturas adoptar durante sus horas de trabajo, etc. Por si todo esto fuera poco, también se creó un gimnasio en el edificio en el que los empleados

no solo podían hacer ejercicio, si no que también podían asistir a clases de Tai Chi, Yoga, etc. “La idea no era la de convertir las instalaciones del estudio en una suerte de spa, sino la de proporcionar unas condiciones que permitieran desarrollar bien el intenso trabajo que allí se realiza.” (Pérez-Guerrero, 2013, p. 32).

2.8 EL TRASLADO DE LAS INSTALACIONES DE POINT RICHMOND A LAS DE EMERYVILLE.

Para que esta cultura creativa fuera posible, Ed Catmull, John Lasseter y Steve Jobs llegaron a la conclusión de que necesitaban un sitio adecuado, y obviamente, las actuales instalaciones de la compañía en Point Richmond no lo eran.

Esto se debía principalmente a dos motivos. El primero, que debido a problemas de espacio, los integrantes de un mismo departamento tenían que trabajar en áreas diferentes, lo cual, dificultaba la colaboración entre ambos.

Nuestro negocio depende de la colaboración y depende de una colaboración improvisada y nos estábamos dispersando demasiado. Cada grupo estaba empezando a desarrollar su propio estilo y estábamos generando diferentes divisiones en lugar de una compañía. Por eso, el objetivo estaba claro, queríamos poner a toda la gente bajo un mismo techo y queríamos fomentar esa forma de colaboración improvisada. (Jobs citado en Iwerks, 2007)

El segundo, que al estar ubicadas en una zona en la que había varias refinerías y encontrarse muy cerca de una de ellas, cada vez que en ésta se producían gases tóxicos, el edificio tenía que ser evacuado.

Por ello, cuando Steve Jobs encontró un terreno adecuado en Emeryville (California) para la construcción de las nuevas instalaciones que los miembros del estudio necesitaban teniendo en cuenta el alto nivel de colaboración y comunicación entre ellos que se buscaba, se decidió trasladar allí el estudio. “El edificio nos ha ayudado mucho porque Pixar es su gente, y mantenemos la misma filosofía de que una oficina es un lienzo en blanco, y resulta muy divertido.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007).

En pleno proceso de construcción, traslado, etc. a estas nuevas instalaciones, se llevaron a cabo dos proyectos que serán muy importantes para el estudio.



Fig. 2.31 Entrada a las instalaciones de Pixar Animation Studios en Emeryville. Autor desconocido, Año desconocido.

2.8.1 *Monsters Inc.*

El primero será *Monsters Inc.* (Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001), un largometraje que parte de la idea de que cuando un niño no se puede dormir porque afirma que tras las puertas de su armario se esconde un monstruo, es que es cierto.

Para dirigir este largometraje, John Lasseter confía en Pete Docter, uno de los animadores que, tal y como hemos visto anteriormente, llegó al estudio en la época en la que se dedicaban a hacer anuncios de televisión. “El mayor desafío es que estaba siguiendo los pasos de John Lasseter y ponerme a dirigir esta película era una decisión muy arriesgada.” (Docker citado en Iwerks, 2007). Este hecho genera muchas dudas dentro del estudio, ya que se trata de una persona sin experiencia.

Yo no estaba convencido de que pudiera conseguir hacerlo sin John. No lo había hecho nunca. Nunca había sido ni siquiera adjunto a la dirección. Nunca había sido el número dos. Nunca había codirigido nada. Era como meterle en la boca del lobo. (Schumacher citado en Iwerks)

Uno de los retos principales a los que se enfrenta el equipo de este proyecto es a la animación de los 2.320.413 pelos que tiene James P. Sullivan, más conocido como Sulley, uno de los protagonistas de la historia.

Había demasiadas posibilidades, un monstruo podía ser cualquier cosa, cualquier cosa del mundo. Por eso había casi demasiada libertad. Sabíamos que queríamos monstruos peludos pero no teníamos ni idea de cómo hacerlo, y eso fue, por supuesto, una de las cosas más complicadas. (Docker citado en Iwerks, 2007)

El largometraje se estrena en las salas de cine el día 2 de Noviembre de 2001, y además de obtener una vez más el beneplácito tanto de la crítica como del público, se convierte en la película de animación más taquillera del momento. "Fue algo salvaje porque la película era muy compleja. Se tardó mucho tiempo en encontrar la trama, pero al final mereció la pena, porque a la gente le encantó." (Schumacher citado en Iwerks, 2007). Además, fue el primer largometraje del estudio en ganar un Oscar, aunque no consiguió el de mejor largometraje de animación, si no el de mejor canción original por el tema *If I didn't have you*, de Randy Newman.



Fig. 2.32 Fotograma de *Monsters Inc.* Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001.

El cortometraje que se estreno junto a *Monsters Inc.* (Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001) fue *For the Birds* (Ralph Eggleston, 2001), dirigido por el animador y director de arte Ralph Eggleston. En él, un pájaro grande quiere hacerse amigo de un grupo de pájaros pequeños que están posados en un poste de teléfono. Sin embargo, éstos últimos no aceptan al primero y además de burlarse de su tamaño, intentan por todos los medios que abandone el cable sobre el que están posados. La intención del director era, simplemente, que los espectadores se divirtieran, pero además de conseguir eso, ganó el Oscar al mejor cortometraje de animación del año 2002. "Según el experto en animación Amid Amidi, y aquí se suscribe esa opinión, Eggleston ofreció tres características esenciales de la poética del cortometraje animado: brevedad, claridad y sinceridad." (Pérez-Guerrero, 2013, p. 41, 42).



Fig. 2.33 Fotograma de *For the Birds*. Ralph Eggleston, 2001.

2.8.2 *Finding Nemo*.

El otro proyecto que se llevó a cabo en esta época fue *Finding Nemo* (Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003), un largometraje que nos traslada, por primera vez en la historia de la animación, a un fondo marino en tres dimensiones.

En el año 92 mi hijo acababa de nacer y fuimos a Marine World. Allí tenían un acuario con tiburones con un túnel por donde podías pasar para verlos nadando por encima de ti. Podías acercarte mucho, estar como debajo del agua y olvidarte de todo el mundo que tienes a tu alrededor. Recuerdo que ya entonces pensé que podíamos recrear este mundo. El diseño gráfico por ordenador sería perfecto para este mundo porque se podría captar muy bien. (Stanton citado en Iwerks, 2007)

En él, un pez payaso llamado Marlin, tras ver cómo secuestran a Nemo, su único hijo, cruza el océano acompañado por Dory, un pez cirujano, con el objetivo de encontrarle, y al mismo tiempo, aprende a no ser tan protector con él.

Los directores encargados de realizar este proyecto fueron Andrew Stanton y Lee Unkrich, que desde el primer momento, tendrán la presión de superar el éxito de los anteriores largometrajes del estudio.

Nemo presentaba el mismo desafío que habíamos tenido con el primer *Toy Story*. El de hacer una buena película. En realidad se reducía a eso. Cada película tiene sus propias dificultades técnicas que hay que superar, pero ya nos pasamos los dos primeros años y medio trabajando en las historias. (Unkrich citado en Iwerks, 2007)

Uno de los retos principales a los que se enfrenta el equipo de este proyecto es a la recreación del fondo marino de la manera más fiel posible a la realidad.

Hice una especie de viaje épico por el océano, eso significaba que todos los decorados tenían que ser diferentes. La sensación de estar bajo el agua era técnicamente sencilla de conseguir. Lo difícil era encajar bien todos sus ingredientes. Si hubiéramos sabido lo que nos estábamos comprometiendo a hacer, no lo hubiéramos hecho ninguno. (Stanton citado en Iwerks, 2007)

El largometraje se estrena en las salas de cine el día 30 de Mayo de 2003 y consigue superar todos los récords anteriores del estudio, volviendo a obtener el visto bueno tanto de la crítica como del público y convirtiéndose en la película de animación más taquillera del momento. Además, fue el primer largometraje del estudio en ganar el Oscar al mejor largometraje de animación.



Fig. 2.34 Fotograma de *Finding Nemo*.
Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003.

El cortometraje que se estreno junto a *Finding Nemo* (Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003) fue *Mike's New Car* (Pete Docter & Roger Gould, 2003). En él, Sulley y Mike, los protagonistas de *Monsters Inc.* (Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001), quedan para probar el nuevo coche que el segundo ha adquirido, sin embargo, la experiencia acaba siendo más complicada de lo que pensaban. Este fue el primero de la serie de cortos llamada *Toons*, en la cual, continúan las aventuras de algunos de los personajes más entrañables del estudio.



Fig. 2.35 Fotograma de *Mike's New Car*. Pete Docter & Roger Gould, 2003.

2.9 LA RUPTURA DEL ACUERDO DE COLABORACIÓN CON THE WALT DISNEY COMPANY.

El siguiente proyecto de la compañía sería el penúltimo de los que contemplaba el acuerdo que años atrás habían alcanzado con The Walt Disney Company. Teniendo en cuenta los éxitos sucesivos que el estudio había obtenido con sus cinco primeros largometrajes, se encontraba en la posición óptima para comenzar a negociar un acuerdo nuevo con la compañía del ratón que les permitiera obtener unas ganancias superiores al 40% que ya disfrutaban. Así, tras el estreno de *Finding Nemo* (Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003) comenzaron las negociaciones entre las dos empresas.

Steve Jobs quería, entre otras cosas, que los beneficios que se obtuvieran de los largometrajes fueran íntegros para el estudio, y que de ellos, se pagara un 10% a The Walt Disney Company en concepto de distribución. Además, quería conservar tanto las licencias como el merchandising de todos ellos, incluidos los dos últimos del acuerdo vigente. Sin embargo, Michael Eisner se negaba rotundamente a conceder cualquiera de esas dos cosas, puesto que los ingresos obtenidos de ellas eran bastante grandes para la casa del ratón y no quería perderlos. En vista de todo esto, el nuevo acuerdo era prácticamente imposible.

Ante la posibilidad de que los caminos de las dos compañías se separasen, los ejecutivos del estudio comenzaron a plantearse la posibilidad de buscar un acuerdo con otra empresa del sector (Fox, Sony, Universal, Warner, etc.). Sin embargo, si finalmente este hecho se acababa produciendo, el estudio correría el riesgo de que el nuevo socio intentara cambiar su cultura creativa.

Todos teníamos claro que no queríamos hacer nada de eso, queríamos ser una compañía independiente, aunque si queríamos ser independientes teníamos que asumir las labores de marketing y distribución y buscarnos a otro socio, lo cual podía llegar a cambiar nuestra cultura de alguna forma que no nos gustaría. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

Además, los miembros del equipo creativo tendrían que despedirse de todos los personajes que habían creado hasta ahora, ya que el todavía vigente acuerdo otorgaba a The Walt Disney Company la posibilidad de utilizar éstos en secuelas de los largometrajes ya existentes pensadas para ser estrenadas directamente en vídeo sin tener en cuenta a sus creadores, cosa que, de hecho, tenía decidido hacer. Obviamente, esto era algo muy duro para estos últimos, ya que consideraban que, al tratarse de sus personajes, ellos deberían ser los únicos encargados de continuar sus historias.

Pensamos que como somos nosotros los que hemos creado originalmente los personajes, nos corresponde darles vida y cedérselo a otras personas solo para que obtuvieran un beneficio económico a corto plazo no tenía ningún sentido. Era como ceder a tus hijos a otra persona. Íbamos a perder a esos personajes. Fue una pena en aquel momento porque mantuvimos una relación estupenda con Disney durante todos esos años en los que nosotros éramos una compañía independiente y ellos se encargaban de la distribución y del marketing. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

Pero si lo pensaban detenidamente, en el caso de que continuaran colaborando con The Walt Disney Company en las mismas condiciones que hasta ahora y ésta, además del proyecto en el que el estudio estuviera trabajando en ese momento, les pedía realizar otro utilizando a esos personajes, para poder atender a la petición, iban a tener que volver a trabajar en las mismas condiciones que durante la realización de *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999), es decir, que los miembros del equipo iban a tener que dividirse para participar en un largometraje o en otro, etc. lo cual comprometía la creatividad de la empresa.

En vista de la situación, la compañía tenía claro que tenía que arriesgarse, despedirse de sus personajes y comenzar una etapa nueva. Así, el día 30 de Enero de 2004, Steve Jobs anunció la ruptura de las negociaciones para renovar el acuerdo de colaboración con The Walt Disney Company.

En esa misma época, el éxito obtenido por los cinco primeros largometrajes que la compañía había realizado hasta el momento, el de

otras películas de animación por ordenador en tres dimensiones realizadas por otros estudios, etc. frente al fracaso estrepitoso de otros títulos de animación tradicional en dos dimensiones estrenados recientemente, hace que haya directivos de diversos estudios que piensen que realizar producciones mediante el primer tipo de animación es una especie de fórmula mágica con la que triunfar, mientras que el segundo, ya no le gusta a nadie.

Hubo un período en este país, le había pasado ya a Dreamworks y también a Disney Animation, en el que algunas películas no habían ido bien. Las historias no tenían fuerza, hablando con franqueza, y los jefes de los respectivos estudios en ese momento dijeron: el problema es que están en dos dimensiones y al público ya no le gusta. Entonces cambiaron a las tres dimensiones y acabaron por terminar con la animación en dos dimensiones en este país. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

En consecuencia se pensaba que nadie quería ver nada en dos dimensiones, cuando la verdad es que a la gente le encantaba ver una buena película en dos dimensiones. Eso estaba claro. Por eso fue una conclusión desafortunada que pensaran que el futuro iba a ser únicamente de las películas en tres dimensiones. (Disney citado en Iwerks, 2007)

Debido a esto, se puede decir que la animación tradicional en dos dimensiones se encontraba al borde de la desaparición, pues muchos estudios especializados en esta forma de arte cerraron, y como consecuencia, muchos animadores perdieron sus puestos de trabajo.

Aquella época fue muy dolorosa. Ver lo que pasaba era como ver morir a alguien. Era tanta gente que perdía su empleo... Pero aún peor que eso era que se estaba abandonando una forma de arte que se había desarrollado durante décadas. Y todo porque había perdido la popularidad en ese momento. (Desconocido citado en Iwerks, 2007)

A la hora de buscar culpables, hubo gente que no dudó en señalar directamente a Pixar Animation Studios, pero en realidad, el estudio no tenía la culpa de nada de lo que estaba pasando, pues lo único que había hecho era contribuir al desarrollo de la animación por ordenador en tres dimensiones, en ningún caso su intención había sido hundir una forma de arte que también amaba.

En Pixar a todo el mundo le encantaba la animación en 3D porque ayudamos a desarrollarla pero también nos encantaba la animación en 2D y fue horrible pensar que se estaba cerrando la producción en 2D y que nos utilizaran a nosotros como excusa para cerrarla. Estaban

deshaciéndose de toda una forma de arte y era una tragedia. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

Una de esas compañías que decidieron cerrar algunos de sus estudios de animación tradicional en dos dimensiones para centrarse, mayormente, en la animación por ordenador en tres dimensiones, fue The Walt Disney Company.

Los ánimos estaban por los suelos. Se perdieron las ganas de seguir trabajando para hacer un buen producto y se pusieron a vender las mesas de los artistas de animación. Estaban enseñándoles la puerta a unos artistas que tenían mucho talento diciéndoles: ya no os necesitamos más. (Disney citado en Iwerks, 2007)

Debido a esta decisión y a otras muchas que Michael Eisner había tomado durante los últimos tiempos, Roy Disney, sobrino de Walt Disney y director emérito de la empresa, decidió dimitir de su cargo. “Este es otro ejemplo de la falta de énfasis en la creatividad de Michael Eisner y la total indiferencia del impacto que tienen sus decisiones en la gente que ayudó a esta compañía a ser grande.” (Disney citado en EFE, 2004).

Sin embargo, para desgracia de Michael Eisner, éste no era el único miembro de la junta directiva descontento con su gestión, por lo que cada vez estaba más claro que no tardaría en dejar de estar al frente de The Walt Disney Company. Así, el día 4 de Marzo de 2004, la junta directiva de la empresa decide realizar una reestructuración interna mediante la cual, separan los cargos de presidente y director general que, desde hace veinte años, ostentaba el ejecutivo. A continuación, más del 40% de los principales accionistas de la empresa rechazaron reelegirle como presidente, cargo que pasaría a ocupar George Mitchell, aunque sí le permitieron que continuara como director general.

En vista de esto, Michael Eisner comunicó que dejaría la empresa a finales del mes de Septiembre del año 2005, que era la fecha en la que espiraba su contrato. Este hecho dejó abierta la posibilidad de que se retomaran las negociaciones para ampliar el acuerdo entre The Walt Disney Company y Pixar Animation Studios.

2.10 LA PENÚLTIMA COLABORACIÓN CON THE WALT DISNEY COMPANY: *THE INCREDIBLES*.

Los cinco éxitos consecutivos que la compañía había conseguido, habían puesto el listón muy alto. Por miedo a que los miembros del equipo se relajasen, la empresa decidió llevar a cabo una nueva política de apertura y renovación mediante la cual, profesionales externos del mundo de la

animación que tuvieran un nivel excelente (tanto veteranos como noveles), pudieran incorporarse a la plantilla. Así, para el siguiente largometraje, el estudio decidió invitar, por primera vez en la historia, a un director externo. Éste fue Brad Bird, un antiguo compañero de John Lasseter en Cal Arts, que ya contaba en su filmografía con un largometraje de animación en dos dimensiones con el que había obtenido en su día muy buenas críticas, *The Iron Giant* (Brad Bird, 1999).

Cualquier compañía que haya tenido cuatro éxitos consecutivos no estaría abierta a cambiar nada, pero aquí ocurría justo lo contrario. Me decían: mira, aquí hemos tenido cuatro éxitos seguidos y corremos el riesgo de repetirnos, de sentirnos satisfechos con lo que tenemos, así que necesitamos una pequeña revolución. (Bird citado en Iwerks, 2007)

Además, el director trajo consigo a una parte del equipo con el que realizó ésta película, los cuales, enriquecieron la ya de por sí creativa plantilla que el estudio tenía. “Cuando trajimos a Brad a Pixar era como volver a empezar a aprender. Además, se trajo sus colaboradores de *El Gigante de Hierro* y eran magníficos.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007). De esta forma, nuevas ideas, modos de trabajo, etc. ayudaron bastante a que el estudio mejorara todavía más.



Fig. 2.36 Fotograma de *The Iron Giant*. Brad Bird, 1999.

Así, el siguiente proyecto será *The Incredibles* (Brad Bird, 2004) y tratará sobre una familia de superhéroes venidos a menos que lucharán por recuperar el lugar que les corresponde en la sociedad mientras lidian con los problemas del día a día que pueden surgir en cualquier familia.

Yo estaba en contacto con Brad y nos habló de la idea de hacer *Los Increíbles*, una familia de superhéroes. Al principio había pensado en hacerla en dibujos animados pero luego pensó que podía funcionar en 3D

con animación por ordenador. En seguida me pareció una gran idea pero lo que más me gustó de todo fue la historia de esta familia. Es una historia con mucho corazón. (Lasseter citado en Iwerks, 2007)

Al igual que ocurrió con los largometrajes anteriores, los miembros del equipo tuvieron que superar una serie de retos técnicos, ya que, entre otras cosas, por primera vez en la historia del estudio la historia estaba protagonizada por seres humanos.

Si enumeras las diez cosas más difíciles que hay en la animación, las teníamos las diez y en grandes cantidades: seres humanos, pelo, tela, pelo y tela bajo el agua, pelo y tela movidos por el viento, etc... era algo interminable. (Bird citado en Iwerks, 2007)

Además, el hecho de que una parte del equipo viniera de la animación tradicional y no tuviera ninguna experiencia en la animación por ordenador era una dificultad añadida.

El equipo de 2D que me había traído no sabía mucho de ordenadores y les costaba mucho hacer lo que solían hacer a través del ordenador, y con el ordenador te pueden pasar dos cosas: que te parezca la cosa más alucinante que hayas visto o que te vuelva completamente loco. (Bird citado en Iwerks, 2007)

Sin embargo, el mayor reto fue el narrativo, ya que en este largometraje se aprecia una evolución mediante la cual, además de tratar asuntos que pueden interesar a una audiencia de edades distintas, se presenta a unos personajes más complejos desde el punto de vista psicológico, cambios significativos que se extenderán a las futuras producciones del estudio.

Además, representó el comienzo de una evolución narrativa, que se manifestó de manera especial en una caracterización de los personajes, que revelaba un mayor grado de complejidad psicológica, así como el tratamiento de asuntos realmente interesantes para una audiencia heterogénea: la crisis de la mediana edad y de las responsabilidades familiares, las inseguridades de los adolescentes y la necesidad probarse de los más pequeños. (Pérez-Guerrero, 2013, p. 34, 35)

El largometraje se estrena en las salas de cine el día 5 de Noviembre de 2004, y al igual que los cinco largometrajes anteriores del estudio, consigue superar todos los récords, vuelve a obtener el visto bueno tanto de la crítica como del público y se convierte en la película de animación más taquillera del momento. Además, gana el Oscar al mejor largometraje de animación y el Oscar a la mejor edición de sonido.

Como anécdota, hay que decir que, debido a las diversas escenas de lucha que se ven a lo largo de su metraje, fue el primer título del estudio que fue catalogado con las letras PG, es decir, que su visionado por parte de un menor requiere la supervisión de un adulto.



Fig. 2.37 Fotograma de *The Incredibles*. Brad Bird, 2004.

El cortometraje que se estreno junto a *The Incredibles* (Brad Bird, 2004) fue *Boundin'* (Bud Luckey, 2004), dirigido por el diseñador de personajes Bud Luckey con la colaboración de Roger Gould. La historia que nos cuenta parte de una imagen, más en concreto, de una oveja recién esquilada mojándose bajo la lluvia, recuerdo triste que se quedó grabado en la mente del director cuando era muy joven. A pesar de ello, el corto es bastante alegre, y en él, conocemos a una oveja a la que le encanta saltar, pero que un día, al ser esquilada, comienza a sentir vergüenza de su aspecto y se deprime tanto que deja de hacerlo. Por suerte para ella, un conejilope (una mezcla entre un conejo y un antílope) al que también le encanta saltar, pasa por allí y decide ayudarla para que pueda afrontar mejor las épocas malas. Tanto la composición como la interpretación de la canción que narra la historia corren a cargo del propio director de la producción.



Fig. 2.38 Fotograma de *Boundin'*. Bud Luckey, 2004.

2.11 THE WALT DISNEY COMPANY COMPRA EL ESTUDIO: CARS.

El último proyecto del acuerdo con The Walt Disney Company fue *Cars* (John Lasseter, 2006) y estuvo dirigido por John Lasseter, que se inspiró en su pasión por las carreras de coches y en el viaje por carretera que hizo con toda su familia en el verano del año 1999.

La historia nos cuenta cómo Rayo McQueen, un engreído coche de carreras, de camino a una competición que se celebra en California y que cambiará su carrera, acaba por accidente en un viejo pueblo de la Ruta 66, descubriendo otra forma de ver la vida.

En principio, el largometraje se iba a estrenar en las salas de cine durante el mes de Noviembre del año 2005, sin embargo, su lanzamiento se retrasó hasta el mes de Junio del año 2006. Según Steve Jobs, esto se debía a un cambio de estrategia de la compañía, ya que a partir de ahora, habían decidido estrenar sus películas en verano, pues además de ser una época propicia para que los títulos familiares obtuvieran una buena recaudación en taquilla, eso les permitía tener tiempo para lanzar el DVD durante la campaña de Navidad, una época propicia para que la gente lo comprara. “*Cars* quiere ser una cinta de verano. Planeamos terminarla en el tiempo estipulado originalmente y estamos ansiosos de que éste y nuestros otras películas se beneficien del estreno cinematográfico veraniego y del lanzamiento durante las fiestas navideñas del DVD.” (Jobs citado en Los 40, 2004).

De esta forma, la compañía iba a estar un total de dieciocho meses sin tener una sola producción en las salas de cine, tiempo que podían aprovechar para negociar un nuevo acuerdo de distribución con cualquiera de las empresas del sector que estaban sonando (Fox, Sony,

Universal, Warner, etc.) o, teniendo en cuenta que la marcha de Michael Eisner de The Walt Disney Company estaba cerca, retomar las negociaciones con la casa del ratón.

Tal y como había dicho el día que no fue reelegido como presidente de The Walt Disney Company, a finales del mes de Septiembre del año 2005, Michael Eisner abandonó la compañía. Su puesto como director general lo ocupó Bob Iger, un antiguo jefe de la cadena ABC, y lo primero que hizo fue intentar retomar las negociaciones con Pixar Animation Studios.

Según se iba acercando el día en que me iba a convertir en director general y empezaba a centrarme cada vez más en el futuro de la compañía, se hacía cada vez más claro que el éxito de Disney en el futuro dependía de volver a los días gloriosos de la animación. Por ello, me centré en eso y para ello me tenía que empezar por buscar a las personas adecuadas. Cuanto más pensaba en ello, más me daba cuenta de que Pixar era la que más personas adecuadas tenía en toda la industria de la animación. Entonces, en el mes de Septiembre, fui a la inauguración de Disneylandia en Hong Kong y vi el desfile que hicieron. Me di cuenta de que los personajes del desfile eran todos de películas anteriores al año 95 excepto los personajes de Pixar. Vi que tenía que pensar de forma aún menos convencional de lo que había estado pensando hasta entonces y sentía una mayor urgencia. Me habían nombrado director general el 1 de Octubre y llame a Steve enseguida. Le dije que teníamos que hablar, que tenía mejores ideas y así abrimos un largo período de discusiones porque era muy importante para ambas partes. Él también necesitaba sentirse cómodo con que Pixar estuviera en buenas manos y aún más importante, que se respetase el talento y la cultura. (Iger citado en Iwerks, 2007)

El resultado de este acercamiento realizado por Bob Iger fue que The Walt Disney Company compró Pixar Animation Studios pagando \$7.400.000.000. “Nos quedamos muy impresionados con su visión sobre lo que podía hacer Disney y esto cambiaba las cosas de forma radical. Al final, sopesándolo todo, llegamos a la conclusión de que lo mejor que podíamos hacer era unirnos a Disney.” (Catmull citado en Iwerks, 2007). Sin embargo, esto no supondría que el estudio desapareciera, perdiera su independencia, etc. si no todo lo contrario, pues aunque pasara a ser parte de la compañía del ratón, ésta respetaría en todo momento su cultura creativa.

Lo único que queríamos era no tener que renunciar a la forma en que solemos hacer las cosas; por cierto, algo que suele cambiar tras operaciones de este tipo (...) Nosotros impusimos la idea de dejar que el director exprese sus ideas y de que todos le ayuden a hacerlo de la mejor

manera posible (...). Hasta ahora hemos funcionado así y creo que no nos ha ido mal. (Lasseter citado en Pérez-Guerrero, 2013, p. 38, 39)

El acuerdo también ofrecía la posibilidad de que los personajes de la empresa tuvieran las mismas posibilidades que los de The Walt Disney Company, es decir, que se pudieran incorporar a los cruceros, parques temáticos, etc. de la compañía.

Estábamos convencidos de que Bob entiende muy bien a Pixar y nosotros apreciamos a Disney y nos encantan los activos especiales que tiene Disney como poder introducir los personajes en los parques temáticos y que puedan expresarse a través de los increíbles activos de Disney. Creemos que sabemos como dejar que Pixar siga siendo Pixar y cómo extender parte de esa cultura, quizá, a otras partes de Disney también, porque creemos que tenemos algo muy bueno entre manos. (Jobs citado en Iwerks, 2007)

Además, el estudio también tendría la posibilidad de hacer otras cosas que no fueran animación por ordenador en tres dimensiones, como por ejemplo, animación tradicional en dos dimensiones.

Aunque seguiríamos haciendo películas en 3D también íbamos a hacerlas en 2D porque es parte de esta maravillosa herencia que nos han dejado y porque es una preciosa forma de arte. Y esta parece ser la verdadera culminación de la transformación de Pixar en una compañía asombrosa que se seguirá teniendo un gran impacto en el futuro. (Catmull citado en Iwerks, 2007)

Finalmente, la operación mediante la cual The Walt Disney Company compraba Pixar Animation Studios se cerró durante el mes de Mayo del año 2006. Gracias a ella, Steve Jobs se convirtió en el máximo accionista de la compañía del ratón, obteniendo así un puesto dentro de la cúpula directiva. Además, Ed Catmull se convirtió en el presidente y John Lasseter pasó a ser el director general creativo de ambas empresas. Además, este último también se encargará de la supervisión de los parques Disney y sus atracciones desde el punto de vista creativo.

John es un verdadero fan de Disney. Él había trabajado en los parques de atracciones de Disney de joven. Esta encantado con su trabajo y con poder ir a donde quiera y ver lo que hay, recordad cosas del pasado, explorar. Se siente muy bien haciendo esto. (Disney Miller citada en Iwerks, 2007)

Tras ésto, el día 9 de Junio de 2006 se estrena, por fin, el largometraje *Cars* (John Lasseter, 2006), convirtiéndose en la séptima producción consecutiva de la compañía que obtiene el aplauso tanto de la crítica

como del público. Así, el nuevo acuerdo de Pixar Animation Studios y The Walt Disney Company comienza de la mejor manera posible.



Fig. 2.39 Fotograma de *Cars*. John Lasseter, 2006.

El cortometraje que se estrenó junto a *Cars* (John Lasseter, 2006) fue *One Band Man* (Mark Andrews & Andy Jimenez, 2006), dirigido por el supervisor de relatos Mark Andrews y el realizador de animáticas digitales y director fotográfico Andy Jiménez. Inspirado en la rivalidad existente entre ambos creativos cada vez que tienen que desarrollar sus ideas, nos cuenta cómo Bass y Trebles, dos músicos callejeros que actúan en la misma plaza, compiten porque Tippy, una niña pequeña que pasa por allí, les de la moneda que tiene en vez de lanzarla a la fuente. Su banda sonora cuenta con la participación de Michael Giacchino, aunque el tema *Zigeunerweisen*, que es la melodía que acompaña los créditos del final, es de Pablo Sarasate. El cortometraje fue presentado a varios festivales de animación, entre ellos, el Festival de Animación de Annecy (Francia). También obtuvo el Gran Premio de Platino del Festival de Cine de Futuro de Bolonia (Francia) y estuvo nominado al Oscar como Mejor Cortometraje Animado.



Fig. 2.40 Fotograma de *One Band Man*. Mark Andrews & Andy Jimenez, 2006.

2.12 EL PROYECTO REALIZADO SIN LA INTERVENCIÓN DE THE WALT DISNEY COMPANY: *RATATOUILLE*.

Tras *Cars* (John Lasseter, 2006), que tal y como hemos visto antes es el último proyecto del acuerdo de colaboración con The Walt Disney Company, se realizó un largometraje que, aunque hoy en día está considerado como el primero del estudio tras ser comprado por la compañía del ratón, la realidad es que fue producido por el estudio de forma independiente, es decir, sin ninguna intervención de su socio habitual.

Este largometraje es *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) y nos cuenta las aventuras y desventuras de Remy, una rata cuyo sueño es ser chef. Para conseguirlo, se aliará con un aprendiz de cocinero sin mucho talento que trabaja en Gusteau, uno de los restaurantes más prestigiosos de París.

En un principio, su director iba a ser Jan Pinkaba, que de hecho, fue quien realizó el concepto inicial del largometraje, encargándose, entre otras cosas, de la elaboración de la historia, del diseño de personajes y escenarios, etc. sin embargo, por una serie de dudas en cuanto al guión, finalmente fue reemplazado por Brad Bird. Éste, además de reescribir la historia, cambió el rol de algunos personajes, rediseñó las ratas dándoles una apariencia más antropomorfa, etc.

El largometraje se estreno el día 29 de Junio de 2007, y una vez más, además de recibir críticas muy positivas, fue todo un éxito en taquilla. Entre todos los premios que ganó, destaca el Oscar a la Mejor Película de Animación.



Fig. 2.41 Fotograma de *Ratatouille*. Brad Bird, 2007.

El cortometraje que se estrenó junto a *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) fue *Lifted* (Gary Rysdstrom, 2007), dirigido por el diseñador de sonido Gary Rysdstrom. En él, conocemos a Stu, un extraterrestre muy joven que está haciendo las prácticas para poder manejar un platillo volante. En la clase que vemos, tiene una serie de problemas para identificar los botones del cuadro de mandos que tiene que tocar para abducir al terrícola Ernie. La película participó en el Festival Internacional de Chicago y estuvo nominada al Oscar al Mejor Corto de Animación.



Fig. 2.42 Fotograma de *Lifted*. Gary Rysdstrom, 2007.

2.13 HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ...

Al contemplar en perspectiva todo el camino que tanto los ejecutivos como los creativos del estudio recorrieron desde que comenzaron su aventura de realizar el primer largometraje de animación por ordenador en tres dimensiones de la historia hasta que pasaron a formar parte de la compañía del ratón, te das cuenta de que todo lo que consiguieron no fue una tarea nada fácil. “Mucha gente piensa que Pixar ha sido un éxito repentino, pero si uno lo analiza despacio, verá que la mayoría de los éxitos repentinos han llevado mucho tiempo.” (Jobs citado en Iwerks, 2007). Tal y como afirma Ana María Pérez-Guerrero:

(...) parece casi lógico y natural que al final terminaran formando parte de Disney. La formación de los artistas que trabajan en Pixar ha pasado, de un modo u otro, por las enseñanzas de Disney, (...). Por otra parte, en Pixar se ha vivido, desde su fundación, una cultura corporativa cuyas raíces tienen grandes similitudes con la visión empresarial y artística de Walt Disney: su espíritu pionero, su interés en la ciencia y la tecnología, el afán por hacer un entretenimiento de calidad para la familia y la gestión de equipos creativos a los que les enseñó a cuidar la humanidad de los personajes y la historia. (Pérez-Guerrero, 2013, p. 39)

Desde ese día, el estudio ha continuado realizando grandes producciones. Así, nos ha transportado en el tiempo hasta el año 2.800 para conocer a un robot ecologista en *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008), nos ha enviado subidos a una casa voladora hasta las Cataratas Paraíso en *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009), nos ha enseñado en qué consiste la verdadera valentía en *Brave* (Mark Andrews, Brenda Chapman y Steve Purcell, 2012), nos ha llevado al interior de la mente de una niña para que conozcamos sus emociones en *Inside Out* (Pete Docter y Ronaldo Del Carmen, 2015), nos ha desvelado qué hubiera pasado si el meteorito que extinguió a los dinosaurios hubiera pasado de largo en *The Good Dinosaur* (Peter Sohn, 2015), nos ha invitado a celebrar el Día de Muertos de una forma muy especial en *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017), etc. y todo ello sin perder el gran nivel de creatividad que le ha caracterizado siempre. Y es que, con cada nuevo largometraje, el equipo parece querer exprimir ésta al máximo. “Hay una gran ventaja en estar en un medio nuevo, y es que aún estamos preparándonos para hacer cosas que no hemos hecho nunca.” (Docker citado en Iwerks, 2007).

También ha seguido batiendo récords, pues a mediados del año 2018, sus largometrajes ya habían conseguido recaudar más de \$14.000.000.000 en las taquillas de los cines del mundo entero, es más, algunas incluso habían conseguido entrar en la lista de las cincuenta películas que habían generado más beneficios en toda la historia del séptimo arte. Además, ha ganado premios y distinciones de todo tipo, pues entre otros muchos galardones, ha conseguido veinte Oscar de la Academia, de los cuales, diez son a la Mejor Película de Animación.

Por si todo esto fuera poco, hay que decir que sus historias, sus mundos y sus personajes forman parte de nuestra cultura popular. Y lo mejor de todo, es que parece que todo esto va a continuar. “Yo creo que el futuro de Pixar va a ser el de seguir haciendo grandes películas con más directores visionarios, dándoles toda la libertad creativa que necesiten para que puedan sentirse orgullosos de ellos durante el resto de su vida.” (Lasseter citado en Iwerks, 2007).



Fig. 2.43 Concept Art de *Toy Story 3*. Robert Kondo, 2007.

3. LOS PROCESOS CONTEMPORÁNEOS DE DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES.

Tal y como he dicho en la introducción y hemos visto en el capítulo anterior, las producciones de animación de Pixar Animation Studios han dejado de lado las técnicas de animación más tradicionales mediante dibujos o marionetas para dar paso a las más innovadoras mediante modelos en tres dimensiones realizados por ordenador, revolucionando la forma que hasta este momento teníamos de entender este género cinematográfico.

Además, todos los largometrajes del estudio, tanto los que llevó a cabo en colaboración con The Walt Disney Company como los que ha realizado ya siendo parte de esta compañía, han ido superando con creces a sus predecesores, llegando a obtener todos ellos el beneplácito tanto de la crítica como del público.

La aportación del estudio al desarrollo de la tecnología digital aplicada al cine es innegable, de hecho, su espíritu se puede resumir en la frase “el arte pone a prueba la tecnología y la tecnología inspira el arte” (Lasseter citado en Iwerks, 2007). Sin embargo, tanto la antes citada revolución como la obtención del beneplácito unánime de la crítica y del público, no se deben tan solo al uso de las tecnologías más avanzadas, ya que el ordenador “solo es una herramienta que no puede sustituir a la creatividad” (Smith citado en Iwerks, 2007). La clave está en que estas películas plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales: la historia, el mundo y el personaje.

Las historias son el eje en torno al cual giran los principales esfuerzos (éstas acaparan tres de las cuatro partes del tiempo disponible para la realización de la película) y a través de ellas se nos cuentan una serie de conflictos, situaciones, etc. Partiendo de un concepto original se escribe el guión, y a continuación, éste se representa visualmente a través de storyboards, storyreels, etc. Es un proceso largo en el que muchas personas cuentan versiones diferentes de la misma trama con el objetivo de pulirla, mejorarla, etc. hasta llegar a lo que acabamos viendo en pantalla. Las historias de Pixar Animation Studios se distinguen, entre otras cosas, “por la solidez de sus guiones, y sobre todo, por un discurso sofisticado que favorece la conexión efectiva con un público heterogéneo en el que coinciden niños y adultos” (Pérez-Guerrero, 2013, p. 11). Y es que, las tácticas narrativas que se utilizan para la realización de sus guiones, les permiten construir en éstas un nivel doble de lectura que se orienta al mismo tiempo tanto a pequeños como a mayores. Aunque estos

recursos no han sido inventados por ellos y tampoco son los únicos que los usan, a lo largo del tiempo han demostrado ser unos auténticos maestros en su utilización.

Por otro lado, los mundos en los que se desarrollan las historias se rigen por una serie de reglas que proporcionan el marco narrativo a la película. Éstos tienen que ser capaces de contar una parte importante de las tramas por ellos mismos, y siempre que sea necesario, transmitir a los espectadores distintos estados anímicos, sensaciones, etc., así que los artistas tienen que hacer un gran esfuerzo para realizarlos. Los mundos de Pixar Animation Studios se distinguen, entre otras cosas, por ser lugares imaginarios repletos de luz, música, sonidos, texturas, etc.

Aunque estos dos primeros conceptos son muy importantes, vamos a dejarlos a un lado para centrarnos en el tercero, es decir, los personajes.

3.1 LOS PERSONAJES.

La palabra “personaje” viene de la antigua Grecia, y en el idioma heleno, se escribiría *πρόσωπον*, cuyo significado es “máscara”, una clara alusión al hecho de que en la antigua Grecia, los actores utilizaban estos objetos para realizar su labor.

Los personajes son, según el diccionario de la RAE (Real Academia Española de la Lengua) y en cuanto a la ficción se refiere, “cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.” (Real Academia Española, s.f.). Con el objetivo de completar un poco más esta definición y basándome en otras descripciones que he escuchado, yo diría que son todos y cada uno de los seres ficticios que recrean personas, animales, cosas, etc., los cuales, ya estén basados en la realidad o sean completamente imaginarios, aparecen en cualquier tipo de obra (novela, película, pieza de teatro, serie de televisión, videojuego, etc.) que tenga una narrativa.

Independientemente del medio para el que sean realizados, su psicología puede ser básica, sencilla, etc. y fácilmente asimilable a primera vista, pero también, puede ser ambigua, profunda, etc. y bastante compleja como para entenderla con tan solo un vistazo. Éstos actuarán, principalmente, a partir de sus pensamientos y sus acciones, pero también, pueden reaccionar a los pensamientos y acciones de otros personajes. Aunque normalmente lo más importante de las tramas argumentales son sus acciones, en algunas ocasiones, su psicología puede llegar a ser más interesante. También se puede dar el caso de que se produzca un equilibrio entre ambas tendencias, cuyos resultados

pueden llegar a ser bastante buenos. De una forma u otra, éstos serán los elementos fundamentales de las historias, ya que moverán, recibirán, etc. las causas y consecuencias que se produzcan en ellas.

Además, podemos afirmar que su importancia también radica en que de ellos, o mejor dicho, de que su diseño sea el apropiado, puede depender que el proyecto funcione o no. Los personajes deben tener el carácter, el perfil psicológico, la estructura, la morfología, etc. y el aspecto, la vestimenta, los complementos, etc. adecuados para, además de transmitir de una forma eficaz y simple su actitud, su estado anímico, su personalidad, su temperamento, etc. permitir a la audiencia adentrarse en las épocas, las situaciones, etc. en las que transcurren las distintas tramas argumentales. Y es que, éstos tienen que hacer que los espectadores se relacionen de forma emotiva con ellos, es decir, que se vean reflejados en su personalidad, para que abandonen sus butacas y se metan de lleno en la historia. Por tanto, si el público no es capaz ni siquiera de interesarse por los personajes, es muy posible que no presten la atención suficiente a ésta. Es más, tal y como afirma Stephen Silver, un artista y dibujante especializado en diseño de personajes de origen británico muy conocido por su trabajo en series de animación como *Kim Possible* (Bob Schooley y Mark McCorkle, 2002-2007), *Danny Phantom* (Butch Hartman, 2004-2007), etc., en su libro *El método Silver* (2022), “Sin personajes no hay historia, (...). En mi opinión, el personaje es el principio y la parte más esencial del proceso de la historia.” (Silver, 2022, p. 12). Sin embargo, si éstos están bien diseñados, logrados, etc. y consiguen que la audiencia se detenga, les preste atención y se interese por ellos, les ofrecerán algo a lo que aferrarse y les conducirán a través de las antes citadas tramas argumentales, ayudando a que reflexionen sobre todos los temas que éstas propongan y lleguen a entenderlos, y con ello, que la historia avance y se convierta en memorable.



Fig. 3.1 Stephen Silver.
Autor y año desconocidos.

3.1.1 Características de los personajes.

Los personajes, ya sean para cómic, diseño gráfico, ilustración, videojuegos, etc. o por supuesto, animación, van a tener una serie de rasgos particulares que los van a diferenciar del resto. Sin embargo, tal y como afirma Isabel Delgado, una creadora de contenidos digitales y periodista de origen venezolano conocida por su trabajo en revistas como *Todo en Domingo*, *Eme*, etc. y varias agencias dedicadas al marketing, web especializadas, etc. de países como Chile, España, México, Portugal, Venezuela, etc. en un artículo sobre los tipos de personajes en la web *Diferenciador*, “hay características comunes en todos ellos.” (Delgado, s.f.).

Independientemente de que el autor, director, etc. nos la cuente o no, todos tienen su propia historia detrás, es decir, su contexto, justificación, motivación, razón, etc. la cual, les ha llevado a estar presentes, formar parte, etc. de una trama argumental que comparten con otros personajes. Los que realizan papeles secundarios, terciarios, etc., aunque en principio parezca que no tienen tanta influencia como los principales en las antes citadas tramas argumentales, suelen tener también sus propias historias detrás, las cuales, pueden llegar a justificar todas las acciones que lleven a cabo en las primeras.

Dentro de la historia, tienen uno o varios objetivos concretos, es decir, tienen que realizar una o varias acciones específicas para que el engranaje de la trama argumental funcione perfectamente. En el caso de los que realizan papeles secundarios, normalmente, este o estos objetivos concretos tienen que ver con ayudar al personaje principal a conseguir su gran objetivo dentro de la historia.

Todos y cada uno de los personajes tienen una serie de rasgos físicos, psicológicos, etc. independientemente de su importancia dentro de la historia. Es cierto que contra más relevancia tengan en ésta, más abundante, compleja, detallada, etc. va a ser la descripción que se nos proporcione sobre ellos. Sin embargo, siempre que aparezcan en la trama argumental, por mínima que sea su intervención, tendremos la oportunidad de saber algo más sobre ellos, ya que de lo contrario, no sabríamos ni que existen.

Los personajes tienen un tono, vocabulario, etc. propios, los cuales, con el objetivo de acercarse lo máximo posible a la realidad, van a estar relacionados con las características, circunstancias, etc. de cada uno de ellos. De no ser así, la historia no tendría verosimilitud, ya que, al igual que ocurre en la realidad, no se expresa igual una persona que pertenece

a una clase humilde que una que pertenece a la realeza, por poner un ejemplo.

3.1.2 Tipología de los personajes.

El número de personajes que puede tener una determinada historia, además de por las intenciones creativas que tenga el autor de ésta (enfoque, localización, tema, trama, etc.), depende de la duración, extensión, etc. de la misma. Por ejemplo, las piezas de corta duración (como un cortometraje), poca extensión (como un cuento), etc. debido a que hay poco tiempo, espacio, etc. para desarrollarlos, suelen tener muy pocos personajes. En cambio, en piezas de larga duración (como un largometraje), mucha extensión (como una novela), etc. debido a que se dispone de más tiempo, espacio, etc. para su desarrollo, suelen contar con muchos más.

Desde tiempos inmemoriales, se ha catalogado popularmente a los personajes como buenos o malos, sin embargo, la clasificación de éstos es mucho más compleja. Han sido muchos los autores, sobre todo lingüistas, que se han dedicado a intentar establecer una ordenación para éstos, sobre todo, basándose en los actantes, es decir, en quienes realizan los actos dentro de las historias, o dicho de otra forma, basándose en las funciones que éstos tienen dentro de la trama argumental.

Entre todos ellos, destacan Georges Polti, Vladimir Propp, Étienne Souriau, Algirdas Julius Greimas, Anne Ubersfeld, etc.

Georges Polti.

Georges Polti (15 de Diciembre de 1867 Providence, Rhode Island, Estados Unidos – Junio de 1946 París, Francia) fue un crítico literario, teatral, etc. y escritor de origen francés muy conocido por ser el autor de obras como *Las 36 situaciones dramáticas* (1895), *L'art d'inventer les personnages* (1912), etc.



Fig. 3.2 Retrato de Georges Polti.
Mela Muter, año desconocido.

La primera de las dos obras mencionadas, es un primer intento de definir lo que sería una agrupación de situaciones que, en teoría, es muy posible que se puedan dar en un drama. Así, el autor las redujo a 36, cantidad que, para muchas personas (sobre todo seguidores del teatro), es una simplificación excesiva.

A pesar de esto último, tal y como explica Ligia Saniz Balderrama, una catedrática, docente, etc. de origen boliviano de la Universidad Católica Boliviana y la Universidad Mayor de San Simón, en su artículo *El esquema actacial explicado* (2008), “Al alejarse de un enfoque evaluativo y al generalizar los componentes de la situación por una tipología de las relaciones entre los personajes, Polti prepara el terreno para los trabajos posteriores desarrollados por Souriau.” (Saniz, 2008, p. 93), autor que veremos más adelante.

Por todo ésto, podemos afirmar que es una obra muy representativa de una época en la que se estaba haciendo un gran esfuerzo por conseguir clasificar un número determinado de situaciones, por así decirlo, fundamentales en una obra.

Las 36 situaciones dramáticas que el autor da en su libro del mismo nombre son las siguientes:

1. Salvar: un personaje se propone para salvar la vida de uno o varios otros.
2. Implorar: un personaje en peligro implora que se lo saque del problema.
3. Vengar a un pariente: una venganza dentro de una misma familia.

4. Vengar un crimen: un personaje venga el asesinato de otro personaje.
5. Ser acosado: un personaje debe fugarse para salvar su vida.
6. Destruir: un desastre sobreviene, o sobrevendrá, a consecuencia de las acciones de un personaje.
7. Poseer: un deseo de posesión (un bien, un ser, etc.) contrariado.
8. Sublevarse: un personaje insumiso se subleva contra una autoridad superior.
9. Ser audaz: un personaje intenta conseguir lo inalcanzable.
10. Arrebatarse o secuestrar: un personaje secuestra a otro personaje contra su voluntad.
11. Resolver un enigma: un personaje intenta resolver un enigma difícil.
12. Conseguir o conquistar: un personaje principal intenta adueñarse de bien precioso.
13. Odio: un personaje siente un odio profundo hacia otro personaje.
14. Rivalizar: un personaje quiere alcanzar la situación envidiable de un prójimo.
15. Adulterio homicida: para poseer a su amante, un personaje mata a su marido.
16. Locura: bajo la influencia de la locura, un personaje comete crímenes.
17. Imprudencia fatal: un personaje comete un grave error.
18. Incesto: una relación imposible entre parientes.
19. Matar uno de los suyos desconocidos: un personaje mata a un pariente sin saberlo.
20. Sacrificarse por un ideal: un personaje da su vida por un ideal.
21. Sacrificarse por los parientes: un personaje se sacrifica para salvar a un pariente.
22. Sacrificar todo por una pasión: una pasión resulta fatal.

23. Deber sacrificar a los suyos: por un ideal superior, un personaje sacrifica a un ser cercano.
24. Rivalizar con armas desiguales: un personaje decide enfrentar a otro más fuerte que él.
25. Adulterio: un personaje engaña a otro personaje.
26. Crímenes de amor: un personaje enamorado se extravía y comete un crimen.
27. El deshonor de un ser querido: un ser querido se entrega a actividades reprochables.
28. Amores impedidos: un amor es impedido por la familia o la sociedad.
29. Querer al enemigo: un personaje quiere a otro aunque sea su enemigo.
30. La ambición: un personaje está dispuesto a todo para concretar su ambición.
31. Luchar contra Dios: un personaje está dispuesto a enfrentar a Dios para saciar su ambición.
32. Celos: el desprecio y los celos llevan a un personaje a cometer actos lamentables.
33. Error judicial: un personaje es acusado injustamente y condenado.
34. Remordimiento: corroído por la culpa, un personaje siente remordimientos.
35. Reencuentro: después de una larga ausencia, unos personajes se encuentran o se reconocen.
36. La prueba del duelo: un personaje debe hacer el duelo de un personaje querido.

(Saniz, 2008, p. 93-94)

Vladimir Propp.

Vladimir Propp (29 de Abril de 1895 San Petersburgo, Rusia – 22 de Agosto de 1970 Leningrado, Rusia) fue un antropólogo, lingüista, etc. de origen ruso muy conocido, además de por sus estudios en torno al folclore de su país, por ser el autor de obras como *Morfología del cuento* (1928) *Raíces históricas del cuento* (1946), etc., en las cuales, analiza los

componentes fundamentales que tienen los cuentos más populares de Rusia con el objetivo de identificar los elementos narrativos más simples, irreductibles, etc. de éstos.



Fig. 3.3 Vladimir Propp.
Autor y año desconocidos.

En su investigación sobre los actantes, tal y como explica la antes citada Ligia Saniz Balderrama en el antes nombrado texto *El esquema actancial explicado* (2008), el autor “Notó que, bajo diversas apariencias, la distribución de las funciones en los cuentos populares era a menudo similar y que podían ser reducidas a modelos.” (Saniz, 2008, p. 94). Según él, en este tipo de historias, cambiaban los nombres, atributos, etc. de los distintos personajes, pero las acciones, funciones, etc. que éstos desarrollaban, eran siempre las mismas. Así, llevó a cabo un análisis de la estructura que tienen los cuentos, y a continuación, elaboró una propuesta de 31 funciones que tienen en ellos las personas dramáticas, personajes, etc. Aunque todas ellas no tienen por qué aparecer siempre en su totalidad, sí que suelen hacerlo con bastante frecuencia, y más o menos, en un orden similar, el cual, es marcado por las propias historias.

Son las siguientes:

- I. Alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.
- II. Prohibición. El héroe es objeto de una prohibición.
- III. Transgresión. La prohibición es transgredida.
- IV. Interrogatorio. El agresor intenta obtener informaciones.
- V. Información. El agresor recibe informaciones sobre su víctima.

VI. Engaño. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.

VII. Complicidad. La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma.

VIII. Fechoría. El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio.

VIII-a. Carencia. Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo.

IX. Mediación, momento de transición. Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, alguien se dirige al héroe con una petición o una orden, se le envía o se le deja partir.

X. Principio de la acción contraria. El héroe-buscador acepta o decide actuar.

XI. Partida. El héroe se va de casa.

XII. Primera función del donante. El héroe es sometido a una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.

XIII. Reacción del héroe. El héroe reacciona a las acciones del futuro donante.

XIV. Recepción del objeto mágico. El objeto mágico se pone a disposición del héroe.

XV. Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.

XVI. Combate. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

XVII. Marca. El héroe es marcado.

XVIII. Victoria. El agresor es vencido.

XIX. Reparación. El daño inicial es reparado o la carencia colmada.

XX. Regreso. El héroe vuelve.

XXI. Persecución. El héroe es perseguido.

XXII. Socorro. El héroe es socorrido.

XXIII. Llegada de incógnito. El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.

XXIV. Pretensiones mentirosas. Un falso héroe hace valer pretensiones mentirosas.

XXV. Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil tarea.

XXVI. Tarea cumplida. La tarea es cumplida.

XXVII. Reconocimiento. El héroe es reconocido.

XXVIII. Descubrimiento. El falso héroe o el agresor, el malvado, es desenmascarado.

XXIX. Transfiguración. El héroe recibe una nueva apariencia.

XXX. Castigo. El falso héroe o el agresor es castigado.

XXXI. Boda. El héroe se casa y asciende al trono.

(Propp, 1928, p. 38-85)

Después, las agrupó en 7 categorías de acción que se corresponden con 7 tipos diferentes de papeles actanciales. Es más, según Ligia Saniz Balderrama, “define el relato típico como un relato de siete actantes que pertenecen a 7 esferas de acciones”. (Saniz, 2008, p. 94). Éstos son el héroe, el bien amado o deseado, el donador o proveedor, el mandador o destinatario, el ayudante, el villano o agresor y el traidor o falso héroe.

El héroe es el personaje principal, el protagonista, etc. de la historia. Se puede decir que es algo así como la fuerza que genera la acción, por tanto, es imprescindible dentro de la trama principal. Algunos autores, entre ellos Algirdas Julius Greimas (un investigador, filósofo, lingüista, profesor universitario, etc. de nacionalidad francesa con origen lituano muy conocido por sus importantes aportes en el campo de la semiótica), se refieren a éste como sujeto.

El bien deseado o amado es el fin, la meta, etc. que quiere alcanzar el héroe o sujeto, es decir, lo que éste desea por encima de todas las cosas. Puede ser algo material, como por ejemplo, conseguir un objeto anhelado, temido, valioso, etc. o algo inmaterial, por ejemplo, lograr el amor de otro de los personajes de la historia. También se suelen referir a él como objeto.

El proveedor o donador es el que se encarga de motivar al héroe o sujeto a que alcance su objetivo, cumpla su deseo, etc., es decir, a que consiga el bien deseado o amado. Con ello, además de promover, propiciar, etc. muchos de los acontecimientos que se producen en la trama argumental, también hace que se incline la balanza hacia un lado u otro al finalizar ésta. Puede ser cualquiera de los personajes de la historia que pueda tener algún tipo de influencia sobre el antes nombrado héroe o sujeto. También se suelen referir a él como destinador.

El destinatario o mandador es el que sale beneficiado tras la acción, es decir, el que consigue, obtiene, etc. el bien deseado o amado. Normalmente es el héroe, pero esto no tiene por qué ser siempre así. Por ejemplo, si el protagonista es un padre que desea que su familia sea feliz y finalmente lo consigue, los miembros de ésta, serían los destinatarios o mandadores. También se suelen referir a él como beneficiario.

El ayudante, tal y como su nombre indica, es aquel que ayuda al héroe, es decir, aquel que colabora, coopera, etc. con él, la fuerza en la que éste se apoya para conseguir su objetivo, que no es otra cosa que el bien deseado o amado. Es posible que dentro de la historia haya más de uno, y además, puede ser cualquiera de los personajes de la trama argumental, pero en ocasiones, esta función puede estar desarrollada por otro tipo de elementos. Por ejemplo, en la estructura argumental del viaje del héroe (en la cual, éste se marcha de su casa para emprender una aventura, en el transcurso de ésta, aprende una o varias lecciones con las que logra una o varias victorias, y tras ellas, regresa a su hogar completamente transformado), esta labor está desarrollada por objetos mágicos.

El agresor o villano, es decir, el enemigo, oponente, etc. del héroe, es aquel que va a poner toda clase de obstáculos para evitar que éste consiga su objetivo, por tanto, se puede decir que, en la historia, está directamente relacionado con lo que sería el conflicto dentro de la trama argumental. Puede ser tanto un personaje como cualquier otro elemento, ya sea material, inmaterial, etc. También se suelen referir a él como antagonista.

Además de todos los actantes que hemos visto hasta ahora, según Vladimir Propp, hay uno más, el falso héroe o traidor. Éste es como una categoría dentro del agresor o villano, con lo cual, sus funciones son las mismas que las de éste, es decir, poner toda clase de obstáculos para evitar que el héroe consiga su objetivo.

Cada uno de ellos es una especie de modelo, patrón, etc. de comportamiento, conducta, etc. que está ligado al lugar que ocupa el personaje en relación al resto de la sociedad, lo cual está relacionado con arquetipos, estereotipos, etc. otros tipos de personajes pertenecientes a otras clasificaciones que veremos más adelante.



Fig. 3.4 Esquema de los actantes según Vladimir Propp.

En ocasiones, es posible que personajes diferentes tengan las mismas funciones dentro de la historia, es decir, que haya más de un héroe, que sean más de uno los personajes que les motiven para que consigan su objetivo, etc. Por ejemplo, en los cuentos *Hansel y Gretel* (Jacob y Wilhelm Grimm, 1812), *Los tres cerditos* (Joseph Jacobs, s. XIX), *Los cuatro músicos de Bremen* (Jacob y Wilhelm Grimm, 1819), etc., hay dos, tres y cuatro héroes respectivamente. Además, hay algunos casos en los que éstos han cambiado en plena trama argumental.

A continuación, vamos a ver cómo funcionan los tipos de actantes que hemos visto en una historia concreta. Para ello, vamos a utilizar como ejemplo un cuento clásico, más en concreto, el de *Caperucita Roja*, escrito en el año 1697 por Charles Perrault, un escritor de origen francés muy conocido por ser el autor de la versión escrita de varios cuentos clásicos, entre ellos, *Cenicienta* (1697), *La bella durmiente* (1697), etc.



Fig. 3.5 Ilustración de *Caperucita roja*.
Gustave Doré, año desconocido.

Así, el esquema de los actantes quedaría de la siguiente manera:

- El héroe (o sujeto) de la historia, o en este caso, la heroína, sería Caperucita Roja, ya que es ella la que se va a encargar de llevar la cesta con comida a su abuela.
- El bien deseado o amado (u objeto), sería llevar la cesta con comida a su abuela.
- El proveedor o donador (o destinador), sería su madre, ya que es ella la que la envía a llevar la cesta con comida a su abuela.
- El destinatario o mandador (o beneficiario), sería la abuela, ya que es ella quien va a recibir la cesta con comida que va a llevar Caperucita Roja.
- El ayudante, sería el leñador, ya que es él quien acude a ayudar a Caperucita Roja cuando está en peligro.
- El agresor o villano (o antagonista), sería el lobo feroz, ya que es él quien pretende evitar que Caperucita Roja consiga llevar la cesta con comida a su abuela.

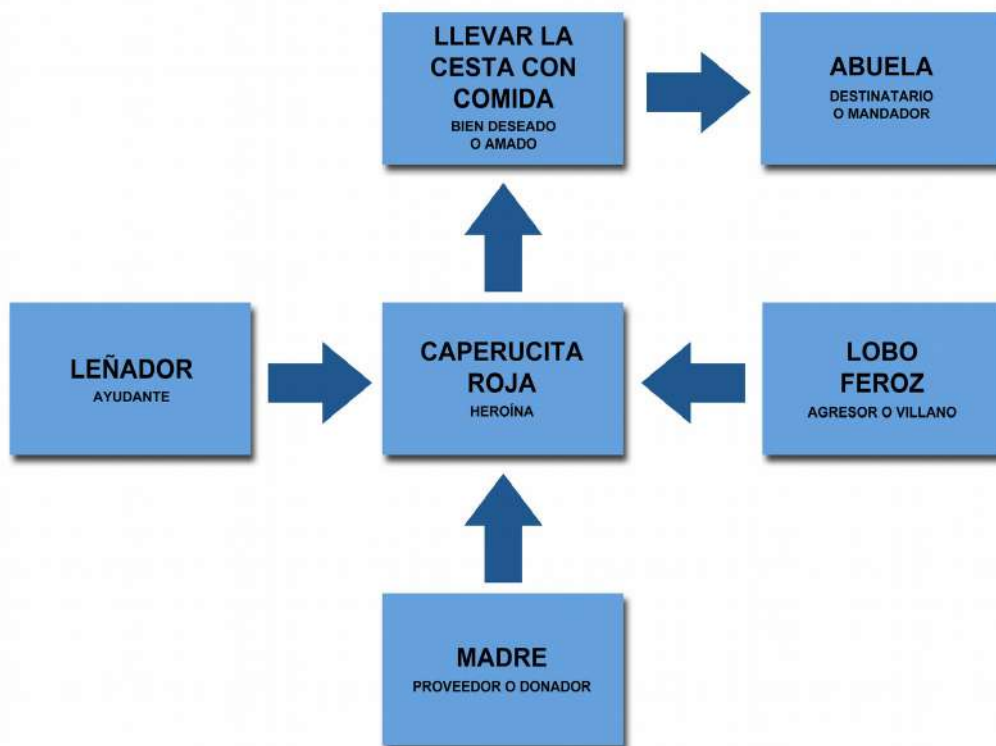


Fig. 3.6 Esquema de los actantes según Vladimir Propp aplicado al cuento *Caperucita Roja*.

Tal y como se puede apreciar, en el esquema anterior no aparece el falso héroe o traidor. Esto se debe a que, tal y como hemos dicho antes, además de que se trata de una especie de categoría dentro del agresor o villano, los actantes no tienen por qué aparecer siempre en su totalidad.

Étienne Souriau.

Étienne Souriau (26 de Abril de 1892 Lille, Francia – 19 de Noviembre de 1979 París, Francia), fue un profesor universitario, filósofo, etc. especialista en la rama de Estética de origen francés, muy conocido, además de por ser cofundador de la publicación científica y filosófica *Revue d'esthétique* (1948-2004), por ser el autor de obras como *Les deux cent mille situations dramatiques* (1950), *L'Univers filmique* (1953), etc.

En la primera de ellas, el autor recupera la antigua idea de la configuración de las fuerzas, es decir, que las situaciones dramáticas son las representaciones escénicas de las tensiones entre los seres humanos, o tal y como él explica, “Una situación dramática es la forma particular de tensiones inter-humanas del momento escénico.” (Souriau citado en Saniz, 2008, p. 95).

Sin embargo, el aporte más destacado del autor está en que identifica una cantidad limitada de situaciones que se pueden dar en un drama, a las cuales, se refiere como funciones dramatúrgicas. Éstas serían una especie de concepto algo abstracto que cambia, se actualiza, etc. en cada personaje, es decir, que serían algo que se podría comparar con la idea de actante.

Así, el autor distingue 6 funciones dramatúrgicas distintas, las cuales, además de que son fundamentales para formar la estructura de cualquier universo dramático, no existen fuera de lo que sería su interacción. Éstas son el León (la fuerza orientada), el Sol (el valor), la Tierra (el que recibe el bien), Marte (el opositor), la Balanza (el árbitro) y la Luna (el ayudante).

El León (la fuerza orientada) es el que desea el bien y pasa a la acción para conseguirlo, es decir, el sujeto.

El Sol (el valor) es el bien que desea conseguir el sujeto mediante su acción.

La Tierra (el que recibe el bien) es el que va a salir beneficiado de la acción del sujeto, es decir, el que va a obtener el bien que éste desea.

Marte (el opositor) es el obstáculo que va a encontrar el sujeto en su acción para conseguir el bien que desea.

La Balanza (el árbitro). es quién decide sobre la asignación del bien que van a tener los rivales del sujeto.

La Luna (el ayudante) es quien ayuda al sujeto a conseguir el bien que desea.

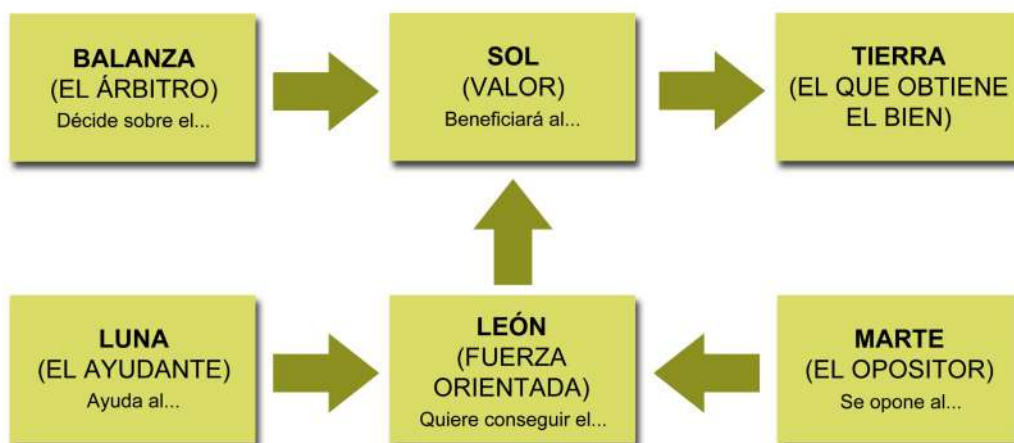


Fig. 3.7 Esquema de los actantes según Étienne Souriau.

Todos los protagonistas que se pueden imaginar están incluidos. Solamente la función *Balanza, el árbitro*, debido a que se basa en las demás funciones y en algunas obras es muy difícil definirla, es la que parece que tiene más dificultades a la hora de integrarse en el sistema.

Su estudio marca un auténtico hito en cuanto al análisis estructural interno de las obras se refiere. Tal y como afirma Ligia Saniz Balderrama, se puede decir que este sistema “representa una primera etapa importante para la formalización de los actantes”. (Saniz, 2008, p. 95).

Algirdas Julius Greimas.

Algirdas Julius Greimas (9 de Marzo de 1917 Tula, Rusia – 27 de Febrero de 1992 París, Francia) fue un investigador, lingüista, etc. francés, nacido en Rusia y de orígenes lituanos, muy conocido, además de por promover el Grupo de Investigación Semiolingüística (EHESS/CNRS), la Escuela Semiótica de París, etc. por sus importantes aportes al campo de la Semiótica, donde, inspirado por Ferdinand de Saussure, Louis Hjelmslev, etc. fundó la semiótica estructural. También son destacables sus estudios sobre la mitología lituana.

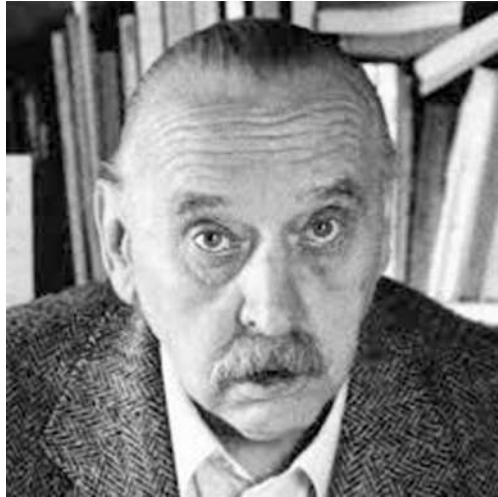


Fig. 3.8 Algirdas Julius Greimas.
Autor y año desconocidos.

Con los anteriores estudios como base, el autor propuso un patrón, modelo, etc. universal que consistía en una estructura de 6 funciones, o mejor dicho, actantes. Éstos son el Sujeto (S), el Objeto (O), el Ayudante (Ay), el Oponente (Op), el Destinador (D1) y el Destinatario (D2).

El sujeto (S) es quién desea el Objeto (O).

El objeto (O) es lo que desea el Sujeto (S), y puede ser dinero, felicidad, honor, poder, etc. cualquier valor, al fin y al cabo. También puede ser una persona a la que ama.

El Ayudante (Ay) es el que ayuda al Sujeto (S) a conseguir el Objeto (O).

El Oponente (Op) es el que orienta al Sujeto (S).

El Destinador (D1) es el que arbitra, desea, orienta, etc. los hechos en su conjunto.

El Destinatario (D2) es el que se beneficia de la labor del Destinador (D1).

Estos últimos, normalmente, son de naturaleza ideológica, moral, social, etc. Pueden ser, por ejemplo, Dios, un fantasma, la ambición, la conciencia, el delito, la justicia, la libertad, la lujuria, el orden, etc.

Este modelo opera a partir de tres ejes y tres esferas esenciales. En ellos, los actantes están agrupados por posición, como el Sujeto (S) y el Objeto (O) o el Destinador (D1) y el Destinatario (D2), o por opuestos, como el Ayudante (Ay) y el Oponente (Op).

Los tres ejes son los llamados Eje del Deseo, Eje del Saber o de la Comunicación y Eje del Poder.

El Eje del Deseo está formado por el Sujeto (S) y el Objeto (O) y es el que se encarga de trazar la dirección, trayectoria, etc. que va a seguir la acción, la búsqueda, etc. del primero hacia el segundo. Está lleno de obstáculos, por tanto, para poder avanzar en la consecución de su objetivo, el Sujeto (S) tendrá que enfrentarse a todos ellos y vencerlos.

El Eje del Saber o de la Comunicación está formado por el Destinador (D1) y el Destinatario (D2) y es el que se encarga de controlar los valores, y por tanto, la ideología. Decide sobre la generación de valores, deseos, etc. y la forma de repartirlos entre los distintos personajes de la trama argumental. En ocasiones, también puede ser el Eje del Poder, o incluso ambos al mismo tiempo.

El Eje del Poder está formado por el Ayudante (Ay) y el Oponente (Op) y es el que se encarga de facilitar o impedir la comunicación. Produce las modalidades, circunstancias, etc. de las acciones, y además, no tiene por qué estar necesariamente representado por personajes, ya que, en alguna que otra ocasión, el primero puede ser tan sólo una proyección de lo que quiere hacer el sujeto, y el segundo, una resistencia imaginaria del mismo. En ocasiones, también puede ser el Eje del Saber.

Las tres esferas son las llamadas Esfera de la Búsqueda, Esfera del Intercambio y Esfera de la Lucha.

La Esfera de la Búsqueda está formada por el por el Sujeto (S) y el Objeto (O) sobre el antes nombrado Eje del Deseo.

La Esfera del Intercambio está formada por el Destinador (D1) y el Destinatario (D2) en una especie de relación por contrato con el sujeto, por así decirlo. Está sobre el antes nombrado Eje del Saber o de la Comunicación.

La Esfera de la Lucha está formada por el Ayudante (Ay) y el Oponente (Op) sobre el antes nombrado Eje del Poder.



Fig. 3.9 Esquema de los actantes según Algirdas Julius Greimas.

Este esquema, normalmente, le da prioridad a la, por así decirlo, forma positiva de la trama argumental, en la cual, aunque el sujeto es separado del objeto al comienzo de la historia, lo terminará alcanzando al final de la misma. Sin embargo, la forma negativa también es posible, es decir, que la acción del destinador para beneficiar al destinatario fracase. Además, tal y como afirma Ligia Saniz Balderrama, “Los roles no son fijos o determinados de manera definitiva, pueden ser dinámicos.” (Saniz, 2008, p. 96).

En el siguiente cuadro, podemos ver cuáles serían los equivalentes a los actantes del esquema de Greimas en los de Propp y Souriau.

VLADIMIR PROPP	ÉTIENNE SOURIAU	ALGIRDAS JULIUS GREIMAS
HÉROE	LEÓN (FUERZA ORIENTADA)	SUJETO (S)
BIEN AMADO O DESEADO	SOL (VALOR)	OBJETO (O)
PROVEDOR O DONADOR	BALANZA (EL ÁRBITRO)	DESTINADOR (D1)
DESTINATARIO O MANDADOR	TIERRA (EL QUE OBTIENE EL BIEN)	DESTINATARIO (D2)
AYUDANTE	LUNA (EL AYUDANTE)	AYUDANTE
AGRESOR	MARTE (EL OPOSITOR)	OPONENTE

Fig. 3.10 Cuadro comparativo de los actantes en los esquemas de Vladimir Propp, Étienne Souriau y Algirdas Julius Greimas.

Anne Ubersfeld.

Anne Ubersfeld (4 de Junio de 1918 Besanzón, Francia – 28 de Octubre de 2010 París, Francia) fue una autora de origen francés muy conocida por obras como *Semiótica teatral* (1989), *Les termes clés de l'analyse du théâtre* (1996), etc.



Fig. 3.11 Anne Ubersfeld.
Autor y año desconocidos.

En la adaptación que llevó a cabo del antes explicado modelo de Greimas, permuta el dúo sujeto – objeto, pasando el primero de éstos a ser la función que es manipulada por el dúo destinador – destinatario cada vez que el objeto pasa a ser algo atrapado entre el dúo ayudante – opositor. Este pequeño cambio, sin embargo, modifica bastante la forma

en la que funciona el modelo. En el greimasiano, no se comenzaba de forma consciente a partir de algo que era elaborado por el destinatario dependiendo del destinador, si no que el sujeto era definido al final de todo dependiendo del objeto, o mejor dicho, de su búsqueda. Esta visión tenía como ventaja que el dúo sujeto – objeto se construía paso a paso, y además, no definía al sujeto en sí, si no dependiendo de sus acciones.

Sin embargo, en su esquema el sujeto corre un riesgo, y es que, es posible que se sobrevalore su propia naturaleza, haciendo que sea un dato muy fácil de identificar a través del dúo destinador – destinatario, o mejor dicho, a través de sus funciones ideológicas, lo cual, de hecho, no parece que sea el propósito de la autora, ya que, tal y como ésta aclara, “no hay sujeto autónomo en un texto, si no un eje sujeto – objeto”. (Ubersfeld citada en Saniz, 2008, p. 96).



Fig. 3.12 Esquema de los actantes según Anne Ubersfeld.

Es muy importante que, antes de crear un personaje para cualquier tipo de obra que tenga una narrativa (novela, película, pieza de teatro, serie de televisión, videojuego, etc.), se tengan presentes estas funciones, papeles, roles, etc. que cada uno de ellos va a desempeñar en la trama argumental. De esta forma, se avanzará mucho más rápido y el resultado final será mejor.

Aparte de estas clasificaciones basadas en los actantes, la ordenación de los personajes puede realizarse atendiendo a diversos parámetros que,

no siempre, tienen por qué aparecer en la historia. Y es que, tal y como afirma la antes citada Isabel Delgado, ésta “varía según su grado de participación, la caracterización psicológica que haya hecho el autor, su evolución dentro de la trama, etc.” (Delgado, fecha desconocida).

3.1.2.1 Tipología de los personajes según su importancia o participación.

Dependiendo de su importancia o participación en la historia, los personajes pueden ser principales, secundarios o terciarios.

Los personajes principales.

Los personajes principales son los más destacados, pues protagonizan la historia, es decir, son su centro, ya que intervienen activamente en los eventos que se producen en ella. Normalmente, realizarán las tareas que son más complejas, y estas acciones, serán muy importantes para el desarrollo de la trama argumental. Por esto, se puede afirmar que todo girará en torno a ellos.

El caballero andante Don Quijote de La Mancha, de la obra del mismo nombre escrita por Miguel de Cervantes Saavedra en el año 1605, es un buen ejemplo de personaje principal.



Fig. 3.13 Don Quijote de La Mancha en un fotograma de la serie *Don Quijote de La Mancha*. Cruz Delgado, 1979.

Los personajes secundarios.

Los personajes secundarios son los que complementan al personaje principal, es decir, le acompañan, apoyan, ayudan, etc. a tomar decisiones, realizar algunas acciones, conseguir el objetivo principal, etc. dentro de la historia. Éstos, a pesar de no tener tanta presencia en la

trama argumental como los anteriores, también tienen bastante relevancia. De hecho, en términos cinematográficos, para evitar referirse a ellos por esta denominación, se les cataloga como “personajes de reparto”. Según afirmó Carlos Grangel, co-fundador de *Grangel Studios* y diseñador de personajes de origen español muy conocido por su trabajo en *The prince of Egypt* (Brenda Chapman, Simon Wells y Steve Hickner, 1998), *Madagascar* (Eric Darnell y Tom McGrath, 2005), *Hotel Transylvania* (Genndy Tartakovsky, 2011), etc., en su conferencia *El padre de la novia: la creación de personajes para películas de animación (Grangel Studios 25 años de creación para la animación)*, celebrada el día 14 de Enero de 2017 dentro del marco del festival Animayo 2017 en Barcelona, él se divierte más creando personajes secundarios que principales.



Fig. 3.14 Carlos Grangel.
Autor y año desconocidos.

El escudero Sancho Panza, de la antes citada obra *Don Quijote de La Mancha* (Miguel de Cervantes Saavedra, 1605), es un buen ejemplo de personaje secundario.



Fig. 3.15 Sancho Panza en un fotograma de la serie *Don Quijote de la Mancha*. Cruz Delgado, 1979.

Los personajes terciarios.

Los personajes terciarios, también llamados incidentales, episódicos, fugaces, de fondo, etc. son los que no aparecen de forma continua, permanente, etc. en la historia, si no que lo hacen de manera esporádica. Cuando entran o salen de escena, lo hacen de forma imperceptible, y aunque pueden hacerlo una o varias veces en toda la trama argumental, de una forma u otra, siempre es de manera muy breve, fugaz, etc.

Su labor principal es contribuir a desarrollar y mejorar el contexto preexistente a la historia. Para ello, tendrán un objetivo concreto con respecto al resto de personajes, como por ejemplo, comentarles algo que les ha llamado la atención, hacerles una observación sobre un hecho puntual, formularles una pregunta sobre algo en concreto, proporcionarles algún tipo de información, etc., acciones que estarán incluidas en la trama argumental. Y es que, tal y como afirma Julia Torres, una Licenciada en Ingeniería Eléctrica por la Universidad Simón Bolívar de Venezuela, en un artículo sobre este tipo de personajes en la web *Lifeder*, “Su participación es un recurso empleado para relacionar, ordenar, aclarar, exponer, entamar, coordinar y dar coherencia a la trama principal.” (Torres, 2017).

Sin embargo, las antes nombradas acciones, nunca eclipsarán las de los otros dos tipos de personajes. Es más, éstas no tendrán tanta relevancia para el avance, desarrollo, etc. de las historias, ya que tan solo servirán como apoyo, refuerzo, etc. para definir, resaltar, etc. algún aspecto en concreto sobre las vidas del resto de personajes, los cuales, pueden ser de interés para el desarrollo de la trama argumental. Así, además de reforzar la historia, establecerán los cimientos para futuras acciones que ocurrirán a lo largo de ésta. Tal y como afirma la antes citada Julia Torres, “Ayudan a contextualizar a la audiencia sobre la vida de alguno de los

personajes permanentes dentro de la historia; esto robustece el argumento principal, y sienta las bases de los acontecimientos futuros.” (Torres, 2017).

Debido a todo esto, serán nombrados muy pocas veces, incluso puede ser que, en ocasiones, no tengan ningún tipo de nombre. Además, normalmente, serán personajes planos, tipología que veremos más adelante.

Con frecuencia, serán una parte importante de la puesta en escena de la historia, por tanto, contribuirán al ambiente que se apreciará en ésta, es decir, el entorno en el que se desarrollará la acción, por lo que, generalmente, representarán a gente cercana a los otros dos tipos de personajes, es decir, que pueden ser antiguas parejas, familiares lejanos, vecinos de su edificio, compañeros de clase o trabajo, la gente con la que interactúan en el transporte público, el camarero encargado de atenderles en un local al que entran, etc. Todos éstos serán, normalmente, personajes muy característicos, excéntricos, etc. y, por tanto, su intervención será divertida, graciosa, jocosa, etc.

Siguiendo con la línea de los ejemplos utilizados para los otros dos tipos de personajes que hemos visto anteriormente, podemos afirmar que el posadero que nombra caballero a Don Quijote de La Mancha, de la antes citada obra del mismo nombre, es un buen ejemplo de personaje terciario.



Fig. 3.16 Posadero en un fotograma de la serie *Don Quijote de La Mancha*. Cruz Delgado, 1979.

En las obras audiovisuales, es decir, cortometrajes, series de televisión, largometrajes, etc., en ocasiones, serán interpretados por actores muy conocidos, personajes famosos, etc. dando lugar al concepto de estrella invitada o cameo. Por ejemplo, Stan Lee (escritor, editor, etc. de cómics y actor, productor, etc. cinematográfico de origen estadounidense muy

conocido por ser el cocreador de superhéroes de Marvel Comics como Capitán América, Iron Man, Thor, Hulk, Spider-Man, etc.), aparece fugazmente en muchos de los largometrajes que realizó Marvel Studios hasta el día de su fallecimiento.



Fig. 3.17 Stan Lee en un fotograma de la película *Avengers: Endgame*.
Anthony y Joe Russo, 2019.

Algunas personas se refieren a ellos como personajes de relleno, pues algunas veces, son utilizados para rellenar espacios que, desde el punto de vista del autor, necesitan ser cubiertos de alguna manera para poder alargar la trama argumental.

Los personajes ambientales.

En ocasiones, sobre todo cuando se trate de obras audiovisuales, a esta clasificación que acabamos de ver se le puede añadir un cuarto tipo, los personajes ambientales.

Éstos, constituyen el elenco anónimo, desconocido, etc. de la historia, es decir, los extras, figurantes, etc., que aparecerán en segundo plano, y por tanto, normalmente, no participarán de forma directa, no dirán ni una sola palabra, etc. en la trama argumental. Sin embargo, a pesar de todo esto, tienen su importancia en la historia. Y es que, tal y como su nombre indica, tienen la función de generar ambiente, es decir, son los encargados de caracterizar, recrear, etc. las épocas, lugares, etc. en los que se va a desarrollar la trama argumental. Gracias a ellos, la escena adquirirá color, humanidad, naturalidad, vida, etc., y de esta forma, todo será más realista, el espectador lo entenderá mucho mejor, etc.

Algunos ejemplos de este tipo de personajes son el público que asiste a un evento deportivo, los comensales que se encuentran en las mesas que están alrededor en un restaurante, los feligreses que acuden a la iglesia para escuchar misa, los invitados que están divirtiéndose en una fiesta,

los pasajeros de cualquier tipo de transporte, los peatones que circulan por una calle, etc.

Aunque también se les llama extras, en las producciones audiovisuales de imagen real, no hay que confundirlos con los actores que doblan a los protagonistas en las escenas más peligrosas, los cuales, también reciben esta denominación.

3.1.2.2 Tipología de los personajes según su función o papel.

Cada personaje tiene un rol en la trama argumental, y si logramos comprenderlos, podremos entender mejor la historia. Así, dependiendo de estas funciones, papeles, etc., éstos pueden ser protagonistas, antagonistas o trigonistas.

Los personajes protagonistas.

El personaje protagonista es el personaje que más importancia tiene, ya que sobre él, recaerá la principal acción dramática de la historia. Además, a su alrededor girarán los hechos más relevantes de la trama argumental.

Éste puede estar representado por un niño, un joven, un adulto, un animal, un objeto, etc. y sus características, condiciones físicas, etc. variarán dependiendo de las motivaciones que tenga, los problemas que haya que solucionar, etc. a lo largo de la trama argumental en la que esté inmerso. Sin embargo, hay una cualidad que tiene que tener sí o sí, que es ser carismático, pues esto hará que la audiencia se identifique rápidamente con él.

Su presencia en la historia es esencial, ya que si por cualquier motivo desapareciera, el resto de personajes no podrían sustentarla, y obviamente, no tendría sentido seguir adelante con la trama argumental.

D'artacán, el protagonista de *D'artacán y los tres mosqueperros*, una serie de animación de Claudio Biern Boyd estrenada en el año 1981 que adapta la obra *Los tres mosqueteros* (Alejandro Dumas, 1844) es un buen ejemplo de personaje principal.



Fig. 3.18 D'artacán en un fotograma de la serie *D'artacán y los tres mosqueperros*. Claudio Biern Boyd, 1981.

Puede haber más de un protagonista, de hecho, en muchas de las historias contemporáneas, ya sean cómics, novelas, cortometrajes, series de televisión, largometrajes, etc. es algo muy normal. Por ejemplo, en la antes nombrada serie de animación *D'artacán y los tres mosqueperros* (Claudio Biern Boyd, 1981) tanto D'artacán como Amis, Portos y Dogos, aunque el primero sea el personaje principal y los segundos los secundarios, se puede afirmar que todos son protagonistas.



Fig. 3.19 D'artacán y los tres mosqueperros en un fotograma de la serie *D'artacán y los tres mosqueperros*. Claudio Biern Boyd, 1981.

Los personajes antagonistas.

El personaje antagonista (o los personajes antagonistas) es el personaje cuya función principal consiste en evitar que el protagonista consiga su objetivo en la trama argumental, ya que representa las ideas, valores, etc. contrarias a éste. A pesar de no tener tanta importancia en la historia como el protagonista, se puede decir que también es bastante relevante

en ella, llegando a ser, en ocasiones, incluso mucho más carismático y trascendente que el primero.

Y es que, cuando los intereses de ambos tipos de personajes son contrarios, son los antagonistas los que, movidos por su motivación esencial, deciden probar su ingenio y pasar a la acción, es decir, que desencadenan todo lo que pasa en la trama. Sin embargo, los protagonistas tan solo actuarán en consecuencia de los actos realizados por sus oponentes, los cuales, normalmente, les llevarán a un enfrentamiento con ellos.

En ocasiones, es posible que los intereses de ambos tipos de personajes no sean contrarios, si no que los dos persigan los mismos objetivos, y por tanto, para conseguirlos tengan que luchar entre ellos.

En ambos casos, contra más fuerte, malvado, poderoso, etc. sea el villano, logrará poner al protagonista en dificultades más duras, extremas, etc. obligándole a esforzarse más, y con ello, que la trama sea más interesante.

El Cardenal Richelieu, de la antes citada serie de animación *D'artacán y los tres mosqueperros* (Claudio Biern Boyd, 1981), es un buen ejemplo de personaje antagonista.



Fig. 3.20 El Cardenal Richelieu en un fotograma de la serie *D'artacán y los tres mosqueperros*. Claudio Biern Boyd, 1981.

Este tipo de personajes abundan en los cuentos clásicos, donde destacan, entre otros, la reina malvada de *Blancanieves y los siete enanitos* (Jacob y Wilhelm Grimm, 1812), la madrastra de *Cenicienta* (Charles Perrault, 1697) la bruja malvada de *La Bella Durmiente* (Charles Perrault, 1697), etc.

En el mundo del cómic, se los conoce como némesis, que viene a ser algo así como el enemigo mortal del protagonista. Por ejemplo, Lex Luthor es la némesis de Superman, Joker la de Batman, etc.



Fig. 3.21 Superman y Lex Luthor en un fragmento de la portada del cómic *Superman Vs. Lex Luthor*. Jerry Siegel, Bill Finger, Edward Hamilton y Elliot S. Maggin, 2006.

Los personajes tritagonistas.

Los personajes tritagonistas son unos personajes terciarios que, sin llegar a ser los antagonistas, pueden provocar algún tipo de sufrimiento en los protagonistas, aunque en ocasiones, también pueden hacer todo lo contrario, es decir, tener simpatía, mostrar piedad, etc. por ellos.

Su relevancia en la historia es mucho menor que la que tienen los otros dos tipos de personajes que acabamos de ver. A pesar de eso, en algunas ocasiones, pueden tener sus desafíos propios dentro de la trama argumental.

Kakashi, personaje de la serie del manga *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999-2014), es un buen ejemplo de personaje tritagonista.



Fig. 3.22 Kakashi en un fotograma de la serie Naruto. Masashi Kishimoto, 1999.

3.1.2.3 Tipología de los personajes según su caracterización.

El ensayista, libretista y novelista de origen británico Edwar M. Foster, muy conocido por ser el autor de obras como *A romm with a view* (1908), *Howard's end* (1910), etc. fue a quién se le ocurrió clasificar a los personajes dependiendo de su caracterización, es decir, de la complejidad psicológica que tengan, o mejor dicho, de los detalles con los cuales se describan sus rasgos psicológicos. Para ello, estableció unas características mediante las cuales, éstos pueden ser planos o redondos.

Los personajes planos.

Los personajes planos son aquellos que se caracterizan por su simpleza, es decir, por no poseer un carácter demasiado desarrollado. Y es que, no se nos proporciona mucha información en cuanto a sus rasgos psicológicos se refiere, pues se nos describen de manera muy básica.

Su personalidad se suele elaborar partiendo de uno o dos aspectos, características, ideas, rasgos, etc. y gira constantemente alrededor de ellos, lo que hace que ésta permanezca inalterable, y con ello, que no caigan en contradicciones, que sean personajes muy previsibles, que se comporten siempre de la misma forma, que su estado de ánimo sea siempre el mismo, etc. Además, no tienden a experimentar ningún tipo de transformación, evolución, etc. (o si lo hacen, ésta es muy leve), a lo largo de toda la trama argumental.

Todo esto se debe, en cierto modo, a que, al ser normalmente personajes secundarios, terciarios, etc. (aunque en alguna que otra ocasión puede ser un personaje principal), es decir, que no tienen tanta relevancia en la historia como los principales, no se suele incidir mucho en ellos. Sin

embargo, suelen ser de mucha utilidad para los autores, entre otras cosas, porque no necesitan ningún tipo de presentación, la audiencia suele recordarlos muy fácilmente, etc.

Anastasia y Drizella, las hermanastras de Cenicienta, de la obra del mismo nombre escrita por Charles Perrault en 1697, son un buen ejemplo de personajes planos.



Fig. 3.23 Anastasia y Drizella en un fotograma del largometraje *Cenicienta*. Clyde Geromini, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1950

Los personajes redondos.

Los personajes redondos son aquellos que se caracterizan por ser muy complejos, es decir, por poseer un carácter muy desarrollado. Y es que, se nos proporciona mucha información en cuanto a sus rasgos psicológicos se refiere, pues se puede decir que, prácticamente, se nos dan a conocer la totalidad de los aspectos sobre ellos, o dicho de otra forma, se nos describen de forma completa.

Cuentan con un pasado, es decir, tras ellos hay una historia, la cual, se puede desentrañar explícita o implícitamente dependiendo de las intenciones del autor. Su personalidad está llena de dudas, expectativas, fobias, intereses, motivaciones, etc. y por ello, normalmente, caen en contradicciones, lo que hace que su estado de ánimo no siempre sea el mismo, que no se comporten siempre de la misma forma, etc. en resumen, que sean imprevisibles. Sin embargo, precisamente ésto es lo que hace posible que, además de sorprender a los espectadores, lectores, etc., éstos entiendan sus acciones y se identifiquen fácilmente con ellos. Además, debido a las diferentes vivencias que les van sucediendo a lo largo de la trama argumental, tienden a experimentar algún tipo de transformación, evolución, etc. a lo largo de la historia.

Todo esto se debe, en cierto modo, a que, al ser normalmente personajes principales (aunque, tal y como hemos dicho antes, en alguna que otra ocasión, el personaje principal puede ser uno plano), es decir, que tienen mucha relevancia en la historia, se suele incidir mucho en ellos.

Hamlet, el protagonista de la obra de teatro del mismo nombre escrita por William Shakespeare en el año 1603, es un buen ejemplo de personaje redondo. A lo largo de la trama argumental, experimenta una transformación al enterarse del asesinato de su padre.

Los personajes de la saga *A Song of Ice and Fire* (George R. R. Martin, 1996-2011), en la que se basa la popular serie de televisión *Game of Thrones* (David Benioff y D. B. Weiss, 2011-2019), son otro buen ejemplo de personajes redondos. A medida que avanza la trama argumental, Jon Snow, Daenerys Targaryan, Tyrion Lannister, Arya Stark, Bran Stark, etc., debido a una serie de sucesos, van sufriendo una transformación que hace que al final de la historia no sean los mismo que eran al comienzo de ésta.



Fig. 3.24 Daenerys Targaryan y Jon Snow en un fotograma de la serie *Game of Thrones*. David Benioff y D. B. Weiss, 2011-2019.

3.1.2.4 Tipología de los personajes según su evolución.

Dependiendo de su evolución a lo largo de la trama argumental, es decir, de si experimentan (o no) un desarrollo de cualquier tipo o un cambio en cuanto a sus características psicológicas, creencias, valores, etc. se refiere, los personajes pueden ser estáticos o dinámicos.

Los personajes estáticos.

Los personajes estáticos son aquellos que, debido a que no les afectan determinados eventos que tienen lugar en la trama argumental, no

experimentan ningún cambio significativo, evolución, transformación, etc. en su personalidad a lo largo de ésta, es decir, que son iguales al comienzo que a la conclusión de la historia. Ésto puede advertirse, sobre todo, en cuanto a sus características psicológicas se refiere, ya que mantienen el mismo comportamiento, convicciones, creencias, ideas, motivación, perspectivas, valores, etc. hasta el final de ésta. Con respecto a los tipos de personajes que hemos visto en el apartado anterior, pueden ser tanto personajes redondos como planos.

Un buen ejemplo de personaje estático sería Sherlock Holmes, ya que en ninguna de sus aventuras, cambia su personalidad, es decir, que a la hora de resolver sus casos, misterios, etc. mantiene siempre su inteligencia, confianza en si mismo, etc. originales.



Fig. 3.25 Sherlock Holmes en un fotograma de la película *Sherlock Holmes*. Guy Ritchie, 2009.

Los personajes dinámicos.

Los personajes dinámicos o evolutivos son aquellos que, debido a determinados eventos, como por ejemplo, la realización de una prueba, una etapa de transición en su vida, una experiencia que les haga madurar, etc. experimentan un cambio significativo, una evolución, una transformación, etc. en su personalidad a lo largo de la trama argumental, es decir, que no son iguales al comienzo que a la conclusión de ésta. Ésto puede advertirse, sobre todo, en cuanto a sus características psicológicas se refiere, ya que no mantienen el mismo comportamiento, convicciones, creencias, ideas, motivación, perspectivas, valores, etc. hasta el final de la historia. Aunque dicho cambio suele ser para bien, para mejorar, etc. por ejemplo, un villano que se convierte en un héroe, también es posible que sea para mal, para empeorar, etc. por ejemplo, un héroe se convierte en un villano. Incluso se puede dar el caso de que un héroe o un villano se conviertan aún más en lo que son, es decir, que el héroe sea más bueno

aún y que el villano sea más malo todavía. Normalmente, es muy sencillo detectar personajes dinámicos en cualquier tipo de obra (novela, película, pieza de teatro, serie de televisión, videojuego, etc.) que tenga una narrativa, sin embargo, los protagonistas de éstas no tienen por qué ser siempre personajes de este tipo. Con respecto a las tipologías que hemos visto en el apartado anterior, suelen ser personajes redondos.

Anakin Skywalker, primero protagonista y después antagonista de las trilogías precuela y clásica respectivamente de la saga cinematográfica *Star Wars* (George Lucas, Irvin Kershner y Richard Marquand, 1977-2005) es un buen ejemplo de personaje dinámico. En la primera trilogía (Episodios I, II y III), el muchacho es el héroe de la historia, sin embargo, una serie de acontecimientos le hacen que cambie hasta convertirse en el villano de la segunda trilogía (Episodios IV, V y VI), es decir, en Darth Vader. Sin embargo, al final de esta última, por otro acontecimiento, vuelve a cambiar y a ser la persona que era anteriormente.



Fig. 3.26 Anakin Skywalker/Darth Vader en una imagen basada en *Star Wars Episode III: The Revenge of the Siths* (George Lucas, 2005). Autor y año desconocidos.

3.1.2.5 Tipología de los personajes según su imagen.

Los personajes se pueden clasificar, en cuanto a su imagen se refiere, o dicho de otra forma, en cuanto a las características, valores, etc. que representen se refiere, en arquetipos o estereotipos.

Los arquetipos.

Un arquetipo es, según el diccionario de la RAE (Real Academia Española de la Lengua) y en la acepción que más nos puede interesar con respecto al tema que estamos tratando, el “modelo original y primario en un arte u otra cosa.” (Real Academia Española, s.f.). Basándome en otras descripciones que he escuchado, yo lo definiría como el ejemplo

perfecto, el prototipo ideal, etc. que se puede utilizar para copiar, imitar, reproducir, etc. algo. Sin embargo, si orientamos el término un poco más hacia lo que nos interesa, es decir, los personajes, yo diría que son caracteres que representan cualidades, ideas, rasgos, valores, etc. que son esenciales para los seres humanos, como por ejemplo, el amor, la avaricia, la belleza, la guerra, la locura, la maldad, etc.

El término fue desarrollado, entre otros, por Carl Gustav Jung (26 de Julio de 1875, Kesswil, Suiza – 6 de Junio de 1961, Küsnacht, Suiza), un psicólogo de origen suizo, quien estableció una serie de arquetipos que se podrían calificar como básicos. Éstos son patrones de conducta universales que provienen, entre otras cosas, de imágenes, símbolos, etc. que están en el inconsciente colectivo, que comprendemos perfectamente y que compartimos todos los seres humanos independientemente de nuestra cultura, nacionalidad, sociedad, etc. Como se reinventan constantemente, se pueden adaptar sin ningún tipo de problema a las distintas épocas, lo que hace posible que se transmitan generación tras generación, y con ello, que perduren sobreviviendo al tiempo. En psicología, se suelen utilizar para establecer distintas formas, pautas, etc. de comportamiento, conducta, etc. que se pueden asociar a determinados tipos de personas, sin embargo, también se pueden utilizar para crear y diseñar personajes. Además, tal y como afirma Nuria Sierra, una coach literaria, escritora y lectora profesional de origen español autora de novelas como *Nido ajeno* (2014), *La mujer que vendía el tiempo* (2018), etc., en su página web, “Cada uno de ellos lleva asociada una serie de características que puedes utilizar para crear tus personajes. Incluso mezclar las de un arquetipo y otro para generar un protagonista nuevo.” (Sierra, 2020).



Fig. 3.27 Carl Gustav Jung.
Autor y año desconocidos.

A partir de la antes citada clasificación de Carl Gustav Jung, han sido muchas las personas que han contribuido a desarrollar los arquetipos, por lo que, hoy en día, tenemos muchísimos. Algunos de ellos se vienen utilizando desde tiempos inmemoriales, como por ejemplo, el del personaje heroico o héroe. Otros, aunque son de creación más reciente, también vienen siendo muy utilizados, como por ejemplo, el del hombre común, que desde el siglo pasado, aparece mucho en series, largometrajes, etc. A continuación, vamos a ver algunos de los arquetipos básicos que se utilizan actualmente.

El personaje heroico o héroe.

Es algo así como el protagonista de carácter positivo de la historia, y por sus múltiples cualidades, como por ejemplo, su fuerza, su inteligencia, sus poderes, su valentía, etc. debe ser todo un ejemplo de cara a la audiencia. Suele luchar constantemente contra todo tipo de adversidades que le van surgiendo durante la trama, las cuales, normalmente, logrará superar con gran ejemplaridad a la hora de tomar decisiones y ejecutar acciones.

Siempre luchará contra el mal, el cual, estará representado, normalmente, por su antagonista, que siendo igual o superior a él en ingenio, fuerza, poder, etc. buscará en todo momento su perdición. Al final, su buena forma de actuar y su brillantez a la hora de enfrentarse a su enemigo, harán que termine ganándole.

A través de él, se han desarrollado personajes como Ulises, el protagonista de la obra *La Odisea* (Homero, s. VIII a. C.). Como en su día funcionó bastante bien, se ha ido modernizando y se ha seguido utilizando hasta nuestros días para desarrollar al protagonista principal de muchas tramas argumentales a lo largo de la historia.

Un buen ejemplo de personaje heroico sería, sin ir más lejos, el propio Ulises, sólo que en la serie de animación *Ulysses 31*, la versión futurista del clásico creada por Jean Chalopin y Nina Wolmark para la productora japonesa *Tokyo Movie Shinsha* y la francesa *DiC Entertainment* en el año 1981.



Fig. 3.28 Ulises en un fotograma de la serie *Ulysses 31*. Nagahama Tadao, 1981.

Otro buen ejemplo de personaje heroico sería Hércules, de la película *Hercules* (Ron Clements y John Musker, 1997).

El antihéroe.

Este personaje no suele destacar por su belleza, fuerza, inteligencia, valentía, etc. es decir, que no llama la atención por ninguna virtud en especial. De hecho, el rasgo que más le caracteriza es su mediocridad, por lo que podemos decir que su atractivo, además de en su sencillez, está en su proximidad a la realidad de la audiencia adulta, la cual, salvo que esté muy estereotipado, sea exageradamente torpe, etc. se identifica automáticamente con él.

Normalmente, es un personaje secundario y va junto al héroe, al antagonista, etc. dotando a la trama de la calidez, simpatía, etc. de las que, en bastantes ocasiones, los antes citados personajes carecen.

Un buen ejemplo de personaje antiheroico sería el Genio de la lámpara, de la película *Aladdin* (Ron Clements y John Musker, 1992).



Fig. 3.29 Genio de la lámpara en un fotograma de la película *Aladdin*. Ron Clements y John Musker, 1992.

El personaje infantil.

Este tipo de personajes suelen ser los protagonistas de la trama. Destacan por cualidades intelectuales como brillantez, ingenio, etc. más que por cualidades físicas como fuerza, poder, etc. Al tener un carácter extrovertido, conseguirán entablar amistad con otros personajes, los cuales, les ayudarán a suplir todas las carencias físicas que tienen para poder vencer a sus enemigos, que normalmente, serán adultos con más fuerza, tamaño, etc. que ellos. Al tener un carácter dulce, serán muy carismáticos para toda la audiencia, en especial para la infantil, la cual, se identificará rápidamente con ellos.

Un buen ejemplo de personaje infantil sería Jim Hawkins, de la película *Treasure Planet* (Ron Clements y John Musker, 2002).



Fig. 3.30 Jim Hawkins en un fotograma de la película *Treasure Planet*. Ron Clements y John Musker, 2002.

El personaje grotesco.

Son los personajes que tradicionalmente aparecen en producciones de animación de corte más caricaturesco. Se encargan de generar y transmitir a la audiencia todos esos momentos cómicos, entrañables, etc. que se pueden producir en la trama. No hay más que recordar todos los accidentes que han protagonizado, los innumerables objetos contundentes (cajas fuertes, yunques, etc.) que les han arrojado a la cabeza, etc. saliendo siempre inmunes. Por su psicología, pueden encarnar a los personajes protagonistas de corte encantador, travieso, etc. o al acompañante de éstos, o incluso del villano. En estos últimos casos, normalmente, recibirá todas y cada una de las consecuencias derivadas de los gags que se produzcan en la trama.

Un buen ejemplo de personaje grotesco sería Bugs Bunny, creado por Tex Avery en el año 1938. El también conocido como “conejo de la suerte” es el personaje más popular de los famosos Looney Tunes.



Fig. 3.31 Ilustración de Bugs Bunny.
Autor y año desconocido.

Además de todos éstos, también está el arquetipo del amante, el del creador, el del bufón, el del explorador, el del gobernante, el del inocente, el del mago, el del rebelde, el del sabio, etc. todos y cada uno de ellos con sus respectivas características básicas, las cuales, tal y como hemos visto antes, se pueden utilizar para crear y diseñar personajes. Además, esas cualidades, rasgos, etc. se pueden individualizar, mezclar las de dos o más arquetipos, etc. para generar personajes nuevos que sean tan reales como para que la audiencia empatice con ellos. Por ello, lo mejor es que los autores experimenten, creen estructuras propias e intenten transmitir a la audiencia lo básico en función de la construcción inicial del personaje.

Los estereotipos.

Un estereotipo es, según el diccionario de la RAE (Real Academia Española de la Lengua), la “imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.” (Real Academia Española, s.f.). La antes citada Nuria Sierra, afirma que los estereotipos son “generalizaciones asociadas a un colectivo que tiene características inamovibles.” (Sierra, 2020). Según Isabel Delgado:

Son personajes que poseen rasgos psicológicos o físicos exagerados, partiendo de características existentes en ciertos grupos de personas, como el anciano amargado, el niño abandonado en una caja, el gobernante tirano y corrupto, el niño o niña con súper capacidades, etc. (Delgado, s.f.)

Con el objetivo de completar un poco más estas definiciones y basándome en otras descripciones que he escuchado, yo diría que son ideas, imágenes, nociones, etc. de carácter general e inmutable mediante las cuales, los integrantes de un colectivo, grupo, sociedad, etc. atribuyen una serie de características, cualidades, conductas, habilidades, rasgos, etc. distintivos a los integrantes de otro colectivo, grupo, sociedad, etc.

Teniendo en cuenta estas definiciones, podemos afirmar que un estereotipo es un cliché, es decir, una idea muy repetida, en la cual, es fácil caer. Es como si a un determinado personaje le pusiéramos una especie de etiqueta, o dicho de otra forma, como si tuviera que tener de forma obligatoria las características, cualidades, conductas, habilidades, rasgos, etc. que previamente le hemos otorgado al colectivo, grupo, sociedad, etc. al cual pertenece. También podemos decir que no son universales, pues dependen de nuestra cultura, nacionalidad, sociedad, etc. Además, también lo hacen de las distintas épocas, por tanto, no perduran ni sobreviven al tiempo. Todo esto hace que los personajes, en vez de individualizarse, se generalicen, y con ello, que no puedan evolucionar a personajes reales con los que empatice la audiencia.

Hoy en día tenemos muchos estereotipos, como por ejemplo, el de que todas las chicas que son guapas no saben que lo son, el de que todas las chicas rubias son muy tontas, el de que todas las personas angustiadas por algo tan solo saben lamentarse pero no hacen absolutamente nada para remediar sus problemas, el de que todos los albañiles les dicen piropos a las chicas que ven pasar por las obras en las que trabajan, el de que todos los millonarios son gente sin escrúpulos, el de que todos los policías son corruptos, etc.

Los estereotipos se pueden reinventar, incluso se pueden utilizar para crear arquetipos. Si cogemos un cliché y le damos la vuelta asignándole características totalmente nuevas, se pueden llegar a obtener resultados muy buenos. Por ejemplo, William Steig, un caricaturista, escultor y escritor de origen estadounidense muy conocido por su trabajo en novelas como *Silvestre y la piedrecita mágica* (1969), *La isla de Abel* (1976), *Doctor De Soto* (1982), etc., dio la vuelta al estereotipo del ogro malvado en *Shrek!* (1990), su obra más conocida, la cual, inspiró el largometraje del mismo nombre del que hablaremos más tarde.

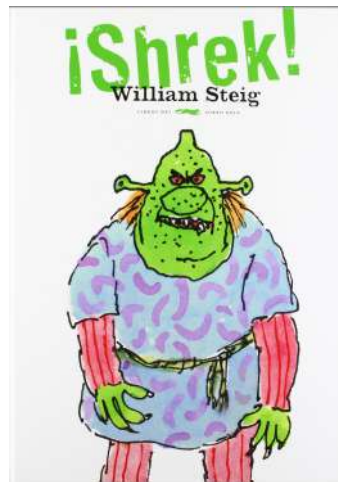


Fig. 3.32 Portada del libro *¡Shrek!* (William Steig, 1990). Autor desconocido, 1990.

Si tenemos en cuenta todo esto, podemos afirmar que a la hora de crear y diseñar personajes, lo más interesante es trabajar a partir de un arquetipo e intentar evitar, en la medida de lo posible, los estereotipos. Y es que, tal y como hemos visto, los primeros tienen movimiento, personalidad, vida, etc., mientras que los segundos, carecen de todo ello. Tal y como afirma Nuria Sierra:

Estamos cansados de ver personajes muy malos o muy buenos, blancos o negros. Los más interesantes son los que tienen una gama de grises, mezcla de diferentes patrones. Si el/la protagonista de tu historia es tan previsible que el lector se adelanta a sus pasos, no será memorable, que al final es lo que importa para que empaticen con tus criaturas. (Sierra, 2020)

3.1.3 Algunos personajes memorables.

Si hoy en día alguien nos pidiera algún ejemplo de un personaje actual, podríamos elegir entre miles de ellos, ya que éstos están por todas partes, en cómics, novelas, series de televisión, películas, videojuegos, etc. Aunque mucha gente piensa que éstos son una especie de fenómeno moderno, la realidad es que estas personas, animales, objetos, etc. están

entre nosotros desde hace mucho tiempo, pues dibujantes, escritores, etc. de todo el mundo llevan creándolos y diseñándolos desde tiempos inmemoriales.

Podemos afirmar que, en las manifestaciones artísticas más antiguas que se conocen, es decir, las que surgieron en las paredes del interior de las cuevas durante la Prehistoria, ya había personajes. Y es que, tal y como hemos visto en el punto 1.1, a través de los animales representados en la Pintura Magdaleniense y de las escenas de caza de la Pintura Levantina, aunque fuera de manera muy esquemática, se pretendían contar cosas, por tanto, podemos considerar a estas figuras como personajes.

Igualmente, en muchas de las manifestaciones artísticas de las civilizaciones antiguas, como por ejemplo, los jeroglíficos egipcios, las vasijas griegas, las columnas romanas, etc. podemos encontrar bastantes personajes. De hecho, gracias a algunos frescos que se conservan de esta última civilización, podemos saber que algunos de sus ciudadanos ya realizaban dibujos de personajes con cierto tono divertido.

Otro buen ejemplo de personajes de otras épocas lo encontramos en la Edad Media, más en concreto, en las gárgolas que desde el siglo XII, aproximadamente, adornan las catedrales, iglesias, etc. de estilo gótico. De esta época son también los pergaminos de origen japonés en los que se representan a animales con comportamientos inequívocamente humanos.

En el Renacimiento, destacan los personajes de las obras de los grandes artistas de la época, como por ejemplo, Hieronymus Bosch, más conocido como El Bosco (1450 Bolduque, Países Bajos – 9 de Agosto de 1516 Bolduque, Países Bajos), Leonardo Da Vinci (15 de Abril de 1452 Anchiano, Florencia (actual Italia) – 2 de Mayo de 1519 Amboise, Francia), Alberto Durero (21 de Mayo de 1471 Núremberg, Sacro Imperio (actual Alemania) – 6 de Abril de 1528 Núremberg, Sacro Imperio (actual Alemania)), etc.

Más adelante, en el siglo XVII, encontraríamos los personajes de las caricaturas, grabados, ilustraciones, etc. de artistas, escritores satíricos, etc. como William Hogarth (10 de Noviembre de 1697 Londres, Reino Unido – 26 de Octubre de 1794 Londres, Reino Unido), Thomas Rowlandson (14 de Julio de 1756 Londres, Reino Unido – 22 de Abril de 1827 Londres, Reino Unido), James Gillray (13 de Agosto de 1756 Londres, Reino Unido – 1 de Junio de 1815 Londres, Reino Unido), etc. Este último destaca especialmente por crear un completo y sorprendente

imaginario compuesto por una gran variedad de criaturas con las que expresaba de forma ilustrada su satírica visión de las cosas.

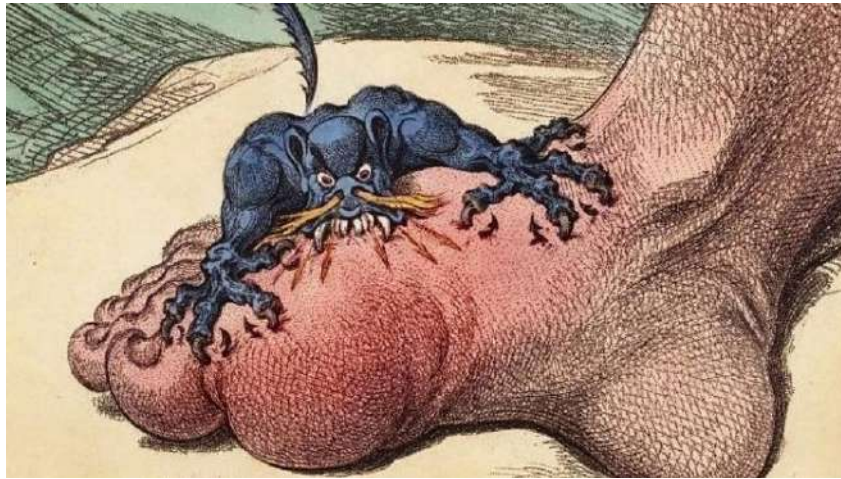


Fig. 3.33 The gout (La gota). James Gillray, 1799.

En el s. XIX, más en concreto los años 1865 y 1871, las ilustraciones realizadas por el dibujante de origen británico Sir John Tenniel para las conocidas novelas *Alicia en el país de las maravillas* y *A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado*, de Lewis Carroll, presentan una gran variedad de personajes únicos e inconfundibles, como por ejemplo, los conocidos Conejo Blanco, Gato Cheshire, Sombrero Loco, Liebre de Marzo, Reina de Corazones, etc. Estos dibujos, tal y como afirma Vincent Woodcock, un animador, diseñador de personajes, director cinematográfico, ilustrador, etc. de origen británico muy conocido por su trabajo en largometrajes como *Duck Tales: The Movie – Treasure of the Lost Lamp* (Bob Hathcock, 1990), *The Tigger Movie* (Jun Falkenstein, 2000), etc., en su libro *Cómo crear personajes de animación* (2007), “son claros precursores de muchos dibujos posteriores de niños que interactúan con animales extrañamente humanizados.” (Woodcock, 2007, p. 9).



Fig. 3.34 Una de las ilustración del libro *Alicia en el país de las maravillas* (Lewis Carroll, 1865). John Tenniel, 1865.

En los últimos años de este siglo, se produce una explosión de revistas humorísticas en las que se podrán encontrar toda clase de personajes de lo más variopinto.

Es en estos años y en los primeros del s. XX en los que el ilustrador, historietista y pintor Arthur Burdett Frost (17 de Enero de 1851 Filadelfia, Estados Unidos – 22 de Junio de 1928 Pasadena, Estados Unidos) y el dibujante Thomas Starling Sullivant (4 de Noviembre de 1854 Columbus, Estados Unidos – 7 de Agosto de 1926 Lugar desconocido), ambos de origen estadounidense, realizan sus ilustraciones de personajes consistentes en humanos que son muy propensos a sufrir accidentes, animales antropomórficos, etc. con las cuales, hacen disfrutar a miles de personas en Estados Unidos. De esta forma, el segundo, es decir, Thomas Starling Sullivant, se convirtió, muy probablemente, en el primer ilustrador de la historia que representó a los animales antropomorfizados. Además, lo hizo con un interesante estilo muy cercano al que años más tarde se utilizará en muchas producciones de animación.



Fig. 3.35 Hippo: "Say, Bunny, I'll toss you to see who pays for the lunch." Thomas Starling Sullivan, 1920.

Ya en el siglo XX, más en concreto, en el año 1908, Ernest Howard Shepard (10 de Diciembre de 1879 Londres, Reino Unido – 24 de Marzo de 1976 Londres, Reino Unido), un dibujante, ilustrador y caricaturista de origen británico, se encarga de realizar las ilustraciones para la novela *El viento en los sauces*, de Kenneth Grahame. Sin embargo, será más conocido por su trabajo dibujando a los personajes de las novelas *Cuando éramos muy jóvenes*, *Winnie the Pooh*, *Ahora somos seis* y *El rincón de Pooh*, todas ellas pertenecientes a la colección del conocido Winnie the Pooh. Estas fueron escritas en los años 1924, 1926, 1927 y 1928 respectivamente por Alan Alexander Milne.



Fig. 3.36 Winnie The Pooh.
E. H. Shepard, 1928.

Este siglo nos brindó una gran cantidad de personajes maravillosos a través de las tiras cómicas de los periódicos, los álbumes ilustrados, los cómic books, etc. como por ejemplo, Asterix el galo, Buck Rogers, Calvin y Hobbes, Krazy Kat, Little Nemo, Los pitufos, Lucky Luke, Marsupilami,

Popeye el marino, Snoopy, Spirou, The Bash Street Kids, Tintin, etc. entre otros muchos más.



Fig. 3.37 Ilustración de *Las aventuras de Tintin*. Hergé, Año desconocido.

Sin embargo, la animación es el arte que más personajes duraderos, vivos, etc. nos ha proporcionado, tanto a través de series de televisión como de cortometrajes, largometrajes, etc. como por ejemplo, Bugs Bunny, Los Simpson, Mickey Mouse, Ren & Stimpy, South Park, Vaca y Pollo, Wallace y Gromit, Woody Woodpecker, Yogi Bear, etc. entre otros muchos más.



Fig. 3.38 Ilustración de *Mickey Mouse*. John Hench, 1953.

También en esta época, muchas marcas, con el objetivo de reforzar su identidad, comenzaron a incorporar personajes que representaran su personalidad, valores, etc. Además, a través de éstos, también podían transmitir de manera clara y sencilla mensajes a sus clientes, y así, estrechar su relación con ellos. Algunos de estos personajes no tienen nombre, así que se les llama como a la marca a la que representan. Este

es el caso, por ejemplo, de las mascotas de Bimbo, Duracell, Michelin, Mimosín, M&M, Sonrics, etc. Sin embargo, hay otros que sí lo tienen, como es el caso de Chester Cheetah (Cheetos de Matutano), Ronald McDonald (McDonald's), Tony (Frosties de Kellogg's), etc. entre otros muchos más.



Fig. 3.39 El tigre Tony en una caja de *Frosties* de Kellogg's. Autor y año desconocidos.

Más recientemente, el crecimiento y auge de los videojuegos, también nos ha aportado un buen número de personajes bastante populares. En este medio, además, tenemos la posibilidad de controlarlos mediante un teclado, joystick, control pad, etc. Entre los muchos que pueblan nuestros ordenadores, videoconsolas, etc. y más recientemente, nuestros teléfonos móviles, tablets, etc. también, nos podemos encontrar, por ejemplo, con Mario, Link, Donkey Kong, Kirby, Pikachu, Sonic, Crash Bandicoot, Lara Croft, etc. entre otros muchos más.



Fig. 3.40 Imagen de Super Mario Bros. Autor y año desconocido.

Tal y como hemos visto, a lo largo de la historia, los personajes han formado parte de logos, cómics, novelas, series de televisión,

largometrajes, videojuegos, etc. o incluso varios de estos medios al mismo tiempo. Actualmente, lo siguen haciendo, pero además, debido a las exigencias y requerimientos del marketing, la publicidad, etc., en ocasiones, éstos entran en lo que se podría denominar como un proceso comercial, en el cual, pasan a protagonizar todo tipo de merchandising, como por ejemplo, camisetas, gorras, pins, tazas, juguetes, etc. Y es que, a diario podemos ver toda clase de personajes en una multitud de lugares.

Aunque algunos de ellos son poco originales, están mal realizados, etc. hay otros a los que les pasa absolutamente todo lo contrario, es decir, además de ser muy originales, están muy bien realizados, y por ello, son personajes auténticos, divertidos, imaginativos, interesantes, únicos, etc.

Todos los personajes de los que hemos hablado, además de una cara cómica, una voz divertida, etc. tienen en común que poseen una personalidad viva, con sus cosas buenas y sus cosas malas, con sus puntos fuertes y sus puntos débiles, etc. como cualquier ser humano. Y es que, cuando se crea y diseña personajes, no se crea ni diseña un bebé, ni un conejo, ni una chica atractiva, etc. si no toda una personalidad. Ésta es la que, tal y como hemos visto al comienzo del capítulo, les hace posible trascender el límite de sus respectivos medios y conectar con el lector, el espectador, etc., y dotarles de ella, es el objetivo que se pretende conseguir a través del diseño de personajes.

3.2 EL DISEÑO DE PERSONAJES.

El antes citado Stephen Silver, afirma que “para entender qué es el diseño de personajes, primero necesitas entender los personajes y el diseño.” (Silver, 2022, p. 12). De los primeros hemos hablado en el punto anterior, por tanto, a continuación vamos a hablar del segundo.

3.2.1 El diseño.

El diseño es, según el diccionario de la RAE (Real Academia Española de la Lengua) y en la acepción que más nos puede interesar con respecto al tema que estamos tratando, la “traza o delineación de un edificio o de una figura.” (Real Academia Española, s.f.). Stephen Silver afirma que es “la organización de formas” (Silver, 2022, p. 12). Sin embargo, basándome en otras descripciones que he escuchado, yo lo definiría como una actividad creativa, o mejor dicho, un proceso de planificación creativa o de prefiguración mental aplicable a varias áreas del conocimiento humano (arquitectura, comunicación, industria, ingeniería, marketing, moda, etc.) mediante el cual, se pretende desarrollar algo de cualquier índole (un

gráfico, un objeto, etc.) para un fin en concreto, normalmente, dar solución a un problema surgido de antemano, teniendo en cuenta factores como el aspecto, el color, la eficiencia, la forma, la funcionalidad, la interacción con los usuarios, la operatividad, la vida útil, etc.

3.2.2 El diseño de personajes.

Con estos dos conceptos claros, ya podemos pasar a ver qué es el diseño de personajes. Siguiendo su antes citada definición de diseño, Stephen Silver afirma que es “generar una personalidad con sentimiento a través de la organización de las formas”. (Silver, 2022, p. 12). Por otro lado, Jonathan Cortés, un artista digital de origen español que trabaja en múltiples disciplinas, entre ellas, la animación y el desarrollo visual, además de ser el fundador de la compañía Animal Studios y la web notodoanimacion.es, dice que, de todas las descripciones que ha escuchado, con la que más de acuerdo está es con la que lo define como “un casting en el que elegimos a un actor cuyo diseño transmite la personalidad y el estilo más coherente con las premisas que disponemos.” (Cortés, 2022). Esta descripción, tal y como el propio artista también explica, “(...) convierte al diseñador en aspirante y juez de su propio trabajo.” (Cortés, 2022), por tanto, su criterio para elegir el personaje más adecuado para la producción en la que está trabajando es de vital importancia, así que es indispensable que éste sea lo suficientemente crítico con sus creaciones como para seleccionar de forma objetiva la mejor de todas ellas. Sin embargo, basándome en otras definiciones que he escuchado y teniendo en cuenta las descripciones que he aportado al hablar del diseño y de los personajes, yo lo definiría como una actividad creativa, o mejor dicho, un proceso de planificación creativa o de prefiguración mental aplicado al desarrollo de todos y cada uno de los seres (personas, animales, cosas, etc.) que, ya estén basados en la realidad o sean completamente imaginarios, aparecen en cualquier tipo de obra (novela, película, pieza de teatro, serie de televisión, videojuego, etc.) que tenga una narrativa, teniendo en cuenta factores como el aspecto, el carácter, el color, la estructura, la morfología, el perfil psicológico, la vestimenta, etc.



Fig. 3.41 Jonatán Cortes. Autor y año desconocidos.

De una forma u otra, lo que está claro es que esta actividad es muy importante en cualquiera de los diversos medios que existen hoy en día, pues a través de ella, se pueden conceptualizar una serie de ideas iniciales para crear los distintos personajes que, sean como sean, podrán ser utilizados en diferentes proyectos, como por ejemplo, cómics, series, largometrajes, videojuegos, etc. Por ello, Stephen Silver afirma que “Es realmente la columna vertebral para las propiedades intelectuales.” (Silver, 2022, p. 12).

3.2.3 Los diseñadores y creadores de personajes contemporáneos.

Borja Montoro, un animador, diseñador de personajes, etc. de origen español muy conocido por su trabajo en largometrajes como *Hercules* (Ron Clements y John Musker, 1997), *Tarzan* (Kevin Lima y Chris Buck, 1999), *Zootopia* (Rich Moore, Byron Howard y Jared Bush, 2016), etc., afirmó en el taller *Cómo hacer de un buen diseñador un diseñador excelente* impartido el día 17 de Diciembre de 2016 dentro del marco del festival de animación Animayo 2016 en su edición celebrada en Madrid, que una cosa es el creador de personajes y otra el diseñador de éstos. Según él, la primera figura es el autor intelectual de los personajes, por ejemplo, el escritor que escribe un guión, una novela, etc. y proporciona la descripción de éstos para que la segunda figura, que sería el autor artístico, por así decirlo, los diseñe. También se podría considerar como el creador del personaje a la persona que paga a la segunda para que lo diseñe. A pesar de todo esto, reconoce que el diseñador de personajes también tiene una pequeña parte de participación en el proceso de creación de éstos, por tanto, a lo largo de la investigación, cuando hablemos de esta figura, nos referiremos a ella como el creador y diseñador de personajes.



Fig. 3.42 Borja Montoro.
Autor y año desconocidos.

Por tanto, los diseñadores de personajes son los encargados de crear y diseñar toda clase de personajes que, tal y como acabamos de ver en el punto anterior, posteriormente, podrán ser utilizados para vender productos, ilustrar libros, formar parte de una historia desarrollada a través de cómic, serie, película, videojuego, etc.

Dependiendo de la producción, el estudio, la compañía, etc. para la que trabajen, y obviamente, de los medios, el presupuesto, etc. con los que cuenten, sus responsabilidades específicas pueden variar, haciendo que en ocasiones, aunque no lo parezca, su tarea llegue a ser muy complicada. Así, es posible que en algunos lugares tan solo les pidan que, basándose en el concepto y la apariencia que tiene que tener el personaje, lo ilustren. Sin embargo, en otros les pueden pedir que se encarguen también de otras cosas, como por ejemplo, elegir los colores ideales para ellos, etc. Incluso es bastante probable que, en muchos casos, tengan que supervisar el desarrollo de éste a lo largo de toda la producción a la que esté destinado.

Los artistas de Pixar Animation Studios creen que para que los personajes sean buenos deben de tener la entidad suficiente para vivir más allá del marco de la película. De hecho, éstos se distinguen, entre otras cosas, por están cargados de anhelos, deseos, ideas, pasiones, etc. y haber conseguido asombrar, emocionar, hacer reír, llorar, pensar, etc. a un gran número de personas.

Llegados a este punto, nos tenemos que preguntar cómo los creadores y diseñadores de personajes de Pixar Animation Studios consiguen todo esto, es decir, si a la hora de crear y diseñar a los protagonistas de sus producciones de animación lo hacen siguiendo los mismos procesos creativos que siguen actualmente el resto de los artistas especializados

en esta materia, o por el contrario, tienen los suyos propios. Pero para dar respuesta a esta cuestión, lo primero que tenemos que hacer es averiguar si estos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes de los que hablo existen, es decir, si hay una serie de procesos creativos que todos los creadores y diseñadores de personajes de hoy en día externos al estudio siguen a la hora de realizar sus creaciones y diseños para los distintos medios, producciones, etc. en los que trabajan.

Si tenemos en cuenta que todo esto comienza con un lápiz y un papel, es decir, con la realización de un dibujo, y hacemos caso a Robert Ryan Cory, un animador de origen estadounidense muy conocido por su trabajo en series de animación como *SpongeBob SquarePants* (Stephen Hillenburg, 1999), *Secret Mountain Fort Awesome* (Peter Brownhardt, 2011-2012), etc., cuando afirma que:

No existen reglas definidas en cuanto al dibujo se refiere. Al igual que el arte, el dibujo se trata de una forma de expresión y por lo tanto se presta a interpretaciones subjetivas. De igual manera, lo que le funciona a un artista no necesariamente le dará los mismos resultados a otro. (Cory citado en Dondé, 2021)

Podemos pensar que es posible que tampoco haya una serie de reglas definidas para crear y diseñar personajes, que los métodos que son útiles para unos creadores y diseñadores de personajes no tienen por qué serlo para otros, etc.



Fig. 3.43 Robert Ryan Cory.
Autor y año desconocidos.

Sin embargo, si hacemos caso a Sergio Pablos, un animador, guionista, director y fundador del estudio The SPA Studios de origen español muy conocido por su trabajo en largometrajes de animación como *Despicable Me* (Pierre Coffin y Chris Renaud, 2010), *Smallfoot* (Karey Kirkpatrick y

Jason Reisig, 2018), *Klaus* (Sergio Pablos, 2019), etc.) cuando afirma que:

Los personajes son nuestra herramienta para contar una historia. Aquí no se trata de dibujar, si no de crear sentimientos y emociones al espectador. Por lo que si no conocemos la técnica, por muy buena ilustración que hagamos, no sabremos comunicarnos. (Pablos citado en Cortés, 2022).

Podemos deducir que, a la hora de crear y diseñar personajes, no vale con realizar un dibujo bonito, bueno, etc. si no que además, tiene que ser capaz de comunicar, transmitir, etc. a los espectadores, y para ello, hay una serie de ingredientes, propiedades, técnicas, etc. que, si bien es cierto que no hay por qué seguir al pie de la letra, sí que hay que tenerlos en cuenta a la hora de realizar esta tarea.



Fig. 3.44 Sergio Pablos.
Autor y año desconocidos.

Además, si hacemos caso también a Aaron Blaise, un animador, director de cine, instructor de arte y pintor de origen estadounidense muy conocido por su trabajo en largometrajes de animación como *The Beauty and the Beast* (Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991), *Aladdin* (John Musker y Ron Clements, 1993), *The Lion King* (Rob Minkoff y Roger Allers, 1994), etc., cuando afirma:

Soy un gran creyente en que uno como artista debe tener un proceso de trabajo consistente y funcional, el cual te permita obtener resultados óptimos una y otra vez. Es por eso que mi método es el mismo: así sea un largometraje o un corto, una película de animación 2D o 3D. (Blaise citado en Dondé, 2021).

Podemos deducir que todos los creadores y diseñadores de personajes, como artistas que son, tienen unos procesos creativos, y en ellos, es muy

probable que existan una serie de métodos comunes que tienen que tener en mente a la hora de realizar sus creaciones.



Fig. 3.45 Aaron Blaise.
Autor y año desconocidos.

Para averiguar si esto es así, y con ello, establecer cuáles serían estos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes de los que estamos hablando, los cuales, vendrían a ser a esta especialidad algo parecido a lo que “los doce principios” son hoy en día a la animación, vamos a estudiar los métodos creativos que emplean varios artistas especializados en la materia, cuyos trabajos, están orientados a diferentes medios artísticos. Y es que, si hacemos caso al antes citado Jonatán Cortés cuando afirma que “No es lo mismo diseñar un personaje para editorial, que para un Spot de Animación 20 segundos o incluso para una superproducción de animación.” (Cortés, 2021), tenemos que tener en cuenta el mayor y más variado número posible de opciones.

Así, entre los artistas que he elegido, están grandes maestros, profesionales, etc. de este medio artístico, como Aaron Blaise, Andrew Selby, Borja Montoro, Carlos Grangel, Chamba, Gerardo Sandoval, Kenneth Anderson, Loish, Loopydave, Michael Bills, Preston Blair, Randy Bishop, Raúl García, Rene Cordova, Richard Williams, Robert Ryan Cory, Rodgon, Sergi Cámara, Sergio Pablos, Stephen Silver, Tom Bancroft, Vincent Woodcock, Wouter Tulp, etc.

3.3 LOS PROCESOS CONTEMPORÁNEOS DE DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES.

Tras estudiar el proceso creativo para crear y diseñar personajes de todos estos artistas a través de cursos, talleres, masterclass, libros, etc. sobre la especialidad, tal y como he dicho antes, vamos a establecer cuáles serían

estos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes de los que estamos hablando.

3.3.1 El guión escrito, el briefing, etc.

A la hora de llevar a cabo su trabajo, los creadores y diseñadores de personajes contemporáneos, lo primero que tienen que hacer es leer la información sobre los personajes que tienen que realizar, la cual, dependiendo del tipo de proyecto en el que estén trabajando, se les proporcionará, normalmente, a través del guión escrito, el briefing, etc. con lo cual, podemos decir que dichos documentos son la base desde la que suelen partir prácticamente siempre.

El guión escrito.

El guión escrito es el documento en el que se cuenta y detalla textualmente el argumento, la historia, etc. de las distintas producciones audiovisuales, en este caso, las de animación.

Como norma general, junto con el editor de guión, el director, el productor, etc. suele ser creado, desarrollado, etc. por uno o varios guionistas. Y es que, a algunos les gusta trabajar solos, sin embargo, otros prefieren hacerlo en equipo, ya que de esta forma, además de que pueden tener en cuenta otras ideas a la hora de desarrollar las historias, se pueden explorar distintas opciones para la producción. De una forma u otra, con el objetivo de provocar distintas reacciones en la audiencia, al igual que los artistas de animación pueden utilizar técnicas, procesos, etc. de producción diferentes a la hora de realizar su trabajo, los guionistas también pueden crear, desarrollar, etc. historias en estilos distintos.

Estructuralmente hablando, el guión escrito se divide en varias secuencias, las cuales, son secciones consecutivas de menor tamaño. Éstas, describen las acciones principales que se producen en la historia siguiendo un orden cronológico, y además, contienen datos fundamentales, importantes, etc. como por ejemplo, quién habla, qué gestos realiza, etc. En ocasiones, pueden contener otros datos, como por ejemplo, acciones que se van a producir después, interludios musicales, efectos acústicos, etc. que sirvan como apoyo a la historia.

Con todo esto, se puede decir que contribuye a establecer el ritmo de la narración, explicar ideas a través de hechos concretos, etc. En cuanto al primer asunto, Andrew Selby, un escritor, ilustrador y jefe de un departamento en la School of the Arts de Loughborough University de origen británico muy conocido por obras como *Animación: nuevos*

proyectos y procesos creativos (2009), etc., afirma en su libro *La animación* (2013) que “Crear una sensación rítmica escrita en un guión es un proceso muy personal, y los escritores desarrollan rasgos propios de escritura que les permiten especializarse en distintas esferas dentro de las producciones de animación.” (Selby, 2013, p. 33).



Fig. 3.46 Andrew Selby.
Autor y año desconocidos.

De esta forma, hace posible que el director pueda interpretar la trama argumental a través de procesos sonoros, visuales, etc. característicos. También permite que el productor se pueda hacer una idea bastante clara sobre cómo quedará la producción una vez que esté realizada y haya que proceder a su lanzamiento, distribución, etc. Además, posibilita a los animadores planificar durante el proceso de preproducción la forma en la que dramatizarán las distintas acciones que se producirán en cada una de las secuencias una vez que comience el proceso de producción.

Paul Wells, asesor en la serie *Animation Nation*, director y profesor de la Academia de Animación de la School of the Arts de Loughborough University, etc. de origen británico muy conocido por obras como *Fundamentos de la animación* (2005), *Dibujo para animación* (2008), etc., propone en su obra *Scriptwriting: n. developing and creating text for a play, film, or broadcast* (2007) cuatro métodos, modelos, etc. diferentes de escritura para guiones que son muy útiles a la hora de examinar los orígenes, el desarrollo, etc. de éstos en cuanto a su utilización en las producciones audiovisuales, en este caso de animación, se refiere.



Fig. 3.47 Paul Wells.
Autor y año desconocidos.

Estos son el método del guión tradicional de las producciones audiovisuales, el del desarrollo del guión característico dentro de los procesos de estudio, el de la escritura para series y de la escritura para creatividad, concepción de las ideas, etc. A continuación, vamos a ver en qué consiste cada uno de ellos:

- El método del guión tradicional de las producciones audiovisuales: tradicionalmente, escribir guiones tanto para largometrajes como para series de animación, se ha basado en que uno o varios guionistas (en este último caso junto al editor de guión) concibiesen un guión escrito mediante los mismos procesos que se utilizan para elaborar los del cine de imagen real.
- El método del desarrollo del guión característico dentro de los procesos de estudio: mediante él, el equipo creativo, apoyándose en herramientas como, por ejemplo, las animáticas, los bocetos, los storyboards, etc., realiza un guión que responde a unas ideas, instrucciones, etc. Este modelo se ha hecho muy popular últimamente.
- El método de la escritura para series: mediante él, se crea una especie de biblia para todo el equipo encargado de realizar la producción, normalmente, una serie de animación. Dicho documento suele contener toda la información sobre las tramas argumentales, los personajes, etc., y de esta forma, permite elaborar un compendio con el que los escritores externos al estudio que trabajen en la producción también puedan aportar ideas.
- El método de la escritura para creatividad, concepción de las ideas, etc.: mediante él, una persona o todo un equipo de

creativos, realiza material utilizando toda clase de métodos heterodoxos que serán utilizados, normalmente, en producciones independientes. Por ejemplo, se pueden presentar ideas argumentales a través de listados de puntos.

Todos estos métodos son perfectamente válidos y la elección de uno u otro dependerá de los miembros que integren el equipo de trabajo, de cómo es su forma de trabajar, etc.

WRECK-IT RALPH 1

FADE IN:

"INSERT COIN" blinks on the menu screen of FIX-IT FELIX, JR.
We hear a coin being deposited.

EXT. NICELAND - DAY

WRECK-IT RALPH is asleep inside his stump. A voice-over kicks in, sounding more like a confessional than a traditional V.O.

RALPH (V.O.)
My name's Ralph, and I'm a Bad Guy.
I'm 9 feet tall. I weigh 643
pounds. Got a little bit of a
temper on me. You know, my passions
bubble very near the surface, not
gonna lie.

A bulldozer removes Ralph and the stump. Ralph's head pops out of the stump.

RALPH (ON-SCREEN)
Hey, you moved my stump!
ARRRGHHHHHH!

Ralph throws a bit of a tantrum.

The NICELAND APARTMENTS are constructed where the stump was.

RALPH (V.O.) (CONT'D)
Anyhoo, what else? I'm a wrecker. I
wreck -- professionally.

Ralph appears on screen in front of the Niceland Apartments.

RALPH (ON-SCREEN) (CONT'D)
I'M GONNA WRECK IT!

Ralph wrecks the building. He throws a Nicelander.

Fig. 3.48 Página del guión escrito del largometraje *Rompe Ralph (Wreck-It-Ralph)*.
Rich Moore, 2012.

Durante el desarrollo de un guión, normalmente, éste se revisará, y en muchas ocasiones, incluso se reescribirá. Estos pueden estar en proceso de desarrollo varios meses, incluso años, hasta ser aprobados y pasar a la siguiente fase, es decir, la de producción. Según afirmó el antes citado Carlos Grangel en la antes citada conferencia, un guión puede evolucionar desde su idea inicial hasta su idea final, incluso puede cambiar completamente. Y es que, los guiones se pueden llegar a revisar

hasta tres veces, y si el estudio considera que no termina de funcionar, puede tomar la decisión de cambiar al guionista.

Cuando el guión está terminado, pasa a denominarse “tratamiento”, y constituye la conclusión de un proceso largo de escritura mediante el cual se genera, desarrolla, ejecuta, pone a prueba, reescribe, etc. material continuamente, hasta que, por fin, se llega a una solución satisfactoria desde el punto de vista de todos los equipos implicados en la producción, es decir, tanto los directivos como los artísticos, técnicos, etc.

Cada vez son más utilizados en las producciones de animación, sobre todo en largometrajes, ya que junto a la presentación del proyecto, son vitales cuando hay que intentar obtener una financiación externa al estudio, conseguir a buenos e importantes actores de doblaje, etc.

Profesionales del sector de la animación como Claudio Biern Boyd, un productor, director y diseñador de personajes de origen español muy conocido por su trabajo en series de animación como *D'artacán y los tres mosqueperros* (1981), *La vuelta al mundo de Willy Fog* (1983), *David el gnom* (1985), etc., defienden que el éxito de una producción de animación depende en un 70% del guión, tal y como afirmó en su conferencia *Aquellos maravillosos años. La magia de la animación española en los años 80*, celebrada el día 14 de Enero de 2017 dentro del marco del festival Animayo 2017 en Barcelona.



Fig. 3.49 Claudio Biern Boyd. Autor y año desconocidos.

No obstante, el hecho de que una película no obtenga el mismo éxito que otra, no tiene por qué ser culpa del guión, ya que, tal y como afirma Carlos Grangel, cada película y cada guión pueden ser muy buenos, aunque después, los de otros estudios pueden ser mejores.

El briefing.

A través del briefing, la persona, empresa, etc. interesada en el diseño de los personajes, es decir, el cliente, explica exactamente lo que necesita a los creadores y diseñadores de personajes.

En él, además de la marca, el nombre, etc. de quién hace el encargo, la fecha en la que lo realiza, etc. se pueden encontrar una serie de apartados que vamos a ver a continuación:

- Objetivo: es el encargo en sí, es decir, lo que el cliente busca, quiere, etc. Por ejemplo, en el briefing que vamos a ver a continuación, sería desarrollar una serie de personajes que tengan identidad propia y que puedan ser utilizados en varios formatos.

- Target: es el público al que van a estar dirigidos principalmente los personajes. Por ejemplo, en el anteriormente nombrado briefing, personas de ambos sexos cuya edad estuviera comprendida entre los 16 y los 45 años que utilicen, normalmente, internet.

- Nuestro desafío: es lo que los creadores y diseñadores de personajes tienen que ser capaces de conseguir. Por ejemplo, en el anteriormente nombrado briefing, que la identidad gráfica de los personajes que desarrollen sea muy característica, es decir, que cuando la audiencia vea cualquiera de ellos, los identifique rápidamente.

- Competencia: es un informe sobre otros trabajos similares, es decir, con quiénes se pretende competir. Por ejemplo, en el anteriormente nombrado briefing, series como *American Dad* (Seth MacFarlane, Mike Barker y Matt Weitzman, 2005), *The Cleveland Show* (Mike Henry, Seth Mac Farlane y Richar Appel, 2009), *Los Simpson* (Matt Groening, 1989), *Family Guy* (Seth Mac Farlane, 1999), *Ugly Americans* (Devin Clark y Aaron Augenblick), etc.

- Piezas a desarrollar: es la cantidad de personajes de cada tipo que se requiere. Por ejemplo, en el anteriormente nombrado briefing, se pide una familia de cuatro miembros a la que se puede incorporar opcionalmente una mascota, y a partir de ellos, una serie de personajes secundarios para poder contextualizarlos. Se incide en que el estilo gráfico de todos ellos tiene que ser similar, ya que en un futuro, se pretende desarrollar más personajes.

- Fondos: con el objetivo de contextualizar un poco más a los personajes, en ocasiones, se puede solicitar una propuesta para los fondos en los que éstos se van a mover. También se pueden desarrollar de forma voluntaria, ya que éstos pueden contribuir a la presentación de los mismos al cliente. Por ejemplo, en el anteriormente nombrado briefing, sí que se solicita.

Una vez que el briefing está claro, los creadores y diseñadores de personajes se pueden empezar a plantear cómo van a realizar su trabajo.



Ciente: Productora internacional enfocada al desarrollo de contenidos on line.

OBJETIVO

Desarrollar un grupo de personajes con identidad propia que puedan ser utilizados en diferentes formatos.

TARGET

Adultos **16 a 45 años** que utilizan habitualmente internet.

NUESTRO DESAFIO

Crear una identidad gráfica para nuestros personajes potente, con personalidad. Que nos diferencie de la competencia y nos posicione entre nuestro público objetivo.

COMPETENCIA

Padre de Familia.
Los Simpson.
Cleveland show.
American Dad.
Futurama.
Ugly Americans.

PIEZAS A DESARROLLAR

FAMILIA PROTAGONISTA.

Al menos 4 Personajes (mascota opcional)

SECUNDARIOS:

Para contextualizar a nuestros protagonistas crearemos al menos 15 secundarios con personalidades diferentes y atributos físicos distintos que demuestren que el estilo elegido para nuestros caracteres nos permitirá en un futuro desarrollar todo un universo de personajes.

FONDO.

Realizar una propuesta de estilo para los fondos.

1/1

Fig. 3.50 Ejemplo de briefing. Juan Carlos Paz "Bakea", año desconocido.

A partir del guión escrito, el briefing, etc. los creadores y diseñadores de personajes pueden llegar a saber quiénes son éstos. Para ello, tal y como afirma Stephen Silver, una de las opciones es hacerles una serie de preguntas bastante sencillas, o tal y como él dice, descomponerlos. A continuación, vamos a ver unas cuantas de las muchas que, según el

nombrado Stephen Silver, se les puede hacer, ya que contra más información sobre ellos tengan, será mucho mejor.

¿Cómo se llama el personaje?

¿De qué género es el personaje? (si procede).

¿Cuántos años tiene el personaje?

¿Qué aspecto tiene el personaje?

¿Cuál es el papel o la ocupación del personaje?

¿Dónde vive el personaje?

¿En qué era vive el personaje?

¿Cuál es la personalidad del personaje?

¿Cómo describirías la actitud del personaje?

¿Hay algún otro dato que puedas sacar de una línea de guión?

(Silver, 2022, p. 12)

Stephen Silver aporta un ejemplo seleccionando una parte de un guión escrito en la que se describe a un personaje, y a continuación, formula las antes citadas preguntas:

Interior: Salty Stagwater, un hombre de 60 años, un fornido estibador, entra en una cantina. Es un tipo malhumorado, que tiene muy poca paciencia con la gente.

Vamos a descomponer el personaje rápidamente con lo que tenemos:

Nombre: Salty Stagwater (algo así como Malgenio Aguasola).

Género: Masculino.

Edad: 60.

Aspecto: Bajo, fornido.

¿A qué se dedica el personaje? Es estibador.

¿Dónde vive el personaje? Probablemente cerca de un puerto.

¿Cuál es la personalidad del personaje? Temperamental, desagradable.

¿Cómo describirías la personalidad del personaje? Impaciente.

¿Hay algún otro dato que puedas sacar de una línea de guión? El trabajo de Salty como estibador es exigente físicamente, sobre todo para un hombre mayor, con horarios poco convencionales, lo cual puede ser estresante. Si está en una cantina, es probable que le guste beber. Y como es un tipo malhumorado, es posible que Salty no tenga muchos amigos, lo cual significa que también podría ser una persona solitaria.

(Silver, 2022, p. 13)

Todos los detalles que se pueden obtener a través de este método van a ser de gran utilidad en el momento en el que haya que desarrollar la totalidad de los personajes.

3.3.2 La documentación.

Una vez que tengan claro qué es lo que tienen que buscar, los artistas no pueden quedarse de brazos cruzados esperando a que les llegue la inspiración, ya que de esa forma, es posible que ésta nunca aparezca. Tal y como afirma Frank Tibolt, un coach, escritor y motivador muy conocido, entre otras cosas, por su obra *A touch of greatness* (1999), “Deberían enseñarnos a no esperar a la inspiración para empezar algo. La acción siempre genera inspiración. La inspiración rara vez genera acción.” (Tibolt citado por Woodcock, 2007, p. 60).

Por tanto, para poner a funcionar su corteza visual, es decir, la zona del cerebro humano que es capaz de reconocer las formas, las representaciones de objetos, etc. y sobretodo, su imaginación, los artistas tienen que empezar por buscar referencias, documentarse, informarse sobre el tema, etc. viendo todo tipo de diseños, imágenes, libros, películas, videojuegos, etc. en resumen, cualquier cosa que tenga algo que ver con lo que quieren o tienen que hacer.

Por ejemplo, si tienen que crear y diseñar un pirata, habría que ver toda clase de material sobre este tipo de personajes. Por ejemplo, podrían leer libros sobre su historia o novelas inspiradas en ellos como *La isla del tesoro* (Robert Louis Stevenson, 1883), visionar películas sobre otros personajes de este tipo como *Pirates of the Caribbean* (Gore Verbinski, 2003), etc. para de esta forma, conocer sus hazañas más relevantes, sus figuras más representativas, ver qué aspecto tenían, cómo iban vestidos, etc. No obstante, puede haber otras cosas que no tengan nada que ver con éstos y que, sin embargo, a la hora de la verdad, les puedan inspirar

para llevar a cabo su trabajo. Y es que, en ocasiones, se pueden sacar detalles, ideas, etc. de cualquier cosa que, aunque a simple vista parezca que son insignificantes, pueden contribuir a que el diseño sea consistente. Por ejemplo, si necesitan diseñar una barba y las que tienen entre el material sobre piratas que han recabado no les terminan de convencer, pueden buscar entre las de otros tipos de personajes. Es más, esto puede contribuir a darles una vuelta de tuerca.

Si los personajes que tienen que realizar son de una parte específica del mundo, independientemente de la época en la que se desarrolle la acción, se pueden inspirar en el arte, la cultura, la historia, las tradiciones, etc. de ese país, zona, etc. Por ejemplo, Carlos Grangel, para diseñar los personajes de *The Prince of Egypt*, (Brenda Chapman, Simon Wells y Steve Hickner, 1998) se inspiró en el arte egipcio. Para diseñar los personajes de *Madagascar* (Eric Darnell y Tom McGrath, 2005), se inspiró en los escudos de la cultura Massai.



Fig. 3.51 Personajes principales de Madagascar. Grangel Studio, 2005.

Es muy importante que todo esto lo hagan de la mejor forma posible, ya que, tal y como afirma el antes citado Sergi Cámara, “El estudio detallado e individual de cada personaje nos ayudará a encontrar la tipología y personalidad que exige el guión para el buen funcionamiento de la historia.” (Cámara, 2004, p. 60).



Fig. 3.52 Sergi Cámara.
Autor y año desconocidos.

En resumen, que tienen que llevar a cabo un amplio y detallado estudio de todas y cada una de las posibilidades que tienen con el objetivo de inspirarse para conseguir el personaje lo más adecuado posible para el proyecto. Además, pueden incluso ir realizando los primeros bocetos de lo que podría ser el personaje que están buscando. Y es que, tal y como dice Vincent Woodcock, “La conciencia actúa a menudo como un censor, pero puedes desconectar simplemente ocupándola con el proceso práctico de ver y crear imágenes.” (Woodcock , 2007, p. 60).

Tradicionalmente, los artistas tomaban los dibujos, fotografías, gráficos, ilustraciones, etc. que les gustaban, inspiraban, etc., los cuales, encontraban en libros, periódicos, revistas, etc., y a continuación, los guardaban en carpetas, archivadores, etc. para poderlos estudiar, utilizar de referencia, etc. siempre que les hiciera falta. A estas colecciones de imágenes que ellos mismos elaboraban se referían como “la morgue”, es decir, de la misma forma que se suele denominar al lugar donde se depositan los cadáveres. Ésta era la mejor manera, y también la más barata, que antiguamente tenían para acumular material que les pudiera servir de referencia, sin embargo, hoy en día, además de todo esto, hay más opciones.

Actualmente, si el artista tiene cualquier tipo de dispositivo electrónico con el que acceder a internet (un ordenador, una tablet, un teléfono móvil, etc.), la red es, sin ningún tipo de duda, el medio más fácil y rápido para obtener imágenes de cualquier tipo que le puedan servir de referencia tanto a corto como a medio y largo plazo, ya que, prácticamente, cualquier cosa que alguien sea capaz de imaginar, está en algún lugar del ciberespacio. Además, todas estas imágenes se pueden descargar y ser guardadas en un disco duro, el cual, apenas ocupa espacio, lo que es también una ventaja.

Internet es también un buen lugar en el que encontrar diseños de nuevos personajes, ya que, una gran cantidad de artistas, diseñadores, estudios, etc. tienen sus propios espacios en la red, ya sea a través de una página web, un perfil en una o varias redes sociales, etc. y en todos ellos, se pueden encontrar imágenes que, posiblemente, no estén disponibles en otro lugar. De esta forma, pueden estudiar, analizar, etc. el trabajo de otros artistas para inspirarse, ya sea a través de los antes nombrados diseños de personajes, como en el uso que hacen del color, la iluminación que utilizan, la puesta en escena que realizan, los materiales que eligen para trabajar, etc. y de este modo, realizar el suyo propio. Hay que tener en cuenta que una cosa es la inspiración y otra la copia o plagio. No hay que copiar o plagiar jamás el trabajo realizado por otras personas, ya que, además de destruir la autoestima del artista, tanto éste como su trabajo se devalúa.

También es conveniente que realicen una biblioteca de referencias, la cual, además de todas las imágenes que hayan obtenido tanto por los medios tradicionales como por internet, puede contener toda clase de publicaciones. Hoy en día, aparte de cómics, art books, etc., se publican muchos libros sobre arte, diseño, etc. que son maravillosos. Sin embargo, además de éstos, es conveniente tener publicaciones de otro tipo, como por ejemplo, libros que hablen sobre otros temas para los que, en un momento dado, tengan que realizar personajes, como por ejemplo, juguetes, insectos, monstruos, animales marinos, superhéroes, coches, cocina, etc. También es recomendable tener libros de ficción para público infantil y juvenil. Según Vincent Woodcock, los libros que más pueden ayudar a los diseñadores de personajes son “los de historia natural, animación, retratos fotográficos y de actores puede que sean los más útiles.” (Woodcock, 2007, p. 61). Una buena biblioteca de referencias se puede completar con fotocopias, impresiones, etc. de dibujos realizados para animación, hojas de modelo para personajes, etc. de varios artistas, estudios, etc. La guinda del pastel, por así decirlo, sería tener dibujos originales.

A no ser que tengan una memoria fotográfica, normalmente, los artistas necesitarán revisar cada cierto tiempo todo el material que están utilizando como referencia, tanto para obtener información como para inspirarse. Por ello, éste tiene que estar siempre cerca del espacio en el que trabajan, ya que así, se evitarán problemas y se ahorrarán tiempo. Tanto si se están apoyando en material físico como si lo están haciendo en digital, pueden optar por confeccionar una hoja de referencias. Ésta, pueden tenerla en un tablón de anuncios si han elegido la primera opción, o en una ventana flotante de la pantalla del ordenador si han optado por la

segunda. Además, en ella, también pueden escribir todo tipo de anotaciones que les puedan hacer falta en un momento dado.

Frank Thomas, un animador de The Walt Disney Company de origen estadounidense y miembro del grupo conocido como Disney's Nine Old Men muy conocido por su trabajo en largometrajes como *Snow White and the Seven Dwarfs*, (David Hand, 1937), *Pinocchio* (Ben Sharpsteen y Hamilton Luske, 1940), *Bambi* (David Hand, 1942), etc., dijo en una ocasión "Obsérvalo todo. Comunícalo bien. Dibuja, dibuja, dibuja." (Thomas citado por Woodcock. 2007, p. 16).



Fig. 3.53 Frank Thomas.
Autor y año desconocidos.

3.3.3 Los bocetos.

Tras la fase inicial de documentación, una vez que hayan encontrado algo que les interese, o mejor dicho, que les sirva para lo que buscan, los diseñadores de personajes tendrán que realizar una serie de bocetos, es decir, de dibujos realizados de forma espontánea, con soltura, etc. Y es que, independientemente del medio para el que se vayan a destinar sus creaciones, éstas, normalmente, se originan como simples dibujos realizados a mano.

Para ello, tienen que ser capaces de dibujar con mucha facilidad, fluidez, etc., es más, el dibujo tiene que ser como una segunda lengua para ellos. Esto se consigue dibujando todos los días, ya que además, cuanto más lo hagan, más entenderán las normas de construcción, su vocabulario visual será mayor, etc. y con todo ello, tendrán más libertad a la hora de expresar a través del dibujo todo aquello que se les pase por la cabeza.

Un primer paso para encontrar los personajes que buscan, puede ser trabajar en el cuaderno de bocetos, el cual, les sirve para observar,

practicar, cometer errores, esforzarse, aprender, mejorar, etc. A la hora de escoger uno, los artistas tienen que decantarse por el que más acorde sea a su forma de dibujar, es decir, el que mejor se adapte tanto al tamaño de las hojas en las que quieren trabajar como a los utensilios de dibujo que quieren usar. Uno de los fines de éste, es dibujar todo lo posible en donde les sea posible, por tanto, tienen que habituarse a llevarlo a todos los sitios. Y es que, dibujar en vivo es muy importante, tanto, que incluso en algunas producciones de animación, se han llegado a llevar animales al estudio para que los artistas pudieran observarlos y dibujarlos en vivo. Tal y como afirma Vincent Woodcock, “Pasar el día dibujando animales en un zoo o un parque es como pasarse un mes dibujando a partir de fotografías.” (Woodcock, 2007, p. 17). El cuaderno de bocetos se puede aprovechar también para experimentar con materiales, utensilios, etc. de dibujo diferentes a los que emplean habitualmente, ya que, normalmente, se suele trabajar con muchas técnicas. Además, si se les ocurre cualquier idea interesante, graciosa, etc. también pueden apuntarla rápidamente en él, ya que nunca se sabe cuando la van a poder utilizar. Y es que, un dibujo realizado rápidamente mientras se espera un autobús, una nota escrita en un instante durante se visita un lugar, etc. puede ser el primer paso para crear algo muy importante en el futuro. Tal y como afirma Raúl García, un animador, dibujante, etc. de origen español muy conocido, además de por ser el primer español en formar parte de Walt Disney Animation Studios, por su trabajo en largometrajes de animación como *Who Framed Roger Rabbit?*, (Robert Zemeckis, 1988), *Aladdin* (John Musker y Ron Clements, 1992), etc., en su libro *La magia del dibujo animado: actores del lápiz* (2000), “Tener a mano un libro de bocetos donde anotar ideas y realizar apuntes rápidos de imágenes o situaciones es la mejor arma con la que un dibujante puede contar a la hora de crear nuevos personajes.” (García, 2000, p. 23).



Fig. 3.54 Raúl García. Autor y año desconocidos.

Es muy importante tener claro que no consiste en realizar un libro en el que cada una de las páginas sea una especie de obra maestra para exponer en un museo, sala de exposiciones, etc. si no en una herramienta de trabajo personal en la que lo importante es, sobre todo, el proceso.



Fig. 3.55 Ejemplo de hoja de un cuaderno de bocetos. Raúl García, 2000.

En cuanto al estilo de dibujo, cada creador y diseñador de personajes tiene uno diferente a la hora de realizar una interpretación artística de la realidad, o dicho de otra forma más sencilla, cada uno dibuja de una forma distinta. El objetivo que muchos de ellos tienen en su cabeza cuando llevan a cabo su trabajo es crear una especie de universo gráfico personal en el cual todas las creaciones y diseños que forman parte de él sean una unidad. Para ello, pueden escoger el estilo que prefieran, sin embargo, tienen que tener una serie de factores en cuenta. Tal y como afirma Carlos Grangel, es muy importante que tengan claro en qué medios van a aparecer éstos, las limitaciones de cada una de las plataformas, etc. y además, el estilo de animación con el que se les va a dar vida. Y es que, dependiendo de todos estos factores, será necesario

realizarlos más simples o más complejos, con más o con menos detalles, etc. Por ejemplo, si los personajes se van a utilizar en un videojuego para teléfonos móviles, éstos no pueden ser muy detallados, ya que al aparecer en pantalla, quedarán demasiado recargados. Si los personajes se van a utilizar en un largometraje que va a ser proyectado en pantallas de cine, éstos no pueden carecer de determinados detalles, ya que al aparecer en pantalla, darán la sensación de haberse realizado de forma apresurada, barata, etc. Tal y como explica el antes citado Raúl García:

En el estilo utilizado en las películas de animación de Disney, las formas de los personajes tienen a ser más redondeadas y con una anatomía más sofisticada que los personajes de un cortometraje independiente de dibujos animados o de una serie de televisión. (García, 2000, p. 11)

Y es que, tal y como continúa explicando,

Un personaje como Snoopy no puede coexistir con Golfo de *La dama y el vagabundo* porque no pertenecen al mismo universo gráfico, no son del mismo estilo. Dentro de la serie Carlitos y Snoopy, el personaje de Snoopy se desenvuelve con soltura, pero si esa misma animación la transferimos a una película de los estudios Disney, por ejemplo *La dama y el vagabundo*, el movimiento de Snoopy parecerá torpe y limitado en comparación con su entorno. Su estilo y forma de moverse se integran perfectamente en el universo de Charles Schultz pero no en el de Disney. (García, 2000, p. 11)

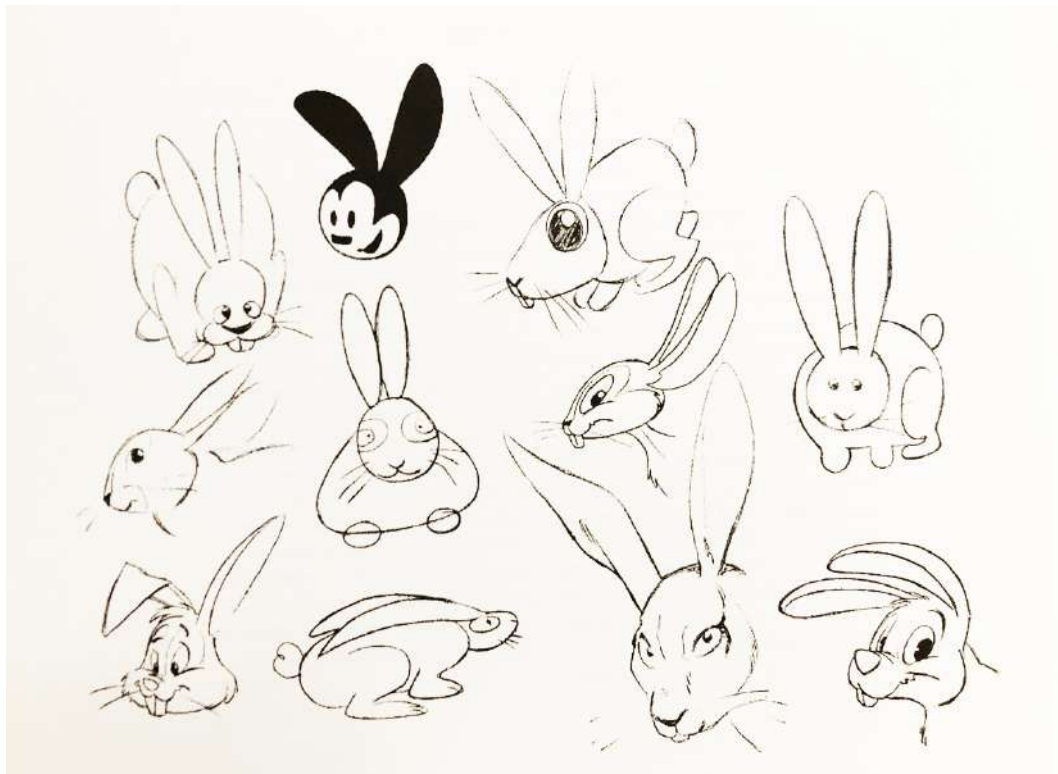


Fig. 3.56 Diferentes interpretaciones gráficas de un conejo. Raúl García, 2000.

No obstante, en las producciones de los estudios, es decir, en las que van a trabajar varias personas, será el director de arte quién marcará la pauta de estilo que tienen que seguir para homogeneizar el proyecto.

A la hora de dibujar, lo primero es romper el papel en blanco. Para ello, deben de estar muy atentos a todo lo que pasa a su alrededor. Tal y como dice Vincent Woodcock, “el arte de dibujar es en realidad el arte de observar”. (Woodcock, 2007, p. 16). No tienen que ser selectivos a la hora de realizar un dibujo, es decir, tienen que dibujar cualquier cosa que les apetezca, ya se trate de personas (familiares, amigos, desconocidos, etc.), animales (mascotas, pájaros, etc.), objetos, etc. Se puede comenzar abocetando, caricaturizando, etc. a personas reales que se encuentren a su alrededor. Sin embargo, en el caso de las caricaturas, no se tienen que conformar con resaltar solo la parte de esa persona que les ha llamado la atención, por ejemplo, hacer que una nariz muy grande lo sea más todavía, si no que tienen que intentar representar su personalidad. Por tanto, tienen que prestar la misma atención a todas las expresiones, los gestos, las posturas, etc. de la persona a la que están dibujando. Mientras se está en ello, lo mejor es intentar divertirse y olvidarse de lo demás, ya que los resultados llegarán solos. Y es que, de esta forma, se consigue que el subconsciente trabaje y que empiecen a surgir ideas. Un pensamiento dará pie a la aparición de otro, y así, poco a poco, todos los personajes irán tomando forma. Una vez que los artistas estén cómodos, pueden apartar el material que están utilizando como referencia y continuar sin él, es decir, trabajando de memoria.

Para el trabajo que se realiza en esta fase, más en concreto, para ver todas las posibilidades de un personaje que, en principio, les ha llamado especialmente la atención, el antes citado Borja Montoro en la antes citada conferencia, compartió una técnica que él utiliza habitualmente y que consiste en meter al personaje como en una especie de caja imaginaria con cuatro ejes horizontales. Por ejemplo, si lo que están buscando es un hombre de las cavernas, lo primero que tienen que hacer es dibujar unos cuantos de forma rápida, esquemática, etc. hasta encontrar uno que les guste especialmente. Una vez que lo tengan, tienen que meterlo en una de las antes nombradas cajas imaginarias. A continuación, tienen que marcar los cuatro ejes horizontales, los cuales, estarán en la base de la cabeza, en el pectoral, en las caderas y en las rodillas. Una vez que lo tengan listo, tienen que realizar otra caja, pero esta vez, dibujando los ejes horizontales antes que el personaje, y además, cambiándolos de sitio, eso sí, sin perder el orden en el que están, es decir, que la base de la cabeza siempre tiene que estar encima de la del pectoral, ésta por encima de la de las caderas, y ésta, por encima de la de las rodillas. Por último, se vuelve a dibujar el personaje,

solo que adaptándolo a los nuevos parámetros, es decir, a la nueva posición de los ejes horizontales, y de esa forma, obteniendo un personaje totalmente nuevo. Este procedimiento se puede realizar muchas veces, y de esta forma, obtener varios personajes a partir de uno. Las posibilidades son, prácticamente, infinitas.

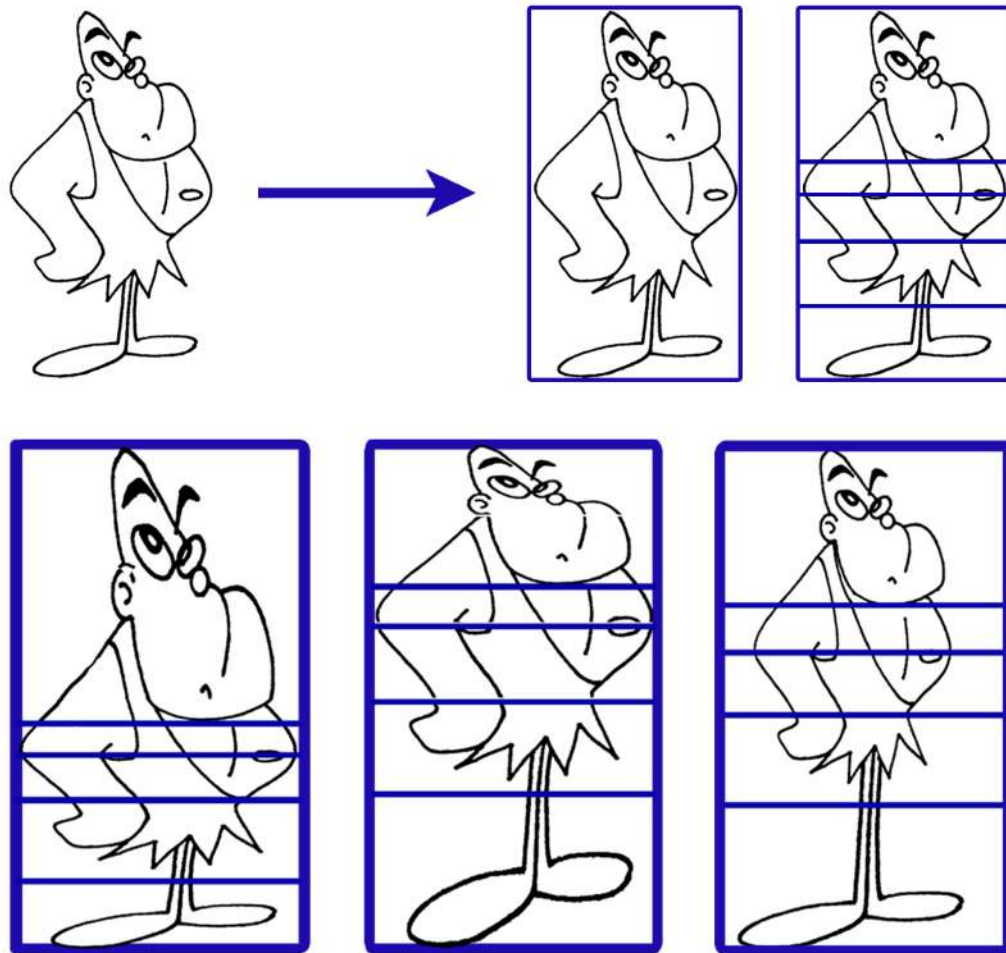


Fig. 3.57 Personaje modificado mediante la técnica de las cajas de Borja Montoro.

Cualquier diseño, por extravagante que parezca, les puede servir, por tanto, no tienen que desecharlo hasta que tengan claro el motivo por el que lo van a hacer.

Más tarde, presentarán al cliente, compañía, director, estudio, etc. todos los bocetos que hayan realizado, y dependiendo del proyecto del que se trate, quién o quiénes procedan, escogen aquellos diseños que por sus características, estructura, etc. se acercan más al perfil que se está buscando.

Los personajes que no son seleccionados no tienen por qué caer en el olvido, ya que es posible que sean utilizados en otras producciones. Tal y

como afirma Carlos Grangel, hay muchos personajes principales que han salido de personajes desechados.

3.3.4 Construcción partiendo de figuras geométricas simples.

El trabajo desarrollado en esta fase por los creadores y diseñadores de personajes es fundamental, ya que, la apariencia física de un personaje, al igual que le condiciona cuando tiene que realizar ciertas tareas físicas, también le va a influir en cómo es psicológicamente.

Además, teniendo en cuenta que algunas obras, como por ejemplo, una serie, un largometraje, un videojuego, etc., no suelen ser realizadas por tan solo una persona, está claro que los personajes de éstas van a tener que pasar por muchas manos, es decir, que después van a tener que ser interpretados por los demás miembros que forman el equipo artístico del proyecto, por lo que es muy importante que sus creadores y diseñadores basen sus diseños en unas soluciones gráficas que sus compañeros puedan asimilar y repetir sin ningún tipo de problema, es decir, que no se note en ningún momento que son varios los artistas que están trabajando con ese personaje, que parezca que siempre es la misma persona.

Un personaje diseñado con una estructura mala y una definición baja dará pie a varias interpretaciones sobre él en las que cambiará continuamente su estilo y su forma, y con ello, producirá una sensación desagradable, incorrecta, etc. en la pantalla, contribuyendo de forma negativa al correcto desarrollo de la historia.

El método más fácil, usual, etc. para lograr la homogeneidad es partir de lo general a lo particular, es decir, dejar los detalles para el final y empezar a trabajar mediante formas geométricas simples, como por ejemplo, cuadrados, círculos, triángulos, etc. yuxtapuestos unos con otros. Tal y como afirma Raúl García, “La yuxtaposición de volúmenes para buscar formas agradables a la vista puede comenzar con simples círculos y elipses.” (García, 2000, p. 13). Y es que, éstos, en su medida, proporción, etc. correctas, harán posible que construyan personajes consistentes, sólidos, etc. y que puedan llevar a cabo incontables alternativas diferentes. “Tengamos claro que la idea fundamental es partir de estructuras generales asimilables y repetibles para terminar con la característica más particular de cada personaje, a la que llegaremos a través de los detalles.” (Cámara, 2004, p. 65).

Mediante esta fórmula, construirán los volúmenes que los personajes tendrán en cabeza, torax, cintura, etc. cuyas diferentes dimensiones, deformidades, variaciones, etc. determinarán cómo son éstos tanto física

como psicológicamente. Tal y como afirma Raúl García, “Jugar con formas geométricas simples en busca de combinaciones que puedan resultar interesantes gráficamente es una de las maneras más sencillas de diseñar un personaje.” (García, 2000, p. 13).

A la hora de elegir las formas geométricas que se van a utilizar, Preston Blair, un animador de personajes de origen estadounidense muy conocido por su trabajo en largometrajes como *Pinocchio* (Ben Sharpsteen y Hamilton Luske, 1940), *Fantasia* (Jame Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe Jr, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield y Ben Sharpsteen, 1940), *Bambi* (David Hand, 1942), etc., recomienda utilizar círculos, ya que, según él, “El personaje de dibujos animados nace a partir de una forma circular.” (Blair, 1999, p. 12). Además, continúa explicando que “(...) las líneas circulares fluyen mejor en pantalla.” (Blair, 1999, p. 12).

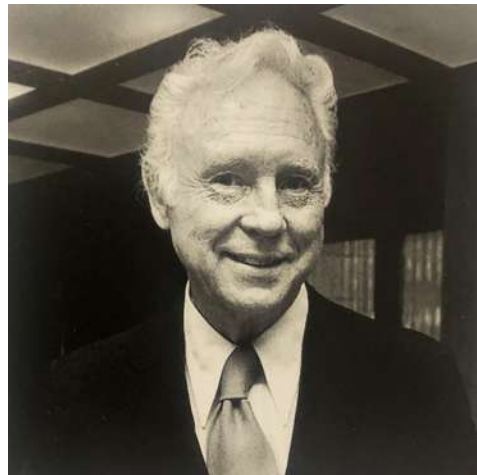


Fig. 3.58 Preston Blair.
Artista desconocido, 1994.

3.3.4.1 Construcción de cabezas.

La cabeza de los seres humanos tiene dos partes, una superior que es el cráneo y otra inferior que es la mandíbula. Ambas encajan como si estuvieran unidas por una especie de bisagra.

La primera forma será la del cráneo, y para realizarla, comenzarán planteando la estructura de éste como si fuera una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica u ovalada. Tenemos que tener en cuenta que los personajes con una capacidad intelectual mayor, normalmente, tendrán una estructura craneal de mayores dimensiones, mientras que los más simplones, la tendrán más pequeña. Los personajes más intrigantes, siniestros, etc. la tendrán angulosas, ovaladas, puntiagudas, etc.

Sobre esta base trazarán dos ejes que les marcarán, aproximadamente, la posición de los rasgos faciales más importantes, o dicho de otra forma, los rasgos que más caracterizan a cada personaje, la perspectiva del rostro, etc. Por un lado, el vertical parte la cara en dos mitades y les indica cómo de inclinada está la cabeza, por otro lado, el horizontal, además de servir para colocar sobre él ambos ojos, les permite saber si el personaje esta dirigiendo su mirada arriba o abajo.

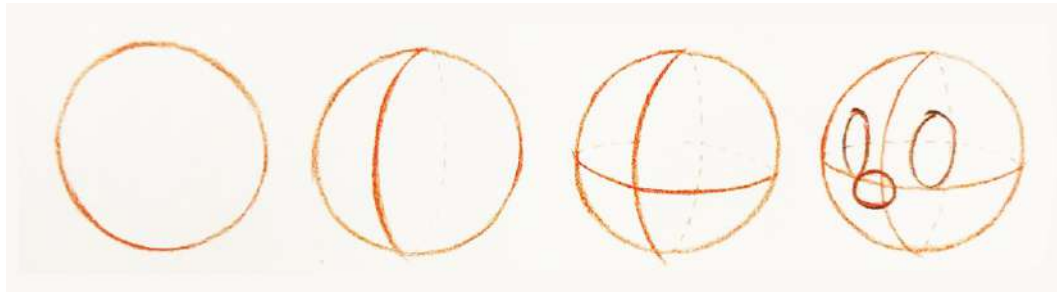


Fig. 3.59 Pasos de la construcción de la cabeza. Sergi Cámara, 2004.

La siguiente de las formas que utilizarán será la de la mandíbula, y al igual que la anterior, normalmente se tratará de un círculo. Ésta nos aportará muchísima información sobre el personaje, entre otras cosas, detalles sobre su carácter. Así, si su tamaño es grande, redondeado, etc. nos estará diciendo que el personaje es grande y pesado. Si su tamaño es pequeño, tiene formas delicadas, etc. nos estará dando pistas sobre un personaje frágil. Si es angulosa, cuadrada, etc. nos estará informando de que el personaje tiene un carácter fuerte y una gran capacidad para tomar decisiones.

Está tendrá otros ejes que les marcará el punto en el que se encuentra la nariz y les ayudará a que la boca quede centrada.

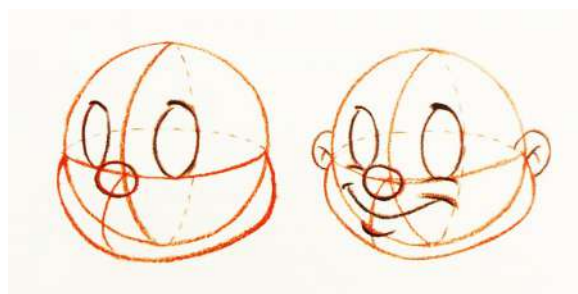


Fig. 3.60 Pasos de la construcción de la mandíbula. Sergi Cámara, 2004.

A la hora de trabajar con las dos formas geométricas vistas hasta este momento, teniendo en cuenta que mediante ellas animaremos diálogos, expresiones, etc. del personaje, tenemos que tener claro que las diferencias fundamentales entre ellas son que la primera (la de la cabeza)

es dura, rígida, etc. mientras que la segunda (la de la mandíbula) es blanda, moldeable, etc.

Según el antes citado Sergi Cámara:

La gran mayoría de personajes para películas de cine o para series de televisión se basan en esta fórmula. Esa aparente simplicidad los hace asimilables y asegura la uniformidad de estilo aunque trabajen varios artistas distintos sobre el mismo personaje. (Cámara, 2008, p. 63)

La expresividad mediante la cara se trabajará más adelante, por tanto, en esta fase, con representarla de forma general, es suficiente.

A continuación, vamos a ver ejemplos de la aplicación que se suele hacer de todo esto en personajes de tipologías concretas:

- Protagonista: sus estructuras craneal y maxilar tienen que estar compensadas, ya que esto da a entender que tiene una gran capacidad intelectual.
- Villano: su estructura craneal es ovalada y su maxilar anguloso.
- Personaje heroico: su estructura craneal es normal y su maxilar anguloso, cuadrado, voluminoso, etc.
- Antihéroe: la estructura craneal que tienen, normalmente, es pequeña, ovalada, etc. y la maxilar, dependiendo del personaje, puede variar, ya que por un lado puede ser pequeña, hundida hacia el interior, etc. y por otro, puede ser grande, descolgada, etc.
- Personaje infantil: su estructura craneal suele ser más grande que la estructura maxilar, pero la cabeza completa, en general, será más grande que el cuerpo.
- Personaje grotesco: su estructura craneal es alargada y la facial grotesca.

3.3.4.2 Construcción de cuerpos.

Tras la cabeza, los artistas realizarán el cuerpo del personaje. Para ello, tendrán en cuenta el esquema del esqueleto humano. Éste es una estructura que sirve de soporte al cuerpo. Está formada, aproximadamente, por 205 huesos, cantidad que varía en función de los que se fusionan cuando el individuo se hace adulto. Se articula mediante

la musculatura, la cual, es controlada con el cerebro gracias al sistema nervioso central.

Es muy importante que entiendan todos los puntos en los que se articula el cuerpo, ya que, a continuación, utilizarán líneas, ejes, etc. con las que podrán hacer una especie de estructura que les servirá como planteamiento inicial del personaje.

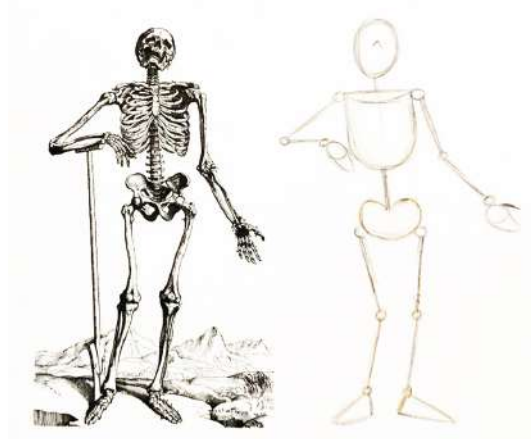


Fig. 3.61 Construcción del esqueleto del personaje.
Vincent Woodcock, 2007.

Una vez hecho esto, podrán comenzar a planificar los volúmenes. Normalmente, tanto para el tronco (zonas torácica y abdominal) como para todas las articulaciones (brazos y piernas), manos y pies, al igual que con la cabeza, se utilizarán formas geométricas simples, es decir, círculos, esferas, óvalos, etc., las cuales, irán marcando la morfología de los personajes. “Dibujamos óvalos para representar la zona torácica y la abdominal, así como para las piernas y los brazos. Cada forma, cada estructura nos irá marcando morfologías distintas.” (Cámara, 2004, p. 65).

Al igual que con la cara, la expresividad mediante las manos se tratará más adelante, por tanto, en esta fase, con representarlas de forma general es suficiente.

3.3.4.3 Proporción entre cabezas y cuerpos.

Es muy importante que los artistas tengan unos conocimientos muy buenos de la anatomía humana. Tal y como afirma Raúl García:

Todos los personajes tienen su anatomía. No importa si el estilo del dibujo es fantástico o caricaturesco, abstracto o totalmente naturalista, conocer la anatomía que yace debajo del personaje nos servirá para concebir un diseño mucho más sólido. Conocer la estructura ósea o

muscular del personaje dotará los dibujos de una mayor tridimensionalidad. (García, 2000, p. 19)

Por tanto, si éstos tienen una base buena de dibujo del natural, y además, realizan un estudio minucioso del cuerpo humano (proporciones, funcionamiento de todos los huesos, músculos, articulaciones, etc.), podrán afrontar la creación del personaje con mucha seguridad. Y es que, tal y como afirma Vincent Woodcock:

Aprender cómo funciona el cuerpo humano te permitirá dibujar las poses de tus personajes de una forma que sus gestos y acciones sean más convincentes. Hasta el dibujo más plano, más gráfico, debería tener una conexión con la vida real; de lo contrario estarías dibujando simplemente figuras bonitas y símbolos en vez de personajes llenos de vitalidad. (Woodcock, 2007, p. 29)

Habitualmente parten del conocido canon académico o clásico, según el cual, las figuras humanas, independientemente de que sean hombres o mujeres, tienen una altura total de ocho cabezas. Cuando dichas figuras sean bebés, la altura será de unas tres, y a medida que éstas vayan creciendo, pasaran a las cuatro durante su niñez, las siete durante su adolescencia, etc. hasta llegar a las antes nombradas ocho cabezas de los adultos. Cuando se trate de personajes, por así decirlo, adorables, sus proporciones cabeza-cuerpo serán similares a las de los personajes infantiles. Y es que, normalmente, el público suele acoger muy bien a éstos últimos, y por ello, se intenta buscar que tengan esa misma reacción con este tipo de personajes. Según Vincent Woodcock, “Cuantas menos cabezas, más apariencia juvenil tendrá tu personaje. Pon la compensación entre “ternura/encanto” en un extremo de la escala y “poderío/presencia” en el otro.” (Woodcock, 2007, p. 30). Sin embargo, cuando las figuras sean de personas mayores, a medida que estás vayan envejeciendo, el número de cabezas irá siendo cada vez menor. Esto se debe a que, normalmente, en las personas de la tercera edad la columna se va curvando, y con ello, adquieren posturas más encorvadas, lo que hace que parezca que su tamaño va disminuyendo. A pesar de esto, no es imposible ver a ancianos rebosantes de energía, y por tanto, que no tengan este problema.

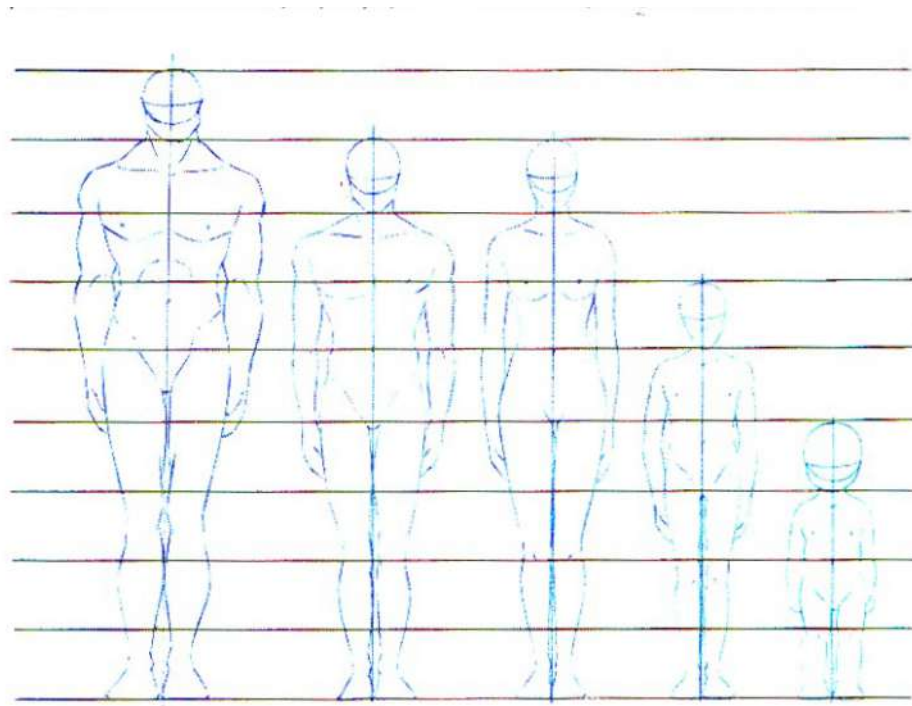


Fig. 3.62 Canon académico o clásico. Sergi Cámara, 2004.

Tal y como hemos visto al comienzo de este punto, según el canon académico o clásico, la altura total en cabezas de la figura humana es independiente al género del personaje. No obstante, hay algunas diferencias entre las figuras de hombres y mujeres en cuanto a las proporciones del cuerpo de cada uno se refiere. Si recorremos dichas figuras de arriba a abajo, lo primero que nos llama la atención es el cuello. Aunque a simple vista parece que en las mujeres es más largo, en realidad no lo es, lo único, que al ser su músculo trapecio menos abultado, da esa sensación. Por otro lado, la parte de arriba de su cuerpo, es decir, el torso, sí que es más corto, lo cual se debe a que éstas tienen las piernas más largas respecto a su tamaño. Además, al tener la pelvis más ancha, los ángulos de sus fémures hasta las rótulas son más pronunciados, lo que produce un efecto visual mediante el cual, cuando corren, parece que las piernas van más sueltas.

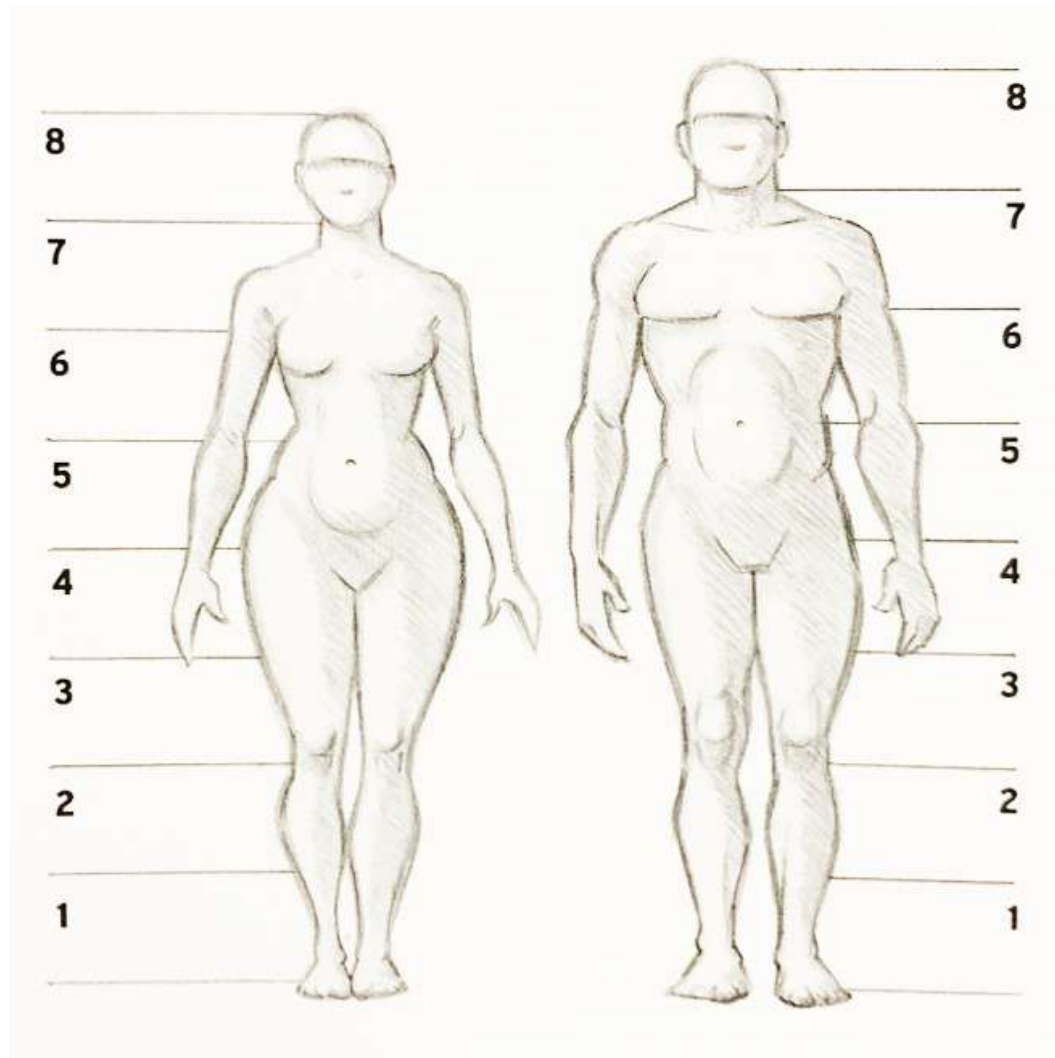


Fig. 3.63 Diferencias entre las figuras de hombres y mujeres en cuanto a las proporciones del cuerpo. Vincent Woodcock, 2007.

Una alternativa a utilizar las cabezas como unidad de medida para la altura y división del cuerpo, y de este modo, obtener la proporción media de los seres humanos, sería la llamada regla de las cuartas partes. Según ésta, hay tres puntos clave en el cuerpo humano que lo dividen en cuatro partes. El primero de ellos lo divide en dos, es decir, que está justo en el centro del cuerpo, por tanto, se conoce como punto medio y se sitúa en la zona de las caderas. El segundo sería el que divide la parte superior, y se sitúa en la parte inferior del hombro. El tercero sería el que divide la parte inferior, y se sitúa en las rodillas.

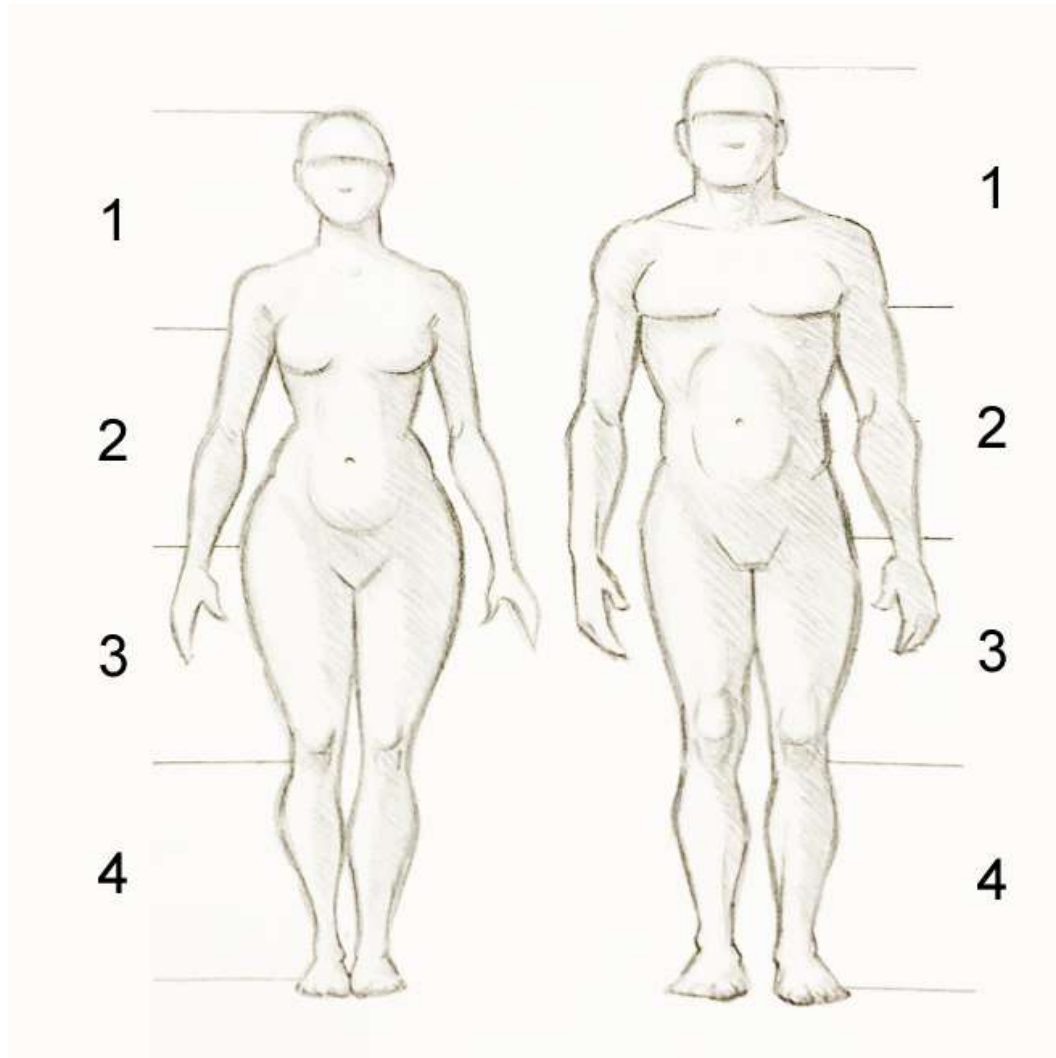


Fig. 3.64 Regla de las cuartas partes en las figuras de hombres y mujeres.
Vincent Woodcock, 2007.

A continuación, vamos a ver ejemplos de la aplicación que se suele hacer de todo esto en personajes de tipologías concretas:

- Protagonista: su cuerpo está proporcionado, y normalmente, respeta el canon académico o clásico. Normalmente, son personajes de complexión atlética y bastante nerviosos.
- Villano: su proporción, medida en cabezas, suele ser igual o incluso superior a la del protagonista.
- Personaje heroico: su cuerpo suele estar por encima del canon académico o clásico, es decir, que en vez de ocho cabezas suele tener unas nueve, aproximadamente. Son personajes que, proporcionalmente hablando, combinan los tipos atlético y pesado.

- Antihéroe: dependiendo de los casos, la proporción de su cuerpo en cabezas es variable, pero es muy importante que éstos no estén muy bien proporcionados.

- Personaje infantil: la proporción de sus cuerpos en cabezas variará dependiendo de la edad que tengan. Por ejemplo, en los niños con menos años de edad, será de, aproximadamente, unas cuatro cabezas, mientras que en los de más, será de, más o menos, unas siete. Obviamente, todo esto es modificable, por tanto, se pueden realizar estructuras de menos cabezas.

- Personaje grotesco: generalmente, su proporcionalidad en cabezas suele estar entre las tres y las cinco, pero ésta puede variar bastante.

No obstante, todo esto se aplicaría a personajes reales, proporcionados, etc. pero, obviamente, se puede adaptar en estilo, forma, etc. dependiendo del personaje que se esté buscando, ya que una deformación bien estudiada, puede llevar a encontrar proposiciones artísticas muy interesantes.

En la imagen siguiente, podemos ver una serie de personajes diseñados mediante la combinación de diferentes formas, proporciones, etc. Tal y como explica su autor, Raúl García:

Partiendo del canon académico de proporción de una persona normal, fijado en 7 u 8 cabezas de altura (Dibujo A), se pueden crear los diferentes tipos de características físicas generales, el tipo de complexión atlética (Dibujo H), el enjuto (Dibujo D) o el sanguíneo (Dibujo B). Caricaturizando las formas se puede llegar al tipo musculoso (Dibujo E) que no es más que una exageración del dibujo H. Agrandando la proporción de la cabeza del dibujo C, se llega a una caricatura infantil en el dibujo F. (...) El dibujo D con ese cuello angulado y los rasgos afilados sería un buen diseño para definir la personalidad de alguien malvado. La figura G muestra las características de alguien desgarbado. (García, 2000, p. 17)

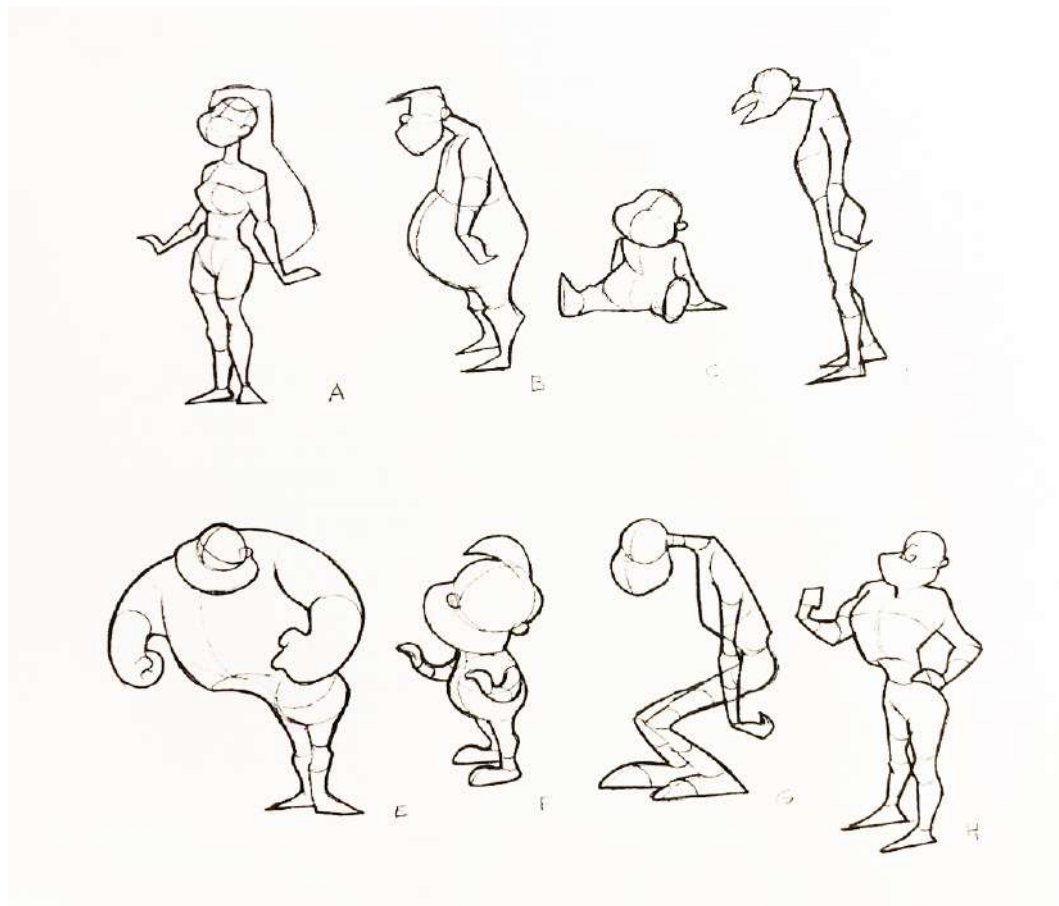


Fig. 3.65 Personajes con diferentes combinaciones de formas y proporciones.
Raúl García, 2000.

Además, hay que tener en cuenta que la anatomía de los personajes, es decir, la manera en la que éstos están contruidos y el modo en el que las partes de sus cuerpos descansan cuando se encuentran en posición normal, van a marcar sus movimientos una vez que pasen a la fase de animación. Volviendo a la imagen anterior, Raúl García continúa explicando y dice que:

Dado que el dibujo G descansa virtualmente en sus rodillas flexionadas, su forma de andar va a ser mucho menos convencional que la del dibujo H, cuyos andares serán mucho más atléticos. La construcción del dibujo B, con su abdomen prominente y su bajo centro de gravedad, proporcionará la oportunidad de realizar una animación secundaria del estómago cuando el personaje se ponga en movimiento. Si quiere recorrer el mismo espacio en el mismo tiempo, el personaje F andará mucho más rápido que el personaje D, por el mero hecho de que sus piernas son más cortas. El dibujo F debe arquear la espalda hacia atrás al andar y así poder equilibrar su gran masa torácica. (García, 2000, p. 17)

3.3.4.4 Otras técnicas.

La técnica de los círculos.

La técnica de los círculos fue desarrollada durante las primeras décadas del siglo XX (años 30).

Los personajes diseñados mediante ella en esa época, dieron nombre a la llamada animación “rubber-hose”, cuya traducción literal es “goma-manguera”, debido a que sus articulaciones solían ser curvas simples que parecían estos objetos.

A través de ella, los artistas construyen los personajes utilizando todos los círculos que se puedan, tanto para el cuerpo como para las extremidades, y además, no suelen preocuparse mucho por mantener una fidelidad anatómica.

De esta forma, el resultado son personajes muy redondeados que dan sensación de ser muy blandos, como si estuvieran fabricados con una goma muy flexible. Además, son muy fáciles de animar.

Este material imaginario fue bautizado como “Averex” por Joe Adamson, un crítico, guionista de producciones de animación, etc., quien de este modo, quiso rendir tributo a los personajes de Tex Avery, muy conocidos, entre otras cosas, por sus deformaciones anatómicas.



Fig. 3.66 Personaje construido mediante la técnica de los círculos.
Vincent Woodcock, 2007.

La técnica de los bloques de construcción.

George Bridgman, un profesor que imparte clases de Anatomía Artística, desarrolló la llamada “Anatomía Constructiva”, la cual, consiste en un

enfoque del cuerpo de los seres humanos que sugiere que éste se puede entender como un conjunto de bloques, volúmenes, etc. en tres dimensiones que están entrelazados.

Obviamente, esto es aplicable al diseño de personajes, y además, puede ser muy útil a todos los creadores y diseñadores de éstos, en especial, a aquellos que no sean expertos en anatomía humana.

La clave está en verlo siempre como unos volúmenes tridimensionales que están en el espacio, y es que, cualquier personaje, aunque todavía no tenga color, debe tener presencia, masa, peso, etc. en el papel o en la superficie sobre la que se represente.

Utilizando figuras tan sencillas como, por ejemplo, cilindros, cubos, esferas, etc., es posible esbozar un personaje realizando cualquier tipo de movimiento muy fácilmente.

Además, éstas, les permite realizar escorzos de cualquier personaje, y con ello, dotarlos de perspectiva para que no parezcan tan planos en el papel o en la superficie sobre la que estén realizados. También les ayuda a tener profundidad, y además, aporta dramatismo a la acción.

Es bueno que los creadores y diseñadores de personajes dediquen algún tiempo a practicar el dibujo mediante bloques.

A continuación, vamos a ver algunos personajes realizados mediante esta técnica que han sido extraídos del libro *Cómo crear personajes de animación* (Vincent Woodcock, 2007).

El soldado del primer ejemplo, tiene unos volúmenes anchos y gruesos. Esto está hecho a propósito, ya que así, se consigue proporcionar a la figura una musculatura bastante sólida.

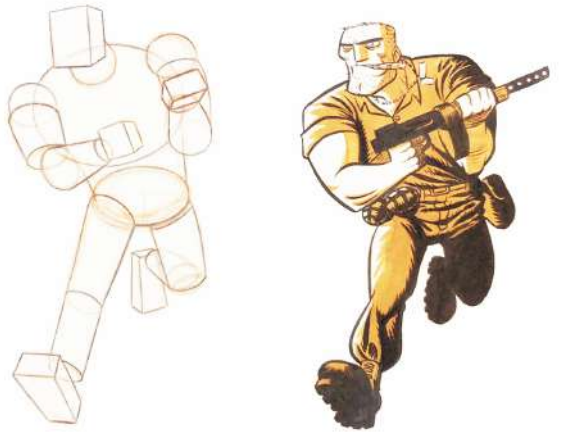


Fig. 3.67 Personaje construido mediante la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.

El superhéroe del siguiente ejemplo, es, prácticamente, una parodia del prototipo de cuerpo atlético. Tanto el pecho como los hombros están bastante desproporcionados con respecto a la zona inferior del cuerpo, algo muy común en las siluetas de superhéroes.



Fig. 3.68 Personaje construido mediante la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.

La bailarina del último ejemplo, tiene un físico que está formado por bloques largos y finos, los cuales, resaltan su elegancia. Tanto los muslos como las pantorrillas son bastante largos, ya que de esta forma, resaltan la capacidad de ésta para saltar.

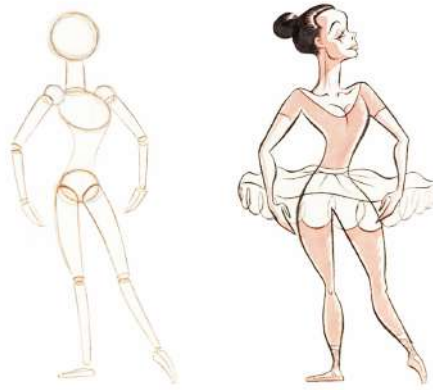


Fig. 3.69 Personaje construido mediante la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.

Un error en esta técnica para construir personajes mediante bloques suele ser que, en ocasiones, las figuras parezcan que están tiesas, faltas de vida, etc. Aunque sus siluetas sean redondeadas, tengan nitidez tridimensional, etc. es posible que pierdan espontaneidad, algo que es esencial, vital, etc. para que los personajes sean atractivos. Y es que, los diseños suelen tener éxito si consiguen llamar la atención de la audiencia, tanto a niveles visuales como emocionales. Utilizando el antes nombrado muñeco articulado de madera para crear la estructura del personaje y la técnica para construir personajes mediante bloques para sus volúmenes, se pueden crear poses que solucionen este problema bastante bien y de forma rápida.

En el siguiente ejemplo, se puede ver el desarrollo de un personaje en tres fases. En la primera, un conjunto de formas simples indican el dinamismo que tiene una pose determinada. En la segunda, se muestra tanto la silueta como el volumen de la figura. Ambos, conforman lo que sería el personaje terminado a falta de los detalles, el color, etc. En la tercera, el personaje está totalmente terminado.

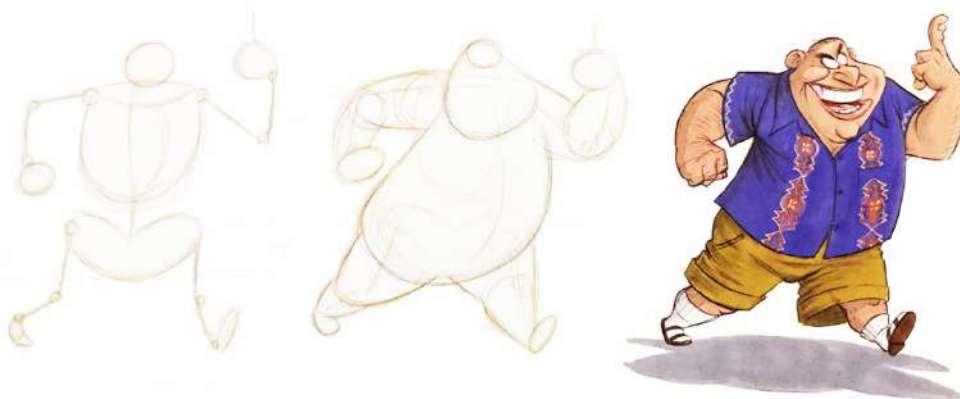


Fig. 3.70 Personaje construido mediante el muñeco articulado de madera y la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.

Los creadores y diseñadores de personajes pueden asimilar una o varias de estas técnicas para realizar sus creaciones, sin embargo, tal y como afirma Vincent Woodcock, éstas “no son fines por sí mismas, simplemente se usan para alcanzar la fluidez creativa que está enterrada bajo la habilidad para el dibujo.” (Woodcock, 2007, p. 34).

3.3.5 Lenguaje corporal y expresión no verbal.

Los personajes no tienen por qué decirnos todo lo que está ocurriendo en la trama a través de diálogos. Éstos tienen que ser capaces de transmitir a la audiencia todos esos sentimientos que quieren expresar anticipándose a los diálogos o incluso haciéndolo sin tener que recurrir a éstos.

Y es que, al igual que los grandes cómicos de las películas de cine mudo, es decir, actores como Charlie Chaplin (1889-1977), Buster Keaton (1895-1966), etc. la actuación, interpretación, etc. que realizan los personajes de las producciones de animación está basado en la pantomima, es decir, en la representación realizada por figuras sin decir una sola palabra, tan sólo mediante los gestos de su cara, los movimientos de su cuerpo, etc.

Tal y como afirma Vincent Woodcock, “(...) su postura transmite sus emociones, sus gestos las amplifican y su expresión facial las confirman.” (Woodcock, 2007, p 72).

Por ejemplo, si nos fijamos en el dibujo de la izquierda, podemos ver que su postura transmite desafío. El hecho de que tenga las manos cerradas, es decir, que den a entender que está enfadado, amplifica esto. La expresión de su cara, bastante seria, lo confirma. Sin embargo, si nos fijamos en el dibujo de la derecha, podemos ver que su postura transmite excitación. El hecho de que tenga las manos abiertas, es decir, que den a

entender que está excitado, amplifica ésto. La expresión de su cara, bastante alegre, como de sorpresa, lo confirma.

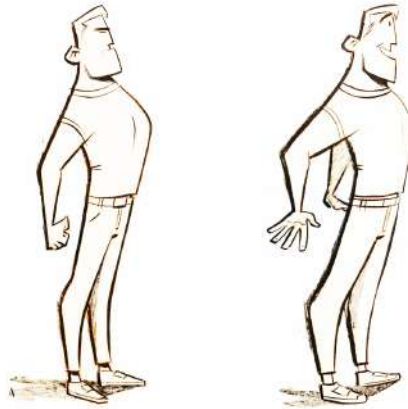


Fig. 3.71 Expresión corporal de un personaje.
Vincent Woodcock, 2007.

Además, el contexto, es decir, lo que rodea a los personajes, puede ayudar de una manera totalmente gráfica y sutil a todo esto.

3.3.5.1 La pose. La definición mediante la forma.

Normalmente, es posible reconocer a las personas desde lejos por sus andares, gestos, movimientos, etc. Con los personajes, ocurre algo parecido, ya que sean del tipo que sean (héroes, villanos, etc.), no se caracterizan solamente por la morfología, los detalles, etc., si no también por su personalidad. Es más, éstos no pueden ser representados tan sólo por su apariencia, ya que, tal y como afirma Vincent Woodcock, “(...) a tu diseño no se le puede llamar personaje hasta que le hayas infundido aspectos de personalidad.” (Woodcock, 2007, p. 68).

Teniendo todo ésto en cuenta, se puede decir que el dibujo sólo es una especie de medio a través del cual se expresa una personalidad, por ello, antes de dibujar el personaje, hay que conocer como piensa, actúa, siente, etc. Y es que, la audiencia reacciona a éstos a través de la personalidad, es decir, para que los espectadores sientan interés, simpatía, etc. por cualquier personaje, éstos tienen que tener personalidad, por lo que se puede decir que ésta es la característica principal que los creadores y diseñadores de personajes tienen que buscar en todas y cada una de las creaciones que realicen.

La forma más sencilla de que un personaje exprese, muestre, etc. su personalidad es mediante la acción, la re-acción, etc. Es obvio que, hasta

que los personajes no sean animados, no se va a poder saber cómo se mueven, sin embargo, mediante la pose de acción es posible insinuarlo.

En el siguiente ejemplo, el personaje se ve bastante activo. Su brazo se balancea ampliamente, la zancada de sus piernas es larga, etc. Gracias a estos aspectos, deducimos que es un individuo decidido, feliz, etc.



Fig. 3.72 Pose de un personaje caminando feliz.
Vincent Woodcock, 2007.

Tal y como afirma Sergi Cámara:

Por medio de la pose conseguimos que cualquier personaje e incluso cualquier objeto tenga la “vida” suficiente para transmitir sensaciones al espectador. El grupo de papeles sobre el cual planificamos nuestros esbozos puede en cualquier momento convertirse en un personaje ideal capaz de protagonizar y contarnos cualquier historia. (Cámara, 2004, p. 66).

Y es que, a través de ella, los personajes tienen que conseguir que la audiencia, con un solo vistazo, sea capaz de ver todo lo que tiene que ver, o dicho de otra forma, tienen que lograr que el público capte rápidamente todo el contenido dramático que la escena necesite transmitir a través de ellos, es decir, su actitud, estado anímico, intenciones, etc. Esto es muy importante, ya que la trama se entenderá en su totalidad gracias al visionado de las distintas escenas unas tras otras.

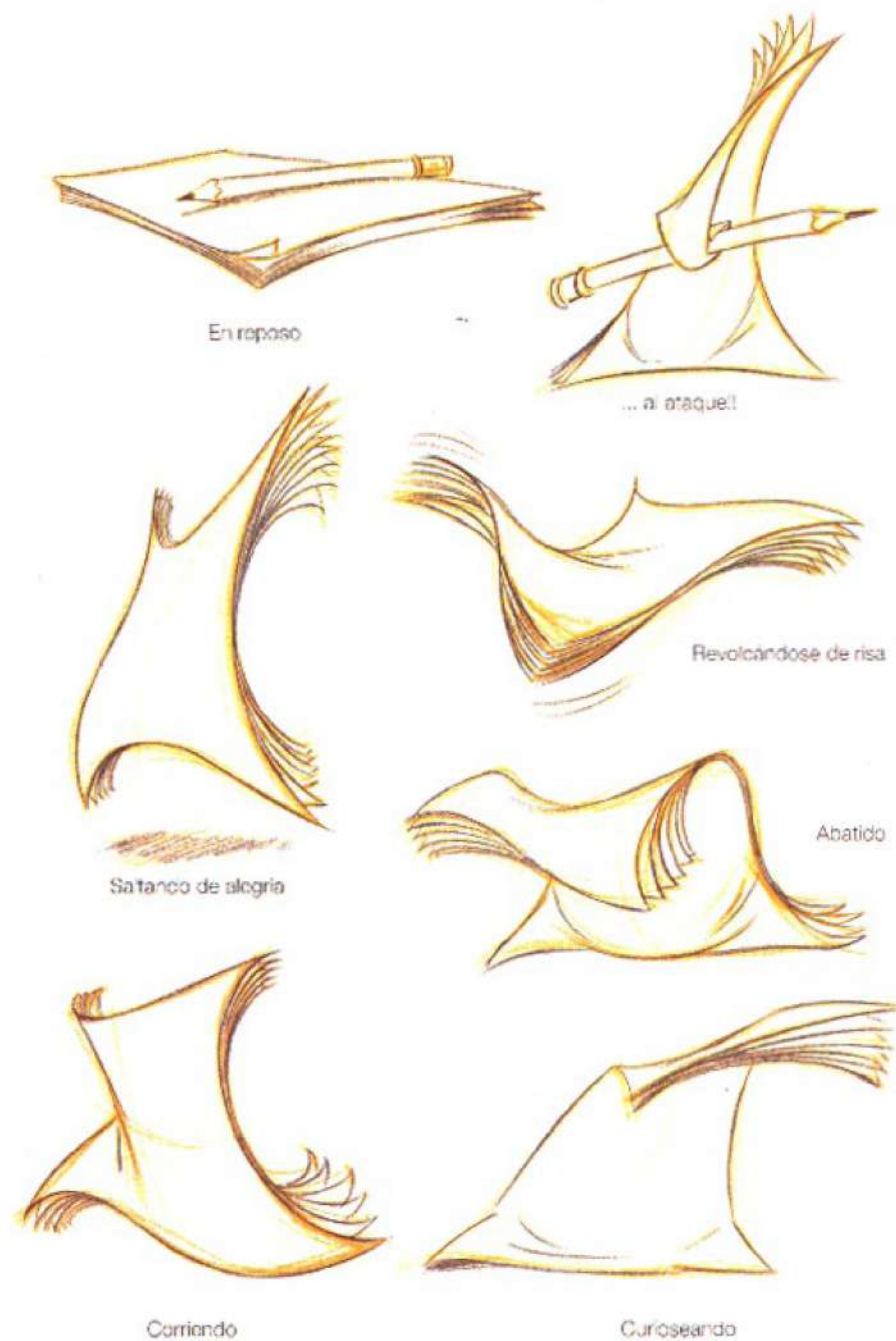


Fig. 3.73 Varias poses aplicadas a un objeto. Sergi Cámara, 2004.

Teniendo esto en cuenta, para que sus personajes tengan la pose correcta, es decir, para que ésta sea convincente y que al aparecer éstos en escena lo hagan de la manera adecuada y sean creíbles (o al menos, que den esa sensación), es muy importante que los artistas presten mucha atención a varios factores.

En primer lugar, tal y como hemos visto en el punto 3.4.4.2 cuando hablábamos del esqueleto humano, tienen que tener éste muy en cuenta, entender todos los puntos en los que se articula, etc.

El personaje del ejemplo corre velozmente con el balón entre las manos hacia un aro que, aunque no vemos, intuimos que está frente a él, ya que, entre otras cosas, está dirigiendo su mirada hacia la zona en la que, normalmente, suele estar en una cancha de baloncesto. La energía cinética del movimiento se aplica mediante el giro del torso, la oposición del ángulo que forman las caderas y los hombros, etc.



Fig. 3.74 Pose de un personaje corriendo concentrado.
Vincent Woodcock, 2007.

En el siguiente ejemplo, se oponen los hombros y las caderas del personaje mientras su cabeza se mantiene erguida para sugerir un movimiento algo desenfadado.



Fig. 3.75 Pose de un personaje andando de manera desenfadada. Vincent Woodcock, 2007.

Otro factor es cómo se distribuye el peso en la figura. Al igual que ocurre con las personas, animales, objetos, etc. reales, les tiene que afectar la

gravedad. Sin ella, éstos darían sensación de que están flotando en el soporte, y con ello, además de que no tendrían sentido, tampoco serían creíbles. Una forma de que los personajes conecten con lo que sería el suelo sobre el que están, es dibujar de una forma verosímil la manera en la que éstos soportan su propio peso.

Si están en pleno movimiento, por ejemplo, realizando un salto, éste se puede representar dando a entender el lugar desde el que lo han comenzado y el sitio en el que lo van a concluir. Por ejemplo, el personaje de la siguiente imagen, en este caso, uno de los populares Pitufos, está efectuando un salto, y para representarlo, Peyo, su creador y diseñador, ha colocado una especie de nube de polvo en el lugar desde el que lo ha iniciado, una línea curva que marca todo el espacio recorrido mediante el mismo y su propia sombra en el que sitio en el que lo va a terminar.



Fig. 3.76 El pitufo astronauta efectuando un salto.
Peyo, fecha desconocida.

También tienen que intentar que los actos de la figura sean todo lo pronunciados que se pueda, o dicho de otra forma, hay que exagerarlos hasta llegar a su esencia. Es decir, que las acciones que sean pequeñas, tienen que parecer más pequeñas aún, y las que sean grandes, tienen que parecer más grandes todavía. El objetivo es capturar todo el espíritu que tiene cada acción.

En el siguiente ejemplo, un boceto rápido de un chico joven que, debido a algo que le ha sorprendido, se ha quedado rígido y como suspendido en la hoja, la acción ha sido reducida a lo que podríamos denominar como su esencia, y a continuación, se ha exagerado hasta el punto exacto en el que la pose sería prácticamente imposible en la realidad.



Fig. 3.77 Pose de un personaje sorprendido.
Vincent Woodcock, 2007.

Además de todo esto, el trazo de los artistas tiene que tener, entre otras cualidades, comunicación, encanto, magnetismo, simplicidad, etc.

También hay que tener en cuenta que, siempre y cuando haya una buena y razón para hacerlo, se puede romper cualquier ley física.

Por ejemplo, el hecho de que un personaje tenga un aspecto corpulento, no quiere decir que no pueda ser grácil, ligero, etc. También puede ocurrir que un personaje con un aspecto esbelto, sea tosco, pesado, etc.



Fig. 3.78 Pose de un personaje corpulento pero ligero.
Vincent Woodcock, 2007.

Para realizar algunas poses, posturas, etc. de acción, incluso para llevar a cabo escenas en las que haya más de un personaje, los artistas pueden ayudarse de una o varias figuras articuladas de madera o cualquier otro material. No obstante, tal y como afirma Vincent Woodcock, “la figura articulada de madera no es sustituta de un buen conocimiento anatómico, es sólo un atajo conveniente que te deja practicar acciones y gestos de actuación de una forma rápida y dinámica. (Woodcock, 2007, p. 32).

Hay una serie de recursos gráficos que les pueden ayudar, los cuales, vamos a ver a continuación.

La línea de acción.

A la hora de realizar las poses de los personajes, lo normal es que sus creadores y diseñadores lo hagan a partir de la línea de acción, pues a través de ella, es posible organizar tanto la energía como la estructura de éstos.

Se extiende por todo el personaje cuando éste realiza alguna acción, movimiento, etc. señalando su dirección, informando de su intención, contribuyendo a su dinamismo, reforzando su efecto dramático, dotándole de vida, etc. Sobre ella, se irán colocando poco a poco todas y cada una de las estructuras solidas de las que se compondrá el personaje, lo que también permitirá obtener esa estructura clara y simple de éstos de la que hablábamos al comienzo del punto 3.2.3, y gracias a la cual, el resto de personas que trabajen con el personaje lo entenderán de forma correcta sin caer en ningún tipo de confusión.

Toda la estructura y energía del personaje se organiza a partir de su línea de acción. Con ello conseguimos dos efectos importantes: por una parte, acompañar a la acción principal y dotarla de dinamismo e intención; por otra, obtener una estructura simple y clara del personaje que nos lleve a un entendimiento correcto sin lugar a confusión. (Cámara, 2004, p. 70).

Tanto si la pose del personaje es muy dinámica, como por ejemplo, un lanzamiento de pelota, un salto a una piscina, etc. como si es muy estática, como por ejemplo, apoyarse en una pared, etc., es muy importante que haya una línea de acción.

En el siguiente ejemplo, se puede ver a un personaje corriendo cuya línea de acción es prácticamente rígida. Sus brazos y sus piernas se oponen claramente a ella, logrando que se produzca una composición, puesta en escena, etc. muy interesante.



Fig. 3.79 Pose de un personaje corriendo.
Vincent Woodcock, 2007.

En el siguiente ejemplo, aparece un personaje realizando un movimiento cuya línea de acción, más que una forma recta, tiene una forma como de “S”, lo que insinúa que el personaje está realizando un giro como movimiento previo o anticipación de otro en el que balanceará fuertemente el bate.



Fig. 3.80 Pose de un personaje a punto de batear.
Vincent Woodcock, 2007.

A medida que avanza la acción que está realizando el personaje, su línea de acción cambiará como si de una especie de látigo se tratara, proporcionando así cadencia, suavidad, etc. a la animación del movimiento. Una línea de acción colocada de forma incorrecta puede hacer que la pose no funcione, y con ello, que tanto el resto de personas que tengan que trabajar con el personaje como la audiencia cuando lo vea en pantalla no comprendan una acción.

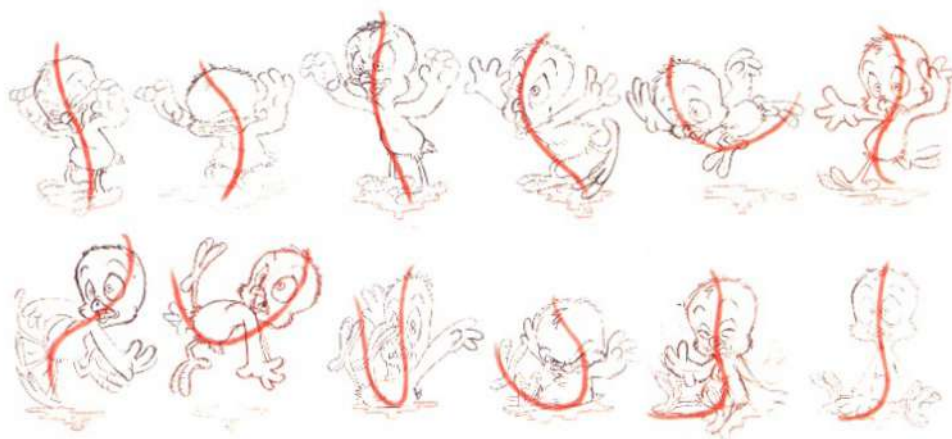


Fig. 3.81 Evolución de la línea de acción de un personaje realizando un movimiento.
Sergi Cámara, 2004

Cuando hay dos o más personajes y las líneas de acción que son más fuertes van entre ellos, estamos ante lo que se conoce como composición dinámica. El siguiente ejemplo se cataloga así debido a que la línea de acción más fuerte, es decir, la línea cinética del puñetazo que da a entender que se trata de un golpe bastante fuerte, va entre ambos personajes. Además, la figura que forman ambos personajes juntos, tiene la misma forma que una gran explosión, salpicadura, etc.



Fig. 3.82 Pose de dos personajes peleándose.
Vincent Woodcock, 2007.

Por todo esto, se puede decir que la línea de acción es, quizá, la más importante de todas las líneas imaginarias que tenemos que tener en cuenta a la hora de realizar personajes para animación.

A continuación, vamos a ver ejemplos de la aplicación que se suele hacer de todo esto en personajes de tipologías concretas:

- Protagonista: su línea de acción es bastante dinámica.
- Villano: aunque en ocasiones puede estar encorvada, su línea de acción es dinámica, y normalmente, hará que se muestre desafiante.
- Personaje heroico: su línea de acción es dinámica, vigorosa, etc. lo que les permite estar siempre predispuestos a pasar a la acción.
- Antihéroe: su línea de acción se mostrará totalmente encorvada, dejando a la vista una estructura con los hombros cargados.
- Personaje infantil: su línea de acción se mostrará dinámica.
- Personaje grotesco: su línea de acción es extremadamente dinámica.

Los ejes.

Los ejes son unas líneas imaginarias con las que tendremos que trabajar para construir a nuestros personajes en la perspectiva correcta, y además, dotarlos de equilibrio, estabilidad, etc. sea cual sea la acción o movimiento que vayan a realizar. Hay varios tipos.

El de gravedad hace que el personaje mantenga el equilibrio tanto cuando se encuentra estático sobre una superficie como cuando está ejecutando cualquier tipo de acción o movimiento. Y es que, con él colocado correctamente, podremos colocar al personaje en cualquier posición sin que nos deje de dar una sensación de completa estabilidad.

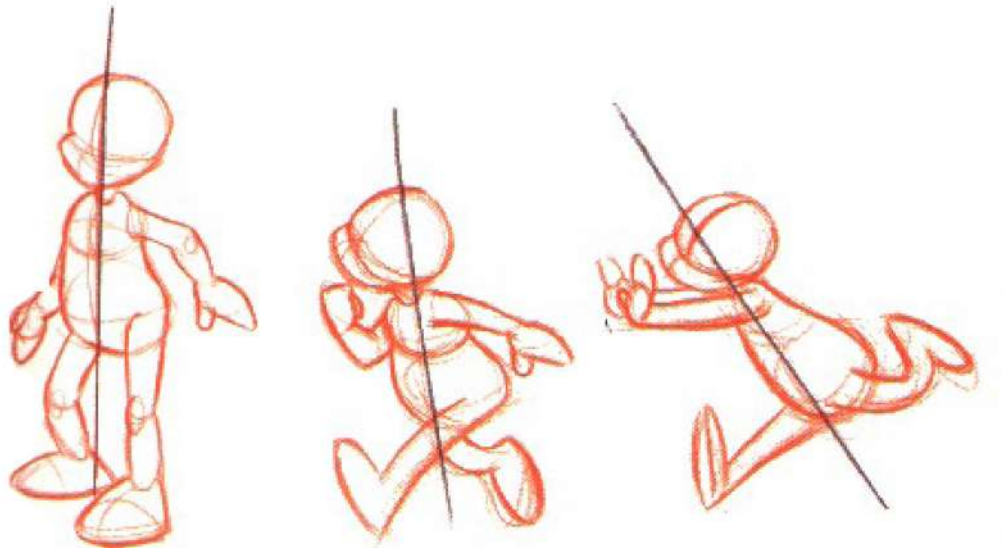


Fig. 3.83 Ejemplos del eje de gravedad de un personaje. Sergi Cámara, 2004.

El de hombros y el de caderas nos indicarán la perspectiva que tiene el personaje con respecto al plano. Dependiendo del movimiento que la figura esté realizando en ese momento, ambos pueden desplazarse en direcciones totalmente opuestas, y con ello, permitir que ésta obtenga el balance necesario para realizarlo. El giro, inclinación, etc. de cualquiera de estos ejes en la dirección o velocidad que sea, hará que el otro realice ese mismo movimiento en dirección contraria pero manteniendo la misma velocidad. Ambos ejes estarán condicionados en todo momento al de gravedad.

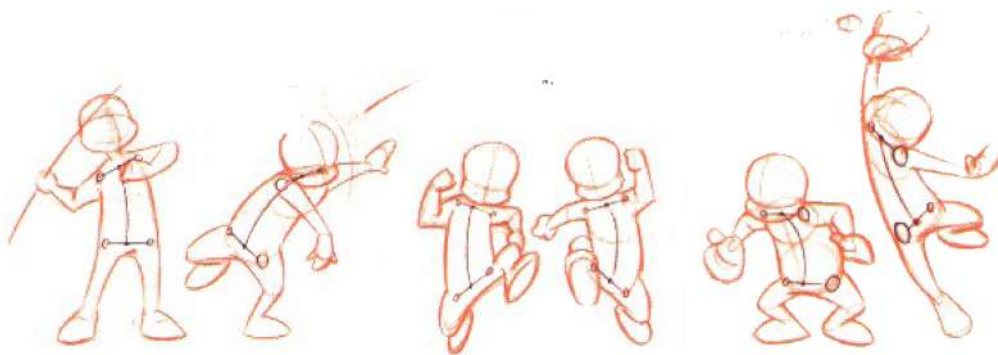


Fig. 3.84 Ejemplos de los ejes de hombros y cadera de un personaje. Sergi Cámara, 2004.

Los de la perspectiva de ambos pies sobre el suelo harán que la pose se asiente en la superficie sobre la que se encuentra de forma independiente a los tipos anteriores. Así, estos reafirmarán tanto el equilibrio como la

perspectiva del personaje en general, contribuyendo a que éste se muestre estable, sólido, etc.

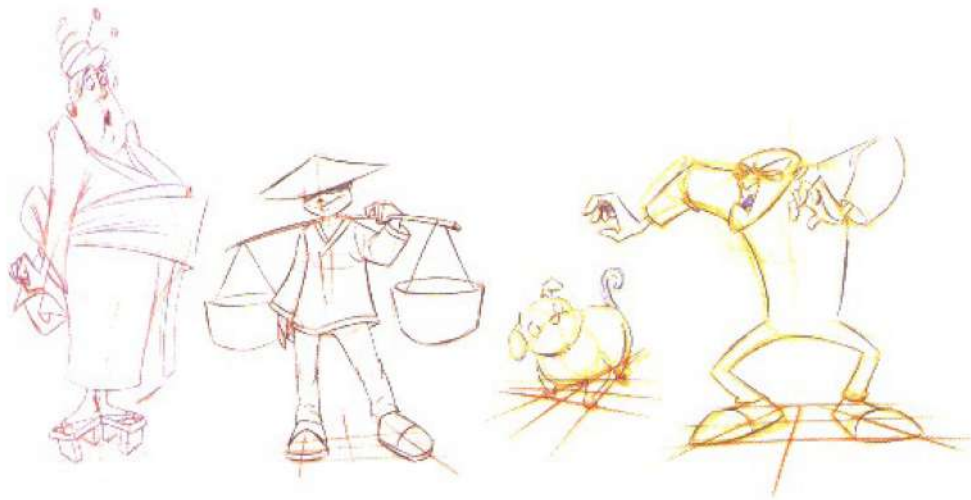


Fig. 3.85 Ejemplos de los ejes de perspectiva de ambos pies sobre el suelo de varios personajes. Sergi Cámara, 2004.

Las líneas de flotación.

Las líneas de flotación son unas marcas imaginarias que ayudarán a los creadores y diseñadores de personajes a la hora de marcar las características psicológicas (el ánimo, el carácter, el temperamento, la decisión, la fuerza mental, la valentía, etc.) de éstos sean cuales sean sus características físicas.

Y es que, al igual que los seres humanos reales, aunque los personajes tengan una complexión física determinada con la que, en principio, podrían realizar ciertas acciones, afrontar de una manera concreta una situación determinada, etc. será su forma de ser la que hará posible que finalmente puedan llevar (o no) esas acciones a cabo, que se enfrenten de esa forma (o de otra) a las situaciones que se les plantean, que se valgan por ellos mismos (o necesiten de otros) para solucionar los problemas que les surjan, etc.

Éstas son los ejes de torax y cintura, o mejor dicho, la combinación de ambos. Así, sea cual sea la complexión física de una figura, si la antes citada combinación es cóncava, el personaje será temperamental, valiente, etc. en resumen, que estará capacitado para afrontar cualquier problema. Si por el contrario la combinación es convexa, el personaje será cobarde, indeciso, tímido, etc. en resumen, que no estará capacitado para enfrentarse a toda clase de retos.

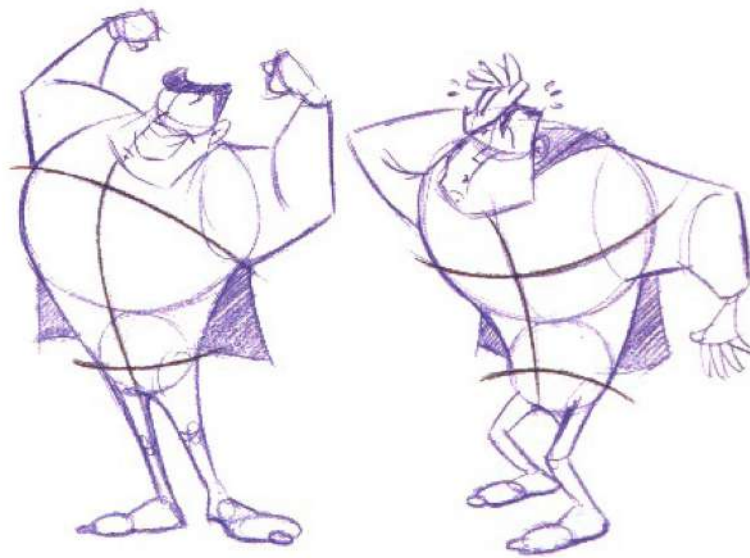


Fig. 3.86 Ejemplo de las líneas de flotación de un personaje. Sergi Cámara, 2004.

Aún así, es muy posible que los estados anímicos de un personaje cambien en cualquier momento, es decir, que al principio de la historia se muestre enérgico, vital, etc. y al final de la misma se presente cansado, desfallecido, etc.

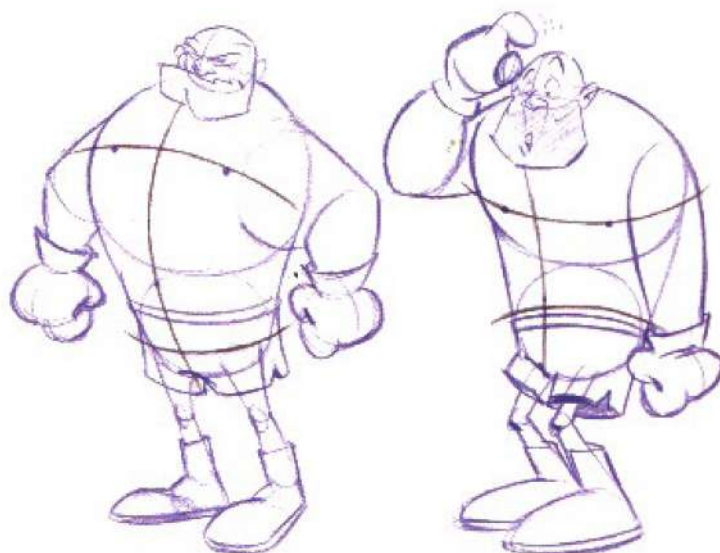


Fig. 3.87 Ejemplo de las líneas de flotación de un personaje. Sergi Cámara, 2004.

También es posible crear contrastes fuertes entre personajes con diferentes estructuras morfológicas. Por ejemplo, el personaje más pequeño que, a priori, debería de ser más frágil, es el que se encarga de tomar todas las decisiones, dar las órdenes, etc. Sin embargo, el personaje más grande que, en principio, tendría que ser más fuerte, es el que simplemente obedece las órdenes del otro.

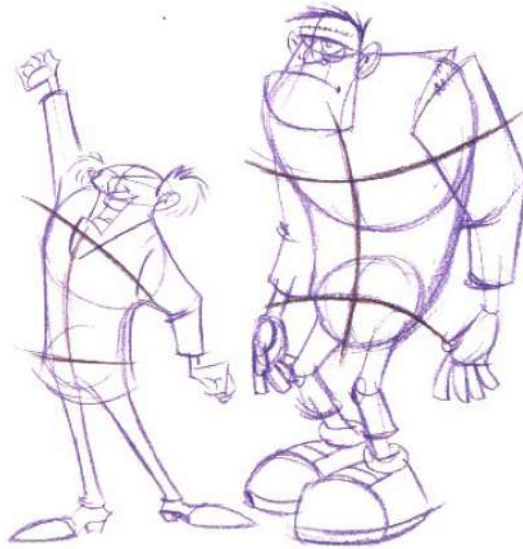


Fig. 3.88 Ejemplo de las líneas de flotación de un personaje. Sergi Cámara, 2004.

A continuación, vamos a ver ejemplos de la aplicación que se suele hacer de todo esto en personajes de tipologías concretas:

- Protagonista: las líneas de flotación, de tipo cóncavo, denotan que tiene personalidad, mucha energía, temperamento fuerte, etc.
- Villano: las líneas de flotación pueden ser tanto cóncavas como convexas, por tanto, serán las otras características de su pose las que definirán la estructura corporal.
- Personaje heroico: las líneas de flotación son cóncavas, y además de estar constantemente en estado de alerta máxima, tienen la capacidad de recuperarse rápidamente.
- Antihéroe: sus líneas de flotación, las cuales serán convexas, mostrarán el pecho algo hundido y el estómago abultado. En cuanto a las extremidades, además de ser largas, terminarán en

las manos y los pies, que serán grandes, desgarbados, etc., contribuyendo así a acentuar su aspecto patético.

- Personaje infantil: sus líneas de flotación serán cóncavas, y aunque denotarán su buena predisposición, éstas, junto a sus extremidades, las cuales serán cortas, robustas, etc., nos proporcionarán información sobre su fragilidad.

- Personaje grotesco: las líneas de flotación suelen ser, casi siempre, de tipo cóncavo, independientemente de la tipología global a la que pertenezca.

La perspectiva. Construcción de diseños sólidos, tridimensionales, etc. mediante estructuras asimétricas.

Cualquier soporte de dibujo, ya sea uno tradicional, como por ejemplo, la tela, el papel, etc. o uno actual, como la pantalla de la tableta gráfica, etc., son superficies planas sobre las cuales, de una forma u otra, se realizan líneas para crear y diseñar los personajes.

Sobre todo cuando éstos se van a utilizar en un proyecto en dos dimensiones, como por ejemplo, un largometraje realizado mediante animación tradicional, los creadores y diseñadores de personajes tienen que tener en cuenta que sus creaciones van a ser trazos dibujados en un papel, y por tanto, es imposible conseguir una tridimensionalidad real.

A pesar de ello, tanto con éstos como con el entorno en el que ejecutan sus acciones para que se desarrolle la historia, deben de tener la suficiente habilidad, profesionalidad, etc. para conseguir que la audiencia no perciba que se trata de dibujos planos, bidimensionales, etc. si no que éstos transmitan sensación de volumen, profundidad, etc. en todo momento.

Para conseguirlo, los creadores y diseñadores de personajes, pueden utilizar la perspectiva, ya que a través de ella, pueden realizar sus creaciones haciendo que éstas parezcan tridimensionales, es decir, que parezca que realmente ocupan un espacio. Y es que, si ésta se usa con sensatez, dotará al personaje de profundidad, solidez y volumen, o dicho de otro modo, que todo aquello que se realice en dos dimensiones se convierta en una especie de ventanas a un mundo en tres dimensiones.

La cantidad o tipologías de perspectivas utilizadas por los creadores y diseñadores de personajes a la hora de realizar sus creaciones, variará dependiendo del enfoque, el estilo, etc. que se les quiera dar, pero de una

forma u otra, la perspectiva es una herramienta imprescindible que tienen que tener muy en cuenta.

El modo en el que los personajes, objetos, etc. dan la sensación de alejarse de nosotros en el espacio depende de nuestro punto de vista. Teniendo esto en cuenta, nos podemos encontrar con tres tipos de perspectivas. Para verlas, vamos a partir de esta imagen, que sería lo que vemos representado en un papel, y en ella, la línea horizontal que hay en la parte superior, representaría nuestra línea de horizonte o de visión.



Fig. 3.89 Ventana. Vincent Woodcock, 2007.

Perspectiva de un punto: si de repente vemos un rectángulo, o mejor dicho, una de sus caras orientada hacia nosotros, éste se alejará en dirección a un solo punto de fuga (PF).

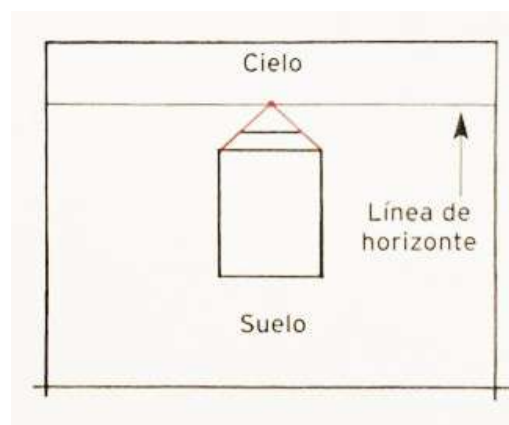


Fig. 3.90 Perspectiva de un punto.
Vincent Woodcock, 2007.

Perspectiva de dos puntos: si miramos el rectángulo antes mencionado desde un punto de vista algo más ladeado, las caras que veíamos, es decir, las dos que miraban hacia nosotros, se alejarán con respecto al punto de fuga que hemos visto antes. De esta forma, el rectángulo se alejará hacia dos puntos de fuga.

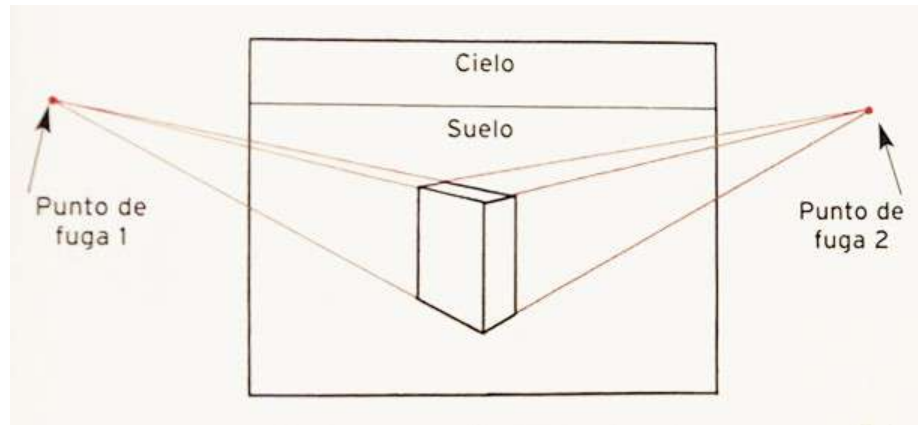


Fig. 3.91 Perspectiva de dos puntos. Vincent Woodcock, 2007.

Perspectiva de tres puntos: si miramos el rectángulo antes mencionado desde un punto de vista situado un poco más arriba que el anterior, las caras que veíamos, es decir, las dos que miraban hacia nosotros y que se alejaban hacia dos puntos de fuga, ahora lo harán también hacia un tercero.

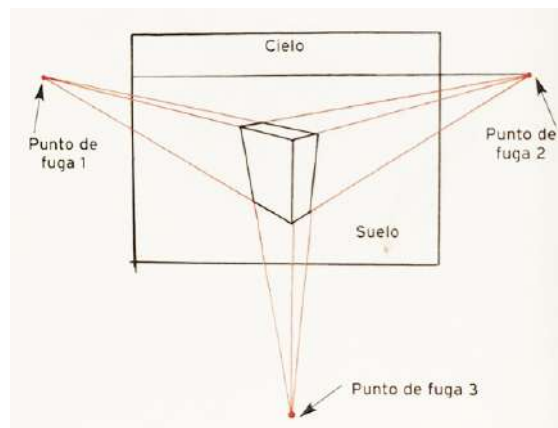


Fig. 3.92 Perspectiva de tres puntos.
Vincent Woodcock, 2007.

La aplicación de la perspectiva a cualquier personaje puede ser algo bastante complicado si se utiliza un punto de vista inusual. En esos casos, dibujarlos metidos en una caja puede hacer que ésta sea una labor más fácil.

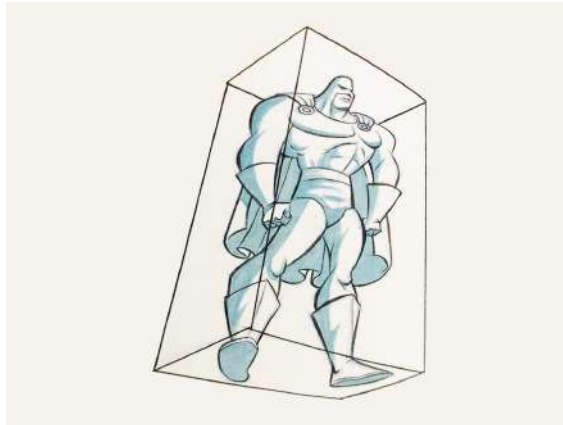


Fig. 3.93 Personaje realizado desde un punto de vista inusual. Vincent Woodcock, 2007.

A continuación, vamos a ver algunas técnicas, o mejor dicho, recursos de perspectiva.

Asimetría.

Aunque construir un personaje mediante una estructura simétrica tiene sus ventajas, como por ejemplo, que se acentuarán sus caracteres grotescos contribuyendo a realzar el efecto cómico, y en ocasiones, con ella hasta es posible que se refuercen las acciones dramáticas, hacerlo mediante una estructura asimétrica, ayudará bastante a darles a los personajes esa dimensión, volumen, etc. con los que romper con la monotonía que pueden generar algunas poses, acciones, etc. además de naturalidad, realismo, etc. con los que potenciar la veracidad que tienen que tener.

Para conseguir esto, lo más sencillo y recomendable es colocar al personaje, objeto, etc. en la posición de tres cuartos, y siempre que sea posible (a no ser que se esté pretendiendo a posta que éstos no tengan profundidad), evitar hacerlo en poses en las que estén totalmente de frente, de perfil, etc. No obstante, si por lo que sea hay que dibujarlos así, se puede añadir un pequeño giro para intentar que no queden tan planos.

Escorzo.

El escorzo se usa para conseguir dar un efecto de profundidad mediante la reducción de los personajes, objetos, etc. en un espacio determinado. Éste hace que los personajes tengan una solidez tridimensional que les permita acercarse más a la audiencia.

Puede ser de dos tipos: creciente o decreciente.

Creciente: cuanto más tamaño tenga el personaje, o más cerca éste, mayor será el efecto que cause el escorzo sobre él, representándose más grande lo que está más cerca del espectador.

Decreciente: cuanto menos tamaño tenga el personaje, o más lejos esté, menor será el efecto que cause el escorzo sobre él.

El escorzo es un recurso muy útil para los creadores y diseñadores de personajes.

Profundidad.

Al superponer la bola de mayores dimensiones sobre la de menor tamaño se sugiere profundidad.



Fig. 3.94 Ejemplo de profundidad. Vincent Woodcock, 2007.

Superposición.

Si dibujando líneas curvas una de ellas se cruza con otra del mismo tipo y en ese momento dejamos de dibujarla, insinuamos que la línea con la que nos encontramos está sobre la que acabamos de hacer. Esta técnica se denomina “tabbing”.

Por ejemplo, cada una de las líneas que conforman este brazo se superpone a la anterior, lo que le da una propiedad tridimensional. Y es que, el único propósito que tiene dejar que dos o más líneas se crucen es decorar.

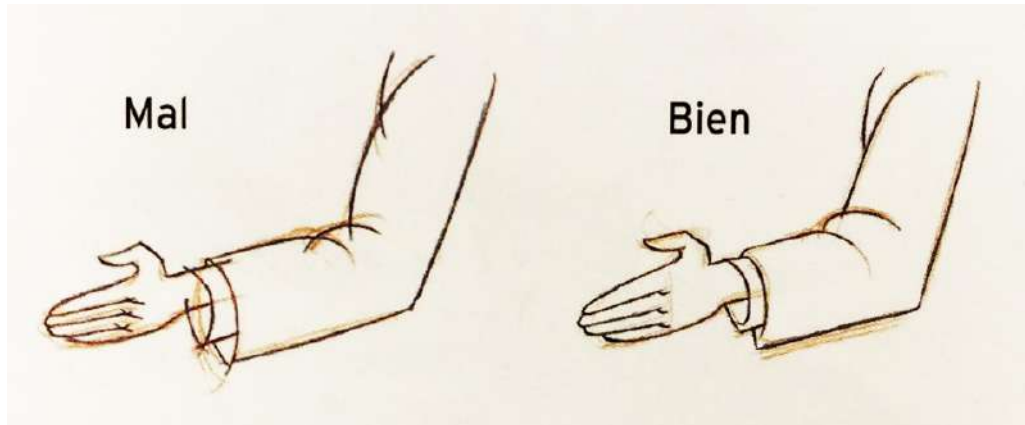


Fig. 3.95 Ejemplo de superposición. Vincent Woodcock, 2007.

Además, otros elementos, como por ejemplo, las arrugas, estampados, pliegues, etc. de las prendas de vestir, ayudan a que su superficie también tenga perspectiva.

3.3.5.2 La cara y las manos.

Tanto la cara como las manos pueden que sean los dos elementos que más importancia tienen a la hora de tener que dar expresividad a los personajes.

La expresión a través de la cara.

La cara es la parte del cuerpo en donde podemos apreciar las características más significativas en cuanto a expresión humana se refiere.

Se puede decir que ésta es algo fascinante. A través de la combinación de una serie de elementos que siempre serán los mismos (orejas, ojos, nariz y boca), se pueden obtener infinitas variaciones. No existen dos caras que sean exactamente iguales, ya que incluso en el caso de que dos personas sean gemelos considerados idénticos, van a tener algo que los va a diferenciar.

Teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que no hay ningún tipo de límite en las distintas disposiciones de las facciones que los creadores y diseñadores de personajes pueden inventar a la hora de llevar a cabo su tarea. Cuando éstos entiendan la llamada estructura anatómica elemental de las caras, podrán crear infinitas variaciones de ellas.

Rasgos faciales.

Al igual que ocurre con las personas de carne y hueso, la cara suele ser, prácticamente siempre, la parte del cuerpo en la que éstos se suelen fijar primero, la que más atención acapara, etc. Esto se debe a que intentan encontrar en ella un punto del personaje que les interese, alguna pista sobre su personalidad, algo que deje al descubierto sus intenciones, etc. por tanto, hay que dedicarle tanto tiempo como sea necesario para conseguir todo esto.

Dependiendo del grado de énfasis depositado en alguna de sus características, su expresión puede dar a entender una cosa u otra, incluso una simple modificación de uno de sus rasgos, puede hacer que cambie por completo. Por ejemplo, una frente muy ancha hará que el rostro de sensación de inteligencia, unos ojos muy grandes le darán una expresión más joven, inocente, etc., una nariz que parezca que está aplastada le proporcionará cierto aire de boxeador, etc.

Invertir algo de tiempo realizando bocetos de caras reales suele ayudar a dominar su estructura. Además, con ello se puede llegar a construir un vocabulario visual propio para realizar rasgos faciales, sus variaciones, etc.

Ojos.

De todos los rasgos o elementos de la cara, los que tienen más capacidad a la hora de comunicar, son los ojos. A través de éstos, los personajes pueden expresar, insinuar, etc. cualquiera de las diferentes emociones de los seres humanos, como por ejemplo, angustia, cansancio, dolor, exasperación, fascinación, interés, regocijo, shock, sorpresa, sospecha, etc.

Tal y como he dicho anteriormente, éstos suelen estar sobre la línea horizontal imaginaria que divide la cabeza en dos partes, y además, a no ser que por la naturaleza del personaje se les quiera dar otra situación a propósito, deben de estar a la misma altura. Sin embargo, no hay que obsesionarse con la posición que éstos ocupen en el rostro. Si se colocan, por ejemplo, más arriba de la antes nombrada línea horizontal imaginaria, uno al lado del otro o incluso juntos, etc. y la fórmula funciona perfectamente, no hay por qué cambiarlos, ya que, en este caso, tal y como dice Vincent Woodcock, “no te preocupes de lo que has leído que no se puede hacer en los libros de anatomía: es un diseño de un personaje, no creación de vida.” (Woodcock, 2007, p. 51).

Dos de las tres partes de la superficie que tienen éstos, o mejor dicho, los globos oculares, están protegidos por las cuencas. En la otra parte, más en concreto, en la parte central de los iris (los tejidos que le dan su color a los ojos), se encuentra las pupilas.

Éstas son unos círculos pequeños de color negro que cambian su tamaño con el objetivo de regular toda la luz, o mejor dicho, la cantidad, que entra en los ojos. Ellas nos indicarán hacia dónde esta dirigiendo su mirada el personaje. Además, la forma que tengan también nos hablará sobre su actitud, pero tan solo con ellas, será muy complicado que obtengamos más información.

Sin embargo, los numerosos y pequeños músculos faciales que hay alrededor de ambos ojos y la combinación de éstos últimos con otros elementos de la cara como los párpados (que están a su alrededor y siempre sobresalen independientemente del ángulo desde el que se miren), las cejas, las mejillas, etc., sí que harán posible que se puedan llevar a cabo una gran variedad de expresiones, formas, etc., pues a la hora de marcar éstas, todos ellos están relacionados entre si. Tal y como afirma Sergi Cámara, “Hay que tener presente que las cejas y las mejillas son las fuerzas que actúan sobre los párpados y que cambian radicalmente la forma del ojo y su expresividad.” (Cámara, 2004, p. 81).

Por ejemplo, si mueven las cejas, la parte superior de los párpados se verá afectada y también lo hará, haciendo que los ojos estén más o menos abiertos. Si mueven extremadamente la boca, las mejillas se verán afectadas, y con ellas, la parte inferior de los párpados, haciendo que los ojos cambien de forma. Si vemos el conjunto formado por las cejas, los párpados, los ojos y la parte superior de ambas mejillas como una especie de masa activa en la cual cada una de las partes depende del resto, nos será mucho más fácil comprender como afectan las unas a las otras a la hora de dar expresividad a los personajes.

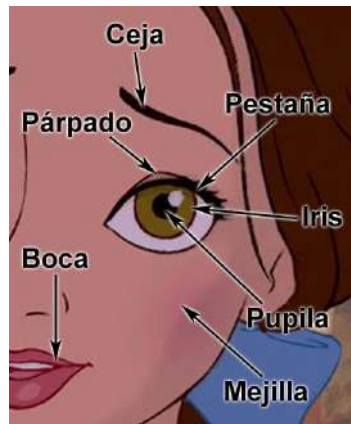


Fig. 3.96 Partes de los ojos y elementos de la cara que se suelen combinar con ellos.

Además, los creadores y diseñadores de personajes, pueden exagerar el antes nombrado conjunto aplastando, distorsionando, estirando, etc. sus formas, es decir, con tan solo unos pocos trazos.

Aunque expresiones como la ira, un susto, etc. son obvias, no hay ninguna fórmula para que los ojos expresen una emoción determinada, ya que los ojos, al igual que otros rasgos de la cara, cambian dependiendo de la cultura, la personalidad, etc. de los personajes.

Por ello, tienen que intentar que los personajes se expresen a su manera, es decir, que tengan su propia forma de expresarse.

No obstante, a continuación, vamos a ver cómo se suelen expresar y transmitir algunas emociones a través de los ojos.

En situaciones de carácter extremo en las que el personaje de repente se vea obligado a asimilar nueva información, levantará las cejas, y con ello, los ojos sobresaldrán.

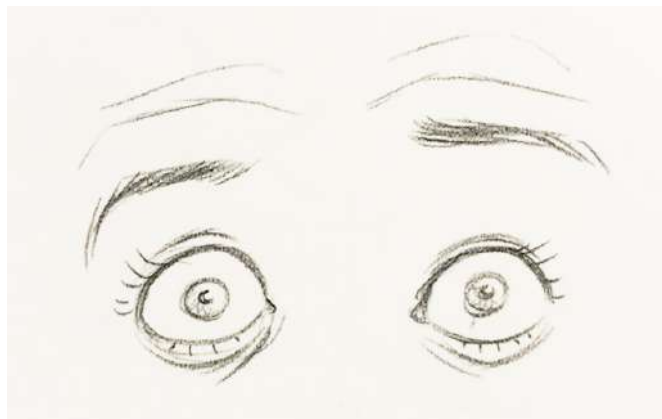


Fig. 3.97 Ojos en una situación extrema.
Vincent Woodcock, 2007.

Cuando esté atravesando una situación de tensión, los músculos que tiene en ojos y frente se contraerán, lo que producirá en su rostro varias líneas que transmitan esto.



Fig. 3.98 Ojos en una situación de tensión.
Vincent Woodcock, 2007.

Para transmitir placer, relajación, etc. sus ojos se cerrarán parcialmente. Esta forma de actuar es similar en algunos animales, por ejemplo, en los gatos.

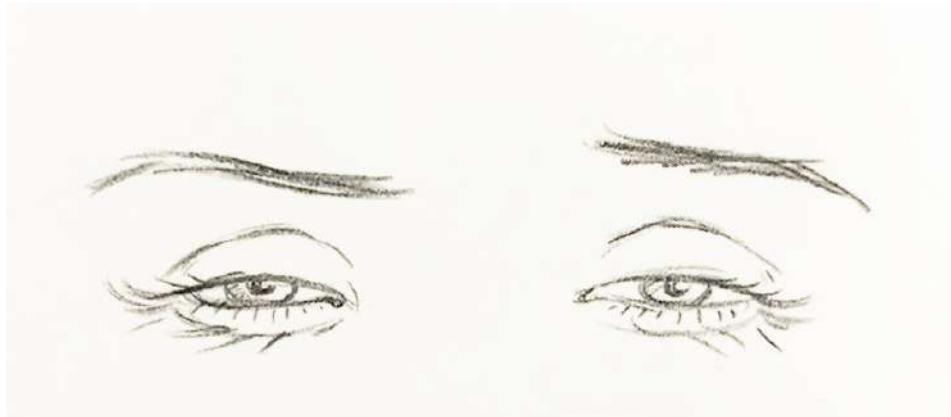


Fig. 3.99 Ojos en una situación de relajación. Vincent Woodcock, 2007.

Para transmitir un estado de furia, los ojos se comprimirán de forma extrema, y al hacerlo, la nariz quedará fruncida.



Fig. 3.100 Ojos en una situación de furia. Vincent Woodcock, 2007.

En ocasiones, para transmitir interés por algo, los ojos pueden aparecer alineados de forma asimétrica.



Fig. 3.101 Ojos en una situación de interés.
Vincent Woodcock, 2007.

Con una cabeza y unos ojos podemos crear varias caras diferentes. Tal y como podemos ver en este ejemplo, con tan solo cambiar la posición de éstos últimos, podemos obtener cuatro rostros totalmente diferentes.

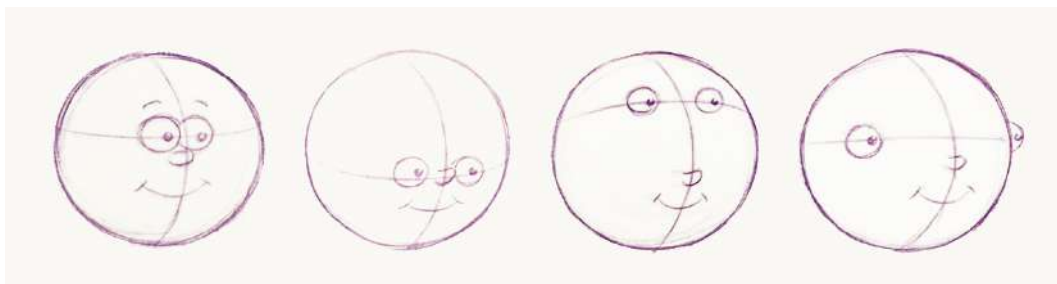


Fig. 3.102 Rostros obtenidos con la misma cabeza y los mismos ojos cambiando la posición de estos últimos dentro de la primera. Vincent Woodcock, 2007.

Hay artistas, como por ejemplo, Robert Fred Moore (animador de *The Walt Disney Company* de origen norteamericano muy conocido por su trabajo en largometrajes como *Snow White and the Seven Dwarfs* (David

Hand, 1937), *Pinocchio* (Ben Sharpsteen y Hamilton Luske, 1940), *Fantasia* (Jame Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe Jr, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield y Ben Sharpsteen, 1940), etc.), que prefieren dibujar las cejas y los ojos como si ambos fueran una unidad cuyo centro es la pupila de éstos últimos. Con ello, se consigue una mirada bastante coherente que además queda muy bien en la animación de tipo cartoon.



Fig. 3.103 Conjuntos de ojos y cejas que forman una misma unidad. Vincent Woodcock, 2007.

Con tan solo algo de información que nos proporcionen sus ojos, podemos saber bastante sobre cómo se encuentra mentalmente un personaje. Por ejemplo, si éste tiene las pupilas flotantes, estas hacen que tenga una mirada como de desconcierto. Al utilizar éstas, hay que tener cuidado, ya que, en ocasiones, pueden hacer que parezca que el personaje esta muerto.



Fig. 3.104 Ojos con pupilas flotantes. Vincent Woodcock, 2007.

Suprimiendo las pupilas, y con ello, dejando la parte interior de los ojos vacía, se puede conseguir que el personaje parezca un ente sobrenatural. Además, si éstos son rodeados de cualquier tipo de forma angulosa, negra, etc. pueden hacer que de una sensación de amenaza, maldad, etc.



Fig. 3.105 Ojos sin pupilas. Vincent Woodcock, 2007.

Para llevar a cabo una mirada que de la sensación de inocencia o de que el personaje está como suplicando algo, se pueden colocar ambas pupilas centradas sobre la nariz y que el resto del ojo esté realizado de forma sutil, es decir, que no aparezca o que lo haga en parte.



Fig. 3.106 Ojos con pupilas centradas sobre la nariz. Vincent Woodcock, 2007.

En los ojos hay bastantes elementos que pueden estrechar la interpretación del personaje.

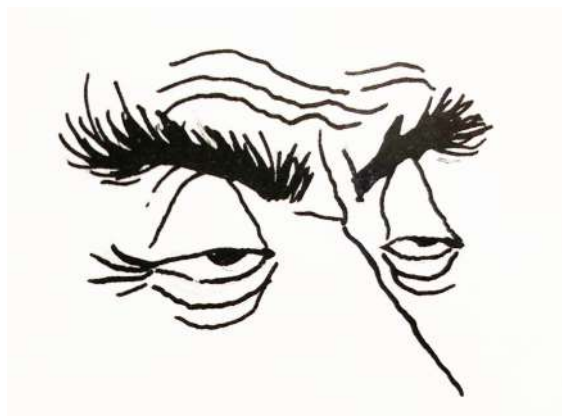


Fig. 3.107 Ojos y otros elementos que ayudan a la interpretación del personaje. Vincent Woodcock, 2007.

Unos ojos colocados al revés, pueden producir una sensación extraña, como de desconcierto.

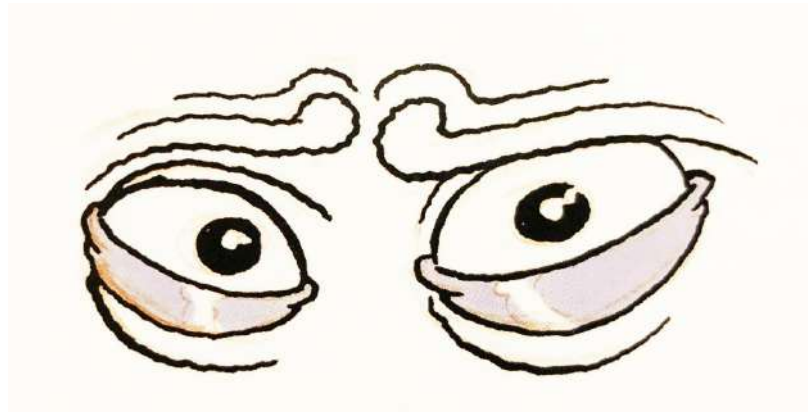


Fig. 3.108 Ojos colocados al revés. Vincent Woodcock, 2007.

Se pueden hacer unos ojos con tan solo un par de puntos, sin embargo, la expresión a través de éstos estará más limitada. En estos casos, las cejas cobrarán mayor importancia, ya que serán las que lleven todo el peso de la expresión.



Fig. 3.109 Ojos realizados a través de un par de puntos. Vincent Woodcock, 2007.

Si a las esquinas de los ojos se les hace una prolongación puntiaguda de color negro, se puede dar a entender que el personaje lleva rimel.

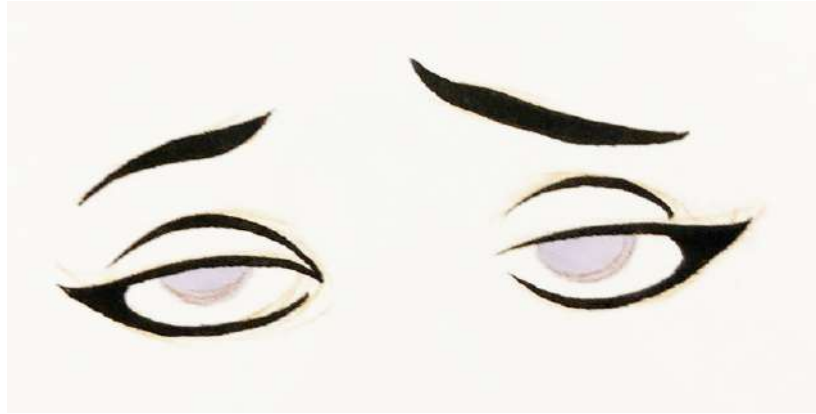


Fig. 3.110 Ojos con rimel. Vincent Woodtock, 2007.

Unos ojos con una capa excesiva de maquillaje pueden ser los de una drag queen, una stripper, etc.



Fig. 3.111 Ojos con mucho maquillaje. Vincent Woodtock, 2007.

Unos ojos muy detallados pueden resultar muy complejos para un personaje destinado a una producción de animación, sin embargo, pueden ser muy apropiados para uno que va a aparecer en un cómic, una ilustración, etc.



Fig. 3.112 Ojos muy detallados. Vincent Woodtock, 2007.

Es recomendable practicar todo ésto aplicándolo a los personajes, ya que así, se puede ver como les afecta. Para ello, se elige a unos cuantos que sean distintos entre sí y se comienza a hacer pruebas con el antes mencionado conjunto de las cejas, los párpados, los ojos, la parte superior de las mejillas, etc. incluso con la boca, la cuál, veremos más adelante. Tienen que ser constantes, ya que tendrán que hacer bastantes pruebas. Se trata de encontrar el mejor modo de transmitir lo que realmente se quiere contar a la audiencia, por tanto, tienen que ser muy exigentes a la hora de seleccionar todas aquellas opciones que les parezcan interesantes. Aunque en ocasiones se encontrarán con varias opciones aceptables, correctas, válidas, etc., al final, tan solo se quedarán con una de ellas.

Narices.

Una nariz es una especie de protuberancia de forma triangular que está en medio del rostro, más en concreto, entre ambos ojos y la boca. Tan solo su parte superior está formada de hueso, ya que el resto, es decir, su parte inferior, está formada por cinco fragmentos de cartílago, lo que da a cada nariz una forma particular.



Fig. 3.113 Partes de la nariz.

La nariz es importante a la hora de dar a los personajes cierta personalidad.

Una nariz más bien pequeña, y además, bastante linda, suele ser característica de los personajes infantiles, lo que contribuirá a hacer que éstos sean más adorables. Además, en ocasiones, éstas pueden contrastar con unas orejas grandes.



Fig. 3.114 Personaje con una nariz pequeña. Vincent Woodcock, 2007.

Una nariz achatada, que parezca que está aplastada, etc. suele ser muy común en los personajes que se dedican, o lo han hecho, al boxeo.



Fig. 3.115 Personaje con una nariz achatada. Vincent Woodcock, 2007.

Una nariz muy grande, suele ser propia de los personajes más divertidos.



Fig. 3.116 Mortadelo y Filemón. Francisco Ibáñez, 1958.

Una nariz puntiaguda, casi con forma de cuchillo, transmite peligro, por tanto, será muy característica de malvados, villanos, etc.



Fig. 3.117 Corvax, el villano de la serie para aprender idiomas *Muzzy* en un fotograma de dicha serie. Richard Taylor, 1986.

Las que son acampanadas, transmiten amenaza, por tanto, sueñen ser propias de matones.



Fig. 3.118 Personaje con nariz acampanada. Vincent Woodcock, 2007.

Los personajes históricos también suelen tener un tipo de nariz característico.

Una nariz con el puente completamente recto, la proporción adecuada al rostro, etc. suele ser muy habitual en los personajes de la antigua Grecia. Una nariz con el puente prominente, que parece que está ligeramente doblada, etc. suele ser muy habitual en los personajes de la antigua Roma. Incluso a personajes concretos, como por ejemplo, la reina egipcia Cleopatra, se la suele representar siempre con el mismo tipo de nariz, en este caso, larga y puntiaguda.



Fig. 3.119 Cleopatra en una viñeta del cómic *Asterix y Cleopatra*. Albert Uderzo y René Goscinny, 1965.

Bocas.

La boca es también un elemento muy importante a la hora de diseñar un personaje.

Las personas reales utilizan sus bocas para besar, comer, hablar, respirar, etc., es decir, que a través de ella también se expresan emociones.

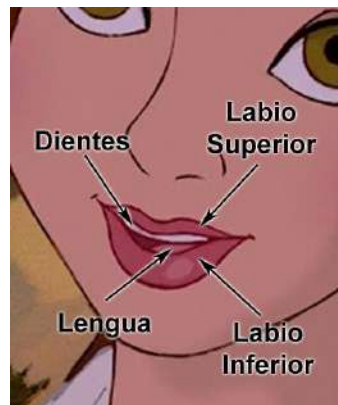


Fig. 3.120 Partes de la boca.

Los labios están asentados directamente sobre las dos filas de los dientes (siempre y cuando, el sujeto los tenga, claro está) y se pueden manipular de varias formas a través de los músculos que, colocados de forma circular, rodean a la boca.

Teniendo todo esto en cuenta, esta claro que los personajes también van a expresar emociones como enfado, fastidio, preocupación, etc. a través de ella, por tanto, los creadores y diseñadores de personajes tienen que considerar la importancia que va a tener ésta en la actuación del personaje cuando vayan a diseñarlo, especialmente, en aquellos que se vayan a utilizar en animación.

Tanto los labios como los dientes pueden ser simples, complejos, etc. incluso se pueden utilizar, únicamente, para darle al personaje una apariencia cómica.

A continuación, vamos a ver algunos ejemplos de bocas.

Esta boca, en especial sus dientes, es bastante grande, y además, resulta muy graciosa. Sin embargo, al mismo tiempo, conserva elementos reales de anatomía. Esta construcción, hace que esté más que preparada para llevar a cabo una buena parte de los gestos que se requieren a la hora de realizar una animación muy detallada.



Fig. 3.121 Personaje con una boca bastante grande. Vincent Woodcock, 2007.

Esta boca es bastante sencilla, ya que está realizada con tan solo una serie de bandas blancas. Sin embargo, su construcción es más que suficiente a la hora de realizar una animación muy poco detallada.



Fig. 3.122 El Gato Risón, uno de los personajes secundarios del largometraje *Alice in Wonderland*. Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson, 1951.

Esta boca, en especial sus dientes, está deforme debido al enfado del personaje. Es más, contra mayor es su enfado, más se deforma. Y es

que, en animación no hay ninguna regla que diga que los detalles de los personajes tienen que ser consistentes.



Fig. 3.123 Personaje con una boca deforme. Vincent Woodcock, 2007.

Tabla de bocas.

Si el personaje se va a utilizar en una producción de animación de cualquier tipo y va a tener que hablar en algún momento, hay que preparar su tabla de bocas. Las formas que vamos a ver a continuación, se pueden utilizar para los fonemas, sonidos vocales, etc. que surgen al hablar.



Fig. 3.124 Tabla de bocas. Vincent Woodcock, 2007.

Mediante la boca, también se genera la sonrisa. Ésta puede ser auténtica o falsa, y diferenciar ambas es muy fácil. La sonrisa auténtica se realiza de forma involuntaria y en ella intervienen la boca y los ojos, los cuales, se arrugan y se comprimen hacia arriba. La sonrisa falsa se realiza de forma voluntaria y se lleva a cabo tan sólo a través de la boca.

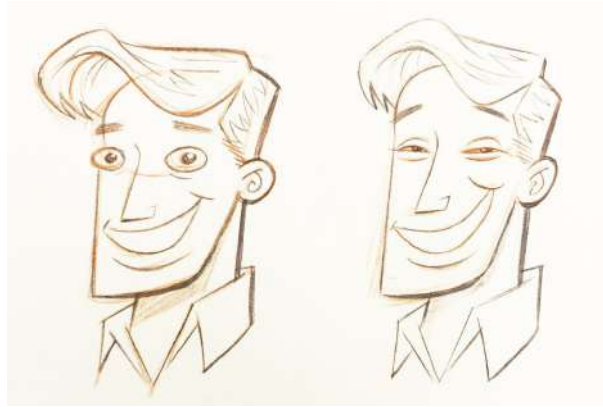


Fig. 3.125 Sonrisa falsa y sonrisa auténtica.
Vincent Woodcock, 2007.

Orejas.

Las orejas se sitúan en la cabeza, más en concreto, a ambos lados de ésta. Si la miramos de frente, suelen ir alineadas desde el principio de los ojos hasta el final de la nariz. Si lo hacemos de perfil, comienzan en la parte de atrás de la mandíbula, es decir, aproximadamente, en la parte media del cráneo.

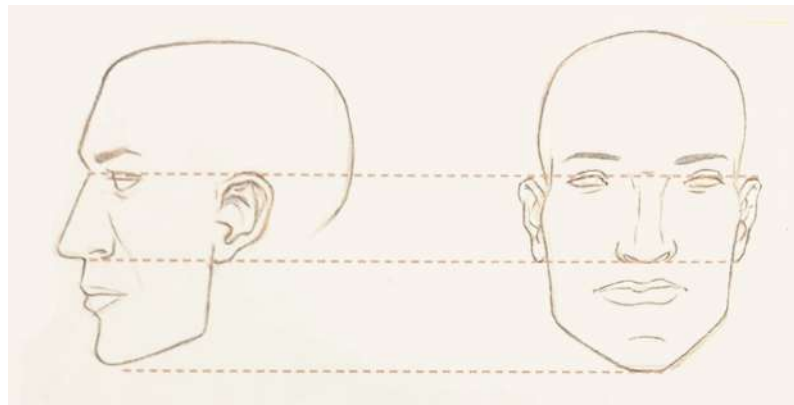


Fig. 3.126 Situación de las orejas en la cabeza.
Vincent Woodcock, 2007.

Su forma suele ser la de una especie de tazón poco hondo para contribuir a la amplificación del sonido. Están compuestas de cuatro zonas cartilaginosas, y además, un lóbulo bastante carnoso.



Fig. 3.127 Partes de la oreja.

Las orejas de un personaje tienen que tener el mismo estilo que él, es decir, no se le pueden poner unas orejas de corte realista a un personaje de tipo cartoon, al igual que no se le pueden poner unas orejas de corte cartoon a un personaje realista. Normalmente, las orejas de un personaje tipo cartoon tendrán un diseño más abstracto, simple, etc. y las de uno tipo realista, más complejo, concreto, etc.

Se puede afirmar que, al igual que ocurre con una huella dactilar, no hay dos orejas idénticas. Hay una teoría que afirma que ésto se debe a que las orejas que realiza cada artista son verdaderamente una versión de las suyas propias. Tal y como dice Vincent Woodcok, “Algunos cuadros de retratos han sido declarados verdaderos o falsos basándose en un estudio cuidadoso de cómo el artista dibujaba las orejas.” (Woodcock, 2007, p. 56).

Cabello.

El cabello, al igual que las arrugas, líneas, etc. que los personajes suelen tener en su cara, tiene que ser sencillo. Es decir, tiene que dar sensación de que es pelo sin que sea necesario realizar cada uno de los mechones. Por ejemplo, si uno de los personajes lleva su pelo peinado de punta, se puede variar tanto el tamaño como la forma de éstas. Además, se pueden poner reflejos en todos aquellos puntos que puedan contribuir a la definición de la forma que tiene la cabeza, los cuales, no tienen por que ser, necesariamente, donde se refleje la luz.

Vello facial.

El vello facial puede dar un toque bastante interesante a cualquier personaje.

Es muy importante que éste, se trate de un bigote, una perilla, una barba, etc., se añada una vez que la cara del personaje haya sido diseñada, y no

antes, ya que tiene que hacerse siguiendo las formas que va a haber debajo.

También es muy importante que la forma de éste sea simple, es decir, que no tape totalmente la cara del personaje para que éste se vea bien.

Algunos personajes memorables de la historia del cine, como por ejemplo, Charlie Chaplin, Oliver Hardy, Groucho Marx, etc. tienen vello facial.

Gafas.

Unas gafas pueden darle un toque bastante interesante a cualquier personaje, pero en ningún caso pueden bloquear, ocultar, etc. sus expresiones faciales, y mucho menos, sus ojos, es decir, que no pueden ser una excusa, pretexto, etc. para no dibujarlos.

Al igual que con cualquier otro complemento, a través de las gafas se puede contar a la audiencia bastantes cosas sobre los personajes. Algo tan simple como añadirle a las patillas un trozo de cinta adhesiva, puede aportar algo de información sobre la forma de ser que tienen éstos.

Es muy importante que las gafas, al igual que se hace cuando se le pone vello facial al personaje, se añadan una vez que la cara de éste haya sido diseñada, y no antes, ya que tiene que hacerse siguiendo las formas que va a haber debajo.

Actualmente, uno de los personajes más conocidos y queridos por el público de todos cuantos usan gafas es, sin lugar a dudas, Harry Potter.



Fig. 3.128 Una de las ilustración realizadas para una edición ilustrada del libro *Harry Potter y la piedra filosofal* (J. K. Rowling, 1997). Jim Kay, 2015.

La construcción de la cara.

Para construir lo que sería una cabeza y una cara normales de estilo realista, se pueden seguir una serie de pasos.

- La cara se puede entender como una especie o tipo de óvalo que tiene su parte inferior algo cuadrada.

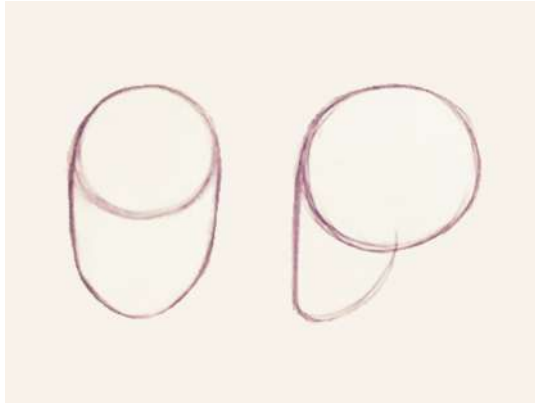


Fig. 3.129 Primer paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.

- Sobre la parte de la cara se traza una línea vertical y otra horizontal que la dividan en cuartos. Sobre la horizontal, se situarán los ojos. Normalmente, esta tiene una longitud de cinco, por tanto, teniendo en cuenta que hay uno entre medias de ambos, éstos estarán sobre los espacios segundo y cuarto.

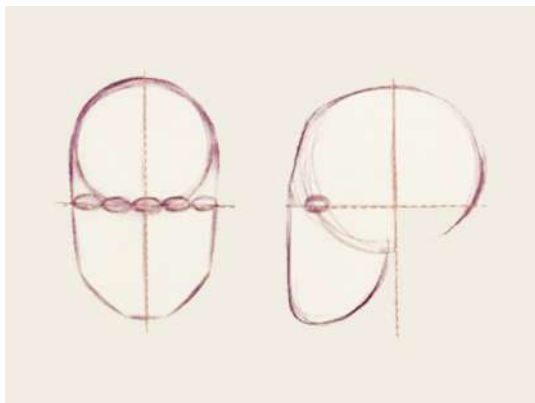


Fig. 3.130 Segundo paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.

- La nariz tiene la forma de una especie de triángulo. Ésta empezaría sobre la línea horizontal central, es decir, entre los dos ojos, y se iría ensanchando hacia abajo, terminando, aproximadamente, a una distancia de tres cuartos desde el comienzo de la zona superior del cráneo.

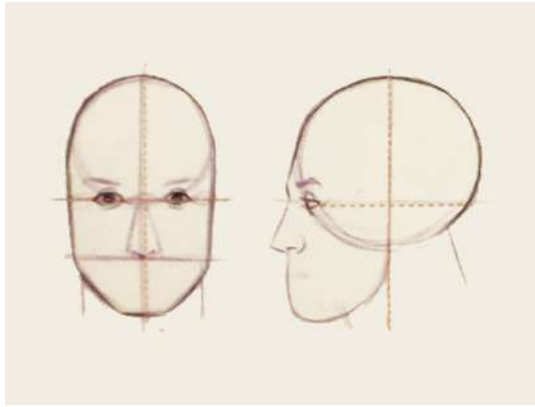


Fig. 3.131 Tercer paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.

- Los labios están, aproximadamente, a medio camino entre los finales de nariz y barbilla. Para realizar la boca, o mejor dicho, determinar donde están sus comisuras, nos ayudaríamos de una especie de triángulo imaginario. Su vértice superior estaría entre medias de los dos ojos, más en concreto, debajo de lo que sería el centro de sus pupilas. Para establecer los otros dos vértices, y con ellos, la base del triángulo, bajaríamos ambos lados por la nariz, o mejor dicho, por sus bordes laterales. Justo donde ambos se toquen con el que pasaría de forma horizontal por el centro de los labios, estarían los otros dos vértices, los cuales, marcarían las antes nombradas comisuras.

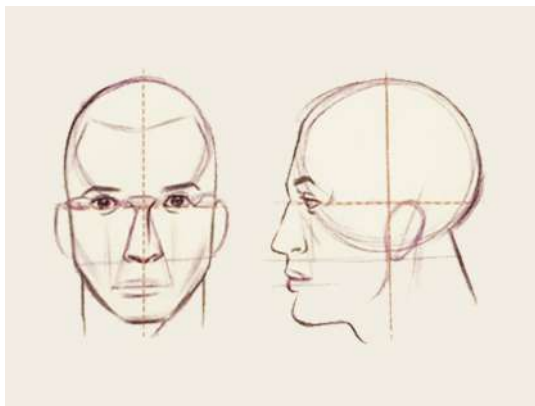


Fig. 3.132 Cuarto paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.

- Las orejas están alineadas con los dos ojos en su parte central y con la nariz en su parte inferior. Si ponemos la cabeza de lado y tenemos en cuenta la línea vertical que la divide en dos, las orejas comenzarían en ésta y se extenderían hasta aproximadamente la mitad del cráneo en su parte trasera.

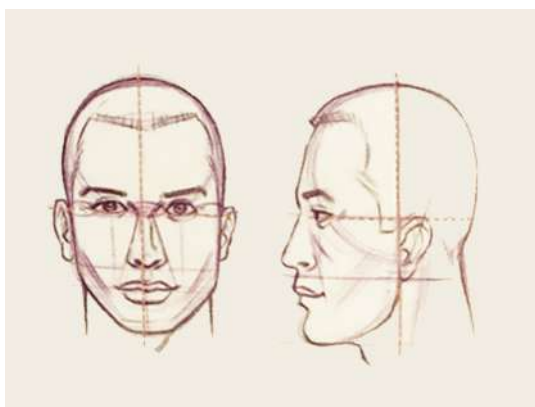


Fig. 3.133 Quinto paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.

Tal y como hemos dicho, con estos pasos se construirá una cara normal de estilo realista, es decir, algo muy general. Sin embargo, éstos se pueden variar, y así, no solo construir caras, si no también cabezas, que sean un poco más interesantes.

En su libro *Cómo crear personajes de animación* (2007), Vincent Woodcock habla de un método mediante el cual se pueden crear un montón de cabezas y caras diferentes e interesantes.

Para empezar, el artista dibuja la cabeza mediante un círculo normal y corriente. A continuación, para realizar los rasgos de la cara, se basa en el triángulo imaginario que forman la boca y los ojos. Según él, normalmente, podemos reconocer a otras personas, o mejor dicho, sus caras, desde una distancia considerable con tan solo fijarnos en ese triángulo, por tanto, es de vital importancia a la hora de crear un personaje.

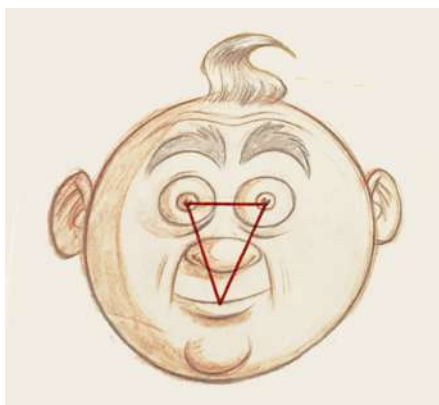


Fig. 3.134 El triángulo imaginario formado por la boca y los ojos. Vincent Woodcock, 2007.

Partiendo de estas dos figuras, se puede cambiar la forma tanto de las cabezas como de los rasgos faciales de nuestros personajes. Para ello,

ambas se alargarán, ensancharán, etc., y así, se obtendrán configuraciones diferentes de rasgos en las caras de las creaciones.

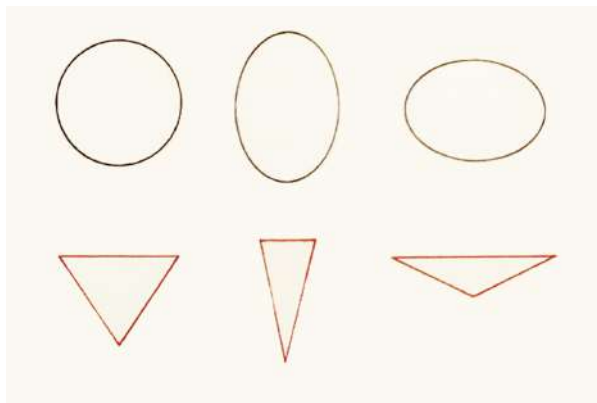


Fig. 3.135 Figuras iniciales con las que cambiar la forma tanto de la cabeza como de los rasgos faciales de los personajes. Vincent Woodcock, 2007.

Al incorporar las tres formas de triángulos imaginarios en las tres formas de cabezas redondeadas, se obtienen un total de nueve posibilidades para configurar las cabezas y las caras de los personajes.

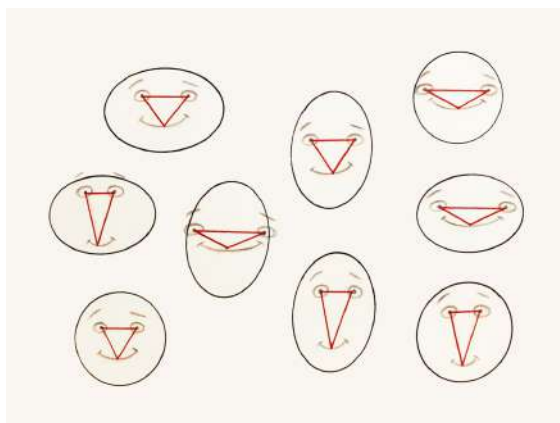


Fig. 3.136 Rostros configurados mediante diferentes combinaciones de las figuras iniciales vistas en la imagen anterior. Vincent Woodcock, 2007.

Sin embargo, también se pueden utilizar otras formas diferentes para realizar las cabezas, como por ejemplo, un cuadrado, un rectángulo, etc. o formas más complejas, como por ejemplo, la de una bombilla, un cacahuete, un corazón, etc. las opciones son infinitas, y eso, sin tocar otros rasgos faciales, como por ejemplo, el pelo, la barbilla, las arrugas, las barbas, las cejas, las cicatrices, las mejillas, las orejas, las pecas, los hoyuelos, los labios, etc.

Por ejemplo, para realizar la cabeza y el rostro de un boxeador, se puede utilizar una forma rectangular y un triángulo alargado. Sobre esa base, unos ojos hundidos, una nariz redondeada, una mandíbula más o menos cuadrada, etc. dejan entrever su naturaleza pugilística.

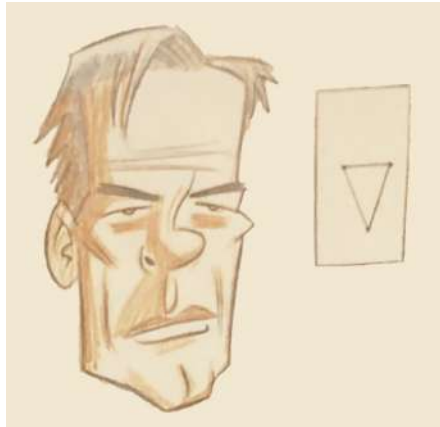


Fig. 3.137 Cabeza y rostro de un boxeador. Vincent Woodcock, 2007.

Para la cabeza y el rostro de un personaje de carácter abierto, amplio, risueño, etc. se puede utilizar una forma algo ovalada y un triángulo ensanchado tanto vertical como horizontalmente, con lo que conseguimos que la boca y los ojos con los que expresa ese carácter del que hemos hablado, dominen su cara.



Fig. 3.138 Cabeza y rostro de un personaje de carácter abierto, amplio, risueño, etc. Vincent Woodcock, 2007.

Para la cabeza y el rostro de un personaje cómico, se puede utilizar un óvalo que sea más estrecho en su parte superior y más ancho en su parte inferior, y además, un triángulo que sea más bien pequeño, con lo que conseguimos que la boca y los ojos estén concentrados y tengan un aspecto divertido. Los ojos de este personaje pueden ser pequeños, tener unas gafas muy grandes, etc.

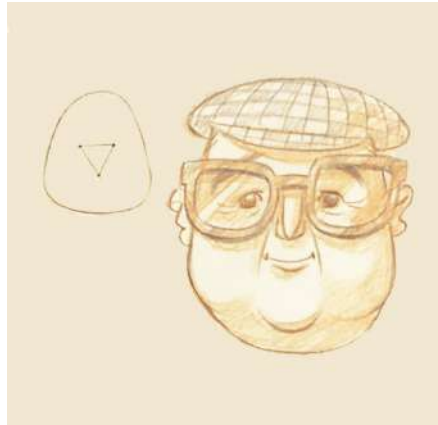


Fig. 3.139 Cabeza y rostro de un personaje cómico. Vincent Woodcock, 2007.

Para la cabeza y el rostro de un gentleman, se puede utilizar la fórmula inversa a la anterior, es decir, un óvalo que sea más ancho en su parte superior y más estrecho en su parte inferior, y además, un triángulo que sea más bien grande pero al mismo tiempo bastante estirado, con lo que conseguimos, entre otras cosas, que el personaje tenga una expresión algo altanera.



Fig. 3.140 Cabeza y rostro de un gentleman. Vincent Woodcock, 2007.

Para la cabeza y el rostro de una mujer de carácter ausente, se puede utilizar una forma de corazón y un triángulo ancho, con lo que conseguimos que la boca y los ojos sean algo grandes, y con ellos, que exprese ese carácter del que hemos hablado.



Fig. 3.141 Cabeza y rostro de una mujer de carácter ausente. Vincent Woodcock, 2007.

Las expresiones de la cara.

Tal y como hemos dicho al principio de este punto, la cara es la parte del cuerpo en donde podemos apreciar las características más significativas en cuanto a expresión humana se refiere.

Y es que, siempre que se amplifica, se remarca, etc. el gesto, la postura, etc. del rostro, es decir, se realiza cualquier tipo de expresión mediante él, se pueden llegar a transmitir todos y cada uno de los aspectos de las distintas emociones, pensamientos, etc. de las personas. Por tanto, podemos decir que estamos ante uno de los mejores métodos para comunicarse sin palabras.

Hay tantas expresiones faciales que sería imposible enumerarlas todas, sin embargo, hay cinco que se pueden considerar básicas: la alegría, la tristeza, el asco, el miedo y la ira.



Fig. 3.142 Expresiones faciales básicas. Vincent Woodcock, 2007.

Éstas, al igual que las que se realizan con otras partes del cuerpo, también pueden estar abiertas y receptivas, o cerradas y poco receptivas. Cuando están de la primera forma, señales como, por ejemplo, los ojos abiertos, atentos, etc. con ambas cejas levantadas, la boca sonriendo, etc. pueden ser inequívocas de que el personaje está abierto, es decir, interesado en obtener nueva información. Cuando están de la segunda

forma, señales como, por ejemplo, los ojos medio cerrados, desatentos, etc. con ambas cejas bajadas, la boca seria, etc. pueden ser inequívocas de que el personaje está cerrado, es decir, no está interesado en obtener nueva información. En ocasiones, también pueden mostrarse ambiguas, en cuyo caso, habrá que recurrir al gesto, la postura, etc. para poder saber si están de una forma o de otra.

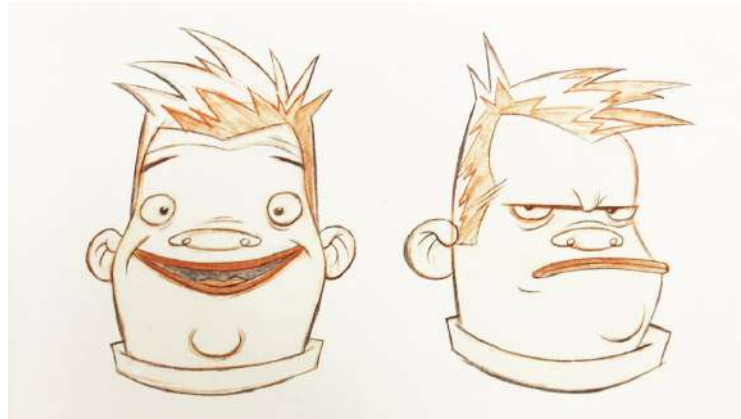


Fig. 3.143 Cara abierta y cara cerrada. Vincent Woodcock, 2007.

También pueden ser tanto fáciles, sencillas, etc. como ambiguas, sutiles, etc. de leer. Además, pueden ser realizadas a propósito o de forma involuntaria.

A la hora de realizar las de sus creaciones, los creadores y diseñadores de personajes, una vez más, pueden comenzar por observar las de la gente real, hacer fotografías mentales de todas ellas, y después, dibujarlas en su cuaderno de bocetos lo más exageradamente posible.

Además, al igual que los animadores, muchos creadores y diseñadores de personajes tienen un espejo colocado en la mesa de dibujo a una altura que coincide, más o menos, con la de su cara. De esta forma, pueden estudiar cómo son sus gestos, y después, intentar transmitir éstos de la forma más fiel posible a los personajes, ya que así, conseguirán que estos sean más realistas. “Observar nuestra cara en un espejo, o la de otra persona, nos ayudará a trabajar lo más importante de la expresión.” (Cámara, 2004, p. 80).



Fig. 3.144 Ward Kimball, artista de *The Walt Disney Studios*, trabajando con un espejo. Autor y año desconocidos.

En diseño gráfico, ilustración, cómic, animación, videojuegos, etc., las características más significativas en cuanto a expresión humana se refiere, gracias a la antropomorfización, también se pueden trasladar a animales, objetos, etc., y con ello, que éstos se conviertan en personajes humanizados. De hecho, ésto se ha hecho desde prácticamente los orígenes de todos estos medios artísticos.

A continuación, vamos a ver ejemplos de la aplicación que se suele hacer de todo esto en personajes de tipologías concretas:

- Villano: tienen una inequívoca expresión de maldad en la cara y son algo enigmáticos.
- Antihéroe: sus caras, además de por tener la frente bastante estrecha, se caracterizan por tener los ojos semicerrados como si carecieran de fuerza, la nariz de un tamaño grande y la boca con algún que otro diente saltón asomándose.
- Personaje infantil: sus caras, además tener la frente alta, despejada, etc., se caracterizan por tener los ojos grandes, separados, etc. y tanto la nariz como la boca pequeñas.
- Personaje grotesco: en sus caras, los ojos suelen estar muy despiertos y las bocas ser expresivas, grandes y exageradas.

La expresión a través de las manos.

La expresividad de las manos es igual de importante que la de la propia cara de los personajes.

Sin ningún tipo de duda, son una de las partes de éstos más difíciles de realizar en un dibujo. Tal y como afirma Vincent Woodcock, “El viejo dicho de *lo conozco como a la palma de mi mano* podría probarse totalmente falso si se le pidiera a la mitad de las personas que lo dicen que dibujaran su mano de memoria.” (Woodcock, 2007, p. 36). Y es que, aunque se miren las suyas o las del resto de personas miles de veces al día, nunca se paran a estudiarlas detenidamente, cosa que, al igual que cualquier otra, es necesaria para poder dibujarlas bien.

Las manos son muy complejas, ya que en ellas y en los pies, se encuentran más del 50% de la cantidad total de huesos que tenemos los seres humanos. Al estudiar éstos, también hay que incluir los que se encuentran en el antebrazo, ya que el movimiento de rotación de las manos no se produce en las muñecas, si no que tiene su origen en los codos, más en concreto, cuando el cúbito y el radio se cruzan. Además, debido a la gran cantidad de articulaciones que las componen, se puede decir que, de todo el cuerpo humano, son las partes que más posiciones distintas pueden adoptar.

Todo esto hace posible que a través de las manos se puedan crear una cantidad enorme de gestos, y por ello, los creadores y diseñadores de personajes las utilizan continuamente en los diálogos, transmitiendo a través de ellas una gran cantidad de emociones.

Generalmente, una mano que aparece abierta suele expresar una actitud, estado emocional, gesto, etc. positiva del personaje, sin embargo, una mano que está cerrada, suele reflejar todo lo contrario, es decir, algo negativo.

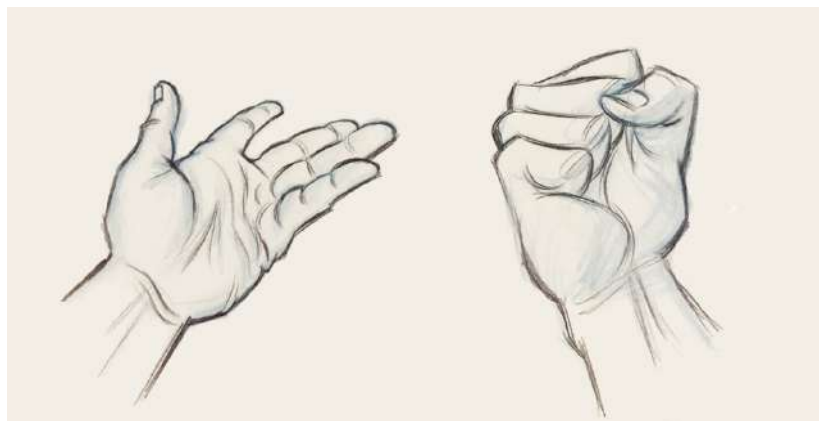


Fig. 3.145 Mano abierta/positiva y mano cerrada/negativa.
Vincent Woodcock, 2007.

Las acciones básicas de la mano son recoger, agarrar, golpear y enganchar. Cualquier destreza que se lleve a cabo con ésta, es una combinación o una variación de las cuatro que hemos nombrado.

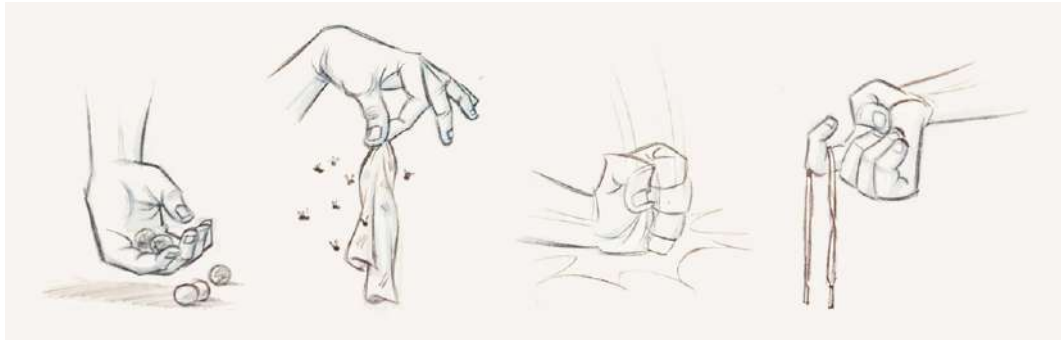


Fig. 3.146 Las acciones básicas de la mano: recoger, agarrar, golpear y enganchar. Vincent Woodcock, 2007.

Sin embargo, para transmitir emociones, no es necesario que adopten ninguna de las posiciones anteriormente mencionadas, ya que también pueden hacerlo mediante la posición que ocupen con respecto al cuerpo del personaje. Y es que, no expresarán la misma cosa ni de la misma manera si las colocan por encima de la cabeza que a la altura de los hombros, de la cintura, etc.

Aunque algunos de los antes nombrados gestos serán deliberados, muchos de ellos serán inconscientes. A pesar de que la gente, normalmente, aprende a ocultar sus emociones mediante el control de sus expresiones faciales, las manos suelen revelar todos esos estados de incomodidad, nerviosismo, placer, etc. que intentan esconder.

Una forma que los creadores y diseñadores de personajes tienen para practicar los gestos que sus creaciones realizan a través de las manos, es dibujar algunas que pertenezcan a personas reales, y a continuación, simplificarlas, parodiarlas, etc. exagerando la esencia de los gestos con el menor número de líneas posible. Y es que, éstas tienen que proporcionar información a la audiencia, no hacer que los diseños sean complejos, y con ello, que los espectadores estén confusos.

Para llevar a cabo la construcción de las manos de un personaje, se puede elegir entre muchos estilos. Dependiendo del que elijas, y además, de otros factores como la complejidad, sofisticación, etc. del personaje, la realización de éstas variará. Los seres humanos tenemos cinco dedos en cada mano, así que, obviamente, esa será la base que utilizarán para realizar las de los personajes realistas. Sin embargo, hay una fórmula asimilada perfectamente tanto por los animadores como por los creadores y diseñadores de personajes mediante la cual, las manos de los

personajes más caricaturescos, grotescos, etc. en resumen, los más cartoon, tienen tan solo cuatro, aunque la verdad, es que estos pueden llegar a tener incluso 6 dedos en una sola mano. Ésto no se hace así por motivos creativos, estéticos, etc. si no más bien económicos, ya que con la supresión de ese quinto dedo, en las producciones de animación el estudio ahorra una cantidad importante de dinero.

De un modo u otro, se puede optar por construirlas de forma compleja articulándolas mucho, realzando los huesos que las forman, etc. o simplificándolas haciendo que sean como una sencilla línea exterior, que tengan forma como de estrella marina, que los dedos estén aplanados, que den sensación de que son blandos y parezcan que son de goma, que sean duros y parezca que están cincelados en piedra, etc. incluso es posible exagerar su longitud para dar énfasis a determinados gestos. Siempre y cuando se puedan identificar como las manos del personaje, puedan funcionar tal y como el creador o diseñador de personajes quiera, etc. el trabajo estaría realizado.

En cualquier caso, tienen que intentar no distribuir los dedos de forma paralela, ya que las diversas combinaciones posibles entre ellos, contribuirán a que el personaje tenga más calidad expresiva, valor estético, etc.

Construcción de una mano realista.

De la misma manera que con el cuerpo del personaje, lo primero que tienen que hacer es una especie de estructura que les ayude a entender dónde va a estar cada una de las partes de la mano, es decir, la situación, la distancia, etc. de la palma, los dedos, etc. También tienen que tener en cuenta otra serie de cosas, como por ejemplo, que la muñeca suele ser, normalmente, más ancha que gruesa, y en la zona en la que se anexiona a la mano, hay una especie de bajada característica.

Con todo esto claro, lo siguiente que tienen que hacer es comenzar a incorporar el volumen. Para realizar la conocida como zona metacarpiana, o dicho de otra forma, la palma de la mano, partirán de un simple bloque, óvalo, etc. que servirá como base. Éste se puede dibujar muy fácilmente desde prácticamente cualquier ángulo.

A su alrededor, esbozarán los dedos mediante líneas, óvalos, etc. muy generales, realizando tantos como número de éstos y falanges vaya a tener la mano. Si pretenden que éstos vayan a estar realizando algún gesto en particular que hayan pensado previamente, se pueden esbozar directamente así, pero tienen que tener en cuenta, sobre todo, dos cosas.

La primera de ellas es que el dedo pulgar, al flexionarse sobre la palma de la mano, lo suele hacer hacia la base o parte inferior del meñique. La segunda, que el dedo índice es el único que suele ser recto, curvándose todos los demás siempre hacia él. Debido a que es el más fuerte de todos, cuando el resto se flexiona, es el primero que se mueve.

A continuación, se marcan las zonas más carnosas que tienen la palma y el pulgar. Éstas se redondean, sin embargo, las más huesudas se realizan con líneas mucho más rectas. Además, se dota de arrugas a la piel.

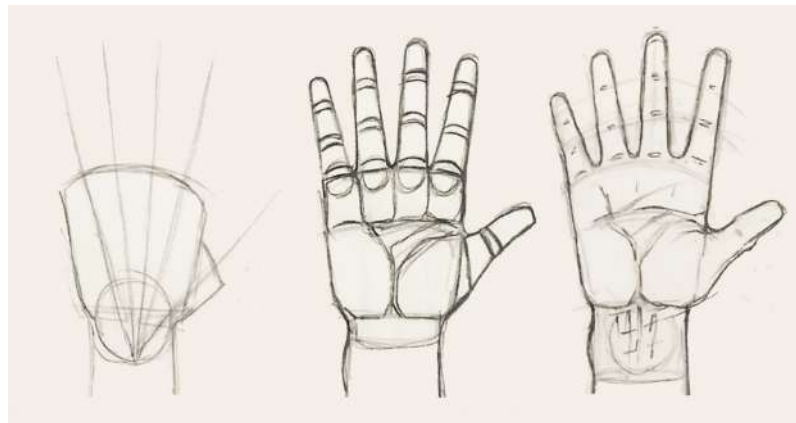


Fig. 3.147 Construcción de una mano realista. Nacho Arranz, 2012.

Construcción de una mano cartoon.

Mediante la realización, por ejemplo, de la típica mano de cuatro dedos enguantada (aunque no tiene por qué estarlo) que, tal y como hemos dicho anteriormente, suelen tener muchos personajes cartoon, pueden simplificar la estructura. Ésto parece muy difícil de realizar, sin embargo, no lo es.

Para ello, a través de una especie de masa con forma parecida a la de una manopla, se dibuja una palma más o menos regordeta, y obviamente, cuatro dedos a partir de una serie de óvalos, los cuales, estarán algo aplatanados y se corresponderán con su longitud total.

Las formas tienen que ser dinámicas, elegantes, limpias, suaves, etc. ya que, de esta forma, se verán mejor en el espacio. Por ello, se prescinde de arrugas, detalles innecesarios, etc. aunque, en ocasiones, cuando la acción lo requiera, por ejemplo, cuando se quieren representar los nudillos de un puño cerrado, se pueden marcar algunas formas huesudas, aunque éstas no consistirán más que en una pequeña juntura por cada uno de los dedos.

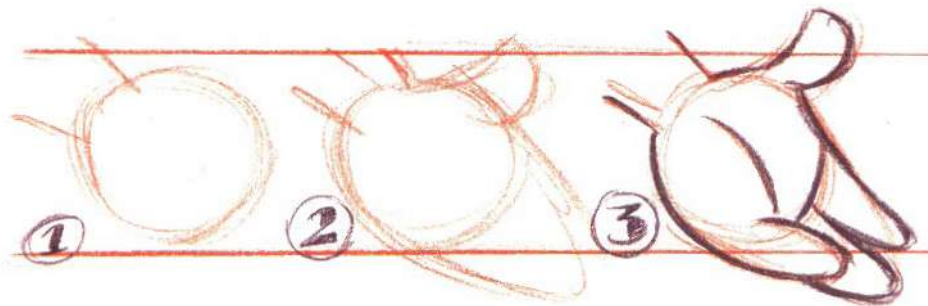


Fig. 3.148 Construcción de una mano cartoon. Sergi Cámara, 2004.

Normalmente, la construcción de las manos es una dificultad para todos los artistas que tienen poca experiencia. En ocasiones, éstos intentan evitarlas escondiéndolas detrás de los personajes, metiéndolas en los bolsillos, etc. pero todo esto es un error, ya que al hacerlo, le están restando expresividad al personaje, sobre todo en animación, donde “(...) es básico darles toda su importancia expresiva.” (Cámara, 2004, p. 83).

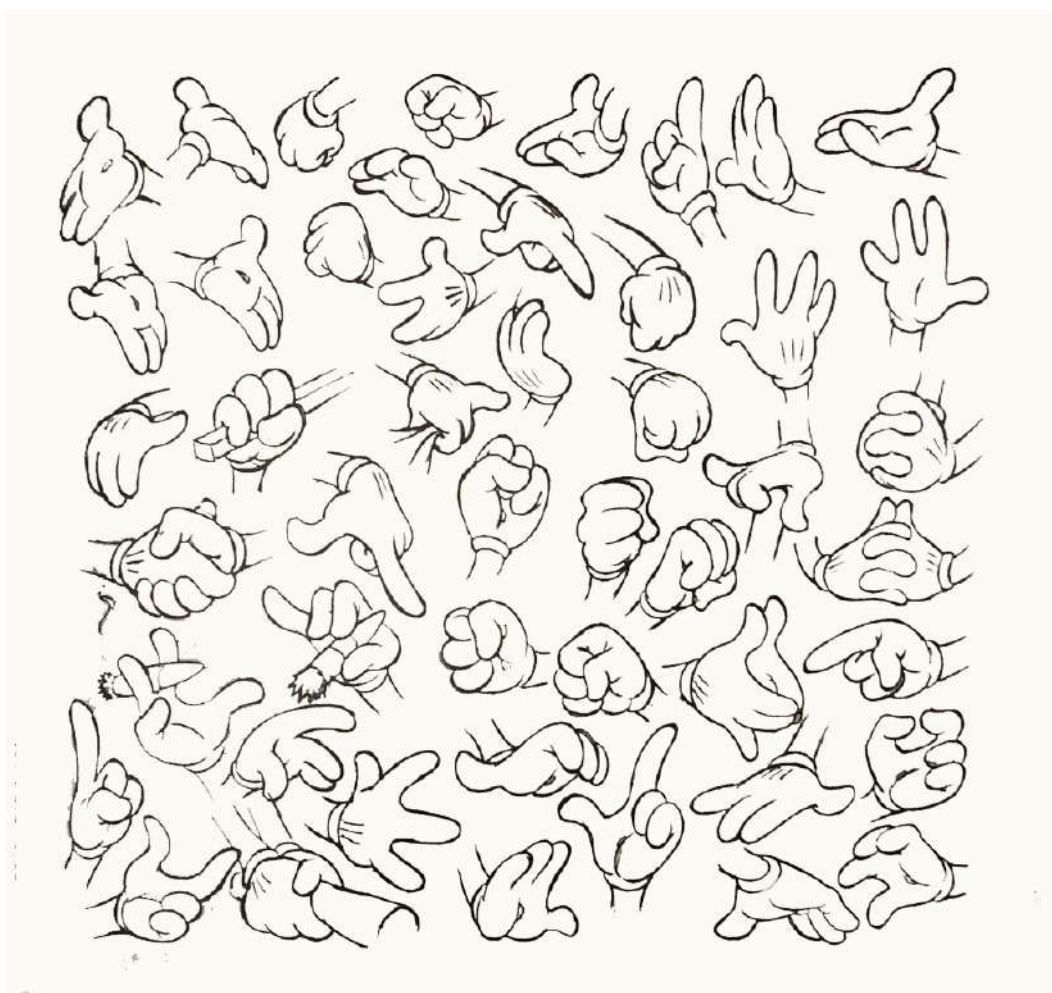


Fig. 3.149 Ejemplos de expresividad mediante una mano cartoon. Preston Blair, 1994.

La postura, la expresión y la apariencia que los personajes muestren en su exterior, nos pueden dar una pista de cómo se encuentran en su interior, es decir, de cómo están emocionalmente.

En líneas generales, los gestos, las posturas, etc. abiertas son señales de que los personajes se encuentran en un estado emocional que podríamos catalogar como positivo, y por ello, muestran el nivel de felicidad, interés, reacción, etc. de éstos hacia su entorno, es decir, hacia el lugar en el que se encuentran, los personajes junto a los que están, etc. El personaje del siguiente ejemplo está abierto, ya que se le ve escuchando atentamente, abierto a recibir nueva información, etc. En él se pueden intuir una serie de aspectos que sugieren franqueza.



Fig. 3.150 Personaje con una actitud abierta. Vincent Woodcock, 2007.

Sin embargo, los gestos, las posturas, etc. cerradas son señales de que los personajes se encuentran en un estado emocional que podríamos catalogar como negativo, y por ello, muestran el nivel de aburrimiento, celos, enfado, orgullo herido, etc. de éstos hacia su entorno, es decir, hacia el lugar en el que se encuentran, los personajes junto a los que están, etc. El personaje del siguiente ejemplo está cerrado, ya que se le ve bastante hostil, con muy poca disponibilidad para mantener cualquier tipo de conversación.



Fig. 3.151 Personaje con una actitud cerrada. Vincent Woodcock, 2007.

Una postura muy exaltada, levantada, etc. en un personaje puede insinuar alegría, anticipación, felicidad, interés, optimismo, orgullo, etc. En el siguiente ejemplo, una línea de acción ascendente y una silueta sencilla con una forma parecida a la de la letra “X”, hacen que el personaje transmita una sensación de seguridad. Además, su expresión, su gesto, etc. lo confirman.



Fig. 3.152 Personaje con una postura exaltada. Vincent Woodcock, 2007.

Sin embargo, una que esté decaída, puede insinuar desesperación, derrota, miseria, pesimismo, etc. El personaje del ejemplo transmite una sensación como de derrota. Esto se logra con la línea de acción muy débil y prescindiendo de todo elemento dinámico.



Fig. 3.153 Personaje con una postura decaída. Vincent Woodcock, 2007.

Cuando la expresión y la postura del personaje están enfrentadas, tanto su pose como la situación en la que se encuentra, obtienen tensión dramática. Esto se produce cuando sus expresiones son mentira, ya que, al igual que las personas reales, en ocasiones puede expresar algo que realmente no siente. Por ejemplo, los empleados de una empresa se pueden reír de algo que ha contado su jefe aunque no les haya hecho ninguna gracia, simplemente para quedar bien con él. Este contraste entre expresión y postura insinúa cierta personalidad dentro de un diseño, y además, consigue captar el interés de la audiencia. Tanto si las posturas del personaje son abiertas como si son cerradas, los diseñadores de personajes pueden variarlas con el objetivo de encontrar el grado más adecuado para hacer que contrasten con sus expresiones faciales.

En ocasiones, aunque un creador o diseñador de personajes esté satisfecho con su creación terminada, ésta puede dar aún sensación de que no tiene vida. Para hacer que la personalidad de los personajes surjan, pueden situarlos en distintos escenarios dramáticos. Aunque en ocasiones pueden tener la tentación de añadirles bocadillos, diálogos, etc. tienen que intentar dar a entender el momento, la situación, etc. que han elegido tan sólo con la utilización del lenguaje corporal, es decir, utilizando la antes nombrado arte de la pantomima. Los personajes de los siguientes ejemplos aparecen cada uno en una escena y están preparados para que insinúen de forma clara lo que están pensando en ese momento.

Al ladrón no le intimidan los ladridos del perro.



Fig. 3.154 *Este ladrón no está para nada intimidado por el Señor Ladriditos.* Vincent Woodcock, 2007.

El hombre que está apoyado en la valla desea a la chica que esta pasando ante sus ojos.



Fig. 3.155 *¡Ay! Sigue soñando, tío.* Vincent Woodcock, 2007.

Un niño le está regalando a otro una rana, hecho ante el que este último se muestra ilusionado.



Fig. 3.156 *Para el niño que lo tiene todo: una rana muerta.* Vincent Woodcock, 2007.

El niño está preocupado por la regañina que le está echando su madre.



Fig. 3.157 “¡Hala! No es culpa mía que mami comprara alfombras blancas...”. Vincent Woodcock, 2007.

En ocasiones, cuando los detalles, rasgos, etc. tanto físicos como psicológicos del personaje son muy poco verosímiles, es decir, están basados en la rareza más que en la realidad, el insinuar de forma clara su personalidad es todavía más importante. Por ejemplo, el siguiente personaje tiene una serie de detalles que son, obviamente, más raros que reales. Además, su mirada es, de forma muy clara, bastante gráfica, y su pelo parece que tiene vida propia. Todo esto se puede deber a que su creador, Vincent Woodcock, afirma que “La inspiración de este diseño ocurrió literalmente durante la comida: ¡está basado en una cebolleta!” (Woodcok, 2007, p. 75). A pesar de todo esto, sus opciones de actuación, expresividad, etc. no están limitadas. Es más, al ser sus rasgos bastante expresivos, grandes, etc. puede crear gestos con más fuerza, sencillos de entender, etc.

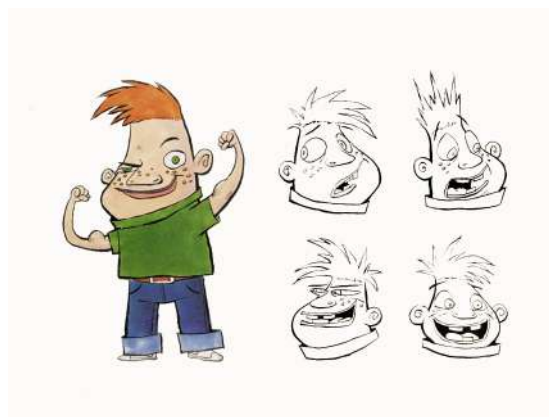


Fig. 3.158 Personaje con detalles más raros que reales. Vincent Woodcock, 2007.

3.3.6 La silueta.

Una vez que los diseñadores y creadores de personajes tienen los dibujos terminados, éstos son estáticos, es decir, no pueden hablar ni moverse para expresarse. Se les puede dar palabras a través de bocadillos, pero no tendrán voz. Teniendo ésto en cuenta, no tendrán más remedio que expresarse mediante la gestualización.

Al igual que ocurre con la mímica, para gestualizar, tenemos que utilizar todo nuestro cuerpo, por tanto, los personajes tienen que hacer lo mismo. Para que sus gestos sean claros, éstos no deben de tener ambigüedades, partes confusas, etc. En otras palabras, sus poses, tal y como hemos dicho al principio del punto 3.2.4.1, además de estar bien estructuradas, tienen que resumir en ellas mismas de la mejor manera posible toda la esencia que hay en un momento determinado de la acción que está realizando el personaje, y con ello, conseguir que la audiencia centre toda su atención en dicha acción.

Para comprobar si esto es así, recurren a las siluetas, es decir, a las líneas exteriores que delimitan las poses, cuyo interior, estará relleno de un color más oscuro que el del fondo sobre el que se encuentran, normalmente, el negro. Tal y como afirma Raúl García, “Una buena silueta suele definir un buen personaje.” (García, 2000, p. 17). Y es que, si éstas describen de forma clara cuál es la intención del personaje, y con ello, la acción se entiende perfectamente, significará que la pose funciona de forma correcta. “La claridad en la silueta de nuestras poses es fundamental para conseguir que se entienda la acción.” (Cámara, 2004, p. 70).

Por eso, su contorno o silueta es muy importante. Las decisiones tomadas por los creadores y diseñadores de personajes para decidir desde qué ángulo se va a ver al personaje, cómo se va a representar su actitud, etc. se denomina puesta en escena. Los personajes, sobre todos los que son para medios en dos dimensiones, son planos. Para que no resulten ambiguos, confusos, etc. en el papel, la pantalla, etc. hay que conseguir que la puesta en escena de cada uno de sus actos, actitudes, etc. sea lo más clara posible.



Fig. 3.159 Ejemplo de tres poses y sus respectivas siluetas. Sergi Cámara, 2004.

Partiendo de que los creadores y diseñadores de personajes tienen que hacer como que son una especie de actores de una película muda y trasladar esto a sus personajes, se puede decir que las claves para realizar de forma correcta las siluetas de éstos son siempre las mismas:

- El ángulo o posición de 3/4, normalmente, es lo más acertado.
- Hay que tener en cuenta los detalles más elementales de los gestos, la postura, etc. del personaje y olvidarnos de todos los que sean superfluos.
- Hay que separar las distintas partes que lo componen tanto como sea posible. Por ejemplo, ocultar una de sus piernas detrás de la otra, sería un error.
- Cada uno de los gestos del personaje tiene que ser muy exagerado en alguno de sus puntos, y además, legible para la audiencia.
- Hay que hacer que la acción que está desarrollando sea abierta.

Con buenas ideas, una planificación correcta y mucha experimentación, o dicho de otra forma, ordenando los pensamientos en las superficies sobre las que trabajan (papel, pantalla, etc.), los creadores y diseñadores de

personajes conseguirán realizar cualquier acción, actitud, etc. de forma clara, natural, etc. sin cometer errores.

Walt Disney solía decirles a sus artistas “Trabajad con la silueta para que todo pueda verse claramente. No pongáis una mano sobre la cara porque no se verá lo que está pasando. Aléjala de la cara y haz que se vea claro.” (Disney citado por Woodcock, 2007, p. 43).

Vamos a ver una serie de ejemplos.

La silueta de la izquierda nos proporciona muy poca información, ya que, si bien es cierto que se ve claramente que se trata de un gato, no podemos saber mucho más acerca de él. Sin embargo, la silueta de la derecha, nos aclara que ese gato está mirando hacia la derecha.

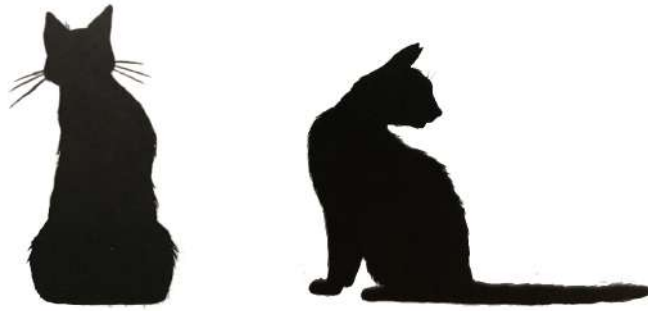


Fig. 3.160 Ejemplo de una silueta que no aporta mucha información y otra que sí lo hace. Vincent Woodcock, 2007.

La silueta de la izquierda nos proporciona muy poca información, ya que, si bien es cierto que se intuye que es una figura que sostiene una bolsa, no podemos saber mucho más acerca de ella. Sin embargo, la silueta de la derecha, nos aclara que esa persona que sostiene la bolsa es un hombre mayor que camina apoyándose en un bastón.



Fig. 3.161 Ejemplos de una silueta ambigua y otra con una puesta en escena clara. Vincent Woodcock, 2007.

En esta silueta, se ve claramente que se trata de un hombre que está paseando a un perro. Éste es, sin lugar a dudas, el mejor ángulo para realizar el dibujo de esta acción, ya que nos proporciona, entre otras cosas, la actitud, la forma en la que anda el hombre, las líneas de acción, el peso, etc. de forma muy clara y que se puede leer al instante.



Fig. 3.162 Ejemplo de una silueta desde su mejor ángulo posible. Vincent Woodcock, 2007.

En esta silueta, se ve claramente que se trata de una pareja que está paseando tranquilamente. Esto se intuye por la forma pausada que tienen al andar, la estrechez de sus pasos, etc.



Fig. 3.163 Ejemplo de una silueta correcta. Vincent Woodcock, 2007.

En esta silueta, se ve claramente que se trata de un mago que está sacando un conejo de su chistera. Éste es, sin lugar a dudas, el mejor ángulo para realizar el dibujo de esta acción, ya que nos proporciona, entre otras cosas, la actitud del mago, las formas del conejo y la chistera, la línea de acción, etc. de forma muy clara y que se puede leer al instante.



Fig. 3.164 Ejemplo de una silueta desde su mejor ángulo posible. Vincent Woodcock, 2007.

La silueta de la izquierda no nos deja claro si la figura viene o se aleja de nosotros. Además, tampoco nos queda claro qué es lo que tiene en su cabeza. Sin embargo, la silueta de la derecha, la cual, está realizada en 3/4, nos permite ver que se trata de un chico que se encuentra jugando un partido de tenis y viene corriendo hacia nosotros.



Fig. 3.165 Ejemplos de una silueta ambigua y otra con una puesta en escena clara. Vincent Woodcock, 2007.

La silueta de la izquierda, nos da una perspectiva un poco extraña de las dos piernas del personaje. Sin embargo, la silueta de la derecha es bastante más clara, pues de un solo vistazo, nos deja claro que se trata de un bandido del antiguo oeste.

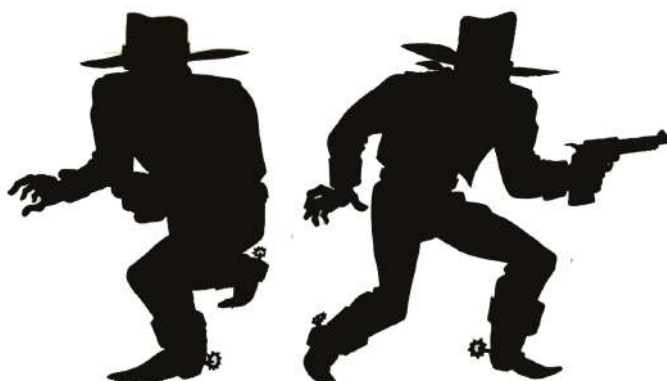


Fig. 3.166 Ejemplos de una silueta ambigua y otra con una puesta en escena clara. Vincent Woodcock, 2007.

En esta silueta, se ve claramente que se trata de un pirata que, además de encontrarse de muy buen humor, está alzando una jarra de cerveza. Esto es posible gracias a que cada uno de sus detalles es deliberado, es decir, se ha pretendido en todo momento que el sable, la barba, la jarra, las botas, etc. se vean bien.



Fig. 3.167 Ejemplo de una silueta correcta. Vincent Woodcock, 2007.

3.3.7 El color.

Añadirle color a los personajes, hará que parezca que éstos están más vivos, y además, que tengan mucho más interés, que conecten mejor con la audiencia, etc.

La elección de los colores puede ser tal y como el diseñador de personajes quiera, sin embargo, sea la que sea (una natural, una más rara, etc.), tienen que tener en cuenta cuál es el significado de cada color, que se trata de unir una serie de colores simples para obtener algo mucho más complejo, etc. y además, que el contexto en el que van a aparecer también es importante. Y es que, tal y como afirma Vincent Woodcock, “un traje morado y verde puede quedarle genial a un supervillano, pero no tanto a un bebé.”. (Woodcock, 2007, p. 22).

Por ello, los diseñadores de personajes tienen que desarrollar su propia apreciación del balance de colores o balance cromático, o dicho de otra forma, tienen que intuir qué colores funcionan perfectamente juntos dentro del contexto de personajes que están diseñando. Hasta el momento en que la consigan, tienen que seguir experimentando.

Hay muchas formas de darle color a los personajes, pero cada una, necesita una técnica distinta.

No obstante, con los colores no hay ninguna regla que sea inflexible, es decir, que si éstos funcionan, no hay ningún problema.

Tipos de colores.

El estudio de las diferentes mezclas de los colores, permitirá a los diseñadores de personajes realizar unas elecciones de éstos bien

fundamentadas, además, de evitar que les haga falta un montón de pintura si el color va a ser aplicado mediante un método tradicional.

A continuación, vamos a hablar de los tres tipos de colores que hay: los primarios, los secundarios y los complementarios.

Colores primarios

Los colores primarios se llaman así porque es imposible obtenerlos mediante la mezcla de otros colores. Son tres, más en concreto, el azul, el rojo y el amarillo.

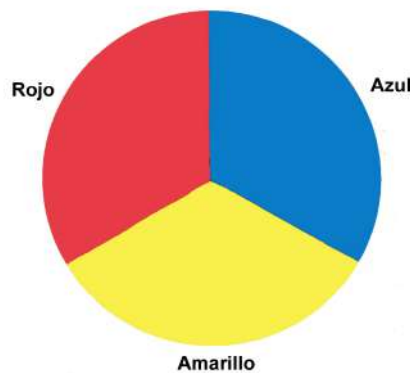


Fig. 3.168 Círculo cromático de los colores primarios.

Colores secundarios

Los colores secundarios son los que se obtienen a través de la mezcla de dos primarios:

Azul + Rojo = Violeta.

Amarillo + Azul = Verde.

Rojo + Amarillo = Naranja.

Los matices exactos de los colores secundarios obtenidos dependen de las tonalidades de los primarios.

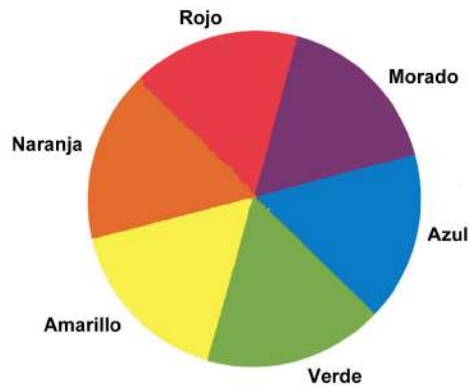


Fig. 3.169 Círculo cromático de los colores secundarios.

Colores terciarios o complementarios

Los colores terciarios o complementarios son los que, cuando son situados juntos, aumentan su viveza, intensidad, etc. Los complementarios de cualquiera de los primarios se obtiene mezclando los otros. Es decir, que si quieren obtener el color complementario del rojo, tendrán que mezclar el azul y el amarillo para obtener el verde.

El complementario de cualquiera de los antes nombrados secundarios, se puede saber mediante el triángulo de colores. En él, el vértice opuesto a cada color, contiene su correspondiente complementario.

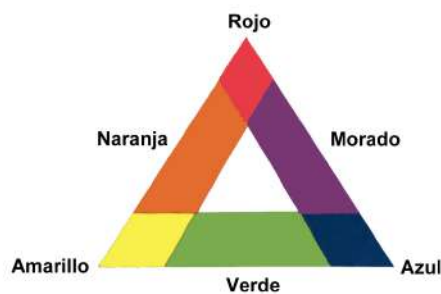


Fig. 3.170 Triángulo de los colores terciarios o complementarios.

A continuación, vamos a ver todo el esquema de los colores juntos en el círculo cromático.

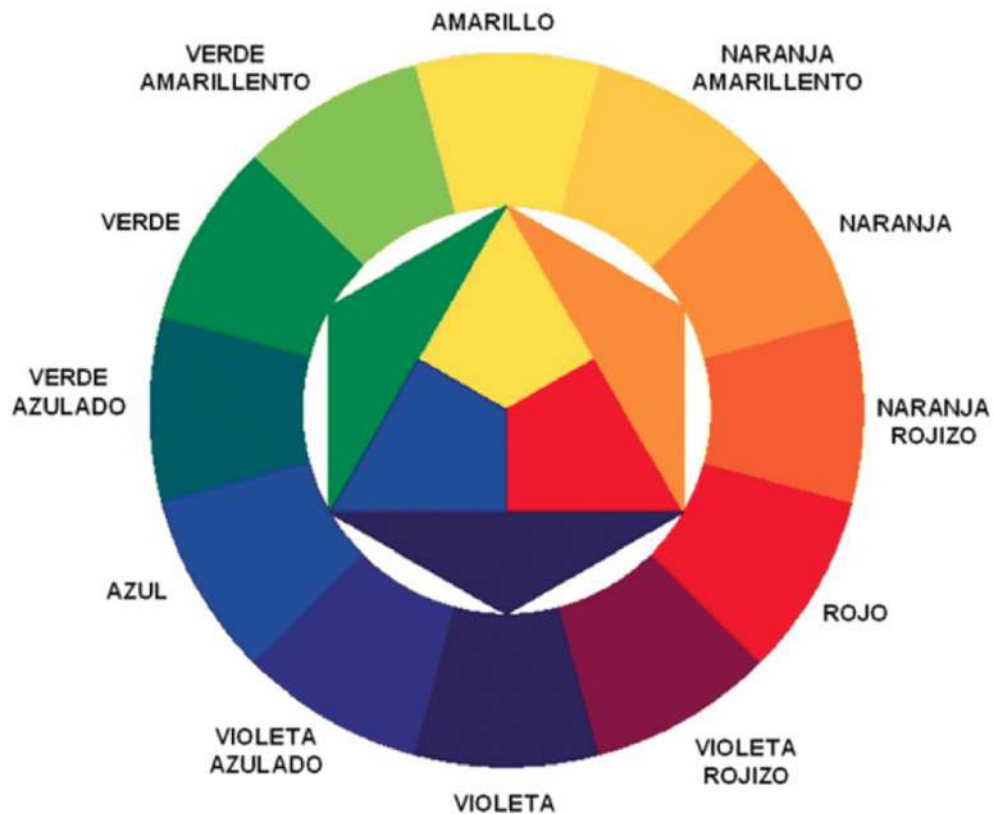


Fig. 3.171 Círculo cromático. Autor y fecha desconocidos.

El significado de los colores.

La psicología del color estudia los colores y el significado que tienen en relación al comportamiento de los seres humanos.

Su objetivo es determinar qué significa o simboliza cada uno de ellos, cómo influye ésto a la hora de que la gente prefiera unos antes que otros, cómo afectan a la vida cotidiana de las personas, etc., ya que son bastante determinantes en la forma que los individuos tienen de percibir las cosas.

Y es que, a la hora de tomar decisiones cotidianas, como por ejemplo, decidir realizar una compra o no, influye absolutamente todo, es decir, las formas, las imágenes, la tipografía, la marca, etc. del artículo, por tanto, los colores del objeto, del packaging, de la marca, etc. también. Por ello, cuando se diseña la marca de cualquier tipo de producto, empresa, etc., los encargados de hacerlo tienen que tenerlos en cuenta.

Los diseñadores de personajes, tal y como he dicho al principio del punto 3.4.7, a la hora de realizar su labor, también tienen que tener muy claro qué es lo que representa, significa, etc. cada color para conseguir que sus creaciones, entre otras cosas, conecten mejor con la audiencia.

A continuación, vamos a ver lo que significa o simboliza cada uno de los colores que, según afirma Eva Heller (profesora de Psicología de los Colores y Teoría de la Comunicación además de psicóloga y socióloga de origen alemán muy conocida por libros como *La verdadera historia de los colores* (2021)) en su libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2004), son los más apreciados por la sociedad.



Fig. 3.172 Los colores más apreciados. Eva Heller, 2004.



Fig. 3.173 Los colores menos apreciados. Eva Heller, 2004.

No obstante, esta noción general, va a estar centrada en la civilización occidental, ya que hay que tener en cuenta que factores como la cultura, procedencia, sexo, valores, etc. de las personas, obviamente, van a afectar a la percepción que éstas tengan de ellos.

El significado de los colores más nombrados en relación a sentimientos e impresiones.

El color azul es el más apreciado por el 45% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 1%.

Se relaciona de forma estrecha con el cielo y el mar. También es el que se atribuye a las cualidades, propiedades, etc. espirituales, oponiéndose a la pasión del rojo.

Algunos de los muchos significados positivos que tiene son, por ejemplo, la armonía, la calma, la confianza, la estabilidad, la fidelidad, la paz, la serenidad, etc. Sin embargo, también tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, la depresión, la pasividad, etc. También puede dar cierta sensación como de frialdad.

El color verde es el más apreciado por el 15% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 7%.

Se relaciona con el dinero, la naturaleza, etc.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, el crecimiento, la fertilidad, la generosidad, la salud, etc. Sin embargo, también tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, la envidia.

El color rojo es el más apreciado por el 12% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 4%.

Se puede decir que de todos los colores es el más intenso, por tanto, es el que puede provocar emociones mucho más fuertes que los demás.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, la acción, el amor, el atractivo, la calidez, la cercanía, la emoción, la energía, la pasión, el peligro, lo sensible, etc. Sin embargo, también tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, el peligro.

Teniendo todo esto en cuenta, en Marketing se suele utilizar para llamar la atención de los clientes. Sin embargo, debido a su asociación con el peligro, se debe utilizar con cierta moderación.

El color negro es el más apreciado por el 10% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 7%.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, la elegancia, el misterio, el poder, la sofisticación, etc. Sin embargo, también tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, la ira, la tristeza, etc.

Los textos de los libros siempre suelen ser de este color debido a que es muy sencillo de leer.

El color amarillo es el más apreciado por el 6% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 7%.

Se suele asociar con la luz, el sol, etc. y por tanto, con el solsticio de verano.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, la felicidad, el optimismo, el positivismo, etc. Sin embargo, también tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, la advertencia, el engaño, etc.

Teniendo en cuenta que una de sus principales ventajas es que se asocia con lo positivo, en Marketing se suele utilizar para transmitir esto a los clientes.

El color morado o violeta es el más apreciado por el 3% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 10%.

Está considerado un color de alta gama.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, la espiritualidad, el lujo, la nobleza, el poder, la sabiduría, etc. Sin embargo, también tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, lo venenoso, la arrogancia, etc.

Teniendo en cuenta esto último, hay que evitar utilizarlo demasiado, ya que puede causar cierto sentimiento como de rechazo.

El color naranja es el más apreciado por el 3% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 8%.

Aunque es un color que suele atraer, no lo hace de forma tan agresiva como el color Rojo.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, la aventura, la creatividad, la diversión, el entusiasmo, el equilibrio, el éxito, etc.

El color blanco es el más apreciado por el 2% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 1%.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, la bondad, la humildad, la inocencia, la limpieza, etc. Sin embargo, tal y como he dicho al comienzo de este punto, nos estamos centrando en la cultura occidental, no en el resto de culturas del mundo, ya que hay algunos lugares del planeta en los que significa todo lo contrario. Por tanto, dependiendo del público al que esté dirigida la creación, habrá que tener en cuenta uno u otro simbolismo. Además, tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, la esterilidad, el frío, etc.

El color rosa es el más apreciado por el 2% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 17%.

Dentro de la psicología del color, es uno de los simbolismos que más suele conocer la gente, ya que se relaciona de forma estrecha con lo femenino.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, el amor incondicional, el juego, la inmadurez, etc.

En marketing, suele ser utilizado por empresas que están dirigidas, principalmente, hacia una clientela femenina. Por ejemplo, el embalaje de los juguetes que típicamente están dirigidos a las niñas, son de este color. Sin embargo, otras marcas no dudan en utilizarlo para resaltar mensajes que resultan ser claves para ellos, además, de en sus logotipos, páginas web, etc.

El color marrón es el más apreciado por el 1% de los encuestados por Eva Heller, sin embargo, es el menos apreciado por un 20%.

Se relaciona de forma estrecha con la madera, la piedra, la tierra, etc., de hecho, suele dar sensación de ser un color como terroso.

Algunos de los significados positivos que tiene son, por ejemplo, la naturaleza, la comida, la seguridad, etc.

En marketing, se encontrará muy habitualmente en productos de alimentación, naturales, etc. Además, debido a que resalta muy bien

sobre los fondos blancos, aparece mucho en imágenes, logotipos, textos, etc.

Otros colores, entre los que se encuentran, por ejemplo, el gris, el oro y el plata, son los preferidos por el restante 1% de los encuestados por Eva Heller. Sin embargo, de estos tres que he nombrado, el gris es el menos apreciado por un 14%, seguido del oro por un 3% y el plata por un 2%.

El color gris tiene algunos significados positivos, entre los están, por ejemplo, el equilibrio, la neutralidad, etc. los cuales, posiblemente, vengan del hecho que de este color se obtiene mezclando los colores negro y blanco. Sin embargo, también tiene algunos significados negativos, como por ejemplo, la depresión, la pérdida, etc. Además, suele resultar aburrido.

En marketing, se suele utilizar para conseguir atraer a un público heterogéneo, es decir, más general. En los textos, cuando se combina con el negro y el blanco, beneficia la legibilidad de la fuente.

El color oro y el color plata, obviamente, se asocian con sus respectivos metales.

El significado de los acordes cromáticos de los colores más nombrados en relación a sentimientos e impresiones.

Los colores que acabamos de ver, se pueden asociar entre ellos para formar los llamados acordes cromáticos, los cuales, son característicos de ciertas impresiones, sentimientos, etc. Es importante tener en cuenta que estas relaciones se establecen mediante la asociación de todos los colores que forman el acorde cromático, no únicamente con el principal. A continuación, vamos a ver algunos de ellos.

El color azul, junto con los colores rojo y verde, suele despertar sentimientos de armonía, simpatía, etc. Con el color violeta, suele insinuar fantasía. Con el color negro, suele sugerir masculinidad, y además, parece más grande.

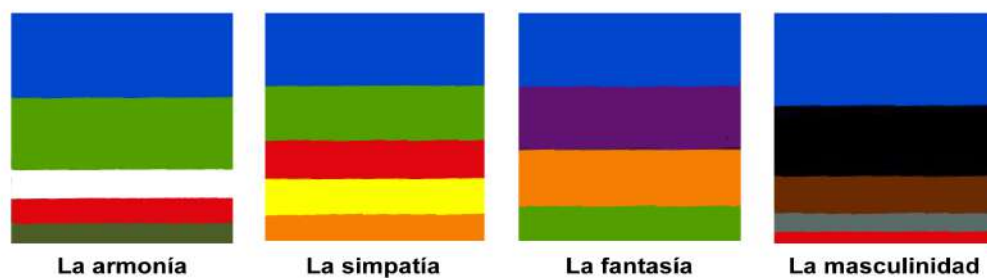


Fig. 3.174 Algunos acordes cromáticos del color azul. Eva Heller, 2004.

El color verde, junto con los colores azul y blanco, suele ser tranquilizante. Con los colores amarillo y azul, forma el llamado *acorde de la esperanza*. Con el color rojo, suele sugerir las cosas sanas.

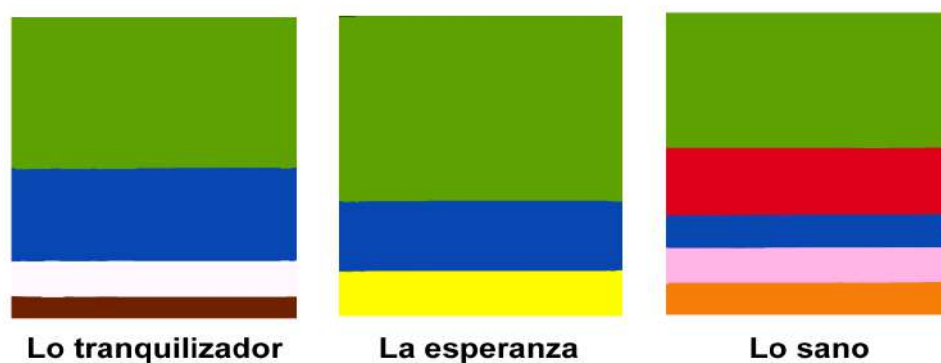


Fig. 3.175 Algunos acordes cromáticos del color verde. Eva Heller, 2004.

El color rojo, junto con el color rosa, parece inocente. Con el color violeta, parece seductor. Con el negro, da sensación de ser agresivo, brutal, etc.

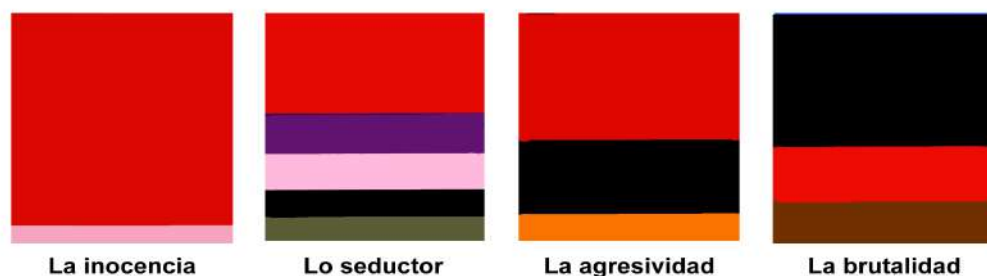


Fig. 3.176 Algunos acordes cromáticos del color rojo. Eva Heller, 2004.

El color negro, junto al azul y al gris, da sensación de anguloso. Con el blanco y el plata es elegante. Con el rojo y el oro es poderoso.

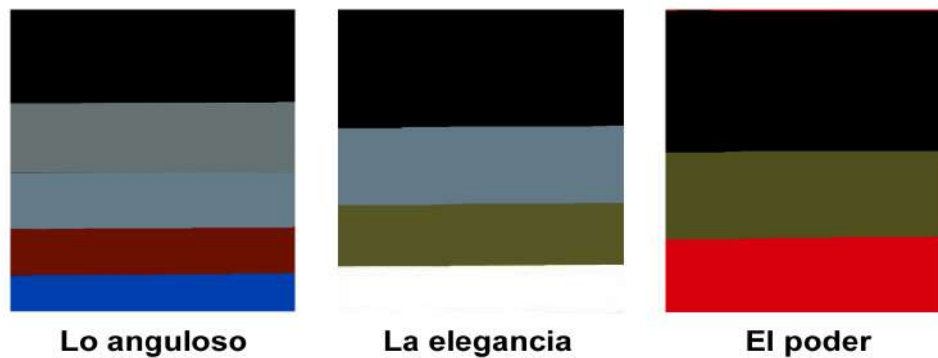


Fig. 3.177 Algunos acordes cromáticos del color negro. Eva Heller, 2004.

El color amarillo, junto a los colores naranja y rojo es divertido. Con los colores azul y rosa es amable. Con los colores negro y gris se vuelve negativo y se asocia a los celos, la envidia, etc.

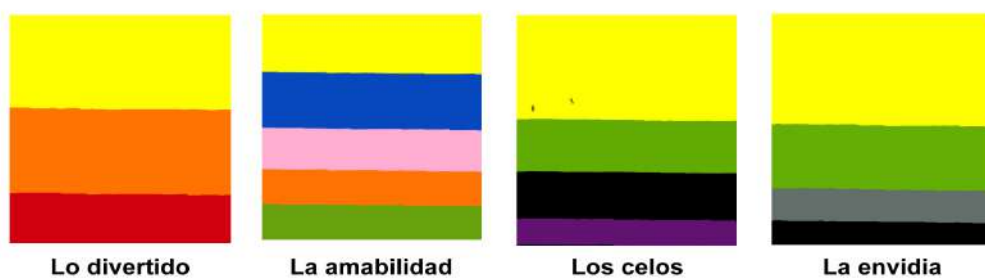


Fig. 3.178 Algunos acordes cromáticos del color amarillo. Eva Heller, 2004.

El color morado o violeta, junto al plata, suele ser artificial y extravagante. Con el naranja resulta frívolo y original. Con el negro resulta mágico.

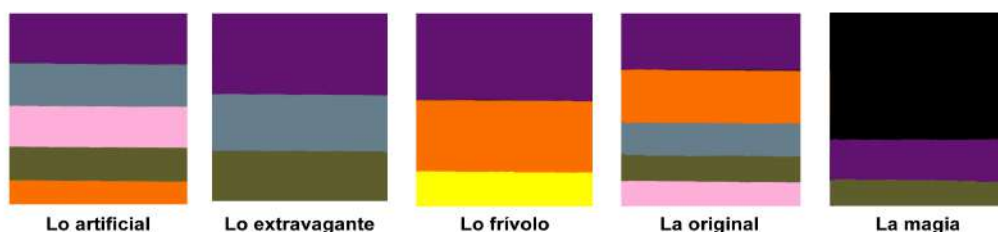


Fig. 3.179 Algunos acordes cromáticos del color morado o violeta. Eva Heller, 2004.

El color naranja, junto al rojo y al amarillo suele ser divertido. Con el oro, resulta gustoso. Con el marrón y el verde resulta aromático. Con el violeta es inadecuado y llamativo.

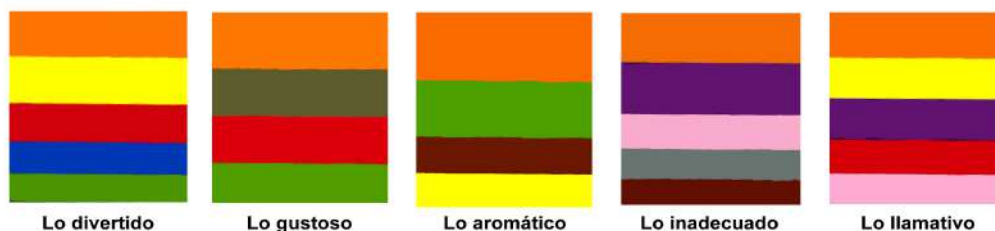


Fig. 3.180 Algunos acordes cromáticos del color naranja. Eva Heller, 2004.

El color blanco, junto al azul y el oro es ideal, noble, etc. Con el color gris resulta objetivo. Con el color amarillo, resulta ligerísimo. Con el color rosa, resulta silencioso.

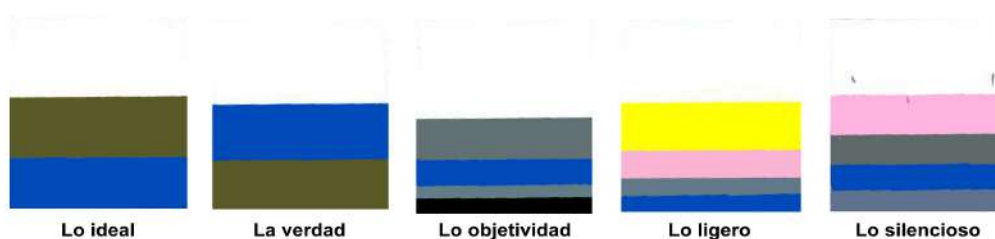


Fig. 3.181 Algunos acordes cromáticos del color blanco. Eva Heller, 2004.

El color rosa, junto al color rojo, es delicado, femenino, etc. Con los colores amarillo y blanco, suele ser dulce. Con el color naranja, suele dar sensación de barato.

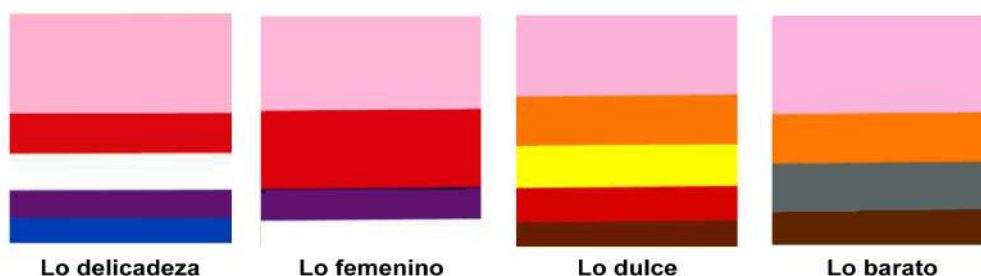


Fig. 3.182 Algunos acordes cromáticos del color rosa. Eva Heller, 2004.

El color marrón, junto a colores alegres, luminosos, etc. da una sensación de ser acogedor. Sin embargo, con colores apagados, da una sensación de ser anticuado, feo, etc. Con los colores rosa y gris, parece corriente, tonto, etc. Con el color blanco, da sensación de ser anti-erótico. Con los colores verde y violeta, da sensación de ser áspero, desagradable, etc.

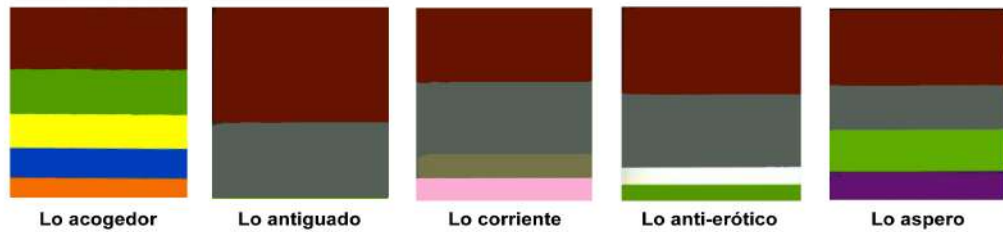


Fig. 3.183 Algunos acordes cromáticos del color marrón. Eva Heller, 2004.

El color gris, Junto al color amarillo da sensación de inseguridad. Con el color blanco es modesto. Con el color marrón resulta aburrido, desapacible, serio, etc.

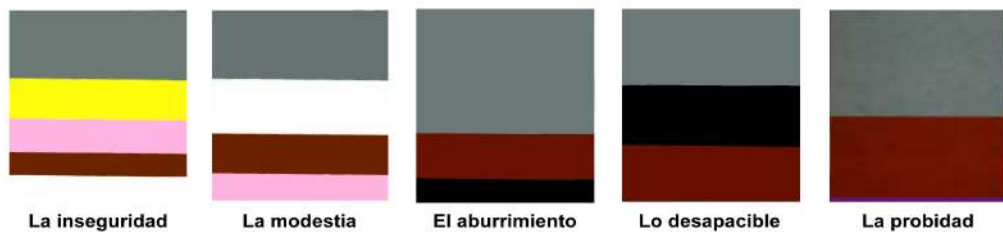


Fig. 3.184 Algunos acordes cromáticos del color gris. Eva Heller, 2004.

El color oro, junto a los colores rojo y verde da sensación de felicidad. Con los colores blanco y rojo, da sensación de belleza. Con los colores amarillo y naranja, resulta presuntuoso.

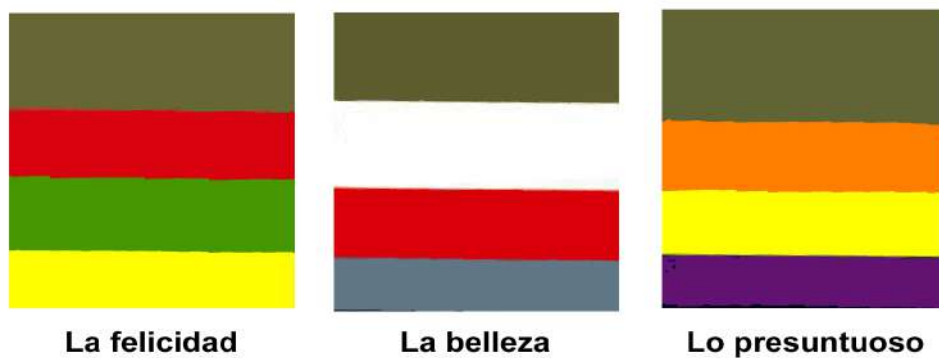


Fig. 3.185 Algunos acordes cromáticos del color oro. Eva Heller, 2004.

El color plata, junto al color rojo, da sensación de ser dinámico, veloz, etc. Con el color negro, da sensación de modernidad.

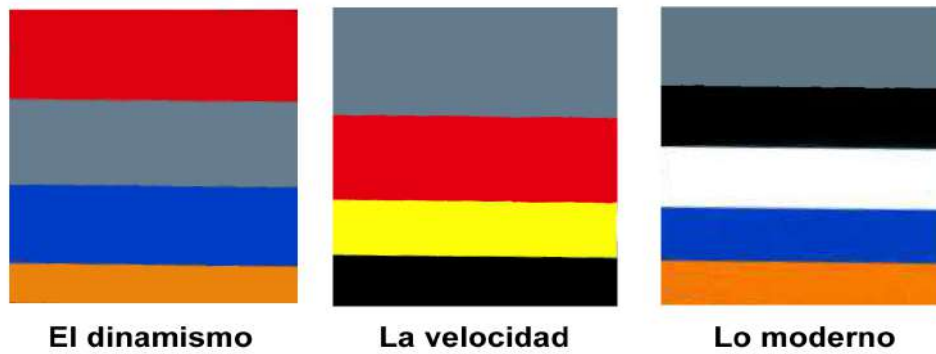


Fig. 3.186 Algunos acordes cromáticos del color plata. Eva Heller, 2004.

Los colores para los personajes.

Son muchos los personajes memorables que se han diseñado utilizando únicamente dos colores, o mejor dicho, con el predominio tan solo de dos colores: Por ejemplo, en Spiderman, predominan el azul y el rojo, en Pedro Picapiedra lo hacen el naranja y el negro, en Flash lo hacen el amarillo y el rojo, etc.

En el siguiente ejemplo, el personaje se ha realizado utilizando dos colores que son complementarios, hecho que contribuirá a que haya algo más de dinamismo en los diseños. Con la mezcla de ambos, se obtiene otro color, en este caso, el marrón, que también se puede utilizar en el personaje.



Fig. 3.187 Personaje realizado mediante colores complementarios. Vincent Woodcock, 2007.

3.3.8 La iluminación.

El uso de forma selectiva de los efectos luminosos contribuye, además de a realzar los diseños de los personajes, a dotarles de dramatismo,

volumen, etc. También hace posible que éstos conecten mejor con el entorno, el fondo, etc. en el que se mueven.

Y es que, con tan solo trabajar un poco sus tonos, sus texturas, etc. y añadirles una pequeña sombra en la superficie sobre la que, supuestamente, se encuentran, se puede conseguir que hasta los de aspecto más abstracto parezca que están, al menos, en un punto intermedio entre las dos y las tres dimensiones.

Los tipos de tonos.

Para insinuar el conjunto de luces, sombras, etc. de cualquier forma redondeada, existen tres divisiones o particiones tonales básicas, o dicho de otra forma, tres tipos de tonos.

El primero de ellos es el llamado color natural o real, que es el que tiene la superficie del personaje u objeto cuando se ve en un ambiente de luz reflejada. El siguiente personaje, tiene tan sólo sus colores naturales o reales, es decir, no tiene ningún toque de luz, sombra, etc.



Fig. 3.188 Ilustración de Tío Gilito en color natural o real. Autor y año desconocidos.

El segundo tono es el llamado toque luminoso o de luz que tiene el color del propio personaje u objeto cuando es iluminado por cualquier fuente luminosa de forma directa, por ejemplo, una bombilla, un foco, etc. o incluso el propio sol. Se puede decir que éste es una especie de versión algo más intensa, radiante, etc. del anteriormente nombrado color natural o real.



Fig. 3.189 Ilustración de Tío Gilito mayoritariamente con toques de luz y alguno que otro de sombra. Autor y año desconocidos.

El tercer tono es el de sombra. Es como un matiz algo más oscuro del color natural o real del personaje u objeto. Siempre que les sea posible, los diseñadores de personajes suelen crearlo añadiendo colores como el azul, el gris, el negro, el violeta, etc. o incluso el correspondiente complementario al antes nombrado color natural o real.



Fig. 3.190 Tío Gilito mayoritariamente con toques de sombra y alguno que otro de luz en la portada alternativa del cómic *Uncle Scrooge* nº1. Grabiele Dell'Otto, 2021.

Las sombras.

Una simple sombra con forma como de charco de agua, puede ayudar a que los personajes se anclen al suelo sobre el que supuestamente se encuentran. Aunque éstos estén realizando una acción que les separe de la superficie, como por ejemplo, un salto, y además, estén realizados sobre una hoja de papel en blanco, la sombra contribuirá a que estén conectados al suelo en todo momento, y con ello, que se entienda mejor su movimiento.

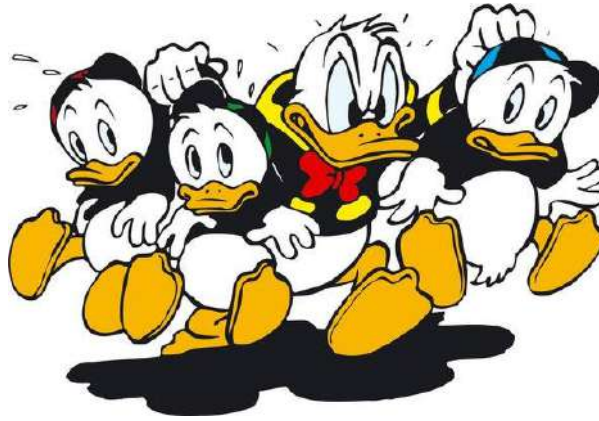


Fig. 3.191 Ilustración de Pato Donald con Jaimito, Jorgito y Juanito proyectando una sombra mediante la cual se anclan al suelo. Autor y año desconocidos.

Contra más realista sea ésta, más información sobre cómo es la forma proporcionará. Por ejemplo, el siguiente personaje, además de tener dos de los tres tipos de tonos que acabamos de ver, tiene una sombra. A ésta, o mejor dicho, a sus bordes, se les ha dado un aspecto irregular para intentar dar a entender que la figura está cubierta de pelo.



Fig. 3.192 Personaje con sombra realista. Vincent Woodcock, 2007.

Las texturas.

Además de estos tres tipos de tonos, a los personajes también se les pueden añadir texturas para que den una mejor sensación, adquieran más volumen, etc. Por ejemplo, el siguiente personaje, además de tener los tres tipos de tonos que acabamos de ver (a los cuales, se les han suavizado los bordes para que tengan mejor efecto) y una sombra, tiene dos texturas. La primera de ellas, es la de la cara, que hace que ésta de sensación como que es de piel. La segunda, es la del jersey, que hace que de sensación como que es de lana. Ésta se ha realizado añadiendo algunas rayas pequeñas de varios tonos azulados y blancos sobre sus tres tipos de tonos.



Fig. 3.193 Personaje con sombra y texturas. Vincent Woodcock, 2007.

Iluminación direccional.

La iluminación direccional se suele utilizar para dar al personaje un tratamiento dramático, más sofisticado, etc. y además, para insinuar su estado anímico, su ubicación, etc. Puede ser de cuatro tipos: superior, inferior, lateral y de fondo.

Iluminación superior.

Si la fuente de luz está sobre el personaje, o mejor dicho, sobre su cabeza, todas las sombras de sus diferentes formas serán proyectadas bajo ellas mismas. En el siguiente ejemplo, se puede ver como las sombras de la boca, la nariz y del sombrero se proyectan sobre la cara del personaje, contribuyendo así a darle un efecto dramático.



Fig. 3.194 Iluminación superior. Vincent Woodcock, 2007.

Iluminación inferior.

Si la fuente de luz está bajo el personaje, ésta iluminará su cara de forma que, en muchas ocasiones, su rostro parezca amenazador, escalofriante,

etc. Es muy útil cuando a un personaje se le quiere dar un aspecto como de cine negro.



Fig. 3.195 Iluminación inferior.
Vincent Woodcock, 2007.

Iluminación lateral.

Si la fuente de luz está en uno de los laterales del personaje, ésta le iluminará de tal forma que contribuirá a resaltar alguno de sus rasgos. Además, ésta puede hacer que su mirada parezca como más suave.



Fig. 3.196 Iluminación lateral.
Vincent Woodcock, 2007.

Iluminación de fondo.

Si la fuente de luz está detrás del personaje, ésta hará que prácticamente la totalidad de sus rasgos que se encuentran en la zona sombría se oscurezcan. Además, no se proyectará ningún tipo de sombra, ya que tan solo se apreciará la luz que está al fondo. Es muy útil cuando a un personaje se le quiere añadir cierto misterio.



Fig. 3.197 Iluminación de fondo.
Vincent Woodcock, 2007.

3.3.9 Los efectos especiales.

Aunque en ocasiones el diseño de un personaje sea sencillo, incluso simple, siempre tiene que intentar comunicar, transmitir, etc. de la mejor forma posible, es decir, de manera intensa, sus sensaciones ante todo aquello que es real, reconocible, tangible, etc. y le rodea, ya que de un modo u otro, elementos como el calor, el frío, la lluvia, etc. le afectan. Por ejemplo, en el caso de que en una escena haya fuego, cómo se dibuje éste no tiene más importancia que la manera en la que está afectando al personaje.

Por ello, los artistas tienen que encontrar la forma de sugerir el efecto, o dicho de otra manera, la intensidad de éste sobre los personajes, sin verse obligados a recurrir, entre otras cosas, a los típicos clichés. Y es que, el modo en que éstos reaccionen, respondan, etc. ante los antes nombrados elementos, también es importante de cara a que consigan conectar con la audiencia.

Normalmente, la mejor forma para conseguir esto, es combinar la representación del efecto con su acción implícita sobre el personaje, ya que así, se consigue transmitir una sensación muy convincente de solidez.

A continuación, vamos a ver algunas de las maneras que los diseñadores de personajes tienen para representar la acción de los antes nombrados efectos sobre sus personajes.

Calor.

Para dar a entender el calor que están padeciendo uno o varios personajes debido a las condiciones climáticas, meteorológicas, etc. éstos deben de dar sensación como de que están cansados y no pueden más.

Para ello, sus caras estarán exhaustas, y en ellas, sus ojos medio cerrados, sus bocas abiertas con la lengua fuera, etc. También tendrán gotas de sudor en el rostro, la menos ropa posible encima y elementos para paliar el calor, como por ejemplo, un abanico, una visera, etc.

En el siguiente ejemplo, se puede ver a Tintin y al Capitán Hadock sufriendo los efectos del calor mientras atraviesan un desierto en una viñeta perteneciente al álbum *El cangrejo de las pinzas de oro* (Hergé, 1940).



Fig. 3.198 Tintin y el Capitán Hadock sufriendo los efectos del calor mientras atraviesan un desierto en una viñeta del álbum *El cangrejo de las pinzas de oro*. Hergé, 1940.

Por otro lado, para insinuar que un objeto está caliente y al entrar en contacto con un personaje le quema, se puede dibujar vapor saliendo del punto en el que ambos han entrado en contacto. Además, la expresión del segundo puede tener los ojos y la boca extremadamente abiertos, la lengua fuera, etc.

Ésto se puede ver en el siguiente ejemplo.



Fig. 3.199 Personaje siendo quemado con una plancha. Vincent Woodcock, 2007.

Frío.

Para sugerir el frío que están sufriendo uno o varios personajes debido a las condiciones climáticas, meteorológicas, etc., el rostro de éstos tendrá los ojos y la boca extremadamente abiertos, y en el interior de esta última, las dos filas de los dientes estarán juntas. También es posible que le salga vaho a través de la boca. Además, estará como encogido tratando de abrigarse con sus brazos, y por si todo esto fuera poco, en la escena puede haber elementos como hielo, nieve, etc. Esta última, se suele representar mediante pequeños círculos blancos. En las producciones de animación, sus dientes suelen castañear, su cuerpo tiritar, etc.

En el ejemplo siguiente, sabemos que el personaje tiene mucho frío porque, tal y como hemos dicho, su rostro tiene los ojos y la boca extremadamente abiertos, en el interior de esta última las dos filas de los dientes están juntas, le sale como vaho de la boca, se está intentando abrigar con sus brazos, etc. Además, en la escena hay nieve, la cual, solo se percibe cuando, prácticamente, cae delante de los personajes.



Fig. 3.200 Personaje sintiendo mucho frío. Vincent Woodcock, 2007.

Lluvia.

Para representar la lluvia, normalmente, se suelen realizar una serie de líneas verticales o diagonales. Su impacto sobre el personaje, se dará a entender a través de pequeñas salpicaduras a su alrededor, las cuales, se concentrarán, sobre todo, de su cintura para arriba, ya que es esta parte de su cuerpo la que antes entra en contacto con las gotas de agua. Además, éste tendrá el pelo como pegado a la cabeza debido a que está calado de agua, y al mismo tiempo, tendrá cara de enfadado y estará como encogido debido a su malestar por mojarse. También se suelen añadir charcos al suelo, en los cuales, al igual que ocurre en el personaje, también habrá salpicaduras de agua debido al impacto de las gotas de lluvia sobre ellos.

Ésto se puede ver en el siguiente ejemplo.



Fig. 3.201 Personaje caminando bajo la lluvia. Vincent Woodcock, 2007.

Viento.

Normalmente, si el viento es muy leve, se puede representar mediante líneas curvas que pasen junto al personaje, y éste, puede parecer completamente insensible ante él sin ningún tipo de problema. Sin embargo, si el viento es muy fuerte, en lugar de las antes mencionadas líneas curvas, se pueden utilizar otros métodos. Por ejemplo, para insinuar la dirección y la velocidad del viento, se pueden estirar, ondear, etc. los extremos de su ropa hacia uno de sus lados. Por otro lado, para sugerir los efectos del viento sobre el personaje, este puede aparecer luchando por permanecer erguido, ya que lo más normal es que le cueste avanzar.

Ésto se puede ver en el siguiente ejemplo.



Fig. 3.202 Personaje intentando caminar contra el viento. Vincent Woodcock, 2007.

Electricidad.

Una forma buena y sencilla de dar a entender la electrocución de un personaje, es dibujar a éste totalmente rígido y añadirle una especie de línea arqueada e irregular junto con alguna que otra chispa a su alrededor. Su rostro tendrá los ojos y la boca extremadamente abiertos, y además, sus dientes pueden estar apretados.

Ésto se puede ver en el siguiente ejemplo.



Fig. 3.203 Huckleberry Hound recibiendo una descarga eléctrica en un fotograma de la serie del mismo nombre. Hanna-Barbera, 1958.

Impacto.

Para representar el impacto de un objeto sobre un personaje, la masa del primero tiene que verse consistente, resistente, dura, etc. ya que éste, no se alterará en el momento del impacto. Sin embargo, la del segundo, tiene que ser todo lo contrario, es decir, tiene que verse blanda, débil, flexible, etc. ya que sí que se alterará en el momento clave.

Por ejemplo, en esta escena de un cortometraje de Tom y Jerry (William Hanna y Joseph Barbera, 1940), el primero, con la intención de golpear al segundo con una sartén, alza ésta hacia atrás y golpea al perro Spike por accidente. Al hacerlo, la sartén, que es en este caso el objeto consistente, resistente, duro, etc. no se deforma al golpear la cabeza del perro, mientras que ésta, que es blanda, débil, flexible, etc. se deforma en el acto, dejando claro la intensidad del golpe.

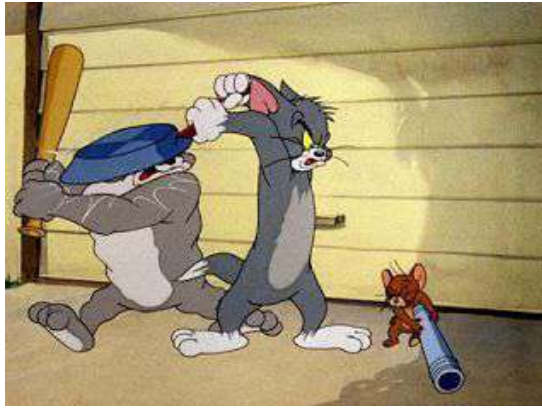


Fig. 3.204 Tom golpeando accidentalmente con una sartén a Spike al intentar atrapar a Jerry en un fotograma de la serie *Tom and Jerry*. Hanna-Barbera, 1940-2005.

Peso.

Para insinuar el peso de un objeto, se puede realizar a un personaje intentando levantarlo, o incluso habiéndolo conseguido. En el primer caso, normalmente, éste estará algo agachado, y además, sus brazos estarán rectos, ya que se supone que, aunque no está consiguiendo su objetivo, lo está intentando tirando de ellos y de su espalda. En el segundo caso, se supone que ya ha conseguido su objetivo, por tanto, puede tener uno o los dos brazos levantados, y con ellos, sujetar el antes nombrado objeto. En ambos casos, su rostro tendrá una expresión de esfuerzo, es decir, aparecerá con los ojos cerrados, la boca abierta más bien hacia abajo y apretando los dientes. También se le puede poner alguna que otra gota de sudor.

Ésto se puede ver en el siguiente ejemplo.



Fig. 3.205 Personaje levantando un gatito. Vincent Woodcock, 2007.

En el caso contrario, es decir, para sugerir la ausencia de peso de un objeto, el personaje aparecerá igual que en este último caso, solo que su rostro tendrá una expresión confiada, sonriente, etc.

Ésto se puede ver en el siguiente ejemplo.



Fig. 3.206 Bam Bam levantando una pesa ante Pebbles en un fotograma de la serie *The Flintstones*. Hanna-Barbera, 1960-1966.

Velocidad.

Para representar la velocidad de un personaje o un objeto, pueden proceder de varias formas, sin embargo, hay tres que destacan sobre las demás.

La primera de ellas, consiste en realizar múltiples imágenes de la parte del personaje que se está moviendo con velocidad. Es cierto que ésto se puede considerar uno de los antes nombrados clichés que hay que intentar evitar, pero es bastante eficaz.

Por ejemplo, en los álbumes de la colección *Asterix* (René Goscinny y Albert Uderzo, 1959-2021), es muy frecuente que Obelix, el amigo inseparable del protagonista, a la hora de luchar contra sus enemigos, es decir, los romanos, coja a los soldados y les propine una serie de bofetadas en la cara muy rápida. Para representar eso, el dibujante Albert Uderzo recurre a éste método.



Fig. 3.207 Obelix abofeteando a un soldado enemigo en una viñeta del álbum *Asterix y Cleopatra*. Albert Uderzo y René Goscinny, 1965.

La segunda, consiste, en cierto modo, en estirar el personaje o el objeto haciendo que se genere una especie de estela que, siendo más grande justo donde se encuentra éste, vaya decreciendo a medida que se aleja de él. Con esta estela, se sugiere el movimiento y el sentido en el que éste se realiza.

Por ejemplo, cuando un leñador está intentando cortar un árbol, alargar la parte trasera del hacha mediante una estela justo cuando este haya realizado, más o menos, tres cuartas partes del recorrido, ayuda a expresar que dicho movimiento se está realizando de forma rápida y hacia la dirección contraria a la que se está generando la antes nombrada estela.



Fig. 3.208 Leñador cortando un árbol.
Vincent Woodcock, 2007.

La tercera, consiste en realizar un borrón, o mejor dicho, una especie de remolino difuso, justo donde el personaje tiene las piernas. Dentro de dicho remolino, aparecerán los pies del personaje múltiples veces con sus bordes algo difuminados, lo que ayuda a expresar que el personaje está corriendo muy rápidamente.

Por ejemplo, en los cortometrajes clásicos de *Coyote y el Correcaminos* (Chuck Jones, 1949-1964), éste último personaje, cuando corre para no ser atrapado por su depredador, se suele representar a través de este remolino difuso.



Fig. 3.209 Correcaminos desplazándose a gran velocidad en un fotograma de la serie *The Road Runner Show*. Chuck Jones, 1966-1973.

3.3.10 Accesorios.

Al realizar cualquier accesorio, objeto, etc. que, de una forma u otra, va a utilizar uno o varios personajes, o simplemente, va a aparecer en escena junto a ellos, hay que tener en cuenta tres factores: estilo, funcionalidad y esencia.

Estilo.

El estilo de los personajes y de sus accesorios u objetos tienen que ser coherentes. Si a un personaje que es de corte realista, se le da un accesorio de corte cartoon, lo más probable es que ambos desentonen visualmente.

Funcionalidad.

La funcionalidad de los accesorios u objetos tiene que verse de forma clara, es decir, éstos tienen que dar la sensación de que funcionan de verdad. Por ello, todas sus partes tienen que tener una escala acorde con los personajes que los van a utilizar. Por ejemplo, en el caso de que el accesorio u objeto sea un teléfono móvil, la parte por la que el personaje lo va a sujetar, tiene que ser acorde al tamaño de su mano. En el caso de que se trate de unas zapatillas, éstas tienen que tener el mismo tamaño que sus pies. En el caso de un sillón, la zona en la que el personaje se va a sentar tiene que ser apta para su cuerpo completo. Etc.

Esencia.

La esencia de los accesorios u objetos de la realidad tiene que ser conservada en sus respectivos dibujos. Es decir, si tienen que dibujar cierto accesorio u objeto que se basa en uno que existe realmente, lo primero que tienen que hacer es investigar éste.

Para ello, tienen que analizar su estructura, su función, etc. y a continuación, utilizar su diseño, funcionalidad, etc. para realizar un dibujo que represente su esencia de la mejor forma posible.

Es muy importante que nunca intenten realizar un dibujo que se base en un accesorio u objeto de la realidad del cual no sepan absolutamente nada.

Si el estilo en el que se está realizando el dibujo es abierto, y además, éste es para una producción de animación, se pueden exagerar su estructura, su función, etc. y deshacerse de todos aquellos detalles que carezcan de importancia.

3.3.11 Las hojas de modelo (model-sheets).

Tal y como hemos visto, los creadores y diseñadores de personajes tienen que esforzarse para que sus creaciones tengan poses, proporciones, etc. uniformes, y además, dejar clara su actitud, personalidad, etc., en resumen, conseguir un diseño consistente.

En muchas obras, sobre todo en aquellas en las que los personajes requieran animación, es decir, las series, los largometrajes, los videojuegos, etc., una vez que éstos estén terminados, si son aprobados por quién o quiénes corresponda, serán entregados al animador principal de la producción para que pueda comenzar a realizar su trabajo.

En este punto, éste puede desarrollar, perfeccionar, etc. todos aquellos diseños originales de los personajes que crea conveniente. Sin embargo, hoy en día, debido, entre otras cosas, a la falta de tiempo y a las restricciones económicas que existen en los estudios, este perfeccionamiento del personaje no se suele realizar.

Por ello, los personajes pasarán antes por las manos del equipo creativo, el cual, comenzará a realizar las llamadas hojas de modelo (model-sheets). En ellas, los mostrarán en distintas actitudes, expresiones, etc. y además, también se podrán apreciar varios detalles sobre su construcción, estructura, etc.

Su objetivo es, además de dejar clara la personalidad del personaje, que los animadores, artistas de layout, etc. puedan tener una referencia clara y constante de las figuras para que pueden trabajar con ellas sin cambiar el estilo gráfico que han determinado sus creadores principales.

En el caso de que los personajes tengan un papel principal en la trama, su hoja de modelo estará compuesta por varias páginas, en las cuales, encontraremos lo siguiente:

- Chalk-talk: esta es la hoja de modelo en la que aparecen las características generales del personaje, es decir, sus particularidades exclusivas y sus detalles de construcción, acabado y estilo.

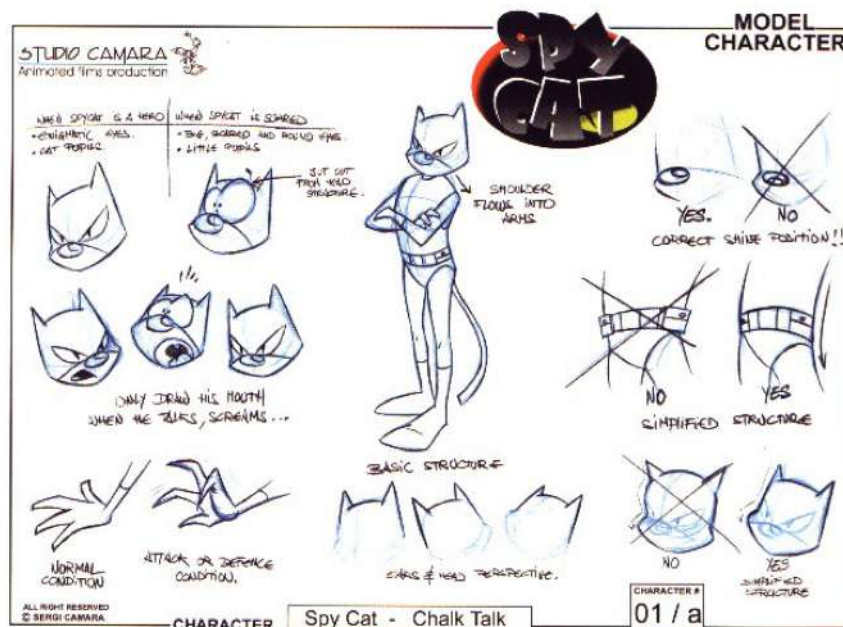


Fig. 3.210 Chalk-tal. Sergi Cámara, 2004.

- Turn around: esta es la hoja de modelo del giro o rotación del personaje en 180°, la cual, proporciona al animador una visión de los personajes desde distintos puntos (de frente, de espalda, de perfil, en tres cuartos, etc.) para que pueda tener una referencia tridimensional de ellos.

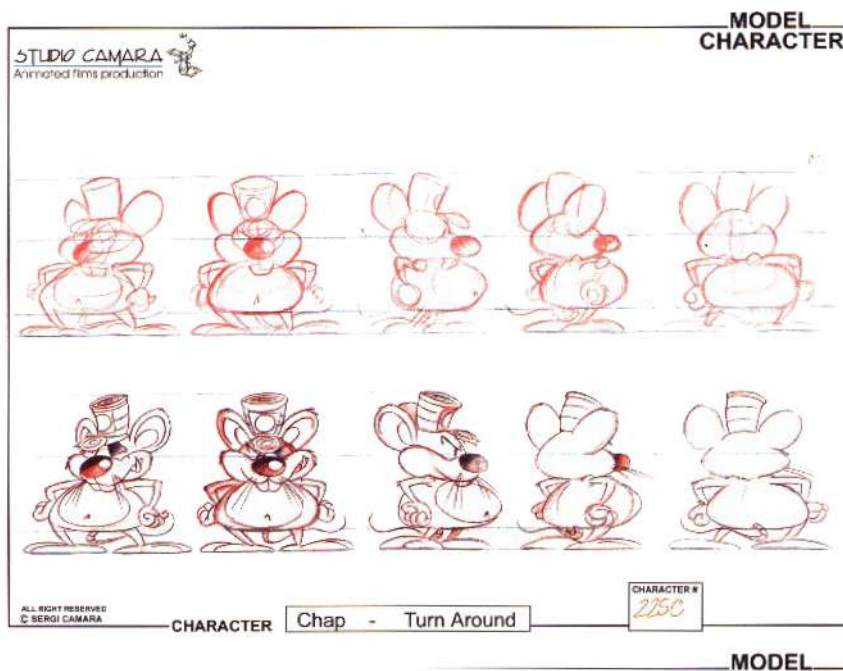


Fig. 3.211 Turn around. Sergi Cámara, 2004.

- Expressions & attitudes: esta es la hoja de modelo de actitudes, expresiones, etc. de los personajes, en la que se muestra a éstos con su carácter y poses más habituales.

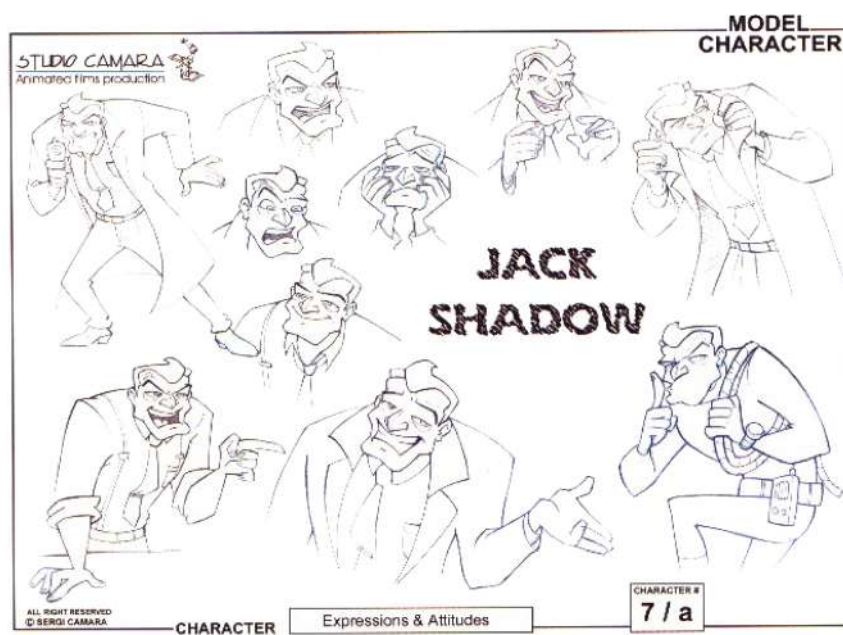


Fig. 3.212 Expressions & attitudes. Sergi Cámara, 2004.

Sin embargo, en algunas ocasiones en las que el animador necesita información mucho más concreta de ellas, las actitudes de los personajes se muestran por un lado y las expresiones por otro. En este caso, vemos las expresiones faciales de un personaje. Y es que, en realidad no existe una norma estricta sobre cómo realizar las hojas de modelo, ya que cada equipo de creativos puede desarrollar tantas como necesite en función de lo que les exijan los animadores.

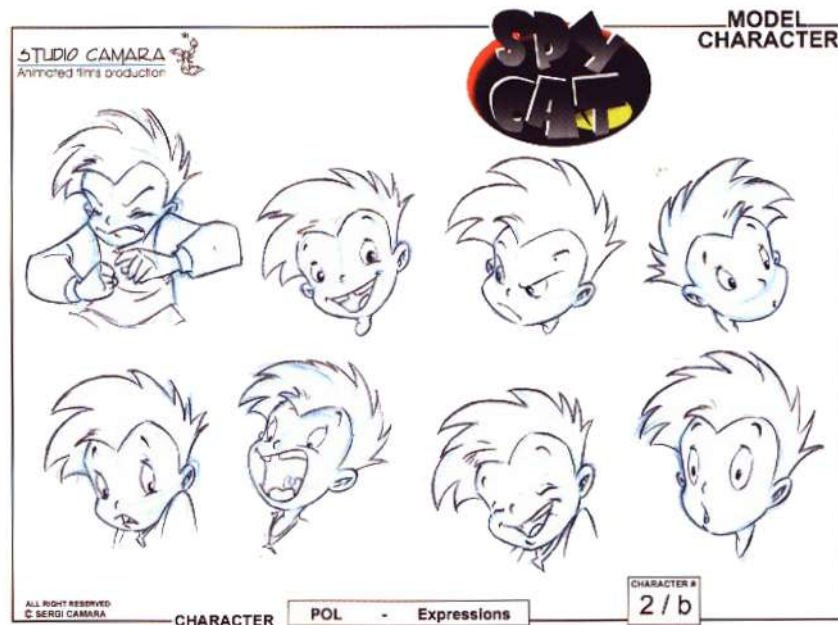


Fig. 3.213 Hoja de expresiones faciales de un personaje. Sergi Cámara, 2004.

- Hands: esta es la hoja de modelo de las manos del personaje. Tras la cara, éstas son los elementos de expresión que más importancia tienen, por tanto, es necesario tener esta guía, la cual nos aporta información sobre las de cada uno de los personajes.

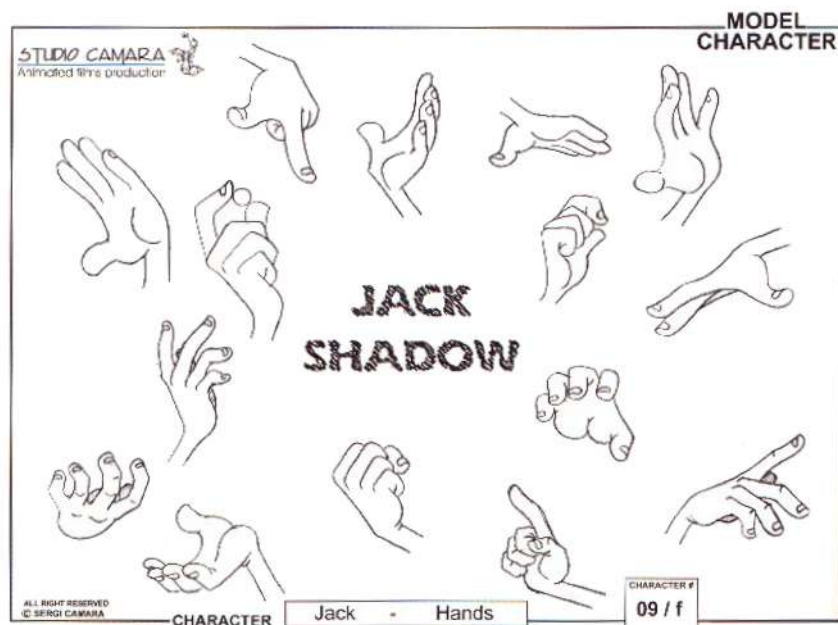


Fig. 3.214 Hands. Sergi Cámara, 2004.

- Lip-Sync: esta es la hoja de modelo para la vocalización de los personajes, con la que el animador, además de disponer de varias bocas de cada uno de éstos, conocerá el código sobre ellas que la producción ha establecido. Éstas suelen ser orientativas, ya que a la hora de la verdad, es el animador quien decide dar unas características expresivas determinadas a cada uno de los personajes en función del tono, la intención, etc. de cada uno de los diálogos.

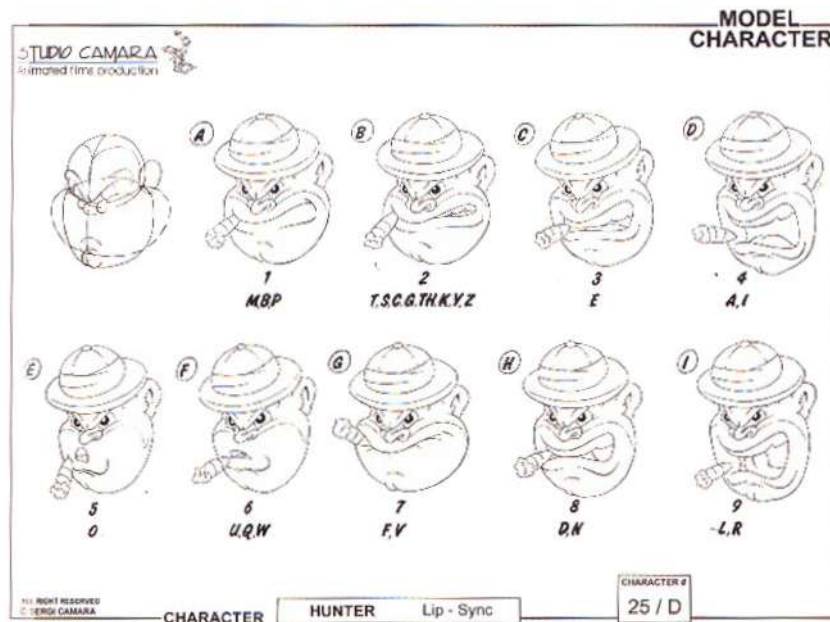


Fig. 3.215 Lip-Sync. Sergi Cámara, 2004.

En el caso de que los personajes tengan un papel secundario en la trama, es el propio director artístico quien decide cuáles de las antes citadas hojas de modelo son las más necesarias, pero normalmente, con la del giro en 180°, la de actitudes y expresiones, etc. del personaje, será suficiente.

Además, en ambos casos, se suelen realizar hojas de modelo con una comparativa entre los tamaños de todos y cada uno de los personajes que van a aparecer en la producción. De esta forma, los animadores tendrán una referencia de éstos cuando tengan que trabajar en escenas en las que aparezcan al mismo tiempo de dos figuras en adelante.

También se suele realizar una hoja de modelo en la que se reflejen los diferentes objetos que van a aparecer en la trama, ya sean simples piezas de atrezzo, herramientas que van a utilizar los personajes, etc. (model-props). Ésta nos permite tener una visión de éstos (por muy insignificantes que sean) desde múltiples puntos para utilizarla como referencia, ya que, si en algún momento (por muy corto que sea) van a aparecer en escena, y con ello, van a ser utilizados por los personajes, van a requerir ser animados.

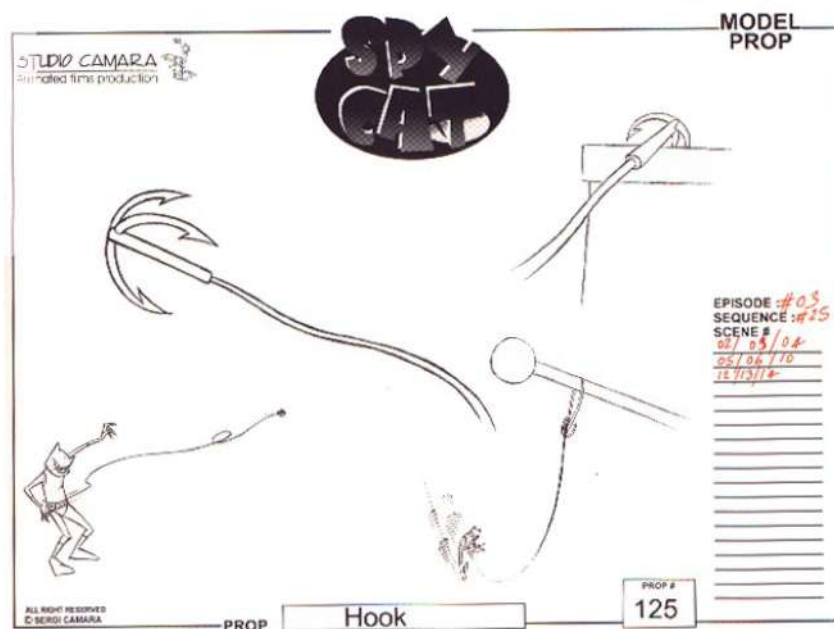


Fig. 3.216 Model-propps. Sergi Cámara, 2004.

Por último, también se realizan hojas de modelo en las que aparecen los colores de los personajes.

Además de todo esto, en ocasiones, tal y como explica Raúl García, “(...) estas hojas de modelos se complementan con esculturas del personaje que permitan una visión rápida de cualquier pose que se desee utilizar.” (García, 2000, p. 21).

3.4 CONCLUSIÓN.

Tal y como dije en el punto 3.1.3, actualmente, los personajes están en todas partes, ya que se pueden encontrar en cómics, novelas, series de televisión, películas, videojuegos, etc.

Crear y diseñar un personaje para cualquiera de estos medios artísticos puede ser toda una experiencia. Y es que, aunque es cierto que todo comienza con un lápiz y un papel, es decir, con la realización del dibujo de unas figuras, y por ello, podemos pensar que, al igual que ocurre en esta disciplina, es posible que no haya una serie de reglas definidas para crear y diseñar personajes, que los métodos que son útiles para unos creadores y diseñadores de personajes no tienen por qué serlo para otros, etc. tal y como hemos visto, la creación y diseño de personajes va mucho más allá del dibujo, ya que estas figuras tienen que tener

complexión, fisionomía, gesticulación, etc. propias, es decir, una personalidad.

Para dotar a los personajes de personalidad, los artistas, creativos, etc. tienen que tener en cuenta dos clases de atributos, los físicos y los psicológicos. Los primeros son aspectos como la complexión, la edad, el género, la ocupación, la vestimenta, etc. Los segundos son aspectos como los intereses, las motivaciones, etc. Y es que, al igual que ocurre con las personas, la personalidad de los personajes se refleja, entre otras cosas, en sus reacciones, en su vestimenta, en su aspecto físico, en sus pensamientos, etc. Por eso, si los creadores y diseñadores de personajes quieren que sus creaciones sean creíbles, vitales, etc., y que la audiencia, con tan solo un vistazo rápido sea capaz de saber quiénes son, cómo se encuentran, cuál es su historia, etc. tienen que tener presente esto en todo momento.

Por tanto, podemos deducir que, a la hora de crear y diseñar personajes, no vale con realizar un dibujo bonito, bueno, etc. si no que además, tiene que ser capaz de comunicar, transmitir, etc. a los espectadores, y para ello, hay una serie de ingredientes, propiedades, técnicas, etc. que, si bien es cierto que no hay por qué seguir al pie de la letra, sí que hay que tenerlos en cuenta a la hora de realizar esta tarea. Además, podemos deducir que todos los creadores y diseñadores de personajes, como artistas que son, tienen unos procesos creativos, y en ellos, es muy probable que existan una serie de métodos comunes que tienen que tener en mente a la hora de realizar sus creaciones.

Para averiguar si esto es así, y con ello, establecer cuáles serían estos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes de los que estamos hablando, los cuales, vendrían a ser a esta especialidad algo parecido a lo que “los doce principios” son hoy en día a la animación, hemos recopilado, estudiado y analizado todos y cada uno de los métodos creativos, o mejor dicho, los procesos de diseño y creación de personajes que emplean actualmente varios artistas, creativos, etc. especializados en la materia, cuyos trabajos, están orientados a diferentes medios artísticos, como por ejemplo, la animación, el cómic, la ilustración, el diseño gráfico, etc. Y es que, tenemos que tener en cuenta el mayor y más variado número posible de opciones.

Tras ello, la primera conclusión a la que hemos llegado es que, independientemente del medio artístico para el que estos artistas, creativos, etc. realicen sus creaciones, el proceso de creación y diseño de personajes de todos ellos es, más o menos, el mismo. Y es que, aunque para realizar ciertas partes de su trabajo algunos tengan sus propias

técnicas, el objetivo que se persigue con todas ellas es similar, por tanto, no podemos afirmar que sea diferente. Es decir, si en el paso de construcción del personaje partiendo de formas geométricas simples uno de los artistas utiliza la técnica de los círculos y otro la de los bloques de construcción, de una forma u otra, ambos están partiendo de formas geométricas simples, por tanto, no se puede afirmar que sus procesos de creación y diseño de personajes sean distintos.

Con esto claro, pasamos a establecer lo que sería un proceso más o menos común en todos ellos, y de esta forma, conseguimos el primer objetivo general de esta investigación, es decir, definir cuáles son los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes de los que estamos hablando, los cuáles, paso a resumir a continuación.

Antes de nada, los creadores y diseñadores de personajes tienen que saber qué tipo de personaje tienen que crear, diseñar, etc. y a continuación, documentarse. Una vez hecho ésto, tienen que definir cuáles van a ser los rasgos básicos, distintivos, etc. del mismo, es decir, realizar los primeros bocetos a partir de los cuales se irá construyendo.

En este punto, lo primero es desarrollar la forma básica, elemental, etc. del personaje, y una vez que esté terminada, continuar añadiéndole los caracteres fisionómicos, los detalles, etc. Este procedimiento se aplica a todos los personajes independientemente de que estos sean personas, animales o cosas inanimadas a la que se quiere dotar de vida, como por ejemplo, una tostadora con ojos y boca que tiene que ir a buscar a su dueño a la gran ciudad. Una vez que hayan ajustado las proporciones del personaje y estén satisfechos con él, éste se puede considerar definido.

A continuación, tienen que desarrollar la expresividad a través de su cuerpo. A la hora de plasmar cualquier actitud, movimiento, etc. es decir, de realizar cualquier pose, postura, etc. elementos como la línea de acción, los ejes, las líneas de flotación, etc. son muy importantes. Tienen que prestar especial atención a la cabeza, las manos, etc. ya que estas partes, con tan solo un gesto, pueden decir muchas cosas. Tras comprobar que la silueta del personaje funciona correctamente, pueden pasar a darle color, iluminación, efectos especiales, etc. e incluso a incorporarle algún que otro accesorio.

En medios como la animación, en la cual, debido a sus características particulares, se requiere mucha más información sobre los personajes (además de su apariencia exacta, hay que insinuar, entre otras cosas, cómo se van a mover más tarde), el proceso puede ser un poco más

largo, ya que hay que realizar las llamadas hojas de modelo (model-sheets).

Tal y como afirma Vincent Woodcock (2007), “Los mejores diseños (los personajes con más encanto), de una forma o de otra, están concebidos para la animación.”. (Woodcock, 2007, p. 110). Cuando un personaje de animación está diseñado, animado y doblado de manera excepcional, puede crear un impacto tremendo en la audiencia.

4. LA CREACIÓN Y EL DISEÑO DE PERSONAJES EN PIXAR ANIMATION STUDIOS.

Una vez que tenemos los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes claros y definidos, vamos a meternos de lleno con el arte de las producciones de animación de Pixar Animation Studios.

Si estudiáramos todas y cada una de las piezas artísticas que los artistas, creativos, etc. de la compañía elaboran para sus producciones de animación, es decir, desde las que llevan a cabo para el concept art hasta los propios storyboards, pasando, entre otras muchas cosas, por los guiones con los que se aplica el color, etc. descubriríamos que estas personas realizan un trabajo fascinante. Y es que, tanto en los cortos como en los largometrajes de la empresa, todas las antes nombradas piezas artísticas que se generan son concebidas y elaboradas meticulosamente. En esta ocasión, nos vamos a centrar única y exclusivamente en el generado para la creación y diseño de los personajes del estudio, que es lo que verdaderamente nos interesa en esta investigación.

Tal y como he dicho varias veces a lo largo de esta tesis doctoral, los creadores y diseñadores de personajes de Pixar Animation Studios afirman que para que éstos sean buenos deben de tener la entidad suficiente para vivir más allá del marco de la película. Los suyos se distinguen, entre otras cosas, por estar cargados de anhelos, deseos, ideas, pasiones, etc. y haber conseguido asombrar, emocionar, hacer reír, llorar, pensar, etc. a un gran número de personas.

Con el objetivo de averiguar si en su creación y diseño los artistas del estudio reinterpretan y/o modifican los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes que hemos establecido en el capítulo anterior, y en el caso de que así sea, identificar y analizar todas y cada una de estas posibles reinterpretaciones y/o modificaciones, vamos a estudiar a algunos de los personajes más representativos de los largometrajes del estudio estrenados dentro del período temporal que abarca esta investigación, es decir, desde el año 1995 con *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta el año 2017 con *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017), teniendo en cuenta los artistas más reconocidos que han trabajado en ellos, las influencias que éstos han tenido a la hora de crearlos y diseñarlos, etc.

Para ello, vamos a realizar un estudio de casos. Tal y como afirma Xavier Coller, un periodista y sociólogo de origen español muy conocido por obras como *Canon sociológico* (2003), *Análisis de organizaciones* (2004),

etc., en su obra *Estudio de casos* (2000), “El método del caso es apropiado cuando se quiere estudiar un fenómeno (por ejemplo, la Revolución Francesa), un objeto (un hospital, un barrio), o una relación causal (la relación entre flexibilidad y control laboral).” (Coller, 2000 p. 29). Tal y como he dicho en la Definición y planteamiento de la investigación, tanto la innegable aportación de Pixar Animation Studios al desarrollo de la tecnología digital aplicada al cine como la obtención del beneplácito unánime de la crítica y del público en todos sus largometrajes, hacen que el estudio de Emeryville haya logrado algo sin precedentes, con lo cuál, podríamos afirmar que vamos a estudiar un fenómeno. Sin embargo, tal y como he dicho al principio de este capítulo, en éste nos vamos a centrar única y exclusivamente en el arte generado para la creación y diseño de los personajes de la compañía responsable de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), es decir, que vamos a estudiar los personajes de Pixar Animation Studios, por lo que podríamos asegurar que estamos ante una serie de objetos. Por otra parte, teniendo en cuenta que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes establecidos en el capítulo anterior van a estar muy presentes en éste, y que, tal y como he dicho también en la antes nombrada parte Definición y planteamiento de la investigación, ésta última se centre en dichos procesos y su adaptación a los largometrajes de animación del estudio, o dicho de otra forma, que en ella se exploren las relaciones que existen entre ambos con el fin de analizar las posibles reinterpretaciones que los artistas de la compañía hacen de ellos, podríamos afirmar que estamos estudiando una relación causal. Sin embargo, el hecho de que hasta que se realice la investigación no se vaya a saber con certeza si los personajes de Pixar Animation Studios son realizados mediante los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes, y con ello, se puedan considerar causa de éstos, nos va a hacer decantarnos por la segunda opción, es decir, la que dice que vamos a estudiar una serie de objetos, en este caso, los personajes del estudio de Emeryville. No obstante, de una forma u otra, lo que está claro es que, basándonos en lo que dice el antes citado Xavier Coller, el método del estudio de casos es el más apropiado para esta investigación.

Tal y como asegura también el periodista y sociólogo de origen español:

Un caso es un objeto de estudio con unas fronteras más o menos claras que se analiza en su contexto y que se considera relevante bien sea para comprobar, ilustrar o construir una teoría o una parte de ella, bien sea por su valor intrínseco. (Coller, 2000 p. 29)

De esta forma, un caso puede ser una persona, familia, empresa, ciudad, región, país, etc., y obviamente, un personaje de animación. En líneas generales, podemos decir que un caso puede ser cualquier objeto que

tenga una naturaleza social. En esta ocasión, tal y como hemos dicho anteriormente, los casos de estudio van a ser los personajes de la compañía responsable de *Toy Story* (John Lasseter, 1995).

Tal y como afirma Xavier Coller, “El éxito o fracaso de una investigación que recurre al estudio de caso depende de un paso previo sobre el que se debería reflexionar: la construcción del caso.” (Coller, 2000 p. 29). Es decir, que antes de comenzar a estudiar los casos, hay que construirlos, que no es otra cosa que justificar el motivo por el que se ha decidido que son una buena plataforma para la investigación. En este proceso, hay que tener en cuenta tanto la relevancia como la naturaleza de los casos.

En cuanto a la primera, es decir, la relevancia, según afirma Xavier Coller, “Todo caso se investiga por algún motivo que resulta relevante para las ciencias sociales. Este motivo suele ser lo que justifica su elección.” (Coller, 2000 p. 29). Con el objetivo de escoger de la mejor forma posible los casos, es decir, los personajes que se van a estudiar, lo primero que se ha hecho ha sido dividir la historia de Pixar Animation Studios en épocas, etapas, etc. según su situación empresarial, ya que lo normal es que un estudio de animación no tenga la misma libertad creativa colaborando o perteneciendo a otra compañía que si fuera totalmente independiente, y obviamente, esto va a influir en el arte que elabore. De esta forma, la historia de Pixar Animation Studios se puede dividir en tres épocas, etapas, etc.

La primera de ellas es en la que el estudio llevó a cabo sus producciones en asociación con The Walt Disney Company. En ella, encontramos los siguientes largometrajes:

- *Toy Story* (John Lasseter, 1995).
- *A bug's life* (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998).
- *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999).
- *Monsters, Inc.* (Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001).
- *Finding Nemo* (Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003).
- *The Incredibles* (Brad Bird, 2004).
- *Cars* (John Lasseter, 2006).

La segunda, es en la que la compañía no estaba asociada ni formaba parte de la empresa de Burbank. En ella, tan sólo encontramos un largometraje:

- *Ratatouille* (Brad Bird, 2007).

La tercera, es en la que Pixar Animation Studios ya ha pasado a formar parte de The Walt Disney Company. En ella, encontramos los siguientes largometrajes:

- *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008).
- *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009).
- *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).
- *Cars 2* (John Lasseter y Brad Lewis, 2011).
- *Brave* (Mark Andrews, Brenda Chapman y Steve Purcell, 2012).
- *Monsters University* (Dan Scanlon, 2013).
- *Inside Out* (Pete Docter y Ronaldo Del Carmen, 2015).
- *The Good Dinosaur* (Peter Sohn, 2015).
- *Finding Dory* (Andrew Stanton y Angus MacLane, 2016).
- *Cars 3* (Brian Fee, 2017).
- *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).

En este punto hay que aclarar que, independientemente de la época, etapa, etc. en la que se encuentren, todos aquellos largometrajes que sean secuelas de otros, debido a que sus personajes principales fueron creados para la primera entrega de la saga, serán incluidos dentro de la época en la que se encuentre esta última. Por ejemplo, *Toy Story* (John Lasseter, 1995) y *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999) se encuadran dentro de la primera etapa del estudio, sin embargo, aunque *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010) y *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019) se encuentran dentro de la tercera y de una hipotética cuarta época respectivamente, debido a que sus protagonistas principales, es decir, Woody y Buzz Lightyear, fueron creados originalmente para *Toy Story* (John Lasseter, 1995) y este título pertenece a la primera etapa de la

compañía, el resto de entregas de la saga serán incluidas dentro de esta última.

Tras establecer estas tres épocas, etapas, etc. y sus correspondientes largometrajes, el siguiente paso es seleccionar la película más relevante de cada una de ellas. Con este objetivo, se va a partir de un artículo publicado en la web *Play Like Mum* en el año 2021, en el cuál, se intenta averiguar cuál es la producción de Pixar Animation Studios más valorada tanto por la audiencia como por los críticos en los (hasta ese momento) 35 años de existencia del estudio. Para ello, se elabora un ranking con los 24 largometrajes estrenados por la compañía hasta ese momento, en el cuál, se tienen en cuenta tres factores.

El primero de ellos son las puntuaciones tanto de los críticos como de los espectadores, las cuáles, han sido extraídas de *IMDB*, una web especializada en cine. Y es que, teniendo en cuenta que, tal y como se ha dicho varias veces en esta tesis doctoral, el hecho de que las películas de Pixar Animation Studios hayan conseguido el beneplácito unánime por parte de ambos colectivos de forma consecutiva, ha constituido un hecho sin precedentes en la historia del cine, por lo que, obviamente, a la hora de seleccionar sus largometrajes más relevantes, hay que tener sus puntuaciones en cuenta. El segundo es el dinero en bruto obtenido en las taquillas de todo el mundo, datos que han sido extraídos de *Rotten Tomatoes*, otra web especializada en cine. Estas cantidades tienen el correspondiente ajuste por la inflación, el cuál, se ha realizado a través de la herramienta *US Inflation Calculator*. El tercero es la cantidad de veces que se ha buscado cada película en internet, lo cuál, se ha realizado utilizando la herramienta *Google's Keyword Planner* desde el mes de Agosto del año 2020 hasta el de Julio del 2021.

Una vez que se consiguieron todos estos datos, según el redactor del artículo, para obtener la calificación final de cada película, “normalizamos los datos de cada factor para darle una puntuación sobre 10, antes de tomar una puntuación final promedio para todos los factores.” (Play Like Mum, 2021).

Los tres primeros puestos del ranking final quedaron tal y como podemos ver a continuación:



Fig. 4.1 Los tres primeros puestos del ranking sobre los largometrajes más valorados de Pixar Animation Studios (*Play Like Mum*, 2021).

El ranking final quedó tal y como podemos ver a continuación:

Rank	Movie	Release Date	Directed By	Critic Score	Audience Score	Gross Worldwide Box Office Revenue (Adjusted for Inflation)	Global Search Volume	Most-Loved Movie Score (10)
1	Up	May 29, 2009	Pete Docter	98%	96%	\$925,429,600	141,200,000	8.93
2	Coco	November 22, 2017	Lee Unkrich	97%	94%	\$895,706,150	64,470,000	7.80
3	Toy Story 3	June 18, 2010	Lee Unkrich	96%	90%	\$1,135,832,228	3,681,000	7.39
4	Finding Nemo	May 26, 2003	Andrew Stanton	98%	86%	\$1,285,212,963	4,744,000	7.35
5	Toy Story 4	June 21, 2019	Josh Cooley	97%	94%	\$1,073,294,593	6,661,000	7.20
6	Incredibles 2	June 15, 2018	Brad Bird	93%	84%	\$1,252,169,965	4,453,000	6.94
7	Inside Out	June 19, 2015	Pete Docter	96%	89%	\$985,245,859	9,630,000	6.87
8	Toy Story	November 22, 1995	John Lasseter	100%	92%	\$706,577,209	26,305,000	6.73
9	Monsters, Inc.	November 3, 2001	Pete Docter	96%	90%	\$984,135,320	9,662,000	6.68
10	Finding Dory	June 17, 2016	Andrew Stanton	94%	84%	\$1,169,878,179	2,466,000	6.65
11	Toy Story 2	November 24, 1999	John Lasseter	100%	87%	\$815,015,944	3,662,000	6.45
12	Ratatouille	June 29, 2007	Brad Bird	96%	87%	\$801,247,967	3,481,000	6.32
13	WALL-E	June 27, 2008	Andrew Stanton	95%	90%	\$662,020,563	9,753,000	6.27
14	The Incredibles	November 5, 2004	Brad Bird	97%	79%	\$812,814,205	5,680,000	5.96
15	Soul	December 25, 2020	Pete Docter	96%	88%	\$125,812,900	29,735,000	5.61
16	Monsters University	June 21, 2013	Dan Scanlon	86%	81%	\$811,379,756	3,514,000	5.51
17	Onward	March 6, 2020	Dan Scanlon	88%	90%	\$149,713,138	6,908,000	5.40
18	Luca	June 18, 2021	Enrico Casarosa	94%	87%	\$22,007,439	37,070,000	5.36
19	A Bug's Life	November 25, 1998	John Lasseter	92%	73%	\$568,409,560	596,000	5.09
20	Cars	June 9, 2006	John Lasseter	74%	79%	\$935,620,964	1,741,000	4.76
21	Brave	June 22, 2012	Mark Andrews & Brenda	79%	75%	\$541,887,369	146,700	4.71
22	Cars 2	June 16, 2011	Brian Kopp	68%	68%	\$537,603,708	4,677,000	3.80
23	The Good Dinosaur	November 25, 2015	Peter Sohn	70%	64%	\$582,646,254	2,827,000	3.72
24	Cars 3	June 29, 2017	John Lasseter	46%	49%	\$679,478,253	2,404,000	2.12

Fig. 4.2 Ranking sobre los largometrajes más valorados de Pixar Animation Studios (*Play Like Mum*, 2021).

Además, el antes nombrado artículo de la web *Play Like Mum*, también habla sobre qué largometraje es el favorito en cada uno de los países del mundo, para lo cual, utilizó una herramienta llamada *Ahrefs Keyword Explorer*, gracias a la cuál, se pudo comprobar la cantidad de búsquedas en internet que recibía cada una de las películas en distintas partes del planeta.

Favourite movie	Number of countries
Coco	118
Up	26
Toy Story 4	8
Finding Dory	3
Cars 3	2
Incredibles 2	2
Toy Story	2
Luca	2
Cars 2	1
Toy Story 5	1
Soul	1
Finding Nemo	1
The Incredibles	1
Inside Out	1

Fig. 4.3 Ranking sobre los largometrajes más valorados de Pixar Animation Studios por países (Play Like Mum, 2021).

Teniendo todo esto en cuenta, podríamos decir que la película más relevante de la primera época del estudio es *Finding Nemo* (Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003), la de la segunda *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) y la de la tercera *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009). Con el largometraje de la segunda etapa no hay ningún problema, ya que *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) es la única película de esta época. Sin embargo, los largometrajes de la primera y la tercera época los vamos a sustituir por otros.

Antes de llegar a *Finding Nemo* (Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003), más en concreto, en el puesto número 3 del ranking, nos encontramos con *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010). Aunque esta película pertenece a la tercera etapa de la compañía, es una secuela de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), largometraje de la primera época, por lo que, tal y como se ha dicho anteriormente, debido a que sus personajes protagonistas fueron creados y diseñados para la primera entrega de la saga, cuenta como una película de la primera etapa. Por tanto, como largometraje más relevante de la primera etapa de Pixar Animation Studios, se estudiará la saga de los juguetes al completo. Aunque *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019) está fuera del período temporal que abarca esta investigación,

debido a que es la cuarta entrega de la que es, quizá, la saga más importante del estudio, he decidido hablar también de ella.

Y es que, la primera entrega de esta saga, es decir, *Toy Story* (John Lasseter, 1995), además de ser el primer largometraje de animación de la historia realizado completamente por ordenador, también es el primero de la compañía, y obviamente, de la primera época de ésta. Además, cambió el mundo de la animación para siempre. Y es que, tal y como hemos visto anteriormente, a pesar de todos los inconvenientes con los que se encontraron sus creadores, el primer largometraje de animación de la historia realizado íntegramente por ordenador, tras llegar a las pantallas cinematográficas el día 19 de Noviembre de 1995, además de recaudar más de 350 millones de dólares en taquilla, consiguió una gran aceptación por parte de la crítica, lo que hizo, entre otras cosas, que la Academia de Hollywood otorgase a John Lasseter, su director, un premio Óscar de categoría especial por su labor. Además, esto allanó el camino a todas las producciones de animación en tres dimensiones realizadas por ordenador que han venido después.

La película *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009), además de ser la primera del ranking, es la primera de la tercera etapa de Pixar Animation Studios. Sin embargo, debido a su cercanía en el tiempo con *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010) y *Ratatouille* (Brad Bird, 2007), y el hecho de que la selección de este último largometraje sea innegociable debido a que es el único de la segunda época del estudio, hacen que sea sustituida por la número 2 del ranking, es decir, *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017), el último largometraje de animación de esta etapa dentro del período temporal que abarca la investigación. Además, en el antes citado ranking de las películas favoritas en cada país del mundo, las aventuras del pequeño Miguel ocupan el primer puesto de la clasificación, siendo el largometraje favorito en 118 países.

Una vez que los largometrajes están seleccionados, se aplicará a todos y cada uno de ellos el antes explicado esquema de los actantes de Vladimir Propp, ya que a través de él, se puede saber qué personajes de cada uno de ellos son los que, de una forma u otra, tienen más importancia en cada una de las diferentes tramas argumentales, o dicho de otra forma, los que son más relevantes en cada una de las historias. De todos ellos, seleccionaremos al personaje que ocupe el actante del héroe, ya que, tal y como he dicho anteriormente, los personajes tienen que hacer que los espectadores se relacionen de forma emotiva con ellos, es decir, que se vean reflejados en su personalidad, para que abandonen sus butacas y se metan de lleno en la historia, y obviamente, los héroes son los más indicados para ello. En el caso de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), al ser

una saga de cuatro películas, si se da la circunstancia de que en alguna de ellas el personaje que ocupa el actante del héroe cambia, se analizará también dicho personaje.

El motivo por el que he escogido el esquema de los actantes de Vladimir Propp de entre los cinco que hemos visto en el capítulo anterior, no es otro que, tal y como he dicho anteriormente, en su día, el autor de origen ruso se lo aplicó a los cuentos populares de su tierra, por tanto, a la hora de aplicar un esquema a los que, desde mi punto de vista, son los actuales cuentos populares, me parecía la opción más acertada. Y es que, hoy en día, cuando los niños les dicen a sus padres que les cuenten un cuento, en vez de pedirles que les narren, por ejemplo, la historia de *La reina de las nieves* (Hans Christian Andersen, 1844), les piden que les cuenten el cuento de *Frozen* (Chris Buck y Jennifer Lee, 2013), es decir, la versión del largometraje de Walt Disney Animation Studios del año 2013. Incluso hay niños que dicen directamente a sus padres que les narren, por ejemplo, el cuento de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), es decir, una historia original de un largometraje de animación que no cuenta con una versión literaria previamente escrita. Por tanto, podemos decir que, actualmente, los largometrajes de animación son los nuevos cuentos populares.

Hasta aquí la relevancia del caso, a continuación, vamos a ver su naturaleza, la cuál, se construye mediante un proceso en el que suele haber dos pasos. El primero de ellos es la delimitación de fronteras. En esta ocasión, al tratarse de objetos, éstas vienen dadas, ya que son los propios personajes quiénes las marcan, por tanto, es una tarea relativamente sencilla. El segundo paso es el uso que se va a hacer de ellos. En esta ocasión, vamos a descomponer todos y cada uno de los personajes que vamos a estudiar y los vamos a volver a construir utilizando los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes establecidos en el capítulo anterior, los cuáles, son los siguientes:

- El guión escrito, el briefing, etc.
- La documentación.
- Los bocetos.
- Construcción partiendo de figuras geométricas simples.
- Construcción de cabezas.

- Construcción de cuerpos.
- Proporción entre cabezas y cuerpos.
- Otras técnicas.
- Lenguaje corporal y expresión no verbal.
- La pose. La definición a mediante la forma.
- La cara y las manos.
- La silueta.
- El color.
- La iluminación.
- Los efectos especiales.
- Accesorios.
- Las hojas de modelo (model-sheets).

De esta forma, se podrá comprobar si los personajes de Pixar Animation Studios se han realizado mediante estos procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes, o si por el contrario, el estudio los ha revisado y/o interpretado creando los suyos propios. En caso de que se dé esta última opción, se intentará establecer cuáles son esos nuevos procesos de creación y diseño de personajes creados por la compañía.

4.1 TOY STORY.

La saga *Toy Story* parte de la premisa de que los juguetes cobran vida cuando nadie les ve.

4.1.1 Las películas.

A fecha de cierre de esta investigación, la saga *Toy Story* está constituida por cuatro largometrajes, los cuales, vamos a ver a continuación. Sin embargo, Pixar Animation Studios ha confirmado que, próximamente, la historia de los juguetes tendrá una quinta entrega.

4.1.1.1 *Toy Story* (John Lasseter, 1995).



Fig. 4.4 Cartel de la película *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Autor desconocido, 1995.

Cuando el joven Andy se marcha de su cuarto, sus juguetes, a los cuales adora, cobran vida, constituyendo éstos una especie de sociedad que es liderada por el sheriff Woody, un muñeco de trapo que, además, es el favorito del niño. Cada cumpleaños o fiesta señalada en la que el pequeño puede recibir cualquier tipo de regalo, supone un momento angustioso para todos ellos, ya que sienten auténtico pavor solamente de pensar que cualquiera puede ser sustituido por un juguete nuevo. El único que siempre está tranquilo en este sentido es el vaquero, ya que está convencido de que siempre será el juguete favorito de Andy.

Un año, debido a la mudanza que la familia del niño va a llevar a cabo en breve, la fiesta de cumpleaños de éste se adelanta una semana. Woody se entera el mismo día en el que se va a llevar a cabo el evento, así que al hacerlo, convoca a todos los juguetes a una reunión para hablar sobre ambos asuntos. Cuando tratan el segundo de ellos, una vez más, todos los miembros del grupo entran en pánico. Con el objetivo de tranquilizarlos, el sheriff envía un equipo compuesto por soldados de plástico al salón en el que se está celebrando la fiesta para que éstos les informen vía walkie talkie sobre el contenido de todos los paquetes que reciba el pequeño.

Una vez que Andy ha abierto todos sus regalos sin ninguna novedad significativa, su madre saca un último paquete que tenía guardado. Debido a los nervios, Rex, uno de los juguetes del niño, tira al suelo accidentalmente el walkie talkie antes de que los soldados les puedan comunicar qué hay en el interior de dicho paquete. Cuando consiguen volver a tener el aparato operativo, escuchan al sargento avisarles de que el niño y sus amigos se dirigen hacia el cuarto, por tanto, todos tienen que

volver rápidamente a los lugares en los que se encontraban cuando el pequeño se marchó de allí por última vez. Cuando Andy y sus amigos llegan a la habitación, éste da un manotazo a Woody y el sheriff cae de lo alto de la cama al suelo. En su lugar, coloca una caja con forma de nave espacial. Cuando los niños se marchan, los juguetes no saben muy bien qué es lo que ha pasado, ya que el vaquero está tirado en el suelo mientras que sobre la cama, el lugar en el que habitualmente está él, supuestamente, hay un nuevo juguete.

Se trata de Buzz Lightyear, una especie de muñeco espacial más moderno y sofisticado que, en ese momento, está haciendo las delicias de todos los pequeños. Este aventurero del espacio, el cual, está plenamente convencido de que es el auténtico Buzz Lightyear, y por tanto, un guardián espacial, se gana, sin proponérselo, no solo el cariño de todos los juguetes del cuarto de Andy (a excepción de Woody), si no también el del propio niño, que pasa a jugar, prácticamente, solo con él, y por tanto, a no querer saber nada del sheriff, por lo que todo el universo de éste último se derrumba. El vaquero está desesperado por recuperar la atención del pequeño, pero no sabe muy bien qué hacer.



Fig. 4.5 Concept art de *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Jill Culton, 1995.

Un día, Andy y su familia van a ir a cenar al restaurante Pizza Planet, y su madre, le deja que lleve con él un solo juguete. Ante las altas probabilidades de que el elegido por el niño sea Buzz Lightyear, Woody, trama un plan para arrojar al guardián espacial detrás de un mueble y que el pequeño no le encuentre, en cuyo caso, el seleccionado será él. Sin embargo, el plan no sale tal y como él espera, ya que por accidente, hace que Buzz Lightyear se precipite por la ventana de la habitación y caiga a la calle. Woody intenta explicar lo que ha pasado al resto de juguetes, pero ninguno de ellos le cree. En ese momento, Andy entra en la habitación y al no encontrar al guardián espacial, decide llevarse al sheriff.

Justo cuando el coche va a arrancar, Buzz Lightyear ve subir al niño con el vaquero, y decide ir tras ellos para vengarse de este último. La familia para en una gasolinera para repostar, y cuando todos los miembros bajan del vehículo, el guardián espacial se presenta ante Woody para

recriminarse lo ocurrido. El sheriff se alegra de verle, ya que si vuelve al cuarto del pequeño sin él, el resto del grupo no le perdonará jamás, sin embargo, Buzz Lightyear está muy enfadado con el vaquero, así que ambos comienzan una pelea que termina con los dos fuera del coche. De repente, la familia regresa al vehículo, arrancando éste y marchándose del lugar, y con ello, dejando a ambos olvidados en la gasolinera, por lo que se puede considerar que son juguetes perdidos.

A partir de este momento, el cuadro de actantes del largometraje sería el siguiente...

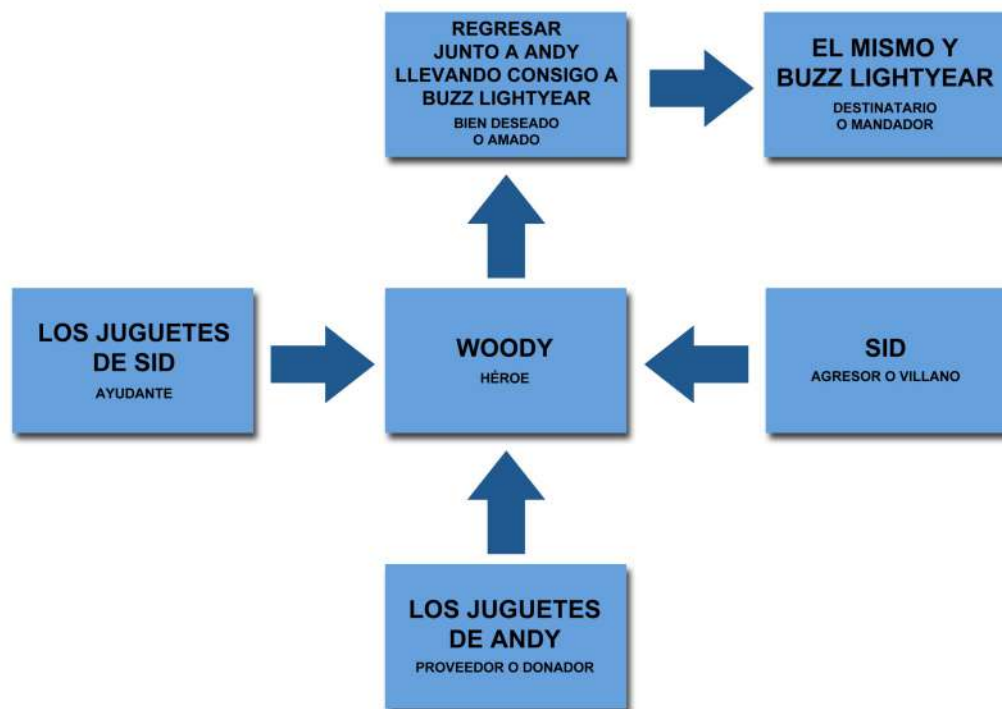


Fig. 4.6 Cuadro de actantes de *Toy Story* (John Lasseter, 1995).

El sheriff Woody es, sin ningún tipo de dudas, el héroe del largometraje, es más, se podría decir que de toda la saga, aunque en la segunda entrega, tal y como veremos más adelante, este actante recaerá en Buzz Lightyear.

En principio, se podría decir que el bien deseado o amado de Woody, es decir, su objetivo, es regresar junto a Andy. Una vez en el Pizza Planet, ésto sería relativamente fácil para el vaquero, ya que lo único que tendría que hacer es llegar al lugar en el que está el niño. Sin embargo, el asunto es más complejo de lo que parece. Y es que, se puede decir que en realidad su objetivo es regresar junto a Andy pero llevando consigo a Buzz Lightyear, ya que si no lo hace, el resto de juguetes de la habitación

del niño seguirán pensando que el vaquero arrojó al guardián espacial por la ventana a propósito y nunca le perdonarán.

Teniendo esto en cuenta, podemos afirmar que éstos últimos, es decir, Sr. Patata, Rex, Slinky, Bo Peep, Ham, etc. son el proveedor o donador, ya que son los que, indirectamente, hacen que Woody no pueda volver al cuarto de Andy sin Buzz Lightyear. De no estar ellos, el vaquero podría hacerlo en solitario sin ningún tipo de problema, ya que en ese punto del largometraje, el sheriff y el guardián espacial no son amigos todavía, es más, ni siquiera se aguantan.

El destinatario o mandador principal de todo esto sería Woody, ya que es el que más ganas tiene de volver al cuarto de Andy junto con su propietario. Sin embargo, al tener que hacerlo junto con Buzz Lightyear, compartiría este actante con él. Y es que, a pesar de que este último cree que es un guardián espacial, tal y como le dice el vaquero en repetidas ocasiones, no es más que un juguete, y si no vuelve a la habitación del niño, lo más seguro es que no dure mucho en el mundo exterior. En este actante también podríamos incluir a Andy, ya que desde el primer momento en el que el pequeño no encuentra a ninguno de sus dos juguetes favoritos, dar con su paradero es la cosa que más desea en el mundo.

El agresor o villano sería Sid, un niño cuya diversión es torturar, destrozar, etc. a los juguetes, y que además, resulta ser el vecino de Andy. El pequeño es el máximo impedimento con el que se encuentran Woody y Buzz Lightyear en su intento de volver junto a su propietario, ya que, por accidente, se hace con ambos juguetes en el Pizza Planet y se los lleva a su habitación, de donde puede que no consigan salir de una sola pieza, en especial, el guardián espacial, al que tiene pensado hacer estallar con un cohete.

El ayudante serían los juguetes “mutantes” de Sid, los cuales, han sido contruidos por el malvado niño utilizando piezas de dos o más juguetes. Estos son Chico Bomba, Patito, Piernas, Roller Bob, etc. Aunque al principio Woody cree que son hostiles y que se quieren quedar con las piezas de Buzz Lightyear, finalmente resultan ser bastante amigables, pues lo único que querían era arreglar el brazo que el guardián espacial se había roto accidentalmente al intentar volar y descubrir que no era el auténtico Buzz Lightyear. El vaquero encuentra en ellos a los mejores aliados para poner en marcha el plan con el que piensa rescatar al guardián espacial y escapar de la casa de Sid para poder proseguir su camino hacia el cuarto de Andy.

4.1.1.2 *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999).



Fig. 4.7 Cartel de la película *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999). Autor desconocido, 1999.

Ha pasado un tiempo desde la aventura de Woody y Buzz Lightyear. Ambos juguetes ahora son amigos, y además, tras el impacto inicial del guardián espacial, el sheriff ha vuelto a ser el juguete favorito del pequeño Andy. Lo que tampoco ha cambiado es el miedo que todos los habitantes del cuarto del niño tienen a ser sustituidos en cualquier momento por otro más novedoso, pero el vaquero, como líder del grupo, les intenta tranquilizar en todo momento.

Sin embargo, lo que más preocupa a Woody es que ha perdido su sombrero, y por más que lo busca, no consigue encontrarlo, lo cual, le pone bastante nervioso. Esto se debe a que Andy está a punto de marcharse al *Triple – R Ranch*, un campamento temático sobre el viejo oeste al que acude todos los años en compañía del sheriff, y si no lo encuentra a tiempo, el vaquero está plenamente convencido de que en esta ocasión el niño le dejará en casa.

Aunque la situación se tranquiliza cuando Slinky consigue localizar el sombrero en poder de Buster, el perro que le regalaron a Andy al final del anterior largometraje, las cosas no tardarán en complicarse otra vez para Woody. Y es que, un poco antes de partir hacia el *Triple – R Ranch*, el niño dispone de 5 minutos de tiempo que decide invertir en jugar con sus juguetes, y durante dicho juego, el brazo derecho del sheriff se descose un poco de forma accidental. Para evitar que se rompa del todo, el pequeño decide dejar al vaquero en un estante del cuarto y no llevarlo al campamento, cosa que le entristece mucho.

Woody está abatido y no quiere hablar con nadie, tanto, que incluso tiene pesadillas en las que Andy vuelve antes de tiempo del *Triple – R Ranch* y no quiere jugar con él debido a su lesión. De repente, el sheriff descubre que no está solo en el estante, ya que entre unos libros se encuentra Wheezy, un pingüino de goma que, antes de estropearse, pitaba cuando le estrujaban. Todos pensaban que este juguete ya no se encontraba en la habitación debido a que, supuestamente, el día que se estropeó la madre del niño le dijo que iba a llevarlo a reparar, pero en lugar de eso, le escondió en ese lugar y allí ha estado desde entonces.

De repente, la madre de Andy entra en la habitación y selecciona a Wheezy junto con unos cuantos juegos de mesa para que formen parte de un mercadillo de objetos de segunda mano que ha organizado. Debido a esto, Woody llama a Buster e inicia una operación de rescate para traer de vuelta al pingüino. Una vez en el mercadillo, el sheriff consigue su objetivo, sin embargo, cuando se dirigen hacia el cuarto del niño a lomos del perro, el vaquero se cae accidentalmente.

Una niña ve a Woody en el suelo y le recoge, pidiéndole a su madre que se lo compre, a lo que la mujer no accede, ya que se da cuenta de que tiene un brazo roto. Al dejarlo sobre una de las mesas, la caja de voz del sheriff se activa, llamando la atención de un hombre que también se encuentra allí. Al ver al vaquero, se interesa mucho por él e intenta convencer a la madre de Andy de que se lo venda, sin embargo, ésta se niega rotundamente. En vista de la negativa de la mujer, el individuo se las ingenia para distraerla y robar a Woody.

Al ver esto, Buzz Lightyear, que junto al resto de juguetes seguía lo que estaba ocurriendo en el mercadillo desde una ventana de la habitación, sale en persecución del hombre. Aunque consigue agarrarse a su coche, no puede aguantar mucho tiempo, y finalmente cae a la carretera. Al hacerlo, se percata de que del maletero del vehículo han salido una serie de plumas y recoge una como posible pista.

Una vez de vuelta en el cuarto de Andy, Buzz Lightyear y el resto de juguetes intentan averiguar el paradero de Woody. Gracias a las letras de la matrícula del coche que el guardián espacial recuerda y a la pluma que recogió cuando se cayó del mismo, el grupo consigue realizar un retrato robot del secuestrador y llegar a la conclusión de que se trata de Al, dueño de un almacén de juguetes y coleccionista sin ningún tipo de escrúpulos, al cual, conocen gracias al spot de televisión de su negocio.

Por otro lado, Woody, ya en la casa de Al, conoce a Jessy, Perdigón y Oloroso Pete, también conocido como El Capataz. Gracias a ellos,

descubre “su pasado”, es decir, que está basado en el muñeco protagonista de *El rodeo de Woody*, un exitoso show de televisión, lo que le convierte en una gran estrella. Debido a esto, se verá obligado a tomar la trascendental decisión de intentar escapar para volver al cuarto de Andy con sus amigos o quedarse con sus antiguos compañeros de reparto para formar parte de un museo en Japón.



Fig. 4.8 Concept art de *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999). Autor desconocido, 1999.



Fig. 4.9 Concept art de *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999). Autor desconocido, 1999.

A partir de este momento, el cuadro de actantes del largometraje sería el siguiente...



Fig. 4.10 Cuadro de actantes de *Toy Story 2*
(Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999).

Tal y como he dicho en el comentario del cuadro de actantes de la primera entrega de la saga, en este largometraje, el actante de héroe recae en Buzz Lightyear, ya que es este personaje quien organiza y lidera el rescate de Woody.

El bien deseado o amado del guardián espacial, es decir, su objetivo, es rescatar al sheriff de las garras de Al, el coleccionista, para después, regresar junto a Andy.

El proveedor o donador, es decir, la persona o el hecho que le mueve a intentar rescatar al vaquero, sería lo que este último hizo por él en la anterior película. Y es que, de no haber sido por Woody, lo más probable es que Buzz Lightyear hubiera terminado siendo destruido por Sid en uno de sus violentos juegos.

El destinatario o mandador principal de todo esto sería Woody, ya que a pesar de que en cierto momento del largometraje, debido a una conversación con Jessy (una de sus antiguas compañeras de reparto en *El rodeo de Woody*), duda entre intentar escapar para volver al cuarto de Andy con sus amigos o quedarse con sus antiguos compañeros de reparto para formar parte de un museo en Japón, está claro de que, en el fondo, lo que más desea es volver junto al niño. Al igual que en la anterior película, en este actante también podríamos incluir a Andy, ya que,

obviamente, el vaquero es el juguete favorito del pequeño, y por tanto, lo necesita a su lado.

El agresor o villano sería Al, un coleccionista que, además, es dueño de unos grandes almacenes de juguetes. Cuando éste encuentra a Woody en el mercadillo de la madre de Andy, a pesar de la negativa de esta última a vender al sheriff, el malvado no duda en llevárselo en cuanto esta se descuida. Su intención es completar la colección de juguetes de *El rodeo de Andy* y vendérsela por una gran suma de dinero a un museo en Japón que está interesado en exhibirlos.

Sin embargo, este último no será el único villano del largometraje, ya que en esta ocasión, tenemos también un falso héroe o traidor. Éste es Oloroso Pete, también conocido como El Capataz, ya que, aunque al principio parece un juguete amigable, simpático, etc., en un momento dado se revelará como el personaje que ha imposibilitado en todo momento que Woody escape de la casa de Al. Además, hará todo lo posible para evitar que el sheriff vuelva al cuarto de Andy, pues si la colección de juguetes de *El rodeo de Woody* no está completa, el museo japonés no comprará a ninguno de ellos y tendrán que seguir esperando en un almacén que llegue este momento.

El ayudante serían los juguetes de Andy, más en concreto, Sr. Patata, Rex, Slinky y Ham, que son los encargados de acompañar a Buzz Lightyear en la misión de rescate de Woody. A estos se unirán tres pequeños extraterrestres de los que se pueden encontrar en las máquinas de ganchos del Pizza Planet, los cuales, tras ser salvados por Mr. Potato, se unen a la expedición.

Aunque no aparecen en el cuadro de actantes, en este largometraje también destacan personajes como Jessy, Perdigón, etc. los cuales, al igual que los tres pequeños extraterrestres antes nombrados, terminarán formando parte de los juguetes de Andy.

4.1.1.3 *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).

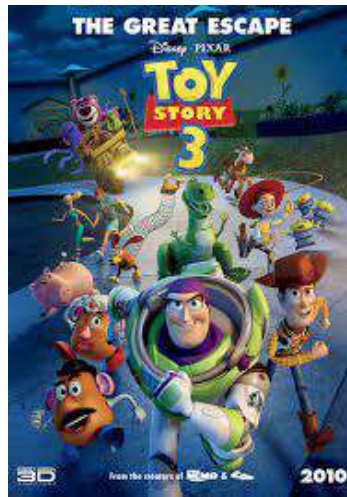


Fig. 4.11 Cartel de la película *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010). Autor desconocido, 2010.

Ha pasado bastante tiempo desde los acontecimientos de *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999) y poco a poco, Andy ha ido creciendo, y con ello, jugando cada vez menos con sus juguetes. Además de que éstos han ido menguando en número, los pocos que quedan se pasan la vida metidos en un baúl intentando llamar la atención del joven de diversas formas para que éste les haga un poco de caso, sin embargo, no hay manera de conseguirlo. A pesar de que Woody intenta una y otra vez animarles haciéndolos ver que son unos privilegiados por haber conseguido estar al lado del muchacho durante tanto tiempo, la moral de éstos está cada vez más por los suelos, incluso alguno de ellos, como por ejemplo, los soldados de plástico, deciden abandonar voluntariamente el cuarto.

Cuando Andy está a punto de marcharse a la universidad, su madre le recuerda que tiene que decidir qué cosas se va a llevar al campus, qué va a guardar en el desván y qué va a tirar a la basura. Además, le aconseja que done sus juguetes a Sunnyside, una guardería cercana, cosa a lo que él se opone rotundamente, ya que les tiene mucho cariño. Ante la insistencia de su madre, el joven mete a los juguetes en una bolsa de basura con el objetivo de guardarlos en el desván, a todos excepto al sheriff, que en principio, le va a acompañar a la universidad. Justo cuando el muchacho se dispone a subir la escalera que lleva a esta zona de la casa, se encuentra con Molly, su hermana pequeña, que lleva una caja con juguetes que va a donar a la antes nombrada guardería. En vista de que la niña no puede con la caja, Andy se ofrece a ayudarla, así que deja la bolsa con los juguetes en el suelo y la echa una mano con la tarea. Justo cuando las escaleras que llevan al desván se recogen, la madre del joven pasa por allí, y al ver la bolsa de basura en la que están los

juguets en el suelo, la recoge pensando que es basura para tirarla a los cubos de la calle.

Woody, que ha presenciado toda la escena, decide salir al exterior para salvar a sus amigos. Para ello, llama a Buster, sin embargo, el perro ya es muy mayor, y obviamente, ya no tiene la agilidad que tenía cuando era un cachorro, por lo que el vaquero, tijeras en mano, decide llegar hasta los cubos de la basura bajando por una tubería de la pared. Una vez allí, por mucho que busca a sus compañeros, no consigue encontrarlos. Justo cuando piensa que éstos han terminado triturados en la parte trasera del camión de la basura, descubre que finalmente han conseguido salvarse, así que corre a reunirse con ellos para explicarles lo ocurrido.

Al parecer, éstos fueron capaces de romper la bolsa de la basura en la que se encontraban gracias a la cola puntiaguda de Rex, y ahora, se encuentran escondidos en el garaje. Todos ellos piensan que Andy ha intentado deshacerse de ellos, así que por idea de Jessy, deciden meterse en la caja de juguetes que la madre del joven tiene preparada para donar a Sunnyside, en la cual, se encuentra una muñeca Barbie. Cuando el sheriff consigue reunirse con ellos, les intenta convencer de que todo ha sido un malentendido, pero ninguno de ellos le cree. En ese momento, aparece la madre del muchacho y arranca el coche, por lo que el vaquero se ve obligado a ir con sus amigos a la guardería.

Al llegar allí, los juguetes pueden ver a través de uno de los agujeros de la caja que el lugar está lleno de niños, por lo que intuyen que puede ser un lugar idílico para ellos. Una vez en lo que se denomina Sala Mariposa, el grupo vuelca accidentalmente la caja y se encuentra con los juguetes del lugar, los cuales, les reciben con los brazos abiertos. Lotso, el oso abracitos, un peluche de color rosa que huele a fresa, les da la bienvenida, y junto con el muñeco Ken, que se enamora perdidamente de Barbie, les enseña el lugar.



Fig. 4.12 Concept art de *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).
Kristian Norelius, 2010.

Ambos les llevan a la Sala Oruga, que al parecer, es en la que se van a quedar ellos. Allí, un juguete con forma de teléfono llama la atención de Woody como intentando comunicarle algo, pero éste piensa que tan solo quiere saludarle. Cuando Lotso y Ken se marchan, los juguetes se reúnen. Todo el grupo a excepción de Woody se muestra encantado con el lugar, y aunque éste reconoce que el sitio puede estar bien, les intenta convencer de que lo correcto es volver a casa de Andy. A pesar de la insistencia del sheriff, a ninguno se le olvida que, supuestamente, el joven les tiró a la basura, por lo que deciden quedarse allí. Ni siquiera Buzz Lightyear parece dispuesto a seguir al vaquero, por lo que ambas partes deciden separar sus caminos.

Aprovechando que la dueña de Sunnyside abre un momento la puerta de la sala, Woody se marcha de la misma sin que ésta le vea. Nada más salir de allí, ve que el conserje se dirige hacia él, así que se sujeta en el carro de éste para llegar a los baños y salir al exterior a través de una de las ventanas. Una vez fuera, se sube al tejado, y allí, gracias a que una ráfaga de viento le despoja de su sombrero, encuentra una cometa con la que consigue salir del recinto. Sin embargo, nada más pisar la acera, otra ráfaga de viento se lleva la cometa y el sheriff acaba colgando de un árbol. Allí, es encontrado por Bonnie, la hija de la dueña de la guardería, que le lleva a su casa olvidando el sombrero del vaquero en el lugar.

En ausencia del vaquero, los juguetes esperan con impaciencia que los niños vuelvan del recreo para jugar con ellos. Justo antes de que este hecho se produzca, Buzz Lightyear se da cuenta de que el resto de habitantes de la sala, en vez de esperar a los pequeños, se esconden de ellos. De repente, éstos entran y comienzan a jugar con todo el grupo de una forma bastante salvaje, por lo que todos descubren que la Sala Oruga no es tan idílica como la Sala Mariposa. Y es que, los niños pequeños

resultan ser una auténtica amenaza para todo aquello que acaba en sus manos, ya que más que jugar con los juguetes, los destrozan.

Los juguetes intentan reponerse de la paliza que les han dado los niños, pero Buzz Lightyear decide no descansar e ir a hablar con Lotso para que éste les cambie de sala. Sin embargo, antes de conseguir hablar con el oso de peluche, descubre que los ayudantes de éste se reúnen dentro de una máquina expendedora de snack para jugar a la ruleta. El guardián espacial decide espiarlos, y en plena partida, se entera de que en realidad les han asignado esa sala para evitar que les lleven a ellos, y así, poder disfrutar de los niños que tratan bien a los juguetes. Buzz Lightyear es descubierto por Bebote, otro de los ayudantes de Lotso, por lo que es amordazado y llevado a la biblioteca. Una vez allí, el oso de peluche aparece, y tras hablar con el guardián espacial, le ofrece incorporarse a su círculo de confianza, y con ello, a la Sala Mariposa. Sin embargo, Buzz Lightyear le exige que sus amigos también lo hagan, cosa a lo que Lotso no accede, y tras lo que ordena volver a amordazar al guardián espacial y restablecer su configuración original, por lo que éste vuelve a creer que es el auténtico Buzz Lightyear.

Mientras, los juguetes descubren gracias a un ojo que la Señora Patata había perdido en el cuarto de Andy que, tal y como Woody decía, la intención del joven no era tirarles a la basura, si no llevarles al desván, por lo que deciden volver a casa. En ese preciso momento, aparecen Lotso y sus secuaces, los cuales, utilizando a Buzz Lightyear, encierran a todo el grupo en una especie de cárcel para obligarles a permanecer en la Sala Oruga para su beneficio.

Por otro lado, en la casa de Bonnie, la niña juega con sus juguetes, entre los cuales, está Woody, y éste, disfruta como hacía tiempo que no lo hacía. Aún así, el sheriff está convencido de volver junto a su dueño, así que el resto de juguetes de la pequeña le ayudan a saber cómo volver a casa. Sin embargo, antes de partir, el vaquero les pide que si ven a algún juguete de Sunnyside le comuniquen que consiguió llegar sano y salvo a casa para que sus amigos no se preocupen. Tras decir esto, los juguetes de Bonnie se sorprenden y le preguntan cómo consiguió escapar de allí, ya que ese lugar es en realidad una especie de cárcel controlada por Lotso. Payaso Risitas, que antiguamente era amigo del oso de peluche y de Bebote debido a que los tres pertenecieron la misma niña, cuenta a Woody la historia de cómo ésta les olvido accidentalmente en el campo, y aunque consiguieron regresar a su casa, se tuvieron que volver a marchar otra vez porque Lotso había sido sustituido y no quiso que se quedaran allí. Al parecer, tras este hecho, el oso de peluche cambió radicalmente su forma de ser, y cuando los tres llegaron a la guardería, éste se hizo con el

control del lugar y lo convirtió en la prisión que es actualmente. Tras enterarse de todo esto, Woody decide ir a salvar a sus amigos.

A partir de este momento, el cuadro de actantes del largometraje sería el siguiente...

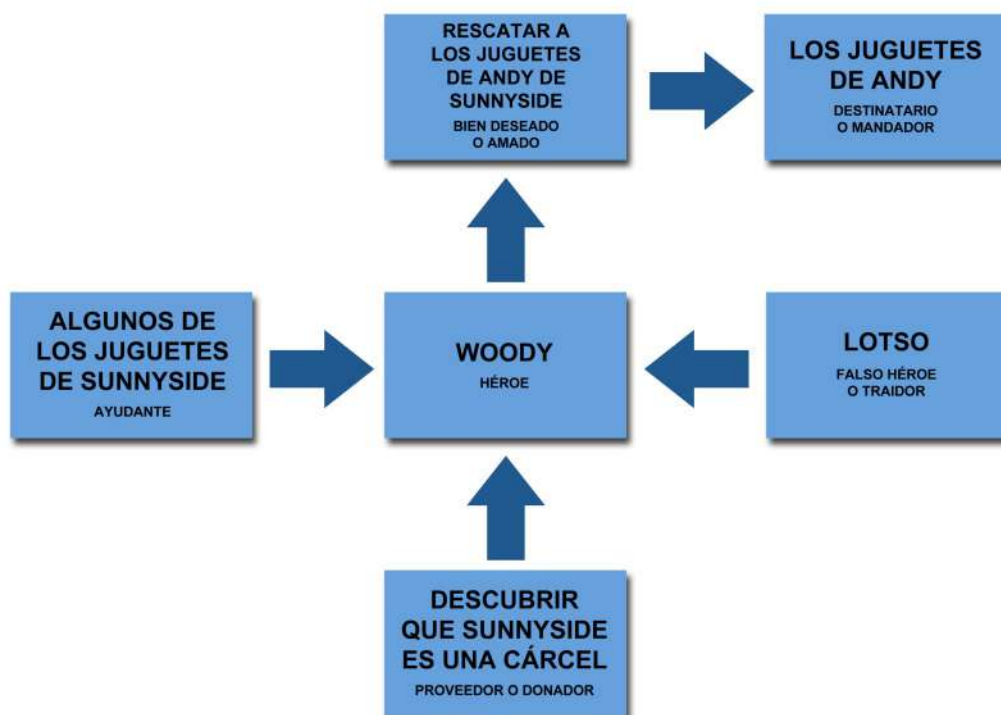


Fig. 4.13 Cuadro de actantes de *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).

El sheriff Woody vuelve a ser, sin ningún tipo de dudas, el héroe del largometraje, ya que es quién al enterarse de que Sunnyside es en realidad una especie de cárcel para juguetes controlada por Lotso, no duda ni un sólo segundo en arriesgarse y volver al lugar para sacar a sus amigos de allí.

El bien deseado o amado del vaquero, o dicho de otra forma, su objetivo, sería precisamente esto último, es decir, rescatar a los juguetes de Andy de Sunnyside, para después, regresar a la casa del joven.

El proveedor o donador, es decir, la persona o el hecho que le mueve a intentar rescatar a sus amigos, sería el enterarse gracias a los juguetes de Bonnie, más en concreto, por Payaso Risitas, de que Sunnyside no es el lugar idílico que él y el resto de sus amigos pensaban, si no, tal y como he dicho antes, una especie de cárcel para juguetes controlada por Lotso.

El destinatario o mandador principal de todo esto serían los juguetes de Andy, ya que a pesar de que estos están molestos con el joven debido a

que creen que éste les ha tirado a la basura, su vida en Sunnyside no va a ser tal y como ellos esperan, por tanto, si permanecen allí sometidos al régimen impuesto por Lotso, es muy posible que, tarde o temprano, deseen haber terminado mejor en la basura. Al igual que en las anteriores películas, en este actante también podríamos incluir a Andy, ya que, aunque ya no juega con sus juguetes, es obvio que les tiene mucho cariño y no se quiere desprender de ellos. Esto queda claro sobre todo en dos momentos del largometraje. El primero de ellos es más o menos al principio, cuando su madre le aconseja que los done a Sunnyside o los venda por internet, cosa a lo que se niega rotundamente poniendo la excusa que son chatarra y nadie los querrá. El segundo, es cuando la Sra. Patata ve a través de su ojo perdido que el joven está discutiendo con su madre debido a que no encuentra la bolsa en la que los había metido.

El agresor o villano sería Lotso, que además, puede considerarse como un falso héroe o traidor, ya que, aunque al principio se muestra muy amable, simpático, etc. con los juguetes de Andy, no tarda en mostrar su verdadera cara, es decir, la de una especie de dictador que controla absolutamente todo lo que ocurre en Sunnyside y no duda en utilizar a los juguetes para su propio beneficio. Su comportamiento se debe a que está resentido con los seres humanos debido a que su antigua propietaria le dejó olvidado en el campo, y ésta, al darse cuenta, le sustituyó por un peluche similar.

El ayudante serían algunos de los juguetes de Sunnyside, más en concreto, Teléfono Parlanchín, Ken y Bebote. El primero de ellos intenta ayudar a los juguetes de Andy desde el primer momento, ya que, cuando éstos son llevados por Lotso a la Sala Oruga, tal y como he dicho en la sinopsis, éste juguete llama la atención de Woody como intentando comunicarle algo, y aunque el sheriff piensa que tan solo quiere saludarlo, está claro que quiere decirle algo más, ya que cuando ve aparecer al oso de peluche y a Ken, quizá por miedo a que le descubran, el juguete deja de insistir. Aunque en esta ocasión no puede ayudar al grupo, cuando el vaquero regresa a Sunnyside para ayudar a escapar a sus amigos, el juguete le informará sobre cómo funciona el dispositivo de seguridad que Lotso tiene implantado en la guardería para que nadie escape del lugar por la noche. Al final, este personaje será obligado por el oso de peluche y sus secuaces a que les cuente el plan de huida de los juguetes de Andy, pero está claro que no lo hace voluntariamente, por tanto, se le puede considerar como ayudante. El caso del segundo y el tercero es diferente, ya que, aunque al principio son dos de los más fieles secuaces de Lotso, después, debido a diferentes motivos, cambian su actitud. El primero está enamorado de Barbie, y ésta, aunque también lo está de él, se aprovecha

un poco de esta circunstancia para engañarle, y de esta forma, conseguir amordazarle para amenazarle con romper su colección de ropa si no les dice cómo hacer que Buzz Lightyear vuelva a ser el de antes. Obviamente, esto no supone una ayuda voluntaria al grupo, pero sí es un primer paso para que más tarde cambie de bando. Y es que, cuando los juguetes de Andy están a punto de escapar de Sunnyside y son interceptados por el oso de peluche y sus secuaces, el muñeco articulado evita que Pulpi, siguiendo las órdenes de Lotso, los arroje al contenedor de basura dando una especie de arenga al resto de juguetes en la que acusa al oso de peluche de haber convertido el lugar en una cárcel. En cuando al segundo, se puede decir que cambia de bando justo en ese mismo momento, ya que tras el poco éxito que tiene el discurso de Ken, Woody le entrega el colgante con el nombre de Daisy, su antigua dueña, el cuál, Lotso le arrancó en su día. A continuación, el bebé comienza a recordar a su propietaria, y el oso de peluche, muy enfadado, le habla mal de ella y arremete contra él por recordarla, lo que hace que éste, enfurecido, coja a Lotso y lo arroje al interior del contenedor de basura, facilitando de este modo la huida de los juguetes de Andy.

4.1.1.4 *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019).



Fig. 4.14 Cartel de la película *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019). Autor desconocido, 2019

Aunque ha pasado muy poco tiempo desde que Andy dejó a la pequeña Bonnie al cuidado de sus juguetes, el grupo se ha integrado perfectamente en el cuarto de la niña. Sin embargo, para Woody las cosas ya no son lo que eran, ya que ha pasado de ser el juguete favorito de Andy a uno más del montón para la pequeña.

Un día, los juguetes esperan ansiosos en el armario que la madre de Bonnie termine de limpiar la habitación para que la niña juegue con ellos.

Cuando llega el momento, la pequeña escoge para jugar a toda la pandilla excepto a Woody, al que deja en el armario junto con otros juguetes por tercera vez en una semana. Además, por si todo esto fuera poco, despoja a éste de su estrella de sheriff para ponérsela a Jessy.

Aún así, Woody sigue siendo fiel a la convicción de que todo juguete tiene que cuidar a su niño, o en este caso, a su niña. Por ello, cuando llega el momento en el que Bonnie tiene que ir al colegio por primera vez, al ver que ésta no lo lleva muy bien y que incluso llora porque no quiere ir, decide, a pesar de la prohibición de su padre de que lleve juguetes a clase y del consejo de Dolly (una de las muñecas de Bonnie) de que lo mejor es hacer caso a lo que dice el adulto, colarse a escondidas en la mochila de la pequeña para ayudarla.

Una vez allí, Bonnie no lo pasa muy bien, ya que no consigue congeniar con ninguno de sus compañeros. De hecho, la profesora les pide que realicen una manualidad que consiste en decorar un vaso para los lápices con los materiales que tienen en las mesas y uno de los niños se lleva los suyos. Sin embargo, por accidente, éste deja caer unos cuantos a la papelería, y Woody, que lo ha visto todo desde la mochila de la pequeña, decide actuar. Escondido tras una fiambarrera, el sheriff llega hasta la antes nombrada papelería, y tras arrojar al suelo una caja de pinturas de colores para llamar la atención y entretener a Bonnie mientras actúa, el vaquero coge una serie de materiales y los lleva a la mesa de la niña. Cuando ésta los ve, de entre todos ellos, le llama la atención un tenedor-cuchara, y a continuación, utilizando el resto de materiales de los que dispone, en vez de decorar el vaso que les ha pedido la profesora, crea a Forky, que se convierte automáticamente en su juguete favorito, ya que incluso escribe su nombre en la base de sus pies. Gracias a esto, la pequeña termina su primer día de colegio bastante bien, y cuando sus padres van a buscarla, se muestra muy contenta.

Para sorpresa de Woody, cuando Bonnie mete al tenedor-cuchara en su mochila, resulta que éste, como si fuera un juguete más, cobra vida. Cuando ambos llegan al cuarto de la niña, los juguetes de ésta piden explicaciones al sheriff de por qué no les ha hecho caso y ha acompañado a la pequeña al colegio. Éste les explica que todo ha ido bien, y además, les presenta al Forky como el nuevo juguete de Bonnie. Sin embargo, éste se niega a aceptar precisamente eso, es decir, que es un juguete, ya que afirma que tan solo es basura, y por ello, en cuanto puede, se introduce en la papelería más cercana. El vaquero cree que en ese momento el tenedor-cuchara es fundamental para que la pequeña se adapte bien al colegio, así que decide tenerlo vigilado en todo momento

para que no desaparezca, y además, pide al resto de juguetes que estén muy pendientes de él.

Como Bonnie no tiene que volver al colegio hasta dentro de una semana, su familia decide realizar un viaje en caravana, y la niña, se lleva prácticamente a todos sus juguetes. A pesar de que éstos no le quitan el ojo de encima a Forky, éste no deja de intentar una y otra vez volver a la basura. Una noche, en un momento de descuido, el tenedor-cuchara salta del vehículo, así que Woody se ve obligado a hacer lo propio para ir tras él y traerle de vuelta, quedando con la pandilla en la próxima parada que la familia de la pequeña tiene pensado hacer. Cuando el sheriff consigue encontrar a Forky, ambos emprenden el camino de vuelta hacia la caravana, y en el trayecto, el vaquero le cuenta, entre otras cosas su vida en el cuarto de Andy. Tras ello, consigue hacerle entender que es muy importante para Bonnie y tiene que estar ahí cuando ella le necesite.

Cuando están cerca del lugar en el que se encuentra aparcada la caravana, que es un pueblo en el que hay una feria, a Woody le llaman la atención unas luces que se proyectan sobre la acera. Cuando el sheriff se gira, se da cuenta de que vienen de una lámpara que hay en el escaparate de una tienda de antigüedades, y para su sorpresa, dicha lámpara es similar a la de Bo Peep, su antigua novia en el cuarto de Andy. Debido a esto, el vaquero decide entrar junto con el tenedor-cuchara en la tienda a través del buzón de correos y echar un vistazo por si ella estuviera por allí.



Fig. 4.15 Concept Art de *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019). Autor desconocido, 2019.

Una vez dentro, Woody y Forky no encuentran a la pastorcita, así que deciden marcharse. Sin embargo, cuando están a punto de hacerlo, se topan con un muñeco de ventrílocuo que empuja un cochecito de muñeca, así que deciden esconderse. A pesar de ello, ambos son vistos

por éste, así que deciden salir de su escondite y presentarse. Al hacerlo, una muñeca que está dentro del cochecito les saluda, y a continuación, se presenta como Gabby Gabby. Cuando el vaquero le dice que buscan a su amiga Bo Peep, la muñeca afirma conocerla y les invita a subir al cochecito para llevarles al lugar donde está ella. Aunque éstos rechazan la invitación, Benson, que es como se llama el antes nombrado muñeco de ventrílocuo, les coge y les sube al vehículo, prácticamente, a la fuerza.

La muñeca se muestra muy interesada por la caja de voz de Woody, en la cual, se ha fijado nada más verle. Y es que, ella tiene una similar que está averiada, y la del sheriff, podría servirle para sustituirla. Como la tienda está a punto de abrir, Gabby Gabby ofrece al vaquero y al tenedor-cuchara ir a un lugar en donde no les vea nadie, cosa que estos rechazan. Sin embargo, cuando intentan irse, unos muñecos de ventrílocuo similares a Benson aparecen para evitar que se marchen, ya que la muñeca pretende cambiar su caja de voz por la de Woody.

Aprovechando que la tienda abre y que entran una mujer y una niña que, al parecer, son la hija y la nieta de la dueña, el sheriff y Forky consiguen escapar del cochecito de Gabby Gabby. Por desgracia para ambos, en la huida, los muñecos de ventrílocuo atrapan al tenedor-cuchara, y el vaquero, ante la imposibilidad de enfrentarse a ellos en solitario, decide marcharse solo para buscar ayuda. Para conseguir salir de la tienda sin que le atrapen, tira del cordel de su caja de voz, y al hacerlo, llama la atención de la niña, que tras obtener el permiso de su madre y de su abuela, se lo lleva de allí.

A partir de este momento, el cuadro de actantes del largometraje sería el siguiente...

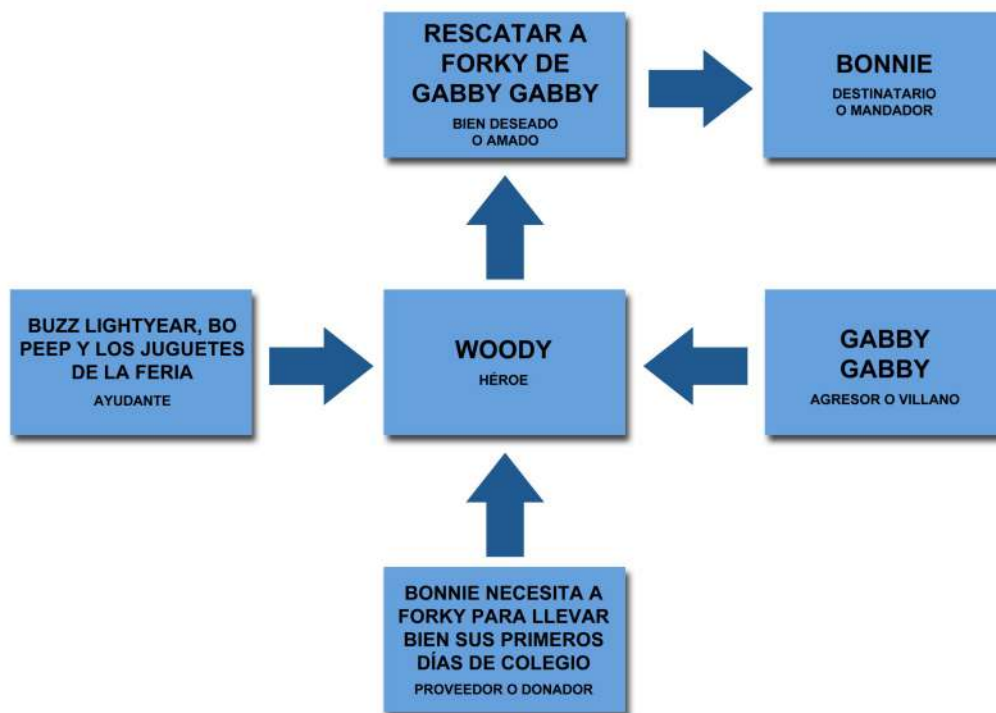


Fig. 4.16 Cuadro de actantes de *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019).

Una vez más, el sheriff Woody vuelve a ser, sin ningún tipo de dudas, el héroe del largometraje, ya que, a pesar de no ser el juguete favorito de Bonnie, es el que más se preocupa por el bienestar de la niña, no dudando ni un solo segundo en arriesgar su vida por mantener a Forky, el nuevo juguete favorito de la pequeña, al lado de ésta.

El bien deseado o amado del vaquero, o dicho de otra forma, su objetivo, sería precisamente ese, es decir, rescatar a Forky de las garras de la muñeca Gabby Gabby para después, regresar junto a Bonnie.

El proveedor o donador, es decir, la persona o el hecho que le mueve a intentar rescatar a Forky, es que está plenamente convencido de que Bonnie necesita a Forky para adaptarse sin ningún tipo de problema al colegio.

Aunque se podría afirmar que el destinatario o mandador principal de todo esto es Forky debido a que es el personaje que tiene que ser rescatado, la realidad es que el tenedor-cuchara no está preocupado en absoluto por estar secuestrado por Gabby Gabby, es más, en muchos momentos parece que está encantado de ser el prisionero de la muñeca. Por ello, se puede decir que este actante recae en Bonnie, ya que la pequeña adora a Forky, y si no lo encuentra, tal y como he dicho en el actante anterior, lo necesita para afrontar de la mejor forma posible sus primeros días de colegio.

El agresor o villano sería la muñeca Gabby Gabby. Ésta, desea más que nada en el mundo tener una dueña, y si esta es Harmony, la nieta de la propietaria de la tienda de antigüedades, mejor todavía. Sin embargo, muy a pesar suyo, no termina de llamar la atención de la niña. Desde su punto de vista, esto se debe a que su caja de voz está dañada, así que está plenamente convencida de que, una vez consiga sustituirla, la pequeña se fijará en ella y se la llevará a su casa, convirtiéndose así en su nueva dueña. Por todo ésto, al descubrir que Woody posee una caja de voz similar a la suya, la muñeca quiere hacerse con ella a toda costa, llegando incluso a secuestrar a Forky para hacer que el sheriff regrese a la tienda de antigüedades a rescatarle, y de esta forma, tener la ocasión de arrebatársela.

El ayudante serían Buzz Lightyear, Bo Peep y algunos de los juguetes de la feria, como por ejemplo, Giggie McDimples, Duke Caboom, Ducky, Bunny, etc. pero sobre todo los dos primeros, es decir, Buzz Lightyear y Bo Peep. El guardián espacial es su mejor amigo, por tanto, quiere ayudarlo para que tanto él como Forky vuelvan lo antes posible a la caravana junto con el resto del grupo. La pastorcita es su antigua novia, y como aún queda algo entre ellos, quiere ayudarlo por los viejos tiempos. El caso de Giggie McDimples y Duke Caboom es diferente, ya que ellos, más que ayudar a Woody, lo que hacen es ayudar a Bo Peep a que ésta ayude al sheriff. En cuanto a Ducky y Bunny, no se sabe muy bien por qué se implican en la misión de rescate del tenedor-cuchara, pero lo realmente importante es que lo hacen.

4.1.2 Los personajes.

Tal y como hemos visto en los esquemas de actantes de las cuatro entregas de la saga, Woody y Buzz Lightyear son los protagonistas principales de ésta, sobre todo el primero, ya que el sheriff es el encargado de desempeñar el actante de héroe en todos los largometrajes a excepción del segundo, en el que éste recae en el guardián espacial. Además, tal y como afirma el antes citado Doc Pastor, estos personajes “son los motores de la primera película y el combustible del resto de la saga.” (Pastor, 2017, p.21).

4.1.2.1 Woody.

¿Cómo se llama el personaje?

Su nombre completo es Woody Price, o mejor dicho, sheriff Woody Price, pero generalmente, se le conoce tan solo por su nombre de pila, es decir, Woody.

¿De qué género es el personaje? (si procede)

Masculino.

¿Cuántos años tiene el personaje?

Su edad es desconocida, pero tiene el aspecto de ser un adulto de entre 30 y 40 años de edad. No obstante, al no tratarse de un ser humano, si no de un juguete tradicional, puede ser que sea menos o que sea más. De hecho, la segunda opción es la más probable, ya que en el segundo largometraje conoceremos que el muñeco original en el que está basado fue el protagonista de una serie llamada *El rodeo de Woody* que se emitió entre los años 1949 y 1957, por tanto, es muy probable que date de esa época. De una forma u otra, lo que sí está claro desde el primer momento es que lleva mucho tiempo en la familia de Andy.

¿Qué aspecto tiene el personaje?

Tiene el aspecto de un vaquero del lejano oeste, más en concreto, de un sheriff, pues porta una estrella en su chaleco que le distingue como tal. Viste una camisa amarilla con cuadros de color rojo, pantalones vaqueros de color azul, un chaleco de piel de vaca y un pañuelo de color rojo. Sin embargo, lo que más llama la atención de su vestimenta es su sombrero de color marrón, del cual, no suele desprenderse nunca.

¿Cuál es el papel o la ocupación del personaje?

Es un muñeco de trapo, pero en los juegos de Andy, lleva a cabo el papel de sheriff, siendo el héroe principal de éstos. Y es que, tal y como afirma el Sr. Patata al comienzo del primer largometraje, Woody ha sido el favorito del niño desde la guardería, lo que también le convierte en el líder de los juguetes. De hecho, tan solo deja de ser ambas cosas durante un corto período de tiempo en la primera película debido a la irrupción de Buzz Lightyear. El vaquero está, normalmente, en lo alto de la cama del pequeño, y además, es siempre el elegido por éste para que le acompañe a todas partes, como por ejemplo, restaurantes, campamentos, etc. incluso en el tercer largometraje, tiene la intención de llevarle consigo a la universidad.

¿Dónde vive el personaje?

En la casa de Andy, más en concreto, en el cuarto del niño, donde, tal y como hemos dicho en el punto anterior, ocupa un lugar privilegiado sobre la cama del pequeño.

¿En qué era vive el personaje?

Aunque no se especifica en qué año sucede la acción en ninguno de los largometrajes, el mundo que podemos observar en ellos no se diferencia mucho del que vivimos actualmente, por tanto, se puede decir que se encuentra en la era actual.

¿Cuál es la personalidad y cómo describirías la actitud del personaje?

Aunque desde el principio es el líder de los juguetes del cuarto de Andy, su forma de ser va evolucionando a lo largo de los largometrajes, aunque es en el transcurso del primero donde experimenta un cambio mayor. Y es que, al principio es algo cobarde, nervioso, etc. lo cual se puede deber al miedo que tiene de dejar de ser el juguete favorito del niño. Sin embargo, una vez superado todo esto, se le ve mucho más valiente, tranquilo, etc. en resumen, muy seguro de sí mismo a pesar de las adversidades, y así, acaba comportándose como el auténtico líder que es, no dudando ni un solo segundo en arriesgar su vida para ir a salvar a cualquiera de los juguetes de la habitación que esté en peligro. Woody demuestra continuamente una fidelidad a prueba de bombas hacia Andy, anteponiendo las necesidades del niño a las suyas propias. Además, tal y como podemos ver en el cuarto largometraje, le cuesta dejar atrás al pequeño, lo que hace que, a pesar de no ser tan importante para Bonnie como lo era para el muchacho, se siga comportando con ella como si de su dueño original se tratara.



Fig. 4.17 Woody.
Bud Luckey, 1995.

La documentación.

Para diseñar a Woody, el director y animador Bud Luckey se inspiró, al igual que con otros personajes de la saga, en dos de los juguetes favoritos de la infancia de John Lasseter, más en concreto, la marioneta Howdy Doody y un muñeco de Casper.



Fig. 4.18 Bud Luckey. Deborah Coleman/Pixar, 2018.

El primero aparecía en un programa de la televisión estadounidense de los años cincuenta y de él se tomó su vestimenta, es decir, el pañuelo, la camisa a cuadros, los pantalones vaqueros, las botas de cowboy, etc. y el peinado. Además, en principio, el sheriff iba a ser una marioneta de ventrílocuo, igual que él. El segundo estaba basado en Casper, el fantasma amigable, un personaje de los dibujos animados. De éste se tomó la idea de incorporar al sheriff una caja de voz que se activa mediante una cuerda y gracias a la cual, puede pronunciar sus frases más reconocidas, como por ejemplo, “¡Alguien ha envenenado el abrevadero!”, “¡Hay una serpiente en mi bota!”, “¡Las manos bien altas, hacia el cielo”, etc.



Fig. 4.19 Howdy Doody.
Autor y fecha desconocidos.

El nombre se lo debe a Woody Strode, un deportista afroamericano que jugaba al fútbol americano profesional pero que se reconvirtió a actor de cine. Éste apareció en películas como *Tarzan's Peril* (Byron Haskin, 1951), *The Ten Commandments* (Cecil B. Demille, 1956), *Espartaco* (Stanley Kubrick, 1960), etc. y series como *Batman* (William Dozier, 1966). Sin embargo, por lo que es más recordado es por los westerns que protagonizó junto a actores como Richard Brooks, John Ford, Lee Marvin, John Wayne, etc. entre los que destacan títulos como *Two Rode Together* (John Ford, 1961), *The Man Who Shot Liberty Valance* (John Ford, 1962), *C'era una volta il West* (Sergio Leone, 1968), etc. La última película en la que participó fue *The Quick and the Dead* (Sam Raimi, 1995), la cual, no llegó a ver en cartelera debido a que falleció antes de que se estrenara, por lo que fue dedicada en su memoria.



Fig. 4.20 Woody Strode en un fotograma de una de sus películas. Autor y fecha desconocidos.

Los bocetos.

Una vez documentado, el antes nombrado Bud Luckey llegó a realizar más de doscientos bocetos, ya que Woody, o mejor dicho, su concepto básico dentro de la saga, cambio mucho desde la idea original a la que finalmente se vio en pantalla.

Y es que, en principio, el muñeco de trapo amable, pequeño, etc. con una cuerda en la espalda que activa una caja de voz al tirar de ella, tal y como he dicho en el apartado anterior, iba a ser un muñeco de ventrilocuo con una personalidad y tamaño muy diferentes a las del apreciado y entrañable sheriff.

Éste, además de tener unas dimensiones bastante más grandes que las que finalmente tuvo, iba a ser algo así como el rey de la habitación en la que vive el grupo de juguetes, solo que más que un monarca iba a ser un tirano, ya que iba a estar por encima de todos y cada uno de los demás juguetes y no se iba a portar nada bien con ninguno de ellos. Es más, se puede decir que iba a llegar a ser hasta cruel. Por ejemplo, en alguno de los concept art que el equipo manejaba, se podía ver como Slinky, el perro elástico, le limpiaba las botas a lametazos.

Todo esto se puede apreciar en las primeras pruebas de pantalla que se hicieron, en las que nada más ver su rostro o escuchar su voz, se podía intuir cómo era su personalidad. Es más, parecía que era el villano del largometraje, y tal y como su creador afirmó en su momento, incluso resultaba algo “creepy”.



Fig. 4.21 Boceto de Woody.
Bud Luckey, 1995.

Debido a todo esto, el equipo se dio cuenta de que el personaje, además de que no iba a tener una buena química con Buzz Lightyear, el cual,

tenía que acabar siendo su amigo, la gente tampoco iba a empatizar con él, cosa que, tal y como hemos visto en el capítulo anterior, es importantísima para que una película funcione. Por tanto, finalmente fue descartado, y con ello, el largometraje cambió completamente.



Fig. 4.22 Boceto de Woody. Bud Luckey, 1995.

La construcción del personaje.

La construcción de la cabeza.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.4.1, la cabeza de los personajes se puede dividir en dos partes, una superior que es el cráneo y otra inferior que es la mandíbula, las cuáles, encajan como si estuvieran unidas por una especie de bisagra.

En el caso de Woody, al igual que en el de la mayoría de personajes, el primero consiste en una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, no es precisamente de pequeñas dimensiones, pero tampoco tiene un tamaño desmedido, por tanto, se puede intuir que el sheriff, sin ser un gran sabio, tiene cierta capacidad intelectual.

Dentro de dicho círculo o esfera, tal y como hemos visto también en el antes citado punto, un eje vertical marcará el centro de la cabeza e indicará su inclinación, mientras que otro horizontal hará lo propio con la posición en la que más tarde se colocarán los ojos y señalará si éstos miran hacia arriba o hacia abajo. En esta pose, los ejes del cráneo del vaquero nos indican que, además de que éste se encuentra en posición de tres cuartos, tiene la cabeza algo inclinada hacia delante y hacia su izquierda, y además, que sus ojos miran, más o menos, al frente.

Teniendo en cuenta todo esto, podemos intuir que se encuentra saludando cortésmente a alguien.

En cuanto a la segunda, es decir, la mandíbula, consiste en un óvalo bastante alargado, el cuál, sin perder su redondez, da sensación de ser una especie de rectángulo. Ésto nos informa de que el personaje tiene un carácter fuerte, una gran capacidad para tomar decisiones, etc. cualidades que, sin duda alguna, suelen tener los auténticos líderes, y sin duda alguna, Woody lo es, tal y como queda patente en las cuatro partes de la saga.

Dentro de dicho óvalo, tal y como hemos visto también en el antes citado punto, otro eje vertical marcará dónde se encuentra la nariz y ayudará a centrar la boca.



Fig. 4.23 Construcción de la cabeza de Woody.

La conjunción de ambas partes, es decir, de un cráneo de tamaño algo grande pero que está dentro de lo que podríamos considerar como los límites normales, y de una mandíbula de forma más o menos rectangular con un tamaño algo voluminoso, nos indica que estamos ante un personaje heroico. El hecho de que ambas partes estén, más o menos, compensadas, refuerza que, tal y como he dicho al analizar el tamaño de su estructura craneal, Woody tiene cierta capacidad intelectual, y además, nos indica que estamos ante un personaje protagonista.

La construcción del cuerpo.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.4.2, para realizar el cuerpo de los personajes, o mejor dicho, la estructura de éstos, se tiene en cuenta el esqueleto humano.

En el caso de Woody, al tratarse de un juguete que representa a un sheriff, un vaquero, etc., y por tanto, a un individuo, la estructura de su cuerpo va a ser bastante similar a la de cualquier persona, por tanto, no va a ser necesario hacer muchos cambios en el esqueleto humano. Tal y como hemos visto también en el antes citado punto, en todas y cada una de las articulaciones (hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas, tobillos, etc.) se colocan círculos, los cuales, se unirán mediante ejes, líneas, etc. Para la caja torácica y la pelvis, se pueden utilizar formas geométricas simples (círculos, esferas, óvalos, etc.) que simulen éstas dos partes. Una vez hecho esto, se puede comenzar a planificar los volúmenes tanto del tronco (tórax, abdomen, pelvis, etc.) como de las extremidades (brazos, piernas, etc.) utilizando, una vez más, formas geométricas simples, las cuales, marcarán la morfología del personaje.



Fig. 4.24 Construcción del cuerpo de Woody.

Aunque, tal y como acabamos de ver, la estructura del cuerpo del personaje se puede plantear como si tuviera un esqueleto humano bajo su piel, o mejor dicho, bajo el trapo que simula ésta, no hay que olvidar que Woody es, en realidad, precisamente eso, un muñeco de trapo, y por tanto, no cuenta con ningún tipo de esqueleto en el interior de su cuerpo. Debido a esto, en algunas escenas de los largometrajes, el personaje va a realizar algunos movimientos que van a dejar claro que carece de cualquier tipo de estructura ósea.

La proporción entre la cabeza y el cuerpo.

Tal y como he dicho en la primera parte del punto 3.3.4.3, a la hora de diseñar un personaje, los artistas parten del conocido canon académico o clásico, según el cuál, las figuras humanas adultas, independientemente de que sean hombres o mujeres, tienen una altura total de ocho cabezas.

En el caso de Woody, teniendo en cuenta que, tal y como he dicho antes, aunque su edad es desconocida tiene el aspecto de ser un adulto de entre 30 y 40 años de edad, lo normal sería que tuviera esa proporción. Sin embargo, tomando como referencia su cabeza (incluyendo su casi inseparable sombrero), tiene una proporción de 3 cabezas y un cuarto aproximadamente, por tanto, en principio, no cumpliría con el antes nombrado canon académico o clásico.

Sin embargo, tal y como hemos visto también en el antes citado punto, según el canon académico o clásico, cuando las figuras no son adultos, si no bebés, niños, adolescentes, ancianos, etc., tienen una proporción total de tres, cuatro, siete, menos de ocho, etc. cabezas respectivamente. Además, si la figura, independientemente de su edad, es un personaje, por así decirlo, de aspecto adorable, la proporción entre su cabeza y su cuerpo será similar a la de un bebé o un niño, es decir, que estará entre tres y cuatro cabezas, ya que, debido a que el público suele acoger muy bien a los personajes infantiles, se intenta buscar que tengan esa misma reacción con este tipo de personajes.

Teniendo en cuenta todo esto y que en el largometraje el sheriff es, al fin y al cabo, un juguete para niños, es muy posible que sus creadores y diseñadores le hayan querido dar, prácticamente, la misma proporción que un personaje infantil o adorable para contribuir a que el vaquero sea más entrañable.

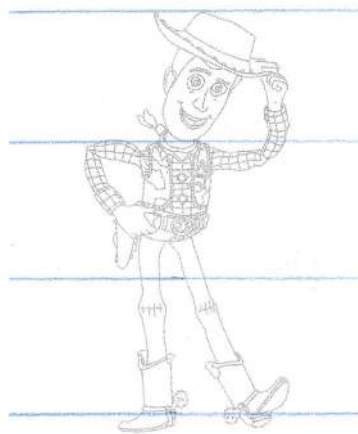


Fig. 4.25 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Woody (Cabezas).

La alternativa al canon académico o clásico, tal y como he dicho en la segunda parte del punto 3.3.4.3, es la llamada regla de las cuartas partes, según la cuál, el cuerpo humano tiene tres puntos clave que lo dividen en cuatro zonas. El primero de ellos partiría el cuerpo en dos mitades, por tanto, se puede decir que sería su centro, y estaría, más o menos, en las

caderas. El segundo, partiría la mitad superior en dos partes, y se encontraría, más o menos, debajo del hombro. El tercero, partiría la mitad inferior en otras dos partes, y se situaría, más o menos, en las rodillas.

Si aplicamos ésto a Woody, podemos ver que el primer y el tercer punto se encuentran, más o menos, en las caderas y en las rodillas respectivamente, por tanto, cumplirían con la regla de los tres cuartos. Sin embargo, el segundo no se encuentra debajo del hombro, si no en la boca del personaje, por tanto, no cumpliría con la antes nombrada regla.

Esto se debe a que la cabeza de Woody es algo más grande de lo normal con respecto a su cuerpo. Teniendo en cuenta que esta característica se suele dar mucho en los antes nombrados personajes de aspecto adorable, los cuáles, suelen ser, por así decirlo, bastante cabezones, es muy posible que la posibilidad anteriormente comentada de que los creadores y diseñadores del sheriff le hayan querido dar, prácticamente, la misma proporción que un personaje infantil o adorable para contribuir a que el vaquero sea más entrañable, cobra bastante fuerza.

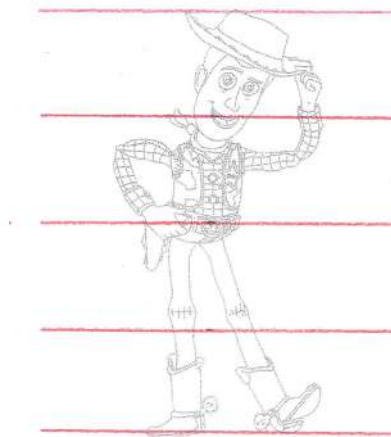


Fig. 4.26 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Woody (Cuartas partes).

No obstante, tal y como hemos visto también en el antes citado punto, no hay que olvidar que, tanto el canon académico o clásico como la regla de las cuartas partes, son fórmulas aplicables, sobre todo, a personajes reales, proporcionados, etc. y Woody, obviamente, es más bien un personaje *cartoon*, por tanto, sus creadores y diseñadores pueden adaptar su estilo, forma, etc. dependiendo de lo que estén buscando, ya que no hay que olvidar que una deformación bien estudiada, puede llevar a encontrar proposiciones artísticas muy interesantes.

Por tanto, el hecho de que el sheriff no esté proporcionado, no respete el canon académico o clásico, no tenga una complexión atlética, etc., características que suelen tener los personajes protagonistas, no implica que éste no pueda ejercer este papel. De igual forma, el hecho de que el vaquero no tenga una proporción superior al canon académico o clásico (aproximadamente unas nueve cabezas), característica que suelen tener los personajes heroicos, tampoco significa que éste no sea uno de ellos.

El lenguaje corporal y la expresión no verbal del personaje.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.5.1, la personalidad de los personajes es su característica principal, y la forma más sencilla que tienen de expresarla, es a través de la acción, la reacción, etc. Aunque hasta que éstos no sean animados no van a poder realizar ningún tipo de movimiento, gracias a la pose de acción, sí que van a poder insinuarlo. Por tanto, a través de ella, los personajes tienen que conseguir que la audiencia, con tan solo un vistazo, sea capaz de ver todo lo que tiene que ver de ese personaje, o dicho de otra forma, lograr que el público capte rápidamente todo el contenido dramático que la escena necesite transmitir a través de ellos, es decir, su actitud, estado anímico, intenciones, etc.

En esta pose realizada en tres cuartos, Woody se está presentando con un cortes saludo, lo que deja claro que es un personaje bastante amable. Da la sensación de que estaba andando con las manos en el cinturón, y al encontrarse con alguien, se ha parado con la intención de saludarle, para lo cuál, ha levantado el brazo izquierdo y se ha ajustado un poco el sombrero.

Su cabeza está ligeramente inclinada hacia delante y hacia su izquierda, y además, tal y como veremos más adelante, su cara se muestra sonriente, por tanto, se puede decir que está contento y tiene una actitud abierta hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuales, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores.

Con su mano derecha se está agarrando el cinto y con la izquierda el sombrero. Tanto el agarrarse el cinturón con las manos como el saludar ajustándose el sombrero, además de que se pueden considerar como símbolos de autoridad, son actitudes muy características del salvaje oeste. Y es que, no podemos olvidarnos que, tal y como he dicho antes, el sheriff es el líder de los juguetes del cuarto de Andy, y por tanto, uno más de ellos, pero también, representa a un vaquero, con lo cual, es lógico que actúe como uno de estos personajes. Aunque está parado en el lugar, no da la sensación de encontrarse estático, ya que parece que al

mismo tiempo que el anterior movimiento, también ha levantado el pie izquierdo sobre su talón, dejando éste apoyado en el suelo y haciendo que la pierna izquierda se tense, lo cuál, aporta bastante dinamismo a la pose.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que la pose del personaje es correcta. No obstante, tal y como hemos visto también en el antes citado punto, hay una serie de recursos gráficos que pueden ayudar a los creadores y diseñadores de personajes a realizar una buena pose, los cuales, vamos a analizar a continuación.

La línea de acción.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.5.1, la línea de acción se extiende por todo el personaje cuando éste realiza alguna acción, movimiento, etc. señalando la dirección, informando de su intención, contribuyendo a su dinamismo, reforzando su efecto dramático, dotándole de vida, etc. en resumen, que a través de ella se puede organizar tanto la estructura como la energía de los personajes.

En el apartado anterior he dicho que la sensación que da la pose es que Woody estaba andando con las manos en el cinturón, y al encontrarse con alguien, se ha parado con la intención de saludarle, para lo cuál, se ha inclinado un poco hacia adelante y ha levantado el brazo izquierdo para ajustarse un poco el sombrero. Además, al mismo tiempo que ha hecho ésto, también ha levantado el pie izquierdo sobre su talón, dejando éste apoyado en el suelo y haciendo que la pierna izquierda se tense. Teniendo todo ésto en cuenta, se puede decir que el movimiento principal es el que hace levantando su pie izquierdo sobre el talón e inclinando la cabeza hacia delante. De esta forma, la línea de acción dibujaría una especie de arco que iría desde el pie que el sheriff tiene levantado hasta la zona superior de su cabeza, ya que se supone que mueve ambas partes de su cuerpo al mismo tiempo para llevar a cabo el supuesto saludo. El movimiento que realiza al levantar el brazo izquierdo para ajustarse el sombrero sería, más bien, un movimiento secundario.

La línea de acción es bastante dinámica, característica que se suele dar en las de los personajes protagonistas y heroicos. Además, también transmite sensación de vigor, cualidad que suelen tener las de estos últimos personajes. Y es que, al igual que éstos, el vaquero es un personaje que está siempre dispuesto para pasar a la acción.

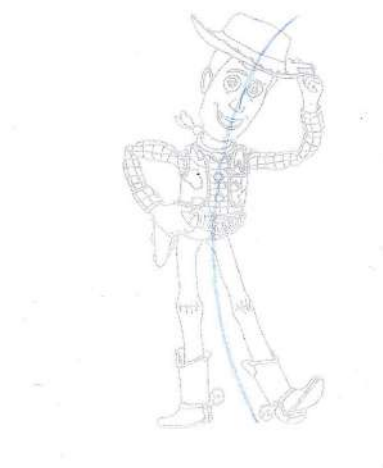


Fig. 4.27 La línea de acción de Woody.

Los ejes.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.5.1, los ejes son unas líneas imaginarias con las que los creadores y diseñadores de personajes tendrán que trabajar para construir a éstos en la perspectiva correcta. Mediante el eje de gravedad, conseguirán que el personaje tenga equilibrio tanto cuando se encuentre estático como cuando esté realizando cualquier tipo de acción. El de hombros y el de caderas indicarán la perspectiva que tiene el personaje con respecto al plano. Los de la perspectiva de ambos pies sobre el suelo harán que la pose se asiente en la superficie sobre la que se encuentre.

En esta pose, el eje de gravedad de Woody, iría desde lo que sería el empeine de su pie derecho hasta, más o menos, el pico superior de su sombrero en ese mismo lado, describiendo así una línea recta algo inclinada hacia delante y a su izquierda.

Su eje de hombros sería algo ascendente de derecha a izquierda debido al movimiento que está realizando con el brazo de ese mismo lado. Esto haría automáticamente que su eje de caderas también descendiera algo en el mismo sentido, es decir, de derecha a izquierda, afectado también por el movimiento que esta realizando con la pierna de este último lado.

En cuanto al eje de perspectiva de ambos pies sobre el suelo, para averiguarlo, lo primero que hay que hacer es proyectar la punta de ambas botas sobre la superficie en la que se encuentra el sheriff, ya que ninguna de las dos está tocando el suelo. Además, en el caso de la izquierda, tal y como hemos dicho antes, esta parte está bastante levantada, ya que tan solo se apoya en su parte trasera, es decir, en el talón. También hay que intuir donde se encuentra el centro de la parte trasera de su pie derecho,

ya que ésta zona, no se encuentra a la vista. De esta forma, nos damos cuenta de que, aunque el vaquero se encuentra en una posición de tres cuartos claramente orientada hacia su izquierda, el hecho de tener ambos pies abiertos hacia sus respectivos lados, hace que este eje fugue de una forma bastante centrada.

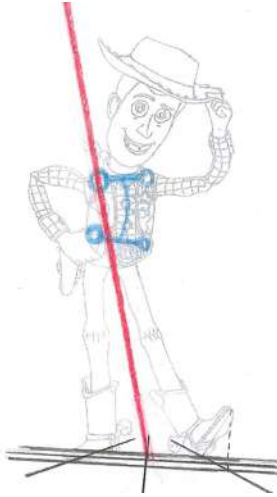


Fig. 4.28 Los ejes de Woody.

Las líneas de flotación.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.5.1, las líneas de flotación son una especie de marcas imaginarias que los creadores y diseñadores de personajes utilizan para marcar las características psicológicas de éstos, es decir, el ánimo, el carácter, el temperamento, la decisión, la fuerza mental, la valentía, etc., independientemente de las físicas. Éstas son el eje de tórax y el de cintura, o mejor dicho, la combinación de ambos.

En esta pose, las líneas de flotación de Woody, es decir, la combinación entre sus ejes de tórax y de cintura, es cóncava. Por ello, además de intuir que el estado de ánimo del sheriff es bueno, podemos saber que se trata de un personaje valiente y perfectamente capacitado para afrontar cualquier tipo de problema, cosa que, tal y como vemos sobre todo en la primera, la tercera y la cuarta entrega de la saga, es totalmente cierta.

No obstante, tal y como hemos visto también en el antes citado punto, en ocasiones, las líneas de flotación de un personaje pueden cambiar y volverse convexas, y con ello, que éste, además de tener un estado de ánimo malo, se vuelva cobarde, indeciso, etc. Al vaquero esto le sucede muy poco, de hecho, se puede decir que el único momento en el que se muestra así es durante la primera parte de su cautiverio junto a Buzz Lightyear en la habitación de Sid.



Fig. 4.29 Las líneas de flotación de Woody.

Las líneas de flotación cóncavas son muy comunes tanto en los personajes protagonistas como en los heroicos, lo cual, refuerza a Woody en ambos sentidos. Los del primer tipo, es decir, los protagonistas, además de tener una fuerte personalidad, son muy enérgicos, y sin duda alguna, nuestro personaje tiene ambas cualidades. Y es que, el sheriff, además de que siempre tiene muy claro quién es, qué es lo que tiene que hacer, etc. son muy pocas las escenas en las que aparece cansado, desfallecido, etc. Además, cuando ésto ocurre, suele recuperarse muy rápidamente, cualidad que, junto con el hecho de que siempre está en estado de máxima alerta por cualquier cosa que pueda pasar a su alrededor, tiene también el vaquero y son propias del segundo tipo de personajes, es decir, de los heroicos.

La perspectiva.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.5.1, la perspectiva es una herramienta mediante la cuál, los creadores y diseñadores de personajes pueden conseguir que éstos, a pesar de estar realizados en dos dimensiones, parezcan tridimensionales, es decir, que transmitan una sensación de profundidad, solidez, volumen, etc. en todo momento. La forma en la que los personajes dan la sensación de alejarse de la audiencia en el espacio, depende del punto de vista de estos últimos. Teniendo todo esto en cuenta, la perspectiva puede ser de uno, dos o tres puntos, aunque en ocasiones, si el punto de vista de los espectadores es algo inusual, puede ser algo más complicada.

En esta pose, tal y como hemos dicho antes, Woody aparece en posición de tres cuartos, por tanto, no está totalmente de frente a la audiencia, si no algo girado hacia su izquierda, lo que nos permite que veamos también una parte de su costado derecho. Teniendo todo esto en cuenta, si

metemos al sheriff en una especie de caja, podemos observar claramente que el tipo de perspectiva con la que se ha realizado es la de dos puntos.



Fig. 4.30 La perspectiva de Woody.

Tal y como hemos visto también en el antes citado punto, existen una serie de recursos de perspectiva, como por ejemplo, la asimetría, el escorzo, la profundidad, la superposición, etc. Además, hay una serie de elementos del personaje que también pueden contribuir a ella, como por ejemplo, las características (arrugas, estampados, pliegues, etc.) de la ropa, etc.

Además del antes nombrado hecho de que el vaquero esté realizado en posición de tres cuartos, hay otros detalles de la pose que contribuyen a que la perspectiva tenga bastante asimetría, y con ello, a que sea más dinámica, real, etc. Estos son, por ejemplo, que con su mano derecha se esté agarrando el cinturón y con la izquierda se esté ajustando el sombrero, que su pierna derecha esté más retrasada que la izquierda, que el pie de esta última esté levantado y apoyado sobre el talón, etc.

La pose no tiene mucho escorzo, o al menos, este no se aprecia mucho, ya que al tratarse de una de las imágenes de presentación de Woody, este no se encuentra muy cerca de los espectadores, si no a una distancia que permite que éstos lo vean bien para poder hacerse una idea de cómo es. Teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que, en el caso de que la figura tenga escorzo, este es de tipo decreciente.

Los antes nombrados detalles, es decir, que con su mano derecha se esté agarrando el cinturón y con la izquierda se esté ajustando el sombrero, que su pierna derecha esté más retrasada que la izquierda, que el pie de esta última esté levantado y apoyado sobre el talón, etc., también contribuyen a que la pose del sheriff tenga bastante profundidad.

En sus brazos, más en concreto en la zona de los codos, que es, obviamente, por donde éstos se doblan, se puede apreciar superposición, ya que han utilizado la anteriormente citada técnica “tabbing”. Y es que, en el brazo derecho, la línea que marca la parte interior de este, se superpone a la que marca la misma parte en el antebrazo. En el brazo izquierdo ocurre lo mismo, solo que en esta ocasión, es la línea que marca la parte inferior del antebrazo la que se superpone a la misma parte en el brazo.

En cuanto a otros elementos del personaje que también pueden contribuir a la perspectiva, tenemos que destacar los estampados de manchas y cuadros que tiene en su chaleco y su camisa respectivamente.

La construcción de la cara y las manos y la expresión a través de ellas.

La construcción de la cara y la expresión a través de ella.

Tal y como he dicho varias veces, Woody es un juguete, más en concreto, un muñeco de trapo, sin embargo, representa a un sheriff, un vaquero, etc., y por tanto, a un ser humano. Debido a esto, aunque es un personaje de tipo cartoon, su cara se puede construir perfectamente como si de un rostro realista se tratara, aplicándole, eso sí, las variaciones oportunas. Para ello, lo primero que voy a hacer es volver unos apartados hacia atrás, más en concreto, al que hablaba sobre la construcción de su cabeza.

En dicho apartado, había construido la cabeza de Woody mediante dos partes, una superior que es el cráneo y otra inferior que es la mandíbula, las cuáles, encajan como si estuvieran unidas por una especie de bisagra. La primera, es una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., dentro de la cuál, un eje vertical marca el centro de la cabeza e indica su inclinación, mientras que otro horizontal hace lo propio con la posición en la que ahora voy a colocar los ojos, y además, señala si éstos van a mirar hacia arriba o hacia abajo. En cuanto a la segunda, consiste en un óvalo bastante alargado, el cuál, sin perder su redondez, da sensación de ser una especie de rectángulo. Dentro de dicho óvalo, otro eje vertical marca dónde se va a encontrar la nariz y me ayudará a centrar la boca.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.5.2, la cara suele tener un ancho de cinco ojos, por tanto, hay que dividir la línea horizontal de la parte superior de la cabeza (es decir, del cráneo) en cinco partes iguales. En esta pose, hay que tener en cuenta que el sheriff está en posición de tres cuartos,

por tanto, dichas partes no van a tener exactamente la misma longitud. Sobre la segunda y la cuarta división se colocarán los ojos, los cuales, en el caso del vaquero, no tendrán la forma que éstos suelen tener, si no que serán totalmente redondos. Además, debido a esto, ocuparán algo más de la superficie del rostro que deberían ocupar si se tratara de los ojos de un personaje realista.

En el espacio que queda entre ellos, comenzará la nariz, o mejor dicho, el tabique nasal, que se puede considerar como su parte superior. La nariz propiamente dicha es una especie de triángulo que comenzará en el cruce del eje horizontal con el vertical y se irá ensanchando hacia abajo, terminando, más o menos, a unos tres cuartos de distancia de la parte superior del cráneo. Aunque la de Woody no es una nariz realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que suelen tener éstas, aunque es algo más ancha en lo que sería la base, la cuál, se encuentra a unos dos tercios de distancia de la parte superior del cráneo.

La boca está, aproximadamente, a medio camino entre los finales de nariz y barbilla. Sin embargo, en el caso del sheriff, no está en el lugar antes indicado, si no más bien, a un tercio de camino entre los antes nombrados finales de nariz y barbilla, ya que, tal y como he dicho cuando he hablado de la construcción de la cabeza del vaquero, la parte inferior de ésta es un óvalo bastante alargado, con lo cual, debajo de su boca hay más espacio del que suele haber en una cara realista. Para determinar dónde están sus comisuras, tendría que ayudarme de una especie de triángulo imaginario cuyo vértice superior se encontraría entre medias de los dos ojos, más en concreto, a la altura del centro de sus pupilas. Para establecer la posición de los otros dos vértices, bajaría ambos lados por los bordes laterales de la nariz, y justo en el punto en el que cortasen la línea de la boca, se encontrarían los dos extremos de ésta. Es cierto que Woody tiene una boca bastante grande, pero la antes nombrada anchura de la base de su nariz, hace posible que se pueda utilizar esta técnica para hallar las comisuras de la misma.

En cuanto a las orejas, tal y como hemos visto también en el antes citado punto, están alineadas con los ojos en su parte central y con la nariz en su parte inferior. Si ponemos la cabeza de lado y tenemos en cuenta la línea vertical imaginaria que la divide en dos, éstas comenzarían en dicha línea y se extenderían hasta aproximadamente la mitad del cráneo en su parte trasera. A pesar de que la imagen no se encuentra completamente de frente, gracias a que, tal y como hemos dicho varias veces, está en posición de tres cuartos, podemos visualizar tanto la parte frontal del personaje como algo de su costado derecho. De esta forma, podemos confirmar que la oreja derecha del sheriff está colocada tal y como acabo

de decir, es decir, alineada con los ojos en su parte central y con la nariz en su parte inferior. Teniendo esto en cuenta, podemos deducir que la oreja izquierda del vaquero está colocada en la misma posición, solo que al otro lado de su cabeza. Sin embargo, como la pose no está tampoco completamente de perfil, no podemos saber mediante ella si las orejas de Woody están en el sitio en el que, supuestamente, deben estar, es decir, entre la línea vertical imaginaria que divide la cabeza en dos y la mitad de la parte trasera del cráneo. No obstante, en algunas escenas de las películas, se puede apreciar que, efectivamente, ésto es así. En cuanto a la forma de las orejas, estas no tienen la de unas de tipo realista, ya que, prácticamente, se puede decir que son dos círculos superpuestos, un tipo de orejas que, tal y como veremos en otros personajes, suelen utilizar mucho en el estudio.

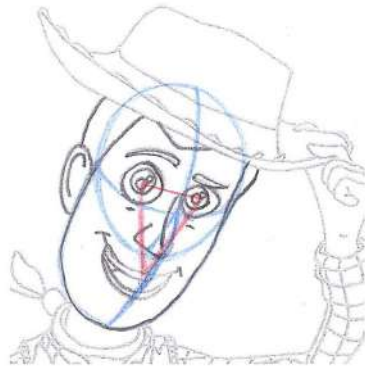


Fig. 4.31 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Woody.

Si tenemos en cuenta el antes citado método para crear caras de Vincent Woodcock, el cuál, tal y como he dicho antes, se basa en el triángulo imaginario que forman la boca y los ojos, y que según el artista, es de vital importancia porque nos permite reconocer la cara de otras personas a distancia con tan solo fijarnos en él, podemos decir que el que forman los rasgos faciales del sheriff es (aunque éste se encuentre en posición de tres cuartos y no lo veamos de frente), más o menos, uno del tipo isósceles, y además, que está algo estirado. Teniendo en cuenta la forma alargada, redondeada, etc. de la cara del vaquero, podríamos construir ésta partiendo de un óvalo y del antes nombrado triángulo isósceles algo estirado. Normalmente, las caras algo ovaladas junto con un triángulo ensanchado tanto vertical como horizontalmente, son propias de personajes con un carácter abierto, amplio, risueño, etc., por tanto, aunque el triángulo facial de Woody tan solo lo esté del primer modo, puede que éste, junto con la forma ovalada de su cara, contribuya a

ensalzar dichas características en el sheriff, ya que todas ellas son muy propias de él.



Fig. 4.32 La construcción de la cara de Woody mediante el método de Vincent Woodcock.

En cuanto a la expresión de ésta, tal y como dije en el punto 3.3.5.2, es, junto a las manos, el elemento que más importancia tiene a la hora de dar expresividad a los personajes. Y es que, en ella, se pueden apreciar las características más significativas en lo que a expresión humana se refiere. A través de la combinación de una serie de elementos (ojos, nariz, boca, orejas, etc.) se pueden obtener infinitas variaciones. Además, la cara suele ser la parte del cuerpo en la que la audiencia se suele fijar primero, la que más atención acapara, etc. ya que intentan encontrar en ella un punto del personaje que les interese, alguna pista sobre su personalidad, algo que deje al descubierto sus intenciones, etc. Dependiendo del grado de énfasis depositado en algunas de sus características, su expresión puede dar a entender una cosa u otra, incluso una simple modificación de uno de sus rasgos, puede hacer que cambie por completo.

Tal y como he dicho también en el antes citado punto, de todos los elementos de la cara, los que tienen más capacidad para comunicar son los ojos. A través de éstos, los personajes pueden expresar, insinuar, etc. cualquiera de las diferentes emociones de los seres humanos (angustia, cansancio, dolor, exasperación, fascinación, interés, regocijo, shock, sorpresa, sospecha, etc.). Los ojos de Woody, tal y como he dicho antes, son totalmente redondos. Éstos se encuentran en el lugar en el que suelen estar normalmente, es decir, a la misma altura y sobre la línea horizontal imaginaria que divide en dos la parte superior de la cabeza. En esta pose, sus párpados están completamente abiertos, y además, sus pupilas, las cuales tienen un tamaño que podría considerarse como normal, miran al frente. Teniendo todo ésto en cuenta, podríamos pensar

que el sheriff está atravesando por una situación de carácter extremo, sin embargo, el hecho de que sus cejas no están excesivamente levantadas, lo descarta. Es más, la izquierda está pegada al ojo de ese mismo lado, lo cual, produce una asimetría entre ambas que puede dar a entender que el vaquero está sintiendo interés por las personas a la que está saludando cortésmente, las cuáles, tal y como he dicho antes también, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores. Además, el hecho de que la parte superior de las mejillas tenga algo de volumen, ayuda a comprender que lo que realmente están transmitiendo sus ojos es simpatía.

También hay que destacar la boca, ya que, teniendo en cuenta que las personas reales generan la sonrisa a través de ésta, y que además, la utilizan para besar, comer, hablar, respirar, etc., es obvio que también va a hacer posible que, mediante ella, los personajes puedan expresar, transmitir, etc. bastantes emociones humanas (alegría, enfado, fastidio, preocupación, etc.). En esta pose, la boca de Woody está abierta, y además, dibuja una especie de media luna hacia arriba. De esta forma, se da a entender que el sheriff está diciendo algo bueno a través de ella, es más, posiblemente, se trate de unas palabras que acompañen al saludo cortés que está realizando. De una forma u otra, gracias a ella, se intuye que el vaquero está alegre, contento, feliz, etc. Además, al adoptar esta forma, la boca provoca que la parte superior de las mejillas tome volumen, y con ello, que se entienda mejor que el personaje, tal y como he dicho antes, está transmitiendo simpatía.

Otros rasgos, como por ejemplo, la nariz, las orejas, el pelo, el bello facial, etc. también son bastante importantes a la hora de dar cierta personalidad a los personajes. En el caso de Woody, tal y como he dicho antes, la nariz, aunque no es de corte realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que suelen tener éstas, aunque es algo más grande debido a que tiene la base un poco más ancha de lo normal. Las orejas tampoco son de estilo realista, sin embargo, al contrario que la nariz, tal y como he dicho antes, no tienen la misma forma que suelen tener en la realidad, ya que, prácticamente, se puede decir que son dos círculos superpuestos. No obstante, en cuanto al tamaño se refiere, tanto la primera como las segundas, se pueden considerar que están dentro de los límites que podríamos considerar como normales, lo cuál, se puede deber a que, generalmente, los personajes protagonistas, sobre todo los que tienen un carácter heroico, suelen tener ambos elementos más bien pequeños. El pelo del sheriff se aprecia claramente debido al lugar en el que se encuentra, ya que, al ser corto, estar peinado de forma muy clásica y encontrarse prácticamente cubierto por el sombrero del vaquero, en este momento del proceso, no da la sensación de que sea realmente

este tipo de tejido. No obstante, tampoco tiene por qué hacerlo, ya que, al tratarse de un muñeco de trapo que tiene la cabeza de plástico, tiene que dar la sensación de que está hecho de éste último material, cosa que veremos si consigue en el apartado de iluminación y texturas. En cuanto al vello facial, el personaje no tiene ni bigote, ni perilla, ni barba.

En resumen, se puede decir que en esta pose la cara de Woody se muestra alegre, por tanto, podemos intuir que el sheriff está contento y tiene una actitud abierta y receptiva hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuáles, tal y como he dicho antes, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores.

La construcción de las manos y la expresión a través de ellas.

Tal y como he dicho en el punto 3.3.5.2, las manos son muy complejas, ya que en ellas y en los pies se encuentran más del 50% de la cantidad total de huesos que tenemos los seres humanos. Debido a esto, se puede decir que son una de las partes de los personajes más difíciles de realizar en un dibujo.

Para conseguirlo de la mejor forma posible, tal y como he dicho también en el antes citado punto, los creadores y diseñadores de personajes pueden elegir entre muchos tipos de manos. Dependiendo del que escojan, y además, de otros factores como la complejidad, la sofisticación, etc. del personaje, la realización de éstas variará. Si la creación va a ser de corte realista, teniendo en cuenta que los seres humanos tenemos cinco dedos en cada mano, las suyas tienen que partir de esta base. Sin embargo, si la creación va a ser de estilo cartoon, utilizarán una fórmula asimilada perfectamente tanto por los animadores como por ellos mismos mediante la cual, las manos de este tipo de personajes tienen tan solo cuatro dedos, aunque en ocasiones, pueden llegar a tener incluso seis o más.

De un modo u otro, se puede optar por construirlas de forma compleja articulándolas mucho, realzando los huesos que las forman, etc. o simplificándolas haciendo que sean como una sencilla línea exterior, que tengan forma como de estrella marina, que los dedos estén aplanados, que den sensación de que son blandos y parezcan que son de goma, que sean duros y parezca que están cincelados en piedra, que su longitud se exagere para dar énfasis a determinados gestos, etc. Siempre y cuando se puedan identificar como las manos del personaje, puedan funcionar tal y como se pretende, etc. serán totalmente válidas.

Tal y como he dicho varias veces, Woody es un juguete, más en concreto, un muñeco de trapo, sin embargo, representa a un sheriff, un vaquero, etc., y por tanto, a un ser humano. Debido a esto, aunque es un personaje de tipo cartoon, al igual que ocurría con su cara, sus manos se pueden construir perfectamente como si de unas realistas se trataran, aplicándolas, eso sí, las variaciones oportunas.

Para ello, al igual que con su cuerpo, lo primero que hay que hacer es una especie de estructura que ayude a entender dónde va a estar cada una de las partes de la mano. Así, se pueden trazar una serie de líneas que unan el centro de la muñeca con cada uno de los dedos del personaje.

Con todo esto claro, lo siguiente que hay que hacer es comenzar a incorporar el volumen. Para realizar la conocida como zona metacarpiana, o dicho de otra forma, la palma de la mano, se parte de un simple bloque, círculo, óvalo, etc. que sirva como base.

A su alrededor, se esbozarán los dedos mediante líneas, óvalos, cilindros, etc. muy generales, realizando tantos como número de éstos y falanges vaya a tener la mano. Por tanto, al tratarse de una mano realista, serán cinco dedos y tres falanges por cada uno de ellos, ya que son las que normalmente éstos suelen tener.

A continuación, se marcan las zonas más carnosas que tienen la palma, el pulgar, etc. Éstas se redondean, sin embargo, las más huesudas se realizan con líneas mucho más rectas. Además, se puede dotar de arrugas a la piel.

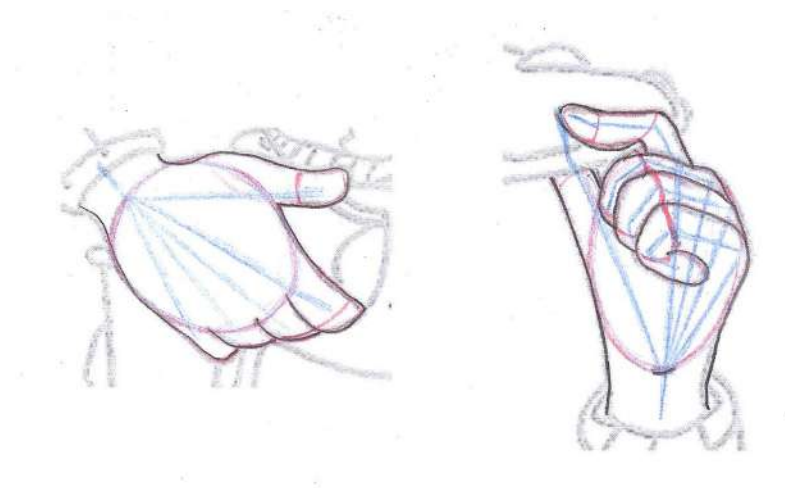


Fig. 4.33 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Woody.

En cuanto a la expresión, tal y como dije en el punto 3.3.5.2, éstas son, junto a la cara, los elementos que más importancia tienen a la hora de dar

expresividad a los personajes. Y es que, debido a la gran cantidad de articulaciones que las componen, pueden adoptar muchas posiciones distintas, y por tanto, crear una gran cantidad de gestos con los que transmitir muchas emociones.

Tal y como he dicho también en el antes citado punto, las acciones básicas de las manos son recoger, agarrar, golpear y enganchar. Teniendo esto en cuenta, se puede afirmar que cualquier destreza llevada a cabo con ellas, es una combinación o una variación de estos movimientos. Sin embargo, para transmitir emociones, no es necesario que las manos realicen ninguna de las antes mencionadas acciones, ya que también pueden hacerlo mediante el lugar en el que se encuentren con respecto al cuerpo del personaje. Además, normalmente, cuando las manos aparecen abiertas, suelen expresar una actitud, estado emocional, gesto, etc. positivo, mientras que si lo hacen cerradas, suelen expresar todo lo contrario, es decir, algo negativo.

La expresión de las manos de Woody en esta pose es muy importante, ya que, tal y como he dicho en el apartado en el que he hablado de la primera, da la sensación de que el sheriff estaba andando con ambas manos agarrando el cinturón, y al encontrarse con alguien, se ha parado con la intención de saludarle, para lo cuál, ha levantado el brazo izquierdo y con esa misma mano se ha ajustado un poco el sombrero. Tanto esa forma de caminar con las manos agarrándose el cinturón como esa otra de saludar ajustándose el sombrero, además de que se pueden considerar como un símbolo de autoridad, son muy características del salvaje oeste, por tanto, ambas manos contribuyen a transmitir a la audiencia algunas de las cualidades más importantes del vaquero.

Teniendo en cuenta que, tal y como acabo de decir, con la mano derecha se está agarrando el cinturón y con la izquierda está haciendo lo propio con el sombrero, queda claro que ambas están realizando una de sus acciones básicas, en este caso, agarrar. Sin embargo, la forma con la que se está agarrando el cinturón no es la misma que con la que se está agarrando el sombrero, por tanto, la segunda sería una variación de dicha acción básica. Aunque ambas manos aparecen cerradas, debido a que esto se debe a la realización del propio acto de agarrar, no se puede considerar que éstas tengan una actitud negativa, ya que, obviamente, no se puede realizar dicha acción con la mano abierta. Además, el hecho de que la mano derecha esté a la altura de la cintura y la izquierda a la de la cabeza, es decir, que ambas no estén a la misma altura, contribuye a que, tal y como he dicho también en el anteriormente nombrado apartado en el que he hablado de la pose del personaje, esta sea bastante dinámica.

La silueta.

Tal y como dije en el punto 3.3.6, una vez que los creadores y diseñadores de personajes tienen los dibujos terminados, éstos no pueden ni hablar ni moverse, por tanto, van a tener que expresarse mediante la gestualización, para lo cuál, utilizarán todo su cuerpo. Teniendo esto en cuenta, sus poses, además de estar bien estructuradas, tienen que resumir en ellas mismas de la mejor manera posible toda la esencia que hay en un momento determinado de la acción que está realizando el personaje, y con ello, conseguir que la audiencia centre toda su atención en dicho movimiento. Para comprobar si ésto es así, recurren a las siluetas, ya que, si éstas describen de forma clara cuál es la intención del personaje, y con ello, la acción se entiende perfectamente, significará que la pose funciona de forma correcta. Las claves para ello, tal y como he dicho también en el antes citado punto, son varias.

En primer lugar, las siluetas tienen que realizarse en tres cuartos, ya que esta suele ser la posición más acertada. En esta pose, la silueta de Woody, tal y como se puede ver a simple vista, cumple con este requisito.

Las siluetas tienen que tener en cuenta los detalles más elementales de la pose. A través de la del sheriff, se puede deducir que, tal y como he dicho anteriormente, el vaquero se está presentando con un cortés saludo, ya que se puede apreciar bastante bien la ligera inclinación de su cabeza hacia delante y hacia su izquierda, que con la mano de ese mismo lado se está ajustando el sombrero, y que además, ha levantado el pie izquierdo sobre su talón, dejando éste apoyado en el suelo y haciendo que la pierna izquierda se tense. Todos estos gestos, se pueden considerar como los más elementales de la acción.

Las distintas partes que componen la silueta, tienen que estar tan separadas como sea posible. En el caso de la de Woody, que está compuesta por la cabeza, el tronco y las extremidades, todas ellas están perfectamente separadas, por tanto, se aprecian bastante bien. Quizá, la mano derecha, debido a que es con la que el personaje se está agarrando el cinturón, y por tanto, se encuentra en parte delante del tronco, es la que menos se percibe, pero aún así, se puede ver claramente dónde se encuentra e intuir lo que está haciendo.

En las siluetas, cada uno de los gestos del personaje tiene que ser muy exagerado y fácilmente legible para la audiencia en uno de sus puntos. En el caso de la del sheriff, todos los antes nombrados gestos, es decir, la ligera inclinación de su cabeza hacia delante y hacia su izquierda, el ajuste del sombrero con la mano de ese mismo lado, el levantamiento del

pie izquierdo sobre su talón dejando éste último apoyado en el suelo, etc., están lo suficientemente exagerados como para que la audiencia los perciba sin ningún tipo de problema.

Por último, la acción que se está desarrollando tiene que ser abierta. En la silueta del vaquero, los antes nombrados gestos, también contribuyen a que, tal y como he dicho antes, se pueda deducir que la acción del personaje es un saludo, y por tanto, tiene un carácter claramente abierto.

También hay que decir que, el hecho de que su casi inseparable sombrero destaque sobre su cabeza, que se pueda apreciar el nudo del pañuelo que tiene en el cuello, que se intuya el tipo de botas que lleva puestas, etc. contribuye bastante a que los espectadores puedan deducir que se trata de un personaje temático del antiguo oeste.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos concluir este apartado afirmando que la silueta del Woody funciona perfectamente, ya que transmite la misma sensación que la pose en sí, es decir, que el personaje estaba andando con las manos en el cinturón, y al encontrarse con alguien, se ha parado con la intención de saludarle cortésmente, para lo cuál, ha levantado el brazo izquierdo y se ha ajustado un poco el sombrero.

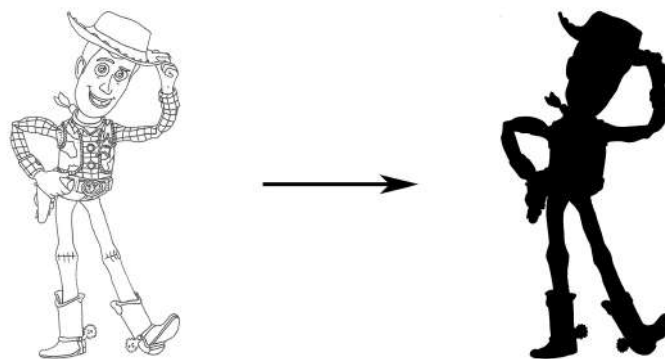


Fig. 4.34 Silueta de Woody.

El color.

Tal y como dije en el punto 3.3.7, añadirle color a los personajes hará que parezca que éstos están más vivos, y además, que tengan mucho más interés, que conecten mejor con la audiencia, etc. Aunque la elección de los colores puede ser la que el creador y diseñador de personajes quiera, éste tiene que tener en cuenta qué representa, qué significa, etc. cada uno de ellos, ya que se trata de unir una serie de colores simples para obtener algo mucho más complejo. Aquí es donde entra la psicología del color, que estudia los colores y el significado que tienen en relación al

comportamiento de los seres humanos. Además, el contexto en el que van a aparecer los personajes también es importante.

Por todo ello, los creadores y diseñadores de personajes tienen que desarrollar su propia apreciación del balance de colores o balance cromático, o dicho de otra forma, intuir qué colores funcionan perfectamente juntos dentro del contexto de personajes que están diseñando. No obstante, con los colores no hay ninguna regla que sea inflexible, es decir, que si éstos funcionan, no hay ningún problema.

En el caso de Woody, sin contar diferentes matices, tonalidades, etc., tenemos una paleta de seis colores, más en concreto, marrón, carne, rojo, amarillo, blanco y azul. También podemos ver negro en la pupila de sus ojos y en las manchas de su chaleco, sin embargo, no lo voy a tener en cuenta como parte de la paleta, ya que, prácticamente, todos los personajes tienen las pupilas de sus ojos de este color, y en cuanto a las manchas de su chaleco, son simplemente un adorno de éste. A continuación, vamos a ver cuáles de los significados de cada uno de estos colores se pueden relacionar con la personalidad del sheriff.

El color marrón, además de ser muy habitual en los sombreros, cinturones, botas, etc. de los vaqueros del antiguo oeste, está asociado, entre otras cosas, con la seguridad, una de las características de Woody en todos los largometrajes, ya que el sheriff siempre está bastante seguro de si mismo. De hecho, el único momento en el que se puede decir que no lo está, es en la primera parte del primer largometraje, más en concreto, desde la aparición de Buzz Lightyear hasta que ambos juguetes se ven perdidos en la gasolinera y tienen que comenzar el viaje de regreso a la casa de Andy juntos.

El color popularmente conocido como carne, debido a que no es ni uno de los colores más apreciados por la sociedad ni tampoco uno de los menos queridos por ésta, no aparece en el antes citado libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (Eva Heller, 2004). Sin embargo, es uno de los más habituales en los personajes, ya que con él, ya tenga un tono u otro, se representa la piel de los seres humanos, en especial, los que son de raza blanca o caucásica. Se puede considerar que es un blanco con un pequeño toque de rojo, o mejor dicho, un rojo o un rosa anaranjado de tono claro y saturación baja. Se asocia, entre otras cosas, con la sociabilidad, una de las características del vaquero, ya que éste, a excepción de una escena del primer largometraje en la que se niega a hablar con los juguetes del cuarto de Sid pensando que éstos son una especie de caníbales, siempre está dispuesto a tratar con los otros juguetes que se encuentra.

El color rojo se asocia, entre otras cosas, con la acción, la calidez, la cercanía, la energía, etc., todas ellas, características que podemos encontrar en Woody. Y es que, aunque es el líder de los juguetes del cuarto de Andy, éste se muestra siempre bastante cálido, cercano, etc. con todos ellos. Además, no duda en entrar en acción cuando la ocasión lo requiere, y a pesar de los impedimentos que suele encontrarse para conseguir su objetivo, se muestra siempre bastante enérgico.

El color amarillo se asocia, entre otras cosas, con la felicidad, el optimismo, el positivismo, etc., todas ellas, características que podemos encontrar en el sheriff. Y es que, a pesar de que en ocasiones las cosas no salen como él quiere, éste suele estar casi siempre bastante alegre. Es más, se puede decir que los únicos momentos en los que no lo está, se producen durante el primer largometraje. Al principio de la historia, más en concreto cuando Buzz Lightyear llega al cuarto de Andy, se le puede ver bastante enfadado debido a su nuevo rol dentro de la habitación. Hacia el final de la trama, más en concreto cuando él y el guardián espacial se encuentran atrapados en el cuarto de Sid, se le puede ver bastante asustado debido a que no sabe muy bien cómo van a conseguir escapar de allí. Además, el vaquero, a pesar de todas estas adversidades, se suele mostrar siempre bastante optimista, positivo, etc. e intenta contagiar ese espíritu continuamente al resto de juguetes de la habitación de Andy, aunque está claro que no siempre lo consigue.

El color blanco se asocia, entre otras cosas, con la bondad, una de las características de Woody en todos los largometrajes. Salvo en el primero de ellos cuando traza el plan para hacer que Buzz Lightyear caiga detrás del mueble, y en consecuencia, que Andy no le encuentre y le elija a él en su lugar para llevarlo al Pizza Planet, no da ninguna señal de maldad en toda la saga, si no más bien, todo lo contrario. Tal y como he dicho anteriormente, cada vez que uno de los juguetes está en peligro, el sheriff no duda ni un solo segundo en arriesgar su vida para acudir en su ayuda. Además, en el segundo largometraje se muestra decidido a sacrificarse y no volver a ver ni a Andy ni a sus amigos para ayudar a los juguetes de *El rodeo de Woody* a abandonar el apartamento de Al, el coleccionista, rumbo a un museo en Japón. Además, suele intentar ayudar a sus enemigos a pesar de todo el daño que éstos les hayan podido ocasionar tanto a él como a sus compañeros. Por ejemplo, en la tercera entrega de la saga, durante la escena del vertedero, ayuda a Lotso a salvarse cuando peor es su situación. De la misma forma, en la cuarta película, acaba entregando su caja de voz a Gabby Gabby para que ésta pueda llamar la atención de la pequeña Armony, y por si esto fuera poco, cuando ésta última la rechaza, la ayuda a encontrar otra niña que la adopte.

El color azul se asocia, entre otras cosas, con la armonía, la calma, la confianza, la estabilidad, la fidelidad, la paz, la serenidad, etc. todas ellas, características que podemos encontrar en el vaquero. Y es que éste, como líder de los juguetes del cuarto de Andy, siempre que se dirige a éstos, lo hace de forma armoniosa. Además, tal y como he dicho anteriormente, es un personaje que tiene mucha confianza en si mismo, y por ello, intenta trasladar esta misma sensación a sus amigos, los cuáles, confían plenamente en él. Cada vez que surge la posibilidad de que aparezca un nuevo juguete que sustituya a alguno de ellos, Woody rebosa calma, paz, serenidad, etc. ante la situación, y por ello, también intenta transmitir todas estas sensaciones a sus compañeros. Además, siempre que surge cualquier tipo de problema, en vez de perder los papeles, se muestra bastante calmado, sereno, etc. al respecto, lo que le permite encontrar rápidamente una posible solución a la cuestión. El único momento de toda la saga en el que se puede decir que pierde la paciencia, es al principio del primer largometraje, más en concreto, cuando se ve desplazado debido a la irrupción de Buzz Lightyear. Sin embargo, de todas las cualidades antes mencionadas, la que más destaca en el sheriff es, sin ningún tipo de duda, la fidelidad, en este caso, hacia Andy, pues el vaquero está continuamente preocupado por el bienestar del niño. Es más, no importa lo bien que él esté en cualquier otro lugar, ya que siempre quiere volver junto a al pequeño debido a que sabe que éste le necesita. En este sentido, tan solo tiene dudas en dos ocasiones. La primera de ellas, ocurre en la segunda entrega de la saga. Para no perjudicar a los juguetes de *El rodeo de Woody* y que estos puedan salir de una vez por todas del apartamento del coleccionista, decide momentáneamente irse con ellos a Japón para ser expuesto en un museo, aunque eso suponga abandonar a sus amigos y a su dueño. La segunda se produce entre la segunda y la tercera película, pero la audiencia, no verá este momento hasta el principio del cuarto largometraje. Molly, la hermana de Andy, decide deshacerse de la lámpara de Bo Peep, y en consecuencia, de la pastorcita y sus ovejas. Ésta es la novia de Woody, así que éste, obviamente, no duda ni un solo segundo en intentar salvarla. Cuando está a punto de conseguirlo, Bo Peep le disuade de hacerlo haciéndole entender que Molly ya no la necesita, y por tanto, tiene que irse con otra niña a la que sí que le pueda hacer falta. A continuación, propone al sheriff que se marche con ella, y aunque por un momento éste contempla la posibilidad de dar el paso, finalmente no lo hace debido a su compromiso con Andy.

Tal y como dije también en el antes citado punto, son muchos los personajes memorables que se han diseñado utilizando únicamente dos colores, o mejor dicho, con el predominio tan solo de dos colores. En el caso del vaquero, se puede decir que sus dos colores más característicos

son el amarillo de su camisa y el azul de sus pantalones, aunque no podemos perder de vista el marrón, presente en sombrero, pelo, ojos, cinturón y botas.

En cuanto a los llamados acordes cromáticos de los que habla Eva Heller en su antes citado libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2004), los cuáles, están formados por una serie de colores que se asocian para obtener ciertas impresiones, sentimientos, etc., en Woody no se identifica ninguno en concreto.

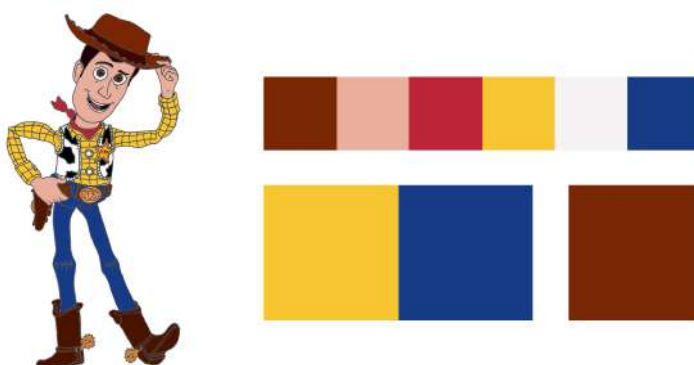


Fig. 4.35 Colores de Woody.

La iluminación.

Tal y como dije en el punto 3.3.8, el uso de los efectos luminosos de forma selectiva contribuye, además de a realzar los diseños de los personajes, a dotarles de dramatismo, volumen, etc. Además, también hace posible que éstos conecten mejor con el entorno, el fondo, etc. en el que se mueven. Y es que, con tan solo trabajar un poco sus tonos, sus texturas, etc. y añadirles una pequeña sombra en la superficie sobre la que, supuestamente, se encuentran, se pueden conseguir muy buenos resultados.

En primer lugar, para insinuar el conjunto de luces, sombras, etc. de cualquier forma redondeada, existen tres divisiones o particiones tonales básicas, o dicho de otra forma, tres tipos de tonos: el color natural o real, el toque luminoso o de luz y el de sombra. Si volvemos a la imagen de Woody de la cuál hemos partido, es decir, a la del personaje modelado en 3D, texturizado, iluminado, etc., podemos apreciar en ella los tres tonos de los que estamos hablando. El color natural o real serían todos y cada uno de los colores del sheriff. El toque luminoso o de luz serían las luces, las cuales, tal y como podemos ver, le iluminan la parte frontal y la lateral izquierda. Éstas no son muy fuertes, ya que en ningún momento, hacen que ninguna de las partes del vaquero brille demasiado. De hecho, tan solo se perciben unos pequeños destellos bajo sus ojos y, quizá, sobre el

dedo índice de su mano derecha. En cuanto al toque de sombra, estaría situado en el lateral derecho del personaje, tratándose de una sombra no muy dura, la verdad, puesto que no le oscurece mucho ninguna zona de su cuerpo.

Además de estos tres tipos de tonos, a los personajes, con el objetivo de que den una mejor sensación, adquieran más volumen, etc., también se les pueden añadir texturas. En esta imagen del sheriff, la piel no da la sensación de ser de este material, si no más bien de una especie de plástico duro. Si tenemos en cuenta que, tal y como he dicho varias veces, el personaje es un juguete, más en concreto, un muñeco de trapo, podemos afirmar que la textura es la correcta, pues este tipo de muñecos suelen tener la cabeza y las manos construidas con este material. Con el pelo, el sombrero, la placa, el cinturón, las botas, etc. ocurre exactamente lo mismo, es decir, están texturizadas como si de plástico duro se tratase porque este tipo de muñecos suelen tener también estos elementos construidos con este material. Sin embargo, en la ropa, es decir, en la camisa, el pantalón, el chaleco, el pañuelo, etc., se puede apreciar claramente que todas las prendas están texturizadas como si estuvieran fabricadas con sus tejidos correspondientes. En el caso de la camisa no se aprecia muy bien la clase de tejido con la que está hecha, pero gracias a una arruga que podemos apreciar en la zona en la que la prenda se mete por dentro del pantalón, nos queda claro que está realizada con tela. En el caso de los pantalones, se puede apreciar claramente que están hechos con el mismo tejido que los jeans, pues además, son de este tipo. En el caso del chaleco, si se amplía la imagen un poco, se puede apreciar claramente que está realizado con piel de vaca. En cuanto al pañuelo, ocurre igual que con la camisa, es decir, no se aprecia muy bien la clase de tejido con la que está hecho, pero sus arrugas, dan a entender claramente que está realizado con tela.

La sombra del personaje, contra más realista sea, más información nos proporcionará sobre cómo es la forma de éste. Sin embargo, aunque ésta sea tan simple como si de una especie de charco de agua de tratara, contribuirá a que los personajes, aunque estén realizados sobre una hoja de papel en blanco, se anclen al suelo, es decir, que estén conectados a éste en todo momento, y con ello, que se entiendan mejor sus movimientos. En esta imagen del vaquero, se pueden apreciar dos pequeñas sombras del segundo tipo, es decir, de las más simples. Éstas están bajo ambos pies, y a pesar de que, tal y como he dicho antes, parecen dos pequeños charcos de agua, cumplen perfectamente con su función, es decir, hacen que el personaje se ancle perfectamente al suelo, y con ello, que no de la sensación de que está flotando sobre un fondo blanco.

La iluminación direccional se suele utilizar para dar al personaje un tratamiento dramático, más sofisticado, etc. y además, para insinuar su estado anímico, su ubicación, etc. Puede ser de cuatro tipos: superior, inferior, lateral y de fondo. En esta imagen de Woody, tal y como he dicho antes, el hecho de que el lateral zurdo del personaje esté más iluminado que el derecho, me hace pensar que la fuente de luz se encuentra frente a él pero algo más escorada hacia su izquierda. Por otro lado, las sombras provocadas por el sombrero, la nariz, la cabeza, etc., me hacen pensar que la luz viene de arriba, es decir, que está situada sobre el personaje. En vista de todo esto, deduzco que la fuente de luz se encuentra frente al personaje pero algo más escorada a su izquierda y por encima de él. No obstante, debido a que la luz no se encuentra exactamente sobre su cabeza, yo me inclino más porque se trata de una iluminación lateral. Además, tal y como he dicho varias veces, la imagen es una de las que se utilizaron para presentar al personaje, por tanto, teniendo en cuenta que la iluminación lateral ayuda a resaltar los rasgos de éstos, tenemos que estar ante una iluminación de este tipo.

Los efectos especiales.

Tal y como dije en el punto 3.3.9, aunque en ocasiones el diseño de un personaje sea sencillo, simple, etc. siempre tiene que intentar comunicar, transmitir, etc. de la mejor forma posible sus sensaciones ante todo aquello que es real, reconocible, tangible, etc. y le rodea, ya que de un modo u otro, elementos como el calor, el frío, la lluvia, la nieve, etc. le afectan. Y es que, el modo en que los personajes reaccionen, respondan, etc. ante ellos, también es importante de cara a que consigan conectar con la audiencia.

Teniendo todo esto en cuenta, los artistas tienen que encontrar la forma de sugerir la intensidad de dichos elementos sobre los personajes sin verse obligados a recurrir a los típicos clichés. Normalmente, la mejor forma para conseguirlo, es combinar la representación del efecto con su acción implícita sobre el personaje, ya que así, se consigue transmitir una sensación muy convincente de solidez.

En esta pose de Woody, debido a que, tal y como he dicho anteriormente, se trata de una de las imágenes utilizadas para la presentación del personaje, no se aprecia ningún efecto especial de ningún tipo.

Los accesorios.

Tal y como dije en el punto 3.3.10, al realizar cualquier accesorio, objeto, etc. que, de una forma u otra, va a utilizar uno o varios personajes, o

simplemente, va a aparecer en escena junto a ellos, hay que tener en cuenta tres factores.

El primero de ellos es el estilo, el cuál, debe de ser coherente con el del personaje, pues de lo contrario, ambos pueden desentonar visualmente. El segundo es la funcionalidad, la cuál, tiene que verse de forma clara, es decir, los objetos tienen que dar la sensación de que funcionan de verdad, para lo que es fundamental que todas sus partes tengan una escala acorde con los personajes que los van a utilizar. El tercero es la esencia, la cuál, tiene que ser la misma que la de los objetos reales en los que se basan, por tanto, antes de realizar los primeros, es conveniente investigar sobre los segundos.

Si consideramos su casi inseparable sombrero, el pañuelo que lleva atado al cuello y su cinturón como prendas de vestir, los únicos accesorios que Woody tiene son la estrella de sheriff y la funda de su revolver, de la cuál, jamás llega a salir ni éste ni ningún otro tipo de arma.

Tanto en el caso de la estrella de sheriff como en el de la funda de su revolver, se puede decir que el estilo es acorde al del personaje, ya que el diseño de ambos accesorios se acerca más al tipo cartoon (que es del personaje) que al realista. Además, se ve claramente que los dos están basados en los objetos que normalmente llevan los sheriff, vaqueros, etc. de las películas clásicas del antiguo oeste. La funcionalidad de ambos accesorios se ve de forma clara, pues el personaje los suele llevar encima siempre, con lo cuál, queda claro que su tamaño es acorde al de éste. Además, en el caso de la funda del revolver, aunque tal y como he dicho antes, Woody jamás ha portado ningún tipo de arma, se puede apreciar también que, en el caso de que quisiera, podría llevarlo en ella sin ningún tipo de problema. En cuanto a la esencia, tal y como he dicho antes también, los dos objetos están basados en los que normalmente llevan los sheriff, vaqueros, etc. de las películas clásicas del antiguo oeste, por tanto, se puede deducir que a la hora de diseñarlos, han investigado sobre éstos.

Las hojas de modelo.

Tal y como dije en el punto 3.3.11, los creadores y diseñadores de personajes tienen que esforzarse para conseguir que sus creaciones tengan un diseño consistente, es decir, que sus poses, proporciones, etc. sean uniformes, y además, que dejen claras su actitud, personalidad, etc.

En muchas obras, sobre todo en aquellas en las que los personajes requieran animación, una vez que éstos estén terminados, si son

aprobados por quién o quiénes corresponda, antes de ser entregados al animador principal de la producción para que pueda comenzar a realizar su trabajo, éstos pasarán por las manos del equipo creativo, el cuál, comenzará a realizar las llamadas hojas de modelo (model-sheets).

El objetivo de éstas, es mostrar a los personajes en distintas actitudes, expresiones, etc. y además, que se puedan apreciar varios detalles sobre su construcción, estructura, etc. Con todo esto, además de dejar clara la personalidad del personaje, los animadores, artistas de layout, etc. podrán tener una referencia clara y constante de las figuras, y de esta forma, trabajar con ellas sin cambiar el estilo gráfico que han determinado sus creadores principales.

Tal y como dije también en el antes citado punto, en el caso de que los personajes tengan un papel principal en la trama, su hoja de modelo estará compuesta por varias páginas, entre las cuáles, estarán las llamadas Chalk-talk, Turn around, Expressions & attitudes, Hands, Lip-Sync, Model-props, etc.

En el caso de Woody, aunque no he podido tener acceso a ninguna de sus hojas de modelo completa, he encontrado dos de las llamadas Expressions & attitudes.

La primera de ellas es de *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019) y en ella se pueden observar algunas de las poses más frecuentes del sheriff en dicha entrega de la saga.



Fig. 4.36 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Woody realizado para *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019). Pixar Animation Studios, 2014.

La segunda pertenece a *Toy Story* (John Lasseter, 1995), y en ella se pueden ver algunas de las expresiones más habituales del vaquero en este largometraje.

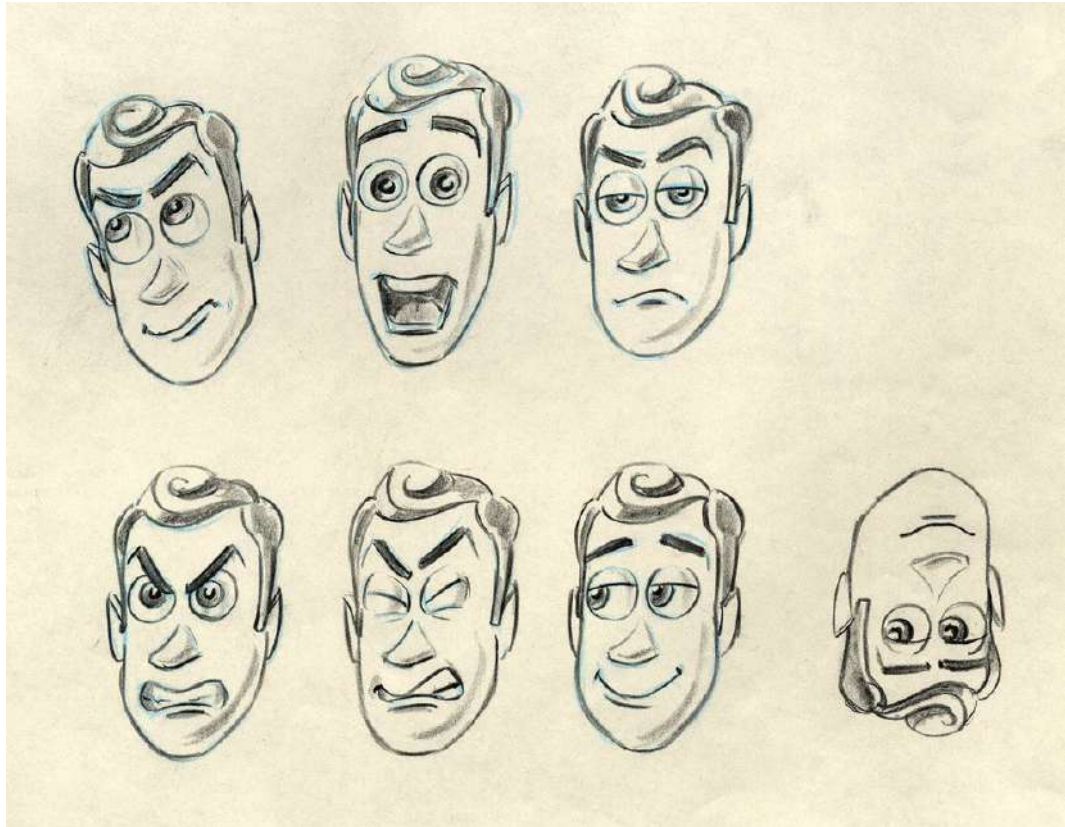


Fig. 4.37 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Woody realizado para *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Pixar Animation Studios, 1995.

Teniendo en cuenta que las hojas de modelo son muy necesarias en una producción de estas características, se puede afirmar con casi total seguridad que, a pesar de no haber podido encontrarlas, el equipo creativo tiene que haber realizado el resto de páginas. Además, al tratarse de un personaje en 3D, los artistas encargados del modelado, tienen que haber usado al menos una hoja con las poses frontal y lateral del personaje, ya que, normalmente, el modelado en tres dimensiones de éstos comienza así.

4.1.2.2 Buzz Lightyear.

¿Cómo se llama el personaje?

Su nombre completo es Buzz Lightyear, pero generalmente, se le conoce tan solo por su nombre de pila, es decir, Buzz.

¿De qué género es el personaje? (si procede)

Masculino.

¿Cuántos años tiene el personaje?

Su edad es desconocida, pero tiene el aspecto de ser un adulto de entre 30 y 40 años de edad. No obstante, al no tratarse de un ser humano, si no de un juguete de última generación, lo más probable es que haya sido fabricado hace muy poco tiempo. Lo que está claro es que no lleva mucho en el cuarto de Andy, ya que al pequeño se lo regalan en el primer largometraje.

¿Qué aspecto tiene el personaje?

Tiene el aspecto de un astronauta, o como él mismo se denomina, un guardián espacial.

¿Cuál es el papel o la ocupación del personaje?

Es un muñeco de última generación, pero en los juegos de Andy, lleva a cabo el papel de guardián espacial, siendo el personaje que aparece justo en el momento en el que peor está todo para ayudar al sheriff Woody en su misión. Durante un corto período de tiempo en la primera película, Buzz Lightyear se convierte en el nuevo juguete favorito del niño en detrimento del vaquero, y con ello, en el líder de los juguetes. Además, pasa a ocupar el lugar del sheriff en lo alto de la cama del pequeño, a ser el héroe de sus juegos y a acompañarle a todas partes.

¿Dónde vive el personaje?

En la casa de Andy, más en concreto, en el cuarto del niño.

¿En qué era vive el personaje?

Tal y como he dicho en la ficha de Woody, aunque no se especifica en qué año sucede la acción en ninguno de los largometrajes de la saga, el mundo que podemos observar en ellos no se diferencia mucho del que vivimos actualmente, por tanto, al igual que en el caso del sheriff, se puede decir que se encuentra en la era actual.

¿Cuál es la personalidad y cómo describirías la actitud del personaje?

Tal y como le ocurre a Woody, su forma de ser va evolucionando a lo largo de los largometrajes, aunque al igual que él, es en el transcurso del primero donde experimenta un cambio mayor. Y es que, al llegar al cuarto de Andy, él está plenamente convencido de su, por así decirlo, biografía ficticia, es decir, de que es el auténtico Buzz Lightyear, un guardián espacial que lucha contra el malvado emperador Zurg. Además, cree que su vehículo estelar se ha estrellado en un extraño planeta desconocido,

cuando lo que ha ocurrido en realidad es que el niño ha abierto su caja de cartón con forma de nave espacial para sacarle de la misma y dejarlo en la habitación. Aunque Woody intenta en todo momento que entienda que no es el auténtico Buzz Lightyear, si no tan solo un juguete del guardián espacial, el resto de juguetes se quedan asombrados con su diseño, acciones, etc. lo cual, no ayuda a que entre en razón. De esta forma, aunque al principio su comportamiento resulta divertido, entrañable, etc. poco a poco, se va haciendo algo pesado. Sin embargo, tras ver un spot de televisión en casa de Sid y darse cuenta de que el vaquero está en lo cierto, tras superar una pequeña crisis de identidad, se convertirá en un héroe real. Esta faceta se reforzará en el segundo largometraje cuando asuma el mando de la misión para rescatar a Woody de las garras de Al, el coleccionista.

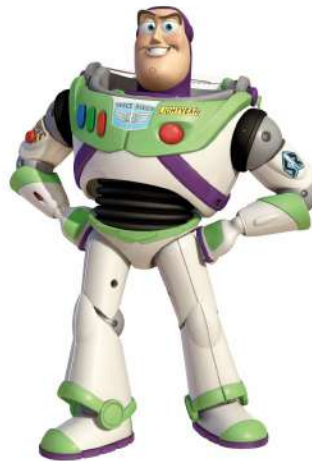


Fig. 4.38 Buzz Lightyear.
Bud Luckey, 1995.

La documentación.

Al igual que Woody, el guardián espacial está inspirado en un juguete, pero en este caso, se trata de una figura de acción, más en concreto, en un G. I. Joe. Sin embargo, para su atuendo, los artistas de la compañía se inspiraron en los trajes de los astronautas del programa Apolo, es decir, cascos transparentes, casquetes, trajes blancos, dispositivos con los que comunicarse, etc. pero también, en el de personajes de antiguas series de la televisión norteamericana sobre el espacio, como por ejemplo, *Captain and His Video Rangers* (Lawrence Menkin y Jame Caddigan, 1949), *Space Patrol* (Mike Moser, 1950), etc.



Fig. 4.39 Muñeco de un astronauta del Apolo 11. Autor y año desconocidos.

Al principio, el guardián espacial estuvo a punto de ser bautizado como Larry Lunar, Tempest from Morph to Star Command, etc. Sin embargo, cuando hubo que decidir su nombre definitivo, los encargados de hacerlo se decantaron por Buzz Lightyear. Curiosamente, su nombre de pila coincide con el de uno de los personajes de la antes nombrada serie *Space Patrol* (Mike Moser, 1950), más en concreto, el comandante Buzz Corry, al cual, interpreta Ed Kemmer, comparte nombre con el guardián espacial, sin embargo, éste le debe su nombre a Buzz Aldrin, el famoso astronauta de la nave Apolo 11, que fue el segundo hombre de la historia en pisar la luna.



Fig. 4.40 Buzz Aldrin.
Autor y año desconocidos.

Los bocetos.

Tal y como he dicho en el punto anterior, al principio, Buzz Lightyear iba a ser un muñeco de acción parecido a los G. I. Joe, es decir, que iba a tener un tamaño bastante pequeño. Su traje de astronauta iba a ser

completamente de color rojo, aunque también se probó con uno que tenía algunos toques azules. Además, iba a ser consciente en todo momento de que era un muñeco. Este diseño no acababa de convencer, por tanto, hubo que llevar a cabo alguno que otro cambio.



Fig. 4.41 Boceto de Buzz Lightyear. Bud Luckey, 1995.

Por ejemplo, su tamaño aumentó considerablemente, su traje pasó a ser blanco con algunos toques verdes y morados, etc. y por supuesto, cambiar algunas características de su forma de ser. De esta forma, el personaje adquirió mucho carisma, tanto, que se ha convertido en todo un icono. De hecho, en el año 2011 fue considerado como uno de los juguetes ALL-TIME 100 Greatest Toys de la famosa revista Time.

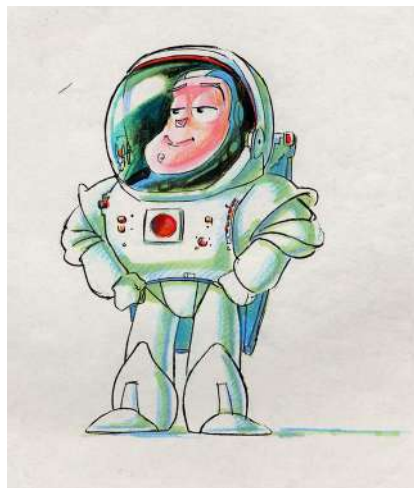


Fig. 4.42 Boceto de Buzz Lightyear. Bud Luckey, 1995.

La construcción del personaje.

La construcción de la cabeza.

En el caso de Buzz Lightyear, al igual que en el de Woody y la mayoría de personajes, la parte superior de la cabeza, es decir, el cráneo, consiste en una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, no es precisamente de grandes dimensiones, pero tampoco tiene un tamaño diminuto, por tanto, se puede intuir que el guardián espacial no tiene tanta capacidad intelectual como el sheriff, pero la tiene. Por ello, no se puede decir que sea un personaje simplón, aunque en algunos momentos, llega a parecerlo. Esto último se puede ver en la tercera entrega cuando, tras haber sido reiniciado por Lotso y sus secuaces, el vaquero y el resto de juguetes del cuarto de Andy, intentan re-establecer a Buzz Lightyear a su modo normal, y sin quererlo, activan su modo en español. Es cierto que, quizá, el tiempo que el guardián espacial permanece en este modo, no se puede considerar que sea él mismo, sin embargo, en el cuarto largometraje, a partir de que empiece a sentir curiosidad por todo el asunto de la voz interior, llega a parecer menos inteligente de lo que realmente es.

Dentro de dicho círculo o esfera, los ejes de su cráneo nos indican que, además de que éste se encuentra en posición de tres cuartos, tiene la cabeza erguida y algo girada hacia su izquierda, pero muy poco. También dan a entender que, más tarde, sus ojos mirarán, más o menos, de frente. Teniendo en cuenta todo esto, podemos intuir que el personaje se encontraba quieto en el lugar mirando al frente y ha girado un poco la cabeza, posiblemente, porque algo ha debido de llamarle la atención.

Al contrario de lo que ocurría con Woody, en cuyo caso, la parte inferior de la cabeza era algo más pequeña que la superior, en el de Buzz Lightyear, la primera, es decir, la mandíbula, la cuál, consiste también en un óvalo, además de que, sin perder cierta forma rectangular, es más redondeada, es más grande que la segunda. A pesar de eso, al igual que ocurría con el sheriff, se puede decir que ambas partes de su cabeza no tienen una diferencia significativa de tamaño. Todo esto nos informa de que el personaje es grande y pesado, o mejor dicho, grande y fuerte. Aunque en comparación con el vaquero el guardián espacial es más pequeño de tamaño, no hay que olvidar que, al igual que el primero, es un juguete, en este caso, uno de acción basado en el protagonista de una película de aventuras, y éste último, al ser una especie de superhéroe espacial, es un personaje fuerte, musculado, etc. Ésto se podrá ver en el punto siguiente cuando se analice su cuerpo y se vea que, a pesar de que

lleva puesto un traje espacial, éste da a entender que su tren superior es el de una persona que trabaja muy bien la musculatura.

Dentro de dicho óvalo, otro eje vertical marcará dónde se encuentra la nariz y ayudará a centrar la boca.

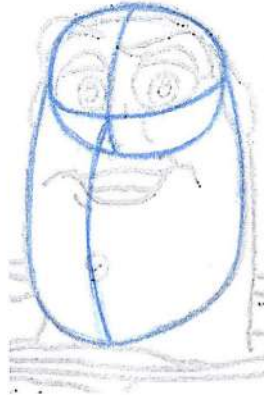


Fig. 4.43 Construcción de la cabeza de Buzz Lightyear.

La conjunción de ambas partes, es decir, de un cráneo de tamaño algo pequeño pero que está dentro de lo que podríamos considerar como los límites normales, y de una mandíbula de forma más o menos rectangular pero bastante redondeada con un tamaño voluminoso, nos indica que estamos ante un personaje heroico. El hecho de que ambas partes estén, más o menos, compensadas, refuerza que, tal y como he dicho al analizar el tamaño de su estructura craneal, aunque Buzz Lightyear no tiene tanta capacidad intelectual como Woody, es un personaje inteligente, y además, nos indica que estamos ante un personaje protagonista.

La construcción del cuerpo.

En el caso de Buzz Lightyear, al igual que ocurría con Woody, al tratarse de un juguete que representa a un guardián espacial, es decir, a una especie de astronauta, y por tanto, a un individuo, la estructura de su cuerpo va a ser bastante similar a la de cualquier persona, por tanto, no va a ser necesario hacer muchos cambios en el esqueleto humano. Teniendo ésto en cuenta, en todas y cada una de las articulaciones (hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas, tobillos, etc.) se colocan círculos, los cuales, se unirán mediante ejes, líneas, etc. Para la caja torácica y la pelvis, se pueden utilizar formas geométricas simples (círculos, esferas, óvalos, etc.) que simulen éstas dos partes. Al realizar la primera, podemos ver lo que he dicho en el punto anterior, es decir, que el

tren superior de Buzz Lightyear es el de una persona que trabaja muy bien la musculatura. Una vez hecho ésto, se puede comenzar a planificar los volúmenes tanto del tronco (tórax, abdomen, pelvis, etc.) como de las extremidades (brazos, piernas, etc.) utilizando, una vez más, formas geométricas simples, las cuales, marcarán la morfología del personaje.

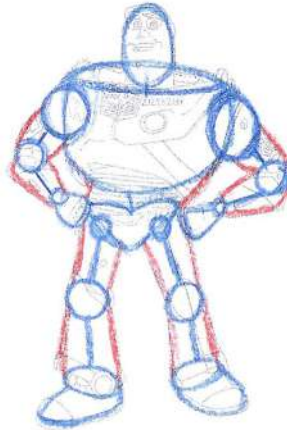


Fig. 4.44 Construcción del cuerpo de Buzz Lightyear.

Si recordamos el estudio de Woody, su estructura corporal se podía plantear también como si tuviera un esqueleto humano bajo el trapo que simula su piel. En el caso del sheriff, debido a que es un muñeco de este material, y por tanto, no cuenta con ningún tipo de esqueleto en su interior, en algunas escenas de los largometrajes realiza algunos movimientos que dejan claro que carece de cualquier tipo de estructura ósea. Sin embargo, con Buzz Lightyear ocurre todo lo contrario. El guardián espacial, debido a que es un muñeco de acción articulado, sus movimientos van a ser en todo momento mucho más parecidos a los de una persona de carne y hueso.

La proporción entre la cabeza y el cuerpo.

En el caso de Buzz Lightyear, teniendo en cuenta que, tal y como he dicho antes, aunque su edad es desconocida tiene el aspecto de ser un adulto de entre 30 y 40 años de edad, lo normal sería que tuviera la proporción de las figuras humanas adultas según el canon académico o clásico, es decir, una altura total de ocho cabezas. Sin embargo, tomando como referencia su cabeza, tiene una proporción de poco más de 5 cabezas aproximadamente, por tanto, en principio, no cumpliría con el antes nombrado canon académico o clásico.

Teniendo esto en cuenta, podemos afirmar que la proporción del guardián espacial está, más o menos, entre las cuatro cabezas que según el canon académico o clásico tienen los niños y las siete que según dicha regla tienen los adolescentes, es decir, que no tiene la misma proporción que un bebé, un niño, un personaje adorable, etc. pero tampoco la de un adolescente, y mucho menos, la de un adulto. Es posible que con ésto, los creadores y diseñadores de Buzz Lightyear, hayan querido contribuir a reflejar un poco la naturaleza de este juguete, es decir, que dentro de que no deja de ser un juguete para niños, al ser un muñeco más actual, sofisticado, etc. en resumen, de corte tecnológico, está dirigido a un público más mayor, es decir, a niños que no son pequeños pero que tampoco son adolescentes, por tanto, no puede dar la sensación de ser tan entrañable como lo es Woody, que es un muñeco de trapo, y por tanto, un juguete de corte tradicional orientado a niños más pequeños.

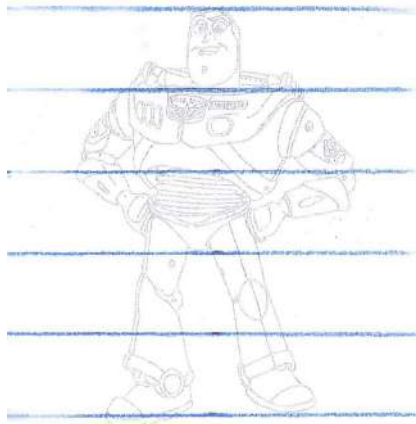


Fig. 4.45 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Buzz Lightyear (Cabezas).

Si aplicamos a Buzz Lightyear la alternativa al canon académico o clásico, es decir, la llamada regla de las cuartas partes, podemos ver que el primer y el tercer punto se encuentran, más o menos, en las caderas y en las rodillas respectivamente, por tanto, cumplirían con ésta. Sin embargo, el segundo no se encuentra debajo del hombro, si no por encima de él, por tanto, no cumpliría con la antes nombrada regla.

Esto se debe a que, tal y como he dicho antes, el tren superior de Buzz Lightyear es el de una persona que trabaja muy bien la musculatura, por tanto, el tamaño de su trapecio es superior al de una persona normal y corriente, lo cuál, hace que los hombros estén más separados de la cabeza. Si además tenemos en cuenta que el traje espacial que lleva puesto es bastante grande, y que éste, también cubre ambos hombros, la parte inferior de éstos que percibimos es en realidad la del revestimiento de las dos articulaciones, y por ello, baja un poco más todavía. Teniendo

en cuenta que esta característica no se da en los personajes de aspecto adorable, los cuáles, suelen ser, por así decirlo, más endebles, es muy posible que la posibilidad anteriormente comentada de que los creadores y diseñadores del guardián espacial hayan querido que éste de la sensación de ser un juguete dirigido a niños que no son pequeños pero que tampoco son adolescentes, cobra bastante fuerza.

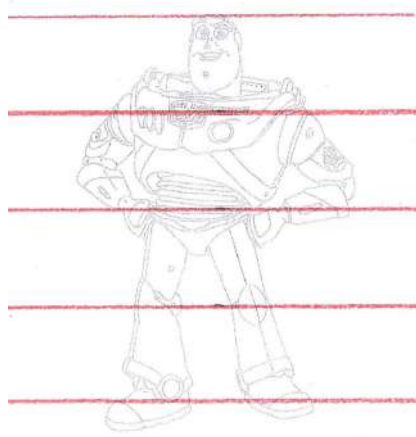


Fig. 4.46 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Buzz Lightyear (Cuartos).

No obstante, tal y como dije en el punto 3.3.4.3 y en el estudio de Woody, tanto el canon académico o clásico como la regla de las cuartas partes, son fórmulas aplicables, sobre todo, a personajes reales, proporcionados, etc. y Buzz Lightyear, al igual que el sheriff, obviamente, es más bien un personaje *cartoon*, por tanto, sus creadores y diseñadores pueden adaptar su estilo, forma, etc. dependiendo de lo que estén buscando, ya que no hay que olvidar que una deformación bien estudiada, puede llevar a encontrar proposiciones artísticas muy interesantes.

Por tanto, el hecho de que el guardián espacial no esté proporcionado, no respete el canon académico o clásico, etc., características que suelen tener los personajes protagonistas, no implica que éste no pueda ejercer este papel. De igual forma, el hecho de que el personaje no tenga una proporción superior al canon académico o clásico (aproximadamente unas nueve cabezas), característica que suelen tener los personajes heroicos, tampoco significa que éste no sea uno de ellos.

El lenguaje corporal y la expresión no verbal del personaje.

En esta pose realizada en tres cuartos, Buzz Lightyear se está presentando a través de una postura típica de superhéroe, es decir, una que proyecta confianza y poder, lo que deja claro el carácter heroico del personaje. Es más, da la sensación de que el guardián espacial estaba

parado en el lugar mirando al frente pero algo le ha llamado la atención y ha girado un poco la cabeza hacia su izquierda, por tanto, podemos pensar que lo que ha provocado que realice este movimiento es la aparición de los propios espectadores.

Su cabeza aparece erguida y algo girada hacia su izquierda, y además, tal y como veremos más adelante, su cara se muestra sonriente, es más, transmite confianza, por tanto, se puede decir que está contento y tiene una actitud abierta hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuales, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que, tal y como he dicho, sean la propia audiencia.

La expresión de su cuerpo, tal y como veremos después también, al igual que la de la cara, tiene un carácter abierto. El tronco está ligeramente inclinado hacia atrás y las extremidades, tanto las superiores como las inferiores, aparecen extendidas con el objetivo de ocupar más espacio. Las primeras, es decir, los brazos, aparecen colocados en jarra, mientras que las inferiores, es decir, las piernas, aparecen separadas. Esta posición, además de que se puede considerar como un símbolo de autoridad, poder, etc. tal y como he dicho antes, es muy característica de los superhéroes. Y es que, no podemos olvidarnos de que Buzz Lightyear, tal y como he dicho antes también, es un juguete de acción articulado, pero también, representa a un astronauta, o mejor dicho, a una especie de aventurero espacial, con lo cual, es lógico que actúe como uno de estos personajes. Aunque está parado en el lugar, no da la sensación de encontrarse estático, ya que sus piernas, lejos de encontrarse totalmente rectas y simétricas, están ligeramente flexionadas, y además, en posiciones distintas, pues la derecha está algo más adelantada que la izquierda, lo cuál, aporta bastante dinamismo a la pose.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que la pose del personaje es correcta. No obstante, tal y como hemos hecho con Woody, vamos a estudiar en el guardián espacial los distintos recursos gráficos que los creadores y diseñadores de personajes emplean para realizar una buena pose.

La línea de acción.

En el apartado anterior he dicho que la sensación que da la pose es que Buzz Lightyear estaba parado en el lugar mirando al frente, con el tronco algo inclinado hacia atrás, los brazos en jarra y las piernas ligeramente flexionadas, encontrándose la derecha algo más adelantada que la

izquierda. Sin embargo, algo le ha llamado la atención y ha girado un poco la cabeza hacia su izquierda.

Teniendo todo ésto en cuenta, se puede decir que el movimiento principal es la pose en si misma, es decir, la posición del cuerpo y el pequeño giro hacia la izquierda que ha realizado con la cabeza. De esta forma, la línea de acción dibujaría una especie de arco que iría desde el pie de la pierna derecha del guardián espacial, que es la extremidad que tiene adelantada, hasta la zona superior de su cabeza, más en concreto, hacia su izquierda, ya que es la dirección hacia la cuál ha realizado el movimiento de ésta.

La línea de acción es bastante dinámica, característica que se suele dar en las de los personajes protagonistas y heroicos. Además, también transmite sensación de vigor, cualidad que suelen tener las de estos últimos personajes. Y es que, al igual que éstos, Buzz Lightyear es un personaje que está siempre dispuesto para pasar a la acción.

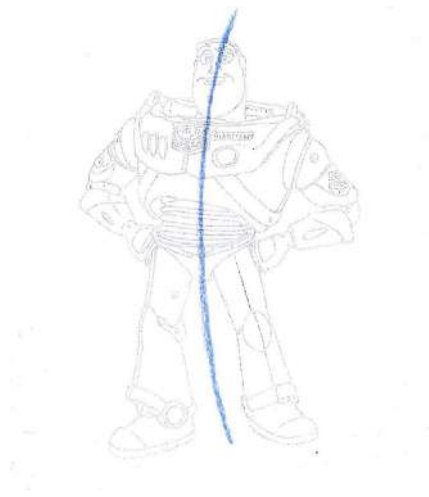


Fig. 4.47 La línea de acción de Buzz Lightyear.

Los ejes.

En esta pose, el eje de gravedad de Buzz Lightyear, iría desde lo que sería el talón de su pie derecho hasta, más o menos, el punto de la parte superior de su cabeza que estaría entre los dos ojos, describiendo así una línea recta algo inclinada hacia atrás y a su izquierda.

Su eje de hombros sería algo descendente desde su derecha hacia su izquierda debido al ligero movimiento que está realizando con la cabeza hacia ese mismo lado. Esto haría automáticamente que su eje de caderas también ascendiera algo en el mismo sentido, es decir, desde su derecha hacia su izquierda, afectado también por el movimiento que esta

realizando con la pierna que tiene ligeramente más adelantada, es decir, la derecha.

En cuanto al eje de perspectiva de ambos pies sobre el suelo, para averiguarlo, como ambos están totalmente apoyados sobre el piso, lo primero que hay que hacer es unir las puntas delanteras de ambos. A continuación, hay que intuir donde se encuentra el centro de la parte trasera de los dos pies, ya que en ambos, ésta zona no se encuentra a la vista. De esta forma, nos damos cuenta de que, aunque el guardián espacial se encuentra en una posición de tres cuartos claramente orientada hacia su derecha, el hecho de tener ambos pies abiertos hacia sus respectivos lados, hace que este eje fugue de una forma bastante centrada.

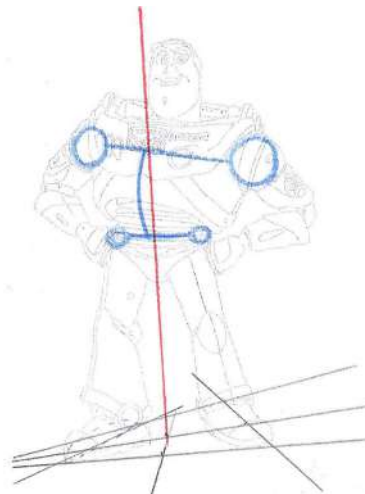


Fig. 4.48 Los ejes de Buzz Lightyear.

Las líneas de flotación.

En esta pose, las líneas de flotación de Buzz Lightyear, es decir, la combinación entre sus ejes de tórax y de cintura, es cóncava. Por ello, además de intuir que el estado de ánimo del guardián espacial es bueno, podemos saber que se trata de un personaje valiente y perfectamente capacitado para afrontar cualquier tipo de problema, cosa que, tal y como vemos sobre todo en la segunda entrega de la saga, es totalmente cierta. Y es que, en ésta, cuando Woody es secuestrado por Al, el coleccionista, Buzz Lightyear no para hasta averiguar cuál es el paradero del sheriff, y una vez que lo descubre, no duda ni un solo segundo en ir a rescatarlo. En la cuarta entrega, cuando los juguetes, ya de Bonnie, se encuentran en el aparcamiento de la feria esperando a que el vaquero regrese con Forky a la caravana en la que se encuentran, en vista de su tardanza, el guardián espacial decide salir en su busca por si necesitan su ayuda para cualquier tipo de problema.

No obstante, hay un momento de la saga en el que las líneas de flotación de Buzz Lightyear cambian y se vuelven convexas, lo que hace que éste, además de tener un estado de ánimo malo, esté indeciso sobre quién es realmente. Este hecho se produce en la primera entrega de la saga, más en concreto, cuando durante la primera parte de su cautiverio junto a Woody en la habitación de Sid, por accidente, ve un anuncio de televisión mediante el cuál descubre que no es el auténtico Buzz Lightyear, si no un juguete de acción articulado basado en el famoso guardián espacial.

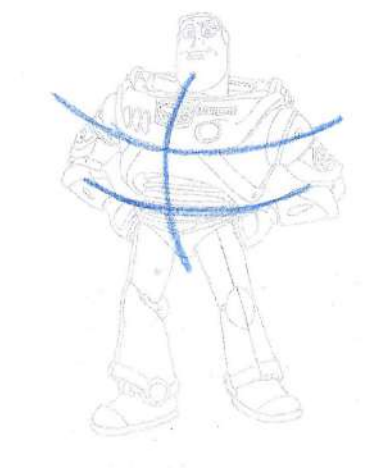


Fig. 4.49 Las líneas de flotación de Buzz Lightyear.

Las líneas de flotación cóncavas son muy comunes tanto en los personajes protagonistas como en los heroicos, lo cuál, refuerza a Buzz Lightyear en ambos sentidos. Los del primer tipo, es decir, los protagonistas, entre otras cosas, son muy enérgicos, y sin duda alguna, nuestro personaje tiene esa cualidad. Y es que, son muy pocas las escenas en las que el guardián espacial aparece cansado, desfallecido, etc. Además, cuando ésto ocurre, suele recuperarse muy rápidamente, cualidad que, junto con el hecho de que siempre está en estado de máxima alerta por cualquier cosa que pueda pasar a su alrededor, tiene también el personaje y son propias del segundo tipo de personajes, es decir, de los heroicos.

La perspectiva.

En esta pose, tal y como he dicho antes, Buzz Lightyear aparece en posición de tres cuartos, por tanto, no está totalmente de frente a la audiencia, si no algo girado hacia su derecha, lo que nos permite que veamos también una parte de su costado izquierdo. Teniendo todo esto en cuenta, si metemos al guardián espacial en una especie de caja,

podemos observar claramente que el tipo de perspectiva con la que se ha realizado es la de dos puntos.

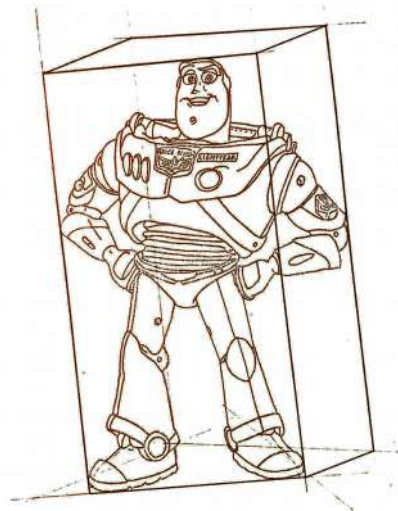


Fig. 4.50 La perspectiva de Buzz Lightyear.

Además del antes nombrado hecho de que el guardián espacial esté realizado en posición de tres cuartos, hay otros detalles de la pose que contribuyen a que la perspectiva tenga bastante asimetría, y con ello, a que sea más dinámica, real, etc. Estos son, por ejemplo, que su cabeza esté girada levemente hacia su izquierda, que su pierna derecha esté ligeramente más adelantada que la izquierda, etc.

La pose no tiene mucho escorzo, o al menos, este no se aprecia mucho, ya que al tratarse de una de las imágenes de presentación de Buzz Lightyear, este no se encuentra muy cerca de los espectadores, si no a una distancia que permite que éstos lo vean bien para poder hacerse una idea de cómo es. Teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que, en el caso de que la figura tenga escorzo, este es de tipo decreciente.

Los antes nombrados detalles, es decir, que su cabeza esté girada levemente hacia su izquierda, que su pierna derecha esté ligeramente más adelantada que su pierna izquierda, etc., también contribuyen a que la pose del guardián espacial tenga bastante profundidad.

En sus brazos, más en concreto en la zona de los hombros, codos y muñecas, que son, obviamente, por donde éstos se articulan, se puede apreciar superposición, ya que han utilizado la anteriormente citada técnica “tabbing”. Y es que, en ambos brazos, las líneas que marcan las secciones que forman el traje espacial del personaje, se superponen en función de cuál esté encima y cuál se encuentre debajo.

En cuanto a otros elementos del personaje que también pueden contribuir a la perspectiva, tenemos que destacar los botones, luces, pegatinas, etc. que tiene su traje espacial.

La construcción de la cara y las manos y la expresión a través de ellas.

La construcción de la cara y la expresión a través de ella.

Tal y como he dicho varias veces, Buzz Lightyear es un juguete, más en concreto, un muñeco de acción articulado, sin embargo, representa a un astronauta, o mejor dicho, a un aventurero espacial, y por tanto, a un ser humano. Debido a esto, al igual que ocurría con Woody, aunque es un personaje de tipo cartoon, su cara se puede construir perfectamente como si de un rostro realista se tratara, aplicándole, eso sí, las variaciones oportunas. Para ello, lo primero que voy a hacer es volver unos apartados hacia atrás, más en concreto, al que hablaba sobre la construcción de su cabeza.

En dicho apartado, había construido la cabeza del guardián espacial mediante dos partes. La primera, es una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., dentro de la cuál, un eje vertical marca el centro de la cabeza e indica su inclinación, mientras que otro horizontal hace lo propio con la posición en la que ahora voy a colocar los ojos, y además, señala la dirección en la que van a mirar éstos. En cuanto a la segunda, consiste en un óvalo que, sin perder cierta forma rectangular, es bastante redondeado y de un tamaño mayor que la primera. Dentro de dicho óvalo, otro eje vertical marca dónde se va a encontrar la nariz y me ayudará a centrar la boca.

A continuación, hay que dividir la línea horizontal de la parte superior de la cabeza (es decir, del cráneo) en los cinco ojos que, tal y como he dicho anteriormente, suele tener el ancho de la cara. En esta pose, al igual que ocurría con la del sheriff, hay que tener en cuenta que Buzz Lightyear está en posición de tres cuartos, por tanto, dichas partes no van a tener exactamente la misma longitud. Sobre la segunda y la cuarta división se colocarán los ojos, los cuales, en el caso del guardián espacial, no tendrán la forma que éstos suelen tener, si no que serán totalmente redondos. Además, debido a esto, ocuparán algo más de la superficie del rostro que deberían ocupar si se tratara de los ojos de un personaje realista.

En el espacio que queda entre ellos, comienza la nariz, la cuál, termina aproximadamente a mitad de camino entre la parte superior del cráneo y

la inferior de la mandíbula. Aunque no es de corte realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que suelen tener éstas, por tanto, podemos decir que es una especie de triángulo que se irá ensanchando hacia abajo, terminando en una base que, tal y como ocurría con la del vaquero, es algo más ancha de lo normal, aunque no tanto como la de este último personaje.

La boca está, aproximadamente, a un tercio de camino entre los antes nombrados finales de nariz y barbilla, ya que, tal y como he dicho cuando he hablado de la construcción de la cabeza del personaje, la parte inferior de ésta es un óvalo bastante grande, con lo cual, debajo de su boca hay más espacio del que suele haber en una cara realista. Para determinar dónde están sus comisuras, tal y como he dicho anteriormente, tendría que ayudarme de una especie de triángulo imaginario, sin embargo, en esta ocasión, éste tendría su vértice superior en la punta de la nariz. Para establecer la posición de los otros dos vértices, prolongaría ambos lados de la base de la nariz, y justo en el punto en el que cortasen la línea de la boca, se encontrarían los dos extremos de ésta. Y es que, al igual que ocurría con Woody, Buzz Lightyear tiene una boca bastante grande, sin embargo, al no ser su nariz tan ancha en su parte inferior como lo es la del sheriff, es imposible utilizar el mismo triángulo imaginario que con él para hallar las comisuras de la misma.

En cuanto a las orejas, aunque no se ven, se pueden intuir mediante la especie de maya que le cubre la parte superior de la cabeza y el cuello. A pesar de que la imagen no se encuentra completamente de frente, gracias a que, tal y como hemos dicho varias veces, está en posición de tres cuartos, podemos visualizar tanto la parte frontal del personaje como algo de su costado izquierdo. De esta forma, podemos confirmar que la oreja izquierda del guardián espacial está alineada, tal y como suele ser habitual, con los ojos en su parte central y con la nariz en su parte inferior. Teniendo esto en cuenta, podemos deducir que la oreja derecha del guardián espacial está colocada en la misma posición, solo que, obviamente, al otro lado de su cabeza. Sin embargo, como la pose no está tampoco completamente de perfil, no podemos saber mediante ella si las orejas de Buzz Lightyear están en el sitio en el que, supuestamente, deben estar, es decir, entre la línea vertical imaginaria que divide la cabeza en dos y la mitad de la parte trasera del cráneo. No obstante, en algunas escenas de las películas, se puede apreciar que, efectivamente, ésto es así. En cuanto a la forma de las orejas, aunque tal y como he dicho antes no se ven, por la forma que se intuye a través de la antes nombrada maya, éstas no parecen ser de tipo realista, si no más bien, de una forma más o menos parecida a las del vaquero.

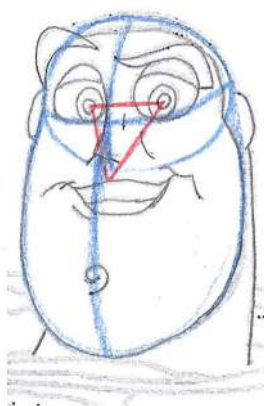


Fig. 4.51 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Buzz Lightyear.

Si tenemos en cuenta el antes citado método para crear caras de Vincent Woodcock que se basa en el triángulo imaginario que configuran la boca y los ojos, podemos decir que el que forman los rasgos faciales del guardián espacial es (aunque éste se encuentre en posición de tres cuartos y no lo veamos de frente), más o menos, uno del tipo equilátero, ya que, aunque por la perspectiva del personaje percibimos el lado que está a su izquierda algo más largo que los otros dos, con Buzz Lightyear totalmente de frente, posiblemente se vieran los tres iguales. Además, se puede decir que está algo ensanchado tanto vertical como horizontalmente. Teniendo en cuenta la forma algo alargada pero a la vez bastante redondeada de la cara del guardián espacial, podríamos construir ésta partiendo de un óvalo y del antes descrito triángulo. Habitualmente, las caras construidas mediante estas formas, suelen ser propias de personajes con un carácter abierto, amplio, risueño, etc., por tanto, es probable que éstas contribuyan a ensalzar las dos primeras características que he mencionado en el guardián espacial, ya que ambas son muy propias de él.

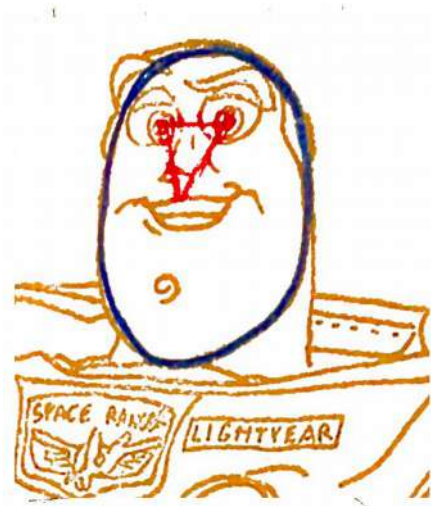


Fig. 4.52 La construcción de la cara de Buzz Lightyear mediante el método de Vincent Woodcock.

Los ojos de Buzz Lightyear, tal y como he dicho antes, son totalmente redondos. Éstos se encuentran en el lugar en el que suelen estar normalmente, es decir, a la misma altura y sobre la línea horizontal imaginaria que divide en dos la parte superior de la cabeza. En esta pose, sus párpados no están completamente abiertos, y además, sus pupilas, las cuales tienen un tamaño que podría considerarse como normal, miran al frente. Además, una de sus cejas está más levantada que la otra, más en concreto, la derecha, lo cuál, produce asimetría entre ambas. Teniendo todo esto en cuenta, podemos decir que el guardián espacial está en una situación de interés, la cuál, tal y como he dicho antes, se puede deber a las personas a las que está mirando. Éstas, tal y como he dicho antes también, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores. Además, el hecho de que la parte superior de las mejillas tenga algo de volumen, ayuda al personaje a transmitir confianza, simpatía, etc.

En esta pose, los labios de Buzz Lightyear están abiertos, sin embargo, las dos filas de dientes están juntas, y por tanto, cerradas. Por ello, podemos considerar que la boca está cerrada, pero aún así, ésta dibuja una especie de media luna ancha hacia arriba, y gracias a ella, se intuye que el personaje está alegre, contento, feliz, etc. Además, al adoptar esta forma, la boca provoca que la parte superior de las mejillas tome volumen, y con ello, que se entienda mejor que el personaje, tal y como he dicho antes, está transmitiendo confianza, simpatía, etc.

En el caso de Buzz Lightyear, tal y como he dicho antes, la nariz, aunque no es de corte realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que suelen tener éstas. Sin embargo, al igual que ocurría con la de Woody, ésta es un poco más ancha en la base, aunque no tanto como lo

era la del sheriff. Las orejas no se pueden ver debido a la especie de maya que cubre parte de su cabeza y el cuello, sin embargo, sí que se pueden intuir. De esta forma, nos podemos dar cuenta de que tampoco son de estilo realista, sin embargo, al contrario que la nariz, tal y como he dicho antes, no tienen la misma forma que suelen tener en la realidad, ya que, prácticamente, se puede decir que son dos círculos superpuestos. No obstante, en cuanto al tamaño se refiere, tanto la primera como las segundas, se pueden considerar que están dentro de los límites que podríamos considerar como normales, lo cuál, se puede deber a que, generalmente, los personajes protagonistas, sobre todo los que tienen un carácter heroico, suelen tener ambos elementos más bien pequeños. El pelo del personaje, al igual que las orejas, no se aprecia debido a la especie de maya que le cubre parte de la cabeza y el cuello. En cuanto al vello facial, el personaje no tiene ni bigote, ni perilla, ni barba.

En resumen, se puede decir que en esta pose la cara de Buzz Lightyear se muestra confiada, alegre, etc. por tanto, podemos intuir que el guardián espacial está contento y tiene una actitud abierta, receptiva, etc. hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuáles, tal y como he dicho antes, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores.

La construcción de las manos y la expresión a través de ellas.

Tal y como he dicho varias veces, Buzz Lightyear es un juguete, más en concreto, un muñeco de acción articulado, sin embargo, representa a un astronauta, un aventurero espacial, etc., y por tanto, a un ser humano. Debido a esto, aunque es un personaje de tipo cartoon, al igual que ocurría con su cara, sus manos se pueden construir perfectamente como si de unas realistas se trataran, aplicándolas, eso sí, las variaciones oportunas.

Para ello, al igual que con su cuerpo, lo primero que hay que hacer es una especie de estructura que ayude a entender dónde va a estar cada una de las partes de la mano. Así, se pueden trazar una serie de líneas que unan el centro de la muñeca con cada uno de los dedos del personaje. En esta pose, la dificultad con la que nos encontramos, además de el hecho de que no veamos las manos del guardián espacial, si no más bien los guantes del traje que lleva puesto, es que, debido a la posición de las manos y la forma en la que éstas se encuentran, los dedos no se aprecian mucho, por tanto, prácticamente va a haber que intuir donde está cada uno de ellos.

Con todo esto claro, lo siguiente que hay que hacer es comenzar a incorporar el volumen. Para realizar la conocida como zona metacarpiana, o dicho de otra forma, la palma de la mano, se parte de un simple bloque, círculo, óvalo, etc. que sirva como base.

A su alrededor, se esbozarán los dedos mediante líneas, óvalos, cilindros, etc. muy generales, realizando tantos como número de éstos y falanges vaya a tener la mano. Por tanto, al tratarse de una mano realista, serán cinco dedos y tres falanges por cada uno de ellos, ya que son las que normalmente éstos suelen tener. Sin embargo, tal y como he dicho antes, en esta pose, debido a la posición de las manos y la forma en la que éstas se encuentran, los dedos no se aprecian mucho, por tanto, salvo en el dedo meñique de la mano izquierda que se ve un poco más, en el resto no va a ser necesario hacer todas las antes nombradas partes.

A continuación, se marcan los distintos elementos que tienen los guantes del personaje, ya que, tal y como he dicho antes, estos cubren sus dos manos, por tanto, no hay piel sobre la que marcar las arrugas, zonas más carnosas, zonas huesudas, etc.

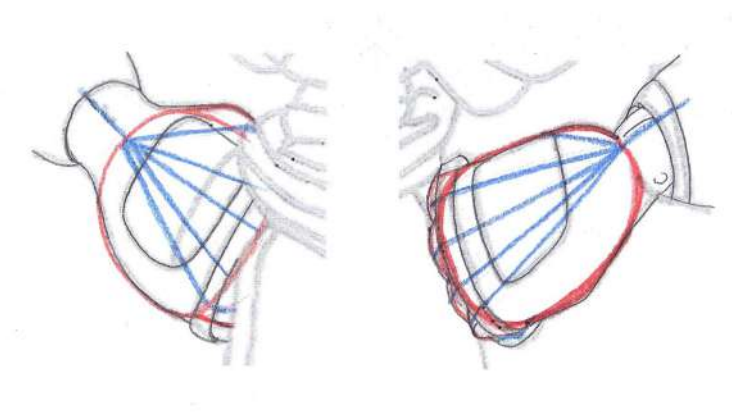


Fig. 4.53 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Buzz Lightyear.

En esta pose, tal y como he dicho antes, Buzz Lightyear se está presentando a través de una postura con los brazos colocados en jarra, la cuál, es muy típica de los superhéroes, ya que, entre otras cosas, proyecta confianza, fuerza, poder, etc. y por tanto, deja claro el carácter heroico del personaje. En ella, tal y como he dicho antes también, las manos del guardián espacial, debido a la forma en la que están y a la posición en la que se encuentran, pueden transmitir una actitud negativa, dotar a la pose de cierta simetría, etc. Sin embargo, el hecho de que estén cerradas y a la misma altura junto a las caderas, es lo que hace que

ambas contribuyan a transmitir el antes nombrado carácter heroico del personaje.

Las manos cerradas, pueden dar a entender que están realizando la acción básica de golpear, y además, que el personaje se encuentra en una actitud negativa. Sin embargo, en el caso de esta pose de Buzz Lightyear, éste no está propinando ningún tipo de golpe a nadie ni a nada, ni siquiera tiene la intención de hacerlo, por tanto, no se puede decir que sus manos se encuentren realizando dicha acción. No obstante, debido a que si lo fuera a hacer éstas adoptarían esta misma forma, podemos afirmar que lo que realmente están realizando es una variación de la antes nombrada acción. Además, debido a otros rasgos del personaje, el contexto en el que se encuentra, etc. tampoco podemos decir que sus manos estén en actitud negativa. Es más, si tenemos en cuenta que muchas veces las manos cerradas también son sinónimo de confianza, fuerza, poder, etc., podemos afirmar que lo que verdaderamente transmiten es todo ésto, y con ello, refuerzan el antes nombrado carácter heroico del personaje.

En cuanto al hecho de que ambas manos se encuentren a la misma altura junto a las caderas, si bien es cierto que, tal y como he dicho antes, pueden dotar a la pose de cierta simetría, también es verdad que, tal y como he dicho antes también, el personaje adquiere una pose muy característica de los superhéroes que proyecta confianza, fuerza, poder, etc. y por tanto, refuerza más todavía el antes nombrado carácter heroico del personaje.

La silueta.

Lo primero que podemos ver a través de la silueta de esta pose de Buzz Lightyear, es que el personaje, claramente, está en posición de tres cuartos, que es lo más recomendado.

Está compuesta por la cabeza, el tronco y las extremidades, las cuales, se pueden apreciar bastante bien gracias a que todas ellas están perfectamente separadas. Al igual que ocurre con la pose del personaje, las dos manos, debido a que están cerradas y pegadas al cuerpo, son lo que peor se percibe, pero aún así, se puede ver claramente dónde se encuentran e intuir lo que está haciendo.

A continuación, se puede deducir que, tal y como he dicho anteriormente, el guardián espacial se está presentando a través de una postura típica de superhéroe, es decir, una que proyecta confianza, fuerza y poder, lo que deja claro el carácter heroico del personaje. Se puede apreciar

bastante bien que su cabeza está erguida, el tronco ligeramente adelantado y sus extremidades tanto superiores como inferiores extendidas con el objetivo de ocupar más espacio, estando las primeras colocadas en jarra y las segundas separadas. También se ve claramente que estas últimas, lejos de encontrarse totalmente rectas y simétricas, están ligeramente flexionadas, y además, en posiciones distintas, pues la derecha está algo más adelantada que la izquierda. Todos estos gestos, se pueden considerar como los más elementales de la acción, ya que, aunque no podemos apreciar el leve giro hacia su izquierda que está realizando con la cabeza, éste se puede considerar más bien un movimiento secundario.

Todos estos gestos, es decir, la cabeza erguida, el tronco ligeramente inclinado, los brazos colocados en jarra, la pierna derecha algo más adelantada que la izquierda, etc., están lo suficientemente exagerados como para que la audiencia los perciba sin ningún tipo de problema. Además, todos ellos también contribuyen a que, tal y como he dicho antes, se pueda deducir que la acción del personaje es una presentación, y por tanto, tiene un carácter claramente abierto.

También hay que decir que, el hecho de que se pueda percibir que lleva puesto un traje espacial, contribuye bastante a que los espectadores puedan deducir que se trata de un personaje temático del espacio.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos concluir este apartado afirmando que la silueta de Buzz Lightyear funciona perfectamente, ya que transmite la misma sensación que la pose en sí, es decir, que el guardián espacial se está presentando a través de una postura típica de superhéroe, es decir, una que proyecta confianza y poder, lo que deja claro el carácter heroico del personaje.

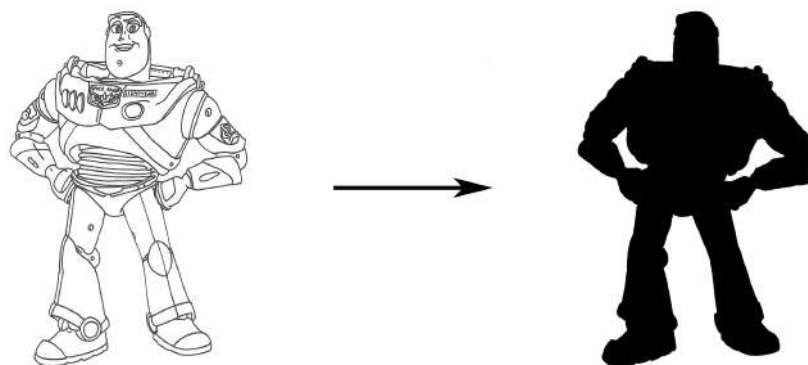


Fig. 4.54 Silueta de Buzz Lightyear.

El color.

En el caso de Buzz Lightyear, sin contar diferentes matices, tonalidades, etc., tenemos una paleta de diez colores, más en concreto, morado, carne, marrón, azul, gris, verde, blanco, rojo, amarillo y negro, aunque la verdad es que muchos de ellos tan solo se encuentran en algún que otro pequeño detalle del guardián espacial. A continuación, vamos a ver cuáles de los significados de cada uno de estos colores se pueden relacionar con la personalidad del personaje.

El color morado o violeta, en el aspecto positivo, está asociado, entre otras cosas, con el poder, una de las características del auténtico Buzz Lightyear, por tanto, aunque nuestro personaje sea un muñeco de acción articulado que no puede volar, al estar basado en el verdadero guardián espacial, es lógico que también de sensación de ser poderoso. No obstante, podemos afirmar que nuestro personaje, en cierto modo, también tiene ciertos poderes, aunque éstos no sean tan fantásticos como los del héroe en el que está basado. En el aspecto negativo, está asociado, entre otras cosas, con la arrogancia, característica que podríamos considerar propia del auténtico Buzz Lightyear y de nuestro personaje durante una buena parte del primer largometraje, más en concreto, cuando cree que él es el auténtico guardián espacial. Tal y como veremos más adelante, este color se puede considerar como uno de los tres más predominantes del personaje, más en concreto, el tercero. Y es que, se dice que si este color se utiliza demasiado, puede crear cierto rechazo.

El color popularmente conocido como carne, se asocia, entre otras cosas, con la sociabilidad, una de las características de Buzz Lightyear, ya que éste, siempre está dispuesto a tratar con los otros juguetes que se encuentra. De hecho, en el primer largometraje, nada más llegar al cuarto de Andy, se hace amigo de todos los juguetes a excepción de Woody. Se puede decir que tan solo hay un corto período de tiempo en toda la saga en el que no quiere saber absolutamente nada de nadie, más en concreto, cuando descubre que no es el auténtico guardián espacial.

El color marrón, está asociado, entre otras cosas, con la seguridad, una de las características de Buzz Lightyear en todos los largometrajes, ya que el guardián espacial siempre está bastante seguro de si mismo. De hecho, el único momento en el que se puede decir que no lo está, es en el que acabamos de comentar, es decir, cuando en la primera entrega descubre que no es el auténtico guardián espacial.

El color azul se asocia, entre otras cosas, con la calma, la confianza, la estabilidad, la fidelidad, la paz, la serenidad, etc. todas ellas, características que podemos encontrar en Buzz Lightyear. Éste, tal y como he dicho anteriormente, es un personaje que tiene mucha confianza en si mismo. Además, rebosa calma, paz, serenidad, etc., ya que siempre que surge cualquier tipo de problema, en vez de perder los papeles, se muestra bastante calmado, sereno, etc. al respecto, quizá, incluso más que Woody, aunque también es verdad, que tarda más tiempo en actuar que el sheriff. También se le puede considerar un personaje fiel, pero en su caso, se puede decir que su fidelidad, más que hacia Andy, es hacia sus amigos. El guardián espacial está siempre dispuesto a ayudar a cualquiera de los integrantes del grupo de juguetes, por ello, cuando alguno de ellos tiene un problema, aunque tal y como he dicho, tarda un poco más que el vaquero en reaccionar y lanzarse en su ayuda, al final lo acaba haciendo. También hay que decir que cuando el juguete en problemas es Woody, se lo piensa un poco menos, ya que, obviamente, la amistad que tiene con él no es la misma que con el resto de juguetes. En cuanto a Andy, no es que Buzz Lightyear no le sea fiel, pero sí que es cierto que no lo es tanto como lo es el sheriff. Por ejemplo, en el tercer largometraje, cuando el grupo de juguetes se encuentra en Sunnyside y el vaquero insiste en explicarles que todo ha sido un desafortunado error y deben de volver junto a él al cuarto del joven, el guardián espacial, al igual que el resto del grupo, tiene dudas de que el muchacho les quiera seguir conservando, y por ello, deciden quedarse en la guardería en vez de volver a su antiguo hogar.

El color gris se asocia, entre otras cosas, con el equilibrio, la neutralidad, etc., características que, desde mi punto de vista, no están en Buzz Lightyear. No obstante, quizá, la primera de estas asociaciones se refiera al equilibrio que el guardián espacial aporta al grupo con su llegada. Y es que, hasta que su caja de cartón con forma de nave aterriza en el cuarto de Andy, el único juguete al mando es Woody, sin embargo, a partir de ese momento, Buzz Lightyear pasa a ser una especie de segundo líder, es decir, un juguete a medio camino entre el sheriff y el resto, por tanto, se puede decir que el guardián espacial aporta al grupo cierto equilibrio que antes no tenía.

El color verde se asocia, entre otras cosas, con la generosidad, característica que podemos encontrar en Buzz Lightyear. Y es que, tal y como he dicho antes varias veces, cuando alguno de los juguetes del cuarto de Andy tiene algún problema, el guardián espacial, como buen héroe, siempre está dispuesto a ayudarle sin esperar absolutamente nada a cambio. Desde el punto de vista negativo, el verde se asocia a la envidia, cualidad que, si bien es cierto que no está presente en Buzz

Lightyear, es justamente lo que el guardián espacial provoca en Woody cuando llega al cuarto de Andy.

El color blanco, además de ser muy habitual en los trajes, botas, naves, etc. de los astronautas, está asociado con la bondad, una de las características de Buzz Lightyear en todos los largometrajes. Tan solo hay un momento en toda la saga en el que el guardián espacial deja de ser un personaje bueno, y éste tiene lugar en el tercer largometraje, más en concreto, cuando Lotso y sus secuaces le reinician con el objetivo de que vuelva a estar convencido de que es el auténtico Buzz Lightyear, y de esta forma, engañarle para que crea que sus amigos son en realidad unos secuaces del malvado emperador Zorg y vaya contra ellos. No obstante, teniendo en cuenta que la maldad del guardián espacial viene de lo que le hacen estos villanos, tampoco se puede considerar que se vuelva malvado.

El color rojo se asocia, entre otras cosas, con la acción, la energía, etc., todas ellas, características que podemos encontrar en Buzz Lightyear. Y es que, el guardián espacial no duda en entrar en acción cuando la ocasión lo requiere, y a pesar de los impedimentos que suele encontrarse para conseguir su objetivo, se muestra siempre bastante enérgico.

El color amarillo se asocia con la felicidad, el optimismo, el positivismo, etc., todas ellas, características que podemos encontrar en Buzz Lightyear. Y es que, el guardián espacial, aunque da la sensación de que está siempre serio, y por tanto, no sea la misma imagen de la alegría, se entiende que es un personaje feliz. Es más, se puede decir que el único momento en el que se le ve verdaderamente triste se produce en el primer largometraje, más en concreto, cuando se da cuenta de que no es el auténtico Buzz Lightyear, si no tan solo, un muñeco de acción articulado basado en él. Además, el guardián espacial, a pesar de todas las adversidades a las que los juguetes se enfrentan a lo largo de las cuatro entregas de la saga, se suele mostrar siempre bastante optimista, positivo, etc.

El color negro está asociado, entre otras cosas, con el poder (al igual que el color morado o violeta), la sofisticación, etc., características que podemos encontrar en Buzz Lightyear. La primera de ellas, es decir, el poder, tal y como he dicho cuando he hablado sobre el color morado o violeta, es más una característica del auténtico guardián espacial, por lo que, obviamente, nuestro personaje, aunque sea un muñeco de acción articulado que no puede volar, al estar basado en el auténtico Buzz Lightyear, es lógico que también de sensación de ser poderoso. No obstante, tal y como he dicho antes también, podemos afirmar que

nuestro guardián espacial, en cierto modo, también tiene ciertos poderes, aunque éstos no sean tan fantásticos como los del héroe en el que está basado. En cuanto a la segunda, es decir, a la sofisticación, cuando el personaje llega al cuarto de Andy se deja claro que es un muñeco de acción articulado fabricado con la más nueva tecnología, y por tanto, un juguete muy sofisticado.

En el caso del guardián espacial, se puede decir que sus dos colores más característicos son el blanco y el verde, aunque no podemos perder de vista el morado. Los tres están presentes en su indumentaria, predominando los dos primeros en lo que sería el traje espacial propiamente dicho y el tercero en la maya que cubre casi la totalidad de su cabeza y su cuello.

En cuanto a los anteriormente nombrados acordes cromáticos, en Buzz Lightyear no se identifica ninguno en concreto.



Fig. 4.55 Colores de Buzz Lightyear.

La iluminación.

Si volvemos a la imagen de Buzz Lightyear de la cuál hemos partido, es decir, a la del guardián espacial modelado en 3D, texturizado, iluminado, etc. podemos apreciar en ella las tres divisiones o particiones tonales básicas, es decir, los tres tipos de tonos de los que hemos hablado antes. El color natural o real serían todos y cada uno de los colores del personaje. El toque luminoso o de luz serían las luces, las cuales, tal y como podemos ver, le iluminan la parte frontal, la lateral izquierda y una pequeña parte del brazo derecho, más en concreto, la parte que se encuentra más de frente. Éstas no son muy fuertes, ya que en ningún momento, hacen que ninguna de las partes del personaje brille demasiado. De hecho, tan solo se perciben unos pequeños destellos en los carrillos, en la parte superior izquierda del tronco, en el hombro y la mano del lado izquierdo, en los empeines y los pies de ambos lados, etc. En cuanto al toque de sombra, estaría situado en el lateral derecho del

personaje, tratándose de una sombra no muy dura, la verdad, puesto que, a excepción de la parte interior del brazo derecho, no le oscurece mucho ninguna zona de su cuerpo.

Al igual que ocurría en la imagen de Woody, la piel no da la sensación de ser de este material, si no más bien de una especie de plástico duro. Si tenemos en cuenta que, tal y como he dicho varias veces, Buzz Lightyear es un juguete, más en concreto, un muñeco de acción articulado, podemos afirmar que la textura es la correcta, pues algunas partes de este tipo de muñecos suelen estar contruidos de este material. Con el resto del cuerpo del guardián espacial, es decir, tronco y extremidades, ocurre exactamente lo mismo, es decir, están texturizadas como si de plástico duro, en este caso algo más brillante que el anterior, se tratase, ya que este tipo de muñecos suelen tener también varios elementos contruidos con este material.

En la imagen no se puede apreciar ningún tipo de sombra que se encargue de anclar a Buzz Lightyear al suelo, por lo que el guardián espacial da un poco la sensación de estar flotando sobre el fondo blanco en el que se encuentra.

Tal y como he dicho antes, el hecho de que el lateral izquierdo de Buzz Lightyear esté más iluminado que el derecho, me hace pensar que la fuente de luz se encuentra frente a él pero algo más escorada hacia su izquierda. Por otro lado, las sombras provocadas por algunas de las partes que componen su traje espacial, como por ejemplo, el calzón, las piernas, etc., me hacen pensar que la luz viene de arriba, es decir, que está situada sobre el guardián espacial. En vista de todo esto, deduzco que la fuente de luz se encuentra frente al personaje, pero algo más escorada a su izquierda y por encima de él. No obstante, debido a que la luz no se encuentra exactamente sobre su cabeza, yo me inclino más porque se trata de una iluminación lateral. Además, tal y como he dicho varias veces, la imagen es una de las que se utilizaron para presentar al personaje, por tanto, teniendo en cuenta que la iluminación lateral ayuda a resaltar los rasgos de éstos, tenemos que estar ante una iluminación de este tipo.

Los efectos especiales.

En esta pose de Buzz Lightyear, debido a que, tal y como he dicho anteriormente, se trata de una de las imágenes utilizadas para la presentación del personaje, no se aprecia ningún efecto especial de ningún tipo.

Los accesorios.

En esta pose de Buzz Lightyear, si consideramos su traje espacial como una prenda de vestir, no se aprecia ningún accesorio de ningún tipo.

Las hojas de modelo.

En el caso de Buzz Lightyear, aunque no he podido tener acceso a ninguna de sus hojas de modelo completa, he encontrado una de las conocidas como Chalk-talk y otra de las llamadas Expressions & attitudes.

La primera de ellas es del largometraje *Buzz Lightyear of Star Command: The Adventure Begins* (Tad Stones, 2000) y de la serie derivada de la misma, *Buzz Lightyear of Star Command* (Victor Cook, Don MacKinnon, Steve Loter, Denise Koyama y Chris Rutkowski, 2000-2001), ambas realizadas en animación en dos dimensiones. En ella, se pueden observar las características generales del personaje, es decir, sus particularidades exclusivas y sus detalles de construcción, acabado y estilo.

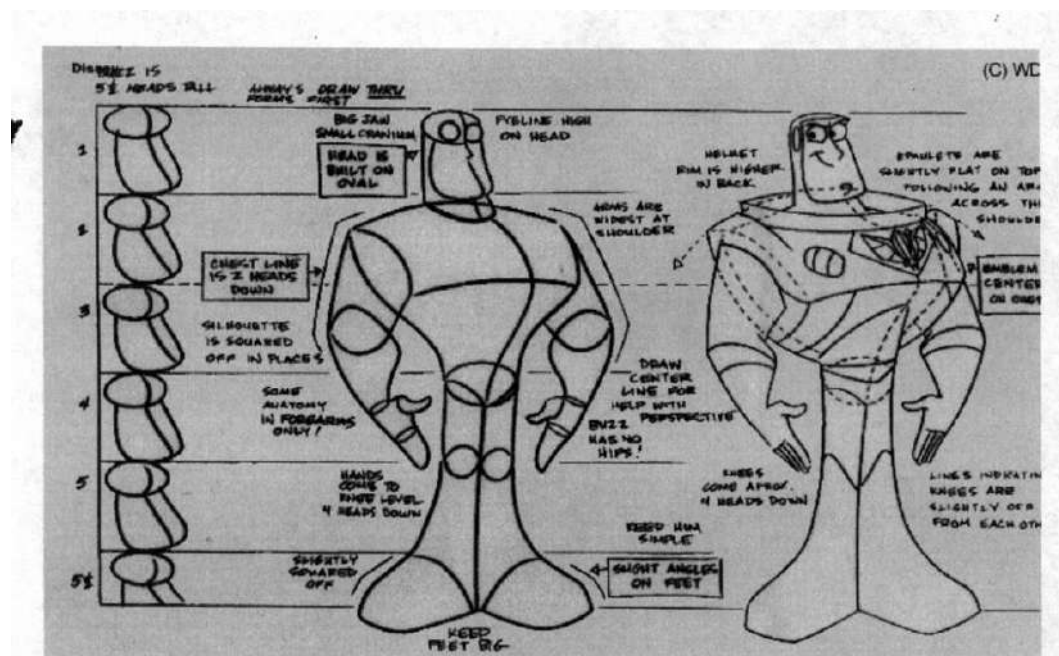


Fig. 4.56 Model Sheet (Chalk-talk) de Buzz Lightyear realizado para *Buzz Lightyear of Star Command: The Adventure Begins* (Tad Stones, 2000) y *Buzz Lightyear of Star Command* (Victor Cook, Don MacKinnon, Steve Loter, Denise Koyama y Chris Rutkowski, 2000-2001). Pixar Animation Studios, 2000-2001.

La segunda pertenece a *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010) y en ella se pueden ver algunos de los movimientos más habituales del guardián espacial en este largometraje.

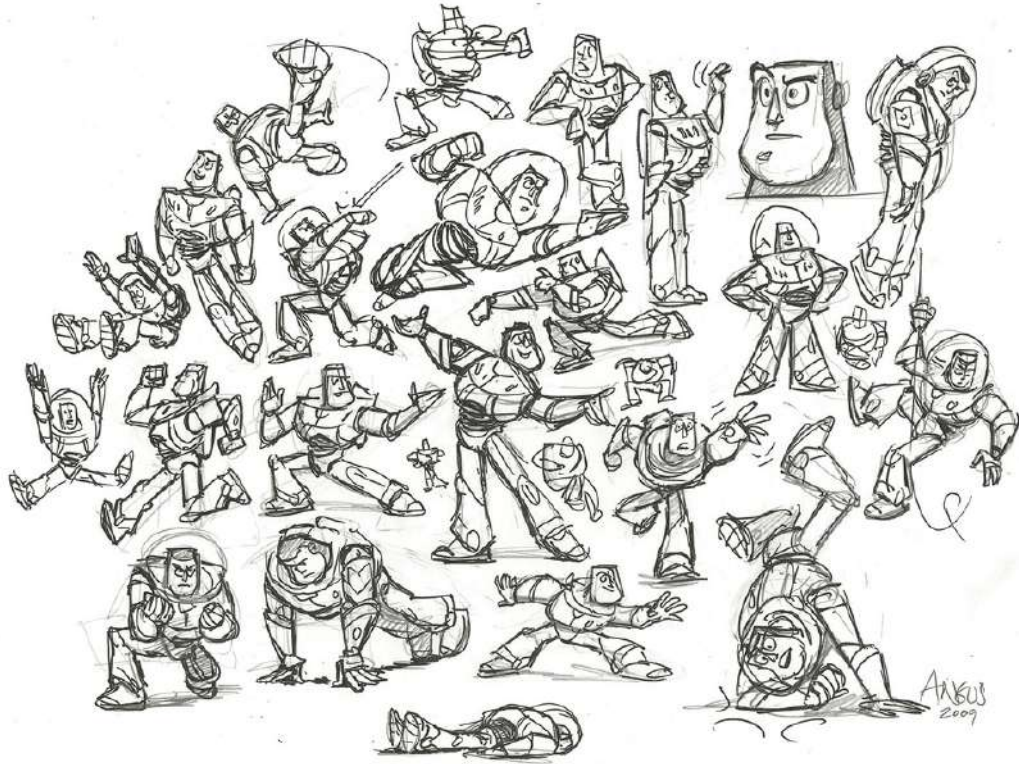


Fig. 4.57 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Buzz Lightyear realizado para *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010). Pixar Animation Studios, 2010.

Teniendo en cuenta que las hojas de modelo son muy necesarias en una producción de estas características, se puede afirmar con casi total seguridad que, a pesar de no haber podido encontrarlas, el equipo creativo tiene que haber realizado el resto de páginas. Además, al tratarse de un personaje en 3D, los artistas encargados del modelado, tienen que haber usado al menos una hoja con las poses frontal y lateral del personaje, ya que, normalmente, el modelado en tres dimensiones de éstos comienza así.

4.1.2.3 Otros personajes.

Además de Woody y Buzz Lightyear, en la saga hay otros personajes destacables, como por ejemplo, Hamm, Slinky, Sr. Y Sra. Patata, Rex, Bo Peep, Jessie, Perdigón, etc. y por supuesto, los divertidos alienígenas del Pizza Planet.

4.2 RATATOUILLE (BRAD BIRD Y JAN PINKAVA, 2007).

La saga *Ratatouille* parte de la premisa de que, tal y como se dice en el largometraje, cualquiera puede cocinar.

4.2.1 La película.

A fecha de cierre de esta investigación, la saga Ratatouille está constituida tan solo por un largometraje, el cuál, vamos a ver a continuación.



Fig. 4.58 Carátula de la película *Ratatouille*. (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007). Autor desconocido, 2007.

Remy es una rata que tiene los sentidos del gusto y el olfato muy desarrollados. Gracias a esos dones, es un miembro muy útil para su colonia, ya que con tan solo oler un alimento, puede saber, por ejemplo, si éste ha sido envenenado con raticida. Sin embargo, no está contento con el estilo de vida que tienen las ratas.

En contra de lo que su padre y su hermano creen, Remy está convencido de que lo único que hacen en la vida es robar comida, pero ya que lo hacen, lo mejor sería hacerlo bien, es decir, en vez de obtenerla del cubo de la basura, hacerlo directamente de la cocina, ya que los alimentos que se encuentran allí, además de que no estarán envenenados, les permitirán comer mejor. Y es que, a la rata le encanta el mundo de la cocina y su sueño es convertirse en uno de los cocineros más grandes de Francia, sin embargo, además de que su familia se opone a ello, el hecho de ser un roedor en un mundo que odia a este tipo de animales, lo dificulta bastante.

A pesar de que su padre le recomienda que no pise la cocina bajo ningún concepto y que se aleje de los seres humanos, Remy comienza a visitar esta parte de la casa a escondidas y es allí donde descubre el libro y el programa de cocina de Gusteau, el chef más importante de París, quien afirma que cualquiera puede cocinar. Así, la rata comienza a combinar los alimentos que encuentra y a cocinarlos como buenamente puede.

Un día, Remy encuentra una seta en el jardín y después de combinarla con un trozo de queso que ha encontrado su hermano Emile, decide cocinar ambos alimentos con el humo que sale por la chimenea del tejado de la casa. A continuación, la rata se da cuenta de que con un poco de azafrán el alimento sería mejor, así que decide ir a buscarlo a la cocina junto con su hermano, al que cuenta su secreto. Al ver un reportaje sobre Gusteau en la televisión mediante el cual descubre que el chef murió, Remy se despista, y tanto él como Emile son descubiertos por la dueña de la casa, la cual, intenta acabar con ellos disparándoles con una escopeta de caza.

Debido a esto, la colonia de ratas es descubierta y tienen que escapar de la casa a través del alcantarillado. En plena huida, Remy decide volver a la casa para llevarse el libro de Gusteau y se separa del resto. Una vez que tiene la publicación en su poder, intenta alcanzar a la colonia, pero le es imposible. Tras caer por un desagüe, la rata pasa un tiempo navegando a la deriva hasta que decide quedarse en una de las orillas de la alcantarilla a esperar por si alguien vuelve a buscarla, pero eso no sucede.

Quizá debido al hambre y a la soledad, Remy comienza a tener una especie de visiones de Gusteau en las que el cocinero le habla. Lo primero que éste le dice es que si tiene hambre suba a la superficie a buscar comida, y aunque la rata al principio es reticente a esto, al final decide hacerle caso. Sin embargo, cuando en uno de los pisos del edificio encuentra comida y se la va a comer, la visión de Gusteau le convence de que no lo haga, ya que no es un ladrón, y le invita a seguir buscando. Debido a eso, Remy sube al tejado del inmueble y descubre que está en París, y además, al lado del restaurante fundado por el mítico cocinero, así que decide ir a echar un vistazo.



Fig. 4.59 Concept art de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007).
Robert Kondo, 2006.

En el interior del local, un joven está esperando para hablar con el chef Skinner, que es quien manda actualmente en el restaurante. Se trata de Alfredo Lingüini, el hijo de Renata, una mujer que fue novia de Gusteau y acaba de fallecer. El chico se presenta al chef y le da una carta que su madre escribió a su atención para solicitar que le den un puesto de trabajo allí. Aunque el chef no tiene ninguna intención de hacerlo, el sous-chef de cuisine (subjefe de cocina) ya lo ha hecho, por tanto, el joven es el nuevo encargado de sacar la basura.

Mientras, desde el ventanal superior, Remy observa el interior de la cocina acompañado por la visión de Gusteau. El chico es algo torpe, de hecho, mientras friega, tira accidentalmente al suelo una olla de sopa que se está cocinando. Para intentar arreglarlo, incorpora al recipiente algunos ingredientes sin saber muy bien qué está haciendo. Al verlo, Remy se pone algo nervioso, y sin querer, cae a través de una parte del ventanal que está entreabierta al interior de la cocina. Una vez allí, esquivo a los miembros de la misma como puede e intenta llegar a una ventana que está abierta para escapar, pero justo cuando lo va a conseguir, huele la sopa que ha estropeado el joven y decide arreglarla. Primero agrega dos o tres ingredientes más para que huela algo mejor, pero después, animado por la visión de Gusteau, añade muchos más, modifica la intensidad de los fogones, etc.

De repente, Remy es descubierto por Alfredo Lingüini. Justo en ese momento, aparece el chef Skinner exigiendo que la sopa sea servida, por lo que el chico se apresura a esconder a la rata antes de que su jefe la vea. Cuando el cocinero se da cuenta de que el joven tiene un utensilio de cocina en la mano, da por hecho que éste ha estado cocinando, y le regaña por ello. Al estar tan preocupado por reprender al muchacho, no se percató de que la sopa que supuestamente ha cocinado está siendo preparada para ser servida. Cuando por fin se da cuenta de ello e intenta impedir que ésta llegue a la mesa de la cliente que la ha pedido, ya es demasiado tarde.

Cuando el chef Skinner ve a través de la puerta de la cocina que la cliente prueba la sopa y llama la atención del camarero, lo primero que hace es despedir a Alfredo Lingüini. Sin embargo, cuando el cocinero habla con la cliente, resulta que esta es una crítica de cocina y ha quedado encantada con el plato. El chef Skinner cree que el chico está tramando algo, así que aún así, quiere despedirle. Sin embargo, Colette, una de las cocineras le convence para que no lo haga, ya que si la crítica se entera de ello, puede ser malo para el restaurante. Finalmente, el cocinero accede a que el joven continúe en la cocina, pero ordena a la chica que sea ella quién se haga cargo de él, además, avisa al muchacho de que la noche siguiente

tendrá que volver a hacer la sopa y que él le estará vigilando en todo momento.

Mientras, Remy está intentando escapar por la ventana del restaurante, pero el chef Skinner le descubre. Alfredo Lingüini consigue atraparlo en un tarro de cristal y el cocinero le pide que la saque de la cocina y le mate, ya que si alguien se estera de que hay una rata en el restaurante, los inspectores de sanidad lo cerrarían.

Alfredo Lingüini lleva a Remy a la orilla del río Sena y justo cuando se va a deshacer de la rata, decide no hacerlo. A continuación, el chico comienza a contarle a Remy que se siente atrapado, ya que no sabe cocinar, pero no puede perder el trabajo, y al parecer, la rata entiende todo lo que el joven dice. En ese momento, el muchacho tiene una idea.

A partir de este momento, el cuadro de actantes del largometraje sería el siguiente...

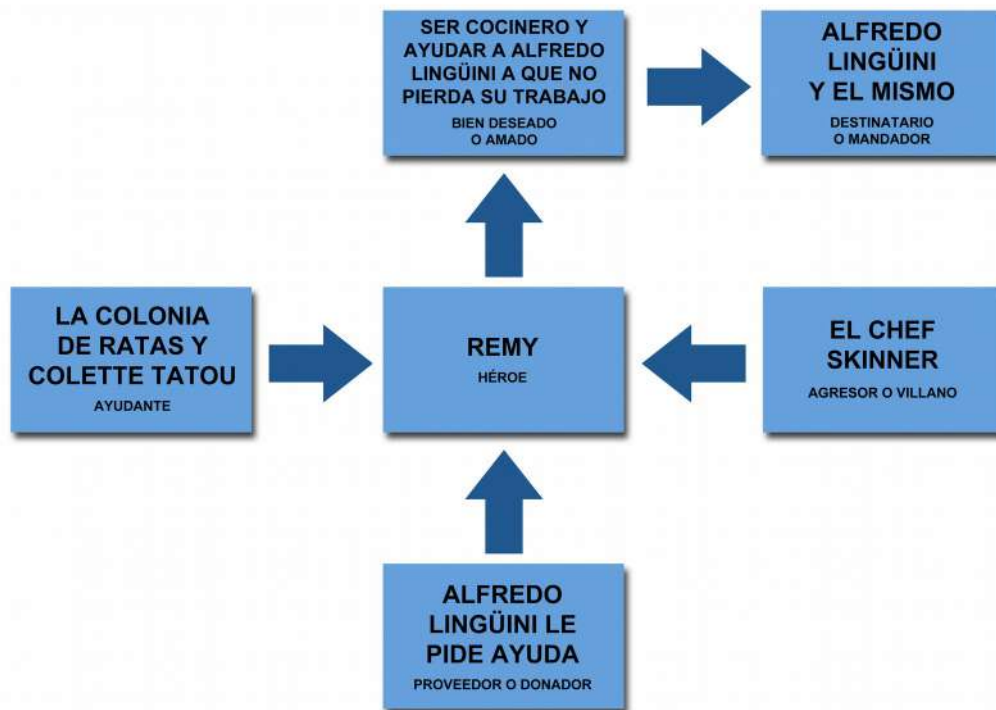


Fig. 4.60 Cuadro de actantes de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007).

Remy es, sin ningún tipo de duda, el héroe del largometraje, ya que además de que todo gira en torno a él y su sueño de ser cocinero, gracias a su enorme talento para la cocina y su pequeño tamaño, es el único que puede ayudar al joven Alfredo Lingüini a conservar su trabajo en el restaurante Gusteau's, uno de los mejores de París.

En principio, se podría pensar que el bien deseado o amado de Remy, es decir, su objetivo, es ser cocinero, ya que éste es su sueño desde que era muy pequeño. Sin embargo, se puede afirmar que su objetivo prioritario en el largometraje es ayudar a Alfredo Lingüini a conservar su trabajo en Gusteau's. Lo único, eso sí, que al hacer esto último, se convierte, aunque sea de manera extra-oficial, en cocinero del restaurante, y con ello, en cierto modo, logra su antes nombrado sueño.

Teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que Alfredo Lingüini es el proveedor o donador. El chico, nada más empezar a trabajar en Gusteau's, comete un error muy grave en la cocina por el cuál, está a punto de ser despedido. Sin embargo, contra todo pronóstico, gracias a la ayuda de Remy, el joven no solo consigue salvar su puesto de trabajo, si no que obtiene la oportunidad de cocinar en el restaurante. En vista de que esto último no se le da muy bien, el muchacho se da cuenta de que la rata es la única que le puede ayudar a conservar su trabajo, por lo que no duda en pedirle ayuda para ello.

El destinatario o mandador principal de todo esto es Alfredo Lingüini, ya que gracias a la ayuda de Remy, el chico puede conservar su trabajo en Gusteau's. Sin embargo, en este actante también podríamos incluir a la propia rata, ya que, tal y como he dicho antes, al ayudar al joven, también se puede decir que, en cierto modo, logra su sueño de ser cocinero.

El agresor o villano es Skinner, que además de ser el chef principal de la cocina de Gusteau's, también es el gerente del restaurante, es decir, el encargado de gestionarlo, ya que su dueño y fundador, es decir, Auguste Gusteau, falleció. Cuando Alfredo Lingüini llega al establecimiento buscando trabajo, éste es contratado por el equipo del mismo debido a que es el hijo de Renata Lingüini, una antigua compañera del local, la cuál, acaba de fallecer. Desde ese mismo momento, se puede decir que Skinner no puede ni ver al chico, pero cuando se entera de que éste es también el hijo legítimo de Auguste Gusteau, y por ello, el heredero del restaurante, pasa directamente a odiarle y a convertirse en el máximo problema del joven para conservar su trabajo en el establecimiento. Y es que, según el testamento de Auguste Gusteau, si en un período de tiempo que está a punto de cumplirse no aparece ningún heredero, el local pasará a ser propiedad de Skinner, y obviamente, la aparición del muchacho pone en peligro los planes del malvado chef.

El ayudante de Remy para conseguir que Alfredo Lingüini conserve su trabajo en Gusteau's, serían la joven Colette Tatou y los miembros de la antigua colonia de ratas con la que vivía nuestro protagonista. La primera, es la cocinera del restaurante que se encarga de la formación del chico

cuando éste es autorizado por el chef Skinner a cocinar en el establecimiento. Además, con el transcurso del tiempo, la relación profesional entre ambos muchachos se convierte también en un vínculo sentimental entre ellos. Además, siendo ya el chico el dueño del local, cuando sus empleados descubren a Remy y se marchan del restaurante dejando al joven solo ante la evaluación a la que el crítico Anton Ego está sometiendo al establecimiento, la muchacha es la única que se queda a ayudarlo. Al mismo tiempo, todos los miembros de la antigua colonia de Remy encabezados por su padre y su hermano, entran en acción para que la visita del famoso crítico al local sea todo un éxito, y de esta forma, Alfredo Lingüini pueda seguir adelante con el restaurante.

4.2.2 Los personajes.

4.2.2.1 Remy.

¿Cómo se llama el personaje?

Su nombre completo es desconocido, ya que a lo largo del largometraje, se le conoce tan solo por su nombre de pila, es decir, Remi.

¿De qué género es el personaje? (si procede)

Masculino.

¿Cuántos años tiene el personaje?

Su edad es desconocida, pero tiene el aspecto de ser un joven de entre 20 y 30 años de edad. No obstante, al no tratarse de un ser humano, si no de una rata, puede ser que sea menos, ya que estos animales, dependiendo de factores como su raza, sus condiciones de existencia, etc., tienen distinta esperanza de vida. Y es que, ésta puede ir desde los 12 meses que consiguen existir en libertad las ratas de alcantarilla (también conocidas como grises, pardas, etc.) hasta los 3 años que pueden llegar a sobrevivir en cautiverio las ratas comunes (también conocidas como negras). Es muy probable que, de las anteriormente nombradas, nuestro personaje pertenezca a la primera especie, por tanto, es posible que tenga entre 1 y 2 años de edad aproximadamente.

¿Qué aspecto tiene el personaje?

Tiene el aspecto que suele tener una rata de alcantarilla, gris o parda, aunque, obviamente, al estar antropomorfizada, en muchos momentos de la película, suele adoptar comportamientos más característicos de los

seres humanos que de los propios miembros de su especie, como por ejemplo, andar sobre dos patas en vez de sobre cuatro. Al igual que el resto de integrantes de la colonia, no utiliza ningún tipo de prenda de vestir, sin embargo, al final de la película, aparece brevemente con un gorro de cocinero.

¿Cuál es el papel o la ocupación del personaje?

Es una rata, y tal y como he dicho antes, posiblemente de alcantarilla, gris o parda, por tanto, al principio del largometraje, cuando vive junto con el resto de su colonia en una casa en el campo, su ocupación es la misma que la del resto de miembros de su especie, es decir, buscar alimentos donde buenamente puede para subsistir. Además, debido a que está dotado de unos grandes sentidos del gusto y del olfato, dentro de su colonia tiene la función extra de analizar los alimentos que el resto de integrantes de la misma encuentran para asegurarse de que ninguno de ellos está envenenado. Sin embargo, una vez que se encuentre en París, tras entrar en contacto con el joven Alfredo Lingüini, su ocupación pasará a ser la de ayudar al muchacho a salir adelante dentro del restaurante Gusteau's, con lo que se puede decir que, aunque sea de forma extra-oficial, se convierte en cocinero, que es su gran sueño.

¿Dónde vive el personaje?

Tal y como he dicho en el apartado anterior, al principio del largometraje, vive en una colonia de ratas situada en una casa en el campo que es propiedad de una mujer mayor. Sin embargo, tras verse obligado a marcharse de ésta y separarse accidentalmente de su colonia, llega a París, y allí, tras entrar en contacto con el joven Alfredo Lingüini y comprometerse a ayudarlo a conservar su trabajo en el restaurante Gusteau's, comienza a vivir en el modesto apartamento del muchacho.

¿En qué era vive el personaje?

Aunque en el largometraje no se especifica en qué año sucede la acción, la aparición en el mismo de objetos que podemos encontrar en el mundo en el que vivimos actualmente, como por ejemplo, motocicletas, televisiones, etc., se puede decir que se encuentra en la era actual.

¿Cuál es la personalidad y cómo describirías la actitud del personaje?

A simple vista, Remy puede parecer una rata cualquiera, sin embargo, no lo es, ya que, debido a diferentes motivos, es muy distinto a los demás miembros de su especie. Tal y como he dicho anteriormente, tiene muy

desarrollados los sentidos del gusto y del olfato, y por ello, su padre le ha otorgado una función extra dentro de la colonia, la cuál, consiste en analizar los alimentos que el resto de integrantes de la misma encuentran para asegurarse de que ninguno de ellos está envenenado. Obviamente, esta tarea es muy importante, ya que la vida de los miembros del clan depende de ello, sin embargo, a Remy no le motiva en absoluto, y por ello, aunque en líneas generales se puede decir que es una rata feliz, en realidad, no lo es tanto, y en ocasiones, hasta se entristece. Y es que, desde su punto de vista, su especie, más que vivir, se dedica a sobrevivir, y él no está de acuerdo con esto, ya que es muy inconformista y espera algo más de la vida. Entre otras muchas cosas, piensa que comer es cuidar la salud y alimentar el alma, por tanto, no le gusta tener que ingerir los alimentos que se encuentran en la basura. Además, para él, esto es robar, y aunque odia hacer esto último, si tiene que hacerlo, prefiere que sea con la comida que está en la cocina, ya que ésta, además de que se encuentra en mejores condiciones, no está envenenada. Por todos estos motivos, choca continuamente con su padre, el cuál, ve la vida de una forma completamente diferente a él. Remy es valiente, y atraído por el mundo de los humanos, en especial, por su gastronomía, comienza a visitar a escondidas la cocina de la casa. Allí, gracias al canal de cocina y al libro *Cualquiera puede cocinar*, del gran chef Auguste Gousteau, debido a que, sin ser ningún genio, tiene bastante inteligencia, comienza a aprender a cocinar los alimentos, y con ello, a soñar con convertirse algún día en un importante cocinero. Sin embargo, tiene los pies en el suelo, ya que tiene claro que es una rata, y eso le complica en exceso la existencia, pues, entre otras cosas, su sueño es muy difícil de conseguir para los miembros de su especie. A pesar de eso, él no se rinde y tiene el coraje de luchar por lo que quiere.



Fig. 4.61 Remy.
Autor y fecha desconocidos.

La documentación.

Al tratarse de una rata, posiblemente, tal y como he dicho antes, de la especie denominada de alcantarilla, gris o parda, el físico de Remy está inspirado en este tipo de animales, aunque tal y cómo he dicho antes también, está antropomorfizado. Esto se puede ver, sobre todo, en los ojos del personaje, ya que éstos, lejos de ser totalmente negros como los de una rata normal y corriente, son blancos y tienen pupila, como los de cualquier ser humano. Obviamente, este rasgo contribuye de forma notable a la humanización del personaje, pero al contrario de lo que sucede otras veces, en este caso, su fisionomía no es muy diferente a la de estos animales. Por ejemplo, algo que sí que comparte con ellos es el color, ya que tanto él como sus familiares, amigos, etc. son de color gris, marrón, etc. que suelen ser los colores que suelen tener estos animales.



Fig. 4.62 Rata de alcantarilla o gris. Autor y año desconocidos.

Tanto para crear y diseñar a Remy como al resto de las ratas de su colonia, los creadores y diseñadores de personajes de Pixar Animation Studios, contaron con la colaboración de Debbie Ducommun, una mujer que en su día fue bautizada cariñosamente con el sobrenombre “The Rat Lady”, es decir, “La señora de las ratas”. Ésta, tras haberse dedicado a entrenarlas, comenzó a trabajar a favor de ellas en el año 1977 y se convirtió en toda una experta sobre estos animales, realizando a partir del año 1985 una serie de estudios en los que investigó, entre otras cosas, sobre los diversos problemas cardíacos que tienen estos pequeños mamíferos, convirtiéndose así en toda una pionera de este campo. Debido a todo esto, ha publicado varios artículos, columnas, etc. sobre el tema en revistas especializadas como *Pet Business*, ha escrito libros como *Rats! A Fun and Care Book* (1998), *The Complete Guide to Rat Training* (2008), etc. y ha aparecido en programas de televisión como *The*

Tonight Show with Jay Leno, The Howie Mandel Show, To Tell the Truth, Ripley's Believe It or Not!, etc. Además, en el año 1992 fundó el conocido como *The Rat Fan Club*, una especie de club de fans de estos seres del que se puede conocer más a través de la dirección web www.ratfanclub.org. Todos estos aportes le valieron varios reconocimientos internacionales, y hoy en día, tras su muerte, tanto ella como su labor sigue siendo muy recordada. En los créditos del largometraje, se puede ver un mensaje especial del estudio en agradecimiento por su colaboración.



Fig. 4.63 Debbie Ducommun.
Autor y año desconocidos.

Los bocetos.

Aunque el diseño de Remy no sufrió muchos cambios desde la primera opción hasta la que se convirtió en definitiva, sí que es cierto que algunos detalles de su diseño se fueron, por así decirlo, ajustando poco a poco hasta llegar a lo que finalmente vimos en pantalla. Por ejemplo, se redujo el tamaño del hocico, sus orejas pasaron a destacar un poco menos, etc. todo con el objetivo de que la rata estuviera más cerca de un personaje cartoon que de uno realista. Lo que permaneció prácticamente inalterable fueron sus ojos, ya que, tal y como he dicho antes, en este personaje, éstos son claves a la hora de que funcione correctamente.



Fig. 4.64 Boceto de Remy.
Carter Goodrich. 2000.

Los diseños de los familiares de Remy, es decir, los de Django y Emile, que son su padre y su hermano respectivamente, también evolucionaron desde la primera opción hasta la que se convirtió en definitiva. En los primeros bocetos, ambos eran ratas de pelaje oscuro y llevaban puestas prendas de vestir como, por ejemplo, pañuelos, sombreros, etc. Además, ambas estaban despeinadas, sucias, etc., en resumen, bastante desaliñadas.

Sin embargo, su diseño no fue lo único que evolucionó, ya que la propia familia de Remy en si, también lo hizo. En un principio, se pensó que también apareciera Desiree, su madre, y además, bastantes parientes anónimos. En cuanto a la colonia de ratas, esta iba a ser mucho más escandalosa, ruidosa, etc. de lo que finalmente acabo siendo. Algunos de los bocetos de todos estos personajes, fueron realizados por Carter Goodrich, y su aspecto recuerda mucho al que suelen tener los zíngaros. Finalmente, de todos estos personajes, al único que llegamos a conocer fue a Git, una rata de enorme tamaño que, debido a que estuvo cautiva en una especie de laboratorio, lleva una etiqueta con una especie de numeración (A113) en una de sus orejas.



Fig. 4.65 Boceto de Desiree.
Carter Goodrich. 2001.

La construcción del personaje.

La construcción de la cabeza.

En el caso de Remy, al igual que en el de la mayoría de personajes, la parte superior de la cabeza, es decir, el cráneo, consiste en una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, no es precisamente de grandes dimensiones, pero tampoco tiene un tamaño diminuto, por tanto, se puede intuir que la rata, sin ser un gran sabio, tiene cierta capacidad intelectual.

Dentro de dicho círculo o esfera, los ejes de su cráneo nos indican que, además de que éste se encuentra en posición de tres cuartos, tiene la cabeza algo levantada y un poco girada hacia su derecha. También dan a entender que, más tarde, sus ojos mirarán, más o menos, hacia ese mismo lado. Teniendo en cuenta todo esto, podemos intuir que el personaje se encontraba quieto en el lugar y ha girado un poco la cabeza, posiblemente, porque algo ha debido de llamarle la atención.

En cuanto a la segunda parte, es decir, la mandíbula, consiste en un óvalo algo alargado, el cuál, tiene unas dimensiones parecidas a las del cráneo, aunque se puede decir que es ligeramente más pequeña que éste. Normalmente, esto último nos informa de que el personaje es algo frágil, aunque en el caso de Remy, esa fragilidad, más que referirse a su carácter, su forma de ser, etc. lo hace a su fisiología, ya que no hay que olvidar que es una rata, y por tanto, un animal de pequeñas dimensiones que puede estar a merced de otros de mayor tamaño, como por ejemplo, los seres humanos. De hecho, a pesar de que, tal y como he dicho antes, Remy es un personaje valiente y tiene una buena imagen de los seres

humanos, en la escena en la que se cae de la motocicleta de Colette y acaba en la terraza de un café, cuando los clientes del local le ven, comienzan a gritar y la rata tiene que huir despavorida ante el temor de que la hagan algún tipo de daño, se puede ver esa fragilidad de la que hablo.

Normalmente, dentro de este último óvalo, otro eje vertical marcará dónde se encuentra la nariz y ayudará a centrar la boca. Sin embargo, a diferencia de los anteriores personajes que hemos visto, tenemos que tener en cuenta que Remy, aunque es cierto que está antropomorfizado, no deja de ser una rata, y por tanto, su cabeza es diferente a la de los seres humanos, sobre todo, por el hocico de grandes dimensiones tan característico de estos animales.

Por tanto, podemos decir que en la cabeza de Remy hay una tercera parte, es decir, el antes nombrado hocico, el cuál, consiste en un óvalo alargado que pasará por los puntos en los que la línea horizontal del cráneo toca a éste. Sus dimensiones, serán más grandes que las de las dos partes anteriores, y con ello, marcará claramente la fisionomía del animal, o mejor dicho, de la rata.

Es en esta tercera parte de la cabeza del personaje donde, en esta ocasión, se va a situar el antes nombrado eje vertical que suele encontrarse dentro del óvalo de la mandíbula y que normalmente marca dónde se encuentra la nariz y ayuda a centrar la boca. De esta forma, saliendo del mismo punto del que suele hacerlo, es decir, del cruce de los dos ejes del cráneo, solo que en esta ocasión, con una orientación horizontal, marcará donde se va a situar la nariz del personaje, y además, aunque debido a las grandes dimensiones del hocico no nos va a poder indicar claramente dónde se encuentra el centro de la boca, si nos puede dar cierta orientación sobre dónde se va a situar éste.

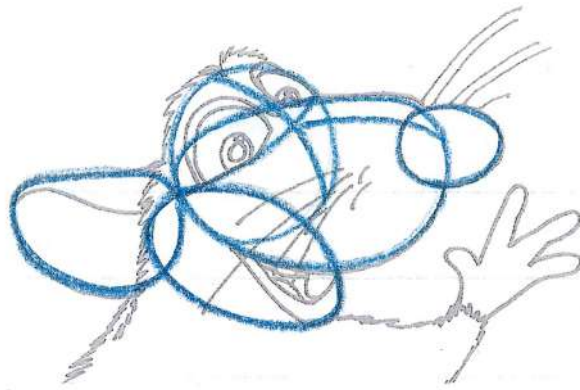


Fig. 4.66 Construcción de la cabeza de Remy.

No obstante, la cabeza de Remy también se podría plantear de la misma forma que hemos planteado la de los personajes anteriores si vemos la segunda y la tercera parte de la misma como una sola, es decir, como si ambas fueran la mandíbula de la rata.

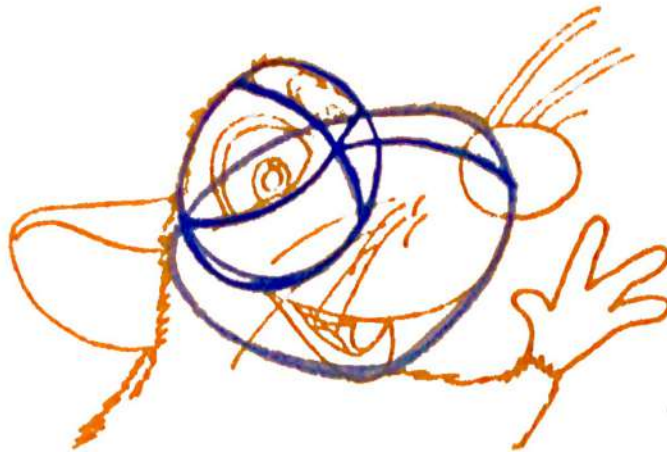


Fig. 4.67 Construcción de la cabeza de Remy.

La conjunción de las dos primeras partes, es decir, de un cráneo que no es precisamente de grandes dimensiones, pero que tampoco tiene un tamaño diminuto, y de una mandíbula que tiene unas dimensiones parecidas a las del cráneo pero que se puede decir que es ligeramente más pequeña que éste, deja claro que ambas partes están, más o menos, compensadas. Éste hecho refuerza que, tal y como he dicho al analizar el tamaño de su estructura craneal, Remy, sin ser un gran sabio, tiene cierta capacidad intelectual, y además, nos indica que estamos ante un personaje protagonista.

No obstante, si tal y como he dicho antes, planteamos la cabeza de la rata de la misma forma que hemos planteado la de los personajes anteriores, es decir, si vemos la segunda y la tercera parte de la misma como una sola, en este caso, la mandíbula, el hecho de que el personaje tenga un cráneo que no es precisamente de grandes dimensiones, pero que tampoco tiene un tamaño diminuto, y de una mandíbula que, sin perder su redondez, tiene una forma algo cuadrada, es bastante voluminosa, etc. nos indicaría que estamos también ante un personaje heroico.

La construcción del cuerpo.

En el caso de Remy, aunque tal y como he dicho varias veces, se trata de una rata de alcantarilla, gris o parda, al estar antropomorfizada, la estructura de su cuerpo se puede plantear de una forma bastante similar a la de cualquier persona, aplicándola, eso sí, las variaciones oportunas. Teniendo ésto en cuenta, en todas y cada una de las articulaciones (hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas, tobillos, etc.) se colocan círculos, los cuales, se unirán mediante ejes, líneas, etc. Tenemos que tener en cuenta que los hombros y las caderas, sobre todo estas últimas, debido a la fisionomía del animal, serán algo más grandes de lo que suelen ser en las estructuras de los cuerpos de los seres humanos. Para la caja torácica y la pelvis, se pueden utilizar formas geométricas simples (círculos, esferas, óvalos, etc.) que simulen éstas dos partes. Al realizar la segunda, tenemos que tener en cuenta que, al igual que con las caderas, debido a la fisionomía del animal, ésta tiene que tener unas dimensiones mayores de las que normalmente tiene en cualquier ser humano, de hecho, lo normal es que llegue al suelo. Una vez hecho ésto, se puede comenzar a planificar los volúmenes tanto del tronco (tórax, abdomen, pelvis, etc.) como de las extremidades (brazos, piernas, etc.) utilizando, una vez más, formas geométricas simples, las cuales, marcarán la morfología del personaje. En cuanto al rabo del personaje, este se puede plantear, simplemente, como una línea.



Fig. 4.68 Construcción del cuerpo de Remy.

Si nuestro personaje fuera de corte realista, al tratarse de una rata, tendríamos que haber planteado su estructura corporal de una forma bastante similar a la del esqueleto de estos animales. Por otro lado, si se tratara de un personaje de tipo cartoon con un nivel de antropomorfización muy alto, tendríamos que haber planteado su estructura corporal de un modo bastante parecido a la del esqueleto de los seres humanos. Sin embargo, estamos ante un personaje de corte cartoon pero con un nivel de antropomorfización no muy alto, ya que, tal y como he dicho anteriormente, al final, los ojos son el rasgo que más contribuye a que Remy se humanice, pues, si éstos fueran totalmente negros, el aspecto del personaje se acercaría bastante al de una rata realista. Además, si tenemos en cuenta que en algunos momentos del largometraje Remy se mueve como una rata (por ejemplo, cuando corre), pero que en otros, se mueve como una persona (por ejemplo, cuando cocina), considero que esta versión de la estructura corporal del personaje que podríamos catalogar como mixta, es, sin duda alguna, la más acertada.

La proporción entre la cabeza y el cuerpo.

En el caso de Remy, tal y como he dicho varias veces, estamos ante una rata antropomorfizada, por tanto, si estudiamos la proporción entre su cabeza y su cuerpo como si de un ser humano se tratara y consideramos que, tal y como he dicho antes también, aunque su edad es desconocida, tiene el aspecto de ser un joven de entre 20 y 30 años de edad, lo normal sería que el personaje tuviera la proporción de las figuras humanas adultas según el canon académico o clásico, es decir, una altura total de ocho cabezas. Sin embargo, tomando como referencia su testa, Remy tiene una proporción de tres cabezas aproximadamente, por tanto, en

principio, la rata no cumpliría con el antes nombrado canon académico o clásico.

En vista de todo esto, podemos afirmar que la proporción de Remy es exactamente igual a la de los bebés, y además, que está muy próxima a las cuatro cabezas que suelen tener los personajes infantiles, adorables, etc., por tanto, podríamos pensar que sus creadores y diseñadores le han querido dar, prácticamente, la misma proporción que estos últimos tipos de personajes. Quizá, este hecho se puede deber a un intento de éstos por contribuir a que la rata sea un personaje más entrañable, ya que, si tenemos en cuenta que históricamente estos animales no han sido muy bien vistos por la sociedad, el objetivo de que el personaje conecte con la audiencia, puede ser algo más complicado de lo normal, así que, obviamente, esta intención tendría más lógica que nunca.

Sin embargo, si consideramos que, tal y como he dicho antes también, el nivel de antropomorfización de Remy no es muy alto, y además, que las ratas adultas suelen medir unas tres cabezas aproximadamente sin contar el rabo, podemos afirmar que, muy posiblemente, lo que sus creadores y diseñadores han pretendido con esta proporción, no es otra cosa que darle a la rata las mismas proporciones que tendría en la realidad. No obstante, el intento de hacer que la rata parezca más entrañable, y con ello, que conecte mejor con la audiencia, no queda descartado.

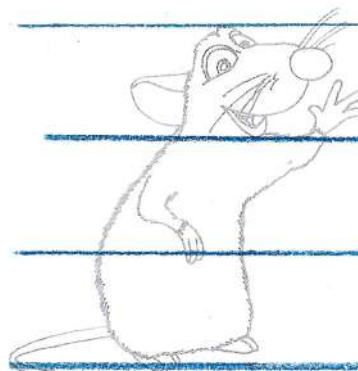


Fig. 4.69 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Remy (Cabezas).

Si aplicamos a Remy la alternativa al canon académico o clásico, es decir, la llamada regla de las cuartas partes, podemos ver que ninguno de los tres puntos cumple con dicha regla. El primero de ellos, es decir, el central, estaría, aproximadamente, en los hombros, cuando, tal y como he dicho en el punto 3.3.4.3, tendría que situarse en la zona de las caderas.

El segundo, es decir, el que divide la parte superior, estaría, aproximadamente, sobre la boca de la rata, cuando, normalmente, tendría que situarse en la parte inferior del hombro. El tercero, es decir, el que divide la zona inferior, está, aproximadamente, en la zona de las caderas, cuando, normalmente, tendría que situarse en las rodillas.

Esto se debe, principalmente, a que Remy, aunque esté antropomorfizado, no deja de ser una rata, y tal y como hemos visto antes, parece ser que sus creadores y diseñadores han respetado, por así decirlo, las proporciones que tienen estos animales en la realidad, por tanto, nos encontramos con que si comparamos la fisionomía de los seres humanos con la de las ratas, hay varias diferencias que hacen que la tarea de encajar a estos animales en una regla pensada para seres humanos, sea bastante complicada. En primer lugar, hay que decir que la cabeza de las ratas es más grande con respecto a su cuerpo que la de los seres humanos, y en el caso de Remy, ésta da la sensación de ser más grande todavía. En este sentido, teniendo en cuenta que esta característica se suele dar mucho en los antes nombrados personajes de aspecto adorable, los cuáles, suelen ser, por así decirlo, bastante cabezones, es muy probable que la posibilidad anteriormente comentada de que los creadores y diseñadores de la rata la hayan querido dar, prácticamente, la misma proporción que un personaje infantil o adorable para contribuir a que éste sea más entrañable, cobra bastante fuerza. Por otro lado, hay que decir también que el hecho de que las ratas no tengan brazos y piernas, si no patas delanteras y traseras, y que además, estas últimas estén, por así decirlo, en paralelo a la parte inferior del tronco, también influye.

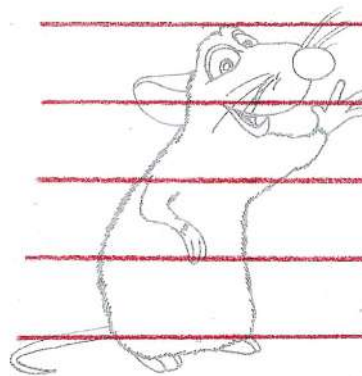


Fig. 4.70 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Remy (Cuartos).

No obstante, tal y como dije en el punto 3.3.4.3 y en el estudio de los personajes anteriores, tanto el canon académico o clásico como la regla de las cuartas partes, son fórmulas aplicables, sobre todo, a personajes reales, proporcionados, etc. y Remy, obviamente, es más bien un personaje *cartoon*, por tanto, sus creadores y diseñadores pueden adaptar su estilo, forma, etc. dependiendo de lo que estén buscando, ya que no hay que olvidar que una deformación bien estudiada, puede llevar a encontrar proposiciones artísticas muy interesantes.

Por tanto, el hecho de que la rata no esté proporcionada, no respete el canon académico o clásico, etc., características que suelen tener los personajes protagonistas, no implica que éste no pueda ejercer este papel. De igual forma, el hecho de que el personaje no tenga una proporción superior al canon académico o clásico (aproximadamente unas nueve cabezas), característica que suelen tener los personajes heroicos, tampoco significa que éste no sea uno de ellos.

El lenguaje corporal y la expresión no verbal del personaje.

En esta pose realizada en tres cuartos, Remy se está presentando a través de un saludo, es decir, de una postura típica de personaje amigable, la cuál, proyecta amabilidad, cortesía, etc., lo que deja claro su carácter afable. Da la sensación de que la rata se encontraba quieta en el lugar, alguien ha llamado su atención y se ha movido para saludar. Sin embargo, este saludo no es muy efusivo, lo que transmite cierta sensación de intranquilidad, timidez, etc. por su parte, con lo cuál, podemos deducir que no tiene mucha confianza con la persona, o las personas, a las que está saludando. Tal y como he dicho anteriormente, Remy tiene una buena imagen de los seres humanos, sin embargo, la actitud de estos ante las ratas no suele ser muy buena, y eso, le produce cierta intranquilidad, sensación de fragilidad, miedo a que le hagan algún tipo de daño, etc. Teniendo en cuenta todo esto y que la imagen es una de las que se utilizaron para la presentación del personaje, es muy posible que esté saludando a la audiencia.

Su cabeza aparece algo levantada y un poco girada hacia su derecha, y además, tal y como veremos más adelante, su cara se muestra sonriente, es más, transmite alegría, por tanto, se puede decir que está contento y tiene una actitud abierta hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuales, tal y como he dicho antes, es muy posible que sean los propios espectadores.

La expresión de su cuerpo, tal y como veremos después también, al igual que la de la cara, tiene un carácter abierto. El tronco, en su parte superior,

está ligeramente inclinado hacia delante. El brazo izquierdo, aparece extendido con la mano abierta, más en concreto, saludando, lo cuál, aporta bastante dinamismo a la pose. El brazo derecho está flexionado, y prácticamente, pegado al tronco en su parte superior, como recogido, encontrándose su mano también abierta, solo que en situación como de reposo. Las piernas también están pegadas al tronco, solo que en este caso, en su parte inferior. Sin embargo, sus pies están abiertos, es decir, cada uno orientado hacia un lado formando una especie de letra uve. Todo ésto, contribuye a que el personaje, a pesar de estar parado en el lugar, no de la sensación de encontrarse estático.

Esta posición, tal y como he dicho antes, se puede considerar como un símbolo de amabilidad, cortesía, etc., y es muy característica de los personajes amigables. Y es que, no podemos olvidarnos de que Remy, aunque desea ser cocinero más que nada en el mundo, no accede a ayudar a Alfredo Lingüini para conseguir cumplir su sueño, si no más bien, porque siente cierta lástima por la situación del chico, lo cuál, deja claro que la rata tiene sentimientos muy buenos. Ésto se ve claramente cuando, tras engañar al joven para escaparse corriendo, Remy se a observar al muchacho y se da cuenta de la desesperación del mismo por su situación en el restaurante.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que la pose del personaje es correcta. Quizá, hubiese sido interesante añadir al personaje alguna expresión, gesto, etc. característico de los cocineros, pero aún así, la pose está muy bien. No obstante, tal y como hemos hecho con los personajes anteriores, vamos a estudiar en Remy los distintos recursos gráficos que los creadores y diseñadores de personajes emplean para realizar una buena pose.

La línea de acción.

En el apartado anterior he dicho que la sensación que da la pose es que Remy se encontraba quieto en el lugar, sin embargo, debido a que, posiblemente, los espectadores han llamado su atención, ha inclinado ligeramente el tronco hacia adelante en su parte superior, ha girado un poco la cabeza hacia su derecha y ha extendido el brazo izquierdo con la mano abierta para saludar.

Teniendo todo ésto en cuenta, se puede decir que el movimiento principal es el saludo, es decir, la inclinación de la parte superior del tronco ligeramente hacia adelante, el giro de la cabeza hacia su derecha y la extensión del brazo izquierdo con la mano abierta para ejecutar éste. De esta forma, la línea de acción dibujaría una especie de arco que iría

desde la parte superior de su espalda hacia su mano izquierda, es decir, la que está realizando el saludo.

La línea de acción es algo corta, sin embargo, es dinámica, característica que se suele dar en las de los personajes protagonistas y heroicos. Y es que, al igual que éstos, Remy es un personaje que está siempre dispuesto para pasar a la acción.

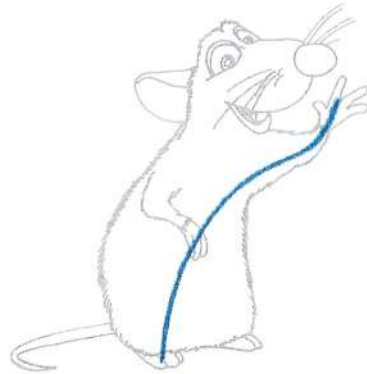


Fig. 4.71 La línea de acción de Remy.

Los ejes.

En esta pose, el eje de gravedad de Remy, partiría desde lo que sería el punto intermedio entre ambos pies y se prolongaría hacia arriba pasando por la pupila de su ojo derecho, describiendo así una línea recta algo inclinada hacia adelante y a su izquierda.

Su eje de hombros sería algo ascendente desde su derecha hacia su izquierda debido al movimiento que está realizando con el brazo de ese mismo lado. Esto haría automáticamente que su eje de caderas descendiera algo en el mismo sentido, es decir, desde su derecha hacia su izquierda.

En cuanto a los ejes de perspectiva de ambos pies sobre el suelo, para averiguarlos, como ambos están totalmente apoyados sobre el piso, lo primero que hay que hacer es unir los centros de la parte delantera de ambos. A continuación, hay que intuir donde se encuentran los centros de la parte trasera de los dos pies, ya que en ambos casos, ésta zona no se encuentra a la vista. Una vez que esos puntos estén localizados, también habría que unirlos. Con esto, nos podemos hacer una idea de dónde va a estar el punto central de cada pie, y al igual que los anteriores, también habría que unirlos. Tras esto, habría que unir cada uno de los puntos

delanteros de los pies con su correspondiente punto trasero. De esta forma, se puede obtener el punto central, y al hacerlo, nos damos cuenta de que estos ejes fugan hacia nuestra izquierda, es decir, hacia la derecha del personaje.

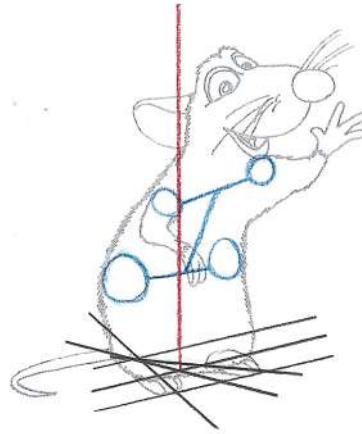


Fig. 4.72 Los ejes de Remy.

Las líneas de flotación.

En esta pose, las líneas de flotación de Remy, es decir, la combinación entre sus ejes de tórax y de cintura, es más bien convexa. Debido a esto, en principio, podríamos intuir que el estado de ánimo de la rata no es bueno, y además, que se trata de un personaje cobarde, indeciso, tímido, etc. que no está capacitado para afrontar cualquier tipo de problema.

Sin embargo, cualquiera que vea el largometraje, se puede dar cuenta de que Remy es más bien todo lo contrario. Y es que, a pesar de que ser una rata le complica en exceso la existencia, este personaje suele tener un estado de ánimo bueno, y además, es valiente y está capacitado para afrontar cualquier tipo de problema. Todo esto se puede ver en muchas escenas a lo largo de la película. Por ejemplo, cuando Remy encuentra en el restaurante los documentos que confirman que el joven Alfredo Lingüini es el legítimo heredero de Auguste Gusteau, acto seguido es descubierto por el chef Skinner. Si se tratara de un personaje cobarde, indeciso, etc. obviamente, habría dejado los antes citados papeles donde estaban y habría huido sin más para evitar ser atrapado. Lejos de eso, la rata no duda en cogerlos y marcharse rápidamente para informar a su amigo, y aunque el cocinero la persigue e intenta por todos los medios atraparla, no suelta los papeles en ningún momento.

Aunque durante la mayor parte del largometraje las líneas de flotación de Remy son cóncavas, tal y como he dicho en el punto 3.3.5, los estados

anímicos de los personajes pueden cambiar en cualquier momento. Si tenemos en cuenta que en esta imagen de presentación, tal y como he dicho antes, es muy posible que Remy esté saludando a la audiencia, es decir, a seres humanos, podemos tener una posible explicación a su estado de ánimo. Y es que, a pesar de que la rata tiene una buena imagen de las personas, la actitud de éstas ante los miembros de su especie no suele ser muy buena. Debido a ésto, es muy probable que el personaje tenga cierto miedo, indecisión, timidez, etc. en su presencia, y obviamente, lo transmite con la pose.

Todo esto se puede ver, sobre todo, en dos escenas a lo largo de la película. La primera de ellas es al principio de la historia, más en concreto, cuando la dueña de la casa en la que vive la colonia descubre a Remy y a su hermano Emile en la cocina. La mujer, asustada, la emprende a tiros con las dos ratas, y al hacerlo, descubre accidentalmente al resto del clan, por lo que todos sus miembros tienen que marcharse de allí rápidamente. En plena huida, debido a que vuelve a por el libro de cocina de Auguste Gusteau, Remy se queda rezagado, y por tanto, es el que más disparos de la señora tiene que esquivar. La otra es, más o menos, a la mitad de la trama, más en concreto, cuando Alfredo Lingüini sale del restaurante junto a Colette Tatou y ambos se marchan en la motocicleta de ésta. Al acelerar, el chico pierde el gorro de cocinero, y con ello, a Remy. Al verse solo en medio de la calle, éste se encuentra algo asustado, pero aún así, consigue esquivar a una serie de coches y llegar a la acera. Sin embargo, al hacerlo, la rata acaba en la terraza de una cafetería, donde los clientes, al verla, comienzan a gritar, intentan atraparla, etc. lo cuál, hace que su miedo aumente, y con ello, que se vea que, tal y como he dicho antes, a pesar de tiene una buena imagen de los seres humanos, también tiene cierta actitud de desconfianza, quizá incluso miedo, en su presencia.

Además de estas dos escenas, en el largometraje hay más momentos en los que las las líneas de flotación de Remy cambian y se vuelven convexas. Éstos son, sobre todo, cuando el personaje reflexiona sobre la vida que lleva en la colonia y se da cuenta que, debido a que es una rata, no tiene otra opción que seguir adelante con sus labores en la misma, aunque éstas no le motiven en absoluto. Pero además de estos momentos, hay todavía más. Uno de ellos es cuando, tras separarse de su familia, Remy decide quedarse a esperarles en una alcantarilla por si vuelven a buscarle, y en vista de que este hecho no se produce, se desanima. Otra es cuando el chef Skinner consigue atraparle mediante una trampa para ratas y se ve encerrado en una jaula que el malvado cocinero introduce en el maletero de su coche.

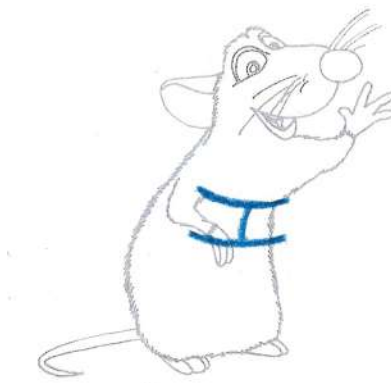


Fig. 4.73 Las líneas de flotación de Remy.

Aunque en la imagen que nos ocupa las líneas de flotación de Remy son convexas, tal y como he dicho antes, la mayor parte del largometraje son de tipo cóncavo. Éstas, son muy comunes tanto en los personajes protagonistas como en los heroicos, lo cuál, refuerza a Remy en ambos sentidos. Los del primer tipo, es decir, los protagonistas, entre otras cosas, son muy enérgicos, y sin duda alguna, nuestro personaje tiene esa cualidad. Y es que, salvo en las dos últimas escenas de las que he hablado, son pocas más en las que la rata aparece cansada, desfallecida, etc. Además, cuando ésto ocurre, suele recuperarse muy rápidamente, entre otras cosas, gracias a la visión que tiene de Auguste Gousteau, la cuál, intenta que siga adelante en todo momento. Los del segundo tipo, es decir, los heroicos, entre otras cosas, siempre están en estado de máxima alerta por cualquier cosa que pueda pasar a su alrededor, y sin duda alguna, Remy también tiene esa cualidad, ya que al ser una rata, tiene que tener mucho cuidado por si aparece cualquier tipo de peligro. Además, teniendo en cuenta que a Alfredo Lingüini la cocina no se le da especialmente bien, cuando le ayuda a hacer su trabajo, tiene que estar pendiente en todo momento de que el muchacho no cometa ningún error.

La perspectiva.

En esta pose, tal y como he dicho antes, Remy aparece en posición de tres cuartos, por tanto, no está totalmente de frente a la audiencia, si no algo girado hacia su izquierda, lo que nos permite que veamos también una parte de su costado derecho. Teniendo todo esto en cuenta, si metemos a la rata en una especie de caja, podemos observar claramente que el tipo de perspectiva con la que se ha realizado es la de dos puntos.

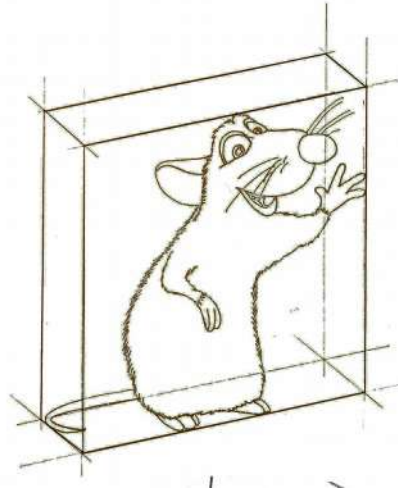


Fig. 4.74 La perspectiva de Remy.

Además del antes nombrado hecho de que el personaje esté realizado en posición de tres cuartos, hay otros detalles de la pose que contribuyen a que la perspectiva tenga bastante asimetría, y con ello, a que sea más dinámica, real, etc. Estos son, por ejemplo, que su cabeza esté levemente levantada y algo girada hacia su derecha, que su brazo izquierdo esté levantado, que la mano de ese mismo lado esté abierta y en posición de saludar, etc.

La pose no tiene mucho escorzo, o al menos, este no se aprecia mucho, ya que al tratarse de una de las imágenes de presentación de Remy, este no se encuentra muy cerca de los espectadores, si no a una distancia que permite que éstos lo vean bien para poder hacerse una idea de cómo es. Teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que, en el caso de que la figura tenga escorzo, este es de tipo decreciente.

Los antes nombrados detalles, es decir, que su cabeza esté levemente levantada y algo girada hacia su derecha, que su brazo izquierdo esté levantado, que la mano de ese mismo lado esté abierta y en posición de saludar, etc., también contribuyen a que la pose de la rata tenga bastante profundidad.

En su brazo derecho, más en concreto en la zona del codo, que es, obviamente, una de en las que éste se articula, se puede apreciar algo de superposición. Sin embargo, a diferencia de otros personajes, quizá porque el brazo está cubierto de pelo, no lo cubre ningún tipo de prenda de vestir, etc., no se ha utilizado la anteriormente citada técnica "tabbing". Aún así, sí que se puede intuir perfectamente la zona de la articulación que está encima y la que está debajo.

En cuanto a otros elementos del personaje que también pueden contribuir a la perspectiva, tal y como he dicho antes, al no tener el personaje ningún tipo de prenda de vestir, salvo quizá sus bigotes, el rabo, etc., no se puede destacar nada en particular.

La construcción de la cara y las manos y la expresión a través de ellas.

La construcción de la cara y la expresión a través de ella.

Tal y como he dicho varias veces, Remy es una rata, más en concreto, una de alcantarilla, gris o parda, y a pesar de ser un personaje tipo cartoon y estar antropomorfizado, sigue conservando la esencia de estos animales. Y es que, tal y como he dicho antes también, el nivel de humanización de Remy, en cuanto a su fisiología se refiere, es más bien bajo, ya que al final, los ojos son el rasgo que más contribuye a ello, pues si éstos fueran totalmente negros, el aspecto de la rata se acercaría bastante al de una de corte realista. Debido a esto, al contrario que ocurría con otros personajes, la cara de Remy no se puede construir exactamente como si se tratara del rostro de un ser humano realista, ya que tiene algunas diferencias significativas con respecto a éstos, sobre todo, por el hocico de grandes dimensiones tan característico de estos animales. Sin embargo, si que se pueden utilizar algunas cosas de ese tipo de rostros, aplicándolas, eso sí, las variaciones oportunas. A continuación, vamos a ver cómo se haría, para lo cuál, voy a volver unos apartados hacia atrás, más en concreto, al que hablaba sobre la construcción de la cabeza de la rata.

En dicho apartado, había construido la cabeza de Remy mediante tres partes. La primera, es decir, el cráneo, consiste en una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, no es precisamente de grandes dimensiones, pero tampoco tiene un tamaño diminuto. Dentro de dicho círculo o esfera, los ejes de su cráneo nos indican que, además de que éste se encuentra en posición de tres cuartos, tiene la cabeza algo levantada y un poco girada hacia su derecha. También dan a entender que sus ojos, los cuáles, voy a colocar a continuación, mirarán, más o menos, hacia ese mismo lado. La segunda parte, es decir, la mandíbula, consiste en un óvalo algo alargado, el cuál, tiene unas dimensiones parecidas a las del cráneo, aunque se puede decir que es ligeramente más pequeña que éste. En cuanto a la tercera parte, es decir, el hocico, es un óvalo alargado que pasará por los puntos en los que la línea horizontal del cráneo toca a éste. Sus dimensiones, serán más grandes que las de las dos partes anteriores, y con ello, marcará claramente la fisionomía del animal, o mejor dicho, de la rata.

Además, en él, se va a situar el eje vertical que suele encontrarse dentro del óvalo de la mandíbula y que normalmente marca dónde se encuentra la nariz y ayuda a centrar la boca. De esta forma, saliendo del mismo punto del que suele hacerlo, es decir, del cruce de los dos ejes del cráneo, solo que en esta ocasión, con una orientación horizontal, marcará donde se va a situar la nariz del personaje, y además, aunque debido a las grandes dimensiones del hocico no nos va a poder indicar claramente dónde se encuentra el centro de la boca, si nos puede dar cierta orientación sobre dónde se va a situar éste.

A continuación, hay que dividir la línea horizontal de la parte superior de la cabeza (es decir, del cráneo) en los cinco ojos que, tal y como he dicho anteriormente, suele tener el ancho de la cara. En esta pose, al igual que ocurría con las anteriores, hay que tener en cuenta que Remy está en posición de tres cuartos, por tanto, dichas partes no van a tener exactamente la misma longitud. Sobre la segunda y la cuarta división se colocarán los ojos, los cuales, en el caso de la rata, tendrán más o menos la misma forma que los de los seres humanos, solo que algo más grandes de lo normal, y quizá, un poco más redondeados, ya que son como una especie de circunferencia de la que tan solo se ven, aproximadamente, unas tres cuartas partes. Además, debido a todo esto, ocuparán algo más de la superficie del rostro que deberían ocupar si se tratara exactamente de los ojos de un personaje realista.

Debajo de ellos, tal y como he dicho antes, comienza el hocico, el cuál, es un óvalo alargado de sentido horizontal, que además, en Remy tendrá unas dimensiones algo más grandes que las del cráneo y la mandíbula. Del punto situado entre los dos ojos de la rata, saldrá el eje horizontal que en el extremo opuesto marcará donde se encuentra la nariz. Ésta no será de corte realista, ya que tendrá también forma de óvalo alargado y un sentido horizontal, solo que su tamaño será mucho más pequeño que el hocico.

Siguiendo el recorrido del antes nombrado eje a través del hocico de Remy, llegaremos a perderle de vista, pero aún así, nos podremos hacer una idea de dónde se va a situar el centro de la boca. Ésta está justo debajo del hocico, es más, se podría afirmar que la parte inferior de éste, es su parte superior. En cuanto a su parte inferior, está pegada al óvalo de la mandíbula, por tanto, se puede decir que marca el final de la cabeza del personaje, ya que las ratas no tienen ningún tipo de barbilla. Para determinar dónde están sus comisuras, debido a que las grandes dimensiones del hocico nos impiden ver la de la parte izquierda del personaje, tendremos que guiarnos tan solo por la de la parte derecha. Teniendo en cuenta que, tal y como he dicho, la parte superior de la boca

es la parte inferior del óvalo del hocico, los extremo de la boca estarán justo en el punto en el que dicha forma deja de coincidir con la circunferencia del cráneo. Al igual que ocurría con algunos de los personajes vistos anteriormente, la boca de Remy tiene una longitud bastante grande.

En cuanto a sus orejas, a pesar de que la imagen no se encuentra completamente de frente, gracias a que, tal y como hemos dicho varias veces, está en posición de tres cuartos, podemos visualizar tanto la parte frontal de la rata como algo de su costado derecho. De esta forma, podemos afirmar que la oreja derecha del personaje está alineada, más o menos, con los ojos en su parte superior y con la nariz en su parte inferior. Teniendo esto en cuenta, podemos deducir que la oreja izquierda de Remy está colocada en la misma posición, solo que al otro lado de su cabeza. Sin embargo, como la pose no está tampoco completamente de perfil, no podemos saber mediante ella dónde están las orejas de la rata. No obstante, en algunas escenas de la película, se puede apreciar claramente que éstas comenzarían, prácticamente, al final del cráneo y se prolongarían horizontalmente hacia atrás. En cuanto a su forma, se puede decir que tienen la misma que las de las ratas reales.

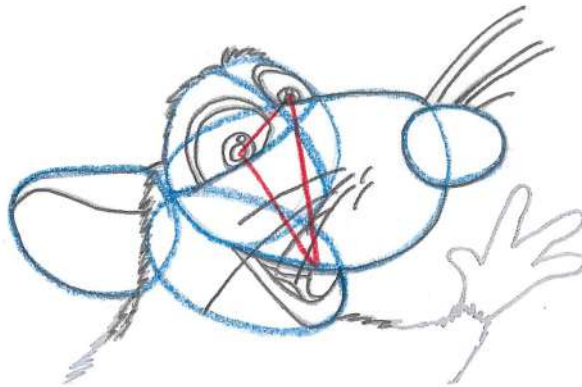


Fig. 4.75 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Remy.

Si tenemos en cuenta el antes citado método para crear caras de Vincent Woodcock que se basa en el triángulo imaginario que configuran la boca y los ojos, podemos decir que el que forman los rasgos faciales de Remy es (aunque éste se encuentre en posición de tres cuartos y no lo veamos de frente), más o menos, uno del tipo isósceles, ya que, aunque por la perspectiva del personaje percibimos el lado que está a su izquierda algo más largo que el que está a su derecha, con la rata totalmente de frente, posiblemente estos dos se vieran iguales. Además, se puede decir que

está algo ensanchado verticalmente. Teniendo en cuenta la forma más bien redondeada de la cara de Remy, podríamos construir ésta partiendo de un círculo y del antes descrito triángulo. En estos momentos, no me consta si las caras construidas mediante estas formas están asociadas a un tipo de personaje en concreto, por tanto, no puedo decir si estas contribuyen a ensalzar alguna de las características de la rata que he mencionado anteriormente.

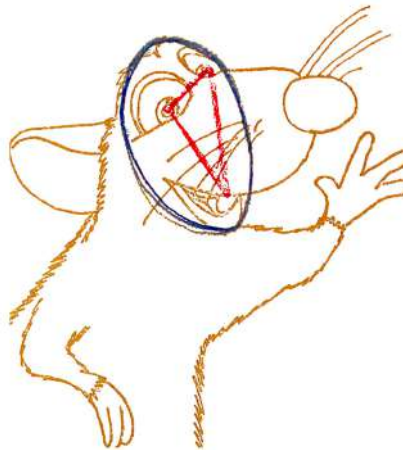


Fig. 4.76 La construcción de la cara de Remy mediante el método de Vincent Woodcock..

Los ojos de Remy, tal y como he dicho antes, tendrán más o menos la misma forma que los de los seres humanos, solo que algo más grandes de lo normal, y quizá, un poco más redondeados, ya que son como una especie de circunferencia de la que tan solo se ven, aproximadamente, unas tres cuartas partes. Éstos se encuentran en el lugar en el que suelen estar normalmente, es decir, a la misma altura y sobre la línea horizontal imaginaria que divide en dos la parte superior de la cabeza. En esta pose, sus párpados están completamente abiertos, y además, sus pupilas, las cuales tienen un tamaño que podría considerarse como normal, miran hacia su derecha. Las cejas no se distinguen muy bien, por lo que es muy posible que sean del mismo color que el pelaje de la rata, o incluso que sea este mismo (más en concreto, el que tiene sobre ambos ojos a la misma altura) el que se encargue de la función de éstas. Teniendo todo esto en cuenta, podemos decir que los ojos de Remy están en una situación que podríamos considerar como de carácter normal, aunque el hecho de que miren hacia un lado, en este caso, tal y como he dicho antes, su derecha, hacen que podamos pensar que algo o alguien que está en esa dirección ha llamado su atención. Además, otros elementos de la cara de la rata, como por ejemplo, la parte superior de las mejillas, la cuál, gracias a que tiene algo de volumen, ayuda a que ambos ojos consigan transmitir amabilidad, simpatía, etc. por las personas que han

llamado su atención, las cuáles, tal y como he dicho antes también, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores.

En esta pose, la boca de Remy está abierta, y además, dibuja una especie de media luna hacia arriba. De sus labios, tan solo percibimos el inferior, el cuál, suele ser algo más grande que el superior. De sus dientes, tan solo vemos los superiores, o mejor dicho, algunos de ellos, entre los cuales, destacan las palas delanteras, que son los dientes más característicos de estos animales. Gracias a la boca, se intuye que la rata, aunque sienta cierta desconfianza hacia las personas a las que está saludando, se encuentra alegre, contenta, feliz, etc. Además, al adoptar esta forma, la boca provoca que la parte superior de las mejillas tome volumen, y con ello, tal y como he dicho antes, que ayude a los ojos, y al personaje en general, a transmitir amabilidad, simpatía, etc.

En el caso de Remy, tal y como he dicho antes, la nariz no es de corte realista, sin embargo, es bastante parecida a la que suelen tener, normalmente, los roedores tipo cartoon, sobre todo, las ratas, los ratones, etc. A diferencia de éstas últimas, la de Remy tiene una forma mucho más ovalada y es algo más grande, aunque quizá esto último se deba a que desde la punta del hocico en la que está situada, se expande hacia fuera de la cara en sentido horizontal. Las orejas, a diferencia de la nariz, sí son más parecidas a las de corte realista, solo que quizá, al igual que la anterior, sean un poco más grandes de lo habitual. No obstante, tanto el tamaño de la primera como el de las segundas, se pueden considerar que están dentro de los límites que podríamos considerar como normales, lo cuál, se puede deber a que, generalmente, los personajes protagonistas, sobre todo los que tienen un carácter heroico, suelen tener ambos elementos más bien pequeños. En cuanto al pelo, debido al tipo de animal que es, obviamente, tiene por todo su cuerpo, sin embargo, no podemos afirmar que el que se encuentra en la parte superior de la cabeza tenga la misma forma que el de un ser humano. Tampoco podemos decir que tenga vello facial en forma de bigote, perilla, barba, etc.

En resumen, se puede decir que en esta pose la cara de Remy se muestra alegre, amable, etc. por tanto, podemos intuir que la rata está contenta y a pesar de que transmita cierta sensación de desconfianza, en general, tiene una actitud abierta, receptiva, etc. hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuáles, tal y como he dicho antes, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores.

La construcción de las manos y la expresión a través de ellas.

Tal y como he dicho varias veces, Remy es una rata, más en concreto, una de alcantarilla, gris o parda, y a pesar de ser un personaje de corte cartoon y estar antropomorfizado, sigue conservando la esencia de estos animales. Y es que, tal y como he dicho antes también, el nivel de humanización de Remy, en cuanto a su fisiología se refiere, es más bien bajo, pues el aspecto de la rata, sin dejar de ser de tipo cartoon, se acercaría bastante al de una de corte realista. Debido a esto, al contrario que ocurría con otros personajes, sus manos no se pueden construir exactamente como si se tratara de las de una persona real, ya que tienen algunas diferencias significativas con respecto a las de éstas, sobre todo, por los dedos de sus manos. Y es que éstos, además de ser tan solo cuatro, tienen una longitud algo más grande de la que suelen tener los de cualquier ser humano realista. Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que sus manos están muy cerca de las de un personaje de tipo cartoon, por tanto, lo mejor es construirlas mediante esta técnica.

Para ello, tal y como he dicho en el punto 3.3.5.2, a través de una especie de masa con forma parecida a la de una manopla, se dibuja una palma más o menos regordeta, y obviamente, cuatro dedos a partir de una serie de óvalos, los cuales, estarán algo aplatanados y se corresponderán con su longitud total.

En el caso de esta imagen de Remy, hay que tener en cuenta que ambas manos están en posiciones diferentes. La izquierda está abierta y tiene los cuatro dedos separados. Además, la parte interior de la palma está orientada hacia la audiencia. Sin embargo, aunque la derecha está abierta también, tiene los cuatro dedos juntos, y además, la parte interior de la palma está orientada hacia el suelo. También hay que decir que de esta última hay un dedo que no apreciamos.

Además, tal y como he dicho también en el antes citado punto, las formas tienen que ser dinámicas, elegantes, limpias, suaves, etc. ya que, de esta forma, se verán mejor en el espacio. Por ello, se prescinde de arrugas, detalles innecesarios, etc. aunque, en ocasiones, cuando la acción lo requiera, por ejemplo, cuando se quieren representar los nudillos de un puño cerrado, se pueden marcar algunas formas huesudas, aunque éstas no consistirán más que en una pequeña juntura por cada uno de los dedos.

En esta imagen de la rata, efectivamente, se puede decir que las formas son dinámicas, elegantes, limpias, suaves, etc., sobre todo, la de la mano izquierda, es decir, la que está abierta. Además, no se ve ningún tipo de

arruga o cualquier otro detalle innecesario, ni siquiera ningún tipo de juntura en los dedos.

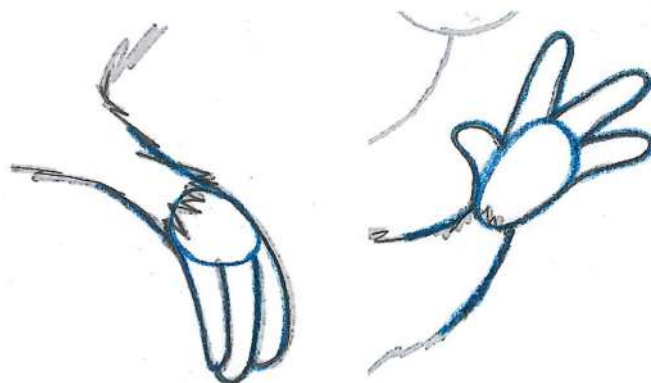


Fig. 4.77 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Remy.

En esta pose, tal y como he dicho antes, Remy se está presentando a través de un saludo, es decir, de una postura típica de personaje amigable, la cuál, entre otras cosas, proyecta amabilidad, cortesía, etc., y por tanto, deja claro el carácter afable del personaje. En ella, las manos de la rata son muy importantes, ya que, debido a la forma en la que están y a la posición en la que se encuentran con respecto al cuerpo del personaje, contribuyen a transmitir todo esto.

Al encontrarse abiertas, ambas transmiten una actitud positiva, sobre todo la mano izquierda, ya que además de que tiene todos sus dedos separados, mediante ella, es con la que Remy está llevando a cabo el antes nombrado saludo. Quizá la derecha, debido a que, al contrario que la izquierda, tiene todos sus dedos juntos y la palma orientada hacia el suelo, pueda dar sensación de ser algo menos positiva, sin embargo, esto puede contribuir a que la rata exprese un poco más esa intranquilidad por encontrarse ante los seres humanos de la que he hablado antes. No obstante, desde mi punto de vista, en ningún caso llega a transmitir negatividad.

Ambas manos, al estar abiertas, sobre todo la derecha, que lo está completamente, pueden dar a entender que están realizando la acción básica de agarrar. Sin embargo, en el caso de esta pose de Remy, éste no está agarrando a nadie ni a nada, y además, ni siquiera parece que tenga la intención de hacerlo. Teniendo todo esto en cuenta, no se puede decir que sus manos se encuentren realizando dicha acción básica. No obstante, debido a que si cualquiera de ellas lo fuera a hacer, antes de ello, adoptaría esa misma forma, podemos afirmar que lo que realmente

están realizando es una variación de la antes nombrada acción, en este caso, con el objetivo de realizar un saludo.

En cuanto al hecho de que ambas manos se encuentren a distintas alturas con respecto al cuerpo de la rata, se puede decir que, de esta forma, contribuyen a dotar a la pose de cierta asimetría.

La silueta.

Lo primero que podemos ver a través de la silueta de esta pose de Remy, es que la rata, claramente, está en posición de tres cuartos, que es lo más recomendado.

Está compuesta por la cabeza, el tronco, el rabo y las extremidades, las cuales, a excepción del brazo derecho, que debido a su posición con respecto al tronco del personaje no se aprecia, se pueden ver bastante bien, pues están perfectamente separadas. Es cierto que de las extremidades inferiores tan solo percibimos los pies, sin embargo, esto se debe a que, debido a su fisiología, su pelaje, etc. este tipo de animales tienen las extremidades inferiores bastante pegadas al tronco, y por tanto, éstas no se aprecian de la misma forma en la que lo harían, por ejemplo, si de un ser humano se tratase.

A continuación, se puede apreciar bastante bien que la cabeza de Remy aparece algo levantada y un poco girada hacia su derecha, que el tronco está ligeramente inclinado hacia delante en su parte superior y que el brazo izquierdo aparece extendido con la mano abierta, más en concreto, saludando. La posición de sus extremidades inferiores, o mejor dicho, de sus pies, da a entender que, tal y como he dicho anteriormente, la rata se encuentra quieta en el lugar. A pesar de esto último, el hecho de que ambos estén abiertos, es decir, cada uno orientado hacia un lado formando una especie de letra uve, junto con los antes nombrados gestos de la cabeza y el brazo izquierdo, contribuyen a que el personaje no de la sensación de encontrarse estático. Todos estos gestos, se pueden considerar como los más elementales de la acción, ya que, tal y como he dicho antes, aunque no podemos apreciar que el brazo derecho está flexionado con la mano abierta como si en situación de reposo se encontrase, teniendo en cuenta que éste ayuda a transmitir la intranquilidad de la rata por encontrarse ante unos seres humanos, y que esta información nos la da también la posición algo inclinada hacia delante de la parte superior del tronco, éste se puede considerar más bien un movimiento secundario.

Todos estos gestos, es decir, la cabeza algo levantada y un poco girada hacia su derecha, el tronco ligeramente inclinado hacia delante en su parte superior, el brazo izquierdo extendido con la mano abierta, etc., están lo suficientemente exagerados como para que la audiencia los perciba sin ningún tipo de problema. Además, todos ellos también contribuyen a que, tal y como he dicho antes, se pueda deducir que la acción de Remy es una presentación mediante un saludo, y por tanto, tiene un carácter claramente abierto.

También hay que decir que, el hecho de que se puedan diferenciar las orejas, la nariz, los bigotes, el rabo, etc. de la rata, contribuye bastante a que los espectadores puedan deducir que se trata de este animal.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos concluir este apartado afirmando que la silueta de Remy funciona perfectamente, ya que transmite la misma sensación que la pose en si, es decir, que la rata se está presentando a través de un saludo, una postura típica de personaje amigable, la cuál, proyecta amabilidad, cortesía, etc., lo que deja claro su carácter afable.

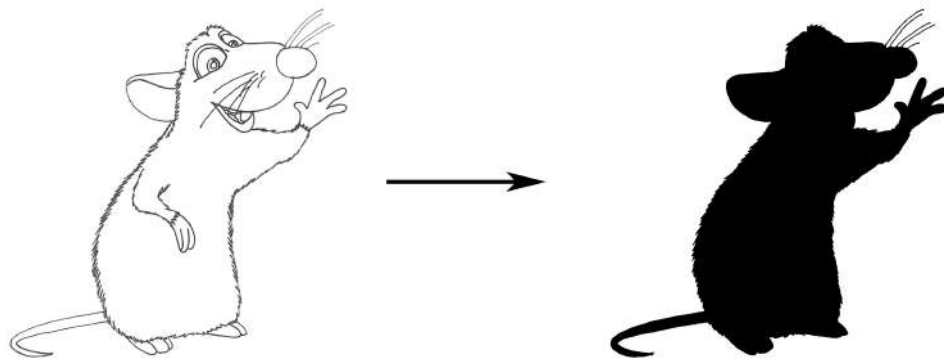


Fig. 4.78 Silueta de Remy.

El color.

En el caso de Remy, sin contar diferentes matices, tonalidades, etc., tenemos una paleta de tres colores, más en concreto, gris, carne y marrón, aunque la verdad es que este último, tan solo se encuentra en la pupila de los ojos de la rata. A continuación, vamos a ver cuáles de los significados de cada uno de estos colores se pueden relacionar con la personalidad del personaje.

El color gris se asocia positivamente, entre otras cosas, con el equilibrio, la neutralidad, etc., características que están en Remy. La primera, es decir, el equilibrio, se puede ver en su mentalidad, ya que se puede decir que la rata está equilibrada. Aunque el personaje sueña con ser cocinero,

en todo momento tiene claro que, debido a que no es un ser humano, lo tiene muy complicado, por tanto, siempre tiene los pies en el suelo y nunca pierde la cabeza. En cuanto al segundo, es decir, la neutralidad, se puede ver en que Remy, a pesar de ser una rata, tiene muchas actitudes propias de los seres humanos, como por ejemplo, caminar sobre dos patas, cocinar, etc. con lo cual, se le puede considerar un personaje entre ambas especies. Por otro lado, el color gris, se asocia negativamente, entre otras cosas, con la depresión, estado en el que Remy, en algunos momentos del largometraje, más en concreto, al comienzo de éste, parece estar. Y es que, tal y como he dicho anteriormente, al principio de la película, la rata no está contenta con la vida que lleva en la colonia, y aunque desea cambiarla, le es bastante complicado debido a que es un roedor.

El color popularmente conocido como carne se asocia, entre otras cosas, con la sociabilidad, una de las características de Remy, ya que, tal y como se puede ver al comienzo del largometraje, la rata parece conocer y llevarse bien con todos los miembros de la colonia. Además, más o menos en la mitad de la película, no duda en dar comida del restaurante a bastantes miembros del clan, aunque sabe que no debería hacerlo. Por otro lado, hay que decir que parece que siempre está dispuesto a tratar con quien haga falta, ya que, tal y como se ve en el largometraje, se hace amigo de Alfredo Lingüini, un ser humano.

El color marrón está asociado, entre otras cosas, con la seguridad, una de las características que también podemos encontrar en Remy. Y es que, en el largometraje, éste siempre está bastante seguro de sí mismo, sobre todo, cuando tiene que cocinar. De hecho, los momentos en los que se puede decir que se le ve más inseguro, son bastante pocos. Por ejemplo, uno de ellos es en la escena en la que se separa accidentalmente de su colonia y no sabe muy bien qué hacer hasta que la visión que tiene de Auguste Gusteau le ayuda, aunque si tenemos en cuenta que el cocinero tan solo es un producto de su imaginación, quizá en este momento no esté tan inseguro como a priori aparenta. Otro momento en el que se le ve también con bastante miedo, es cuando, tras caerse de la motocicleta de Colette Tatou, se encuentra solo en medio de una calle muy transitada y tiene que esquivar los coches, huir de las personas, etc. Por último, en este sentido, también hay que nombrar la escena en la que el chef Skinner consigue capturarlo, y tras encerrarle en una jaula y esconder ésta en el maletero de su coche, la rata no sabe muy bien como escapar y comienza a lamentarse por lo sucedido.

En el caso de Remy, se puede decir que sus dos colores más característicos son el gris y el carne, aunque no podemos perder de vista

el marrón. El primero se corresponde con las partes de su cuerpo que están cubiertas de pelo, mientras que el segundo, lo hace con las que no lo están, predominando, sobre todo, el primero de ellos, es decir, el gris. En cuanto al tercero, es decir, el marrón, tal y como he dicho antes, está presente en las pupilas de los ojos de la rata.

En cuanto a los anteriormente nombrados acordes cromáticos, en Remy, si cogemos los tres colores de los que acabamos de hablar, y además de interpretar el carne como rosa, también añadimos el blanco de sus ojos, sus dientes, etc., aunque las proporciones de todos ellos en el personaje no sean las que, supuestamente, tienen que ser, podríamos identificar el acorde cromático de la modestia, característica que, en cierto modo, podemos encontrar en el personaje. Y es que la rata, aunque es un grandísimo cocinero, tiene los pies en el suelo en todo momento y no se cree mejor que nadie a pesar de que, obviamente, lo es. Quizá, podemos decir que pierde esta cualidad en alguna que otra escena, como por ejemplo, en la que todo el mundo aclama a Alfredo Lingüini pensando que él es el cocinero del restaurante Gusteau's, cuando en realidad, el auténtico chef es Remy, la rata cocinera.

No obstante, es muy probable que Remy le deba sus colores al simple hecho de que éstos son los que suelen tener las ratas normales y corrientes. De ahí, que tal y como he dicho varias veces, a su especie se la conozca como rata de alcantarilla, parda o gris.

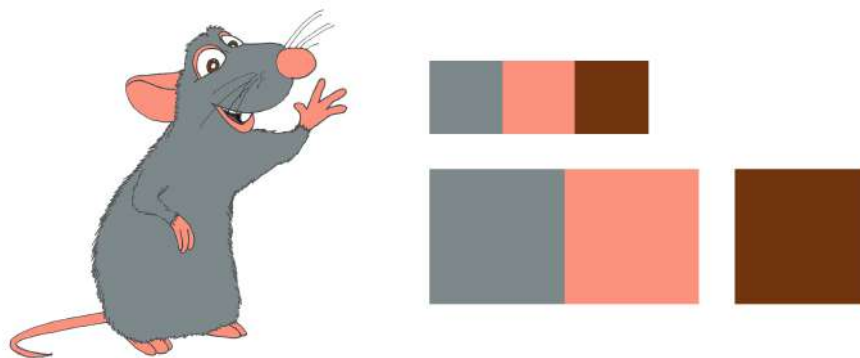


Fig. 4.79 Colores de Remy.

La iluminación.

Si volvemos a la imagen de Remy de la cuál hemos partido, es decir, a la de la rata modelada en 3D, texturizada, iluminada, etc. podemos apreciar en ella las tres divisiones o particiones tonales básicas. El color natural o real serían todos y cada uno de los colores del personaje. El toque luminoso o de luz serían las luces, las cuales, tal y como podemos ver, le iluminan la parte frontal, el interior del brazo izquierdo, la mano derecha y

una pequeña parte del rabo, más en concreto, lo que sería el extremo exterior. Éstas no son muy fuertes, ya que en ningún momento hacen que ninguna de las partes del personaje brille demasiado. De hecho, al contrario de lo que ocurría con otros personajes, no se perciben ni siquiera pequeños destellos en ninguna parte de su cuerpo. En cuanto al toque de sombra, estaría situado en el lateral derecho del personaje, tratándose de una sombra no muy dura, la verdad, puesto que, a excepción de la parte que queda más atrás, no le oscurece mucho ninguna zona de su cuerpo.

La mayor parte del cuerpo de Remy está cubierto de pelo, y éste, da perfectamente la sensación de que está realizado de ese material. En cuanto a su piel, aunque no se ve tanta como en otros personajes, se puede apreciar en las orejas, los párpados, la nariz, la boca, las manos, los pies y el rabo. Al igual que ocurre con el pelo, ésta también da perfectamente la sensación de que está realizada de ese material. Por todo ésto, podemos afirmar que las texturas empleadas en la rata son las correctas.

En esta imagen de Remy, se puede apreciar una sombra de tipo simple. Ésta está bajo el personaje, y a pesar de que parece un pequeño charco de agua, cumple perfectamente con su función, es decir, hace que el personaje se ancle perfectamente al suelo, y con ello, que no de la sensación de que está flotando sobre un fondo blanco.

El hecho de que el frontal de Remy esté más iluminado que el lateral que podemos ver, es decir, el derecho, me hace pensar que la fuente de luz se encuentra frente a la parte frontal de su tronco, aunque quizá, algo escorada hacia su izquierda. Por otro lado, las sombras provocadas por algunas de las partes de su cuerpo, como por ejemplo, la cabeza, la nariz, etc., me hacen pensar que la luz viene de arriba, es decir, que está situada en un punto superior al personaje. En vista de todo esto, deduzco que la fuente de luz se encuentra frente a Remy, pero quizá un poco más escorada a su izquierda y por encima de él. No obstante, debido a que la luz no se encuentra exactamente sobre su cabeza, yo me inclino más porque se trata de una iluminación lateral, solo que debido a la posición que está ocupando la rata, a él le cae más o menos de frente. Además, tal y como he dicho varias veces, la imagen es una de las que se utilizaron para presentar al personaje, por tanto, teniendo en cuenta que la iluminación lateral ayuda a resaltar los rasgos de éstos, tenemos que estar ante una iluminación de este tipo.

Los efectos especiales.

En esta pose de Remy, debido a que, tal y como he dicho anteriormente, se trata de una de las imágenes utilizadas para la presentación del personaje, no se aprecia ningún efecto especial de ningún tipo.

Los accesorios.

En esta pose de Remy, además de que la rata no lleva ninguna prenda de vestir, tampoco se aprecia ningún accesorio de ningún tipo.

Las hojas de modelo.

En el caso de Remy, aunque no he podido tener acceso a ninguna de sus hojas de modelo completa, he encontrado una de las conocidas como Expressions & attitudes y otra de las que se suelen utilizar para comparar los tamaños de todos y cada uno de los personajes.

En la primera de ellas, es decir, en el Expressions & attitudes, se pueden observar algunas de las actitudes, expresiones, etc. más habituales de Remy. Además, tal y como podemos ver, la rata está construida mediante dibujos vectoriales.



Fig. 4.80 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Remy realizado para *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava 2007). Pixar Animation Studios, 2007.

En la segunda, es decir, en la que se comparan los tamaños de algunos de los personajes que en algún momento van a compartir la pantalla,

podemos ver, entre otros, al chef Skinner, Alfredo Lingüini, Colette Tatou, Anton Ego, etc., todos ellos, realizados en dos dimensiones.

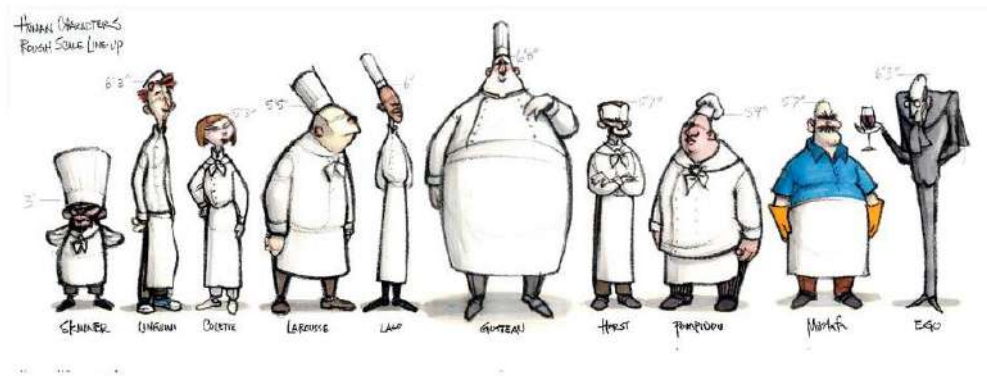


Fig. 4.81 Model Sheet (comparativa de tamaños) de los personajes humanos realizado para *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007). Pixar Animation Studios, 2007.

Teniendo en cuenta que las hojas de modelo son muy necesarias en una producción de estas características, se puede afirmar con casi total seguridad que, a pesar de no haber podido encontrarlas, el equipo creativo tiene que haber realizado el resto de páginas. Además, al tratarse de un personaje en 3D, los artistas encargados del modelado, tienen que haber usado al menos una hoja con las poses frontal y lateral del personaje, ya que, normalmente, el modelado en tres dimensiones de éstos comienza así.

4.2.2.2 Otros personajes.

Además de Remy, en la saga hay otros personajes destacables, como por ejemplo, Alfredo Lingüini, Colette Tatou, etc. y por supuesto, la colonia de ratas, entre las que destacan, Django, Emile, etc.

4.3 COCO (LEE UNKRICH Y ADRIÁN MOLINA, 2017).

La saga Coco parte de la tradición mexicana del Día de Muertos, en la cuál, se homenajea a los difuntos, o mejor dicho, a su memoria.

4.3.1 La película.

A fecha de cierre de esta investigación, la saga Coco está constituida tan solo por un largometraje, el cuál, vamos a ver a continuación.



Fig. 4.82 Cartel de la película Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Autor desconocido, 2017.

La historia se desarrolla en México, más en concreto, en un pueblo llamado Santa Cecilia, durante la celebración del Día de Muertos.

Miguel Rivera es un muchacho que tiene doce años de edad, y aunque después de la escuela se dedica a limpiar zapatos, lo que verdaderamente le gustaría es dedicarse a la música. Sin embargo, tiene un problema, y es que, en su familia, además de que todos los miembros se dedican a fabricar zapatos, la música está totalmente prohibida desde hace algunas generaciones. Esto se debe a que en el pasado, su tatarabuela Imelda, la madre de su bisabuela Coco, la prohibió tajantemente debido a que su marido las abandonó para ser músico. A pesar de ello, el niño tiene en su casa una especie de escondrijo en el que guarda una guitarra junto con toda clase de objetos relacionados con su ídolo, Ernesto De la Cruz, un antiguo músico de Santa Cecilia que es conocido en todo el mundo.

Un día, en la plaza del pueblo, mientras limpia los zapatos a un mariachi, éste le aconseja que, a pesar de lo que diga su familia, persiga sus sueños. Además, le anima a inscribirse en el concurso de música del Día de Muertos. En ese momento, su abuela se presenta en la plaza junto con otros miembros de la familia y reprende al pequeño por acercarse al músico.

Al principio, Miguel ni se plantea hacer lo que le ha aconsejado el mariachi, pero después, mientras practica con la guitarra en su escondrijo en compañía de Dante, un perro callejero amigo suyo, ve una película de Ernesto De la Cruz y varias frases de éste en las que habla sobre la música, perseguir los sueños, etc. le hacen reflexionar. En especial, se queda con una en la que el músico dice “Tengo que vivir mi momento”. De

esta forma, el muchacho decide que tiene que participar en el concurso, aunque sea a espaldas de su familia.

Cuando el niño está saliendo de su casa a escondidas con su guitarra y en compañía de Dante para dirigirse a la plaza a inscribirse, está a punto de ser visto por su padre y su abuela, así que decide esconderse en la habitación en la que la familia tiene preparada la ofrenda del Día de Muertos, donde tan sólo está Coco, que debido a su avanzada edad, no es muy consciente de lo que ocurre a su alrededor. Tras esconder al perro y el instrumento debajo de la ofrenda, sus padres y su abuela entran en la habitación. Al parecer, le estaban buscando para comunicarle que, a partir de ahora, después de la escuela, en vez de limpiar zapatos, va a trabajar con ellos en el taller, siguiendo así con la tradición familiar. El pequeño, que no quiere dedicarse a esa labor, les pregunta qué ocurre si no quiere ser zapatero, a lo que su padre le responde que se deje guiar por su familia, ya que es un Rivera, y por tanto, un zapatero.

Cuando su familia se marcha, Miguel se gira y descubre a Dante comiéndose uno de los platos de la ofrenda del Día de Muertos, así que intenta por todos los medios que el perro pare, pero al hacerlo, la fotografía de Imelda cae al suelo, rompiéndose el cristal que la protegía. En la imagen, además de ésta, aparecen su marido y su hija cuando era niña, aunque el fragmento en el que debía aparecer el rostro del segundo, está arrancado, cosa de la que, supuestamente, se encargaría la mujer en su día cuando éste las abandonó. El muchacho coge la fotografía y descubre que en la parte de la derecha hay un fragmento doblado. Cuando lo desdobra, descubre que en él aparece la guitarra de su tatarabuelo, y para su sorpresa, resulta que es la guitarra de Ernesto De la Cruz. En ese momento, Coco comienza a llamar a su padre y el niño llega a la conclusión de que el famoso cantante era el marido de Imelda, y por tanto, son familia. El pequeño se lleva la foto y va corriendo a su escondrijo. Tras asegurarse de que la guitarra de su tatarabuelo, efectivamente, es la misma que la de Ernesto De la Cruz a través de una imagen de este último, sale al tejado de la casa y se lo dice a toda la familia, exclamando que, al igual que él, va a ser músico.

Debido a esto, su familia descubre su escondrijo y tras quitarle todo lo que tiene en él, le reprochan que les haya ocultado su afición. Miguel pide a su familia que le escuchen tocar, pero ninguno quiere hacerlo. A pesar de ello, el pequeño se dispone a hacerlo, pero en ese momento, su abuela le quita la guitarra. A pesar de que el muchacho insiste en que Ernesto De la Cruz es su familia, a estos les da igual, puesto que independientemente de su identidad, el marido de Imelda abandono a su familia y no quieren que él acabe igual, es decir, olvidado por su familia y fuera de la ofrenda

del Día de Muertos. El niño les dice que le da igual todo eso, y entonces, su abuela, bastante enfadada, le rompe la guitarra. Debido a eso, el pequeño se enfada y tras decir que no quiere ser parte de la familia, se marcha de la casa con el objetivo de llevar a la plaza y participar en el concurso de música del Día de Muertos.

Una vez allí, Miguel intenta inscribirse, sin embargo, no puede hacerlo si no tiene un instrumento que tocar. Debido a eso, el muchacho busca a alguien que le pueda prestar una guitarra, pero no lo consigue. En vista de eso, el niño se queda parado frente a la estatua de Ernesto De la Cruz y en ella vuelve a leer la frase “Vive tu momento”, lo cual, le da una idea.

El pequeño va al cementerio y busca el panteón en el que está enterrado el músico, ya que en su interior, se encuentra su guitarra. El plan es tomarla prestada para poder participar en el concurso. Así, aprovechándose del ruido de los fuegos artificiales, Miguel rompe la ventana y se introduce en la construcción funeraria. Una vez allí, coge la guitarra del músico, pero al tocarla, ocurre algo raro. En ese momento, la gente que está en los alrededores se percata a través de las ventanas de que alguien ha cogido la guitarra de Ernesto De la Cruz, y por ello, deciden entrar en el panteón para ver qué ha pasado. Al darse cuenta de que lo han descubierto, el muchacho suelta la guitarra y en cuando entra el vigilante de seguridad, intenta darle una explicación, aunque parece ser que éste, no puede verle ni escucharle.

Así, el niño sale de allí corriendo, pero al igual que el vigilante, ninguna de las personas con las que se cruza pueden verle o escucharle. De repente, el pequeño ve a sus padres, los cuales, le están buscando desesperadamente, y por ello, corre a abrazarlos. Sin embargo, estos tampoco pueden verle ni escucharle, por lo que accidentalmente, Miguel cae en una fosa. Una mujer se ofrece a ayudarlo a salir, pero al hacerlo, el muchacho descubre que esa persona es un esqueleto, es decir, un muerto. Es más, comienza a ver muertos por todas partes, los cuales, al contrario que los vivos, sí que pueden verle y escucharle. Éstos también se sorprenden al ver al niño. El pequeño sale corriendo y se esconde.

De repente aparece otra vez Dante, que también puede verle y escucharle, y el pequeño, corriendo tras de él, se topa con su difunta familia, más en concreto, con tía Rosita, papá Julio y tía Victoria. Resulta que Miguel no está ni vivo ni muerto del todo, por lo que todos coinciden en que lo mejor es contárselo a Imelda para ver qué pueden hacer. De repente, también aparecen tío Oscar y tío Felipe, los cuales, les avisan que mamá Imelda no ha podido pasar, lo de que Imelda no ha podido acceder al mundo de los vivos. Debido a esto, toda la familia decide

volver al mundo de los muertos y llevar al muchacho y a su perro con ellos.

Al llegar al puente entre los dos mundos, el niño ve los edificios, los alebrijes, etc. del mundo de los muertos y no da crédito a lo que está viviendo. Cuando la familia va a reingresar en el reino de los muertos, al ir con el pequeño, son enviados al Departamento de Reuniones Familiares, el lugar donde se solucionan las incidencias que ocurren este día. Una vez allí, se encuentran con Imelda, que está protestando por no haber podido pasar al reino de los vivos.



Fig. 4.83 Concept Art de Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).
Ernesto Nemesio, 2017.

La familia al completo es atendida por un agente que les informa de que Miguel está allí porque en Día de Muertos se trata de ofrecer algo a los muertos, no de quitárselo, y el muchacho le quitó la guitarra al fallecido Ernesto De la Cruz. Además, el niño confiesa a Imelda que no ha podido cruzar porque él quitó su foto de la ofrenda. En vista de la situación, Imelda pregunta qué tienen que hacer para que el pequeño vuelva al mundo de los vivos y vuelva a colocar su foto en la ofrenda. Según el agente, basta con que alguien de su familia le entregue uno de los pétalos que están en el puente que une los dos mundos mientras le da su bendición. El problema es que Imelda le pone a Miguel la condición de que tiene que olvidarse de la música, y aunque el muchacho no quiere, no le queda más remedio que aceptar. Así, el niño vuelve al mundo de los vivos, pero nada más hacerlo, vuelve a intentar llevarse la guitarra de Ernesto De la Cruz de su panteón, por lo que vuelve otra vez al mundo de los muertos. Ante la negativa de los otros miembros de su familia de darle su bendición sin la promesa de renunciar a la música por miedo a Imelda, el pequeño decide ir a buscar a Ernesto De la Cruz, que supuestamente es su tatarabuelo, para que éste le otorgue su bendición sin tener que renunciar a su sueño.

A partir de este momento, el cuadro de actantes del largometraje sería el siguiente...

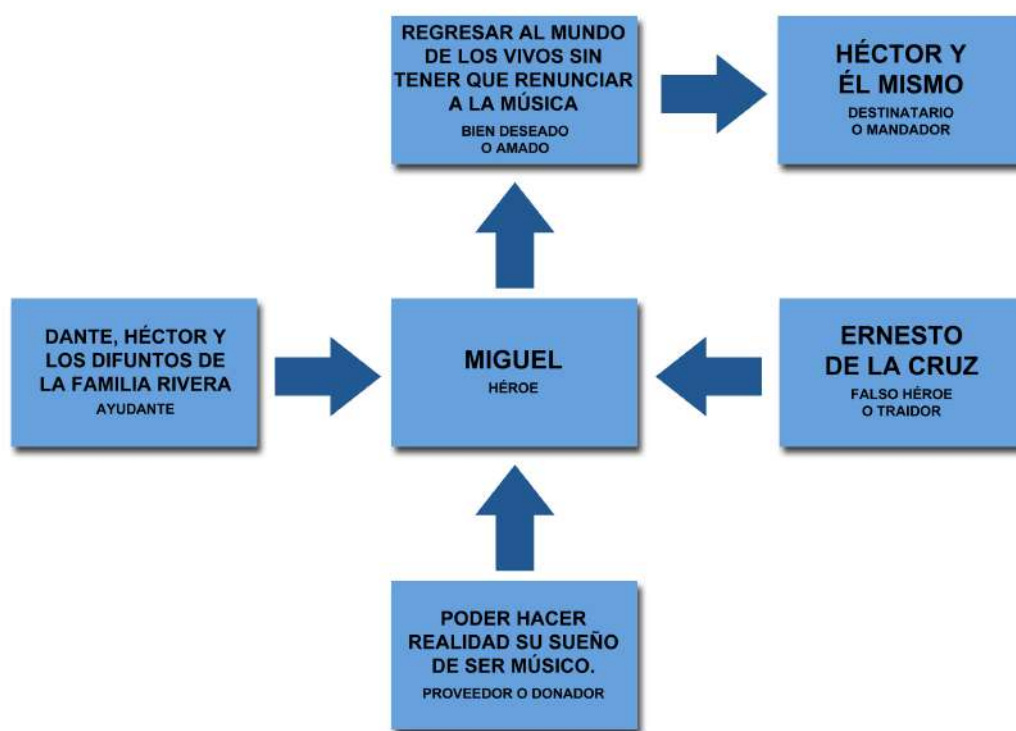


Fig. 4.84 Cuadro de actantes de *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).

Aunque el largometraje lleva el nombre de la bisabuela de Miguel, es decir, *Coco*, el niño es, sin ningún tipo de duda, el héroe del largometraje, ya que todo gira en torno a él y su sueño de ser músico. El hecho de ser el único ser humano del mundo de los muertos que puede regresar de forma corpórea al mundo de los vivos, le convierte en el único capaz de colocar la foto del antiguo compositor Héctor Rivera en una ofrenda para que éste pueda cruzar el puente entre ambos mundos durante el Día de Muertos. Además, también es el único que puede contar a la gente del mundo de los vivos la verdad sobre la autoría de las canciones del músico Ernesto De la Cruz, y de esta forma, evitar que el antes nombrado Héctor caiga en el olvido y desaparezca del mundo de los muertos para siempre.

En principio, se podría pensar que el bien deseado o amado de Miguel, es decir, su objetivo, es ser músico, ya que éste es su sueño desde que tiene uso de razón. Sin embargo, se puede afirmar que su objetivo prioritario en el largometraje es regresar al mundo de los vivos sin tener que renunciar a la música. Según el personaje que atiende al muchacho y su difunta familia en la Oficina de Querellas Familiares del mundo de los muertos, el niño puede volver al mundo de los vivos si uno de sus allí presentes antepasados le otorga su bendición mientras sujeta uno de los pétalos del

puente que une ambos mundos. Mamá Imelda, la matriarca de la familia, está dispuesta a otorgarle su bendición, pero a cambio, le exige que renuncie a la música, cosa que el pequeño no está dispuesto a hacer. Aunque en un principio Miguel acepta, rompe su promesa nada más regresar al mundo de los vivos, y por tanto, vuelve al mundo de los muertos. De nuevo allí, el muchacho intenta que otro de los difuntos miembros de su familia le otorgue su bendición, pero ninguno de ellos acepta por temor a Mamá Imelda. En vista de esto, el niño tiene que encontrar a otro familiar que le de su bendición para volver al reino de los vivos sin la condición de tener que renunciar a la música para siempre, y ese, a priori, es el músico Ernesto De la Cruz. Además de este objetivo, a lo largo de la historia, el pequeño tendrá otro, el cuál, será salvar a Héctor del olvido, y con ello, de la desaparición, para lo que tendrá que llevar consigo al mundo de los vivos la foto de éste y colocarla en la ofrenda familiar.

Aunque en un principio podríamos pensar que el proveedor o donador, es decir, lo que motiva a Miguel a conseguir su objetivo, es el hecho de que si no regresa al mundo de los vivos antes del amanecer, se quedará atrapado en el mundo de los muertos para siempre, la realidad es que no es del todo así. Tal y como he dicho antes, si el objetivo del muchacho fuera, simplemente, regresar al mundo de los vivos, podría haber aceptado la condición de Mamá Imelda de abandonar la música, y con ello, obtener su bendición para volver a casa. Sin embargo, el niño no lo hace, ya que no quiere dejar la música, por tanto, tal y como he dicho en el punto anterior, su objetivo es volver al mundo de los vivos sin tener que renunciar a lo que más quiere. Teniendo esto en cuenta, se puede afirmar que lo que verdaderamente motiva al pequeño a cumplir su objetivo, no es otra cosa que el poder hacer realidad su sueño de ser músico, o dicho de otra forma, su amor a la música.

El destinatario o mandador principal de todo esto, es decir, el máximo beneficiado con la acción del héroe, sería el propio Miguel. Si el muchacho consigue regresar al mundo de los vivos sin tener que renunciar a la música, una vez allí, podrá intentar hacer realidad su sueño de convertirse en músico. Sin embargo, tal y como he dicho anteriormente, a lo largo de la historia, además de este objetivo, el niño tendrá otro, el cuál, consistirá en llevar consigo al mundo de los vivos la foto de Héctor para colocarla en la ofrenda familiar, y de esta forma, que éste pueda cruzar el puente entre ambos mundos durante el Día de Muertos. Además, una vez allí, si el pequeño cuenta y prueba a la gente la verdad sobre la autoría de las canciones de Ernesto De la Cruz, también conseguirá salvar a Héctor del olvido, y con ello, de su desaparición para siempre. De esta forma, podemos afirmar que este

último también sale beneficiado por la acción de Miguel, por tanto, se le puede incluir perfectamente dentro de este actante. Si también tenemos en cuenta que con la acción del muchacho, la antes nombrada Mamá Imelda descubre que Héctor intentó volver junto a Coco y ella antes de ser envenenado por Ernesto De la Cruz, y con ello, deja de odiar la música, también podemos incluir dentro de este actante, aunque de forma indirecta, a la familia Rivera, tanto a los miembros vivos como a los difuntos, ya que la música volverá a ser parte de su día a día.

En cuanto al agresor o villano, aunque al principio del largometraje parece que los difuntos miembros de la familia de Miguel con Mamá Imelda a la cabeza van a ser los malos de la película, ya que, tal y como he dicho anteriormente, éstos quiere que el muchacho vuelva al mundo de los vivos renunciando a la música, en un momento dado, la historia da un giro inesperado y estos pasan a ser, junto con Dante y Héctor, los ayudantes del niño. Sin embargo, con Ernesto De la Cruz ocurre todo lo contrario. El músico parece que está llamado a ser el máximo ayudante del pequeño, no solo para que éste regrese a su mundo sin renunciar a la música, si no también para que se pueda dedicar a ella, tal y como desea. Al conocer a Miguel y enterarse de que podría ser su pariente, Ernesto De la Cruz no pone ningún tipo de problema para darle su bendición y que vuelva al mundo de los vivos sin renunciar a la música. Sin embargo, cuando Héctor y el muchacho descubren que fue el músico quién asesinó al primero envenenándolo para quedarse con sus canciones, ante el miedo de que el niño cuente y pruebe todo esto a la gente, y con ello, deje de ser recordado, Ernesto De la Cruz se destapa como un falso héroe o traidor y decide impedir a toda costa que el pequeño regrese su mundo. Así, ordena a sus guardias de seguridad que arrojen a Miguel a un foso para que el muchacho no pueda volver al mundo de los vivos. Además, decide quedarse con la foto de Héctor para que, en el caso de que el niño consiga escapar y volver a su mundo, éste último no pueda colocar la imagen del antiguo compositor en la ofrenda, y que éste, tras ser olvidado, desaparezca. Por si todo esto fuera poco, cuando el Miguel y los difuntos miembros de su familia intentan recuperar la foto de Héctor, el malvado intenta asesinar al muchacho arrojándole al vacío.

El ayudante sería Dante, Héctor y los difuntos miembros de la familia Rivera. El primero, parece saber desde el principio que Héctor es familia de Miguel, por tanto, como buen alebrije o guardián espiritual que finalmente resulta ser, intenta que Miguel no se separe del antiguo compositor en ningún momento. El segundo, al principio del largometraje, ayuda a Miguel de forma interesada, ya que ve en el muchacho una forma de que su foto esté en una ofrenda del Día de Muertos, y de esta forma, poder cruzar el puente que une ambos mundos para visitar a su hija en el

de los vivos. Sin embargo, tras enterarse de que el niño es su tataranieto, le ayuda de forma desinteresada, pues prioriza que el pequeño vuelva a su mundo antes que su existencia, tal y como se puede ver casi al final de la historia, más en concreto, cuando el antiguo compositor está comenzando a desaparecer. Por otro lado, los difuntos miembros de la familia Rivera, aunque tal y como he dicho antes, al principio de la trama parece que van a ser los malos de la película, a lo largo de la misma, se convierten en unos de sus máximos ayudantes, ya que, además de sacarle tanto a él como a Héctor del foso en el que les arroja Ernesto De la Cruz, ayudan a ambos a intentar hacerse con la foto del antiguo compositor para que Miguel pueda volver al mundo de los vivos y colocarla en un altar del Día de Muertos.

4.3.2 Los personajes.

4.3.2.1 Miguel Rivera.

¿Cómo se llama el personaje?

Su nombre completo es Miguel Rivera, pero generalmente, se le conoce tan solo por su nombre de pila, es decir, Miguel.

¿De qué género es el personaje? (si procede)

Masculino.

¿Cuántos años tiene el personaje?

Aunque en ningún momento del largometraje se hace referencia a este dato, Miguel aparenta tener entre 10 y 14 años de edad. De hecho, tal y como se afirma en diversos medios, el muchacho tiene oficialmente 12 años de edad.

¿Qué aspecto tiene el personaje?

Tiene el aspecto de un niño de clase humilde. Su complexión es delgada y la piel es morena, mientras que el pelo es café oscuro y los ojos castaños.

¿Cuál es el papel o la ocupación del personaje?

Además de estudiar en la escuela, trabaja limpiando zapatos en las calles de Santa Cecilia. Dentro de este pueblo, aunque a su familia no le guste

mucho, es en la plaza del Mariachi donde más le gusta realizar su trabajo, ya que allí, suele haber siempre músicos tocando.

En sus ratos libres, se encierra en una especie de escondite secreto que tiene en la fábrica de zapatos de la familia, y allí, toca la guitarra inspirado en la música, las películas, etc. de su ídolo, es decir, el músico Ernesto De la Cruz.

Casi al comienzo del largometraje, por idea de su abuela, su padre le anuncia que ya es hora de que deje de limpiar zapatos y se una a ellos en la fábrica familiar. Sin embargo, a él no le hace mucha gracia, ya que ama la música y se quiere dedicar a ella por encima de todas las cosas.

¿Dónde vive el personaje?

En la casa de su familia, los Rivera, en la cuál, se encuentra también el taller de zapatos en el que trabajan todos sus miembros. Ésta se encuentra en el pueblo de Santa Cecilia, una localidad ficticia de México.

¿En qué era vive el personaje?

Aunque en ningún momento del largometraje se especifica el año exacto en el que sucede la acción, sí que se nos dan algunas pistas sobre la era en la que, más o menos, se pueden encontrar los personajes.

Por ejemplo, al comienzo de la historia, Miguel dice que su ídolo, es decir, Ernesto De la Cruz, murió aplastado por una campana en el año 1942. En la escena en la que se nos muestra ese momento, el músico aparenta ser un adulto de entre 40 y 50 años de edad. Teniendo en cuenta que en ese momento Ernesto De la Cruz ya tenía varios discos, películas, etc. a sus espaldas, podemos suponer que, en el momento de su muerte, llevaba, como mínimo, una carrera musical de unos 20 o 30 años de duración, por tanto, la empezaría con entre 20 y 30 años de edad.

El antiguo compositor Héctor Rivera, que más tarde resultará ser el tatarabuelo del muchacho, empezó su corta carrera junto a Ernesto De la Cruz, que además, era su mejor amigo, por tanto, podemos suponer que tanto él como su mujer, es decir, Imelda, la tatarabuela del niño, tendrían, más o menos, esa misma edad cuando el primero se marchó de casa y abandonó a esta última y a su hija Coco, es decir, la bisabuela del pequeño.

En ese momento, es cuando Imelda crea la empresa de zapatos de la familia Rivera, de la cual, en una escena en la que aparece la fachada del

taller, podemos leer que fue fundada en el año 1921. En ese momento, la abuela del Miguel, es decir, Coco, era tan solo una niña pequeña de entre dos y cuatro años de edad. Aunque en el momento en el que transcurre la acción no sabemos que edad tiene, la mujer parece bastante mayor, de hecho, da la sensación de tener entre 90 y 100 años de edad. Teniendo en cuenta que cuando sus creadores y diseñadores la realizaron, supuestamente, se basaron en María Salud Ramírez, una mujer mexicana que en el año en el que se estrenó la película tenía 104 años de edad, es muy posible que la anciana tenga, más o menos, esos años de edad.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que la trama se desarrolla en la era actual.

Esto también se puede deducir por el hecho de que el mundo que podemos observar en el largometraje, no se diferencia mucho de en el que vivimos actualmente, ya que podemos ver reproductores de películas, aparatos de televisión, vehículos a motor, etc. Todos estos objetos, eso sí, no parecen ser demasiado actuales. Además, también se ve algún que otro turista en el pueblo, sobre todo, en torno a la estatua de Ernesto De la Cruz que hay en la plaza del Mariachi, y todos ellos, tienen unas cámaras de fotos de tipo compacto, cuando hoy en día, lo más normal, es que este tipo de visitantes recurran a la cámara de su teléfono móvil, a una cámara réflex, etc. Todo esto, puede dar a entender que, quizá, en realidad la acción se desarrolle uno, dos o incluso tres décadas atrás, es decir, en los años 80, 90 o 2000. Sin embargo, esto se puede deber, simplemente, a que el poder adquisitivo de los habitantes de Santa Cecilia no parece ser muy grande.

¿Cuál es la personalidad y cómo describirías la actitud del personaje?

Al igual que otros personajes que hemos visto anteriormente, la forma de ser de Miguel evoluciona a lo largo del largometraje, sin embargo, no es que ésta cambie de forma radical, si no más bien, que el muchacho aprende una serie de cosas que le hacen madurar y darse cuenta de que perseguir sus sueños es muy importante, pero la familia, aunque no se esté de acuerdo con ella, también lo es.

Al principio de la película, el niño sueña con ser músico, es decir, ama la música y aspira a dedicarse a ella, lo cuál, no cambiará en ningún momento de la historia. Sin embargo, debido a la prohibición de ésta que hay en su familia, no se le pasa por la cabeza enfrentarse a su abuela, sus padres, etc. para cumplir su sueño, por lo que lo ve algo muy difícil de realizar. Sin embargo, la conversación que mantiene con el mariachi en la plaza del mismo nombre, y la frase “Tengo que vivir mi momento”, la cuál,

Ernesto De la Cruz solía pronunciar, hacen que el pequeño saque un carácter rebelde que le lleva a decidirse a participar en el concurso de talentos del Día de Muertos a espaldas de su familia. Esta rebeldía termina de salir cuando, tras descubrir que es muy posible que el antes nombrado Ernesto De la Cruz sea su tatarabuelo y anunciarle a su familia que va a ser músico como él, su abuela le rompe la guitarra con la que iba a participar en el concurso para que se olvide de la música y de todo cuanto tenga que ver con ella. A partir de ahí, la antes nombrada rebeldía no hará más que ir en aumento, ya que se verá siempre que los difuntos miembros de su familia, sobre todo Mamá Imelda, intenten que vuelva al mundo de los vivos renunciando a su gran pasión. Además, en estos momentos, también demostrará una gran determinación, ya que estará dispuesto a hacer cualquier cosa, incluso arriesgar su vuelta al mundo de los vivos con tal de no renunciar a sus sueños.

Miguel es divertido, tal y como podemos ver, entre otras escenas, al principio de la trama cuando nos habla de su relación con su bisabuela Coco. Así, podemos ver al muchacho demostrándole a la anciana cómo corre, jugando con ella a la lucha libre mexicana, bromeando sobre el hoyuelo que le sale en el lado izquierdo de la cara cuando sonríe hacia ese lado, etc.

También tiene un gran corazón, lo cuál se puede ver, entre otros momentos, hacia la mitad del largometraje, más en concreto, cuando Chicharrón es olvidado en el mundo de los vivos y desaparece en el mundo de los muertos. El niño, sin conocerle de nada, se ofrece para recordarle cuando vuelva a su mundo, y de esta forma, que no se marche para siempre. Sin embargo, por desgracia, tal y como le cuenta Héctor, el asunto de lo que llaman “la muerte final”, no funciona así. También se puede ver, prácticamente, hacia el final de la película cuando el pequeño no duda en arriesgar su vida ante Ernesto De la Cruz con el objetivo de recuperarla foto de Héctor para llevarla al mundo de los vivos y que éste, además de poder cruzar el puente entre los dos mundos en el Día de Muertos, no sea olvidado y desaparezca para siempre, tal y como le ocurrió al antes nombrado Chicharrón.

Además, Miguel es muy enérgico, ya que, tal y como he dicho anteriormente, a pesar de contar tan solo con 12 años de edad, va a clase para formarse, trabaja para ayudar económicamente a su familia, practica con la guitarra, etc.

Por si todo esto fuera poco, el muchacho tiene otras cualidades, como por ejemplo, ser un niño curioso, familiar, inteligente, travieso, etc.



Fig. 4.85 Miguel Rivera.
Shelly Wan, 2017.

La documentación.

En primer lugar, hay que decir que Miguel le debe su nombre, o mejor dicho, su apellido, es decir, Rivera, a un miembro del equipo de Pixar Animation Studios cuyo nombre es Jonas Rivera. Éste, ha participado, entre otros largometrajes, en *Toy Story* (John Lasseter, 1995), *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999), *Cars* (John Lasseter, 2006), *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009), *Inside Out* (Pete Docter y Ronaldo Del Carmen, 2015), etc.



Fig. 4.86 Jonas Rivera.
Autor y fecha desconocidos.

Aunque oficialmente los creadores y diseñadores de personajes del estudio nunca han dicho en quién se basaron para realizar al muchacho, es muy probable que, al tratarse de un niño con una gran pasión por la música, al que además, se le da muy bien y aspira a dedicarse a ella, éstos se basaran en alguno de los diversos niños prodigio de la música

que han existido a lo largo de la historia, es decir, los pequeños que, con una edad inferior a los doce años, demuestran tener un excepcional talento para la música, el cuál, les permite ponerse al mismo nivel que músicos adultos que tienen habilidades semejantes. Artistas como Beethoven, Chopin, Liszt, Mendelssohn, Mozart, etc. son buenos ejemplos de niños prodigio de la música clásica internacional, mientras que otros como Joselito, Marisol, etc. lo son de la música popular nacional.



Fig. 4.87 Retrato de Ludwig van Beethoven de niño. Autor y fecha desconocidos.

No obstante, en diversos medios se afirma que, en realidad, se basaron en el mismo pequeño que le pone su voz en la versión doblada al español, es decir, en Luis Ángel Gómez Jaramillo. En su día, este muchacho de trece años de edad (uno más que Miguel), fue seleccionado por Disney tras haber sido rechazado para trabajar en varios proyectos, por lo que podemos decir que es un gran ejemplo de perseverancia. Tras ello, el niño continuó trabajando para mejorar tanto su faceta de actor como la de cantante, llegando a participar en la versión colombiana de *La Voz Kids*. Actualmente, sigue dedicándose a la música y sus avances se pueden seguir mediante sus perfiles en redes sociales como *Instagram*, *YouTube*, etc. donde tiene miles de seguidores.



Fig. 4.88 Luis Ángel Gómez Jaramillo.
Autor y fecha desconocidos.

Los bocetos.

Cuando los creadores y diseñadores de personajes del estudio comenzaron a perfilar a Miguel, tenían claro que querían que lo niños, nada más verle, se dieran cuenta de que era igual que ellos, es decir, que se identificaran rápidamente con él, y de esta forma, que pensarán que las cosas que les pasan en su día a día, o dicho de otra forma, sus experiencia, eran relatos muy importantes con los que se podría hacer una película.



Fig. 4.89 Bocetos de Miguel.
Tom Gately, 2017.

De entre todos los bocetos, destacó uno realizado por Zaruhi Galstyan. En él, aparecía un muchacho que, supuestamente, era de origen mexicano. En su cara, se podía contemplar una mirada en la que se percibían destellos de pasión, y además, sonreía con la boca algo torcida. Su cuerpo era de complexión delgada, aunque se podía decir

directamente que estaba flacucho. En cuanto a su ropa, llevaba una camiseta blanca con las mangas azules, unos pantalones vaqueros y unos zapatos blancos con cordones. Entre sus brazos, llevaba una guitarra marrón claro. Cuando Adrián Molina, que además de guionista era el codirector del largometraje, lo vio, tuvo claro desde el primer momento que era lo que buscaban. En el diseño final, la camiseta pasó a ser una blanca de tirantes, y además, se le incorporó una sudadera de color blanco que llevaría en algunos momentos de la película. En cuanto a sus zapatos, pasaron a ser marrones.



Fig. 4.90 Boceto de Miguel.
Zaruhi Galstyan, 2017.

La construcción del personaje.

La construcción de la cabeza.

En el caso de Miguel, al igual que en el de la mayoría de personajes, la parte superior de la cabeza, es decir, el cráneo, consiste en una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, no es precisamente de grandes dimensiones, pero tampoco tiene un tamaño diminuto, por tanto, se puede intuir que el muchacho, sin ser un gran sabio, tiene cierta capacidad intelectual.

Dentro de dicho círculo o esfera, los ejes de su cráneo nos indican que, además de que éste se encuentra en posición de tres cuartos, tiene la cabeza erguida y ligeramente girada hacia su izquierda, aunque muy poco. También dan a entender que, más tarde, sus ojos mirarán, más o menos, de frente. Teniendo en cuenta todo esto, podemos intuir que el niño se encuentra, más o menos, quieto en el lugar mirando algo o a alguien que está frente a él.

En cuanto a la parte inferior de la cabeza, es decir, la mandíbula, se puede construir mediante otra especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, será ligeramente más grande de tamaño que la del cráneo y se colocará debajo de esta última alineada con ella en su parte superior. Se puede decir que ambas masas constituirán una más grande que tendrá la misma forma que ellas, es decir, circular, esférica, etc. ya que el pequeño tiene la cabeza bastante redondeada. La parte de la masa que he incorporado en segundo lugar que queda a la vista, es decir, la mandíbula propiamente dicha, es más pequeña que la anterior, es decir, que el cráneo. Ésta tendrá forma de media luna y sus vértices se situarán, más o menos, en el punto superior de la unión de la oreja con la cabeza. El hecho de que esta parte sea más pequeña que la otra, normalmente, nos informa de que el personaje es algo frágil, aunque en el caso de Miguel, esa fragilidad, más que referirse a su carácter, su forma de ser, etc. lo hace a su fisiología, ya que no hay que olvidar que es un muchacho de doce años de edad, y además, es de complexión delgada, por tanto, no va a tener la misma fuerza física que un personaje adulto, y mucho menos, si éste tiene una complexión fuerte.

Dentro de esta última masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc. otro eje vertical marcará dónde se encuentra la nariz y ayudará a centrar la boca.



Fig. 4.91 Construcción de la cabeza de Miguel.

La conjunción de ambas partes no está compensada. Por un lado, tenemos un cráneo que no es precisamente de grandes dimensiones, pero tampoco tiene un tamaño diminuto, y por tanto, se puede decir que está dentro de lo que podríamos considerar como los límites normales. Por otro lado, tenemos una mandíbula con un tamaño menos voluminoso y de forma redondeada. Teniendo todo esto en cuenta, podríamos pensar

que el niño, además de que no tiene cierta capacidad intelectual, no es el protagonista de la historia, ya que este tipo de personajes, suelen tener sus estructuras craneal y maxilar compensadas. Sin embargo, está claro que sí lo es, ya que toda la trama gira en torno al pequeño y a su sueño de ser músico. El motivo de esto, puede ser que Miguel, aunque tal y como he dicho antes, es el protagonista de la historia, es también un personaje infantil, y éstos, normalmente, tienen un cráneo que entra dentro de los límites que podríamos considerar como normales y una mandíbula de tamaño menos voluminoso que el anterior.

La construcción del cuerpo.

En el caso de Miguel, al tratarse de un muchacho de doce años de edad, y por tanto, de un individuo, la estructura de su cuerpo va a ser como la de cualquier persona, por tanto, no va a ser necesario hacer muchos cambios en el esqueleto humano. Teniendo esto en cuenta, en todas y cada una de las articulaciones (hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas, tobillos, etc.) se colocan círculos, los cuales, se unirán mediante ejes, líneas, etc. Para la caja torácica y la pelvis, se pueden utilizar formas geométricas simples (círculos, esferas, óvalos, etc.) que simulen éstas dos partes. Sin embargo, en esta pose, nos vamos a encontrar con la dificultad de que el niño está sujetando la guitarra de Ernesto De la Cruz entre sus brazos, y al hacerlo, oculta tanto la primera como la segunda, es decir, que no podemos apreciar ninguna de las dos. A pesar de ello, para que la elaboración de la estructura del pequeño sea la correcta, ambas partes tienen que ser realizadas, por tanto, vamos a tener que intuir las. He aquí uno de esos momentos para los cuáles, tal y como dije en el punto 3.3.4.3., es muy importante que los artistas tengan unos conocimientos muy buenos de anatomía humana. Una vez hecho esto, se puede comenzar a planificar los volúmenes tanto del tronco (tórax, abdomen, pelvis, etc.) como de las extremidades (brazos, piernas, etc.) utilizando, una vez más, formas geométricas simples, las cuales, marcarán la morfología del personaje.

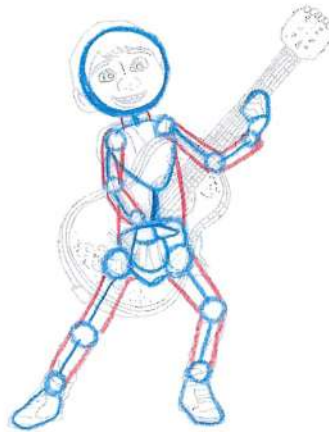


Fig. 4.92 Construcción del cuerpo de Miguel.

Miguel, tal y como he dicho antes, es un muchacho de doce años de edad, y por tanto, un individuo. Al igual que muchos de los personajes del estudio, se puede clasificar como semi-realista, es decir, que se encuentra en un punto intermedio entre los de corte cartoon y los de tipo realista. Teniendo todo esto en cuenta, sus movimientos van a tener que ser idénticos o muy parecidos a los de una persona normal y corriente. Es decir, que aunque va a poder exagerar algunos de ellos, la gran mayoría van a tener que ser creíbles, pues se supone que el niño tiene una estructura ósea en su interior, y por tanto, no puede llevar a cabo ningún tipo de movimiento que no pudiera realizar un ser humano de carne y hueso.

La proporción entre la cabeza y el cuerpo.

En el caso de Miguel, teniendo en cuenta que, tal y como he dicho antes, tiene doce años de edad, lo normal sería que tuviera la proporción de las figuras humanas infantiles, adolescentes, etc. según el canon académico o clásico, es decir, una altura total de entre cuatro y siete cabezas. Si tomamos su testa como referencia, podemos comprobar que, efectivamente, el muchacho cumpliría con el antes nombrado canon académico o clásico, ya que tiene una proporción de poco más de cuatro cabezas.

Sin embargo, al tener una edad en la que está más cerca de ser un adolescente que un bebé (de hecho, se puede decir que más que un niño es un pre-adolescente), quizá, hubiese sido conveniente que el pequeño tuviera alguna que otra cabeza más. Si tenemos en cuenta que los bebés, es decir, los niños desde su nacimiento hasta que cumplen un año, tal y como he dicho antes, tienen una altura de tres cabezas, y que los

adolescentes, es decir, los jóvenes a partir de los catorce años hasta que alcanzan, más o menos, la mayoría de edad, tal y como he dicho antes también, tienen una altura de siete cabezas, nos quedarían tres fases en medio, las cuales, son contempladas por el canon académico o clásico como una sola, ya que a todas ellas las asigna cuatro cabezas. Sin embargo, debido a que los seres humanos en esas etapas de sus vidas están en edad de crecimiento, su altura en cabezas, obviamente, tendría que ir variando. Por ejemplo, los infantes, es decir, los niños de entre uno y cinco años de edad aproximadamente, sí que podrían tener las antes nombradas cuatro cabezas de altura. Sin embargo, los niños propiamente dichos, es decir, los que tienen entre seis y diez años de edad aproximadamente, a lo mejor, deberían de tener una altura de cinco cabezas. De la misma forma, los pre-adolescentes, es decir, los niños entre los diez y los catorce años de edad aproximadamente, quizá, deberían de tener una altura de seis cabezas.

Miguel estaría en este último rango de edad, por tanto, a lo mejor, lo ideal hubiese sido darle una altura de seis cabezas, sin embargo, tal y como he dicho antes, le han otorgado cuatro. Es muy posible que con ésto, los creadores y diseñadores de personajes de Pixar Animation Studios, hayan querido que, a pesar de ser un pre-adolescente, el muchacho esté más cerca de las tres cabezas de los bebés y las cuatro de los niños, los personajes adorables, etc. que de las siete de los adolescentes para intentar tener una mejor acogida entre la audiencia, es decir, que los espectadores reaccionen ante él como lo harían ante uno de los antes nombrados tipos de personajes. Y es que, tal y como he dicho anteriormente, el público suele acoger muy bien a los personajes infantiles.

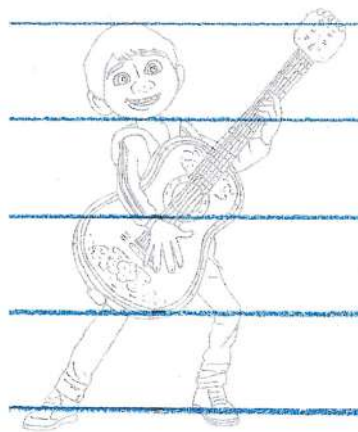


Fig. 4.93 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Miguel (Cabezas).

Si aplicamos al niño la alternativa al canon académico o clásico, es decir, la llamada regla de las cuartas partes, podemos decir que, a pesar de no ver su tronco debido a la guitarra que el pequeño está sujetando entre sus brazos, el primer punto, es decir, el central, se encuentra, más o menos, en las caderas, aunque es posible que se sitúe un poco por encima de éstas. El segundo y el tercer punto, es decir, el superior y el inferior, se encuentran, más o menos, a la altura de los hombros y las rodillas respectivamente. De esta forma, podemos decir que todos los puntos cumplirían con la antes citada regla.

Esto se puede deber al hecho de que Miguel, tal y como he dicho anteriormente, es un muchacho de doce años de edad, y por tanto, un ser humano. Además, tal y como he dicho anteriormente también, se puede clasificar como un personaje semi-realista, es decir, que se encuentra en un punto intermedio entre los de corte cartoon y los de tipo realista. Teniendo todo esto en cuenta, sus movimientos van a tener que ser idénticos o muy parecidos a los de una persona normal y corriente, es decir, que éstos van a tener que ser creíbles, y obviamente, que el personaje tenga unas proporciones cercanas a la realidad, puede llegar a ser bastante importante en este sentido.

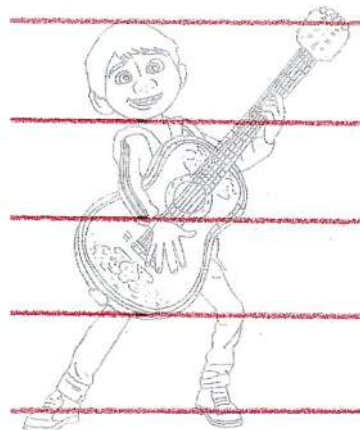


Fig. 4.94 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Miguel (Cuartos).

No obstante, tal y como dije en el punto 3.3.4.3 y en los estudios de otros personajes, tanto el canon académico o clásico como la regla de las cuartas partes, son fórmulas aplicables, sobre todo, a personajes reales, proporcionados, etc. y el niño, tal y como he dicho varias veces, es más bien un personaje semi-realista, por tanto, sus creadores y diseñadores no están obligados a ceñirse completamente a la realidad. Teniendo esto en cuenta, en caso de que hubieran querido, podían haber adaptado su estilo, forma, etc. dependiendo de lo que estuvieran buscando, ya que no

hay que olvidar que una deformación bien estudiada, puede llevar a encontrar proposiciones artísticas muy interesantes.

El hecho de que el pequeño esté proporcionado, respete el canon académico o clásico, etc., son características que suelen tener los personajes protagonistas, por tanto, le refuerzan de cara a este papel.

El lenguaje corporal y la expresión no verbal del personaje.

En esta pose realizada en tres cuartos, Miguel se está presentando justo en el momento en el que adopta una posición previa a comenzar a tocar la guitarra ante alguien, acción que, sin ningún tipo de duda, deja claro que la música es la mayor pasión del muchacho. El hecho de que su instrumento sea, precisamente, el mismo que tocaba en su día Ernesto De la Cruz, su mayor ídolo, también da a entender la admiración que el niño siente hacia este artista. Además, teniendo en cuenta la naturaleza de la imagen, es muy probable que las personas ante las que el pequeño va a actuar sean la propia audiencia.

Su cabeza aparece erguida y algo girada hacia su derecha. Además, tal y como veremos más adelante, su cara se muestra sonriente, por tanto, se puede decir que Miguel está contento y tiene una actitud abierta hacia las personas para las que está tocando, las cuales, tal y como he dicho antes, puede que sean los propios espectadores.

La expresión de su cuerpo, tal y como veremos después también, al igual que la de la cara, tiene un carácter abierto. El tronco, aunque tal y como he dicho anteriormente, no se aprecia mucho debido a la guitarra que el muchacho sujeta entre sus brazos, se intuye que está ligeramente inclinado hacia atrás, pero muy poco.

En cuanto a las extremidades, las superiores aparecen colocadas en la posición típica que adquiere cualquier persona cuando va a tocar una guitarra, es decir, con una mano (en este caso la izquierda) sujetando la guitarra en su parte superior y controlando las cuerdas de esta misma zona, y con la otra (en este caso la derecha) tocando las cuerdas inferiores del instrumento. Aunque parece que el niño está parado en el lugar, no da la sensación de encontrarse estático, ya que sus piernas, además de que aparecen separadas, lejos de encontrarse simétricas, están en posiciones distintas. La izquierda está flexionada como si el pequeño hubiera dado un paso hacia adelante, y además, hace como de punto de apoyo, mientras que la derecha está totalmente estirada, seguramente, como consecuencia del movimiento de la primera. Además,

gracias a esta última, consigue ocupar más espacio. Todo esto, aporta bastante dinamismo a la pose.

En líneas generales, la sensación que da la pose es que Miguel estaba sujetando la guitarra con ambos brazos, y justo antes de empezar a tocar, con la intención de dotar de más dinamismo a su actuación, ha dado un paso hacia delante con la pierna izquierda e inclinado ligeramente el tronco hacia atrás, lo cuál, ha hecho que la pierna derecha quede extendida.

Esta posición, tal y como he dicho antes, es muy característica de las personas cuando van a tocar la guitarra. Y es que, no podemos olvidarnos de que el muchacho, tal y como he dicho antes también, sueña desde que tiene uso de razón con dedicarse a la música y llegar a ser como Ernesto De la Cruz, con lo cuál, es lógico que actúe como este último, es decir, como todo un músico.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que la pose del niño es correcta. No obstante, tal y como hemos hecho con los otros personajes, vamos a estudiar en el pequeño los distintos recursos gráficos que los creadores y diseñadores de personajes emplean para realizar una buena pose.

La línea de acción.

En el apartado anterior he dicho que la sensación que da la pose es que Miguel sujeta la guitarra con ambos brazos, y justo antes de empezar a tocar para el propio público, con la intención de dotar de más dinamismo a su actuación, ha dado un paso hacia delante con la pierna izquierda e inclinado ligeramente el tronco hacia atrás, lo cuál, ha hecho que la pierna derecha se extienda.

Teniendo todo ésto en cuenta, se puede decir que el movimiento principal que hace el muchacho es dar el paso hacia adelante con la pierna izquierda e inclinar su cuerpo hacia atrás como una especie de preparación para el comienzo de la actuación en sí. De esta forma, la línea de acción dibujaría una especie de arco que iría desde el pie de la pierna izquierda del niño hasta la zona superior de su cabeza, más en concreto, en su zona central, ya que, aunque tal y como he dicho antes, el pequeño tiene la cabeza ligeramente girada hacia su derecha, se podría decir que dicho movimiento, junto con la extensión de la pierna derecha, son movimientos secundarios.

La línea de acción es bastante dinámica, característica que se suele dar en las de los personajes protagonistas e infantiles entre otros. Y es que Miguel, es un personaje al que rara vez vemos estático a lo largo del largometraje.

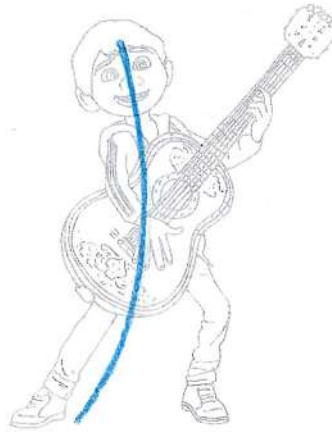


Fig. 4.95 La línea de acción de Miguel.

Los ejes.

En esta pose, el eje de gravedad del muchacho, iría desde lo que sería el talón de su pie izquierdo hasta, más o menos, la parte superior de la cabeza, más en concreto, un punto algo escorado a la izquierda del centro de ésta, describiendo así una línea recta algo inclinada hacia atrás y a su izquierda.

Su eje de hombros sería algo ascendente desde su derecha hacia su izquierda, lo cuál, posiblemente se deba al ligero giro hacia su derecha que está realizando el niño con la cabeza, y también, a que con el brazo izquierdo está sujetando la parte superior de la guitarra y eso hace que el hombro de éste lado ascienda un poco. Esto haría automáticamente que su eje de caderas también descendiera en el mismo sentido, es decir, desde su derecha hacia su izquierda, afectado también por los movimientos que esta realizando con ambas piernas.

En cuanto al eje de perspectiva de ambos pies sobre el suelo, para averiguarlo, como ambos están totalmente apoyados sobre el piso, lo primero que hay que hacer es unir las puntas delanteras de ambos. A continuación, hay que intuir donde se encuentra el centro de la parte trasera de los dos pies, ya que en ambos, ésta zona no se encuentra a la vista. Una vez que esos puntos estén localizados, también hay que unirlos. Con esto, nos podemos hacer una idea de dónde va a estar el punto central de cada pie, y al igual que he hecho con los anteriores,

también tendría que unirlos. Tras esto, habría que unir cada uno de los puntos delanteros de los pies con su correspondiente punto trasero. De esta forma, se puede obtener el punto central, y al hacerlo, nos daremos cuenta de que, aunque ambos pies están abiertos hacia sus respectivos lados, al encontrarse el derecho prácticamente de perfil, hace que estos ejes fuguen hacia la izquierda del pequeño.

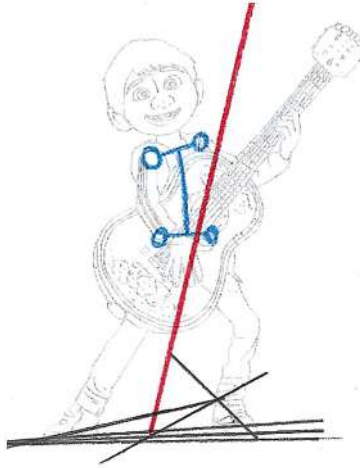


Fig. 4.96 Los ejes de Miguel.

Las líneas de flotación.

En esta pose, las líneas de flotación de Miguel, es decir, la combinación entre sus ejes de tórax y de cintura, es cóncava. Por ello, además de intuir que el estado de ánimo del muchacho es bueno, podemos saber que se trata de un personaje temperamental, valiente, etc. y perfectamente capacitado para afrontar cualquier tipo de problema, cosas que, tal y como vemos desde el principio de la película, son totalmente ciertas.

Y es que, el niño, tal y como he dicho anteriormente, quiere ser músico, y aunque sabe que llevar a cabo este sueño es muy difícil, entre otros motivos, por la prohibición de cualquier tipo de cosa que tenga que ver con la música que hay en su familia, el pequeño no se rinde. Miguel está dispuesto a enfrentarse con todos los miembros de su familia, tanto con los vivos como con los muertos, con tal de conseguir su objetivo, o al menos, de poder tener una oportunidad de hacerlo. Así, en la escena en la que su abuela le rompe la guitarra para intentar que se olvide de la música, el muchacho saca todo su temperamento para dejarle claro tanto a ella como al resto de sus familiares que la música es su vida y no está dispuesto a renunciar a ella por nada del mundo. Su sueño es tan grande que incluso llega a rechazar la bendición de Imelda con tal de no tener que renunciar a la música, un acto bastante valiente por su parte, ya que

si no consigue la de otro familiar antes de que amanezca, no podrá volver nunca al reino de los vivos.

No obstante, hay algunos momentos del largometraje en el que las líneas de flotación del niño cambian y se vuelven convexas, lo que hace que éste, además de tener un estado de ánimo malo, tenga dudas sobre qué es lo mejor, si renunciar a sus sueños o a su familia. Esto se puede ver, por ejemplo, al principio de la historia cuando su familia le descubre en la calle hablando con un mariachi y su abuela le reprende por ello. Sin embargo, donde mejor se ve, es hacia el final de la trama, más en concreto, cuando Héctor está a punto de ser olvidado definitivamente por Coco, y con ello, desaparecer para siempre, cosa que, obviamente, el pequeño quiere evitar a toda costa.

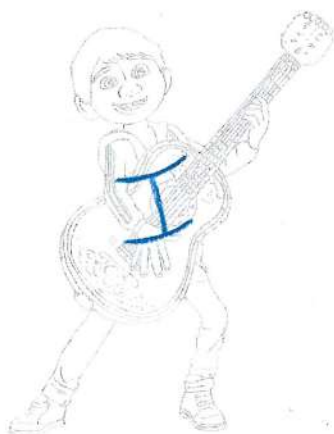


Fig. 4.97 Las líneas de flotación de Miguel.

Las líneas de flotación cóncavas son muy comunes tanto en los personajes protagonistas como en los infantiles, lo cuál, refuerza a Miguel en ambos sentidos.

En el primer tipo, es decir, los protagonistas, denotan que éstos, entre otras cosas, tienen mucha energía, personalidad, temperamento fuerte, etc. y sin duda alguna, el muchacho tiene estas cualidades. En cuanto a la primera, hay que decir que son muy pocas las escenas en las que el niño aparece cansado, desfallecido, etc. Quizá, una de las pocas en las que se encuentra un poco así, sea, precisamente, la que he comentado en el punto anterior, es decir, en la que Héctor está a punto de ser olvidado por Coco, y con ello, desaparecer para siempre del mundo de los muertos, lo que hace que el pequeño se ponga bastante triste. Por otro lado, el hecho de que, a pesar de los impedimentos de su familia, Miguel tenga claro que se quiere dedicar a la música, y para ello, esté dispuesto

a hacer cualquier cosa con tal de conseguirlo y no tener que renunciar a ella, llegando incluso a enfrentarse tanto a su familia viva como a la difunta, dejan claro su personalidad, temperamento, etc.

En el segundo tipo de personajes, es decir, los infantiles, además de ayudar a transmitir su fragilidad, denotan, entre otras cosas, que éstos tienen buena predisposición, y sin duda alguna, el muchacho también tiene esta cualidad. Ésto se puede ver, por ejemplo, cuando accede a llevar consigo al mundo de los vivos la foto de Héctor y colocarla en una ofrenda para que el antiguo compositor, además de poder visitar el reino de los vivos durante el Día de Muertos, también pueda ser recordado, y de esta forma, no desaparecer del mundo de los muertos. Si bien es cierto que, en principio, el niño acepta a cambio de que el viejo músico le ayude a encontrar a Ernesto De la Cruz, más tarde, se muestra dispuesto a hacerlo tan solo por el aprecio que siente hacia su difunto familiar. Además, ésto también se puede ver en otra de las escenas que he comentado anteriormente, más en concreto, en la que Chicharrón es olvidado en el mundo de los vivos, y de esta forma, desaparece en el mundo de los muertos, ya que, sin apenas conocerle de nada, el pequeño se ofrece a recordarle cuando vuelva al mundo de los vivos, y de esta forma, que no desaparezca para siempre del mundo de los muertos, cosa que, por desgracia, no es posible, ya que la “la muerte final”, no funciona de esta forma.

La perspectiva.

En esta pose, tal y como he dicho antes, Miguel aparece en posición de tres cuartos, por tanto, no está totalmente de frente a la audiencia, si no algo girado hacia su izquierda, lo que nos permite que veamos también una parte de su costado derecho. Teniendo todo esto en cuenta, si metemos al muchacho en una especie de caja, podemos observar claramente que el tipo de perspectiva con la que se ha realizado es la de dos puntos.

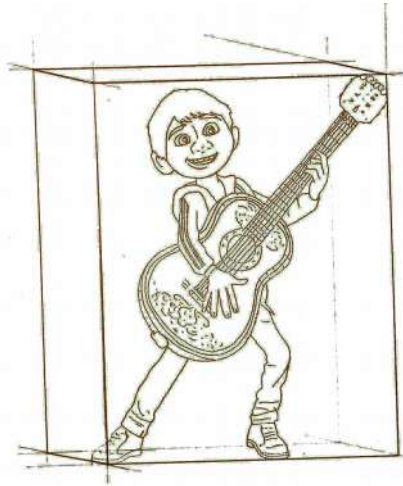


Fig. 4.98 Las líneas de flotación de Miguel.

Además del antes nombrado hecho de que el niño esté realizado en posición de tres cuartos, hay otros detalles de la pose que contribuyen a que la perspectiva tenga bastante asimetría, y con ello, a que sea más dinámica, real, etc. Estos son, por ejemplo, que su cabeza esté girada levemente hacia su derecha, que con la mano izquierda esté sujetando la parte superior de la guitarra y con la derecha la inferior, que su pierna izquierda esté flexionada y la derecha estirada, etc.

La pose no tiene mucho escorzo, o al menos, este no se aprecia mucho, ya que al tratarse de una de las imágenes de presentación del pequeño, este no se encuentra muy cerca de los espectadores, si no a una distancia que permite que éstos lo vean bien para poder hacerse una idea de cómo es. Teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que, en el caso de que la figura tenga escorzo, este es de tipo decreciente.

Los antes nombrados detalles, es decir, que su cabeza esté girada levemente hacia su derecha, que con la mano izquierda esté sujetando la parte superior de la guitarra y con la derecha la inferior, que su pierna izquierda esté flexionada y la derecha estirada, etc., también contribuyen a que la pose del personaje tenga bastante profundidad.

En su ropa, es decir, en la sudadera y el pantalón, que junto con los zapatos, son las que se pueden apreciar en la imagen, más en concreto, en la capucha y las mangas de la primera y en las piernas del segundo, sobre todo en las zonas en las que las extremidades del personaje se articulan, es decir, en hombros, codos, muñecas, rodillas, etc., se puede apreciar superposición, ya que han utilizado la anteriormente citada técnica "tabbing". Y es que, en todas ellas, podemos apreciar dobleces,

pliegues, etc. que se superponen en función de cuál esté encima y cuál se encuentre debajo.

En cuanto a otros elementos del personaje que también pueden contribuir a la perspectiva, tenemos que destacar las líneas blancas que decoran la parte exterior de las mangas de la sudadera, los dobleces de la parte inferior de ambas piernas del pantalón, los cordones de los zapatos, la guitarra en general y las ilustraciones que la adornan en particular, etc.

La construcción de la cara y las manos y la expresión a través de ellas.

La construcción de la cara y la expresión a través de ella.

Tal y como he dicho varias veces, Miguel es un individuo, más en concreto, un muchacho de doce años de edad, y por tanto, un ser humano. Debido a esto, aunque es un personaje de corte cartoon, su cara se puede construir perfectamente como si de un rostro realista se tratara, aplicándole, eso sí, las variaciones oportunas. Para ello, lo primero que voy a hacer es volver unos apartados hacia atrás, más en concreto, al que hablaba sobre la construcción de su cabeza.

En dicho apartado, había construido la cabeza del niño mediante dos partes. La primera, es decir, el cráneo, es una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., dentro de la cuál, un eje vertical marca el centro de la cabeza e indica su inclinación, mientras que otro horizontal hace lo propio con la posición en la que ahora voy a colocar los ojos, y además, señala la dirección en la que van a mirar éstos. En cuanto a la segunda, es decir, la mandíbula, consiste en otra especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, es ligeramente más grande de tamaño que la del cráneo y está colocada debajo de esta última alineada con ella en su parte superior. Así, se puede decir que ambas masas constituyen una más grande que tiene la misma forma que ellas, es decir, circular, esférica, etc. La parte de la masa que incorporé en segundo lugar que queda a la vista, es decir, la mandíbula propiamente dicha, es más pequeña que la anterior, es decir, que el cráneo. Ésta tiene forma de media luna y sus vértices se sitúan, más o menos, en el punto superior de la unión de la oreja con la cabeza. Dentro de esta última masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc. otro eje vertical marca dónde se encontrará la nariz y ayudará a centrar la boca.

A continuación, hay que dividir la línea horizontal de la parte superior de la cabeza (es decir, del cráneo) en los cinco ojos que, tal y como he dicho

anteriormente, suele tener el ancho de la cara. En esta pose, al igual que ocurría con la de otros personajes, hay que tener en cuenta que el pequeño está en posición de tres cuartos, por tanto, dichas partes no van a tener exactamente la misma longitud. Sin embargo, el rostro de Miguel, en comparación con otros de los que hemos visto anteriormente, se encuentra algo más de frente a la audiencia, por tanto, la diferencia de longitud de las antes nombradas partes no será muy grande. Sobre la segunda y la cuarta división se colocarán los ojos, los cuales, en el caso del muchacho, no tendrán el tamaño y la forma que éstos suelen tener, ya que serán algo más grandes y redondeados de lo que normalmente suelen ser. Debido a esto, ocuparán algo más de la superficie de la cara que deberían ocupar si se tratara de los ojos de un personaje realista.

En el espacio que queda entre ellos, comienza la nariz, la cuál, termina aproximadamente a dos tercios de distancia entre la parte superior del cráneo y la inferior de la mandíbula. Aunque no es de corte realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que suelen tener éstas, por tanto, podemos decir que es una especie de triángulo que se irá ensanchando hacia abajo, terminando en una base que, tal y como ocurría con la de otros personajes vistos anteriormente, es algo más ancha de lo normal, aunque tampoco tiene un tamaño que llame excesivamente la atención.

La boca está, aproximadamente, a un tercio de camino entre los antes nombrados finales de nariz y barbilla. Tal y como he dicho cuando he hablado de la construcción de la cabeza del personaje, aunque la parte inferior de ésta, es decir, la mandíbula, está realizada a partir de una masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc. ligeramente más grande de tamaño que la del cráneo, el hecho de que esté colocada debajo de esta última y alineada con ella en su parte superior, hace que tan solo quede a la vista una especie de media luna de tamaño más pequeño. Debido a esto, debajo de la boca hay, más o menos, el mismo espacio que suele haber en una cara realista. Para determinar dónde están sus comisuras, tal y como he hecho con otros personajes, tendría que ayudarme de una especie de triángulo imaginario cuyo vértice superior se encontraría entre medias de los dos ojos, más en concreto, a la altura del eje horizontal del cráneo. Para establecer la posición de los otros dos vértices, bajaría ambos lados por los bordes laterales de la nariz, y justo en el punto en el que cortasen la línea de la boca, se encontrarían los dos extremos de ésta. Es cierto que el pequeño tiene una boca bastante grande, pero la antes nombrada anchura de la base de su nariz, hace posible que se pueda utilizar esta técnica para hallar las comisuras de la misma.

Aunque la imagen está en posición de tres cuartos, tal y como he dicho antes, la cara de Miguel, en comparación con otros de los personajes que hemos visto anteriormente, se encuentra algo más de frente a la audiencia. Debido a ésto, además de visualizar la parte frontal del rostro del muchacho, también es posible ver sus dos orejas. Así, podemos confirmar que ambas están alineadas, tal y como suele ser habitual, con los ojos en su parte central y con la nariz en su parte inferior. Sin embargo, como la pose no está completamente de perfil, no podemos saber mediante ella si las orejas del muchacho están en el sitio en el que, supuestamente, deben estar, es decir, entre la línea vertical imaginaria que divide la cabeza en dos y la mitad de la parte trasera del cráneo. No obstante, en algunas escenas del largometraje, se puede apreciar que, efectivamente, ésto es así. En cuanto a la forma de las orejas, éstas no tienen la de unas de tipo realista, ya que, al igual que las de otros de los personajes del estudio que hemos visto, se puede decir que, prácticamente, son dos círculos superpuestos.

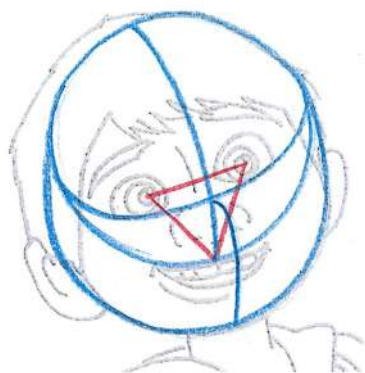


Fig. 4.99 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Miguel.

Si tenemos en cuenta el antes citado método para crear caras de Vincent Woodcock que se basa en el triángulo imaginario que configuran la boca y los ojos, aprovechando que el rostro del niño está algo más de frente en comparación con el de otros de los personajes que hemos visto anteriormente, podemos decir que el que forman sus rasgos faciales es, más o menos, uno del tipo equilátero, ya que, todos sus lados son, prácticamente, iguales. Además, se puede decir que está algo ensanchado tanto vertical como horizontalmente. Teniendo en cuenta la forma redondeada de la cara del pequeño, podríamos construir ésta partiendo de un círculo, óvalo, etc. y del antes descrito triángulo. Habitualmente, las caras construidas mediante estas formas, suelen ser propias de personajes con un carácter abierto, amplio, risueño, etc., por

tanto, es probable que éstas contribuyan a ensalzar estas características en el personaje, ya que todas ellas, son muy propias de él.



Fig. 4.100 La construcción de la cara de Buzz Lightyear mediante el método de Vincent Woodcock.

Los ojos de Miguel, tal y como he dicho antes, no tienen el tamaño y la forma que suelen tener los ojos de corte realista, ya que son algo más grandes y redondeados de lo que habitualmente son éstos. Se encuentran en el lugar en el que suelen estar normalmente, es decir, a la misma altura y sobre la línea horizontal imaginaria que divide en dos la parte superior de la cabeza, o lo que es lo mismo, el cráneo. En esta pose, los párpados del muchacho están completamente abiertos, y además, sus pupilas, las cuales tienen un tamaño que podría considerarse como normal, miran al frente. Las cejas están en su sitio, y más o menos, a la misma altura, aunque se puede decir que la izquierda está algo más levantada, pero muy poco. Teniendo todo esto en cuenta, sobre todo este último detalle, podríamos pensar que los ojos del niño están en una situación de interés hacia algo, sin embargo, el hecho de que ambos ojos sean simétricos lo descarta. Más bien, se puede decir que transmiten alegría, simpatía, sorpresa, etc., sensaciones que se pueden deber a la presencia de las personas que le están mirando, las cuáles, tal y como he dicho antes, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del pequeño, es muy posible que sean los propios espectadores. Además, el hecho de que la parte superior de las mejillas tenga algo de volumen, ayuda al personaje a transmitir esa alegría, simpatía, etc. de la que hablo.

En esta pose, tanto los labios como los dientes de Miguel, están separados, por tanto, podemos decir que su boca está abierta. Ésta dibuja una especie de media luna estrecha hacia arriba, gracias a la cuál, se intuye que el muchacho está alegre, contento, feliz, etc. Además, al

adoptar esta forma, la boca provoca que la parte superior de las mejillas tome volumen, y con ello, que se entienda mejor que el niño, tal y como he dicho antes, está transmitiendo alegría, simpatía, etc.

En el caso del pequeño, tal y como he dicho antes, la nariz, aunque no es de corte realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que suelen tener éstas. Sin embargo, al igual que ocurría con otros de los personajes que hemos visto anteriormente, ésta es un poco más ancha en la base, aunque no tanto como lo eran otras. Las orejas tampoco son de estilo realista, sin embargo, al contrario que la nariz, tal y como he dicho antes, no tienen la misma forma que suelen tener en la realidad, ya que, prácticamente, se puede decir que son dos círculos superpuestos. No obstante, en cuanto al tamaño se refiere, tanto la primera como las segundas, se pueden considerar que están dentro de los límites que podríamos considerar como normales, lo cuál, se puede deber a que, generalmente, los personajes protagonistas, suelen tener ambos elementos más bien pequeños. El pelo de Miguel se aprecia claramente, con lo cuál, podemos afirmar que está bastante corto, algo despeinado y que es de color negro. Además, da perfectamente la sensación de que es realmente este tipo de tejido. En cuanto al vello facial, el personaje no tiene ni bigote, ni perilla, ni barba, lo cuál, es normal, ya que, tal y como hemos dicho varias veces, se trata de un muchacho de tan solo doce años de edad.

En resumen, se puede decir que en esta pose la cara del niño se muestra alegre, simpática, sorpresiva, etc. por tanto, podemos intuir que el pequeño está contento y tiene una actitud abierta, receptiva, etc. hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuáles, tal y como he dicho antes, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores.

La construcción de las manos y la expresión a través de ellas.

Tal y como he dicho varias veces, Miguel es un individuo, más en concreto, un muchacho de doce años de edad, y por tanto, un ser humano. Debido a esto, aunque es un personaje de tipo cartoon, al igual que ocurría con su cara, sus manos se pueden construir perfectamente como si de unas realistas se trataran, aplicándolas, eso sí, las variaciones oportunas.

Para ello, al igual que con su cuerpo, lo primero que hay que hacer es una especie de estructura que ayude a entender dónde va a estar cada una de las partes de la mano del niño. Así, se pueden trazar una serie de líneas que unan el centro de la muñeca con cada uno de los dedos del

pequeño. En esta pose, la dificultad con la que nos encontramos, es que en la mano izquierda, hay un dedo del que no vemos absolutamente nada, por tanto, prácticamente va a haber que intuir donde está.

Con todo esto claro, lo siguiente que hay que hacer es comenzar a incorporar el volumen. Para realizar la conocida como zona metacarpiana, o dicho de otra forma, la palma de la mano, se parte de un simple bloque, círculo, óvalo, etc. que sirva como base.

A su alrededor, se esbozarán los dedos mediante líneas, óvalos, cilindros, etc. muy generales, realizando tantos como número de éstos y falanges vaya a tener la mano. Por tanto, al tratarse de una mano realista, serán cinco dedos y tres falanges por cada uno de ellos, ya que son las que normalmente éstos suelen tener. Sin embargo, tal y como he dicho antes, en esta pose, debido a la forma en la que se encuentra la mano izquierda, hay un dedo que no se aprecia, por tanto, en ese no va a ser necesario hacer todas las antes nombradas partes.

A continuación, se marcan las zonas más carnosas que tienen la palma, el pulgar, etc. Éstas se redondean, sin embargo, las más huesudas se realizan con líneas mucho más rectas. Además, se puede dotar de arrugas a la piel.

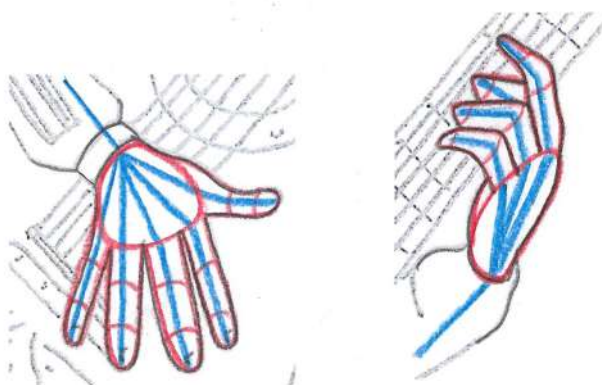


Fig. 4.101 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Miguel.

Tal y como he dicho en el apartado en el que he hablado de la pose de Miguel, la sensación que ésta transmite es que el muchacho estaba sujetando la guitarra con ambos brazos, y justo antes de empezar a tocar, con la intención de dotar de más dinamismo a su actuación, a adoptado una posición previa a esta actividad, la cuál, tal y como he dicho antes también, es muy típica de las personas que tocan este instrumento. En ella, la expresión de las manos del niño es muy importante, ya que la

guitarra se toca mediante éstas últimas. Por ello, podemos afirmar que ambas contribuyen a transmitir a la audiencia algunas de las cualidades más importantes del pequeño, como por ejemplo, que la música es su mayor pasión.

Con la mano izquierda, Miguel está sujetando la parte superior de la guitarra, por tanto, podríamos afirmar que ese miembro está llevando a cabo la acción básica de agarrar. Sin embargo, con esa misma mano será con la que el muchacho manipule la parte de las cuerdas que están en esa zona, de hecho, ya se puede ver que tiene los dedos preparados para ello, por tanto, teniendo en cuenta que la posición de éstos es idéntica a la que adoptan para realizar la acción básica de enganchar, podríamos afirmar que este miembro está realizando esta acción básica. Debido a que no podemos decir que esta mano tan solo está llevando a cabo una de estas dos acciones, yo diría que está realizando una variación de ambas. Mientras, la mano derecha del niño está totalmente abierta, con lo cuál, aunque sabemos que más tarde, cuando empiece a tocar el instrumento, con los dedos de ésta llevará a cabo la acción básica de enganchar, o mejor dicho, una variación de ella, en este momento, podemos afirmar que la mano del pequeño no está realizando dicha acción, si no más bien, que lo que realmente está llevando a cabo es una acción previa a la acción básica de enganchar.

Aunque la mano izquierda de Miguel aparece más bien cerrada, debido a que ésto se debe a la realización del propio acto de agarrar, no se puede considerar que ésta tenga una actitud negativa, ya que, obviamente, no se puede realizar dicha acción con la mano abierta. Por otro lado, la mano derecha del muchacho, tal y como he dicho, está totalmente abierta, con lo cual, podemos afirmar que está en una clara actitud positiva.

Además, el hecho de que la mano izquierda esté en la parte superior del niño, más en concreto, casi a la altura de su cara, mientras que la derecha se encuentre en la zona media del pequeño, más en concreto, a la altura de su cintura, o dicho de otro modo, que ambas manos no estén a la misma altura, contribuye a dotar a la pose de bastante asimetría, y con ello, que sea bastante dinámica.

La silueta.

A través de la silueta de esta pose de Miguel, lo primero que podemos advertir es que el personaje, claramente, está en posición de tres cuartos, que es lo más recomendable.

A continuación, podemos apreciar que está compuesta por la cabeza, el tronco, las extremidades y la guitarra. De todas ellas, la cabeza, las extremidades inferiores y la guitarra son las partes que mejor se distinguen, ya que están perfectamente separadas. De esta forma, podemos contemplar bastante bien que su cabeza está erguida y algo girada hacia su derecha, y además, que las extremidades inferiores, lejos de permanecer estáticas y simétricas, están en posiciones distintas, encontrándose la derecha totalmente estirada y la izquierda algo flexionada, lo cuál, tal y como he dicho anteriormente, aporta dinamismo y asimetría a la pose. La guitarra que el muchacho tiene entre sus brazos, marca rotundamente la pose, y entre otras muchas cosas, deja claro que al personaje le apasiona la música.

Sin embargo, el tronco y las extremidades superiores, aunque se intuyen bastante bien, debido a su posición y a las dimensiones de la guitarra, no llegan a despuntar lo suficiente del resto de partes del personaje. El tronco se encuentra, prácticamente, oculto tras la parte inferior de la guitarra, de hecho, tal y como he dicho anteriormente, no se divisa mucho ni en la pose original. Por la parte que percibimos, podemos decir que está ligeramente inclinado hacia atrás. Mientras, los dos brazos, al estar pegados a él, tampoco llegan a verse mucho. La mano derecha, al estar justamente delante de la parte inferior del instrumento, tampoco tiene ninguna visibilidad. Sin embargo, el antebrazo y la mano del lado izquierdo, al estar pegados a la parte superior de la guitarra, la cuál, es más estrecha que la inferior, se pueden diferenciar un poco mejor.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos decir que los gestos que apreciamos, es decir, la cabeza erguida y algo girada hacia su derecha, el tronco ligeramente inclinado hacia atrás, la extremidad superior izquierda sujetando la parte superior de la guitarra, la extremidad inferior derecha estirada, la extremidad inferior izquierda algo flexionada, etc., se pueden considerar como los más elementales de la acción. En líneas generales, todos ellos, los veamos en mayor o menor medida, están lo suficientemente exagerados como para que la audiencia los perciba sin ningún tipo de problema, y al hacerlo, deduzcan que, tal y como he dicho anteriormente, el muchacho se está presentando justo en el momento en el que adopta una posición previa a comenzar a tocar la guitarra ante alguien, acción que, obviamente, tal y como he dicho anteriormente también, es muy característica de las personas cuando van a utilizar este instrumento musical, y además, tiene un carácter abierto.

El gesto que menos distinguimos, es decir, el de la mano derecha sobre la parte inferior de las cuerdas de la guitarra, en el caso de que el niño ya estuviera tocando el instrumento, podríamos considerarlo también como

uno de los más elementales, ya que sería gracias a éste por el que se produciría la música. Sin embargo, el hecho de que el pequeño aún no haya empezado a tocar, lo deja, más bien, en un gesto secundario, ya que su única función es informarnos de que el personaje está sujetando la guitarra, y ésto, lo podemos saber gracias a que vemos la otra mano, que tal y como he dicho antes, se aprecia mucho mejor.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos concluir este apartado afirmando que la silueta de Miguel funciona perfectamente, ya que transmite la misma sensación que la pose en sí, es decir, que el muchacho se está presentando justo en el momento en el que adopta una posición previa a comenzar a tocar la guitarra ante alguien, la cuál, es muy característica de las personas cuando van a utilizar este instrumento musical.

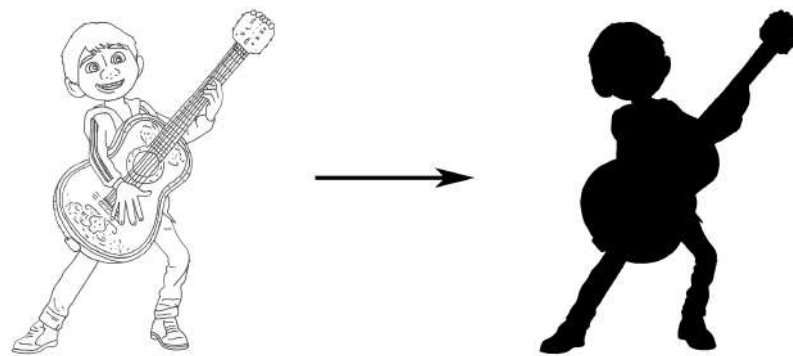


Fig. 4.102 Silueta de Miguel.

El color.

En el caso de Miguel, sin contar diferentes matices, tonalidades, etc., tenemos una paleta de seis colores, más en concreto, negro, carne, rojo, blanco, azul y marrón. A continuación, vamos a ver cuáles de los significados de cada uno de estos colores se pueden relacionar con la personalidad del personaje.

El color negro, en el aspecto positivo, está asociado, entre otras cosas, con la elegancia, el misterio, el poder, la sofisticación, etc. mientras que en el aspecto negativo, está asociado, entre otras cosas, con la ira, la tristeza, etc., características que, desde mi punto de vista, no podemos encontrar en el muchacho. Es cierto que en algún momento del largometraje el niño siente ira, como por ejemplo, cuando su abuela le prohíbe terminantemente que se dedique a la música y rompe su guitarra. También es verdad que en algún punto de la película el pequeño se encuentra triste, como por ejemplo, cuando Héctor está a punto de ser olvidado por Coco para siempre, y por tanto, a punto de desaparecer. Sin embargo, no podemos decir que la ira y la tristeza sean rasgos que

marquen su personalidad. Por ello, considero que en la paleta de este personaje, el color negro tan solo está por motivos puramente estéticos.

El color popularmente conocido como carne, se asocia, entre otras cosas, con la sociabilidad, una de las características de Miguel, ya que éste, siempre está dispuesto a tratar con las personas que se encuentra. Ésto se puede apreciar nada más comenzar el largometraje, más en concreto, cuando está limpiando los zapatos al mariachi en la plaza del mismo nombre, ya que el muchacho, sin conocerle de absolutamente nada, le cuenta la historia de su familia, su pasión por la música, etc. También se puede ver varias veces durante su estancia en el mundo de los muertos, en la que, tras el miedo que siente nada más llegar, después de encontrarse con sus familiares difuntos y tranquilizarse, el niño no duda en entablar contacto con cualquier persona que le pueda ayudar a encontrar a Ernesto De la Cruz. De entre todas ellas, destaca Héctor, con el que el pequeño desarrolla un vínculo muy especial.

El color rojo, en el aspecto positivo, se asocia, entre otras cosas, con la acción, el amor, la cercanía, la energía, la pasión, lo sensible, etc., todas ellas, características que podemos encontrar en Miguel. En primer lugar, hay que decir que el muchacho siente auténtica pasión por la música, cosa que podemos intuir en cuanto le escuchamos hablar de ésta, y que además, podemos confirmar al ver todos los artículos relacionados con este arte y con su admirado Ernesto De la Cruz que guarda en el escondite que tiene sobre el taller familiar. Aunque el niño no esté de acuerdo con su familia en este sentido, siente un amor verdadero por todos y cada uno de sus miembros. También es un pequeño bastante cercano, ya que, tal y como he dicho en el párrafo anterior, no duda en entablar conversación con cualquier persona y contarle sus sueños, la historia de su familia, etc. como si fuera un amigo al que conoce de toda la vida, cuando quizá, acaba de conocerlo hace un rato. Además, con tal de cumplir su sueño de dedicarse a la música, Miguel no duda en entrar en acción y poner toda la energía de la que dispone para encontrar a Ernesto De la Cruz y que el músico le otorgue su bendición para volver al mundo de los vivos sin tener que renunciar a la música. En cuanto a su sensibilidad, ésta queda clara, por ejemplo, en la escena que he comentado también antes, es decir, cuando le vemos bastante afectado por la posibilidad de que Héctor desaparezca para siempre. En el aspecto negativo, el rojo está asociado, entre otras cosas, con el peligro. Aunque el muchacho no es peligroso, es curioso que tan solo lleve su característica sudadera de este color, prácticamente, cuando está en el mundo de los muertos y corre el peligro de no poder volver al mundo de los vivos. Y es que, el niño aparece con esta prenda justo cuando discute con su familia y se escapa de casa, y a partir de ese momento, no se

desprenderá de ella hasta que Ernesto De la Cruz se la arrebate un poco antes de que el pequeño reciba la bendición de Héctor e Imelda para regresar al mundo de los vivos.

El color blanco está asociado con la bondad, la humildad, la inocencia, etc. características que podemos ver en Miguel a lo largo de todo el largometraje. La primera de ellas se ve, por ejemplo, cuando tras la desaparición de Chicharrón debido a que ha sido olvidado en el mundo de los vivos, el muchacho, sin conocerle de nada, se ofrece para recordarle cuando vuelva a su mundo, y de esta forma, que no se marche para siempre. También se puede ver cuando el niño no duda en arriesgar su vida ante Ernesto De la Cruz con el objetivo de recuperar la foto de Héctor para llevarla al mundo de los vivos y que éste, además de poder cruzar el puente entre los dos mundos en el Día de Muertos, no sea olvidado y desaparezca para siempre. En cuanto a la humildad, hay que decir que, aunque quiere ser un músico tan grande como Ernesto De la Cruz y talento no le falta para ello, el pequeño no va por ahí con aires de grandeza, si no que sabe que tendrá que trabajar duro para conseguirlo, ya que, entre otras cosas, tiene que enfrentarse a su familia para lograrlo.

El color azul se asocia, entre otras cosas, con la calma, la confianza, la fidelidad, la paz, la serenidad, etc. todas ellas, características que podemos encontrar en Miguel. Y es que, el muchacho, aunque corre el serio peligro de no conseguir su objetivo, y con ello, no poder regresar al mundo de los vivos, hasta en los peores momentos, no pierde la calma, la serenidad, etc. y se muestra bastante tranquilo. Esta actitud se debe, en parte, a que el niño tiene mucha confianza en si mismo y sabe que es capaz de cumplir su objetivo. También podemos destacar la fidelidad del pequeño, aunque en esta ocasión, más que hacia otra persona, la tiene hacia si mismo, o mejor dicho, hacia sus propios sueños, ya que no está dispuesto a renunciar a ellos por nada del mundo.

El color marrón está asociado, entre otras cosas, con la seguridad, una de las características de Miguel, ya que, tal y como he dicho anteriormente, el muchacho siempre está bastante confiado y seguro de si mismo. De hecho, el único momento en el que se puede decir que no lo está, es en uno de los que he comentado anteriormente, más en concreto, en el que Héctor está a punto de ser olvidado por Coco para siempre, y por tanto, a punto de desaparecer, y el niño, muy a su pesar, no puede hacer nada por evitarlo.

En el caso de Miguel, se puede decir que sus dos colores más característicos son el rojo y el azul, aunque no podemos perder de vista el carne. Los dos primeros están presentes en su indumentaria, más en

concreto, en la sudadera y en los pantalones del muchacho, mientras que el tercero, obviamente, lo está en la piel del muchacho que percibimos, es decir, en la cara y las manos, prácticamente. Quizá, en vez del carne podríamos haber tenido en cuenta al blanco, ya que éste, se encuentra en la guitarra del niño, y obviamente, tiene mucha presencia. Sin embargo, el hecho de que el instrumento sea un complemento, y con ello, que el pequeño no lo tenga durante toda la película, lo saca de esta relación.

En cuanto a los anteriormente nombrados acordes cromáticos, en Miguel no se identifica ninguno en concreto.

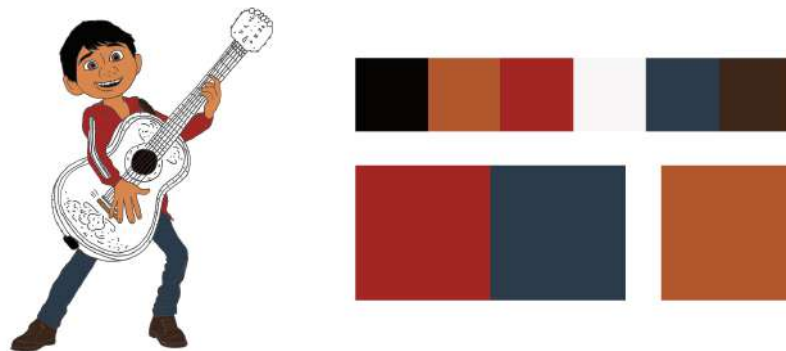


Fig. 4.103 Colores de Miguel.

La iluminación.

Si volvemos a la imagen de Miguel de la cuál hemos partido, es decir, a la del muchacho modelado en 3D, texturizado, iluminado, etc. podemos apreciar en ella las tres divisiones o particiones tonales básicas, es decir, los tres tipos de tonos de los que hemos hablado antes. El color natural o real serían todos y cada uno de los colores del niño, los cuales, hemos visto en el punto anterior. El toque luminoso o de luz serían las luces, las cuales, tal y como podemos ver, le iluminan, sobre todo, la parte frontal y la lateral izquierda. Éstas no son muy fuertes, ya que en ningún momento, hacen que ninguna de las partes del pequeño brille demasiado. De hecho, tan solo se perciben unos leves destellos en los carrillos, en los dedos de la mano derecha y en la punta de la bota de ese mismo lado. En cuanto al toque de sombra, estaría situado en el lateral derecho del personaje, aunque también, podemos verlo en la parte interior del brazo y de la pierna de su lado izquierdo, tratándose en cualquier caso de una sombra no muy dura, la verdad, puesto que no le oscurece mucho ninguna zona de su cuerpo, al menos, las que están a la vista.

Al igual que ocurre con otros personajes que son seres humanos, la piel da la sensación de ser de este material, por tanto, podemos afirmar que la textura es la correcta. Con la ropa del muchacho ocurre exactamente lo

mismo, es decir, todas las prendas están texturizadas como si de sus respectivos tejidos se tratase. De esta forma, la sudadera da la sensación de ser de algodón, los pantalones vaqueros dan la sensación de estar fabricados con el mismo tejido que éstos, etc. Los zapatos, dan la sensación de ser de piel o de algún material que la imita.

En la imagen se puede apreciar una sombra que, si bien es cierto que no es tan simple como otras de las que hemos visto, tampoco se puede decir que sea demasiado compleja. Al igual que las anteriores, tiene pinta de ser una especie de charco de agua, solo que en esta ocasión, éste tiene, más o menos, la misma forma que la silueta del personaje. De esta forma, podemos afirmar que la sombra cumple perfectamente su cometido, es decir, anclar al personaje al suelo y que no de la sensación de estar flotando sobre el fondo blanco en el que se encuentra.

Tal y como he dicho antes, el hecho de que el lateral izquierdo de Miguel esté más iluminado que el derecho, me hace pensar que la fuente de luz se encuentra frente al muchacho solo que algo más escorada hacia su izquierda. Por otro lado, las sombras provocadas por algunas de las partes del personaje, como por ejemplo, la que tiene bajo la cabeza, me hacen pensar que la luz viene de arriba, es decir, que está situada sobre el niño. En vista de todo esto, deduzco que la fuente de luz se encuentra frente al pequeño, pero algo más escorada a su izquierda y por encima de él. No obstante, debido a que la luz no se encuentra exactamente sobre su cabeza, yo me inclino más porque se trata de una iluminación lateral. Además, tal y como he dicho varias veces, la imagen es una de las que se utilizaron para presentar al personaje, por tanto, teniendo en cuenta que la iluminación lateral ayuda a resaltar los rasgos de éstos, tenemos que estar ante una iluminación de este tipo.

Los efectos especiales.

En esta pose de Miguel, debido a que, tal y como he dicho anteriormente, se trata de una de las imágenes utilizadas para la presentación del personaje, no se aprecia ningún efecto especial de ningún tipo.

Los accesorios.

En esta pose de Miguel, tal y como he dicho anteriormente, el muchacho aparece sujetando la guitarra que, en principio, se cree que pertenece a Ernesto De la Cruz. Ésta, es clave en el largometraje, ya que el niño accede al mundo de los muertos debido a que, con el objetivo de participar en el concurso de talentos del Día de Muertos, la toma prestada del panteón del antes nombrado músico, ya que la suya, es destruida por

su abuela cuando la familia Rivera encuentra el escondite en el que el pequeño esconde todas sus pertenencias relacionadas con la música. Y es que, tal y como le dice el encargado del Departamento de Reuniones Familiares del mundo de los muertos, el Día de Muertos consiste en ofrecer algo a éstos, no en quitárselo.

El instrumento es de color blanco, pero en él, se pueden ver una serie de adornos de color negro que están relacionados con el Día de Muertos, entre los cuales, destacan dos calaveras, una grande en lo alto de la parte superior y otra pequeña en la zona más baja de la parte inferior. La primera de ellas, tiene un diente de color dorado. En esta misma tonalidad, se pueden apreciar otros ornamentos, solo que de carácter geométrico. Por ejemplo, a lo largo de la parte superior, hay una serie de rombos, y alrededor del hueco redondo de la parte inferior, una serie de triángulos. Además, en los bordes del objeto, se pueden ver una serie de cuadros de color gris.

Una vez que Miguel vuelve al mundo de los vivos, al quedar claro que en realidad la guitarra pertenecía a Héctor Rivera, ésta pasa a ser expuesta en el nuevo museo dedicado al compositor en la casa de la familia. Además, en ocasiones especiales, como por ejemplo, el Día de Muertos, el muchacho la utiliza en sus actuaciones, tal y como se puede ver en la escena final de la película cuando el niño aparece cantando ante toda su familia, tanto la viva como la difunta.

Las hojas de modelo.

En el caso de Miguel, aunque no he podido tener acceso a ninguna de sus hojas de modelo completa, he encontrado dos de las conocidas como *Expressions & attitudes* de Coco y de Ernesto De la Cruz, y además, otra de las que se suelen utilizar para comparar los tamaños de todos y cada uno de los personajes.

En la primera de ellas, es decir, en el *Expressions & attitudes* de Coco, se pueden observar algunas de las actitudes, expresiones, etc. más habituales de la anciana mujer. Además, también aparece una especie de *Turn around* del personaje ya modelado en 3D con sus vistas de perfil, frontal y tres cuartos.



Fig. 4.104 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Coco realizado para Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Pixar Animation Studios, 2017.

En la segunda, es decir, en el *Expressions & attitudes* de Ernesto De la Cruz, se pueden observar algunas de las actitudes, expresiones, etc. más habituales del famoso cantante. Además, al igual que en el de Coco, también aparece una especie de *Turn around* del personaje ya modelado en 3D con sus vistas de perfil, frontal y tres cuartos.



Fig. 4.105 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Ernesto De la Cruz realizado para Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Pixar Animation Studios, 2017.

En la tercera, es decir, en la que se comparan los tamaños de algunos de los personajes que en algún momento van a compartir la pantalla, podemos ver, entre otros, al propio Miguel, a su padre, a su abuela Elena, a su abuela Cocó, etc.



Fig. 4.106 Model Sheet (comparativa de tamaños) de los miembros de la familia Rivera realizado para Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Pixar Animation Studios, 2017.

Teniendo en cuenta que las hojas de modelo son muy necesarias en una producción de estas características, se puede afirmar con casi total seguridad que, a pesar de no haber podido encontrarlas, el equipo creativo tiene que haber realizado el resto de páginas. Además, al tratarse de un personaje en 3D, los artistas encargados del modelado, tienen que haber usado al menos una hoja con las poses frontal y lateral del personaje, ya que, normalmente, el modelado en tres dimensiones de éstos comienza así.

4.3.2.2 Otros personajes.

Además de Miguel Rivera, en la saga hay otros personajes destacables, como por ejemplo, Dante, Héctor, etc. y por supuesto, los difuntos miembros de la familia Rivera, entre los cuáles, destaca Mamá Imelda, etc.

4.4 CONCLUSIONES.

Después de aplicar a todos y cada uno de los largometrajes o sagas previamente seleccionados el antes explicado esquema de los actantes de Vladimir Propp, se ha comprobado qué personajes de cada una de estas películas son los que, de una forma u otra, tienen más importancia en cada una de las diferentes tramas argumentales, o dicho de otra forma, los que son más relevantes en cada una de las historias. Tras ello, se ha seleccionado al personaje que ocupa el actante del héroe en cada uno de los largometrajes, ya que, tal y como se ha dicho anteriormente, los personajes tienen que hacer que los espectadores se relacionen de forma emotiva con ellos, es decir, que se vean reflejados en su

personalidad, para que abandonen sus butacas y se metan de lleno en la historia, y obviamente, los héroes son los más indicados para ello.

De esta forma, de la primera etapa, que es en la que Pixar Animation Studios llevó a cabo sus largometrajes en asociación con The Walt Disney Company, se ha seleccionado a Woody, personaje perteneciente a la saga *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Sin embargo, al estar compuesta por cuatro películas y darse la circunstancia de que en *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999) el actante del héroe pasa de Woody a Buzz Lightyear, tal y como se había dicho previamente, se ha seleccionado también al guardián espacial. De la segunda etapa, que es en la que el estudio no estaba asociado ni formaba parte de la compañía de Burbank, se ha seleccionado a Remy, personaje perteneciente a *Ratatouille* (Brad Bird, 2007). De la tercera etapa, que es en la que la compañía ya formaba parte de The Walt Disney Company, se ha seleccionado a Miguel Rivera, personaje perteneciente a *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).

Con estos cuatro personajes seleccionados, se ha realizado un estudio de casos que ha sido muy importante dentro de la investigación.

En él, se han descompuesto los antes nombrados personajes para después ser reconstruidos mediante los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes previamente definidos a lo largo del capítulo 3. Al hacerlo, se ha tenido en consideración la posible aparición de reinterpretaciones de los mismos, sin embargo, aunque en alguna que otra ocasión, no se puede decir que los hayan seguido exactamente al pie de la letra, estas variaciones han sido tan pequeñas que, en ningún caso, se pueden considerar como reinterpretaciones. Por tanto, podemos afirmar que en su reconstrucción se han podido utilizar sin ningún tipo de problema todos y cada uno de los antes nombrados procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes.

La cabeza de todos los personajes está construida con formas geométricas simples (círculos, esferas, óvalos, etc.), más en concreto, mediante dos, una superior que es el cráneo y otra inferior que es la mandíbula, las cuáles, encajan como si estuvieran unidas por una especie de bisagra. Dentro de la primera forma, un eje vertical marca el centro de la cabeza e indica su inclinación, mientras que otro horizontal hace lo propio con la posición en la que más tarde se colocarán los ojos y señala si estos miran hacia arriba o hacia abajo. Dentro de la segunda, un eje vertical marca dónde se encuentra la nariz y ayuda a centrar la boca. En ambas, elementos como la forma, el volumen, etc. se utilizan para aportar información sobre el carácter del personaje. Además, la conjunción de

ambas también dice mucho sobre la forma de ser del mismo. En casos como el de Remi, en los cuáles, el personaje cuenta con un hocico bastante grande, se puede incorporar una tercera forma geométrica simple, la cuál, en ocasiones, se puede tratar como si fuera la nariz del personaje. No obstante, el hocico también se puede incorporar a la segunda forma geométrica simple, es decir, a la de la mandíbula, y de esta forma, ser parte de ella.

El cuerpo de todos los personajes, o mejor dicho, su estructura corporal, se suele realizar a partir del esqueleto humano, el cuál, se adapta a su fisionomía teniendo en cuenta, entre otras cosas, la forma en la que se va a mover una vez que sea animado. En todas y cada una de las articulaciones (hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas, tobillos, etc.) se colocan círculos, los cuáles, se unirán mediante ejes, líneas, etc. Para la caja torácica y la pelvis, al igual que con la cabeza, se pueden utilizar formas geométricas simples que simulen estas dos partes. Una vez hecho esto, se puede comenzar a planificar los volúmenes tanto del tronco (tórax, abdomen, pelvis, etc.) como de las extremidades (brazos, piernas, etc.), utilizando, una vez más, formas geométricas simples, las cuáles, marcarán la morfología del personaje. A la hora de llevar a cabo esta tarea, contra más antropomorfizado esté el personaje, menos cambios será necesario hacer en el esqueleto humano. En el caso de Woody, aunque el personaje tiene su correspondiente estructura corporal y se mueve en función de ella, al tratarse de un muñeco de trapo, y por tanto, no tener esqueleto, en algunas ocasiones realiza movimientos que dejan claro que el sheriff carece de estructura ósea. En el caso de Remi, aunque se trata de un personaje antropomorfizado, no deja de ser una rata, y en muchos momentos del largometraje, se mueve como tal. Debido a ello, su esqueleto es algo distinto al del resto de personajes analizados, sobre todo, en la zona inferior del mismo, pero a pesar de ello, la estructura se puede plantear exactamente igual que la del resto, es decir, a partir del esqueleto humano.

La proporción entre la cabeza y el cuerpo de ninguno de los personajes cumple con el canon académico o clásico en cuanto a que los adultos no suelen llegar a las 8 cabezas de altura que marca la regla, sin embargo, el número de testas que los creadores y diseñadores de personajes de Pixar Animation Studios otorgan a sus creaciones suelen rondar el número de cabezas que la regla otorga a los niños, es decir, unas tres, lo cuál, se puede interpretar como un intento de dar a los personajes un aspecto más adorable. En cuanto a la regla de los cuartos, aunque, obviamente, tanto el punto superior como el inferior suelen cuadrar con lo que dice la norma, los puntos intermedios no suelen hacerlo, por tanto, podemos decir que los personajes de la compañía tampoco cumplen con ella. De todas

formas, no hay que olvidar que tanto el canon académico o clásico como la regla de los cuartos están más orientados a personajes de estilo real, y los del estudio suelen ser más de tipo cartoon, por tanto, no tienen por qué cumplir con estas reglas de proporción.

Las poses de acción de los personajes transmiten perfectamente el carácter, el estado anímico, la actitud, las intenciones, etc. de cada uno de ellos, y además, son bastante dinámicas. Todas están realizadas en posición de tres cuartos, es decir, en una posición ideal para presentar un personaje, lo cuál es lógico, ya que todas las imágenes con las que estamos trabajando se hicieron, precisamente, con el propósito de presentarlos al público. Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que todas las poses son correctas.

En cuanto a los recursos gráficos que los artistas, creativos, etc. suelen emplear para reforzar las poses, hay que decir varias cosas. La primera de ellas es que las líneas de acción que se extienden por todos y cada uno de los personajes son bastante dinámicas. Todas ellas marcan los distintos movimiento principales que éstos están realizando, señalando perfectamente la dirección, la intención, etc. de todos ellos y reforzando su efecto dramático. Además, contribuyen a transmitir ciertas cualidades de los personajes. Por otro lado, los ejes con los que los creadores y diseñadores de personajes trabajan para que sus creaciones estén en la perspectiva correcta, también cumplen perfectamente con su función. Es decir, que los ejes de gravedad hacen que los personajes tengan equilibrio independientemente de la posición en la que se encuentren, los ejes de hombros y caderas indican la perspectiva de los personajes con respecto al plano en el que se encuentran y los de perspectiva de ambos pies sobre el suelo hacen que las poses se asienten sobre la superficie en la que se encuentran los personajes sin ningún tipo de problema. Por último, las líneas de flotación, es decir, la combinación de los ejes de tórax y cintura, son de tipo cóncavo en todos los personajes, por tanto, nos dan a entender que las características psicológicas de los personajes, es decir, su ánimo, su carácter, su temperamento, su decisión, su fuerza mental, su valentía, etc. son buenas.

La perspectiva en la que están realizados todos los personajes contribuye perfectamente a que éstos, mucho antes de que sean modelados en tres dimensiones, ya den sensación de profundidad, solidez, volumen, etc. en todo momento. El hecho de que aparezcan en posición de tres cuartos, es decir, que no estén totalmente de frente al espectador, sino algo girados hacia un lado, hace posible que también podamos ver una parte del otro. Teniendo esto en cuenta, si los metemos en una caja, podemos ver claramente que están realizados mediante una perspectiva de dos puntos.

Además, en todos ellos se utilizan tanto recursos como elementos de perspectiva. Entre ellos, destaca la asimetría, que contribuye a que las poses sean todavía más dinámicas.

Aunque todos los personajes analizados son de tipo cartoon, sus caras se puede construir perfectamente como si de un rostro humano realista se tratara, aplicándole, eso sí, las variaciones oportunas. Aunque el hecho de que los personajes estén en posición de tres cuartos complica el ver que el ancho de sus caras tenga una longitud de cinco ojos, se intuye que, más o menos, así es. Por tanto, la línea horizontal de la parte superior de sus cabezas se puede dividir en cinco partes iguales, de las cuáles, los ojos ocuparán los lugares dos y cuatro. Normalmente, al no tener los personajes unos ojos realistas y variar éstos en cuanto a forma y tamaño se refiere, ocuparán más espacio que el que ocuparían en el rostro de un personaje realista. En los personajes con forma humana, el tabique nasal, es decir, la parte superior de la nariz, se sitúa en el espacio que queda entre ambos ojos. La nariz propiamente dicha suele comenzar en el cruce del eje horizontal con el vertical y suele ser un triángulo que se irá ensanchando hacia abajo, terminando, más o menos, a unos tres cuartos de distancia de la parte superior del cráneo. Ésta, normalmente, será más ancha de lo normal en su parte inferior, es decir, en su base. En cuanto a Remi, se puede decir que su nariz se encuentra en el mismo sitio, solo que al tratarse de una rata, está se sitúa sobre su hocico y será simplemente un óvalo. La boca suele estar, aproximadamente, a medio camino entre los finales de nariz y barbilla, aunque en algunos de los personajes, sobre todo en los que tienen la parte inferior de la cabeza más grande de lo normal, esto varía un poco. En los personajes con forma humana, sus comisuras se puede hallar mediante una especie de triángulo imaginario cuyo vértice superior se encontraría entre medias de los dos ojos, más en concreto, a la altura del centro de sus pupilas. Para establecer la posición de los otros dos vértices, bajaría ambos lados por los bordes laterales de la nariz, y justo en el punto en el que cortasen la línea de la boca, se encontrarían los dos extremos de ésta. Debido a que, tal y como he dicho antes, la base de la nariz de estos personajes suele ser un poco más ancha de lo normal, el tamaño de sus bocas también lo será. En el caso de Remi, aunque no es un ser humano, podemos hacer lo mismo, lo único, que tenemos que considerar el hocico como si fuera parte de la nariz. En cuanto a las orejas, suelen estar alineadas con los ojos en su parte central y con la nariz en su parte inferior. Si ponemos la cabeza de lado y tenemos en cuenta la línea vertical imaginaria que la divide en dos, éstas comenzarían en dicha línea y se extenderían hasta aproximadamente la mitad del cráneo en su parte trasera. Aunque en las imágenes con las que estamos trabajando no podemos ver a los personajes completamente de frente ni tampoco de perfil, gracias a que

están en posición de tres cuartos, podemos visualizar tanto su parte frontal como algo de su costado derecho. De esta forma, podemos confirmar que una de sus orejas, más o menos, ocupa esta posición, y por tanto, la otra también lo hará. En cuanto a su forma, hay que decir que las de ninguno de los personajes, ya se trate de un ser humano, un animal, un objeto, etc. no son exactamente iguales que las realistas, ya que, prácticamente, se puede decir que éstas consisten en dos círculos superpuestos.

La expresión de los personajes a través de sus caras, hay que decir que en todos ellos se combinan a la perfección todos los elementos (ojos, nariz, boca, orejas, etc.) necesarios para conseguir que transmitan lo que se desea. Todos ellos se muestran, más o menos, alegres, por tanto, podemos intuir que están contentos y tienen una actitud abierta y receptiva hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuáles, tal y como he dicho varias veces a lo largo del capítulo, teniendo en cuenta que se trata de imágenes de presentación de los personajes, es muy posible que sean los propios espectadores.

Aunque todos los personajes analizados son de tipo cartoon, para construir las manos de los que son seres humanos, o al menos, tienen esa aspecto, se puede decir que se ha utilizado el mismo método que se utilizaría para un personaje de corte realista, aplicándolas, eso sí, las variaciones oportunas. Lo más probable es que se haya utilizado una especie de estructura que ayude a entender dónde va a estar cada una de las partes de la mano, es decir, una serie de líneas que unan el centro de la muñeca con cada uno de los dedos del personaje, y a partir de ahí, comenzar a incorporar el volumen. Para realizar la conocida como zona metacarpiana, o dicho de otra forma, la palma de la mano, se parte de un simple bloque, círculo, óvalo, etc. que sirva como base, y a su alrededor, se esbozarán los dedos mediante líneas, óvalos, cilindros, etc. muy generales, realizando tantos como número de éstos y falanges vaya a tener la mano, es decir, tres por cada uno de los cinco dedos de ésta. Por último, se marcan las zonas más carnosas mediante líneas redondeadas y las más huesudas utilizando rectas. En cuanto a las manos de Remi, que a pesar de ser una rata antropomorfizada no se puede decir que tenga el mismo aspecto que un ser humano, se utiliza la forma asimilada tanto por creadores y diseñadores de personajes como por animadores para los personajes de estilo cartoon, mediante la cual, las manos de este tipo de personajes tienen tan solo cuatro dedos (aunque en ocasiones, pueden llegar a tener incluso seis o más) y se pueden construir con una sencilla línea exterior que tengan forma como de estrella marina. En este caso, los dedos de la rata dan la sensación de que son blandos y están

hechos de goma, pero en ningún momento dejan de dar la sensación de que son los mismos dedos que tienen estos animales.

La expresión de todos los personajes a través de sus manos es muy importante, ya que mediante ellas, contribuyen a transmitir a la audiencia el estado anímico en el que se encuentran, algunas de sus cualidades más importantes, etc. Aunque en algunos casos éstas están cerradas debido a la acción que el personaje está realizando, en ningún momento se puede decir que éstas tengan una actitud cerrada, la que en todo momento, dan la sensación contraria, es decir, que están en una actitud abierta. Además, su posición con respecto al cuerpo de los personajes, que normalmente, no es a la misma altura, ayuda a que las poses de éstos sean más dinámicas.

Las siluetas de todos los personajes están en posición de tres cuartos, que tal y como hemos visto varias veces a lo largo de la investigación, es la posición más acertada. Las distintas partes que las componen están tan separadas como es posible dentro del movimiento que está realizando el personaje. Es verdad que en algunas ocasiones las manos están detrás o sobre otro elemento del personaje y no se aprecian bien, pero aún así, se puede intuir claramente dónde se encuentran y lo que están haciendo. Además, desde mi punto de vista, este hecho no perjudica a los detalles más elementales de las poses. Cada uno de los gestos que los personajes están realizando están perfectamente exagerados, y además, son bastante abiertos, por lo que son fácilmente legibles para la audiencia. Además, el hecho de que se puedan apreciar elementos como el sombrero de vaquero de Woody, la guitarra de Miguel, etc. contribuye bastante a que los espectadores puedan deducir la temática del personaje ante el que se encuentran. En resumen, se puede decir que todas las siluetas transmiten las mismas sensaciones que las poses en sí. Y es que, todas ellas describen de forma clara cuáles son las intenciones de los personajes, por tanto, sus acciones se entienden perfectamente y se puede afirmar que las poses son correctas y funcionan perfectamente, pues además de estar bien estructuradas, resumen en ellas mismas de la mejor manera posible toda la esencia que hay en un momento determinado de la acción que está realizando el personaje, y con ello, la audiencia puede centrar toda su atención en dicho movimiento.

En cuanto a los colores, tal y como he dicho en el punto 3.3.7, añadirselos a los personajes hará que éstos den la sensación de que están más vivos, y además, que tengan mucho más interés, que conecten mejor con la audiencia, etc. Desde mi punto de vista, creo que es obvio que los artistas, creativos, etc. de Pixar Animation Studios tienen en cuenta la psicología del color, es decir, qué representan, qué significan, etc. Y es

que, prácticamente, el significado de cada uno de éstos, puede asociarse fácilmente con alguna de las cualidades de los personajes de los que forman parte. Sin embargo, esto lo consiguen de forma aislada, ya que al unir todos los que se emplean en cada uno de los personajes, no obtenemos ninguna de las combinaciones expuestas por Eva Heller en su obra *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2004). Si tenemos en cuenta que esta ciencia habla de unir una serie de colores simples para obtener algo mucho más complejo, podríamos afirmar que los personajes de la compañía no cumplen con ella, pero tal y como he dicho antes, los colores empleados en ellos, de forma individual sí que tienen significados que pueden tener relación con su carácter, cualidades, etc. por tanto, tal y como he dicho antes, estoy seguro de que los artistas del estudio sí que tienen en cuenta qué representan, qué significan, etc. No obstante, tal y como he dicho varias veces a lo largo de la tesis doctoral, sobre los colores no hay ninguna regla que sea inflexible, es decir, que si después de todo éstos funcionan, no hay ningún problema, por tanto, pueden ser los que se crea conveniente. Al final, lo importante es que los artistas, creativos, etc. tengan una buena apreciación del balance de colores o balance cromático, o dicho de otra forma, intuir qué colores funcionan perfectamente juntos dentro del contexto de personajes que están diseñando.

La iluminación de los personajes, además de hacer que su diseño se realce y contribuir a dotarles de dramatismo, volumen, etc. también hace posible que éstos conecten mejor con el entorno, el fondo, etc. en el que se mueven. Si volvemos a las imágenes de las que hemos partido, es decir, a las de los personajes modelados en 3D, texturizados, iluminados, etc., podemos apreciar en ellos los tres tonos de los hemos hablado. El color natural o real serían todos y cada uno de los colores de los personajes. El toque luminoso o de luz serían las luces, las cuales, tal y como hemos visto en todos ellos, les suelen iluminar la parte frontal y uno de los laterales. Éstas no suelen ser muy fuertes, ya que en ningún momento, hacen que ninguna de las partes de sus cuerpos brillen demasiado, es más, tan solo se perciben unos pequeños destellos en algunos puntos de su anatomía, pero poco más. En cuanto al toque de sombra, estaría situado en el lateral contrario al que está iluminado, tratándose de una sombra no muy dura, la verdad, puesto que no les oscurece mucho ninguna zona de sus cuerpos. Con el objetivo de que los personajes den una mejor sensación, adquieran más volumen, etc. además de estos tres tipos de tonos, también se les pueden añadir texturas. En las imágenes, podemos apreciar que todas y cada una de las que los creadores y diseñadores de personajes han implementado a sus creaciones son las correctas. De esta forma, tanto Woody como Buzz

Lightyear dan la sensación de estar fabricados con plástico, Remi de estar cubierto de pelo y Miguel de ser un niño de carne y hueso. Además, las prendas y complementos que llevan puestos, también dan la sensación de estar realizados con ciertos materiales. Las sombras exteriores de los personajes, aunque la de Miguel es un poco más compleja que la de Woody, la de Remi se aprecia poco y la de Buzz Lightyear ni siquiera aparece (lo cuál, desde mi punto de vista, se puede deber a un error de la fuente), podemos afirmar que todas ellas son más bien de tipo simple. A pesar de ello, contribuyen perfectamente a que los personajes, aunque se encuentren sobre un fondo blanco, no den la sensación de que están flotando y se anclan correctamente al suelo, haciendo que sus movimientos se entiendan mejor. En cuanto a la iluminación direccional, se puede decir que las fuentes de luz que iluminan a los personajes se encuentran frente a ellos pero algo escoradas hacia uno de los laterales, obviamente, hacia el que más iluminado esté en cada personaje. El hecho de que se perciban ciertas sombras, nos indica que la antes nombrada fuente se encuentra también por encima de ellos. No obstante, debido a que la luz no se encuentra exactamente sobre sus cabezas, yo me diría que se trata de una iluminación lateral. Además, tal y como he dicho varias veces, las imágenes son algunas de las que se utilizaron para presentar a estos personajes, por tanto, teniendo en cuenta que este tipo de iluminación ayuda a resaltar los rasgos de éstos, tenemos que estar ante una iluminación de este tipo.

En estas imágenes, debido a que son algunas de las utilizadas para las presentaciones de los personajes, no se aprecia ningún efecto especial de ningún tipo.

Salvo el sombrero, la estrella de sheriff, etc. de Woody y la guitarra de Miguel, no se aprecian muchos accesorios, complementos, etc. en ninguna de las imágenes. No obstante, de los antes nombrados, hay que decir que son coherentes con los personajes que los llevan, y además, están en la escala adecuada para ello. En el caso de la guitarra de Miguel, transmite perfectamente que el instrumento funciona, llegando a parecer en muchos momentos del largometraje una guitarra real, lo cuál indica que, efectivamente, los encargados de su diseño se han basado en objetos reales.

Aunque no me ha sido posible localizar hojas de modelo (model-sheets) de todos los personajes analizados, sí que he encontrado muchas de otros pertenecientes a esos mismos largometrajes, con lo cuál, es probable que, aunque no haya conseguido dar con ellas, sí que se hayan realizado.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar, tal y como se ha dicho anteriormente, que Woody, Buzz Lightyear, Remy y Miguel Rivera se han podido reconstruir sin ningún tipo de problema mediante los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes previamente definidos a lo largo del capítulo 3.

Según la clasificación de tipos realizada por Xavier Coller, todos ellos son objetos con unas fronteras definidas en mayor o menor medida. Sin embargo, también se puede afirmar que son genéricos, por tanto, al haberlos estudiado en profundidad, se puede llegar a conocer mejor aquellos casos que sean similares, en esta ocasión, el resto de personajes de Pixar Animation Studios. Y es que, según el sociólogo y periodista de origen español:

El caso genérico suele mantener una relación que sigue la lógica de la representatividad respecto de una población que previamente se ha definido. El caso puede representar a una población dada y estaríamos ante un caso típico cuyo análisis y conclusiones siguen la lógica de la representatividad estadística: se observa un número de casos (una muestra, un caso) y se generaliza a una población. (Coller, 2000 p. 34)

Los casos de los personajes antes mencionados son lo suficientemente representativos como para que la conclusión que hemos sacado de su estudio, es decir, que los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes son la base sobre la que los artistas del estudio los han realizado, sea extensible al resto de personajes de la compañía. Además de los anteriormente explicados motivos por los que los personajes han sido seleccionados, hay que tener en cuenta otra serie de factores.

En primer lugar, al tratarse de cuatro personajes pertenecientes a largometrajes o sagas cuya primera entrega se encuentra situada cronológicamente dentro de cada una de las épocas, etapas, etc. en las que, desde mi punto de vista, se puede dividir la historia de Pixar Animation Studios que abarca esta tesis doctoral, es decir, desde el año 1995 con Toy Story (John Lasseter, 1995) hasta el año 2017 con Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017), se ha podido observar la utilización de los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en tres épocas que, en cuanto a su situación empresarial se refiere, han sido muy diferentes entre sí. Y es que, tal y como se ha dicho varias veces a lo largo de este capítulo, en la primera de ellas, el estudio llevó a cabo sus producciones en asociación con The Walt Disney Company; en la segunda, la compañía no estaba asociada ni formaba parte de la empresa de Burbank; y en la tercera, Pixar Animation Studios ya había pasado a formar parte de The Walt Disney Company. Teniendo esto en cuenta, lo normal es que el estudio no haya tenido la misma libertad creativa en

cada una de estas épocas, etapas, etc. sin embargo, tal y como se ha comprobado anteriormente, los cuatro personajes se han podido reconstruir de la misma forma, es decir, mediante los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes.

En segundo lugar, al tratarse de cuatro personajes muy diferentes entre sí, ya que los dos primeros son objetos (más en concreto, juguetes), el tercero es un animal (más en concreto, una rata) y el último es un ser humano, se ha podido observar la utilización de los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en seres de distinta naturaleza. Además, en el caso de los dos primeros, es decir, de Woody y Buzz Lightyear, al ser personajes pertenecientes a la misma saga, es decir, *Toy Story* (John Lasseter, 1995), y desempeñar roles diferentes a lo largo de los cuatro largometrajes que componen ésta, se ha podido observar la utilización de los antes nombrados procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en seres con distintos actantes al del héroe.

Por último, también hay que tener en cuenta que durante todo el período de tiempo que abarca esta investigación, el director creativo de Pixar Animation Studios fue John Lasseter, por tanto, es normal y lógico que, artísticamente hablando, todos los artistas del estudio hayan trabajado en la misma línea, y por tanto, todos los personajes de las tres épocas, etapas, etc. anteriormente nombradas, estén realizados siguiendo los mismos procesos de creación y diseño, en este caso, los contemporáneos.

Teniendo todo esto en cuenta, parece sensato afirmar que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes también han sido la base sobre la que los artistas de Pixar Animation Studios han realizado el resto de personajes del estudio.

De esta forma, mediante este estudio de casos se ha contestado a la pregunta de investigación que se formuló al comienzo de esta tesis doctoral, es decir, ¿son reinterpretados y/o modificados los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios?. La respuesta es negativa. De esta forma, la hipótesis que se realizó también al comienzo de la investigación, es decir, “que, efectivamente, los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes son reinterpretados y/o modificados en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, creando así un nuevo lenguaje artístico que se apoya en los personajes de animación para crear un código visual propio. Dicho de otra forma, que los artistas del estudio, a la hora de elaborar los protagonistas

de sus largometrajes, no siguen al pie de la letra los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, sino que los revisan y/o transforman para crear otros propios a partir de ellos. Ésto hace que sus personajes se diferencien bastante de los del resto de estudios del panorama cinematográfico actual y que podamos hablar de un “estilo Pixar” también en cuanto a materia de diseño y creación de personajes se refiere.”, obviamente, sea incorrecta. Por tanto, podemos afirmar que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por los creativos de los diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) no han sido revisados y/o transformados en cada uno de los largometrajes de Pixar Animation Studios, así que podemos decir que nos encontramos ante un lenguaje artístico único e inmutable sea cuál sea el medio, técnica, etc. en la que se utilice.

Debido a todo esto, podemos decir que la afirmación que vimos al comienzo de esta tesis doctoral en la que se decía que la clave de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios está en que plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales, es decir, la historia, el mundo y el personaje, cobra mucha más fuerza todavía.

5. LA CREACIÓN Y EL DISEÑO DE PERSONAJES EN LOS PRINCIPALES ESTUDIOS DE ANIMACIÓN CONTEMPORÁNEOS.

Tal y como he dicho varias veces a lo largo de esta investigación, cada largometraje de Pixar Animation Studios, mediante la utilización de los nuevos avances tecnológicos y el planteamiento de una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales (la historia, el mundo y el personaje), ha ido superando con creces al anterior. De esta forma, películas como *Toy Story* (John Lasseter, 1995), *A Bug's Life* (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998), *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999), *Monsters Inc.* (Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001), *Finding Nemo* (Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003), *The Incredibles* (Brad Bird, 2004), *Cars* (John Lasseter, 2006), *Ratatouille* (Brad Bird, 2007), *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009), *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010), etc. han llegado a obtener de forma consecutiva el beneplácito tanto de la crítica como del público.

Debido a este hecho y a muchos otros factores, estudios como Dreamworks Animation, Blue Sky Studios, Illumination Entertainment, etc. también han decidido sumarse al auge de la animación por ordenador en tres dimensiones. Así, han realizado largometrajes como *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001), *Madagascar* (Simon J. Smith, David Soren, Eric Darnell, Conrad Vernon y Tom McGrath, 2005), etc. en el caso de los primeros; *Ice Age* (Chris Wedel, 2002), etc. en el caso de los segundos; y *Despicable Me* (Pierre Coffin y Chris Renaud, 2010), etc. en el caso de los terceros.

El éxito en taquilla de todas estas películas y el fracaso de muchas producciones de animación tradicional con dibujos animados en dos dimensiones, muñecos de plastilina, etc. han hecho que los estudios y las productoras se centren en la animación por ordenador en tres dimensiones y ya no inviertan tanto como antes en el resto (a no ser que sea para formato doméstico o consumo televisivo), por lo que estas se han enfrentado en varias ocasiones a su desaparición.

Esta proliferación de largometrajes por ordenador en tres dimensiones ha hecho que, hoy en día, no solo nos encontremos saturados de este tipo de producciones, sino que su calidad, en ocasiones, haya descendido considerablemente. El día 20 de Octubre de 2013, el diario *Los Angeles Times* publicaba un reportaje del periodista Richard Verrier en el que éste se preguntaba si no estaban los estudios de Hollywood sacando demasiadas películas de animación.

Este año vamos a ver el estreno en cines de 11 películas de animación (frente a las 6 de hace una década) incluyendo varias películas de un mismo estudio en solo un verano, por lo que es uno de los periodos más congestionados que a habido nunca en la historia del cine de animación por ordenador. Según Hollywood.com, desde el año 2008 han sido estrenadas 75 películas de animación. Para el año 2014, hay programadas otras 13, sin contar las películas estrenadas en menos de 500 salas de cine. (Verrier, 2013)

Tras estudiar a algunos de los personajes más representativos de los largometrajes de Pixar Animation Studios estrenados dentro del período temporal que abarca esta investigación, es decir, desde el año 1995 con *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta el año 2017 con *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017) y averiguar que en su creación y diseño los artistas del estudio han empleado los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes que se han establecido en el capítulo 3, se va a hacer exactamente lo mismo con un personaje perteneciente a otro estudio de animación del panorama cinematográfico actual, es decir, Dreamworks Animation, Blue Sky Studios, Illumination Entertainment, etc. De esta forma, se podrá comprobar si los creadores y diseñadores de personajes de estos estudios también están utilizando los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes para llevar a cabo sus creaciones. En el caso de que éstos artistas estén utilizando unos procesos de creación y diseño de personajes diferentes a los establecidos en el capítulo 3, se realizará una comparación entre ambos.

Teniendo en cuenta que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes establecidos en el capítulo 3 han sido recopilados, entre otras cosas, mediante el estudio del trabajo de muchos artistas y que algunos de ellos han trabajado para los anteriormente nombrados estudios en algún momento de su carrera, lo normal es que, efectivamente, el personaje que se estudie también esté realizado mediante los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes anteriormente nombrados, pero de esta forma, podremos confirmarlo.

Para ello, nos vamos a centrar única y exclusivamente en el arte generado para la creación y diseño de un personaje de un estudio de animación del panorama cinematográfico actual, y al igual que en el capítulo anterior, vamos a recurrir al método del estudio de casos. Si tenemos en cuenta lo que dice el anteriormente citado Xavier Coller, estamos ante un objeto, y por tanto, el método del estudio de casos es el más apropiado para esta investigación.

Tal y como se ha dicho en el capítulo anterior, antes de comenzar a estudiar el caso, una vez más, hay que construirlo, es decir, justificar el motivo por el que se ha decidido que es una buena plataforma para la investigación. En este proceso, hay que tener en cuenta tanto su relevancia como su naturaleza.

En cuanto a la primera, es decir, la relevancia, con el objetivo de escoger de la mejor forma posible el caso, es decir, el personaje que se va a estudiar, lo primero que hay que hacer es seleccionar la película de animación por ordenador en tres dimensiones más relevante de los estudios de animación del panorama cinematográfico actual que no sea de Pixar Animation Studios. Con este objetivo, se va a partir de un ranking publicado en la web *Filmaffinity*, en el cuál, basándose en los votos otorgados por los usuarios, se intenta establecer cuál es el mejor largometraje de animación de la historia del cine hasta ese momento. A fecha de cierre de esta investigación, dicho ranking está compuesto por un total de 615 películas, de las cuáles, las 20 primeras son las que paso a detallar a continuación:

1. *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001).
2. *Mary and Max* (Adam Elliot, 2009).
3. *La tumba de las luciérnagas* (Isao Takahata, 1988).
4. *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).
5. *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997).
6. *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (Joaquim Dos Santos, Kemp Powers y Justin Thompson, 2023).
7. *The Lion King* (Rob Minkoff y Roger Allers, 1994).
8. *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).
9. *Kenshin, El Guerrero Samurái: Recuerdos* (Kazuhiro Furuhashi, 1999).
10. *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008).
11. *Up* (Pete Docter, Bob Peterson, 2009).
12. *Persepolis* (Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, 2007).
13. *El castillo ambulante* (Hayao Miyazaki, 2004).
14. *Inside Out* (Pete Docter y Ronaldo Del Carmen, 2015).

15. *Pink Floyd: The Walk* (Alan Parker, 1982).
16. *Your Name* (Makoto Shinkai, 2016).
17. *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001).
18. *Toy Story* (John Lasseter, 1995).
19. *The Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993).
20. *The End of Evangelion* (Hideaki Anno y Kazuya Tsurumaki, 1997).

(Filmaffinity, s.f.)

Para encontrar la única película de animación por ordenador en tres dimensiones que no es del estudio de Emeryville entre estos 20 primeros largometrajes del ranking de *Filmaffinity*, hay que ir hasta el puesto número 17, donde se encuentra *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001).

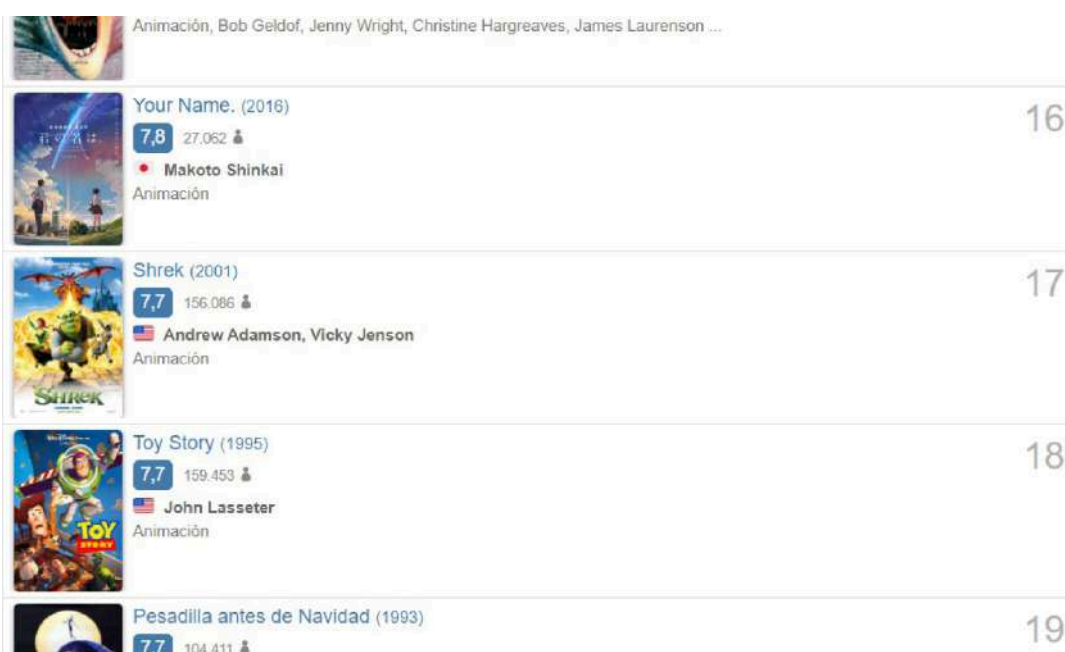


Fig. 5.1 Puestos del 16 al 17 en el ranking sobre la mejor película de animación de la historia del cine con +1000 (*Filmaffinity*, s.f.).

Es cierto que en el puesto número 6 del ranking de *Filmaffinity* se encuentra la película *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (Joaquim Dos Santos, Kemp Powers y Justin Thompson, 2023), sin embargo, la estética del 3D empleado en este largometraje es bastante diferente a la del utilizado por la compañía responsable de *Toy Story* (John Lasseter, 1995) en sus producciones de animación, por tanto, el largometraje elegido será *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001), de Dreamworks

Animation, actualmente, uno de los principales competidores de Pixar Animation Studios. Aunque las aventuras del ogro de color verde son una saga constituida por cuatro películas, y desde mi punto de vista, se puede decir que es una de las más representativas de entre todas las de los estudios del panorama cinematográfico actual, en esta ocasión, tan solo nos vamos a centrar en la primera entrega.

Una vez que el largometraje ha sido seleccionado, se le aplicará el antes explicado esquema de los actantes de Vladimir Propp, ya que a través de él, tal y como se dijo anteriormente, se puede saber qué personajes son los que, de una forma u otra, tienen más importancia en la trama argumental, o dicho de otra forma, los que son más relevantes en la historia. De todos ellos, seleccionaremos al personaje que ocupe el actante del héroe, ya que, tal y como se dijo anteriormente también, los personajes tienen que hacer que los espectadores se relacionen de forma emotiva con ellos, es decir, que se vean reflejados en su personalidad, para que abandonen sus butacas y se metan de lleno en la historia, y obviamente, los héroes son los más indicados para ello.

Hasta aquí la relevancia del caso, a continuación, vamos a ver su naturaleza, la cuál, se construye mediante un proceso en el que suele haber dos pasos. El primero de ellos es la delimitación de fronteras. En esta ocasión, al igual que ocurría en los casos del capítulo anterior, al tratarse de un objeto, éstas vienen dadas, ya que es el propio personaje quién las marca, por tanto, es una tarea relativamente sencilla. El segundo paso es el uso que se va a hacer con él. En esta ocasión, al igual que con los casos del capítulo anterior, vamos a descomponer al personaje que vamos a estudiar para después volver a construirle utilizando los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes establecidos en el capítulo 3, los cuáles, se recuerda que son los siguientes:

- El guión escrito, el briefing, etc.
- La documentación.
- Los bocetos.
- Construcción partiendo de figuras geométricas simples.
- Construcción de cabezas.
- Construcción de cuerpos.

- Proporción entre cabezas y cuerpos.
- Otras técnicas.
- Lenguaje corporal y expresión no verbal.
- La pose. La definición a mediante la forma.
- La cara y las manos.
- La silueta.
- El color.
- La iluminación.
- Los efectos especiales.
- Accesorios.
- Las hojas de modelo (model-sheets).

De esta forma, tal y como se ha dicho anteriormente, se podrá confirmar si los creadores y diseñadores de personajes de los estudios de animación del panorama cinematográfico actual aparte de Pixar Animation Studios, es decir, Dreamworks Animation, Blue Sky Studios, Illumination Entertainment, etc. están llevando a cabo sus creaciones mediante los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes establecidos en el capítulo 3, o si por el contrario, están utilizando otros diferentes a éstos, en cuyo caso, tal y como se ha dicho anteriormente también, se realizará una comparación entre ambos.

5.1 SHREK.

La saga de películas *Shrek* se basa en el libro del mismo nombre escrito por William Steig, en la cuál, tal y como hemos visto anteriormente, el autor parodia los cuentos clásicos y da la vuelta al estereotipo del ogro malvado.

5.1.1 Las películas.

A fecha de cierre de esta investigación, la saga *Shrek* está constituida por cuatro largometrajes. A continuación, vamos a ver el primero de todos ellos.

5.1.1.1 Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001).



Fig. 5.2 Cartel de *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001). Autor y año desconocidos.

Shrek, es un enorme ogro de color verde que vive solo en una ciénaga y se pasa el día ahuyentando a todo aquel que se atreve a adentrarse en ella con la intención de acabar con él.

Un día, muy cerca de allí, los soldados del ejército del malvado Lord Farquaad, están capturando a las criaturas fantásticas de los cuentos para llevarlas a una especie de centro de rehabilitación especial, ya que el villano, no las soporta y quiere erradicarlas. Entre ellas, se encuentra Asno, un burro parlante que va a ser entregado por su dueña a cambio de unas monedas. Contra todo pronóstico, Asno consigue escapar en el último momento, y huyendo de los secuaces del malvado, llega al territorio de Shrek. Éste, de forma totalmente involuntaria, ayuda al burro a librarse de sus perseguidores, por lo que el éste decide quedarse junto a él. El ogro no quiere ningún tipo de compañía, así que intenta asustar a Asno para que se marche, pero éste no le tiene ningún miedo e insiste en quedarse junto a él. A Shrek esto no le hace ninguna gracia, pero ante la insistencia del burro, accede a que éste se quede a dormir una sola noche, y además, en el exterior de la casa.

Por desgracia para el ogro, ésta no va a ser la única visita que reciba esa noche. En plena madrugada y sin previo aviso, en la casa aparecen tres ratones ciegos, un lobo disfrazado de abuelita, unos enanitos portando a una chica en un ataúd de cristal, etc. en resumen, una serie de personajes provenientes de varios cuentos clásicos, los cuáles, no tardan en invadir el lugar. Cuando Shrek habla con ellos para exigirles que se marchen y le dejen en paz, éstos le explican que no pueden debido a que ha sido el antes nombrado Lord Farquaad quién les ha enviado allí. En vista de la situación, el ogro decide ir a hablar con el villano para exigirle

que desaloje su ciénaga, misión a la que le acompañará Asno, ya que el burro sabe perfectamente como llegar a Duloc, el reino del malvado.



Fig. 5.3 Concept art de *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001). Henrik Tamm, 2001.

Mientras tanto, en el castillo de Lord Farquaad, éste tortura al muñeco de jengibre para que le diga dónde se esconden las criaturas fantásticas de los cuentos que no ha conseguido encontrar aún. De repente, algunos de sus soldados irrumpen en el lugar portando el espejo mágico de la reina malvada de Blancanieves. El villano le pregunta si su reino es el más perfecto y feliz, a lo que el objeto le responde que no, debido, entre otras cosas, a que él no es rey. En vista de esto, la prioridad del malvado pasa a ser convertirse en el monarca del reino, para lo cuál, el espejo le dice que tiene que casarse con una princesa. A continuación, éste le ofrece tres posibles candidatas, entre las cuáles, por sugerencia de sus soldados, Lord Farquaad elige a Fiona. El problema de esta princesa es que vive prisionera esperando a que un valiente caballero la rescate de la torre de un castillo que custodia un feroz dragón. En vista de este inconveniente, al villano se le ocurre organizar un torneo en el que varios guerreros luchen entre sí, y que el ganador, sea el encargado de ir a salvar a Fiona en su nombre. El objeto intenta advertir al malvado sobre otro problema que tiene la princesa, pero éste no le escucha.

Cuando Shrek y Asno llegan a Duloc, las calles de la ciudad están completamente vacías debido a que los ciudadanos se encuentran presenciando la antes citada competición. Al encontrar ambos la zona en la que se está celebrando el torneo y ser vistos por el malvado Lord Farquaad, éste ordena a los caballeros participantes que eliminen al ogro,

cosa que éstos no son capaces de hacer, pues Shrek, ayudado por el burro, consigue vencerlos fácilmente. En vista de esto, el villano declara al ogro campeón del concurso. A continuación, Shrek exige al malvado que desaloje su ciénaga, cosa a lo que éste accede, pero con la condición de que rescate a Fiona en su nombre y la lleve ante él para que ambos puedan contraer matrimonio, y de esta forma, convertirse en rey. El ogro acepta el reto y sale inmediatamente junto a Asno al rescate de la princesa.

A partir de este momento, el cuadro de actantes del largometraje sería el siguiente...



Fig. 5.4 Cuadro de actantes de *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001).

Shrek es, sin ninguna duda, no sólo el héroe del largometraje, si no el de las cuatro entregas que componen la saga, ya que en todas ellas, es el máximo encargado de ir tras el bien deseado o amado que corresponda, por lo que se puede decir que todo en las diferentes historias gira en torno a él.

En principio, se podría decir que el bien deseado o amado del ogro en esta primera película, es decir, su objetivo, es que las criaturas fantásticas de los cuentos que han invadido la ciénaga en la que vive se marchen de ella, para de este modo, recuperarla. Para conseguir esto, Shrek tendrá que rescatar a la princesa Fiona de la torre en la que se encuentra prisionera, por tanto, se podría decir que una vez que lo consiga y lleve a

ésta junto a Lord Farquaad, ya habría conseguido su objetivo. Sin embargo, debido a los sentimientos de amor que la princesa despierta en él y al hecho de que el villano tan solo la quiere para poder ser rey, el objetivo principal del ogro pasa a ser rescatar a Fiona, en esta ocasión, de las garras de Lord Farquaad. Por tanto, podemos decir que el bien deseado o amado es recuperar su ciénaga y rescatar a la princesa.

Teniendo ésto en cuenta, podemos afirmar que el proveedor o donador es el hecho de que su ciénaga sea invadida por las criaturas fantásticas de los cuentos, ya que si esto no hubiera ocurrido, Shrek no habría tenido que ir a hablar con el villano para recuperarla, y por tanto, éste no le habría encargado que rescatara a Fiona, etc. No obstante, este actante también podría recaer en el propio Lord Farquaad, ya que él es el culpable tanto de que las criaturas fantásticas de los cuentos acaben en la ciénaga del ogro como de que éste tenga que ir a rescatar a la princesa.

El destinatario o mandador principal de todo esto sería el propio Shrek, sin embargo, en este actante también tenemos a Fiona. Si el ogro consigue sus objetivos, además de recuperar su ciénaga, también podrá aspirar a obtener el amor de la princesa. En cuanto a ésta, además de conseguir escapar de la torre en la que está prisionera, no cometerá el error de casarse con el villano, ya que necesita un beso de su amor verdadero para romper el hechizo que pesa sobre ella y saber cuál de sus dos apariencias es la verdadera, y obviamente, Lord Farquaad no lo es, ya que, tal y como he dicho antes, el malvado tan solo quiere casarse con ella para convertirse en rey.

El agresor o villano sería Lord Farquaad, que tal y como he dicho antes, es el señor de Duloc. Éste quiere que su reino sea perfecto, y para ello, según él, no pueden existir las criaturas fantásticas de los cuentos, así que se dedica a capturarlas y a enviarlas a lo que él denomina como un centro de rehabilitación especial, que no es otra cosa que la ciénaga en la que vive Shrek. Ya con todo este asunto, los intereses de ambos personajes chocan, ya que tal y como afirma el ogro varias veces al comienzo de la trama, desea estar solo y no quiere que absolutamente nadie le moleste. Además de deshacerse de las antes nombradas criaturas fantásticas de los cuentos, la otra cosa que desea el villano más que nada en el mundo es convertirse en rey, para lo cuál, es necesario que contraiga matrimonio con una heredera a un trono, motivo por el que se fija en Fiona. Debido a ésto, cuando Shrek se presenta en Duloc para exigirle que desaloje su ciénaga, Lord Farquaad le promete acceder a ello a cambio de que el rescate a la princesa en su nombre. Obviamente, en este punto del largometraje se puede decir que ambos personajes tienen un interés común, sin embargo, cuando el ogro cumple con su parte del

trato y recupera su ciénaga, debido a lo que siente por Fiona y a que el villano tan solo la quiere para poder ser rey, los intereses de ambos personajes están más enfrentados que nunca.

El ayudante sería Asno, el burro parlante, que tal y como he dicho antes, cuando va a ser entregado por su dueña a los secuaces de Lord Farquaad a cambio de unas monedas, consigue escapar y llegar al territorio de Shrek. Una vez allí, el ogro le ayuda involuntariamente a deshacerse de los soldados del villano, y debido a ello, el animal se intenta quedar junto a él. Shrek no quiere ningún tipo de compañía, así que intenta asustar a Asno para que se marche, pero éste no le tiene ningún miedo e insiste en quedarse, a lo que el ogro finalmente accede, aunque tan solo por una noche. Sin embargo, en el momento en el que las criaturas fantásticas de los cuentos aparecen en la casa de Shrek por culpa de Lord Farquaad y el ogro se ve obligado a ir a Duloc a exigir al villano que desaloje su ciénaga, el burro será el encargado de guiarle hasta allí. A partir de ese momento, ambos personajes serán inseparables, y aunque el Shrek no le tratará muy bien en ningún momento, el animal se mostrará siempre como un fiel amigo. De esta forma, le ayudará en la pelea contra los guardias de Lord Farquaad, a rescatar a la princesa de la torre en la que se encuentra prisionera, etc. siendo determinante en la última parte del largometraje para que el ogro consiga sus objetivos, ya que además de convencerle de que luche por el amor de Fiona, hará posible que, gracias a su incipiente relación amorosa con la dragona de la torre en la que la princesa estaba prisionera, éste pueda llegar a tiempo a Duloc para evitar la boda de Fiona con el villano. Además, cuando peor están las cosas para Shrek y la princesa, su irrupción en escena junto con la antes nombrada dragona, hará posible que el ogro derrote a Lord Farquaad.

5.1.2 Los personajes.

5.1.2.1 Shrek.

¿Cómo se llama el personaje?

Su nombre completo es desconocido, ya que a lo largo del largometraje, se le conoce tan solo por su nombre de pila, es decir, Shrek.

¿De qué género es el personaje? (si procede)

Masculino.

¿Cuántos años tiene el personaje?

Su edad es desconocida, pero tiene el aspecto de ser un adulto de entre 30 y 40 años de edad. Sin embargo, al no tratarse de un ser humano, si no de un ogro, es decir, un personaje fantástico, esto no se puede asegurar al 100%, ya que no me consta si en este tipo de seres el tiempo pasa de la misma forma que para un ser humano. No obstante, si tenemos en cuenta que la princesa Fiona es una persona durante las horas de sol y un ogro durante las de oscuridad, es muy probable que el tiempo transcurra igual en ambas especies.

¿Qué aspecto tiene el personaje?

Shrek tiene el aspecto de un ser humano bastante corpulento y poco agraciado físicamente, es decir, lo que viene siendo un ogro. Lo único, que a diferencia de otros seres de este tipo, tiene la particularidad de que su piel es de color verde. No tiene pelo y sus orejas son muy características debido a que tienen forma de trompeta. Sus ojos son de color marrón y tanto su nariz como su boca son bastante grandes. En cuanto a la ropa que viste, suele llevar una camisa con las mangas largas y de color blanco, aunque bastante sucia. Sobre ella, lleva un pequeño chaleco de piel marrón y un cinturón de ese mismo color, aunque algo más oscuro. Sus pantalones son a cuadros y el color que predomina en ellos también es el marrón, aunque de un tono más claro. Su calzado consiste en unas botas cortas de tipo medieval, las cuáles, lleva atadas a sus tobillos con una cuerda. Al igual que el cinturón, son de color marrón oscuro.

¿Cuál es el papel o la ocupación del personaje?

Shrek vive solo en su ciénaga, y su mayor entretenimiento, es hacer como sea que nadie se acerque a ella. Por este motivo, no duda en asustar a todo ser viviente que se acerque por allí, en especial, a los furiosos aldeanos que armados con antorchas, palas, rastrillos, etc. se acercan continuamente con el objetivo de capturar al ogro.

¿Dónde vive el personaje?

Tal y como he dicho antes, Shrek vive solo en una ciénaga, la cuál, es muy posible que se encuentre en el mismo reino que Duloc, solo que bastante alejada del castillo de Lord Farquaad, incluso puede que esté en la misma frontera con otro reino. Lo primero, es decir, que el lugar se encuentre dentro de los territorios del villano, se puede deducir por el hecho de que, al principio del largometraje, los soldados de éste se encuentran capturando a las criaturas fantásticas de los cuentos bastante cerca de allí, tanto, que cuando Asno se escapa de ellos, no tarda en

llegar a la casa del ogro. Teniendo en cuenta que lo normal es que los soldados de un reino trabajen dentro de las fronteras de éste, podemos intuir que, tal y como he dicho antes, el hogar de Shrek se encuentra en el mismo reino que la antes citada Duloc. Además, el hecho de que tras conseguir llevar a la princesa ante Lord Farquaad, éste último otorgue la escritura de la ciénaga al ogro, lo corrobora, ya que de no encontrarse ésta dentro de sus tierras, este hecho no sería posible. Lo segundo, es decir, que se encuentre bastante alejada del castillo del villano, se deduce de que éste no quiere a las criaturas fantásticas de los cuentos, por tanto, al enviarlos allí, lo normal es que el sitio esté bastante alejado de su lugar de residencia. Además, hechos como que Shrek no sepa dónde está la fortaleza, que en el momento de impedir la boda entre Fiona y Lord Farquaad el ogro tenga que ir volando a lomos de la dragona para llegar a tiempo, etc. dejan clara la lejanía entre ambos puntos.

¿En qué era vive el personaje?

Aunque no se especifica el año en concreto en el que sucede la acción en ninguno de los largometrajes de la saga, el mundo que podemos observar en ellos es bastante similar al de la era medieval, solo que éste, debido a que es un mundo de cuentos de hadas, es bastante más fantástico que el mundo real en aquella época. Además, en él se pueden apreciar bastantes elementos que se asemejan mucho a los que hay en el mundo en el que vivimos actualmente, solo que adaptados a la antes nombrada etapa histórica.

¿Cuál es la personalidad y cómo describirías la actitud del personaje?

Tal y como he dicho anteriormente, Shrek vive solo en una ciénaga y se pasa la vida malhumorado. No quiere que nadie le moleste, por lo que su mayor entretenimiento es asustar a todo ser viviente que se acerque por allí. Sin embargo, el hecho de que el ogro no se relacione con nadie tan solo se debe a la percepción que la gente tiene de él. Cuando conoce a Asno, a pesar de que el burro le insiste una y otra vez en que quiere ser su amigo, Shrek le rechaza una y otra vez, llegando incluso a perder la paciencia con el animal y portándose bastante mal con él. Además, en varios momentos, llegará a ser bastante egoísta. Sin embargo, durante la aventura para rescatar a la princesa y recuperar su ciénaga, el ogro, además de demostrar tener un sentido del humor bastante sarcástico, se irá abriendo poco a poco a sus acompañantes, llegando incluso a confesarles sus inseguridades, entre ellas, la que se debe a la percepción que la gente tiene de él. Finalmente, Shrek acabará sintiendo amor verdadero por Fiona y cambiará su comportamiento, llegando a estar dispuesto a darlo todo por proteger a los suyos.



Fig. 5.5. Shrek. Artista y año desconocidos.

La documentación.

El largometraje, y obviamente, el personaje, se basan en el libro *Shrek*, escrito por el caricaturista, escritor y escultor de origen norteamericano William Steig en el año 1990.

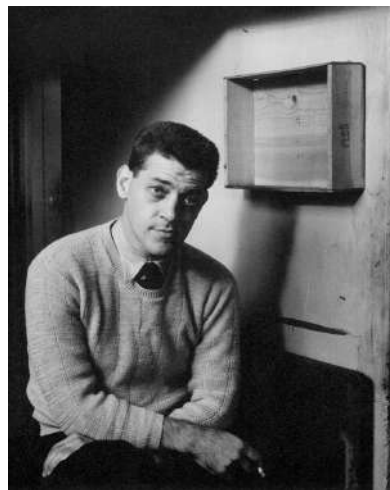


Fig. 5.6 William Steig.
Autor y fecha desconocidos.

Aunque desde Dreamworks Studios nunca se ha reconocido de forma oficial, es más, Andrew Adamson (uno de los directores de la primera y la segunda parte de la saga) lo ha negado siempre rotundamente, diversos medios de comunicación afirman que para diseñar al ogro, los creadores y diseñadores de personajes del estudio se basaron en Maurice Tillet, un luchador nacido el día 23 de Octubre de 1903 de padres franceses en los Montes Urales, lo que por aquel entonces se conocía como Imperio Ruso.

Durante su infancia, la cuál, se desarrolló como la de cualquier otro niño, soñaba con llegar a convertirse algún día en un actor importante. Sin embargo, cuando cumplió veinte años, comenzó a desarrollar una enfermedad conocida como Acromegalia, la cuál, hace que las hormonas del crecimiento se alteren y provoquen el aumento desproporcionado del tamaño de los huesos del esqueleto humano que se encuentran en la cabeza. Esto hizo que su imagen se volviera algo peculiar, y con ello, que se tuviera que olvidar de su soñada carrera como actor. Tras ello, decidió convertirse en luchador profesional, ámbito en el que se le empezó conociendo como el ángel francés, pero que más tarde, se le acabó apodando el monstruoso ogro del cuadrilátero. Su aspecto físico y su golpe más característico, el cuál, bautizó como el abrazo del oso, hicieron que alcanzara una gran popularidad en los años 40, y con ello, que liderara el panorama de la lucha en Francia. Además, consiguió proclamarse campeón del mundo de pesos pesados de la American Wrestling Association.

En el año 1954, sufrió un problema cardíaco que acabó con su vida con tan solo 50 años de edad. Aunque, tal y como he dicho antes, desde Dreamworks Studios nunca se ha reconocido de forma oficial que Shrek esté basado en Maurice Tillet, si realmente fuera así, se podría decir que, en cierto modo, el famoso luchador, en cierto modo, consiguió ser actor.



Fig. 5.7 Maurice Tillet.
Autor y fecha desconocidos.

Los bocetos.

Una vez documentados, los creadores y diseñadores de personajes de Dreamworks Studios llegaron a realizar muchos bocetos de Shrek. Y es que, aunque todos ellos tenían claro todos y cada uno de los rasgos del ogro, su diseño cambio mucho desde la idea original a la que finalmente se vio en pantalla.

En principio, el diseño del personaje iba a ser más fiel al estilo artístico que el creador de la historia utilizó en la obra original, es decir, al que se puede ver en las ilustraciones del libro. En el punto 3.1.2.5, más en concreto, en el apartado en el que hablo sobre los estereotipos, se puede ver dicho diseño en una portada realizada para una de las ediciones de la obra.



Fig. 5.8 Boceto de Shrek.
Artista y año desconocido.

Además, se intentó adecuar a Shrek a la interpretación del primer actor encargado de ponerle voz en la versión original, es decir, Chris Farley, un comediante de origen norteamericano muy conocido por su trabajo en películas como *Beberly Hills Ninja* (Dennis Dugan, 1997), programas como *Saturday Night Live* (Dave Wilson, Paul Miller, etc., 1975 - Actualmente), etc. De esta forma, el ogro, aunque se seguía asemejando bastante al antes mencionado diseño de la historia original, también tenía bastantes rasgos derivados de la interpretación del antes nombrado actor, y obviamente, su apariencia era diametralmente opuesta a lo que se llegó a ver finalmente en el largometraje.



Fig. 5.9 Boceto de Shrek.
Artista y año desconocido.

Sin embargo, el trágico fallecimiento de Chris Farley en el año 1997 cuando aún no había completado su trabajo con Shrek, hizo que los creadores y diseñadores de personajes de Dreamworks Studios se replantearan el proyecto en su totalidad, cambiando completamente el diseño del ogro en un tiempo récord. Así, éstos depuraron más su apariencia, haciendo que ésta fuera más imponente pero al mismo tiempo, menos grotesca.

En el momento en el que su estilo artístico quedó totalmente definido, realizar el diseño del resto de personajes del largometraje y sus posteriores secuelas fue más sencillo.

La construcción del personaje.

La construcción de la cabeza.

En el caso de Shrek, al igual que en el de la mayoría de personajes, la parte superior de la cabeza, es decir, el cráneo, consiste en una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., la cuál, no es precisamente de grandes dimensiones, pero tampoco tiene un tamaño diminuto, por tanto, se puede intuir que el ogro, sin ser un gran sabio, tiene cierta capacidad intelectual. Es cierto que, según su estereotipo, estos seres no suelen ser muy inteligentes, pero no hay que olvidar que, tal y como he dicho en el punto 3.1.2.5, más en concreto, en el apartado en el que hablo sobre este tipo de personajes, uno de los aspectos más significativos de la obra de William Steig es que, con ella, y más en concreto, con Shrek, el autor dio la vuelta al estereotipo de ogro.

Dentro del antes nombrado círculo o esfera, los ejes de su cráneo nos indican que, además de que éste se encuentra en posición de tres cuartos, tiene la cabeza erguida y algo girada hacia su izquierda, pero muy poco. También dan a entender que, más tarde, sus ojos mirarán, más o menos, de frente. Teniendo en cuenta todo esto, podemos intuir que el personaje se encontraba quieto en el lugar mirando al frente y ha girado un poco la cabeza, posiblemente, porque algo ha debido de llamarle la atención.

En cuanto a la parte inferior de la cabeza, es decir, la mandíbula, consiste también en un óvalo que, aunque tiene cierta forma cuadrangular, es bastante redondeado, y además, de tamaño más grande que el anterior, es decir, que el cráneo. A pesar de esto último, se puede decir que ambas partes de su cabeza no tienen una diferencia significativa de tamaño. Todo esto nos informa de que Shrek es grande y pesado, o mejor dicho, grande y fuerte. Esto se podrá corroborar en el punto siguiente cuando se analice su cuerpo y se vea que su tren superior es similar al de una persona que trabaja muy bien la musculatura. Y es que, tal y como se puede apreciar a lo largo de todos los largometrajes de la saga, el ogro tiene bastante fuerza, pues es capaz, entre otras cosas, de vencer a varios de sus enemigos al mismo tiempo. Esto se puede ver, por ejemplo, casi al principio de la primera película cuando Shrek vence a varios de los participantes en el torneo organizado por el malvado Lord Farquaad, los cuáles, le atacan al mismo tiempo.

Dentro de dicho óvalo, otro eje vertical marcará dónde se encuentra la nariz y ayudará a centrar la boca.



Fig. 5.10 Construcción de la cabeza de Shrek.

La conjunción de ambas partes, es decir, de un cráneo que no es precisamente de grandes dimensiones, pero que tampoco tiene un tamaño diminuto, es decir, que está dentro de lo que podríamos considerar como los límites normales, y de una mandíbula de forma más o menos cuadrangular pero bastante redondeada, la cuál, tiene un tamaño voluminoso, nos indica que estamos ante un personaje heroico. El hecho de que ambas partes estén, más o menos, compensadas, refuerza que, tal y como he dicho al analizar el tamaño de su estructura craneal, sin ser un gran sabio, el ogro tiene cierta capacidad intelectual, y además, nos indica que estamos ante un personaje protagonista.

La construcción del cuerpo.

En el caso de Shrek, al tratarse de un ogro, es decir, de un ser fantástico parecido a los hombres solo que de dimensiones superiores a éstos, la estructura de su cuerpo va a ser bastante similar a la de cualquier persona, por tanto, no va a ser necesario hacer muchos cambios en el esqueleto humano. Teniendo esto en cuenta, en todas y cada una de las articulaciones (hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas, tobillos, etc.) se colocan círculos, los cuales, se unirán mediante ejes, líneas, etc. Para la caja torácica y la pelvis, se pueden utilizar formas geométricas simples (círculos, esferas, óvalos, etc.) que simulen éstas dos partes. Al realizar la primera, podemos ver lo que he dicho en el punto anterior, es decir, que el tren superior de Shrek es similar al de una persona que trabaja muy bien la musculatura. Una vez hecho esto, se puede comenzar a planificar los volúmenes tanto del tronco (tórax, abdomen, pelvis, etc.) como de las extremidades (brazos, piernas, etc.) utilizando, una vez más, formas geométricas simples, las cuales, marcarán la morfología del ogro.

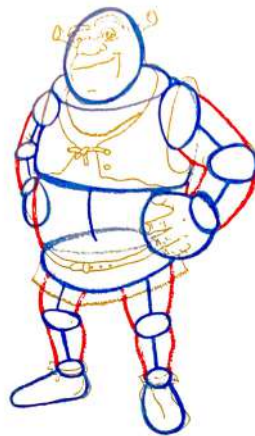


Fig. 5.11 Construcción del cuerpo de Shrek.

Shrek, tal y como he dicho antes, es un ogro, y por tanto, la estructura de su cuerpo va a ser bastante similar a la de cualquier persona. Aunque es un ser fantástico, al igual que muchos de los personajes que hemos visto, se puede clasificar como semi-realista, es decir, que se encuentra en un punto intermedio entre los de corte cartoon y los de tipo realista, aunque, obviamente, se acerca más a los primeros que a los segundos. Teniendo todo esto en cuenta, sus movimientos van a tener que ser idénticos o muy parecidos a los de una persona normal y corriente. Es decir, que aunque va a poder exagerar algunos de ellos, la gran mayoría van a tener que ser creíbles, pues se supone que el personaje tiene una estructura osea en su interior, y por tanto, no puede llevar a cabo ningún tipo de movimiento que no pudiera realizar un ser humano de carne y hueso.

La proporción entre la cabeza y el cuerpo.

En el caso de Shrek, teniendo en cuenta que, tal y como he dicho antes, aunque su edad es desconocida tiene el aspecto de ser un adulto de entre 30 y 40 años de edad, lo normal sería que tuviera la proporción de las figuras humanas adultas según el canon académico o clásico, es decir, una altura total de ocho cabezas. Sin embargo, tomando como referencia su testa, el ogro tiene una proporción de poco más de cuatro cabezas aproximadamente, por tanto, en principio, no cumpliría con el antes nombrado canon académico o clásico.

Teniendo esto en cuenta, podemos afirmar que la proporción de Shrek es similar a la de los personajes infantiles o adorables, lo cuál, se puede deber a la intención de sus creadores y diseñadores de conseguir que, a pesar de que su aspecto no es para nada adorable y es un tipo de personaje que, normalmente, es cruel y malvado, pueda dar la sensación de ser algo más entrañable, y con ello, que sea muy bien acogido por la audiencia. Y es que, no hay que olvidar que, tal y como he dicho varias veces, en la novela original de William Steig, el autor le quiso dar la vuelta al prototipo de ogro.

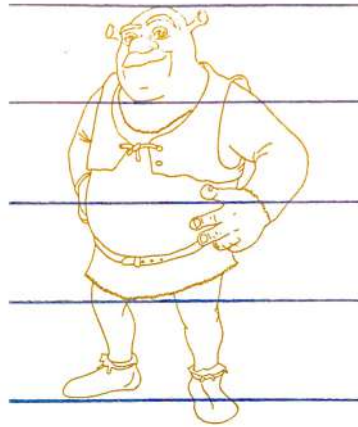


Fig. 5.12 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Shrek (Cabezas).

Si aplicamos a Shrek la alternativa al canon académico o clásico, es decir, la llamada regla de las cuartas partes, podemos ver que el primer, el segundo y el tercer punto se encuentran en la cintura, en la parte superior del hombro y por encima de las rodillas respectivamente, es decir, que se sitúan algo más arriba de donde se supone que tendrían que estar. Teniendo esto en cuenta, podemos decir que ninguno de ellos cumple con la mencionada regla.

Esto se debe a que, tal y como he dicho antes, el tren superior del ogro es el de una persona que trabaja muy bien la musculatura, por tanto, el tamaño de éste en general y el del trapecio en particular, es bastante grande. Debido a ello, los hombros, las caderas y las rodillas se situarán algo más abajo que en una persona normal y corriente. Además, hay que tener en cuenta que Shrek no da la sensación de tener la espalda completamente recta, si no más bien algo encorvada, o dicho de otra forma, de estar algo cargado de hombros, lo cuál, también influye.

Teniendo en cuenta que los personajes de aspecto adorable no suelen ser muy fuertes, si no más bien algo endebles, se podría pensar que la posibilidad anteriormente comentada de que los creadores y diseñadores del ogro quisieran que éste diera la sensación de ser algo más entrañable para conectar mejor con la audiencia no es válida. Sin embargo, insisto en que, tal y como he dicho varias veces, una de las intenciones de William Steig en la novela original era la de dar la vuelta a este tipo de personaje, por alto, podríamos intuir que este hecho está incluido dentro de este propósito.

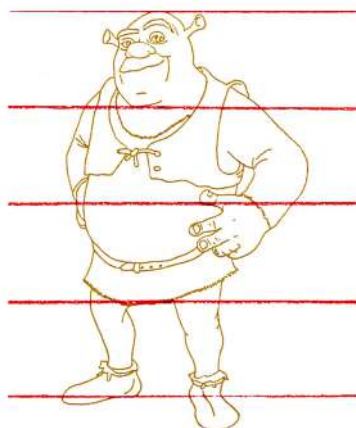


Fig. 5.13 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Shrek (Cuartos).

No obstante, tal y como dije en el punto 3.3.4.3 y en los estudios de los personajes de Pixar Animation Studios, tanto el canon académico o clásico como la regla de las cuartas partes, son fórmulas aplicables, sobre todo, a personajes reales, proporcionados, etc. y Shrek, tal y como he dicho antes, es más bien un personaje semi-realista, es decir, que se encuentra en un punto intermedio entre los de corte cartoon y los de tipo realista, aunque, obviamente, se acerca más a los primeros que a los segundos. Debido a ésto, sus creadores y diseñadores pueden adaptar su estilo, forma, etc. dependiendo de lo que estén buscando, ya que no hay que olvidar que una deformación bien estudiada, puede llevar a encontrar proposiciones artísticas muy interesantes.

Por tanto, el hecho de que el ogro no esté proporcionado, no respete el canon académico o clásico, etc., características que suelen tener los personajes protagonistas, no implica que éste no pueda ejercer este papel. De igual forma, el hecho de que el personaje no tenga una proporción superior al canon académico o clásico (aproximadamente unas nueve cabezas), característica que suelen tener los personajes heroicos, tampoco significa que éste no sea uno de ellos.

El lenguaje corporal y la expresión no verbal del personaje.

En esta pose realizada en tres cuartos, Shrek se está presentando a través de una postura que bien podría ser la típica de cualquier superhéroe. Aunque obviamente el ogro no es un personaje de este tipo, mediante ésta, proyecta confianza y poder, lo que deja claro su carácter heroico. Es más, da la sensación de que Shrek estaba parado en el lugar mirando al frente, sin embargo, algo le ha llamado la atención, y en consecuencia, ha adquirido esta pose con el objetivo de transmitir las antes nombradas cualidades a lo que ha provocado que realice el

movimiento, lo cuál, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que se trate de la aparición de la propia audiencia.

Su cabeza aparece algo inclinada y girada hacia su izquierda, y además, tal y como veremos más adelante, su cara se muestra confiada, sonriente, etc. por lo que podemos decir que, además de que transmite confianza, el ogro está contento y tiene una actitud abierta hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuales, es muy posible que, tal y como he dicho, sean los propios espectadores.

La expresión de su cuerpo, tal y como veremos después también, al igual que la de la cara, tiene un carácter abierto. El tronco está erguido y las extremidades, tanto las superiores como las inferiores, aparecen extendidas con el objetivo de ocupar más espacio. Las primeras, es decir, los brazos, aparecen colocados en jarra, mientras que las segundas, es decir, las piernas, lejos de encontrarse totalmente rectas y simétricas, están bastante separadas. Además, cada una de ellas está orientada hacia su mismo lado y en posiciones distintas, pues la derecha está ligeramente flexionada y la izquierda algo estirada. Todo esto aporta bastante dinamismo a la pose y hace que el personaje, a pesar de estar parado en el lugar, no de la sensación de encontrarse estático.

Esta posición, tal y como he dicho antes, además de que se puede considerar como un símbolo de autoridad, poder, etc., es muy característica de los superhéroes. Y es que, aunque Shrek no es un personaje de este tipo, en ocasiones, actúa como uno de ellos, ya que, aunque se supone que siempre que ayuda a alguien lo hace por interés personal, en ocasiones, da la sensación de que lo hace de forma desinteresada. Todo esto se puede ver nada más empezar el largometraje, ya que si el ogro hubiera querido, podría haber echado de su ciénaga a las criaturas fantásticas de los cuentos que la invaden, sin embargo, lejos de hacer eso, acepta ayudarles permitiendo que se queden allí mientras él va a hablar con Lord Farquaad para solucionar el problema.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos afirmar que la pose de Shrek es correcta. No obstante, tal y como hemos hecho con los personajes de Pixar Animation Studios, vamos a estudiar en el ogro los distintos recursos gráficos que los creadores y diseñadores de personajes emplean para realizar una buena pose.

La línea de acción.

En el apartado anterior he dicho que la sensación que da la pose es que Shrek estaba parado en el lugar mirando al frente, sin embargo, algo le ha llamado la atención y ha cambiado su postura. De esta forma, manteniendo su tronco erguido, ha girado e inclinado un poco la cabeza hacia su izquierda, ha colocado los brazos en jarra, ha flexionado ligeramente su pierna derecha, ha estirado la izquierda, etc.

Teniendo todo ésto en cuenta, se puede decir que los movimientos principales son los que ejecuta con las piernas y el pequeño giro hacia la izquierda que realiza con la cabeza. De esta forma, la línea de acción dibujaría una especie de arco que iría desde un punto intermedio entre las dos piernas hasta la zona superior de su cabeza, más en concreto, hacia su izquierda, ya que es la dirección hacia la cuál ha realizado el movimiento de ésta.

La línea de acción es bastante dinámica, característica que se suele dar en las de los personajes protagonistas y heroicos. Además, también transmite sensación de vigor, cualidad que suelen tener las de estos últimos personajes. Y es que, al igual que éstos, el ogro es un personaje que está siempre dispuesto para pasar a la acción.

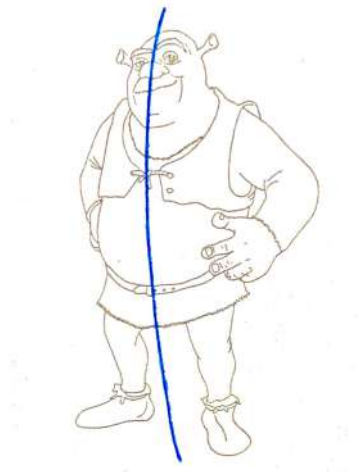


Fig. 5.14 La línea de acción de Shrek.

Los ejes.

En esta pose, el eje de gravedad de Shrek, iría desde un punto cercano a la zona interior del talón de su pie derecho hasta, aproximadamente, el punto de la parte superior de su cabeza que estaría, más o menos, sobre el extremo interior de su ojo izquierdo, describiendo así una línea recta ligeramente inclinada hacia atrás y a su derecha.

Su eje de hombros sería algo descendente desde su derecha hacia su izquierda debido al ligero movimiento que está realizando con la cabeza hacia ese mismo lado. Esto haría automáticamente que su eje de caderas también ascendiera algo en el mismo sentido, es decir, desde su derecha hacia su izquierda, afectado también por el movimiento que está realizando con la pierna que tiene ligeramente flexionada, es decir, la derecha.

En cuanto al eje de perspectiva de ambos pies sobre el suelo, para averiguarlo, como ambos están totalmente apoyados sobre el piso, lo primero que hay que hacer es unir las puntas delanteras de ambos. A continuación, hay que intuir donde se encuentra el centro de la parte trasera de los dos pies, ya que en ambos, ésta zona no se encuentra a la vista. Una vez que esos puntos estén localizados, también hay que unirlos. Con esto, nos podemos hacer una idea de dónde va a estar el punto central de cada pie, y al igual que he hecho con los anteriores, también tendría que unirlos. Tras esto, habría que unir cada uno de los puntos delanteros de los pies con su correspondiente punto trasero. De esta forma, se puede obtener el punto central, y al hacerlo, nos daremos cuenta de que, aunque el ogro se encuentra en una posición de tres cuartos claramente orientada hacia su derecha, el hecho de tener ambos pies abiertos hacia sus respectivos lados, hace que este eje fugue de una forma bastante centrada, aunque algo escorada hacia la izquierda del ogro.

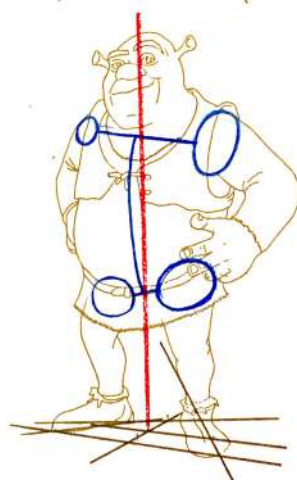


Fig. 5.15 Los ejes de Shrek.

Las líneas de flotación.

En esta pose, las líneas de flotación de Shrek, es decir, la combinación entre sus ejes de tórax y de cintura, es cóncava. Por ello, además de

intuir que el estado de ánimo del ogro es bueno, podemos saber que se trata de un personaje valiente y perfectamente capacitado para afrontar cualquier tipo de problema, cosa que, tal y como vemos en el largometraje, es totalmente cierta. Y es que, en éste, además de que Shrek no duda ni un solo momento en dirigirse a Dulok para hablar cara a cara con Lord Farquaad, cuando el malvado le encarga la misión de ir a rescatar a Fiona como condición para desalojar su ciénaga, el ogro no duda ni un solo momento, importándole más bien poco los peligros que se pueda encontrar mientras realiza la tarea.

No obstante, hay un momento de la película en el que las líneas de flotación de Shrek cambian y se vuelven convexas, lo que hace que éste, además de tener un estado de ánimo malo, esté algo triste. Este hecho se produce cuando el ogro escucha la conversación entre Fiona y Asno en la que la princesa cuenta al animal su secreto. Shrek interpreta mal dicha conversación y piensa que Fiona está hablando mal de él. A partir de ese momento y hasta que el ogro irrumpa en la boda de la princesa con Lord Farquaad, su estado de ánimo será incluso peor que el del principio de la historia.

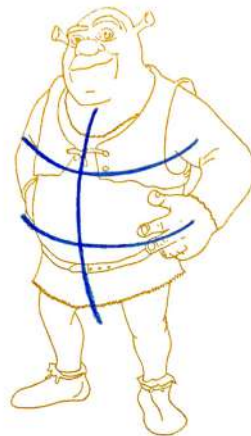


Fig. 5.16 Las líneas de flotación de Shrek.

Las líneas de flotación cóncavas son muy comunes tanto en los personajes protagonistas como en los heroicos, lo cuál, refuerza a Shrek en ambos sentidos. Los del primer tipo, es decir, los protagonistas, entre otras cosas, son muy enérgicos, y sin duda alguna, nuestro personaje tiene esa cualidad. Y es que, son muy pocas las escenas en las que el ogro aparece cansado, desfallecido, etc. Además, cuando ésto ocurre, suele recuperarse muy rápidamente, cualidad que, junto con el hecho de que siempre está en estado de máxima alerta por cualquier cosa que

pueda pasar a su alrededor, tiene también el personaje y son propias del segundo tipo de personajes, es decir, de los heroicos.

La perspectiva.

En esta pose, tal y como he dicho antes, Shrek aparece en posición de tres cuartos, por tanto, no está totalmente de frente a la audiencia, si no algo girado hacia su derecha, lo que nos permite que veamos también una parte de su costado izquierdo. Teniendo todo esto en cuenta, si metemos al ogro en una especie de caja, podemos observar claramente que el tipo de perspectiva con la que se ha realizado es la de dos puntos.

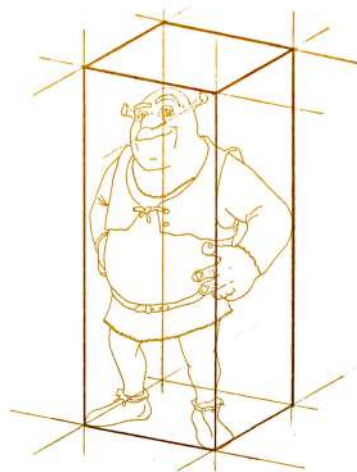


Fig. 5.17 La perspectiva de Shrek.

Además del antes nombrado hecho de que Shrek esté realizado en posición de tres cuartos, hay otros detalles de la pose que contribuyen a que la perspectiva tenga bastante asimetría, y con ello, a que sea más dinámica, real, etc. Estos son, por ejemplo, que su cabeza esté girada levemente hacia su izquierda, que su pierna derecha esté ligeramente flexionada, la izquierda estirada, etc.

La pose no tiene mucho escorzo, o al menos, este no se aprecia mucho, ya que al tratarse de una de las imágenes de presentación del ogro, este no se encuentra muy cerca de los espectadores, si no a una distancia que permite que éstos lo vean bien para poder hacerse una idea de cómo es. Teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que, en el caso de que la figura tenga escorzo, este es de tipo decreciente.

Los antes nombrados detalles, es decir, que su cabeza esté girada levemente hacia su izquierda, que su pierna derecha esté ligeramente

flexionada, que la izquierda esté estirada, etc., también contribuyen a que la pose de Shrek tenga bastante profundidad.

En sus brazos y en sus piernas, más en concreto, en la zona de los hombros, codos y muñecas en los primeros y en la de las rodillas en las segundas, que son, obviamente, por donde todas estas extremidades se articulan, se puede apreciar superposición, ya que han utilizado la anteriormente citada técnica “tabbing”. Y es que, en las prendas de vestir que las cubren, podemos apreciar dobleces, pliegues, etc. que se superponen en función de cuál esté encima y cuál se encuentre debajo.

En cuanto a otros elementos del personaje que también pueden contribuir a la perspectiva, tenemos que destacar las cuerdas con las que el ogro ata su chaleco, sus botas, etc.

La construcción de la cara y las manos y la expresión a través de ellas.

La construcción de la cara y la expresión a través de ella.

Tal y como he dicho varias veces, Shrek es un ogro, es decir, un ser fantástico parecido a los seres humanos, solo que de dimensiones algo superiores a las de éstos. Debido a ello, al igual que ocurre con otros personajes, aunque Shrek es de corte cartoon, su cara se puede construir perfectamente como si de un rostro realista se tratara, aplicándole, eso sí, las variaciones oportunas. Para ello, lo primero que voy a hacer es volver unos apartados hacia atrás, más en concreto, al que hablaba sobre la construcción de la cabeza del ogro.

En dicho apartado, había construido la cabeza de Shrek mediante dos partes. La primera, es una especie de masa redonda de forma completamente circular, esférica, etc., dentro de la cuál, un eje vertical marca el centro de la cabeza e indica su inclinación, mientras que otro horizontal hace lo propio con la posición en la que ahora voy a colocar los ojos, y además, señala la dirección en la que van a mirar éstos. En cuanto a la segunda, consiste en un óvalo que, sin perder cierta forma cuadrangular, es bastante redondeado y de un tamaño mayor que la primera. Dentro de dicho óvalo, otro eje vertical marca dónde se va a encontrar la nariz y me ayudará a centrar la boca.

A continuación, hay que dividir la línea horizontal de la parte superior de la cabeza (es decir, del cráneo) en los cinco ojos que, tal y como he dicho anteriormente, suele tener el ancho de la cara. En esta pose, al igual que ocurría con la de otros personajes que hemos analizado anteriormente,

hay que tener en cuenta que el ogro está en posición de tres cuartos, por tanto, dichas partes no van a tener exactamente la misma longitud. Es más, en esta ocasión, la primera división no se aprecia. Debido a esto, comenzaríamos por la segunda. En ella y en la cuarta división se colocarán los ojos, los cuales, en el caso de Shrek, debido a que se parecen bastante a los de un personaje realista, tendrán, más o menos, la misma forma y tamaño que éstos.

En el espacio que queda entre ellos, comienza la nariz, o mejor dicho, el tabique nasal, que se puede considerar como su parte superior. Ésta termina, aproximadamente, a mitad de camino entre la parte superior del cráneo y la inferior de la mandíbula. Aunque no es de corte realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que suelen tener éstas, por tanto, podemos decir que es una especie de triángulo que se irá ensanchando hacia abajo, terminando en una base que, tal y como ocurría con la de otros personajes, es algo más ancha de lo normal.

La boca está, aproximadamente, a un tercio de camino entre los antes nombrados finales de nariz y barbilla, ya que, tal y como he dicho cuando he hablado de la construcción de la cabeza del ogro, la parte inferior de ésta es un óvalo bastante grande, con lo cual, debajo de su boca hay más espacio del que suele haber en una cara realista. Para determinar dónde están sus comisuras, tal y como he dicho anteriormente, tendría que ayudarme de una especie de triángulo imaginario cuyo vértice superior se encontraría entre medias de los dos ojos, más en concreto, a la altura del centro de sus pupilas. Para establecer la posición de los otros dos vértices, bajaría ambos lados por los bordes laterales de la nariz, y justo en el punto en el que cortasen la línea de la boca, se encontrarían los dos extremos de ésta. Es cierto que Shrek tiene una boca bastante grande, pero la antes nombrada anchura de la base de su nariz, hace posible que se pueda utilizar esta técnica para hallar las comisuras de la misma.

En cuanto a sus orejas, a pesar de que la imagen no se encuentra completamente de frente, gracias a que, tal y como hemos dicho varias veces, está en posición de tres cuartos, podemos visualizar tanto la parte frontal del ogro como algo de su costado izquierdo. De esta forma, podemos afirmar que la oreja izquierda del personaje no está alineada, tal y como viene siendo habitual, ni con los ojos en su parte central ni con la nariz en su parte inferior. Teniendo esto en cuenta, podemos deducir que la oreja derecha de Shrek tampoco está colocada en esta posición en el otro lado de su cabeza. Sin embargo, como la pose no está tampoco completamente de perfil, no podemos saber mediante ella dónde están las orejas del ogro. No obstante, en algunas escenas de la película, se puede apreciar claramente que éstas no comenzarían, tal y como viene

siendo también habitual, al final del cráneo y tampoco se prolongarían horizontalmente hacia atrás. Todo esto se debe a la peculiar forma de trompeta que tienen éstas, la cuál, las hace bastante características y representativas del personaje.

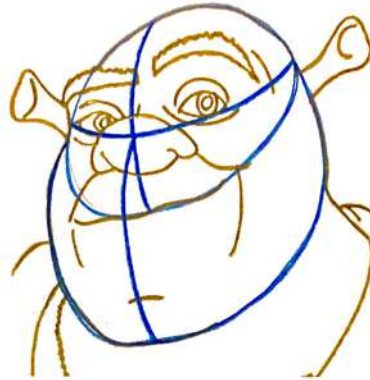


Fig. 5.18 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Shrek.

Si tenemos en cuenta el antes citado método para crear caras de Vincent Woodcock que se basa en el triángulo imaginario que configuran la boca y los ojos, podemos decir que el que forman los rasgos faciales de Shrek es (aunque éste se encuentre en posición de tres cuartos y no lo veamos de frente), más o menos, uno del tipo equilátero, ya que, aunque por la perspectiva del personaje percibimos el lado que está a su izquierda algo más largo que los otros dos, con el ogro totalmente de frente, posiblemente se vieran los tres iguales. Además, se puede decir que está algo ensanchado tanto vertical como horizontalmente. Teniendo en cuenta la forma algo alargada pero a la vez bastante redondeada de la cara de Shrek, podríamos construir ésta partiendo de un óvalo y del antes descrito triángulo. Habitualmente, las caras construidas mediante estas formas, suelen ser propias de personajes con un carácter abierto, amplio, risueño, etc., por tanto, es probable que éstas contribuyan a ensalzar las dos primeras características que he mencionado en el ogro, ya que ambas son muy propias de él. Y es que, tal y como he dicho varias veces, uno de los aspectos más significativos de la obra de William Steig es que, con ella, y más en concreto, con Shrek, el autor dio la vuelta al estereotipo de ogro.



Fig. 5.19 La construcción de la cara de Shrek mediante el método de Vincent Woodcock.

Los ojos de Shrek, tal y como he dicho antes, tienen aproximadamente la misma forma y tamaño que los de un personaje realista. Éstos se encuentran en el lugar en el que suelen estar normalmente, es decir, a la misma altura y sobre la línea horizontal imaginaria que divide en dos la parte superior de la cabeza. En esta pose, sus párpados están completamente abiertos, y además, sus pupilas, las cuales tienen un tamaño que podría considerarse como normal, miran al frente. Además, una de sus cejas está más levantada que la otra, más en concreto, la izquierda, lo cuál, produce asimetría entre ambas. Teniendo todo esto en cuenta, podemos decir que el ogro está en una situación de interés, la cuál, tal y como he dicho antes, se puede deber a las personas a las que está mirando. Éstas, tal y como he dicho antes también, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores. Además, el hecho de que la parte superior de las mejillas tenga algo de volumen, ayuda al personaje a transmitir confianza, simpatía, etc.

En esta pose, los labios de Shrek están juntos, por lo que, obviamente, podemos considerar que su boca está cerrada. Aunque mediante ella no dibuja ningún tipo de media luna hacia arriba que deje claro que el personaje está alegre, contento, feliz, etc. el hecho de que tome cierto sentido ascendente desde su derecha hacia su izquierda, sí que hace posible que el ogro nos transmita todo eso. Además, al adoptar esta forma, la boca provoca que la parte superior de la mejilla izquierda tome volumen, y con ello, que se entienda mejor que el personaje, tal y como he dicho antes, está transmitiendo confianza, simpatía, etc.

En el caso de Shrek, tal y como he dicho antes, la nariz, aunque no es de corte realista, se puede decir que tiene, más o menos, la forma que

suelen tener éstas en la realidad. Sin embargo, al igual que ocurría con la de otros personajes, ésta es un poco más ancha en la base. Las orejas tampoco son de estilo realista, sin embargo, al contrario que la nariz, tal y como he dicho antes, no tienen la misma forma que suelen tener en la realidad, ya que, prácticamente, se puede decir que tienen forma de trompeta. No obstante, en cuanto al tamaño se refiere, tanto la primera como las segundas, se pueden considerar que están dentro de los límites que podríamos considerar como normales, lo cuál, se puede deber a que, generalmente, los personajes protagonistas, sobre todo los que tienen un carácter heroico, suelen tener ambos elementos más bien pequeños. El ogro no tiene ni un solo pelo sobre su cabeza. En cuanto al vello facial, el personaje no tiene ni bigote, ni perilla, ni barba.

En resumen, se puede decir que en esta pose la cara de Shrek se muestra confiada, alegre, etc. por tanto, podemos intuir que el ogro está contento y tiene una actitud abierta, receptiva, etc. hacia las personas a las que se está dirigiendo, las cuáles, tal y como he dicho antes, teniendo en cuenta que se trata de una imagen de presentación del personaje, es muy posible que sean los propios espectadores.

La construcción de las manos y la expresión a través de ellas.

Tal y como he dicho varias veces, Shrek es un ogro, es decir, un ser fantástico parecido a los seres humanos, solo que de dimensiones algo superiores a las de éstos. Debido a ello, aunque es un personaje de corte cartoon, al igual que ocurría con su cara, sus manos se pueden construir perfectamente como si de unas realistas se trataran, aplicándolas, eso sí, las variaciones oportunas.

Para ello, al igual que con su cuerpo, lo primero que hay que hacer es una especie de estructura que ayude a entender dónde va a estar cada una de las partes de la mano. Así, se pueden trazar una serie de líneas que unan el centro de la muñeca con cada uno de los dedos del personaje. Aunque en esta pose la dificultad con la que nos encontramos es que, debido a la posición de las manos y la forma en la que éstas se encuentran, tan solo vemos una de las manos de Shrek, gracias a la que sí que vemos, nos podemos hacer una idea de cómo está colocada la otra mano del ogro.

Con todo esto claro, lo siguiente que hay que hacer es comenzar a incorporar el volumen. Para realizar la conocida como zona metacarpiana, o dicho de otra forma, la palma de la mano, se parte de un simple bloque, círculo, óvalo, etc. que sirva como base.

A su alrededor, se esbozarán los dedos mediante líneas, óvalos, cilindros, etc. muy generales, realizando tantos como número de éstos y falanges vaya a tener la mano. Por tanto, al tratarse de una mano realista, serán cinco dedos y tres falanges por cada uno de ellos, ya que son las que normalmente éstos suelen tener. Sin embargo, tal y como he dicho antes, en esta pose, debido a la posición de las manos y la forma en la que éstas se encuentran, los dedos de la mano derecha no se aprecian mucho, por tanto, salvo en los que se ven un poco más, en el resto no va a ser necesario hacer todas las antes nombradas partes.

A continuación, se marcan las zonas más carnosas que tienen la palma, el pulgar, etc. Éstas se redondean, sin embargo, las más huesudas se realizan con líneas mucho más rectas. Además, se puede dotar de arrugas a la piel.

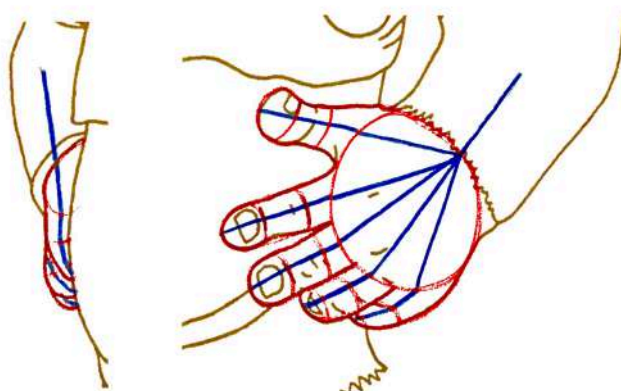


Fig. 5.20 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Shrek.

En esta pose, tal y como he dicho antes, Shrek se está presentando a través de una postura con los brazos colocados en jarra, la cuál, es muy típica de los superhéroes, ya que, entre otras cosas, proyecta confianza, fuerza, poder, etc. y por tanto, deja claro el carácter heroico del personaje.

En ella, tal y como he dicho antes también, las manos del ogro, debido a la forma en la que están, es decir, abiertas, transmiten una actitud positiva. Éstas pueden dar a entender que están ejecutando la acción básica de recoger, sin embargo, en el caso de esta pose, Shrek no está recogiendo absolutamente nada, ni siquiera tiene la intención de hacerlo, por tanto, no se puede decir que sus manos se encuentren llevando a cabo dicha acción. No obstante, debido a que si el ogro fuera a realizar dicha acción, en un principio, sus manos adoptarían esa misma forma, podemos afirmar que lo que realmente están realizando es una variación de la antes nombrada acción. Además, otros rasgos del personaje, el

contexto en el que se encuentra, etc. tampoco nos transmiten que éste se encuentre ejecutando otro tipo de acción diferente.

Mientras, por la posición en la que se encuentran, es decir, a la misma altura junto a las caderas, a pesar de que pueden dotar a la pose de cierta simetría, en realidad, tal y como he dicho antes también, transmiten confianza, fuerza, poder, etc., y con ello, el personaje adquiere una pose muy característica de los superhéroes que refuerza más todavía el antes nombrado carácter heroico del personaje.

La silueta.

Lo primero que podemos ver a través de la silueta de esta pose de Shrek, es que el personaje, claramente, está en posición de tres cuartos, que es lo más recomendado.

Está compuesta por la cabeza, el tronco y las extremidades, las cuales, a excepción del brazo derecho que se encuentra pegado al cuerpo, se pueden apreciar bastante bien gracias a que todas ellas están perfectamente separadas. Al igual que ocurre con la pose del personaje, las dos manos, debido a que están abiertas y pegadas al tronco, son lo que peor se percibe, pero aún así, se puede ver claramente dónde se encuentran e intuir lo que está haciendo.

A continuación, se puede deducir que, tal y como he dicho anteriormente, el ogro se está presentando a través de una postura típica de superhéroe, es decir, una que proyecta confianza, fuerza y poder, lo que deja claro el carácter heroico del personaje. Se puede apreciar bastante bien que su cabeza está algo inclinada, el tronco erguido y sus extremidades tanto superiores como inferiores extendidas con el objetivo de ocupar más espacio, estando las primeras colocadas en jarra y las segundas separadas. También se ve claramente que estas últimas, lejos de encontrarse totalmente rectas y simétricas, cada una está en una posición distinta, pues la derecha está ligeramente flexionada y la izquierda algo estirada. Todos estos gestos, se pueden considerar como los más elementales de la acción, ya que, aunque no podemos apreciar el leve giro hacia su izquierda que está realizando con la cabeza, éste se puede considerar más bien un movimiento secundario.

Todos estos gestos, es decir, la cabeza algo inclinada, el tronco erguido, los brazos colocados en jarra, la pierna derecha flexionada, la izquierda estirada, etc., están lo suficientemente exagerados como para que la audiencia los perciba sin ningún tipo de problema. Además, todos ellos también contribuyen a que, tal y como he dicho antes, se pueda deducir

que la acción del personaje es una presentación, y por tanto, tiene un carácter claramente abierto.

También hay que decir que, el hecho de que se puedan percibir claramente sus características orejas en forma de trompeta, contribuye bastante a que los espectadores puedan deducir que se trata de este personaje.

Teniendo todo esto en cuenta, podemos concluir este apartado afirmando que la silueta de Shrek funciona perfectamente, ya que transmite la misma sensación que la pose en sí, es decir, que el ogro se está presentando a través de una postura típica de superhéroe, es decir, una que proyecta confianza y poder, lo que deja claro el carácter heroico del personaje.

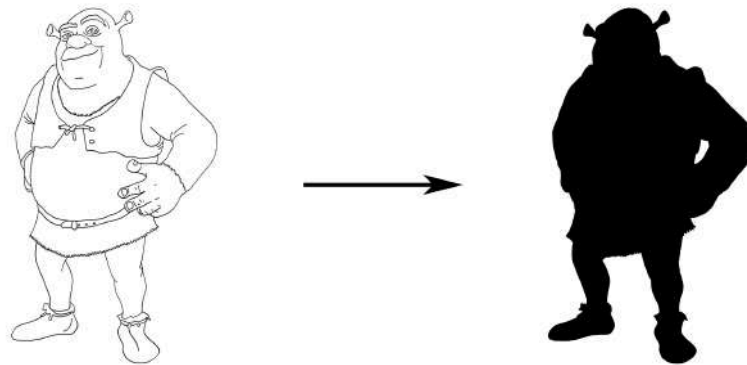


Fig. 5.21 Silueta de Shrek.

El color.

En el caso de Shrek, sin contar diferentes matices, tonalidades, etc., tenemos una paleta de tres colores, más en concreto, verde, blanco y marrón. A continuación, vamos a ver cuáles de los significados de cada uno de estos colores se pueden relacionar con la personalidad del ogro.

El color verde se asocia, entre otras cosas, con la generosidad, característica que podemos encontrar en Shrek. Y es que, tal y como he dicho antes varias veces, nada más empezar el largometraje, se puede ver que el ogro tiene esta cualidad. Para empezar, aunque no aguanta a Asno, deja que el animal se quede en su ciénaga a pasar la noche. Además, cuando los personajes fantásticos de los cuentos invaden su ciénaga, si él hubiera querido, podía haberlos echado de allí, sin embargo, lejos de hacer eso, accede a ayudarles permitiendo que se queden en el lugar mientras él va a hablar con Lord Farquaad para solucionar el problema. Por si todo esto fuera poco, en vez de obligar a este último a que desaloje su ciénaga, Shrek accede a ir a rescatar a la

princesa Fiona en su nombre a cambio de que el villano saque a todas las criaturas fantásticas de los cuentos de su hogar. Es cierto que se supone que todas estas cosas las hace por interés personal, y además, a regañadientes, pero lo importante es que al final las acaba haciendo, y en ocasiones, da la sensación de que lo hace de forma totalmente desinteresada, es decir, tan solo porque es lo correcto. Desde el punto de vista negativo, el verde se asocia a la envidia, cualidad que aunque puede ser propia de un ogro, no está presente en el personaje. Y es que, no hay que olvidar que, tal y como he dicho varias veces, uno de los aspectos más significativos de la obra de William Steig es que, con ella, y más en concreto, con Shrek, el autor dio la vuelta al estereotipo de ogro. Es muy probable que el personaje tenga este color por su relación con los monstruos, el terror, etc.

El color blanco está asociado con la bondad, la humildad, etc. características que se pueden apreciar en Shrek en todos los largometrajes de la saga. Tal y como he dicho en el párrafo anterior, aunque la bondad no es propia de los ogros, esta cualidad está presente de forma bastante clara en Shrek. Además, el ogro es un personaje bastante humilde, ya que, a pesar de que está claro que tiene fuerza, poder, etc. no tiene ningún tipo de intención de usar estas últimas cualidades para conseguir absolutamente nada, pues lo único que quiere es estar tranquilo y que le dejen en paz. Por eso, vive en una humilde cabaña que se encuentra en una ciénaga apartada de prácticamente todo, territorio del que tan solo se ve obligado a salir cuando los personajes fantásticos de los cuentos lo invaden por decreto del malvado Lord Farquaad.

El color marrón, está asociado, entre otras cosas, con la seguridad, una de las características de Shrek en todos los largometrajes, ya que el ogro siempre está bastante seguro de si mismo. De hecho, el único momento en el que se puede decir que no lo está, es cuando escucha la conversación entre Fiona y Asno en la que la princesa cuenta al animal su secreto y Shrek interpreta mal dicha conversación, pensando que Fiona está hablando mal de él. Además, la asociación de este color con lo terroso, contribuye a que el ogro de la sensación en todo momento de que está manchado, sucio, etc.

En el caso de Shrek, se puede decir que sus dos colores más característicos son el verde y el blanco, aunque no podemos perder de vista el marrón. El primero de ellos está presente en su piel, mientras que los otros dos lo están en su indumentaria. El blanco predomina debido al tamaño de la camisa, sin embargo, el marrón se encuentra en el resto de

prendas de vestir, es decir, en el chaleco, el cinturón, el pantalón y las botas.

En cuanto a los anteriormente nombrados acordes cromáticos, en Shrek no se identifica ninguno en concreto. Sin embargo, si en el ogro también hubiera azul en mayor proporción que blanco, tendría el acorde cromático de lo tranquilizador.

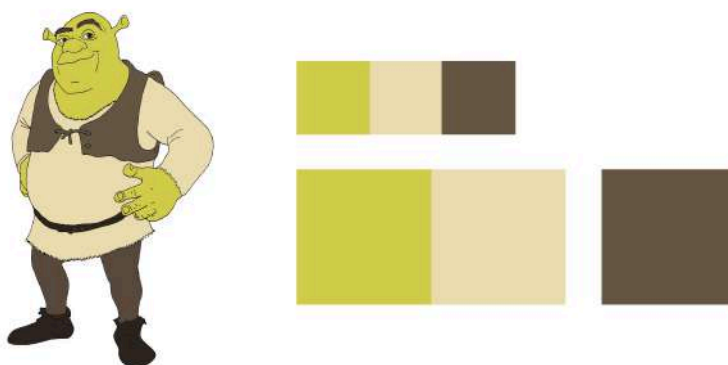


Fig. 5.22 Colores de Shrek.

La iluminación.

Si volvemos a la imagen de Shrek de la cuál hemos partido, es decir, a la del ogro modelado en 3D, texturizado, iluminado, etc. podemos apreciar en ella las tres divisiones o particiones tonales básicas, es decir, los tres tipos de tonos de los que hemos hablado antes. El color natural o real serían todos y cada uno de los colores del personaje. El toque luminoso o de luz serían las luces, las cuales, tal y como podemos ver, le iluminan la parte frontal, la lateral derecha y una pequeña parte del brazo izquierdo, más en concreto, la parte que se encuentra más de frente. Éstas no son muy fuertes, ya que en ningún momento, hacen que ninguna de las partes del personaje brille demasiado. De hecho, tan solo se perciben unos pequeños destellos en la frente, en los carrillos, en la mano izquierda, etc. En cuanto al toque de sombra, estaría situado en el lateral izquierdo del personaje, tratándose de una sombra no muy dura, la verdad, puesto que no le oscurece mucho ninguna zona de su cuerpo.

Al igual que ocurre con otros personajes que son seres humanos y a pesar de ser de color verde, la piel de Shrek, da la sensación de ser de este material, por tanto, podemos afirmar que la textura es la correcta. Con la ropa del ogro ocurre exactamente lo mismo, es decir, todas las prendas están texturizadas como si de sus respectivos tejidos se tratase. De esta forma, la camisa da la sensación de ser de un material parecido al que se emplea para fabricar sacos, los pantalones dan la sensación de estar fabricados con el mismo tejido que las mallas medievales, etc. El

chaleco, el cinturón y los zapatos dan la sensación de ser de piel o de algún material que la imita.

En la imagen no se puede apreciar ningún tipo de sombra que se encargue de anclar a Shrek al suelo, por lo que el ogro da un poco la sensación de estar flotando sobre el fondo blanco en el que se encuentra.

Tal y como he dicho antes, el hecho de que el lateral derecho de Shrek esté más iluminado que el izquierdo, me hace pensar que la fuente de luz se encuentra frente a él pero algo más escorada hacia su derecha. Por otro lado, las sombras provocadas por algunas de las zonas que componen su cuerpo, como por ejemplo, la cabeza, el brazo izquierdo, etc., me hacen pensar que la luz viene de arriba, es decir, que está situada sobre el ogro. En vista de todo esto, deduzco que la fuente de luz se encuentra frente al personaje, pero algo más escorada a su derecha y por encima de él. No obstante, debido a que la luz no se encuentra exactamente sobre su cabeza, yo me inclino más porque se trata de una iluminación lateral. Además, tal y como he dicho varias veces, la imagen es una de las que se utilizaron para presentar al personaje, por tanto, teniendo en cuenta que la iluminación lateral ayuda a resaltar los rasgos de éstos, tenemos que estar ante una iluminación de este tipo.

Los efectos especiales.

En esta pose de Shrek, debido a que, tal y como he dicho anteriormente, se trata de una de las imágenes utilizadas para la presentación del personaje, no se aprecia ningún efecto especial de ningún tipo.

Los accesorios.

En esta pose de Shrek, si consideramos su chaleco y su cinturón como prendas de vestir, no se aprecia ningún accesorio de ningún tipo.

Las hojas de modelo.

En el caso de Shrek, aunque no he podido tener acceso a ninguna de las hojas de modelo del ogro completa, he encontrado dos de las conocidas como Expressions & attitudes.

En la primera de ellas, se pueden observar algunas de las actitudes, expresiones, etc. más habituales de Shrek. Además, el modelo del ogro que podemos ver en ella es uno de los primeros que se llevaron a cabo, lo que deja claro que esta hoja de modelo se realizó para el primer largometraje de la saga, es decir, el realizado en el año 2001.



Fig. 5.23 Model Sheet (Expressions & attitudes) de uno de los primeros modelos de Shrek realizado para *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001). Dreamworks Animation, 2001.

En la segunda, se pueden observar algunas de las expresiones más habituales de Asno. Además, al igual que ocurría en la anterior, el modelo del animal que podemos ver en ella es uno de los primeros que se llevaron a cabo, lo que deja claro que esta hoja de modelo también se realizó para el primer largometraje de la saga, es decir, el realizado en el año 2001.

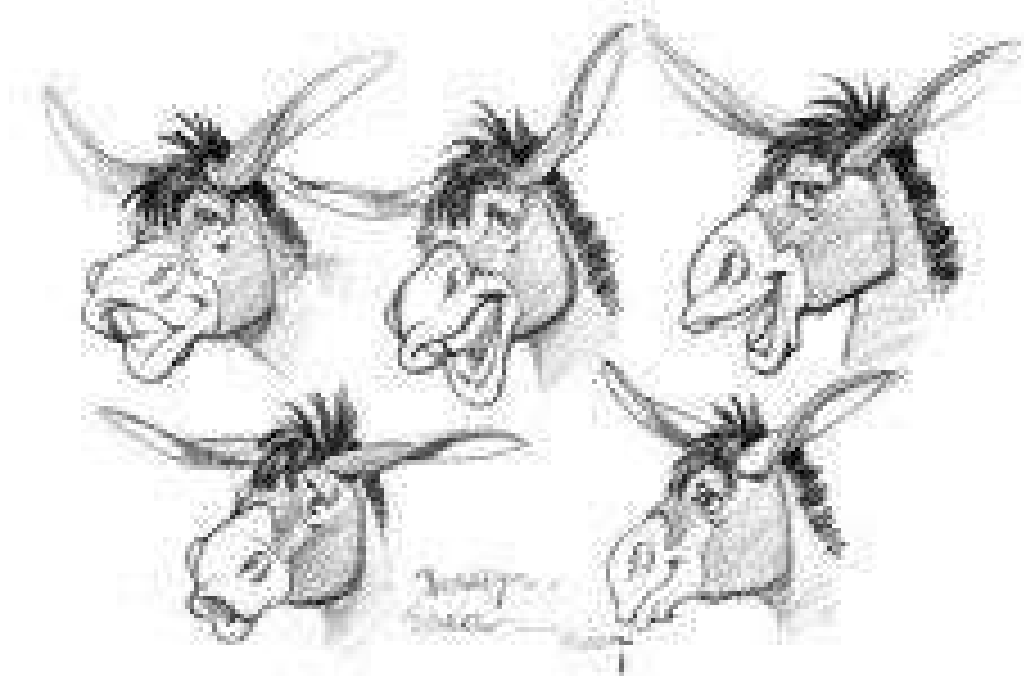


Fig. 5.24 Model Sheet (Expressions & attitudes) de uno de los primeros modelos de Asno realizado para *Shrek*. Dreamworks Animation, 2001.

Teniendo en cuenta que las hojas de modelo son muy necesarias en una producción de estas características, se puede afirmar con casi total seguridad que, a pesar de no haber podido encontrarlas, el equipo creativo tiene que haber realizado el resto de páginas. Además, al tratarse de un personaje en 3D, los artistas encargados del modelado, tienen que haber usado al menos una hoja con las poses frontal y lateral del personaje, ya que, normalmente, el modelado en tres dimensiones de éstos comienza así.

5.1.2.2 Otros personajes.

Además de Shrek, en la saga hay otros personajes destacables, como por ejemplo, Asno, Fiona, el Gato con Botas, etc. y por supuesto, todas las criaturas fantásticas de los cuentos.

5.2 CONCLUSIONES.

Después de aplicar al largometraje previamente seleccionado el antes explicado esquema de los actantes de Vladimir Propp, se ha comprobado qué personajes de la película son los que, de una forma u otra, tienen más importancia en la trama argumental, o dicho de otra forma, los que son más relevantes en la historia. Tras ello, se ha seleccionado al personaje que ocupa el actante del héroe en el largometraje, ya que, tal y como se ha dicho anteriormente, los personajes tienen que hacer que los

espectadores se relacionen de forma emotiva con ellos, es decir, que se vean reflejados en su personalidad, para que abandonen sus butacas y se metan de lleno en la historia, y obviamente, los héroes son los más indicados para ello. De esta forma, se ha seleccionado a Shrek, quién no solo es el héroe de este largometraje, si no también de toda la saga.

Con el personaje seleccionado, tal y como se hizo en el capítulo anterior con los de Pixar Animation Studios, se ha realizado un estudio de casos que ha sido muy importante dentro de la investigación.

En él, se ha descompuesto al antes nombrado personaje para después ser reconstruido mediante los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes previamente definidos a lo largo del capítulo 3. Al hacerlo, se ha tenido en consideración la posible aparición de reinterpretaciones de los mismos, sin embargo, aunque en alguna que otra ocasión no se puede decir que los hayan seguido exactamente al pie de la letra, estas variaciones han sido tan pequeñas que tampoco se pueden considerar como reinterpretaciones. Por tanto, podemos confirmar que en su reconstrucción se han podido utilizar sin ningún tipo de problema todos y cada uno de los antes nombrados procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes.

Según la clasificación de tipos realizada por Xavier Coller, el personaje es un objeto con unas fronteras definidas en mayor o menor medida. Sin embargo, también se puede afirmar que es genérico, por tanto, al haberlo estudiado en profundidad, se puede llegar a conocer mejor aquellos casos que sean similares, en esta ocasión, el resto de personajes de los estudios de animación del panorama cinematográfico actual aparte de Pixar Animation Studios.

El caso de Shrek es lo suficientemente representativo como para que la conclusión que hemos sacado de su estudio, es decir, que los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes son la base sobre la que los artistas de Dreamworks Animation lo han realizado, sea extensible, no solo al resto de personajes de la compañía, si no también a los pertenecientes al resto de estudios de animación del panorama cinematográfico actual, es decir, Blue Sky Studios, Illumination Entertainment, etc. Además de los anteriormente explicados motivos por los que el personaje ha sido seleccionado, hay que tener en cuenta otra serie de factores.

En primer lugar, dicho largometraje pertenece a una saga de cuatro películas, las cuáles, han sido estrenadas en los años 2001, 2004, 2007 y 2010, por tanto, aunque tan solo se haya tenido en cuenta la primera

entrega, podemos decir que hemos aplicado los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes a un héroe que está presente, prácticamente, durante todo el período de tiempo que abarca esta investigación, ya que tan solo dejaría de cubrir los seis primeros años y los siete últimos de la misma, por lo que se puede decir que es un personaje contemporáneo a los estudiados en el capítulo anterior.

En segundo lugar, hay que tener en cuenta la naturaleza del personaje, ya que, tal y como se ha dicho anteriormente, se trata de un ogro, es decir, que aunque su fisionomía es bastante parecida a la de un ser humano, no termina de serlo completamente, por tanto, se puede decir que si se han podido aplicar los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes establecidos en el capítulo 3 a un personaje de naturaleza distinta a los del capítulo anterior, lo más probable es que también se puedan hacer lo mismo con los personajes que sean más parecidos a los anteriormente nombrados, es decir, animales, seres humanos, etc.

En tercer lugar, hay que tener en cuenta que dicha saga pertenece a Dreamworks Animation, que tal y como se ha dicho anteriormente, en estos momentos es uno de los principales competidores de Pixar Animation Studios junto con Blue Sky Studios, Illumination Entertainment, etc. Si los artistas del primero utilizan los diseños contemporáneos de creación y diseño de personajes establecidos en el capítulo 3 de esta investigación para llevar a cabo sus creaciones, lo normal es que los del resto de estudios que compiten tanto con esta compañía como con Pixar Animation Studios también lo hagan.

Por último, no hay que olvidar que, tal y como se ha dicho anteriormente, a la hora de recopilar los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, se ha tenido en cuenta el trabajo de muchos artistas, y algunos de ellos, han trabajado en Dreamworks Animation, Blue Sky Studios, Illumination Entertainment, etc. en algún momento de su carrera, por tanto, lo normal es que sus creaciones estén realizadas mediante los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes.

Teniendo todo esto en cuenta, parece sensato afirmar que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes también han sido la base sobre la que los artistas de otros estudios de animación del panorama cinematográfico actual aparte de Pixar Animation Studios han realizado sus creaciones para los respectivos estudio de animación en los que han trabajado.

De esta forma, mediante este estudio de casos, tal y como era de esperar, se ha confirmado que los artistas de otros estudios de animación del

panorama cinematográfico actual aparte de Pixar Animation Studios utilizan los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes a la hora de elaborar a los protagonistas de sus largometrajes.

Por tanto, podemos reafirmar que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por los creativos de los diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) constituyen un lenguaje artístico único e inmutable sea cuál sea el medio, técnica, etc. en la que se utilicen.

Con lo cual, podemos decir que la afirmación que vimos al comienzo de esta tesis doctoral en la que se decía que la clave de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios está en que plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales, es decir, la historia, el mundo y el personaje, cobra mucha más fuerza todavía.

3. CONCLUSIONES

1. CONCLUSIÓN CON RESPECTO A LA HIPÓTESIS Y LOS OBJETIVOS.

La tesis doctoral se ha focalizado en los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes y su amoldamiento a los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, o dicho de otra forma, en ella, se han estudiado las relaciones existentes entre los primeros y los segundos con el propósito de analizar todas las posibles reinterpretaciones que los artistas, creativos, etc. de este estudio realizan de ellos.

Tal y como se pudo ver en los primeros capítulos de la investigación, a lo largo de la historia de la animación, desde los primeros intentos del hombre prehistórico por dotar de movimiento a los dibujos que realizaba en las paredes de las cuevas hasta nuestros días, han sido muchos los inventos que han hecho que esta técnica evolucione. Sin embargo, de todos ellos, el ordenador es, sin ningún tipo de dudas, el que la ha revolucionado en todos los sentidos, pues gracias a él, se han podido desarrollar campos como la animación digital, el diseño gráfico, etc. Además, a pesar de todo el tiempo transcurrido desde que se produjo este hecho hasta nuestros días, se puede decir que esta máquina tan solo ha comenzado a mostrar algunas de las muchas cosas que es capaz de hacer, las cuales, visionaron tan solo unas pocas personas.

Entre esas personas se encuentran el científico con dotes creativas Ed Catmull, el talentoso artista de animación John Lasseter y el empresario con gran visión de futuro Steve Jobs. Hace décadas, su sueño de combinar arte y ciencia se materializó con la fundación de Pixar Animation Studios, compañía en la que un grupo compuesto por artistas, científicos, etc. llevan años dejando de lado las técnicas de animación más tradicionales mediante dibujos o marionetas para dar paso a las más innovadoras mediante modelos en tres dimensiones realizados por ordenador, revolucionando la forma que hasta este momento se tenía de entender esta técnica cinematográfica y creando todo un mundo en tres dimensiones. La aportación del estudio al desarrollo de la tecnología digital aplicada al cine es innegable, sin embargo, llevar a cabo esta novedosa forma de expresión artística no ha resultado ser una tarea fácil, pues a lo largo de todo este tiempo, se han tenido que enfrentar a varias dificultades, como por ejemplo, el miedo de algunos artistas a ser sustituidos por las máquinas, las ataduras de los presupuestos, las presiones derivadas de los plazos de entrega, etc. y ante todo, a la llamada “página en blanco”.

A pesar de todas estas dificultades, Pixar Animation Studios ha conseguido sus objetivos, y además, ha logrado algo sin precedentes en la industria cinematográfica. Y es que, desde el estreno de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), el primer largometraje de animación de la historia llevado a cabo en su totalidad a través del ordenador, el estudio ha conseguido superar sus propios registros con todos y cada uno de los títulos que ha estrenado, tanto con los que llevó a cabo en colaboración con The Walt Disney Company como los que ha realizado ya siendo parte de esta compañía, pues todos ellos, han ido superando con creces a sus predecesores, llegando a obtener el beneplácito tanto de la crítica como del público.

Sin embargo, lejos de lo que mucha gente cree, todo esto no se debe tan solo al uso de las tecnologías más avanzadas, si no a que estas películas plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales: la historia, el mundo y el personaje. Aunque los dos primeros conceptos son muy importantes, esta investigación se ha centrado en el tercero, es decir, en los personajes, o mejor dicho, en su creación y diseño, aunque en ningún momento se ha perdido de vista la historia. Y es que, tal y como se ha visto varias veces a lo largo de esta tesis doctoral, los personajes son sus elementos fundamentales, ya que son los encargados de hacer que los espectadores abandonen sus butacas, se metan de lleno en la trama y avancen a través de ella.

Tal y como se dijo en el punto 3.1.3, actualmente, los personajes están en todas partes, ya que se pueden encontrar en cómics, novelas, series de televisión, películas, videojuegos, etc. Crear y diseñar un personaje para cualquiera de estos medios artísticos puede ser toda una experiencia. Y es que, aunque es cierto que todo comienza con un lápiz y un papel, es decir, con la realización del dibujo de unas figuras, y por tanto, podríamos estar de acuerdo con el animador Robert Ryan Cory cuando afirma que:

No existen reglas definidas en cuanto al dibujo se refiere. Al igual que el arte, el dibujo se trata de una forma de expresión y por lo tanto se presta a interpretaciones subjetivas. De igual manera, lo que le funciona a un artista no necesariamente le dará los mismos resultados a otro. (Cory citado en Dondé, 2021)

Y de esta forma, pensar que es posible que tampoco haya una serie de reglas definidas para crear y diseñar personajes, que los métodos que son útiles para unos creadores y diseñadores de personajes no tienen por qué serlo para otros, etc. tal y como se ha visto, la creación y diseño de personajes va mucho más allá del dibujo, ya que estas figuras tienen que

tener complexión, fisionomía, gesticulación, etc. propias, es decir, una personalidad.

Para dotar a los personajes de personalidad, los artistas, creativos, etc. tienen que tener en cuenta dos clases de atributos, los físicos y los psicológicos. Los primeros son aspectos como la complexión, la edad, el género, la ocupación, la vestimenta, etc. Los segundos son aspectos como los intereses, las motivaciones, etc. Y es que, al igual que ocurre con las personas, la personalidad de los personajes se refleja, entre otras cosas, en sus reacciones, en su vestimenta, en su aspecto físico, en sus pensamientos, etc. Por eso, si los creadores y diseñadores de personajes quieren que sus creaciones sean creíbles, vitales, etc., y que la audiencia, con tan solo un vistazo rápido sea capaz de saber quiénes son, cómo se encuentran, cuál es su historia, etc. tienen que tener presente esto en todo momento.

Por tanto, tal y como dice el animador Sergio Pablos cuando afirma que:

Los personajes son nuestra herramienta para contar una historia. Aquí no se trata de dibujar, si no de crear sentimientos y emociones al espectador. Por lo que si no conocemos la técnica, por muy buena ilustración que hagamos, no sabremos comunicarnos. (Pablos citado en Cortés, 2022)

Se puede deducir que, a la hora de crear y diseñar personajes, no vale con realizar un dibujo bonito, bueno, etc. si no que además, tiene que ser capaz de comunicar, transmitir, etc. a los espectadores, y para ello, hay una serie de ingredientes, propiedades, técnicas, etc. que, si bien es cierto que no hay por qué seguir al pie de la letra, sí que hay que tenerlos en cuenta a la hora de realizar esta tarea.

Además, si se hace caso también a Aaron Blaise cuando afirma:

Soy un gran creyente en que uno como artista debe tener un proceso de trabajo consistente y funcional, el cual te permita obtener resultados óptimos una y otra vez. Es por eso que mi método es el mismo: así sea un largometraje o un corto, una película de animación 2D o 3D. (Blaise citado en Dondé, 2021)

Se puede deducir que todos los creadores y diseñadores de personajes, como artistas que son, tienen unos procesos creativos, y en ellos, es muy probable que existan una serie de métodos comunes que tienen que tener en mente a la hora de realizar sus creaciones.

Para averiguar si esto es así, y con ello, establecer cuáles serían estos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes de los que estamos hablando, los cuales, vendrían a ser a esta especialidad algo parecido a lo que “los doce principios” son hoy en día a la animación, se han recopilado, estudiado y analizado todos y cada uno de los métodos creativos, o mejor dicho, los procesos de diseño y creación de personajes que emplean actualmente varios artistas, creativos, etc. especializados en la materia, cuyos trabajos, están orientados a diferentes medios artísticos, como por ejemplo, la animación, el cómic, la ilustración, el diseño gráfico, etc. Y es que, si hacemos caso al animador Jonathan Cortés cuando afirma que “No es lo mismo diseñar un personaje para editorial, que para un Spot de Animación 20 segundos o incluso para una superproducción de animación.” (Cortés, 2021), hay que tener en cuenta el mayor y más variado número posible de opciones.

Tras ello, la primera conclusión a la que se ha llegado es que, independientemente del medio artístico para el que estos artistas, creativos, etc. realicen sus creaciones, el proceso de creación y diseño de personajes de todos ellos es, más o menos, el mismo. Y es que, aunque para realizar ciertas partes de su trabajo algunos tengan sus propias técnicas, el objetivo que se persigue con todas ellas es similar, por tanto, no podemos afirmar que sea diferente. Es decir, si en el paso de construcción del personaje partiendo de formas geométricas simples uno de los artistas utiliza la técnica de los círculos y otro la de los bloques de construcción, de una forma u otra, ambos están partiendo de formas geométricas simples, por tanto, no se puede afirmar que sus procesos de creación y diseño de personajes sean distintos.

Con esto claro, se pasó a establecer lo que sería un proceso más o menos común en todos ellos, y de esta forma, se consiguió el primer objetivo específico de esta investigación, es decir, recopilar y analizar todos y cada uno de los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por creativos especializados en diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) para intentar establecer lo que sería un proceso más o menos común en todos ellos, el cuál, se pasa a resumir a continuación.

Antes de nada, los creadores y diseñadores de personajes tienen que saber qué tipo de personaje tienen que crear, diseñar, etc. y a continuación, documentarse. Una vez hecho esto, tienen que definir cuáles van a ser los rasgos básicos, distintivos, etc. del mismo, es decir, realizar los primeros bocetos a partir de los cuales se irá construyendo.

En este punto, lo primero es desarrollar la forma básica, elemental, etc. del personaje, y una vez que esté terminada, continuar añadiéndole los caracteres fisionómicos, los detalles, etc. Este procedimiento se aplica a todos los personajes independientemente de que estos sean personas, animales o cosas inanimadas a la que se quiere dotar de vida, como por ejemplo, una tostadora con ojos y boca que tiene que ir a buscar a su dueño a la gran ciudad. Una vez que hayan ajustado las proporciones del personaje y estén satisfechos con él, éste se puede considerar definido.

A continuación, tienen que desarrollar la expresividad a través de su cuerpo. A la hora de plasmar cualquier actitud, movimiento, etc. es decir, de realizar cualquier pose, postura, etc. elementos como la línea de acción, los ejes, las líneas de flotación, etc. son muy importantes. Tienen que prestar especial atención a la cabeza, las manos, etc. ya que estas partes, con tan solo un gesto, pueden decir muchas cosas. Tras comprobar que la silueta del personaje funciona correctamente, pueden pasar a darle color, iluminación, efectos especiales, etc. e incluso a incorporarle algún que otro accesorio.

En medios como la animación, en la cual, debido a sus características particulares, se requiere mucha más información sobre los personajes (además de su apariencia exacta, hay que insinuar, entre otras cosas, cómo se van a mover más tarde), el proceso puede ser un poco más largo, ya que hay que realizar las llamadas hojas de modelo (model-sheets).

Tal y como afirma Vincent Woodcock, “Los mejores diseños (los personajes con más encanto), de una forma o de otra, están concebidos para la animación.” (Woodcock, 2004, p. 110). Cuando un personaje de animación está diseñado, animado y doblado de manera excepcional, puede crear un impacto tremendo en la audiencia.

Tal y como se ha visto varias veces a lo largo de la investigación, los artistas, creativos, etc. de Pixar Animation Studios creen que para que los personajes sean buenos deben de tener la entidad suficiente para vivir más allá del marco de la película. De hecho, los suyos se distinguen, entre otras cosas, por están cargados de anhelos, deseos, ideas, pasiones, etc. y haber conseguido asombrar, emocionar, hacer reír, llorar, pensar, etc. a un gran número de personas.

Con los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes claros y definidos, se ha pasado a estudiar el arte de las producciones de animación de Pixar Animation Studios, más en concreto, el realizado para la creación y diseño de los distintos personajes que podemos ver en los

largometrajes de la compañía. Así, se podría comprobar si sus creadores y diseñadores de personajes, a la hora de elaborar a los protagonistas de sus largometrajes de animación, siguen los antes citados procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes al pie de la letra, o si en vez de eso, los revisan y/o transforman para crear otros propios a partir de ellos. De esta forma, se podría conseguir el primer objetivo general de esta tesis doctoral, es decir, averiguar si los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes son reinterpretados y/o modificados en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios estrenados dentro del período temporal que abarca esta investigación, es decir, desde el año 1995 con *Toy Story* (John Lasseter, 1995) hasta el año 2017 con *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).

Además, de esta manera, se daría respuesta a la pregunta de investigación que se había planteado al principio de la tesis doctoral, es decir, ¿son reinterpretados y/o modificados los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios?. Tal y como se ha dicho en el capítulo de definición y planteamiento de la investigación, la hipótesis era que, efectivamente, los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes eran reinterpretados y/o modificados en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, creando así un nuevo lenguaje artístico que se apoya en los personajes de animación para crear un código visual propio. Dicho de otra forma, que los artistas del estudio, a la hora de elaborar los protagonistas de sus largometrajes, no siguen al pie de la letra los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, sino que los revisan y/o transforman para crear otros propios a partir de ellos. Ésto hace que sus personajes se diferencien bastante de los del resto de estudios del panorama cinematográfico actual y que podamos hablar de un “estilo Pixar” también en cuanto a materia de diseño y creación de personajes se refiere.

En primer lugar, lo que había que hacer era completar el segundo de los objetivos específicos de la investigación, es decir, analizar a algunos de los personajes más representativos de cada una de las diferentes etapas de Pixar Animation Studios, o mejor dicho, el arte empleado en su creación y diseño, teniendo en cuenta los artistas más reconocidos que han trabajado en ellos, las influencias que éstos han tenido a la hora de crearlos y diseñarlos, etc. comprobando si éstos han sido realizados siguiendo los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, o si por el contrario, éstos últimos han sido reinterpretados y/o modificados por los artistas del estudio. Para ello, se realizó un estudio de casos con el que estudiar a algunos de los personajes de Pixar Animation Studios.

Con el objetivo de escoger de la mejor forma posible los casos, es decir, los personajes que se iban a estudiar, lo primero que se hizo fue dividir la historia de Pixar Animation Studios en épocas, etapas, etc. según su situación empresarial, ya que lo normal es que un estudio de animación no tenga la misma libertad creativa colaborando o perteneciendo a otra compañía que si fuera totalmente independiente, y obviamente, esto va a influir en el arte que elabore. De esta forma, se dividió la historia de Pixar Animation Studios en tres épocas, etapas, etc. La primera de ellas es en la que el estudio llevó a cabo sus producciones en asociación con The Walt Disney Company. La segunda, es en la que la compañía no estaba asociada ni formaba parte de la empresa de Burbank. La tercera, es en la que Pixar Animation Studios ya ha pasado a formar parte de The Walt Disney Company.

Tras establecer estas tres épocas, etapas, etc. y sus correspondientes largometrajes, el siguiente paso fue seleccionar la película más relevante de cada una de ellas. Con este objetivo, se partió de un artículo publicado en la web *Play Like Mum* en el año 2021, en el cuál, se intenta averiguar cuál es la producción de Pixar Animation Studios más valorada tanto por la audiencia como por los críticos en los (hasta ese momento) 35 años de existencia del estudio. Para ello, se elabora un ranking con los 24 largometrajes estrenados por la compañía hasta ese momento, en el cuál, se tienen en cuenta tres factores: las puntuaciones tanto de los críticos como de los espectadores, el dinero en bruto obtenido en las taquillas de todo el mundo y la cantidad de veces que se ha buscado cada película en internet. De esta forma, de la primera época, etapa, etc. se seleccionó la saga *Toy Story* (John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich y Josh Cooley, 1995, 1999, 2010 y 2019), de la segunda *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) y de la tercera *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).

Una vez que los largometrajes estaban seleccionados, se aplicó a todos y cada uno de ellos el antes explicado esquema de actantes de Vladimir Propp, ya que a través de él, se puede saber qué personajes de cada uno de ellos son los que, de una forma u otra, tienen más importancia en cada una de las diferentes tramas argumentales, o dicho de otra forma, los que son más relevantes en cada una de las historias. El motivo por el que se escogió este esquema de actantes de entre los cinco que se vieron en el punto 3. 1. 2., no es otro que, tal y como se dijo anteriormente, en su día, el autor de origen ruso se lo aplicó a los cuentos populares de su tierra, por tanto, a la hora de aplicar un esquema a los que, desde mi punto de vista, son los actuales cuentos populares, me parecía la opción más acertada. Y es que, hoy en día, cuando los niños les dicen a sus padres que les cuenten un cuento, en vez de pedirles que les narren, por ejemplo, la historia de *La reina de las nieves* (Hans Christian Andersen,

1844), les piden que les cuenten el cuento de *Frozen* (Chris Buck y Jennifer Lee, 2013), es decir, la versión del largometraje de Walt Disney Animation Studios del año 2013. Incluso hay niños que dicen directamente a sus padres que les narren, por ejemplo, el cuento de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), es decir, una historia original de un largometraje de animación que no cuenta con una versión literaria previamente escrita. Por tanto, podemos decir que, actualmente, los largometrajes de animación son los nuevos cuentos populares, y aplicarles el antes citado esquema de Vladimir Propp me parecía la opción más acertada.

Con el esquema de Vladimir Propp aplicado a todos y cada uno de los largometrajes antes mencionados, en cada uno de ellos se seleccionó el personaje que ocupaba el actante del héroe, ya que, tal y como se dijo anteriormente, los personajes tienen que hacer que los espectadores se relacionen de forma emotiva con ellos, es decir, que se vean reflejados en su personalidad, para que abandonen sus butacas y se metan de lleno en la historia, y obviamente, los héroes son los más indicados para ello. De esta forma, de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), que además de ser el primer largometraje de animación de la historia realizado completamente por ordenador, también es el primero del estudio y de la primera época, se seleccionó a Woody y a Buzz Lightyear. En esta ocasión, se decidió realizar el análisis sobre los dos personajes debido a que la saga *Toy Story* (John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich y Josh Cooley, 1995, 1999, 2010 y 2019) está compuesta de cuatro entregas y ambos personajes son los héroes de al menos una de ellas. De *Ratatouille* (Brad Bird, 2007), el único largometraje de animación de la segunda época, se seleccionó a Remy. De *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017), el último largometraje de animación de la tercera época dentro del período temporal que se abarca en la investigación, se seleccionó a Miguel Rivera.

Tras seleccionar a estos personajes, tal y como he dicho antes, algunos de los más representativos de cada una de las diferentes etapas de Pixar Animation Studios, se procedió a realizar el estudio de casos propiamente dicho, es decir, a analizarlos para comprobar si éstos habían sido elaborados siguiendo los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, o si por el contrario, éstos últimos habían sido reinterpretados y/o modificados por los artistas, creativos, etc. de la compañía. De esta forma, se alcanzaría el segundo de los objetivos específicos de la investigación, y además, podría hacer lo propio con el segundo de los objetivos generales, es decir, identificar y analizar todas y cada una de las posibles reinterpretaciones y/o modificaciones que han tenido los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes

en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios estrenados dentro del período temporal que abarca esta investigación, es decir, desde el año 1995 hasta el 2017.

Para ello, se descompusieron todos y se volvieron a construir intentando utilizar los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes establecidos en el capítulo 3 de esta investigación. Al hacerlo, se tuvo en consideración la posible aparición de reinterpretaciones de los mismos, sin embargo, aunque en alguna que otra ocasión no se puede decir que los hayan seguido exactamente al pie de la letra, estas variaciones son tan pequeñas que, en ningún caso, se pueden considerar como reinterpretaciones. Por tanto, podemos afirmar que en su reconstrucción se han podido utilizar sin ningún tipo de problema todos y cada uno de los antes nombrados procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, o dicho de otra forma, que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes también han sido la base sobre la que los artistas de Pixar Animation Studios han realizado los personajes de los distintos largometrajes del estudio.

Tras realizar el estudio de casos mediante el cuál se han analizado los personajes de Pixar Animation Studios previamente seleccionados y llegar a las conclusiones antes mencionadas, si se vuelve a la pregunta de investigación que se formuló al principio de la tesis doctoral, es decir, “¿son reinterpretados y/o modificados los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios?”, hay que decir que la respuesta es negativa. De esta forma, la hipótesis que se realizó también al comienzo de la investigación, es decir, “que, efectivamente, los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes son reinterpretados y/o modificados en los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, creando así un nuevo lenguaje artístico que se apoya en los personajes de animación para crear un código visual propio. Dicho de otra forma, que los artistas del estudio, a la hora de elaborar los protagonistas de sus largometrajes, no siguen al pie de la letra los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, sino que los revisan y/o transforman para crear otros propios a partir de ellos. Ésto hace que sus personajes se diferencien bastante de los del resto de estudios del panorama cinematográfico actual y que podamos hablar de un “estilo Pixar” también en cuanto a materia de diseño y creación de personajes se refiere.”, obviamente, es incorrecta. Por tanto, podemos afirmar que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por los creativos de los diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) no han sido revisados y/o transformados en cada uno de los largometrajes de Pixar Animation

Studios, así que podemos decir que nos encontramos ante un lenguaje artístico único e inmutable sea cuál sea el medio, técnica, etc. en la que se utilice.

Debido a todo esto, podemos decir que la afirmación que vimos al comienzo de esta tesis doctoral en la que se decía que la clave de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios está en que plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales, es decir, la historia, el mundo y el personaje, cobra mucha más fuerza todavía.

Con todo esto claro, la siguiente tarea era alcanzar el tercer objetivo específico de la investigación, es decir, analizar uno de los personajes más relevantes de los largometrajes de animación más representativos del resto de estudios del sector, y en el caso de que éste estuviera realizado mediante unos procesos de creación y diseño de personajes diferentes a los utilizados por Pixar Animation Studios, ya se trataran estos últimos de los contemporáneos, los reinterpretados y/o modificados, etc., compararlos.

Para ello, se decidió realizar otro estudio de caso, solo que en esta ocasión, obviamente, con un personaje perteneciente a un largometraje de uno de los estudios de animación del panorama cinematográfico actual que no fuera Pixar Animation Studios. Con el objetivo de escoger el caso, es decir, el personaje que se iba a analizar, de la mejor forma posible, al igual que con los personajes del estudio de Emeryville, lo primero que había que hacer era seleccionar la película de animación por ordenador en tres dimensiones más relevante de los antes mencionados estudios. Partiendo de un ranking publicado por la web *Filmaffinity*, en el cuál, basándose en los votos otorgados por los usuarios, se intenta establecer cuál es el mejor largometraje de animación de la historia del cine hasta ese momento, se seleccionó el largometraje de animación por ordenador en tres dimensiones que se encontraba más arriba en dicha clasificación. Este es *Shrek* (Vicky Jenson y Andrew Adamson, 2001), de Dreamworks Animation, actualmente, uno de los principales competidores de Pixar Animation Studios.

Una vez que el largometraje estaba seleccionado, se le aplicó el esquema de actantes de Vladimir Propp para saber qué personajes eran los que, de una forma u otra, tienen más importancia en la trama argumental, o dicho de otra forma, los que son más relevantes en la historia. Al igual que en los estudios de casos anteriores, se seleccionó el personaje que ocupaba el actante del héroe, en este caso, Shrek, el ogro de color verde surgido

de la imaginación del escritor William Steig en el año 1990. Además, tras protagonizar los cuatro títulos de la saga de películas del mismo nombre, este personaje es, desde mi punto de vista, el más relevante de los largometrajes de animación más representativos del resto de estudios del sector.

Tras seleccionar el personaje, se procedió a realizar el estudio de caso propiamente dicho, es decir, a analizarlo para comprobar si éste había sido elaborado siguiendo los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, o si por el contrario, éstos últimos habían sido reinterpretados y/o modificados por los artistas, creativos, etc. encargados de su realización. Para ello, al igual que se hizo con los personajes de Pixar Animation Studios, se descompuso y se volvió a construir intentando utilizar los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes establecidos en el capítulo 3 de esta investigación. Al hacerlo, se tuvo en consideración la posible aparición de reinterpretaciones de los mismos, sin embargo, aunque en alguna que otra ocasión no se puede decir que los hayan seguido exactamente al pie de la letra, estas variaciones son tan pequeñas que, en ningún caso, se pueden considerar como reinterpretaciones. Por tanto, podemos afirmar que en su reconstrucción se han podido utilizar sin ningún tipo de problema todos y cada uno de los antes nombrados procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, o dicho de otra forma, que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes también han sido la base sobre la que los artistas de otros estudios de animación del panorama cinematográfico actual aparte de Pixar Animation Studios han realizado sus creaciones para los respectivos estudio de animación en los que han trabajado. Teniendo todo esto en cuenta, la comparación con los personajes de Pixar Animation Studios analizados en el capítulo 3 no era necesaria.

Este resultado era esperable, ya que, tal y como se ha dicho anteriormente, a la hora de recopilar los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes, se ha tenido en cuenta el trabajo de muchos artistas, y algunos de ellos, han trabajado en Dreamworks Animation, Blue Sky Studios, Illumination Entertainment, etc. en algún momento de su carrera, por tanto, lo normal es que sus creaciones estén realizadas mediante los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes.

De esta forma, mediante este estudio de casos, tal y como era de esperar, se ha confirmado que los artistas de otros estudios de animación del panorama cinematográfico actual aparte de Pixar Animation Studios utilizan los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes a la hora de elaborar a los protagonistas de sus largometrajes.

Por tanto, podemos reafirmar que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por los creativos de los diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) constituyen un lenguaje artístico único e inmutable sea cuál sea el medio, técnica, etc. en la que se utilicen.

Con lo cual, podemos decir que la afirmación que vimos al comienzo de esta tesis doctoral en la que se decía que la clave de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios está en que plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales, es decir, la historia, el mundo y el personaje, cobra mucha más fuerza todavía.

2. FUTURAS PROYECCIONES.

Antes de meterme de lleno en el estudio de casos de los personajes de Pixar Animation Studios, con el objetivo de saber un poco más sobre el resto de largometrajes de animación del estudio y sus protagonistas, decidí aplicar también el antes citado esquema de actantes de Vladimir Propp a todos ellos, y además, seleccioné al héroe de cada película para descomponerlo y volver a construirlo siguiendo los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes.

De este modo, pude apreciar que las historias de los largometrajes de animación de la compañía suelen tener un patrón más o menos común en cuanto a sus personajes se refiere. Normalmente, éstas están protagonizadas por dos personajes, más en concreto, los que según el antes citado esquema de actantes de Vladimir Propp, serían el héroe y el ayudante. En todas las sagas con más de una entrega, el personaje protagonista sobre el que recae el papel de héroe en la primera entrega, pasa a ser el ayudante en la segunda, mientras que el héroe de esta última, es el ayudante del largometraje original. En todas aquellas que tienen más de dos partes, a partir de la tercera, el actante del héroe vuelve a recaer sobre el personaje que desempeñaba esta función en el primer largometraje.

De esta forma, en *Monsters Inc.* (Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001), el actante del héroe recae en Sulley y el del ayudante en Mike, mientras que en *Monsters University* (Dan Scanlon, 2013), el primer actante recae en el pequeño monstruo de color verde y el segundo en el gran monstruo de color azul.

En *Finding Nemo* (Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003), aunque en el título se haga referencia al pequeño pez payaso de color naranja, el

actante del héroe recae en Marlin y el del ayudante en Dory. En la segunda parte de la saga, es decir, *Finding Dory* (Andrew Stanton y Angus MacLane), el actante de héroe sí que recae en el personaje que da nombre al largometraje, en este caso, la olvidadiza pez cirujano, mientras que el del ayudante lo hace en Hank, el pulpo experto en camuflaje.

En *The Incredibles* (Brad Bird, 2004), el actante del héroe recae en Mr. Increíble y el del ayudante en Elastigirl, mientras que en *Los Increíbles II* (Brad Bird, 2018), el primer actante recae en la heroína elástica y el segundo en el héroe fortachón.

En *Cars* (John Lasseter, 2006), el actante del héroe recae en Rayo McQueen y el del ayudante en Mate, mientras que en *Cars 2* (John Lasseter y Brad Lewis, 2011), el primer actante recae en la camioneta oxidada y el segundo en el flamante coche de carreras. En *Cars 3* (Brian Fee, 2017), el actante de héroe regresa a Rayo McQueen y el de ayudante recae en Cruz Ramírez, la entrenadora del primero.

El caso de *Toy Story* (John Lasseter, 1995) es similar, sin embargo, en las dos primeras entregas, el papel de héroe, en vez de intercambiarse con el del ayudante, lo hace con el del destinatario o mandador. De esta forma, en el primer título podemos ver como el héroe, es decir, Woody, intenta ayudar a Buzz Lightyear a regresar al cuarto de Andy, mientras que en el segundo, es el guardián espacial quien intenta por todos los medios que el vaquero pueda regresar al cuarto de Andy. En la tercera y la cuarta parte de la saga, el actante de héroe regresa a Woody. Los ayudantes de estos personajes cambiarán en todas las entregas. Por ejemplo, en la primera son los juguetes mutantes de Sid, en la segunda los juguetes de Andy, en la tercera algunos juguetes de Sunnyside y en la cuarta Bo Peep y los juguetes de la feria, aunque en esta ocasión, también se puede considerar ayudante a Buzz Lightyear.

También hay que tener en cuenta que, a medida que pasan los largometrajes, el esquema de actantes de éstos se suele volver más complejo, ya que de una trama pueden salir otras. Esto se ve muy bien en la saga de *Finding Nemo* (Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003). En el primer largometraje, mientras que Marlin y Dory buscan desesperadamente al pequeño pez payaso, éste último está intentando escapar por su cuenta del acuario del dentista en el que se haya cautivo. Si miramos la historia desde su punto de vista, el pequeño pez de color naranja sería el héroe. Su bien deseado o amado sería escapar del acuario en el que se haya cautivo para reunirse de nuevo con Marlin, su padre, mientras que el proveedor o donador sería el hecho de enterarse de que este último le está buscando desesperadamente. El destinatario o

mandador, al igual que en la trama principal, sería él mismo, ya que, obviamente, es el primer interesado en ser libre. Sin embargo, indirectamente, también podríamos incluir en este actante a su padre, ya que éste le quiere encontrar a toda costa. Los peces del acuario serían sus ayudantes, mientras que el villano sería de nuevo el buceador que le atrapó, personaje del que también sabemos que es dentista. En el segundo largometraje, es decir, en *Finding Dory* (Andrew Stanton y Angus MacLane), mientras que la pez cirujano busca desesperadamente a sus padres, sus amigos Marlin y Nemo la buscan desesperadamente a ella, por tanto, su bien deseado o amado es encontrar a Dory. El proveedor o donador sería la convicción de Marlin de que la pez cirujano ha sido capturada por su culpa, ya que si no la hubiera invitado a marcharse tras provocar involuntariamente el incidente ocurrido con el pulpo gigante en el que Nemo resulta herido, posiblemente Dory nunca hubiera sido capturada por los empleados del instituto de vida marina. El destinatario o mandador sería la propia Dory, aunque la verdad es que la pez cirujano está más interesada en cumplir el suyo propio, es decir, en encontrar a su familia, que en volver a reunirse con los peces payaso. Los ayudantes de Marlin y Nemo serían todos y cada uno de los animales marinos que les ayudan a dar con el paradero de Dory, entre los que destacan una colimbo llamada Becky y dos leones marinos llamados Fluke y Rudder.

Tanto los cuadros de actantes de los largometrajes de Pixar Animation Studios que no se han incluido en la investigación como el análisis de los personajes que representan el actante del héroe en ellos, se pueden ver en el anexo de esta tesis doctoral, aunque sin los correspondientes comentarios.

Aunque, tal y como se ha dicho en el Capítulo 4, los casos de los personajes estudiados (es decir, los de Woody, Buzz Lightyear, Remy y Coco) son lo suficientemente representativos como para que la conclusión que hemos sacado de su estudio (es decir, que los procesos contemporáneos de creación y diseño de personajes son la base sobre la que los artistas del estudio los han realizado) sea extensible al resto de personajes de *Pixar Animation Studios*, con el objetivo de profundizar un poco más en el tema, se podría ampliar la investigación desarrollando todo el material que, tal y como he dicho en el párrafo anterior, he incluido en el anexo. También se podrían analizar los personajes que representan el resto de actantes en los largometrajes del estudio. Incluso se podría extender cronológicamente considerando una cuarta época, etapa, etc. la cuál, comenzaría tras el estreno de *The Incredibles II* y estaría marcada por la salida del estudio de John Lasseter, uno de los tres nombres clave de Pixar Animation Studios junto con el ya retirado Ed Catmull y el fallecido Steve Jobs.

Por otro lado, para dar más consistencia al estudio de caso del personaje perteneciente a un estudio de animación del panorama cinematográfico actual que no sea de Pixar Animation Studios, se podría ampliar la investigación con al menos otros dos personajes más, a ser posible, de Blue Sky Studios y de Illumination Entertainment, que tal y como se ha dicho anteriormente, son los otros dos estudios de animación del panorama cinematográfico actual más representativos. Por ejemplo, estos personajes podrían ser Sid, de *Ice Age* (Chris Wedel, 2002) por el primer estudio y Gru, de *Despicable Me* (Pierre Coffin y Chris Renaud, 2010) por la segunda compañía. Incluso se podría ampliar todavía más con un personaje de algún estudio de nacionalidad española, como por ejemplo, Tadeo Jones, de *Las aventuras de Tadeo Jones* (Enrique Gato, 2012), perteneciente a *Lightbox Studios*.

La investigación se podría completar realizando una pequeña pieza de animación en la que los personajes estuvieran realizados siguiendo los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes establecidos en el capítulo 3 de la investigación.

4. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1.1 Pinturas rupestres de Altamira. Autor desconocido, hacia el 12.000 a. C.
(Tomada de <https://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/cueva-altamira/arte.html>).

Fig. 1.2 Pinturas rupestres de Cogull. Autor desconocido, entre el 6.000 y el 1.000 a. C.
(Tomada de https://www.sapiens.cat/monumentfavorit/monuments-finalistes/roca-dels-moros-del-cogul_201902102.html).

Fig. 1.3 Linterna mágica. Athanasius Kircher, 1640.
(Tomada de <https://alasombrita.com/que-es-y-como-funciona-la-linterna-magica/>).

Fig. 1.4 Taumatropo. John Ayrton Paris, 1926.
(Tomada de <https://proyectoidis.org/taumatropo/>).

Fig. 1.5 Phenakistoscopia. Joseph Plateau, 1832.
(Tomada de <https://proyectoidis.org/el-fenaquistiscopio-de-plateau/>).

Fig. 1.6 Zootropo. William Horner, 1834.
(Tomada de <https://sobrecuriosidades.com/2011/09/21/el-zootropo-juguete-que-se-adelanto-al-cine/>).

Fig. 1.7 Praxinoscopio. Émile Reynaud, 1878.
(Tomada de <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/aparatos-precinematograficos/teatro-praxinoscopio/>).

Fig. 1.8 Teatro óptico. Émile Reynaud, 1892.
(Tomada de <https://proyectoidis.org/el-praxinoscopio-de-emile-reynaud/>).

Fig. 1.9 Fotograma de *Chute d'un Chat*. Étienne-Jules Marey, 1894.

Fig. 1.10 Kinetoscopio. Thomas Alva Edison, 1891.
(Tomada de <https://vocesmexico.com/opinion/el-mundo-del-fusil-cinematografico/attachment/4-kinetoscopio-edison/>).

Fig. 1.11 Fotograma de *The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy*. Willis O'Brian, 1915.

Fig. 1.12 Cinematógrafo. Louis y Auguste Lumière, 1895
(Tomada de <https://www.lightzoomlumiere.fr/article/les-freres-lumiere-pionniers-lyonnais-du-cinema/>).

Fig. 1.13 Fotograma de *The Serpentine Dance: Loïe Fuller*. Georges Dumeny, 1896.

Fig. 1.14 Fotograma de *Demolition d'un Mur*. Louis y Auguste Lumière. 1896.

Fig. 1.15 Fotograma de *Le Squelette Joyeux*. Louis y Auguste Lumière, 1897.

Fig. 1.16 Fotograma de *Jeu de Cartes*. Georges Méliès, 1896.

Fig. 1.17 Fotograma de *Le Voyage dans la Lune*. Georges Méliès, 1902.

Fig. 1.18 Fotograma de *Le Mélomane*. Georges Méliès, 1903.

Fig. 1.19 Fotograma de *Explosion of a Moto Car*. Cecil M. Hepworth, 1900.

Fig. 1.20 Fotograma de *Humorous Phases of Funny Faces*. James Stuart Blackton, 1906.

Fig. 1.21 Fotograma de *Enchanted Drawing*. James Stuart Blackton, 1900.

Fig. 1.22 Fotograma de *The Haunted Hotel*. James Stuart Blackton, 1907.

Fig. 1.23 Fotograma de *The Electric Hotel*. Segundo de Chomón, 1908.

- Fig. 1.24 Fotograma de *Fantasmagorie*. Émile Cohl, 1908.
- Fig. 1.25 Fotograma de *The Birth of a Flower*. Frank Percy Smith, 1910.
- Fig. 1.26 Fotograma de *Little Nemo*. Winsor McCay, 1911.
- Fig. 1.27 Fotograma de *Gertie, the Dinosaur*. Winsor McCay, 1914.
- Fig. 1.28 Fotograma de *Cameraman's Revenge*. Ladislav Starewitch, 1912.
- Fig. 1.29 Acetato de animación. Earl Hurd, 1915.
(Tomada de <https://mrdeyo.com/cel-animation/>).
- Fig. 1.30 Rotoscopio. Max Fleischer, 1915.
(Tomada de <https://joelbrinkerhoff.blogspot.com/2007/01/fleischer-setback-process.html>).
- Fig. 1.31 Fotograma de *Out of the Inkwell – Modeling*. Dave Fleischer, 1918-1929.
- Fig. 1.32 Fotograma de *Talkartoons*. Dave Fleischer, 1929-1932.
- Fig. 1.33 Fotograma de *Popeye the Sailor*. Dave Fleischer, 1933-1943.
- Fig. 1.34 Fotograma de *El Apóstol*. Quirino Cristiani, 1917.
- Fig. 1.35 Fotograma de *Felix the Cat*. Pat Sullivan y Otto Mesmer, 1919.
- Fig. 1.36 Fotograma de *Ballet mécanique*. Fernand Léger, 1924.
- Fig. 1.37 Fotograma de *Symphonie Diagonale*. Viking Eggeling, 1924.
- Fig. 1.38 Fotograma de *The Jazz Singer*. Alan Crosland, 1927.
- Fig. 1.39 Fotograma de *Steamboat Willie*. Walt Disney y Ub Iwerks, 1928.
- Fig. 1.40 Fotograma de *Skeleton Dance*. Walt Disney, 1929.
- Fig. 1.41, Fotograma de *Jidō shōka eiga: Muramatsuri*. Ōfuji Noburō, 1930.
- Fig. 1.42 Fotograma de *Aesop's Fables: The Iron Man*. Paul Terry, 1930.
- Fig. 1.43 Fotograma de *Flowers and Trees*. Burt Gillett, 1932.
- Fig. 1.44 Fotograma de *The Old Mill*. Wilfred Jackson y Graham Heid, 1937.
- Fig. 1.45 Fotograma de *Snow White and the Seven Dwarfs*. David Hand, Percival C. Pearce, Larry Morey, William Cottrell, Wilfred Jackson y Ben Sharpsteen, 1937.
- Fig. 1.46 Fotograma de *Pinocchio*. Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Norm Ferguson, T. Hee, Bill Roberts y Jack Kinney, 1940.
- Fig. 1.47 Fotograma de *Oko I Ucho*. Franciszka & Stefan, 1944-1945.
- Fig. 1.48 Fotograma de *Jason and the Argonauts*. Don Chaffey, 1963.
- Fig. 1.49 Fotograma de *The Story of Rapunzel*. Ray Harryhausen, 1951.
- Fig. 1.50 Fotograma de *Duck Amuck*. Chuck Jones, 1953.
- Fig. 1.51 Fotograma de *Mighty Atom*. Osamu Tezuka, 1952-1968.

Fig. 2.1 Ivan Shuterland y el Sketchpad. Autor desconocido, Año desconocido.
(Tomada de <https://www.xataka.com/otros/sketchpad-cumple-50-anos-cuando-sutherland-sono-con-el-diseno-asistido-por-ordenador>).

Fig. 2.2 Ed Catmull. Pixar Animation Studios, 1999.
(Tomada de <https://www.computerhistory.org/revolution/computer-graphics-music-and-art/15/213/613>).

Fig. 2.3 Proceso de realización de la pieza animada de una mano. Ed Catmull, 1972.
(Tomada de <https://www.animationmagazine.net/wordpress/wp-content/uploads/A-Computer-Animated-Hand.jpg>).

Fig. 2.4 Fotograma de *Vol Libre*. Loren Carpenter, 1980.

Fig. 2.5 Fotograma de *Star Trek II: The Wrath of Khan*. Nicholas Meyer, 1982.

Fig. 2.6 *Road to Point Reyes*. Loren Carpenter y Rob Cook, 1983.

Fig. 2.7 Fotograma de *Pool balls*. Tom Porter, 1984.

Fig. 2.8 Fotograma de *Dilemma*. John Halas, 1981.

Fig. 2.9 Fotograma de *Tron*. Steven Lisberger, 1982.

Fig. 2.10 John Lasseter. Pixar Animation Studios, 1999.
(Tomada de <https://www.computerhistory.org/revolution/computer-graphics-music-and-art/15/213/613>).

Fig. 2.11 Fotograma de *The Fox and the Hound*. Art Stevens, Ted Berman y Richard Rich, 1981.

Fig. 2.12 Fotograma *The Wild Thing*. John Lasseter y Glenn Keane, 1983.

Fig. 2.13 Fotograma de *The Adventures of Andre and Wally B.* John Lasseter, 1984.

Fig. 2.14 Fotograma de *Snoot and Muttly*. Susan Van Baerle, 1984.

Fig. 2.15 Fotograma de *Young Sherlock Holmes*. Barry Levinson, 1985.

Fig. 2.16 Pixar Image Computer. Autor desconocido, Año desconocido.
(Tomada de <https://www.disneyinyourday.com/disney-100-exhibition-at-the-franklin-institute/pixar-computer/>).

Fig. 2.17 Steve Jobs. Pixar Animation Studios, 1999.
(Tomada de <https://www.computerhistory.org/revolution/computer-graphics-music-and-art/15/213/613>).

Fig. 2.18 Fotograma de *Luxo Jr.* John Lasseter, 1986.

Fig. 2.19 Fotograma de *Red's Dream*. John Lasseter, 1987.

Fig. 2.20 Fotograma de *Tin Toy*. John Lasseter, 1988.

Fig. 2.21 Fotograma de *Knick knack*. John Lasseter, 1989.

Fig. 2.22 Fotograma del spot de Trident. Pixar Animation Studios, 1990.

Fig. 2.23 Fotograma de *The Great Mouse Detective*. Ron Clements, Burny Mattinson, Dave Michener y John Musker, 1986.

Fig. 2.24 Fotograma de *The Beauty and the Beast*. Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991.

- Fig. 2.25 Fotograma de *Nightmare Before Christmas*. Henry Selick, 1993.
- Fig. 2.26 Fotograma de *Jurassic Park*. Steven Spielberg, 1993.
- Fig. 2.27 Fotograma de *Toy Story*. John Lasseter, 1995.
- Fig. 2.28 Fotograma de *Geri's Game*. Jan Pinkava, 1997.
- Fig. 2.29 Fotograma de *A bugs life*. John Lasseter y Andrew Stanton, 1998.
- Fig. 2.30 Fotograma de *Toy Story 2*. John Lasseter, Lee Unkrich y Ash Brannon, 1999.
- Fig. 2.31 Entrada a las instalaciones de Pixar Animation Studios en Emeryville. Autor desconocido, Año desconocido.
(Tomada de <https://www.workersresort.com/en/design/pixar/>).
- Fig. 2.32 Fotograma de *Monsters Inc*. Pete Docter, 2001.
- Fig. 2.33 Fotograma de *For the Birds*. Ralph Eggleston, 2001.
- Fig. 2.34 Fotograma de *Finding Nemo*. Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003.
- Fig. 2.35 Fotograma de *Mike's New Car*. Pete Docter & Roger Gould, 2003.
- Fig. 2.36 Fotograma de *The Iron Giant*. Brad Bird, 1999.
- Fig. 2.37 Fotograma de *The Incredibles*. Brad Bird, 2004.
- Fig. 2.38 Fotograma de *Boundin'*. Bud Luckey, 2004.
- Fig. 2.39 Fotograma de *Cars*. John Lasseter, 2006.
- Fig. 2.40 Fotograma de *One Band Man*. Mark Andrews & Andy Jimenez, 2006.
- Fig. 2.41 Fotograma de *Ratatouille*. Brad Bird, 2007.
- Fig. 2.42 Fotograma de *Lifted*. Gary Rysdstrom, 2007.
- Fig. 2.43 Concept art de *Toy Story 3*. Robert Kondo, 2007.
(Tomada de *The Art of Toy Story 3*. Charles Salomon, John Lasseter, Lee Unkrich y Darla K. Anderson, 2010).
- Fig. 3.1 Stephen Silver. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://sixtysixmag.com/stephen-silver/>).
- Fig. 3.2 Retrato de Georges Polti. Mela Muter, año desconocido.
(Tomada de <https://gw.geneanet.org/epolti?lang=es&n=polti&oc=0&p=georges>).
- Fig. 3.3 Vladimir Propp. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://comoescibiruncuento.blogspot.com/2013/08/las-funciones-de-vladimir-propp.html>).
- Fig. 3.4 Esquema de los actantes según Vladimir Propp.
- Fig. 3.5 Ilustración de *Caperucita roja*. Gustave Doré, año desconocido.
(Tomada de <https://www.hoyesarte.com/evento/caperucita-un-clasico-que-revive-cada-dia/attachment/dor-gustave-caperucita-roja/>).
- Fig. 3.6 Esquema de los actantes según Vladimir Propp aplicado al cuento *Caperucita Roja*.

Fig. 3.7 Esquema de los actantes según Étienne Souriau.

Fig. 3.8 Algirdas Julius Greimas. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://teodisc.blogspot.com/2012/03/algirdas-julius-greimas.html>).

Fig. 3.9 Esquema de los actantes según Algirdas Julius Greimas.

Fig. 3.10 Cuadro comparativo de los actantes en los esquemas de Vladimir Propp, Étienne Souriau y Algirdas Julius Greimas.

Fig. 3.11 Anne Ubersfeld. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.babelio.com/auteur/Anne-Ubersfeld/15325>).

Fig. 3.12 Esquema de los actantes según Anne Ubersfeld.

Fig. 3.13 Don Quijote de La Mancha en un fotograma de la serie *Don Quijote de La Mancha*. Cruz Delgado, 1979.

Fig. 3.14 Carlos Grangel. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.esbaluard.org/noticias/conferencia-de-carlos-grangel-autor-de-los-personajes-de-la-novia-cadaver/>).

Fig. 3.15 Sancho Panza en un fotograma de la serie *Don Quijote de la Mancha*. Cruz Delgado, 1979.

Fig. 3.16 Posadero en un fotograma de la serie *Don Quijote de La Mancha*. Cruz Delgado, 1979.

Fig. 3.17 Stan Lee en un fotograma de la película *Avengers: Endgame*. Anthony y Joe Russo, 2019.

Fig. 3.18 D'artacán en un fotograma de la serie *D'artacán y los tres mosqueperros*. Claudio Biern Boyd, 1981.

Fig. 3.19 D'artacán y los tres mosqueperros en un fotograma de la serie *D'artacán y los tres mosqueperros*. Claudio Biern Boyd, 1981.

Fig. 3.20 El Cardenal Richelieu en un fotograma de la serie *D'artacán y los tres mosqueperros*. Claudio Biern Boyd, 1981.

Fig. 3.21 Superman y Lex Luthor en un fragmento de la portada del cómic *Superman Vs. Lex Luthor*. Jerry Siegel, Bill Finger, Edward Hamilton y Elliot S. Maggin, 2006.

Fig. 3.22 Kakashi en un fotograma de la serie *Naruto*. Masashi Kishimoto, 1999.

Fig. 3.23 Anastasia y Drizella en un fotograma del largometraje *Cenicienta*. Clyde Geromini, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1950.

Fig. 3.24 Daenerys Targaryan y Jon Snow en un fotograma de la serie *Game of Thrones*. David Benioff y D. B. Weiss, 2011-2019.

Fig. 3.25 Sherlock Holmes en un fotograma de la película *Sherlock Holmes*. Guy Ritchie, 2009.

Fig. 3.26 Anakin Skywalker/Darth Vader en una imagen basada en *Star Wars Episode III: The Revenge of the Siths* (George Lucas, 2005). Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/n9g2v0/do_you_consider_anakin_and_vader_to_be_separate/).

Fig. 3.27 Carl Gustav Jung. Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://www.larousse.fr/encyclopedie/images/Carl_Gustav_Jung/1007488).

Fig. 3.28 Ulises en un fotograma de la serie *Ulysses 31*. Nagahama Tadao, 1981.

Fig. 3.29 Genio en un fotograma de la película *Aladdin*. Ron Clements y John Musker, 1992.

Fig. 3.30 Jim Hawkins en un fotograma de la película *Treasure Planet*. Ron Clements y John Musker, 2002.

Fig. 3.31 Ilustración de Bugs Bunny. Autor y año desconocido.

Fig. 3.32 Portada del libro *¡Shrek!* (William Steig, 1990). Autor desconocido, 1990.

Fig. 3.33 The gout (La gota). James Gillray, 1799.
(Tomada de <https://philamuseum.org/collection/object/50857>).

Fig. 3.34 Una de las ilustración del libro *Alicia en el país de las maravillas* (Lewis Carroll, 1865). John Tenniel, 1865.
(Tomada de <https://historia-arte.com/obras/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas>).

Fig. 3.35 *Hippo*: "Say, Bunny, I'll toss you to see who pays for the lunch." Thomas Starling Sullivant, 1920.
(Tomada de <https://animationresources.org/category/t-s-sullivant/>).

Fig. 3.36 *Winnie The Pooh*. E. H. Shepard, 1928.
(Tomada de <https://www.newsweek.com/winnie-pooh-illustration-breaks-auction-record-290638>).

Fig. 3.37 Ilustración de *Las aventuras de Tintin*. Hergé, Año desconocido.
Tomada de <https://www.circulobellasartes.com/humanidades/conferencia-tras-las-huellas-de-tintin-una-charla-sobre-las-aventuras-de-tintin-en-espana/>).

Fig. 3.38 Ilustración de *Mickey Mouse*. John Hench, 1953.
(Tomada de <https://www.designweek.co.uk/issues/19-25-november-2018/mickey-mouse-book-charts-rise-of-disney-character-through-film-and-comics-through-years/>).

Fig. 3.39 El tigre Tony en una caja de *Frosties* de *Kellogg's*. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.caterite.co.uk/kelloggs-frosties/>).

Fig. 3.40 Imagen de Super Mario Bros. Autor desconocido, año desconocido.
(Tomada de <https://www.actugaming.net/film-super-mario-bros-devoilera-premier-teaser-quelques-jours-523815/>).

Fig. 3.41 Jonatán Cortes. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.animalstudios.es/project/entrevista-sobre-animacion-vfx-movistar-plus/>).

Fig. 3.42 Borja Montoro. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.imdb.com/name/nm0147102/>).

Fig. 3.43 Robert Ryan Cory. Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://spongebob.fandom.com/wiki/Robertryan_Cory).

Fig. 3.44 Sergio Pablos. Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-sergio-pablos-nuestro-talento-puede-crecer-margen-disney-202001290109_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.es%2F).

Fig. 3.45 Aaron Blaise. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://conceptartempire.com/review-proko-aaron-blaise-demo/>).

Fig. 3.46 Andrew Selby. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.illustrationx.com/sx/artists/AndrewSelby>).

Fig. 3.47 Paul Wells. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.zippyframes.com/index.php/festivals/paul-wells-gets-animafest-zagreb-award-for-outstanding-contribution-to-animation-studies>).

Fig. 3.48 Página del guión escrito del largometraje *Rompe Ralph* (*Wreck-It-Ralph*). Rich Moore, 2012.
(Tomada de <https://www.yumpu.com/en/document/view/30453894/wreck-it-ralph-screenplay>).

Fig. 3.49 Claudio Biern Boyd. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://cineconn.es/claudio-biern-boyd-animacion-industria-perfil/>).

Fig. 3.50 Ejemplo de briefing. Juan Carlos Paz “Bakea”, año desconocido.
(Tomada de https://www.domestika.org/es/courses/43-diseno-y-creacion-de-personajes/units/183-por-donde-empezamos-entiende-el-encargo-del-cliente#course_lesson_635).

Fig. 3.51 Personajes principales de Madagascar. Grangel Studio, 2005.
(Tomada de <https://www.mundosdigitales.org/2023/es/actividades/presentaciones/grangel.html>).

Fig. 3.52 Sergi Cámara. Autor y año desconocidos.
(Tomada por <https://iemece.com/es/ilustrador/155/sergi-camara>).

Fig. 3.53 Frank Thomas. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.deviantart.com/blakeharris02/art/In-Loving-Memory-of-Frank-Thomas-928563415>).

Fig. 3.54 Raúl García. Autor y año desconocidos.
(Tomado de <https://www.audiovisual451.com/raul-garcia-imparte-el-taller-bases-creativas-de-la-animacion-en-vitoria-con-apika/>).

Fig. 3.55 Ejemplo de hoja de un cuaderno de bocetos. Raúl García, 2000.
(Tomada del libro *La magia del dibujo animado (actores del lápiz)*. Raúl García, 2000).

Fig. 3.56 Diferentes interpretaciones gráficas de un conejo. Raúl García, 2000.
(Tomada del libro *La magia del dibujo animado (actores del lápiz)*. Raúl García, 2000).

Fig. 3.57 Personaje modificado mediante la técnica de las cajas de Borja Montoro.

Fig. 3.58 Preston Blair. Artista desconocido, 1999.
(Tomada del libro *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Preston Blair, 1999).

Fig. 3.59 Pasos de la construcción de la cabeza. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.60 Pasos de la construcción de la mandíbula. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.61 Construcción del esqueleto del personaje. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.62 Canon académico o clásico. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.63 Diferencias entre las figuras de hombres y mujeres en cuanto a las proporciones del cuerpo. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.64 Regla de las cuartas partes en las figuras de hombres y mujeres. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.65 Personajes con diferentes combinaciones de formas y proporciones. Raúl García, 2000.
(Tomada del libro *La magia del dibujo animado (actores del lápiz)*. Raúl García, 2000).

Fig. 3.66 Personaje construido mediante la técnica de los círculos. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.67 Personaje construido mediante la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.68 Personaje construido mediante la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.69 Personaje construido mediante la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.70 Personaje construido mediante el muñeco articulado de madera y la técnica de los bloques de construcción. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.71 Expresión corporal de un personaje. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.72 Pose de un personaje caminando feliz. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.73 Varias poses aplicadas a un objeto. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.74 Pose de un personaje corriendo concentrado. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.75 Pose de un personaje andando de manera desenfadada. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.76 El pitufo astronauta efectuando un salto. Peyo, fecha desconocida.
(Tomada de <https://www.pngegg.com/es/png-yfnjd>).

Fig. 3.77 Pose de un personaje sorprendido. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.78 Pose de un personaje corpulento pero ligero. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.79 Pose de un personaje corriendo. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.80 Pose de un personaje a punto de batear. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.81 Evolución de la línea de acción de un personaje realizando un movimiento. Sergi Cámara, 2004
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.82 Pose de dos personajes peleándose. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.83 Ejemplos del eje de gravedad de un personaje. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.84 Ejemplos de los ejes de hombros y cadera de un personaje. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.85 Ejemplos de los ejes de perspectiva de ambos pies sobre el suelo de varios personajes. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.86 Ejemplo de las líneas de flotación de un personaje. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.87 Ejemplo de las líneas de flotación de un personaje. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.88 Ejemplo de las líneas de flotación de un personaje. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.89 Ventana. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.90 Perspectiva de un punto. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.91 Perspectiva de dos puntos. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.92 Perspectiva de tres puntos. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.93 Personaje realizado desde un punto de vista inusual. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.94 Ejemplo de profundidad. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.95 Ejemplo de superposición. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.96 Partes de los ojos y elementos de la cara que se suelen combinar con ellos.
(Imagen realizada a partir de un fragmento de un fotograma tomado del largometraje *The Beauty and the Beast*. Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991).

- Fig. 3.97 Ojos en una situación extrema. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.98 Ojos en una situación de tensión. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.99 Ojos en una situación de relajación. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.100 Ojos en una situación de furia. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.101 Ojos en una situación de interés. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.102 Rostros obtenidos con la misma cabeza y los mismos ojos cambiando la posición de estos últimos dentro de la primera. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.103 Conjuntos de ojos y cejas que forman una misma unidad. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.104 Ojos con pupilas flotantes. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.105 Ojos sin pupilas. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.106 Ojos con pupilas centradas sobre la nariz. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.107 Ojos y otros elementos que ayudan a la interpretación del personaje. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.108 Ojos colocados al revés. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.109 Ojos realizados a través de un par de puntos. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.110 Ojos con rimel. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.111 Ojos con mucho maquillaje. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.112 Ojos muy detallados. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.113 Partes de la nariz.
(Imagen realizada a partir de un fragmento de un fotograma tomado del largometraje *The Beauty and the Beast*. Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991).
- Fig. 3.114 Personaje con una nariz pequeña. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).
- Fig. 3.115 Personaje con una nariz achatada. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.116 Mortadelo y Filemón. Francisco Ibañez, 1958.
(Tomada de https://www.tebeosfera.com/sagas/mortadelo_y_filemon_1958_ibanez.html).

Fig. 3.117 Corvax, el villano de la serie para aprender idiomas *Muzzy* en un fotograma de dicha serie. Richard Taylor, 1986.

Fig. 3.118 Personaje con nariz acampanada. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.119 Cleopatra en una viñeta del álbum *Asterix y Cleopatra*. Albert Uderzo y René Goscinny, 1965.

Fig. 3.120 Partes de la boca.
(Imagen realizada a partir de un fragmento de un fotograma tomado del largometraje *The Beauty and the Beast*. Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991).

Fig. 3.121 Personaje con una boca bastante grande. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.122 El Gato Risón, uno de los personajes secundarios del largometraje *Alice in Wonderland*. Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson, 1951.

Fig. 3.123 Personaje con una boca deforme. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.124 Tabla de bocas. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.125 Sonrisa falsa y sonrisa auténtica. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.126 Situación de las orejas en la cabeza. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.127 Partes de la oreja.
(Imagen realizada a partir de un fragmento de un fotograma tomado del largometraje *The Beauty and the Beast*. Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991).

Fig. 3.128 Una de las ilustración realizadas para una edición ilustrada del libro *Harry Potter y la piedra filosofal* (J. K. Rowling, 1997). Jim Kay, 2015.

Fig. 3.129 Primer paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.130 Segundo paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.131 Tercer paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.132 Cuarto paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.133 Quinto paso para la construcción de una cabeza y cara normales de estilo realista. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.134 El triángulo imaginario formado por la boca y los ojos. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.135 Figuras iniciales con las que cambiar la forma tanto de la cabeza como de los rasgos faciales de los personajes. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.136 Rostros configurados mediante diferentes combinaciones de las figuras iniciales vistas en la imagen anterior. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.137 Cabeza y rostro de un boxeador. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.138 Cabeza y rostro de un personaje de carácter abierto, amplio, risueño, etc. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.139 Cabeza y rostro de un personaje cómico. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.140 Cabeza y rostro de un gentleman. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.141 Cabeza y rostro de una mujer de carácter ausente. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.142 Expresiones faciales básicas. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.143 Cara abierta y cara cerrada. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.144 Ward Kimball, artista de *The Walt Disney Studios*, trabajando con un espejo. Autor y año desconocidos.

(Tomada de <https://www.cartoonbrew.com/animators/animators-and-mirrors-106260.html>).

Fig. 3.145 Mano abierta/positiva y mano cerrada/negativa. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.146 Las acciones básicas de la mano: recoger, agarrar, golpear y enganchar. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.147 Construcción de una mano realista. Nacho Arranz, 2012.

(Tomada del libro *Aprende a dibujar cómic: Diseño de personajes*. Nacho Arranz, 2012).

Fig. 3.148 Construcción de una mano cartoon. Sergi Cámara, 2004.

(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.149 Ejemplos de expresividad mediante una mano cartoon. Preston Blair, 1999.

(Tomada del libro *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Preston Blair, 1999).

Fig. 3.150 Personaje con una actitud abierta. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.151 Personaje con una actitud cerrada. Vincent Woodcock, 2007.

(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.152 Personaje con una postura exaltada. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.153 Personaje con una postura decaída. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.154 *Este ladrón no está para nada intimidado por el Señor Ladriditos*.
Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.155 *¡Ay! Sigue soñando, tío*. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.156 *Para el niño que lo tiene todo: una rana muerta*. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.157 *“¡Hala! No es culpa mía que mami comprara alfombras blancas...”*. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.158 Personaje con detalles más raros que reales. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.159 Ejemplo de tres poses y sus respectivas siluetas. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.160 Ejemplo de una silueta que no aporta mucha información y otra que sí lo hace.
Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.161 Ejemplos de una silueta ambigua y otra con una puesta en escena clara.
Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.162 Ejemplo de una silueta desde su mejor ángulo posible. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.163 Ejemplo de una silueta correcta. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.164 Ejemplo de una silueta desde su mejor ángulo posible. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.165 Ejemplos de una silueta ambigua y otra con una puesta en escena clara.
Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.166 Ejemplos de una silueta ambigua y otra con una puesta en escena clara.
Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.167 Ejemplo de una silueta correcta. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.168 Círculo cromático de los colores primarios.

Fig. 3.169 Círculo cromático de los colores secundarios.

Fig. 3.170 Triángulo de los colores terciarios o complementarios.

Fig. 3.171 Círculo cromático. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de <https://rockcontent.com/es/blog/circulo-cromatico/>).

Fig. 3.172 Los colores más apreciados. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.173 Los colores menos apreciados. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.174 Algunos acordes cromáticos del color azul. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.175 Algunos acordes cromáticos del color verde. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.176 Algunos acordes cromáticos del color rojo. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.177 Algunos acordes cromáticos del color negro. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.178 Algunos acordes cromáticos del color amarillo. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.179 Algunos acordes cromáticos del color morado o violeta. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.180 Algunos acordes cromáticos del color naranja. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.181 Algunos acordes cromáticos del color blanco. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.182 Algunos acordes cromáticos del color rosa. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.183 Algunos acordes cromáticos del color marrón. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.184 Algunos acordes cromáticos del color gris. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.185 Algunos acordes cromáticos del color oro. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.186 Algunos acordes cromáticos del color plata. Eva Heller, 2004.
(Tomada del libro *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Eva Heller, 2004).

Fig. 3.187 Personaje realizado mediante colores complementarios. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.188 Tío Gilito en color natural o real. Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://the-disney-afternoon.fandom.com/wiki/Scrooge_McDuck).

Fig. 3.189 Ilustración de Tío Gilito mayoritariamente con toques de luz y alguno que otro de sombra. Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://disney.fandom.com/es/wiki/Scrooge_McPato).

Fig. 3.190 Tío Gilito mayoritariamente con toques de sombra y alguno que otro de luz en la portada alternativa del cómic *Uncle Scrooge* nº1. Grabiele Dell'Otto, 2021.
(Tomada de <https://www.lacasadeel.net/2020/12/tio-gilito-tendra-un-nuevo-comic-en-2021.html>).

Fig. 3.191 Ilustración de Pato Donald con Jaimito, Jorgito y Juanito proyectando una sombra mediante la cual se anclan al suelo. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-e-o-pai-dos-sobrinhos-do-pato-donald>).

Fig. 3.192 Personaje con sombra realista. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.193 Personaje con sombra y texturas. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.194 Iluminación superior. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.195 Iluminación inferior. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.196 Iluminación lateral. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.197 Iluminación de fondo. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.198 Tintin y el Capitán Hadock sufriendo los efectos del calor mientras atraviesan un desierto en una viñeta del álbum *El cangrejo de las pinzas de oro*. Hergé, 1940.

Fig. 3.199 Personaje siendo quemado con una plancha. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.200 Personaje sintiendo mucho frío. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.201 Personaje caminando bajo la lluvia. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.202 Personaje intentando caminar contra el viento. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.203 Huckleberry Hound recibiendo una descarga eléctrica en un fotograma de la serie del mismo nombre. Hanna-Barbera, 1958.

Fig. 3.204 Tom golpeando accidentalmente con una sartén a Spike al intentar atrapar a Jerry en un fotograma de la serie *Tom and Jerry*. Hanna-Barbera, 1940-2005.

Fig. 3.205 Personaje levantando un gatito. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.206 Bam Bam levantando una pesa ante Pebbles en un fotograma de la serie *The Flintstones*. Hanna-Barbera, 1960-1966.

Fig. 3.207 Obelix abofeteando a un soldado enemigo en una viñeta del álbum *Asterix y Cleopatra*. Albert Uderzo y René Goscinny, 1965.

Fig. 3.208 Leñador cortando un árbol. Vincent Woodcock, 2007.
(Tomada del libro *Cómo crear personajes de animación*. Vincent Woodcock, 2007).

Fig. 3.209 Correcaminos desplazándose a gran velocidad en un fotograma de la serie *The Road Runner Show*. Chuck Jones, 1966-1973.

Fig. 3.210 Chalk-tal. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.211 Turn around. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.212 Expressions & attitudes. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.213 Hoja de expresiones faciales de un personaje. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.214 Hands. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.215 Lip-Sync. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 3.216 Model-propps. Sergi Cámara, 2004.
(Tomada del libro *El dibujo animado*. Sergi Cámara, 2004).

Fig. 4.1 Los tres primeros puestos del ranking sobre los largometrajes más valorados de Pixar Animation Studios. *Play Like Mum*, 2021).
(Tomada de <https://www.playlikemum.com/most-loved-pixar-movies/>).

Fig. 4.2 Ranking sobre los largometrajes más valorados de Pixar Animation Studios. *Play Like Mum*, 2021).
(Tomada de <https://www.playlikemum.com/most-loved-pixar-movies/>).

Fig. 4.3 Ranking sobre los largometrajes más valorados de Pixar Animation Studios por países. *Play Like Mum*, 2021).
(Tomada de <https://www.playlikemum.com/most-loved-pixar-movies/>).

Fig. 4.4 Cartel de la película *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Autor desconocido, 1995.
(Tomada de https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=459936).

Fig. 4.5 Concept art de *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Jill Culton, 1995.
(Tomada del libro *Toy Story: The Art and Making of the Animated Film*. John Lasseter y Steve Daly, 1995).

Fig. 4.6 Cuadro de actantes de *Toy Story* (John Lasseter, 1995).

Fig. 4.7 Cartel de la película *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999). Autor desconocido, 1999.
(Tomada de <https://www.filmaffinity.com/es/film724267.html>).

Fig. 4.8 Concept art de *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999). Autor desconocido, 1999.
(Tomada de <https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-2>).

Fig. 4.9 Concept art de *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999). Autor desconocido, 1999.
(Tomada por <https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-2>).

Fig. 4.10 Cuadro de actantes de *Toy Story 2* (Jonh Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999).

Fig. 4.11 Cartel de la película *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010). Autor desconocido, 2010.
(Tomada de <https://www.filmaffinity.com/es/film612761.html>).

Fig. 4.12 Concept art de *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010). Kristian Norelius, 2010.
(Tomada del libro *The art of Toy Story 3*. Charles Salomon, 2010).

Fig. 4.13 Cuadro de actantes de *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).

Fig. 4.14 Cartel de la película *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019). Autor desconocido, 2019.
(Tomada de <https://www.filmaffinity.com/es/film160410.html>).

Fig. 4.15 Concept Art de *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019). Autor desconocido, 2019.
(Tomada del libro *The art of Toy Story 4*. Josh Cooley, 2019).

Fig. 4.16 Cuadro de actantes de *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019).

Fig. 4.17 Woody. Bud Luckey, 1995.
(Tomada de <https://toy-story.fandom.com/es/wiki/Woody>).

Fig. 4.18 Bud Luckey. Deborah Coleman/Pixar, 2018.
(Tomada de <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/bud-luckey-dead-oscar-nominated-animator-who-designed-woody-toy-story-was-83-1088229/>).

Fig. 4.19 Howdy Doody. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de https://crossovia.fandom.com/wiki/Howdy_Doody).

Fig. 4.20 Woody Strode en un fotograma de una de sus películas. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de <https://www.mycast.io/talent/woody-strode>).

Fig. 4.21 Boceto de Woody. Bud Luckey, 1995.
(Tomada del libro *Toy Story: The Art and Making of the Animated Film*. John Lasseter y Steve Daly, 1995).

Fig. 4.22 Boceto de Woody. Bud Luckey, 1995.
(Tomada de <https://time.com/4115301/toy-story-concept-art/>).

Fig. 4.23 Construcción de la cabeza de Woody.

- Fig. 4.24 Construcción del cuerpo de Woody.
- Fig. 4.25 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Woody (Cabezas).
- Fig. 4.26 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Woody (Cuartas partes).
- Fig. 4.27 La línea de acción de Woody.
- Fig. 4.28 Los ejes de Woody.
- Fig. 4.29 Las líneas de flotación de Woody.
- Fig. 4.30 La perspectiva de Woody.
- Fig. 4.31 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Woody.
- Fig. 4.32 La construcción de la cara de Woody mediante el método de Vincent Woodcock.
- Fig. 4.33 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Woody.
- Fig. 4.34 Silueta de Woody.
- Fig. 4.35 Colores de Woody.
- Fig. 4.36 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Woody realizado para *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019). Pixar Animation Studios, 2014.
(Tomada de <https://www.pixar.com/toy-story-4>).
- Fig. 4.37 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Woody realizado para *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Pixar Animation Studios, 1995.
(Tomada de <https://www.pixar.com/feature-films/toy-story>).
- Fig. 4.38 Buzz Lightyear. Bud Luckey, 1995.
(Tomada de https://disneys-toy-story.fandom.com/wiki/Buzz_Lightyear).
- Fig. 4.39 Muñeco de un astronauta del Apolo 11. Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://www.etsy.com/es/market/apollo_11_toy).
- Fig. 4.40 Buzz Aldrin. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://hollywoodlife.com/pics/buzz-aldrin-photos/>).
- Fig. 4.41 Boceto de Buzz Lightyear. Bud Luckey, 1995.
(Tomada del libro *Toy Story: The Art and Making of the Animated Film*. John Lasseter y Steve Daly, 1995).
- Fig. 4.42 Boceto de Buzz Lightyear. Bud Luckey, 1995.
(Tomada de <https://www.pixar.com/feature-films/toy-story>).
- Fig. 4.43 Construcción de la cabeza de Buzz Lightyear.
- Fig. 4.44 Construcción del cuerpo de Buzz Lightyear.
- Fig. 4.45 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Buzz Lightyear (Cabezas).
- Fig. 4.46 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Buzz Lightyear (Cuartos).
- Fig. 4.47 La línea de acción de Buzz Lightyear.
- Fig. 4.48 Los ejes de Buzz Lightyear.

Fig. 4.49 Las líneas de flotación de Buzz Lightyear.

Fig. 4.50 La perspectiva de Buzz Lightyear.

Fig. 4.51 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Buzz Lightyear.

Fig. 4.52 La construcción de la cara de Buzz Lightyear mediante el método de Vincent Woodcock.

Fig. 4.53 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Buzz Lightyear.

Fig. 4.54 Silueta de Buzz Lightyear.

Fig. 4.55 Colores de Buzz Lightyear.

Fig. 4.56 Model Sheet (Chalk-talk) de Buzz Lightyear realizado para *Buzz Lightyear of Star Command: The Adventure Begins* (Tad Stones, 2000) y *Buzz Lightyear of Star Command* (Victor Cook, Don MacKinnon, Steve Loter, Denise Koyama y Chris Rutkowski, 2000-2001). Pixar Animation Studios, 2000-2001.
(Tomada de <https://www.therpf.com/forums/threads/buzz-lightyear-cosplay-wip.280231/>).

Fig. 4.57 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Buzz Lightyear realizado para *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010). Pixar Animation Studios, 2010.
(Tomada de <https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-3>).

Fig. 4.58 Carátula de la película *Ratatouille*. (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007). Autor desconocido, 2007.
(Tomada de <https://www.filmaffinity.com/es/film496720.html>).

Fig. 4.59 Concept art de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007). Robert Kondo, 2006.
(Tomada del libro *The art of Ratatouille*. Karen Paik, 2007).

Fig. 4.60 Cuadro de actantes de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007).

Fig. 4.61 Remy. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de <https://disney.fandom.com/es/wiki/Remy>).

Fig. 4.62 Rata de alcantarilla o gris. Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://itmserviciosambientales.com/caracteristicas-de-la-rata-gris/>).

Fig. 4.63 Debbie Ducommun. Autor y año desconocidos.
(Tomada de https://www.reddit.com/r/RATS/comments/824kfq/ive_lost_a_friend_and_one_of_my_big_gest_mentors/).

Fig. 4.64 Boceto de Remy. Carter Goodrich. 2000.
(Tomada del libro *The art of Ratatouille*. Karen Paik, 2007).

Fig. 4.65 Boceto de Desiree. Carter Goodrich. 2001.
(Tomada del libro *The art of Ratatouille*. Karen Paik, 2007).

Fig. 4.66 Construcción de la cabeza de Remy.

Fig. 4.67 Construcción de la cabeza de Remy.

Fig. 4.68 Construcción del cuerpo de Remy.

Fig. 4.69 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Remy (Cabezas).

Fig. 4.70 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Remy (Cuartos).

Fig. 4.71 La línea de acción de Remy.

Fig. 4.72 Los ejes de Remy.

Fig. 4.73 Las líneas de flotación de Remy.

Fig. 4.74 La perspectiva de Remy.

Fig. 4.75 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Remy.

Fig. 4.76 La construcción de la cara de Remy mediante el método de Vincent Woodcock..

Fig. 4.77 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Remy.

Fig. 4.78 Silueta de Remy.

Fig. 4.79 Colores de Remy.

Fig. 4.80 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Remy realizado para *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava 2007). Pixar Animation Studios, 2007.
(Tomado de <https://www.notodoanimacion.es/desarrollo-visual-el-arte-de-ratatouille-concept-art-personajes/>).

Fig. 4.81 Model Sheet (comparativa de tamaños) de los personajes humanos realizado para *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007). Pixar Animation Studios, 2007.
(Tomado de <https://www.pinterest.cl/pin/427419820864545790/?send=true>).

Fig. 4.82 Cartel de la película *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Autor desconocido, 2017.
(Tomada de <https://www.filmaffinity.com/es/film893369.html>).

Fig. 4.83 Concept Art de *Coco* (John Lasseter, Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Ernesto Nemesio, 2017.
(Tomada del libro *The art of Coco*. John Lasseter, 2017).

Fig. 4.84 Cuadro de actantes de *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017).

Fig. 4.85 Miguel Rivera. Shelly Wan, 2017.
(Tomada de <https://www.pngarts.com/es/explore/223206>).

Fig. 4.86 Jonas Rivera. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de <https://www.imdb.com/name/nm0729304/>).

Fig. 4.87 Retrato de Ludwig van Beethoven de niño. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/beethoven/fotos3.htm>).

Fig. 4.88 Luis Ángel Gómez Jaramillo. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de <https://elcomercio.pe/luces/musica/coco-luis-angel-gomez-jaramillo-entrevista-voz-pelicula-animada-noticia-529140-noticia/>).

Fig. 4.89 Bocetos de Miguel. Tom Gately, 2017.
(Tomada del libro *The art of Coco*. John Lasseter, 2017).

Fig. 4.90 Boceto de Miguel. Zaruhi Galstyan, 2017.
(Tomada del libro *The art of Coco*. John Lasseter, 2017).

Fig. 4.91 Construcción de la cabeza de Miguel.

Fig. 4.92 Construcción del cuerpo de Miguel.

Fig. 4.93 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Miguel (Cabezas).

Fig. 4.94 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Miguel (Cuartos).

Fig. 4.95 La línea de acción de Miguel.

Fig. 4.96 Los ejes de Miguel.

Fig. 4.97 Las líneas de flotación de Miguel.

Fig. 4.98 Las líneas de flotación de Miguel.

Fig. 4.99 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Miguel.

Fig. 4.100 La construcción de la cara de Buzz Lightyear mediante el método de Vincent Woodcock.

Fig. 4.101 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Miguel.

Fig. 4.102 Silueta de Miguel.

Fig. 4.103 Colores de Miguel.

Fig. 4.104 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Coco realizado para Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Pixar Animation Studios, 2017.
(Tomada de <https://wannabeanimator.tumblr.com/post/172531385075/pixarcocoblog-character-design-by-daniel-arriaga>).

Fig. 4.105 Model Sheet (Expressions & attitudes) de Ernesto De la Cruz realizado para Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Pixar Animation Studios, 2017.
(Tomada de <https://im-fairly-whitty.tumblr.com/post/170589178804/character-design-by-daniel-arriaga-and-the-pixar>).

Fig. 4.106 Model Sheet (comparativa de tamaños) de los miembros de la familia Rivera realizado para Coco (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017). Pixar Animation Studios, 2017.
(Tomada del libro *The art of Coco*. John Lasseter, 2017).

Fig. 5.1 Puestos del 16 al 17 en el ranking sobre la mejor película de animación de la historia del cine con +1000 votos. *Filmaffinity*, 2021).
(Tomada de https://m.filmaffinity.com/es/ranking.php?rn=ranking_animation).

Fig. 5.2 Cartel de *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001). Autor y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.filmaffinity.com/es/film494558.html>).

Fig. 5.3 Concept art de *Shrek* (Vicky Jenson y Andrew Adamson, 2001). Henrik Tamm, 2001.
(Tomada de <https://www.henriktamm.com/?project=shrek>)

Fig. 5.4 Cuadro de actantes de *Shrek* (Vicky Jenson y Andrew Adamson, 2001).

Fig. 5.5. *Shrek*. Artista y año desconocidos.
(Tomada de <https://www.giantbomb.com/shrek/3005-4623/friends/>).

Fig. 5.6 William Steig. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de <https://blackiebooks.org/artista/william-steig/>).

Fig. 5.7 Maurice Tillet. Autor y fecha desconocidos.
(Tomada de https://www.clarin.com/internacional/maurice-tillet-increible-historia-detras-verdadero-shrek_0_uD1no9gAk.html).

Fig. 5.8 Boceto de Shrek. Artista y año desconocido.
(Tomada del libro *Shrek: from the swamp to the screen*. John Hopkins, 2004).

Fig. 5.9 Boceto de Shrek. Artista y año desconocido.
(Tomada de <https://www.ar13.cl/magazine/revelaron-el-primer-diseno-de-shrek-y-no-era-nada-de-adorable>).

Fig. 5.10 Construcción de la cabeza de Shrek.

Fig. 5.11 Construcción del cuerpo de Shrek.

Fig. 5.12 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Shrek (Cabezas).

Fig. 5.13 Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Shrek (Cuartos).

Fig. 5.14 La línea de acción de Shrek.

Fig. 5.15 Los ejes de Shrek.

Fig. 5.16 Las líneas de flotación de Shrek.

Fig. 5.17 La perspectiva de Shrek.

Fig. 5.18 La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Shrek.

Fig. 5.19 La construcción de la cara de Shrek mediante el método de Vincent Woodcock.

Fig. 5.20 La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Shrek.

Fig. 5.21 Silueta de Shrek.

Fig. 5.22 Colores de Shrek.

Fig. 5.23 Model Sheet (Expressions & attitudes) de uno de los primeros modelos de Shrek realizado para *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001). Dreamworks Animation, 2001.
(Tomada de https://twitter.com/amolina_2000/status/1385313572998193152?lang=fa).

Fig. 5.24 Model Sheet (Expressions & attitudes) de uno de los primeros modelos de Asno realizado para *Shrek* (Vicky Jenson y Andrew Adamson, 2001). Dreamworks Animation, 2001.
(Tomada de <https://www.pinterest.es/pin/381398662174676124/>).

5. BIBLIOGRAFÍA

Libros.

Amidi, A. (2011). *The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*. Chronicle Books.

Bazaldua, B; Bynghtall, S.; Casey, J.; Dakin, G.; Dowling, L.; Gilbert, L.; March, J.; Saunders, C. y Taylor, V. (2009). *Pixarpedia: a Complete Guide to the World of Pixar... and Beyond!* DK.

Bendazzi, G. (2003). *Cartoons: 100 años de cine de animación*. Ocho y medio.

Bettelheim, B. (2012). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Booket.

Blair, P. (1999). *Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance*. Taschen.

Brancroft, T. (2013). *Aprende a dibujar personajes*. Anaya.

Cámara, S. (2008). *El dibujo animado*. Parramón.

Catmull, E. (2014). *Creatividad S. A.* Ed. Conecta.

Chong, A. (2010) *Animación digital*. Blume.

Coller, X. (2000). *Cuadernos metodológicos 30. Estudio de casos*. CIS.

Cooley, J. (2019) *The Art of Toy Story 4*. Chronicle Books.

Cotta Vaz, M. (2004). *The Art of The Incredibles*. Chronicle Books.

Cueto, R. (2013). *Animatopia*. Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián, S. A.

Faber, L. y Walters, H. (2006). *Animación ilimitada*. Ocho y medio.

Friedman, J. S. (2014). *The Art of Blue Sky Studios*. San Rafael, Insigny Editions.

García, R. (2000). *La magia del dibujo animado*. Edicions de Ponent.

Hauser, T. (2008). *The Art of Wall-E*. Chronicle Books.

Hauser, T. (2009). *The Art of Up*. Chronicle Books.

- Heller, E. (2004). *La psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. GG
- Hilty, G. y Pardo, A. (2011). *Watch Me Move: the Animation Show*. Merrell.
- Hopkins, J. (2004). *Shrek: From the Swamp to the Screen*. Abrams.
- Kurti, J. (1998). *Bug's Life: Art and Making of an Epic of Miniature Proportions*. Hyperion.
- Kurtti, J. (2006). *Disney Dossiers: Files of Carácter from the Walt Disney Studios*. Disney Editions.
- Lasseter, J. y Daly, S. (1995). *Toy Story: The Art and Making of the Animated Film*. Hyperion.
- Lasseter, J. y Katz, J. (2015). *Funny! Twenty-five years of laughter from the Pixar story room*. Chronicle Books
- Lasseter, J. (2012). *The Art of Monsters, Inc.* Chronicle Books.
- Lasseter, J. Y Sohn, P. (2015). *The Art of The Good Dinosaur*. Chronicle Books.
- Lasseter, J. (2016). *The Art of Finding Dory*. Chronicle Books.
- Lasseter, J. y Fee, B. (2017). *The Art of Cars 3*. Chronicle Books.
- Lasseter, J. (2017). *The Art of Coco*. Chronicle Books.
- Lerew, J. (2012). *The Art of Brave*. Chronicle Books.
- Paik, K. (2007). *The Art of Ratatouille*. Chronicle Books.
- Paik, K. (2013). *The Art of Monsters University*. Chronicle Books.
- Paik, K., Bird, B. y Lasseter J. (2018). *The Art of Incredibles II*. Chronicle Books.
- Pastor, D. (2017). *Hasta el infinito y más allá! Pixar a través de sus películas*. Dolmen Books.
- Pérez-Guerrero, A. M. (2013). *Pixar, las claves del éxito*. Ed. Encuentro.

- Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Akal.
- Purves, B. (2011). *Stop Motion*. Blume.
- Queen, B., Paik, K. (2011) *The Art of Cars 2*. Chronicle Books.
- Romanelli, D (1980). *Draw the Looney Tunes: the Warner Bros Character Design Manual*. Chronicle Books.
- Selby, A. (2009). *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Parramón.
- Selby, A. (2013). *La animación*. Blume.
- Silver, S. (2022). *El método Silver*. Anaya Multimedia.
- Solomon, C. (2010). *The Art of Toy Story 3*. Chronicle Books.
- Vv.Aa. (2003). *The Art of Finding Nemo*. Chronicle Books.
- Vv.Aa. (2015). *The Art of Inside Out*. Chronicle Books.
- Weiss, E. (2011). *El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story*. Lunweg.
- Wallis, M. (2006). *The Art of Cars*. Chronicle Books.
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Parramon.
- Wells, P., Quinn, J, Mills, L. (2010). *Dibujo para animación*. Blume.
- Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia*. GG.
- Williams, R. (2019). *Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3D y videojuegos*. Anaya.
- Woodcock, V. (2007). *Cómo crear personajes de animación*. Norma Editorial.
- Zahed, R. (2014). *The Art of Dreamworks Animations*. Abrams.
- Autor desconocido. (2002). *Character World: a Collection of Characters and Symbol Marks from Companies, Organizations, Products and Events*. P. I. E. Books.

Autor desconocido. (2018). *Disney: el arte de contar historias*. PLAZA: Obra Social La Caixa.

Autor desconocido. (2014). *Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Svankmajer y los hermanos Quay*. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona y Gabinete de Prensa y Comunicación de la Diputación de Barcelona.

Autor desconocido. (2010). *Pixar: 25 years of animation*. PLAZA: Museum of CA.

Artículos en revistas científicas.

Saniz Balderrama, L. (2008) El esquema actancial explicado. *Punto Cero. Universidad Católica Boliviana*, 13(16), 91-97.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=421839608011>

Artículos en web/blog.

Cortés, J. (24 de Noviembre de 2021). Proceso del diseño y creación de personajes para animación. Character design workflow. *Notodoanimacion*.
<https://www.notodoanimacion.es/proceso-diseno-creacion-de-personajes-para-animacion/>

Cortés, J. (14 de Enero de 2022). 19 principios del diseño de personajes. *Notodoanimación*. <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

Delgado, I. (s.f.). Tipos de personajes. *Diferenciador*.
<https://www.diferenciador.com/tipos-de-personajes/>

Dondé, E. (5 de Abril de 2021). Los 7 pasos para aprender a diseñar personajes. *Industria Animación*. <https://www.industriaanimacion.com/2021/04/los-7-pasos-para-aprender-a-disenar-personajes/>

Dondé, E. (11 de Abril de 2021). Fundamentos y consejos para ser un diseñador de personajes. *Industria Animación*.
<https://www.industriaanimacion.com/2021/04/fundamentos-y-consejos-para-ser-un-disenador-de-personajes/>

EFE. (13 de Enero de 2004). Disney cierra sus estudios de animación tradicional en Florida. *El mundo*.
<https://www.elmundo.es/elmundo/2004/01/13/cultura/1073956331.html>.

Filmaffinity. (s.f.). Mejores películas de animación. *Filmaffinity*.
https://m.filmaffinity.com/es/ranking.php?rn=ranking_animation.

Los 40. (10 de Diciembre de 2004). Pixar retrasa el estreno de “Cars” a Junio de 2006. *Los 40*.
https://los40.com/los40/2004/12/10/actualidad/1102633200_278839.html.

Play Like Mum. (2021). Most-loved Pixar Movies. *Play Like Mum*.
<https://www.playlikemum.com/most-loved-pixar-movies/>

Sierra, N. (23 de Noviembre de 2020). Diferencias entre arquetipos y estereotipos. *Nuria Sierra*. <https://nuriasierra.com/diferencias-entre-arquetipos-y-estereotipos/>

Torres, J. (31 de Julio de 2017). ¿Qué es un personaje incidental?. *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/personaje-incidental/>

Verrier, R. (20 de Agosto de 2013). Are the Hollywood studios cranking out too many animated films?. Los Angeles Times.
<https://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-fi-ct-animation-20130820-story.html>

Entradas en diccionarios.

Real Academia Española. (s.f.). Animación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 15 de Junio, 2023, de <https://dle.rae.es/animacion>

Real Academia Española. (s.f.). Arquetipo. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 3 de Julio, 2022, de <https://dle.rae.es/arquetipo>

Real Academia Española. (s.f.). Diseño. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 3 de Julio, 2022, de <https://dle.rae.es/diseño>

Real Academia Española. (s.f.). Estereotipo. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 3 de Julio, 2022, de <https://dle.rae.es/estereotipo>

Real Academia Española. (s.f.). Personaje. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 3 de Julio, 2022, de <https://dle.rae.es/personaje>.

Trabajos académicos.

Pérez-Guerrero, A. M. (2011). *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)* [Tesis doctoral, Universidad Rey Juan Carlos de Madrid]. E-Archivo. <http://hdl.handle.net/10115/11632>.

Películas.

Andrews, M., Chapman, B. y Purcell, S. (2012) *Brave*. [Película]. Disney / Pixar.

Bird, B. (2004) *The Incredibles*. [Película]. Disney / Pixar.

Bird, B. (2007) *Ratatouille*. [Película]. Disney / Pixar.

Bird, B. (2018) *The Incredibles II*. [Película]. Disney / Pixar.

Cooley, J. (2019) *Toy Story 4*. [Película]. Disney / Pixar.

Docter, P., Unkrich, L. y Silverman, D. (2001) *Monsters Inc.* [Película]. Disney / Pixar.

Docter, P. y Peterson, B. (2009) *Up*. [Película]. Disney / Pixar.

Docter, P. y Del Carmen, R. (2015) *Inside Out*. [Película]. Disney / Pixar.

Fee, B. (2017) *Cars 3*. [Película]. Disney / Pixar.

Iwerks, L. (Directora). (2007). *The Pixar Story*. [Película]. Disney / Pixar.

Lasseter, J. (1995) *Toy Story*. [Película]. Disney / Pixar.

Lasseter, J., Brannon, A. y Unkrich, L. (1999) *Toy Story 2*. [Película]. Disney / Pixar.

Lasseter, J. (2006) *Cars*. [Película]. Disney / Pixar.

Lasseter, J. y Lewis, B. (2011) *Cars 2*. [Película]. Disney / Pixar.

Scanlon, D. (2013) *Monsters University*. [Película]. Disney / Pixar.

Sohn, P. (2015) *The Good Dinosaur*. [Película]. Disney / Pixar.

Stanton, A. y Unkrich, L. (2003) *Finding Nemo*. [Película]. Disney / Pixar.

Stanton, A. (2008) *WALL-E*. [Película]. Disney / Pixar.

Stanton, A. y MacLane, A. (2016) *Finding Dory*. [Película]. Disney / Pixar.

Unkrich, L. (2010) *Toy Story 3*. [Película]. Disney / Pixar.

Unkrich, L. y Molina, A. (2017) *Coco*. [Película]. Disney / Pixar.

6. RESUMEN

Esta tesis doctoral se focaliza en los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes y su amoldamiento a los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios.

Los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes se pueden definir como el conjunto de pasos a seguir que los artistas de hoy en día tienen que tener presentes a la hora de crear y diseñar un personaje destinado a cualquier medio creativo (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.). Mediante su análisis exhaustivo en cada una de las nombradas especialidades, se pueden comparar un gran número de técnicas que aunque siguen diferentes procedimientos, persiguen el mismo resultado: la creación de personalidades.

Los largometrajes de Pixar Animation Studios, desde el estreno de Toy Story (John Lasseter, 1995), el primero de la historia llevado a cabo en su totalidad a través del ordenador, han dejado de lado las técnicas de animación más tradicionales mediante dibujos o marionetas para dar paso a las más innovadoras mediante modelos en tres dimensiones realizados por ordenador, revolucionando la forma que hasta ese momento se tenía de entender esta técnica cinematográfica. Por tanto, se puede afirmar que la aportación del estudio al desarrollo de la tecnología digital aplicada al cine es innegable. De hecho, su espíritu se puede resumir en la frase de John Lasseter “el arte pone a prueba la tecnología y la tecnología inspira el arte”. Además, todos los largometrajes de animación del estudio, tanto los que llevó a cabo en colaboración con The Walt Disney Company como los que ha realizado ya siendo parte de esta compañía, han ido superando con creces a sus predecesores, llegando a obtener todos ellos el beneplácito tanto de la crítica como del público.

Sin embargo, tanto la antes citada revolución como la obtención del beneplácito unánime de la crítica y del público, no se deben tan solo al uso de las tecnologías más avanzadas, ya que, tal y como dice Alvy Ray Smith, el ordenador “solo es una herramienta que no puede sustituir a la creatividad”. Según los artistas del estudio, la clave está en que estas películas plantean una nueva forma de contar historias a través del medio animado que se basa en la perfecta combinación de tres conceptos fundamentales: la historia, el mundo y el personaje.

Las historias de Pixar Animation Studios, tal y como afirma Ana María Pérez Guerrero, se distinguen, entre otras cosas, “por la solidez de sus guiones, y sobre todo, por un discurso sofisticado que favorece la conexión efectiva con un público heterogéneo en el que coinciden niños y adultos”. Y es que, las tácticas narrativas que se utilizan para la realización de sus guiones, les permiten construir en éstas un nivel doble

de lectura que se orienta al mismo tiempo tanto a pequeños como a mayores. Aunque estos recursos no han sido inventados por ellos y tampoco son los únicos que los usan, a lo largo del tiempo han demostrado ser unos auténticos maestros en su utilización. En cuanto a los mundos de Pixar Animation Studios, se distinguen, entre otras cosas, por ser lugares imaginarios repletos de luz, música, sonidos, texturas, etc.

Aunque estos dos primeros conceptos son muy importantes, en esta investigación se van a dejar a un lado para centrar la atención en el tercero, es decir, los personajes, aunque en ningún momento se va a perder de vista la historia. Y es que, tal y como se verá a lo largo de la investigación, se puede decir que éstos últimos son sus elementos fundamentales, ya que son los encargados de hacer que los espectadores abandonen sus butacas, se metan de lleno en la trama y avancen a través de ella. Los artistas de Pixar Animation Studios creen que para que los personajes sean buenos deben de tener la entidad suficiente para vivir más allá del marco de la película. De hecho, los suyos se distinguen, entre otras cosas, por estar cargados de anhelos, deseos, ideas, pasiones, etc. y haber conseguido asombrar, emocionar, hacer reír, llorar, pensar, etc. a un gran número de personas.

La intención de esta investigación es estudiar las relaciones existentes entre los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes y los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios con el propósito de comprobar si los artistas del estudio, a la hora de elaborar los protagonistas de sus largometrajes, los siguen al pie de la letra, o si en vez de eso, los revisan y/o reinterpretan, transforman, etc. para crear otros propios a partir de ellos.

Para ello, en primer lugar, se realizará un breve recorrido a través de la historia de la animación. De esta forma, se estudiarán todos y cada uno de los inventos que han hecho que ésta evolucione, desde los primeros intentos del hombre prehistórico por dotar de movimiento a los dibujos que realizaba en las paredes de las cuevas hasta las primeras incursiones de los ordenadores, el invento que la ha revolucionado.

A continuación, se estudiará la todavía hoy vigente era de la animación por ordenador para ver la evolución de esta herramienta dentro de este mundo, y con ello, los orígenes de Pixar Animation Studios y el largo camino recorrido por esta compañía desde sus orígenes en Lucasfilm hasta conseguir hacer realidad Toy Story (Juguetes), el primer largometraje de animación de la historia realizado íntegramente por ordenador. También se verá cómo ha evolucionado el estudio desde ese momento hasta su incorporación a The Walt Disney Company, haciendo

hincapié, entre otras cosas, en su cultura empresarial, el núcleo creativo del estudio, etc. y se hablará de sus producciones, las cuales han revolucionado el género.

Después, se recopilarán todos y cada uno de los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes utilizados actualmente por creativos especializados en diferentes medios artísticos (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.) y se analizarán para intentar encontrar un proceso común en todos ellos, y de esta forma, establecer cuáles son exactamente los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes.

Una vez que los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes estén claros y definidos, se estudiará el arte empleado en la creación y diseño de algunos de los personajes más representativos de los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios, teniendo en cuenta los artistas más reconocidos que han trabajado en ellos, las influencias que éstos han tenido a la hora de crearlos y diseñarlos, etc. y se analizarán para averiguar si éstos han sido realizados teniendo en cuenta esos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes o si por el contrario el estudio los ha revisado y/o reinterpretado creando los suyos propios. En caso de que ésto sea así, se intentará establecer cuáles son esos nuevos procesos.

Tras ésto, para averiguar si el resto de estudios de animación del panorama cinematográfico actual están siguiendo los mismos procesos de diseño y creación de personajes que sigue Pixar Animation Studios, se seleccionará uno de los personajes más relevantes de alguno de los largometrajes de animación más representativos de éstos, y al igual que con los personajes del capítulo anterior, se comprobará si éste ha sido realizado teniendo en cuenta esos procesos de diseño y creación de personajes, ya sean éstos los contemporáneos, los reinterpretados y/o modificados, etc.

Palabras clave:

PROCESOS, CONTEMPORÁNEOS, DISEÑO, CREACIÓN,
PERSONAJES, LARGOMETRAJES, ANIMACIÓN, PIXAR

7. ABSTRACT

This doctoral thesis focuses on the contemporary processes of character design and creation and their adaptation to the animated feature films of Pixar Animation Studios.

Contemporary character design and creation processes can be defined as the set of steps to follow that today's artists have to keep in mind when creating and designing a character intended for any creative medium (animation, illustration, design graph, etc.). Through its exhaustive analysis in each of the aforementioned specialties, a large number of techniques can be compared that, although they follow different procedures, pursue the same result: the creation of personalities.

The feature films of Pixar Animation Studios, since the release of *Toy Story* (John Lasseter, 1995), the first in history carried out entirely through the computer, have left aside the most traditional animation techniques using drawings or puppets. to give way to the most innovative ones through three-dimensional models made by computer, revolutionizing the way this cinematographic technique was understood until then. Therefore, it can be stated that the studio's contribution to the development of digital technology applied to cinema is undeniable. In fact, its spirit can be summed up in John Lasseter's phrase "art tests technology and technology inspires art." Furthermore, all of the studio's animated feature films, both those made in collaboration with The Walt Disney Company and those it has already made as part of this company, have far surpassed their predecessors, all of them obtaining the approval of both critics and the public.

However, both the aforementioned revolution and the obtaining of unanimous approval from critics and the public are not only due to the use of the most advanced technologies, since, as Alvy Ray Smith says, the computer "is only a tool that cannot replace creativity." According to the studio's artists, the key is that these films propose a new way of telling stories through the animated medium that is based on the perfect combination of three fundamental concepts: the story, the world and the character.

The stories of Pixar Animation Studios, as Ana María Pérez Guerrero states, are distinguished, among other things, "by the solidity of their scripts, and above all, by a sophisticated discourse that favors effective connection with a heterogeneous audience in the that children and adults coincide." And the narrative tactics used to create their scripts allow them to build a double level of reading that is aimed at both children and adults at the same time. Although these resources have not been invented by them and they are not the only ones who use them, over time they have

proven to be true masters in their use. As for the worlds of Pixar Animation Studios, they are distinguished, among other things, by being imaginary places full of light, music, sounds, textures, etc.

Although these first two concepts are very important, in this investigation they will be put aside to focus attention on the third, that is, the characters, although at no time will the story be lost sight of. And, as will be seen throughout the investigation, it can be said that the latter are its fundamental elements, since they are responsible for making the spectators leave their seats, get fully into the plot and advance through it. The artists at Pixar Animation Studios believe that for characters to be good they must have enough entity to live beyond the framework of the film. In fact, theirs are distinguished, among other things, by being loaded with desires, desires, ideas, passions, etc. and have managed to amaze, move, make people laugh, cry, think, etc. to a large number of people.

The intention of this research is to study the relationships between the contemporary processes of character design and creation and the animated feature films of Pixar Animation Studios with the purpose of verifying whether the studio's artists, when creating the protagonists of their feature films, follow them to the letter, or if instead, they review and/or reinterpret, transform, etc. to create your own from them.

To do this, first of all, a brief tour through the history of animation will be taken. In this way, each and every one of the inventions that have made it evolve will be studied, from the first attempts of prehistoric man to provide movement to the drawings he made on the walls of caves to the first forays of computers, the invention that has revolutionized it.

Next, the era of computer animation still in force today will be studied to see the evolution of this tool within this world, and with it, the origins of Pixar Animation Studios and the long road traveled by this company since its origins in Lucasfilm. until making Toy Story a reality, the first animated feature film in history made entirely by computer. It will also be seen how the studio has evolved from that moment until its incorporation into The Walt Disney Company, emphasizing, among other things, its business culture, the creative core of the studio, etc. and their productions will be talked about, which have revolutionized the genre.

Afterwards, each and every one of the contemporary character design and creation processes currently used by creatives specialized in different artistic media (animation, illustration, graphic design, etc.) will be compiled and analyzed to try to find a common process in all of them. , and in this

way, establish what exactly the contemporary processes of character design and creation are.

Once the contemporary processes of character design and creation are clear and defined, the art used in the creation and design of some of the most representative characters of Pixar Animation Studios' animated feature films will be studied, taking into account the most recognized people who have worked on them, the influences they have had when creating and designing them, etc. and they will be analyzed to find out if these have been made taking into account those contemporary processes of design and creation of characters or if, on the contrary, the studio has revised and/or reinterpreted them by creating its own. If this is the case, an attempt will be made to establish what these new processes are.

After this, to find out if the rest of the animation studios in the current film scene are following the same character design and creation processes that Pixar Animation Studios follows, one of the most relevant characters from one of the most representative animated feature films will be selected. of these, and as with the characters in the previous chapter, it will be checked if this has been carried out taking into account those processes of design and creation of characters, whether they are contemporary, reinterpreted and/or modified, etc.

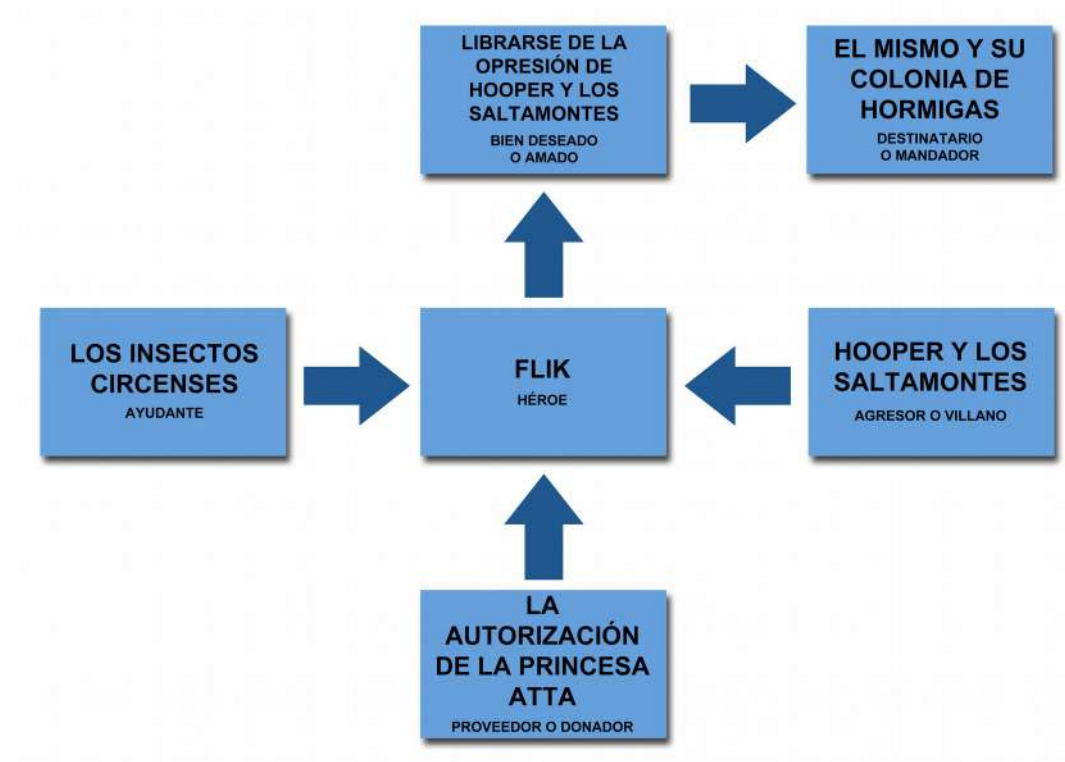
Keywords:

PROCESSES, CONTEMPORARY, DESIGN, CREATION,
CHARACTERS, FEATURE FILMS, ANIMATION, PIXAR

8. ANEXO

A continuación, muestro la aplicación del esquema de actantes de Vladimir Propp en el resto de largometrajes de *Pixar Animation Studios* realizados entre los años 1995 y 2017 y sus respectivas secuelas. Además, análisis mediante los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes a los que desempeñan el actante del héroe dentro de cada uno de ellos.

***A BUG'S LIFE* (John Lasseter & Andrew Stanton, 1998).**



Cuadro de actantes de *A bug's life*.

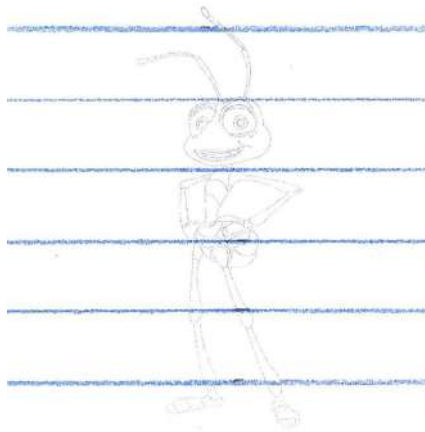
La construcción de Flik.



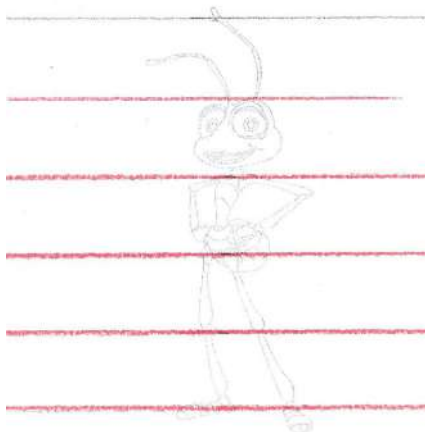
Construcción de la cabeza de Flik.



Construcción del cuerpo de Flik.



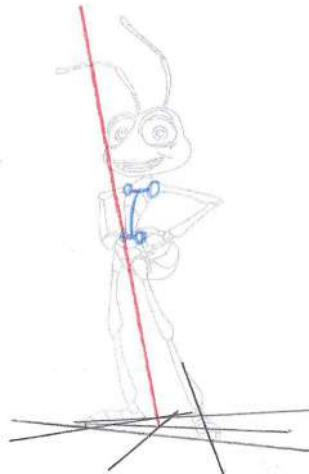
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Flik (Cabezas).



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Flik (Cuartos).



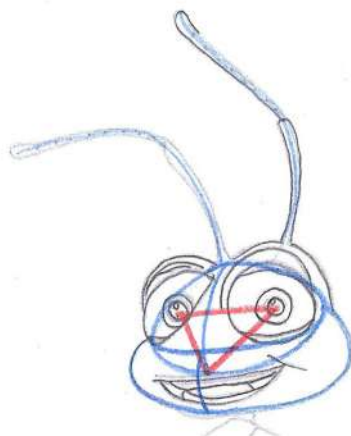
La línea de acción de Flik.



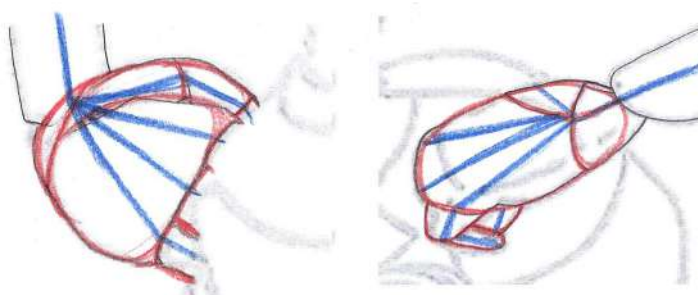
Los ejes de Flik.



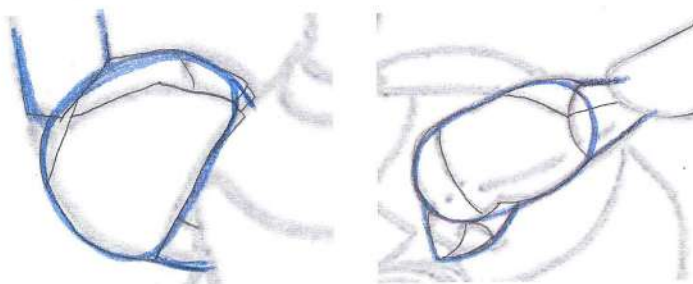
Las líneas de flotación de Flik.



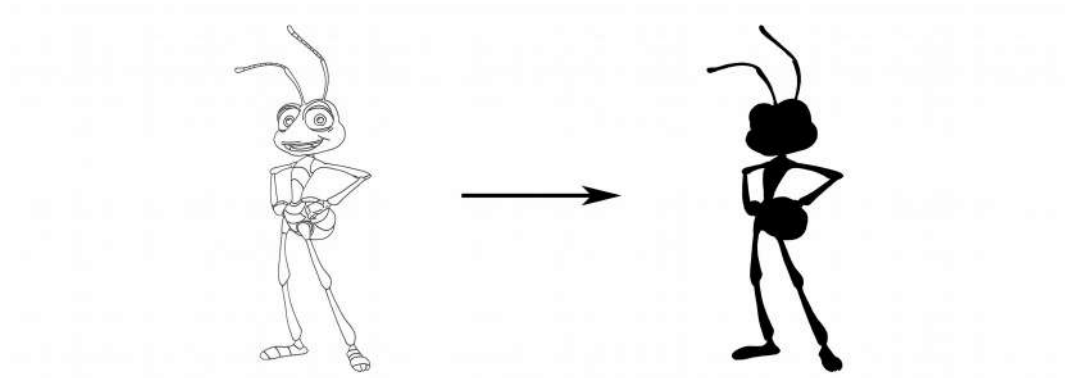
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Flik.



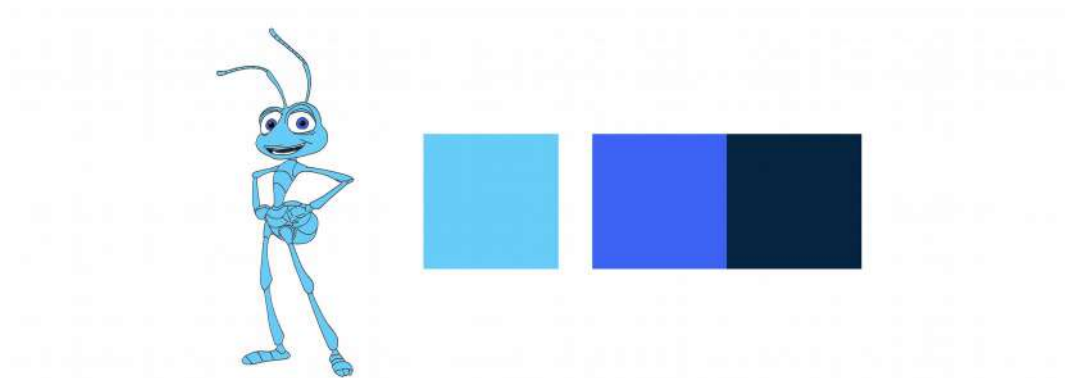
La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Flik.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Flik.



Silueta de Flik.



Colores de Flik.

MONSTERS INC. (Pete Docter, 2002) Y MONSTER UNIVERSITY (Dan Scanlon, 2013).

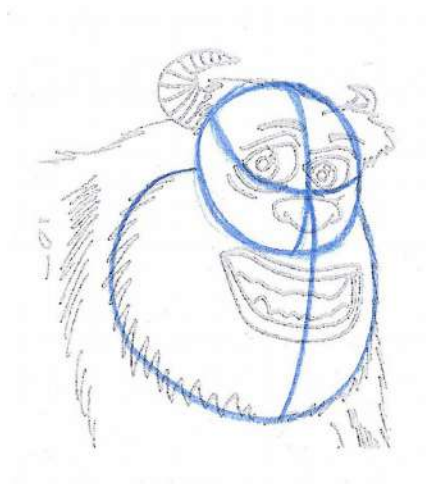


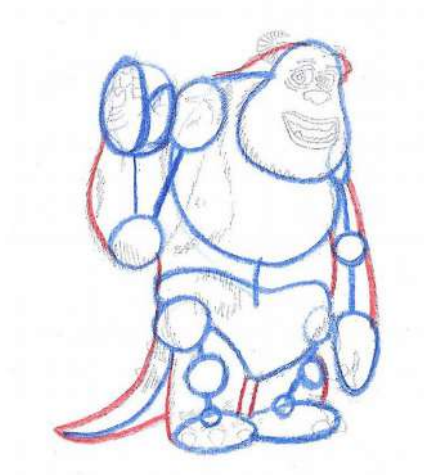
Cuadro de actantes de Monsters, Inc.



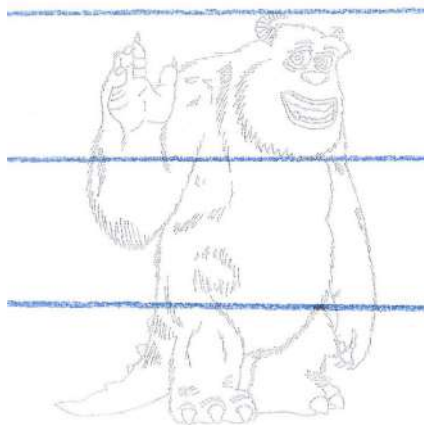
Cuadro de actantes de Monsters University.

La construcción de Sulley.

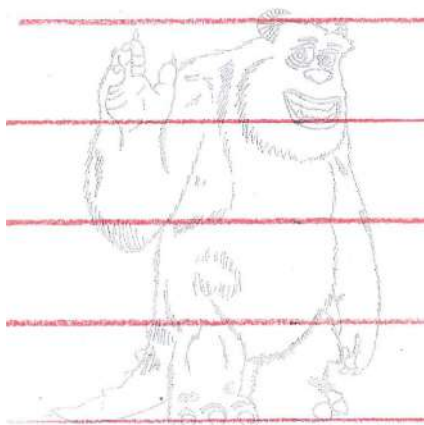




Construcción del cuerpo de Sulley.



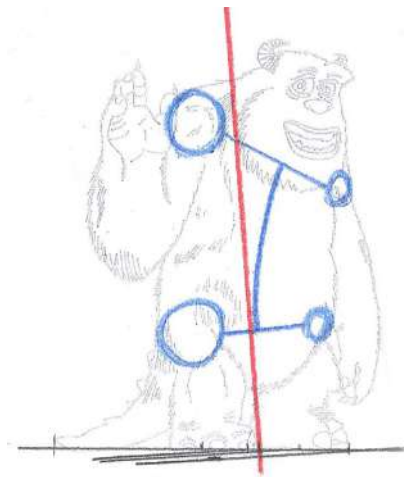
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Sulley (Cabezas).



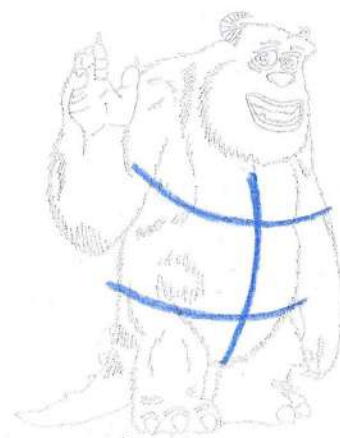
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Sulley (Cuartos).



La línea de acción de Sulley.



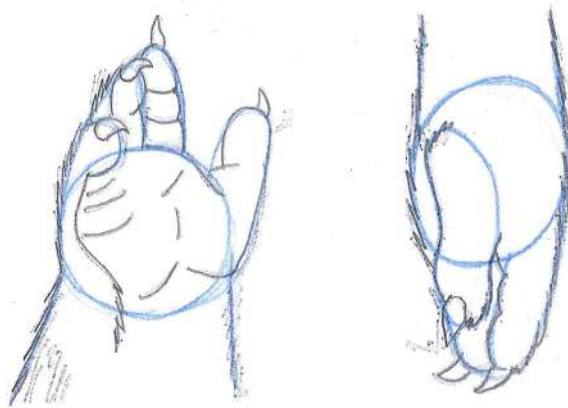
Los ejes de Sulley.



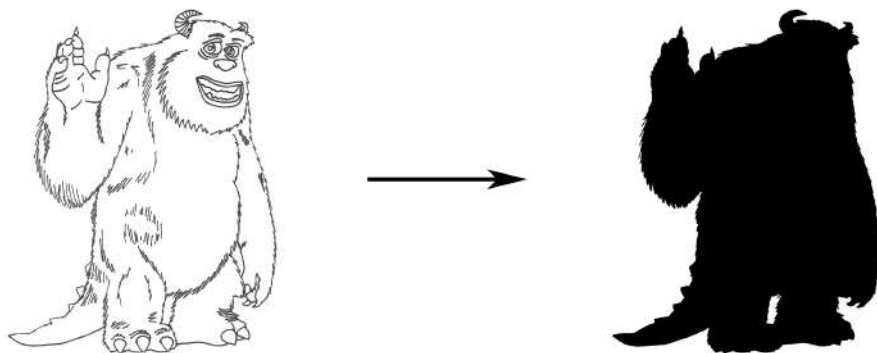
Las líneas de flotación de Sulley.



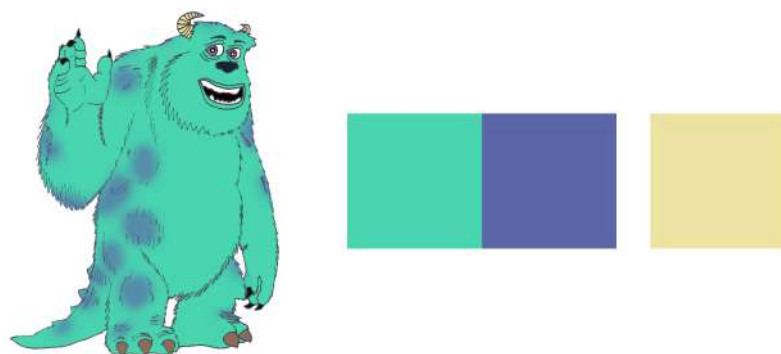
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Sulley.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Sulley.

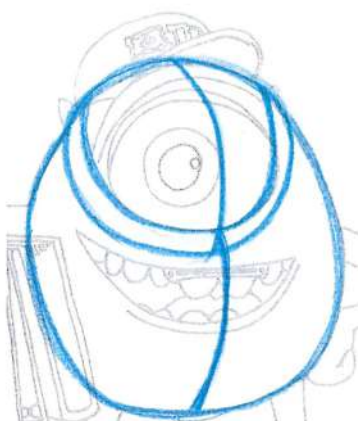


Silueta de Sulley.

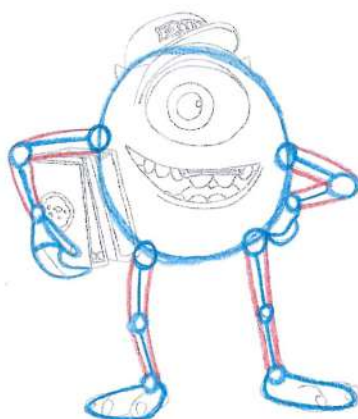


Colores de Sulley.

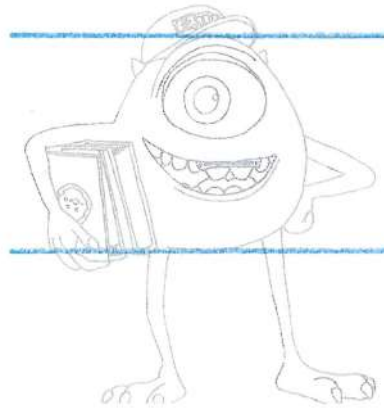
La construcción de Mike.



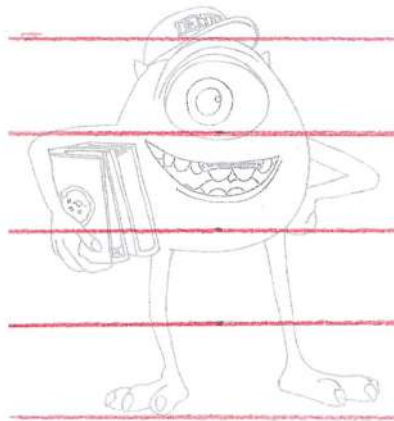
Construcción de la cabeza de Mike.



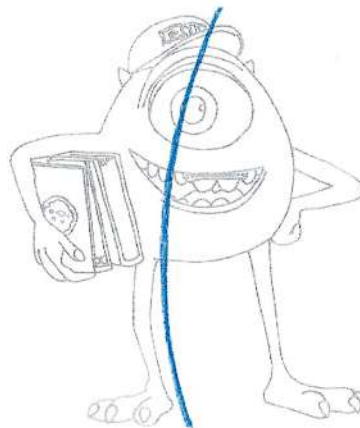
Construcción
del cuerpo de Mike.



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mike (Cabezas).



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mike (Cuartos).



La línea de acción de Mike.

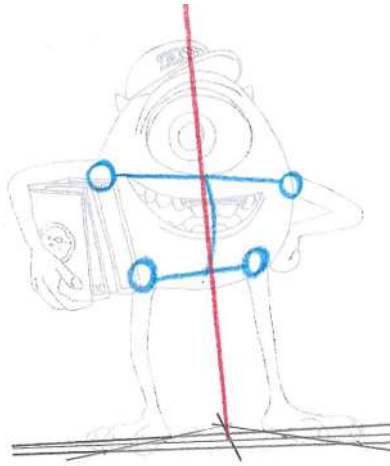
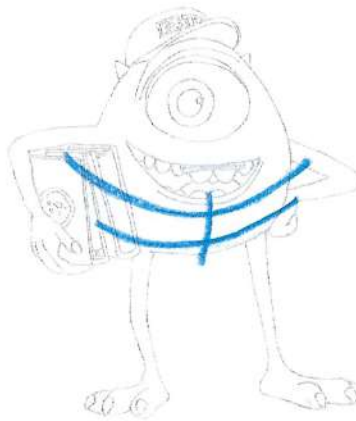


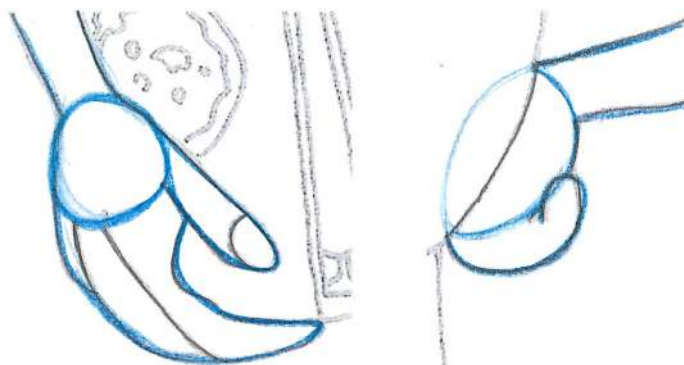
Fig. 4.¿? Los ejes de Mike.



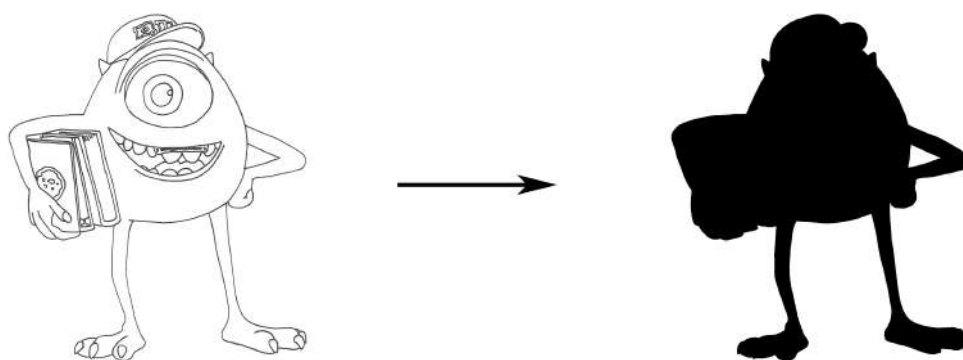
Las líneas de
flotación de Mike.



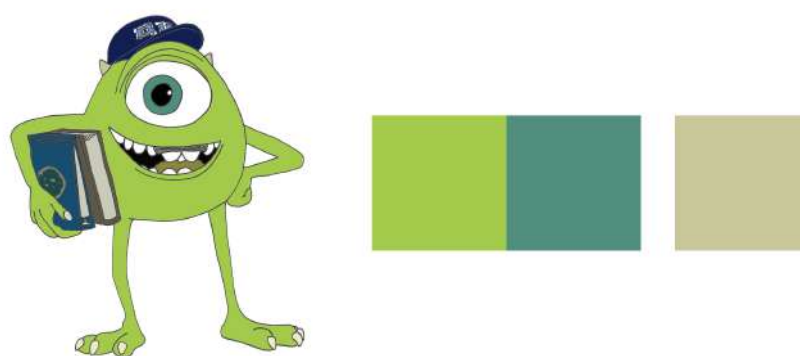
Fig. 4.¿? La construcción de la cara y
la expresión a través de ella de Mike.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Mike.

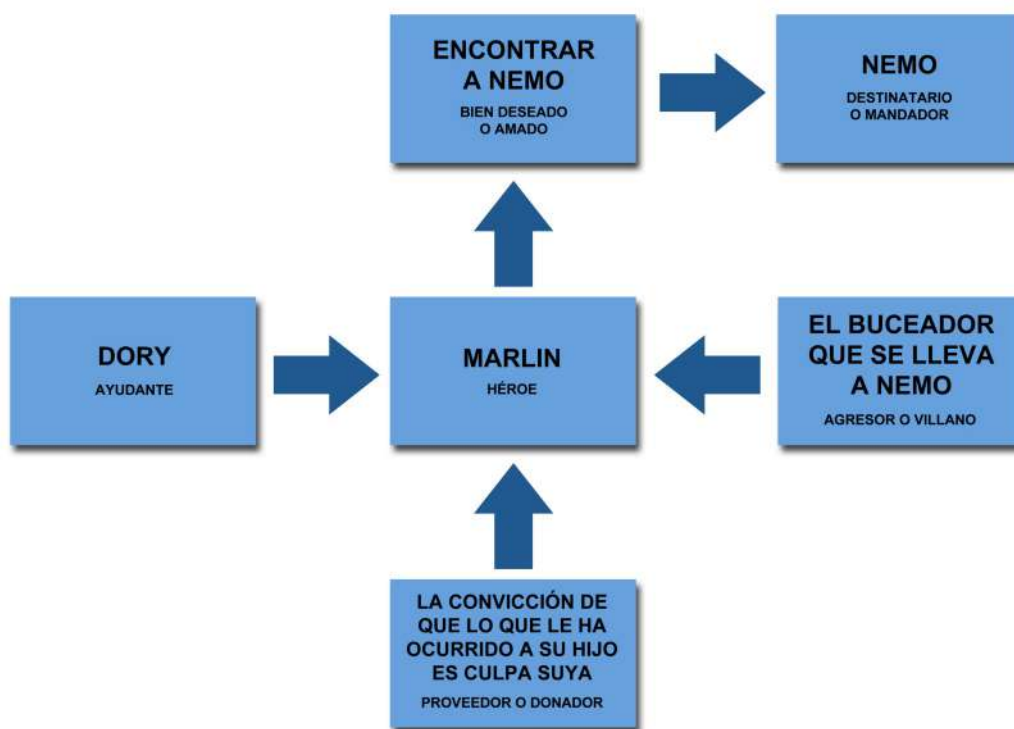


Silueta de Mike.

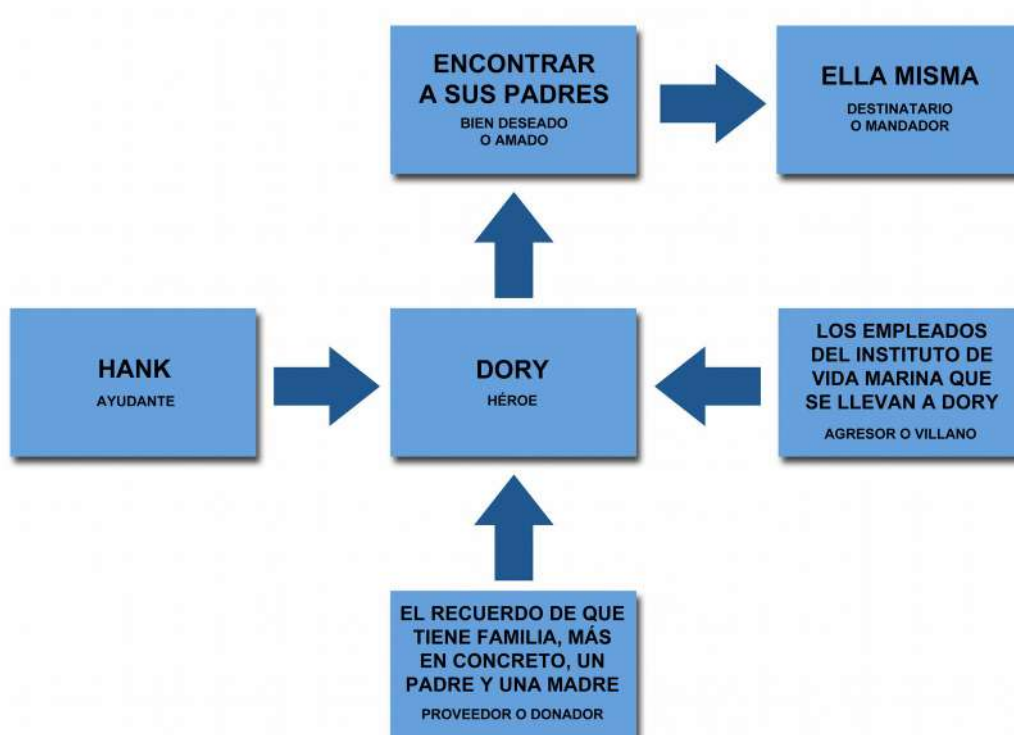


Colores de Mike.

FINDING NEMO (Andrew Stanton, 2003) y **FINDING DORY** (Andrew Stanton, 2016).

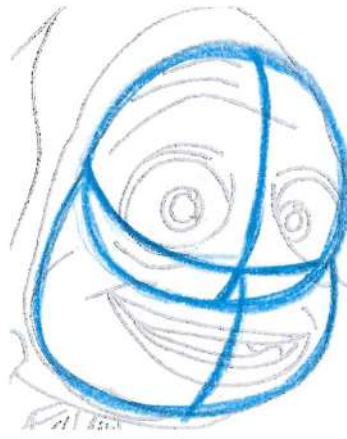


Cuadro de actantes de Finding Nemo.

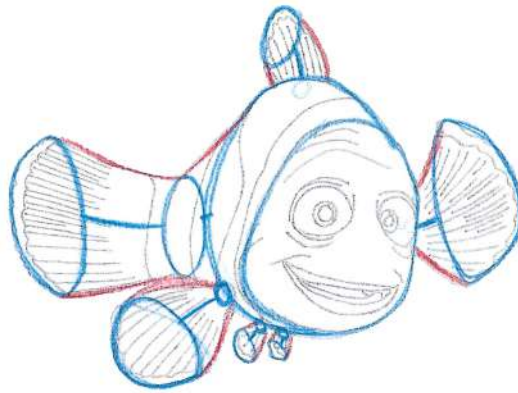


Cuadro de actantes de Finding Dory.

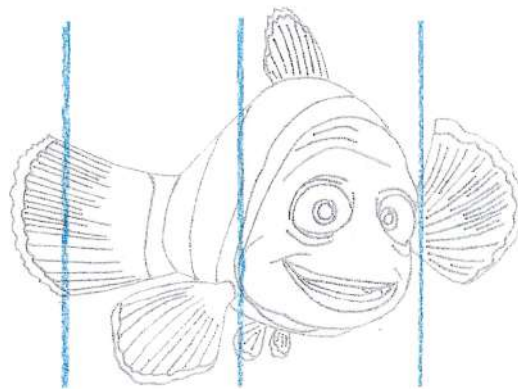
La construcción de Marlin.



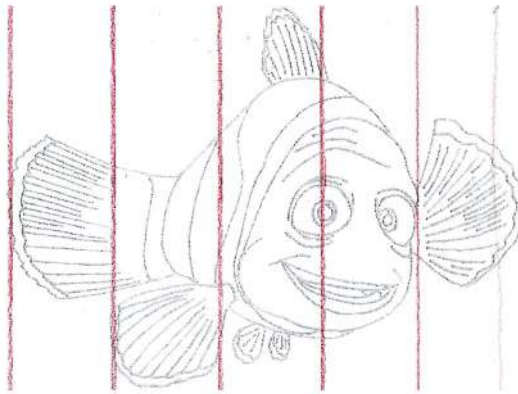
Construcción de la cabeza de Marlin.



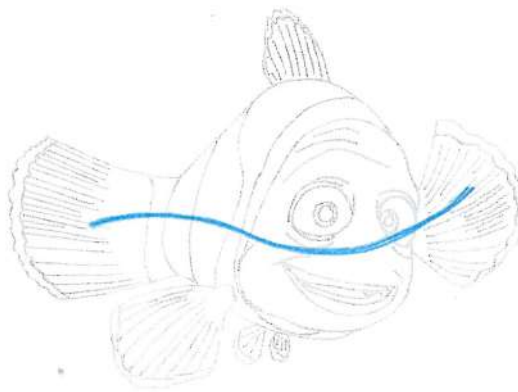
Construcción del cuerpo de Marlin.



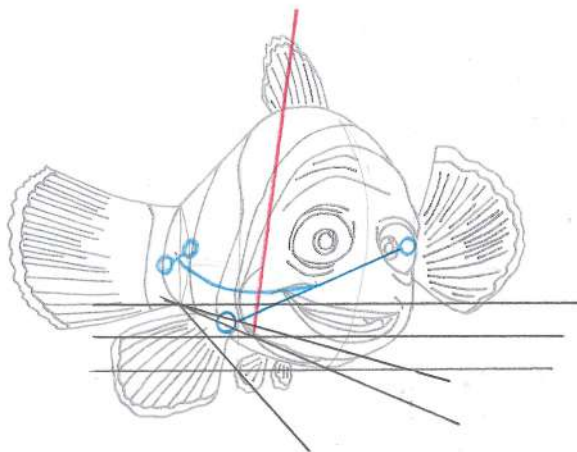
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Marlin (Cabezas).



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Marlin (Cuartos).



La línea de acción de Marlin.



Los ejes de Marlin.

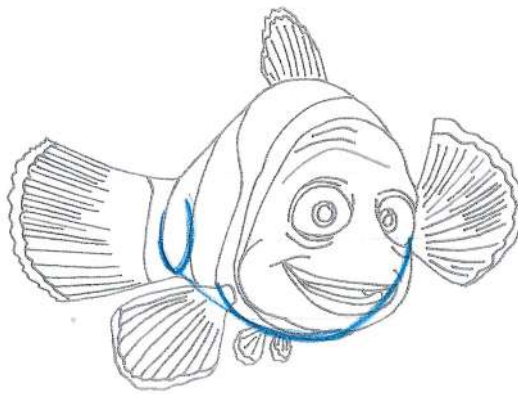
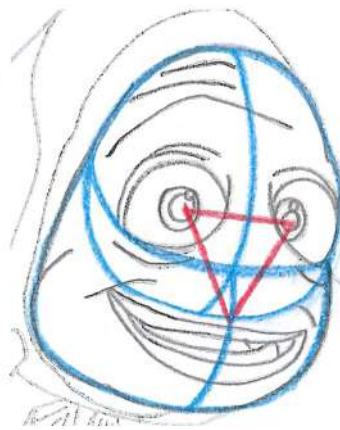
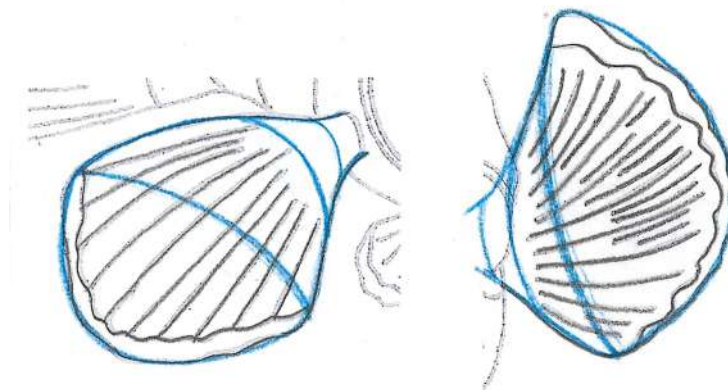


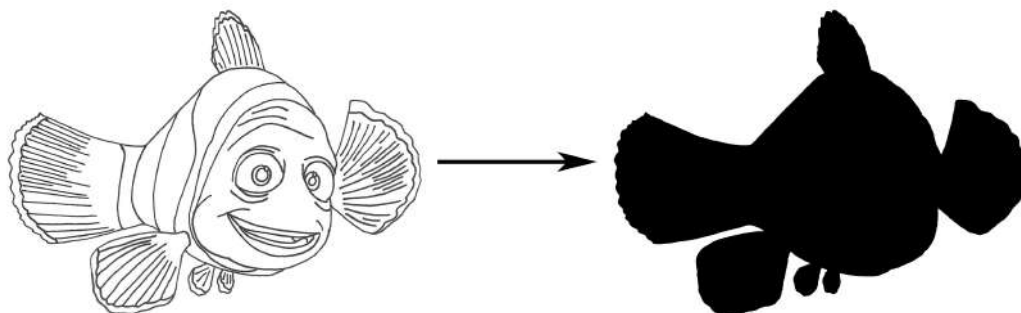
Fig. 4.¿? Las líneas de flotación de Marlin.



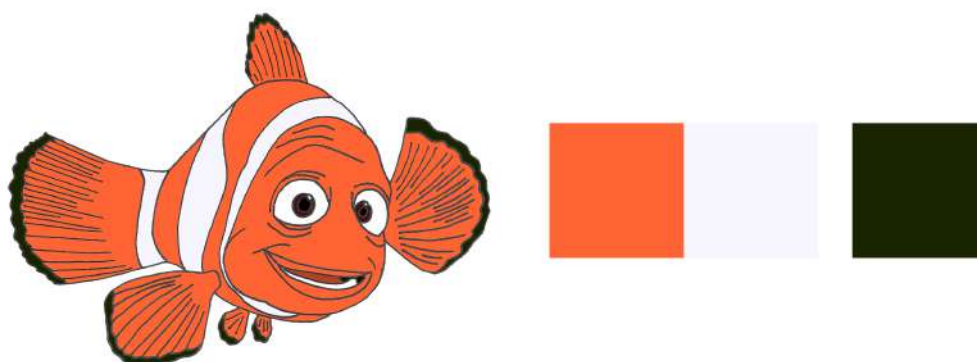
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Marlin.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Marlin.

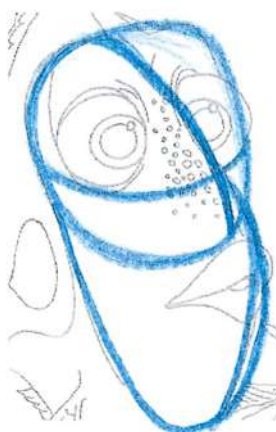


Silueta de Marlin.

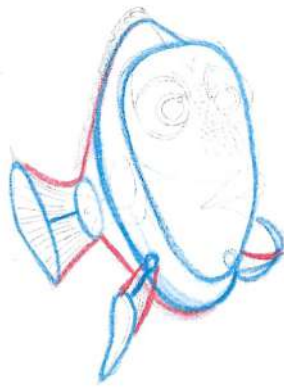


Colores de Marlin.

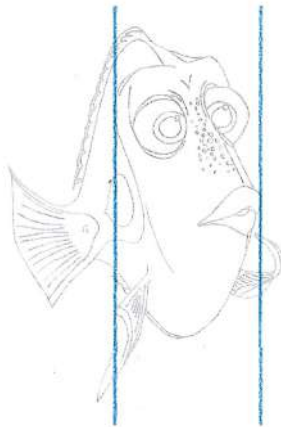
La construcción de Dory.



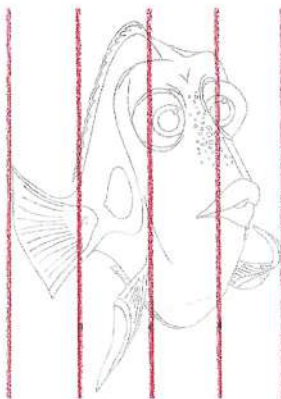
Construcción de la cabeza de Dory.



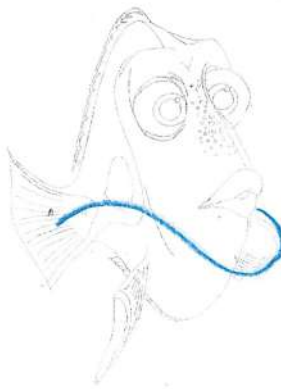
Construcción del
cuerpo de Dory.



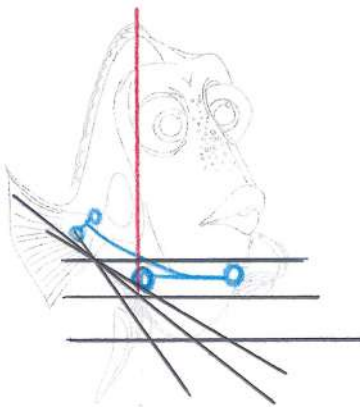
Proporción entre la cabeza
y el cuerpo de Dory (Cabezas).



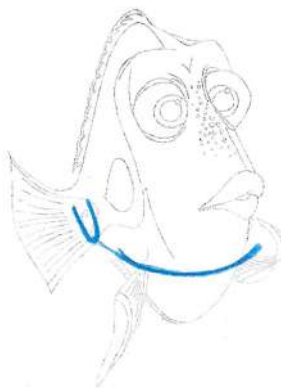
Proporción entre la cabeza
y el cuerpo de Dory (Cuartos).



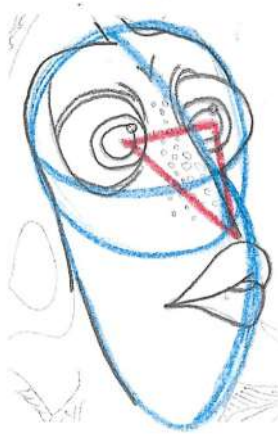
La línea de acción de Dory.



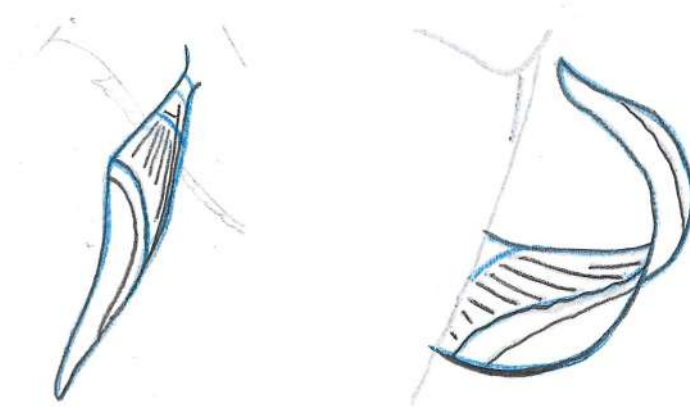
Los ejes de Dory.



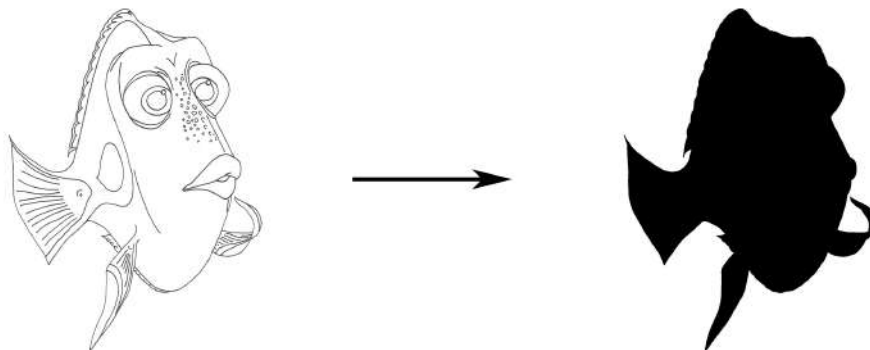
Las líneas de flotación de Dory.



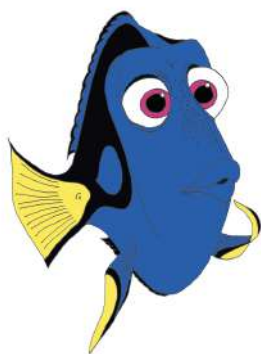
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Dory.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Dory.

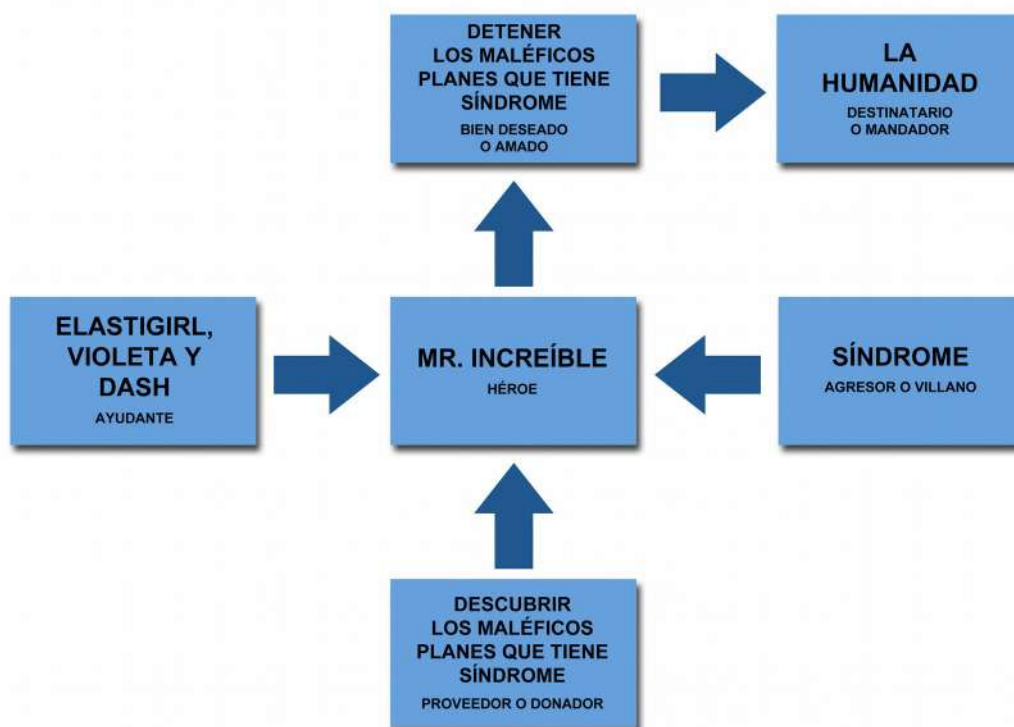


Silueta de Dory.

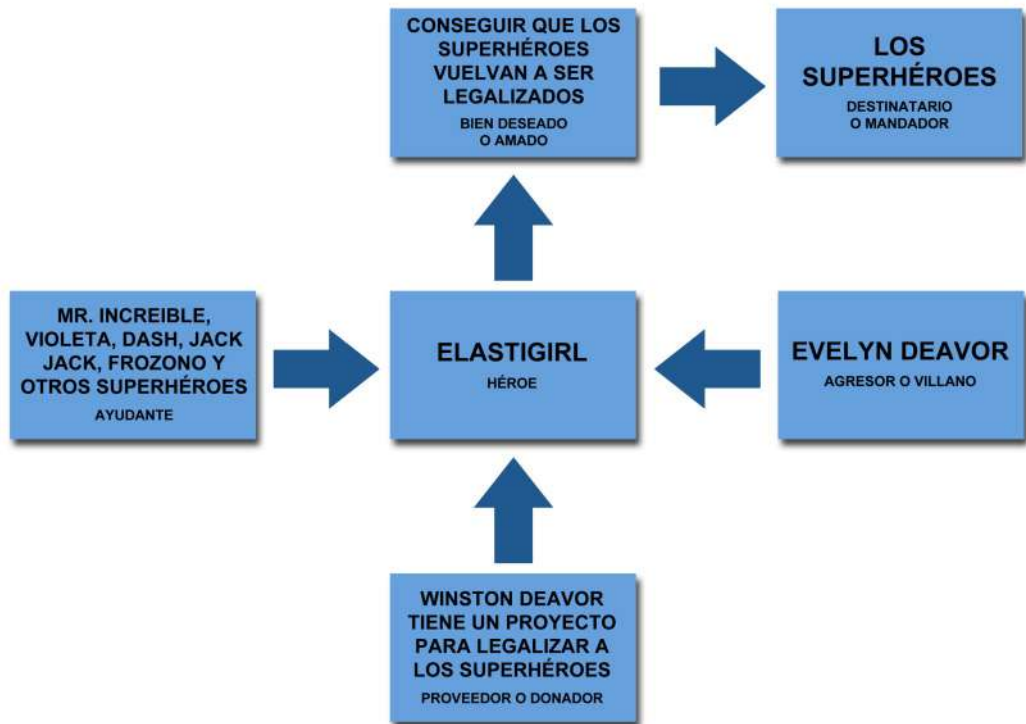


Colores de Dory.

***THE INCREDIBLES* (BRAD BIRD, 2004) Y *THE INCREDIBLES II* (BRAD BIRD, 2018).**

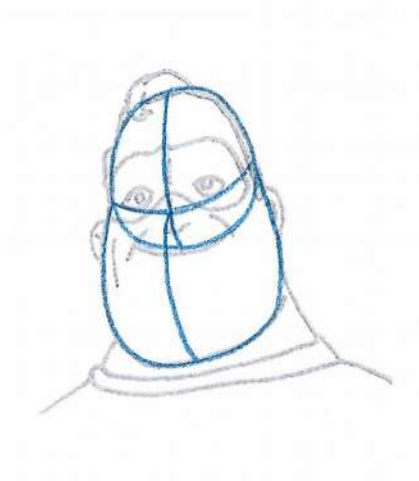


Cuadro de actantes de The Incredibles.



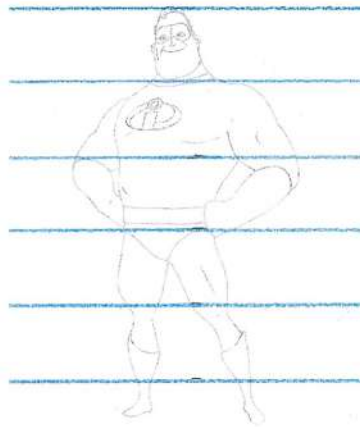
Cuadro de actantes de *Incredibles 2*.

La construcción de Mr. Incredible.

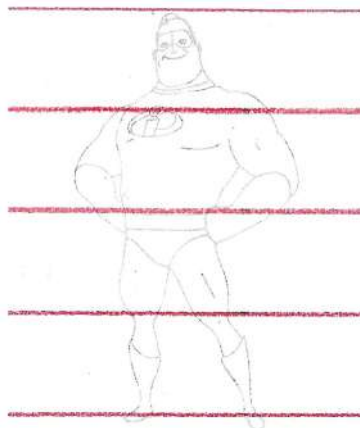




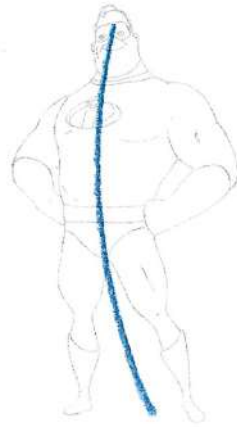
Construcción del cuerpo de Mr. Increíble.



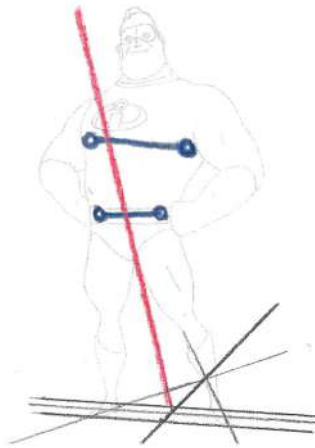
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mr. Increíble (Cabezas).



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mr. Increíble (Cuartos).



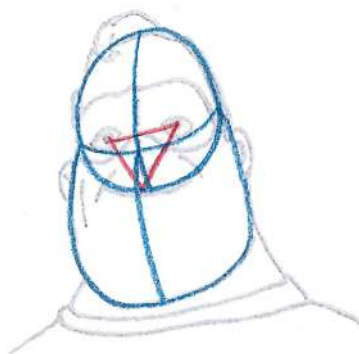
La línea de acción de Mr. Increíble.



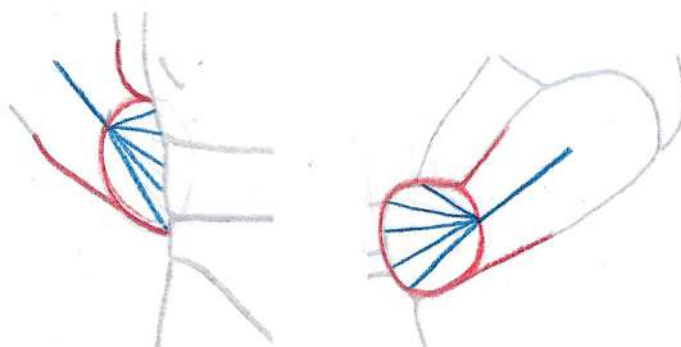
Los ejes de Mr. Increíble.



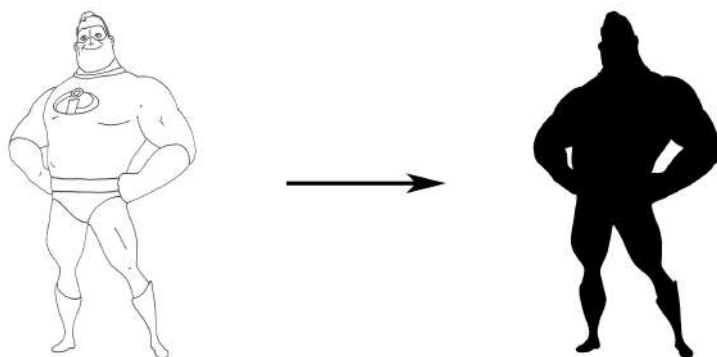
Las líneas de flotación de Mr. Increíble.



La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Mr. Increíble.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Mr. Increíble.



Silueta de Mr. Increíble.

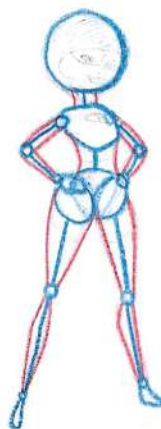


Colores de Mr. Increíble.

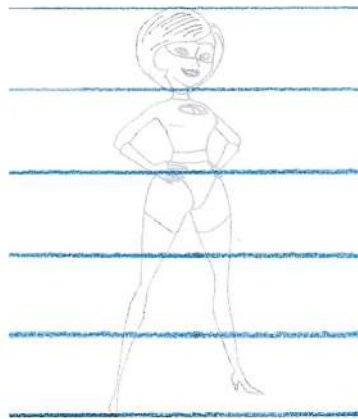
La construcción de Elastigirl.



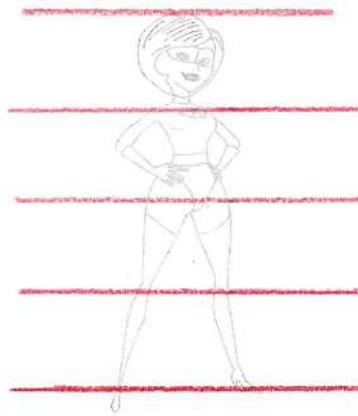
Construcción de la cabeza de Elastigirl.



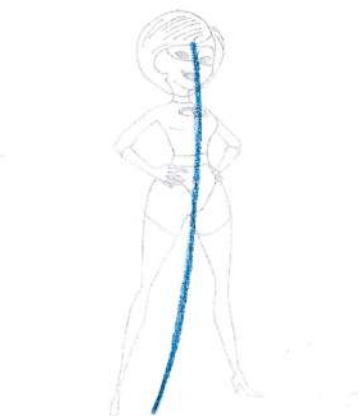
Construcción del cuerpo de Elastigirl.



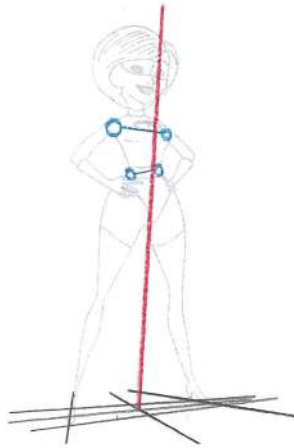
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Elastigirl (Cabezas).



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Elastigirl (Cuartos).



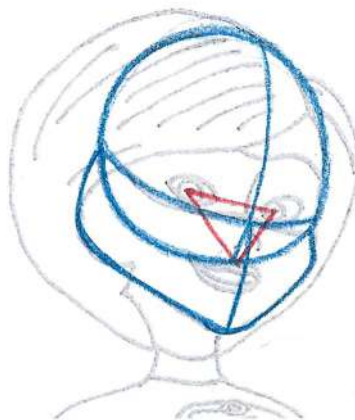
La línea de acción de Elastigirl.



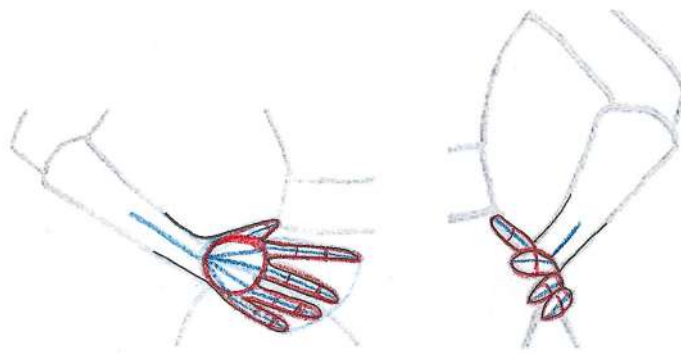
Los ejes de Elastigirl.



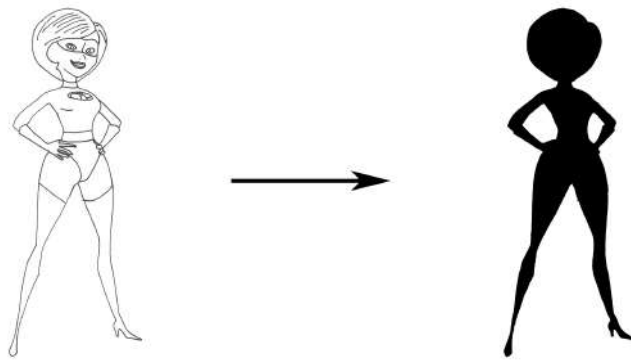
Las líneas de flotación de Elastigirl.



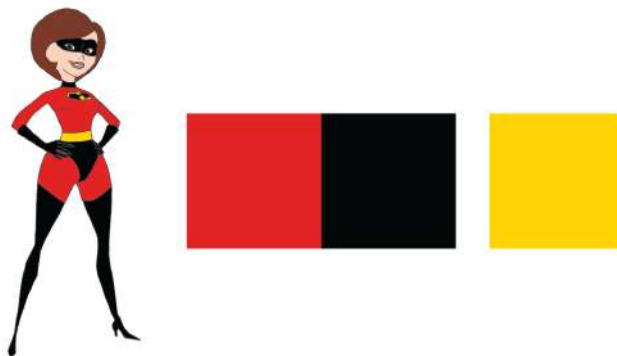
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Elastigirl.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Elastigirl.



Silueta de Elastigirl.

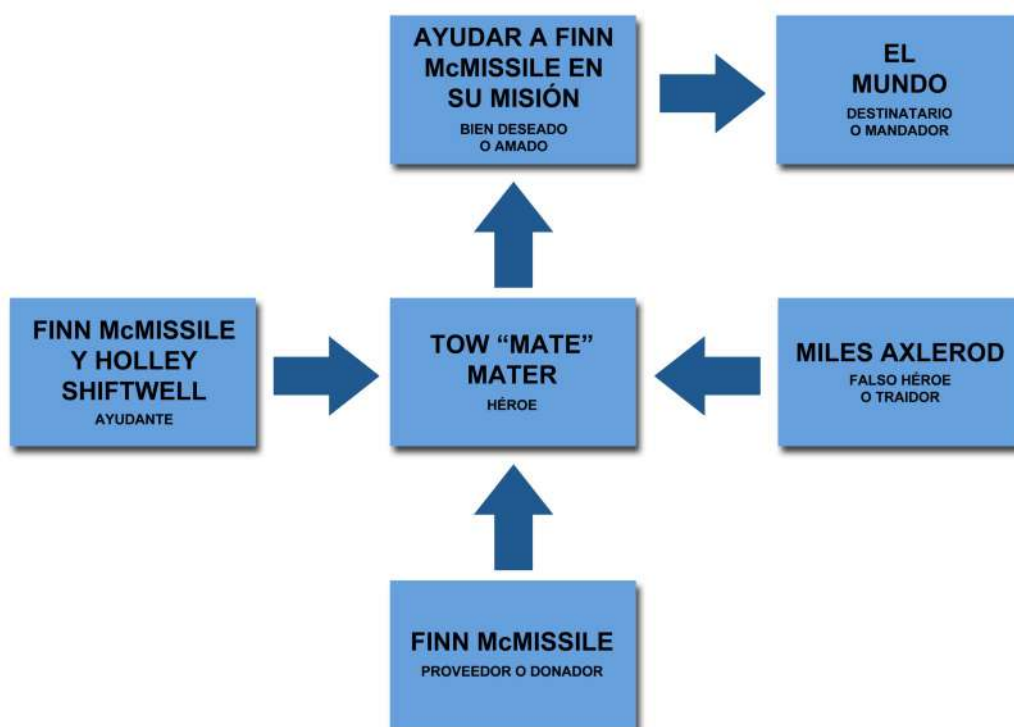


Colores de Elastigirl.

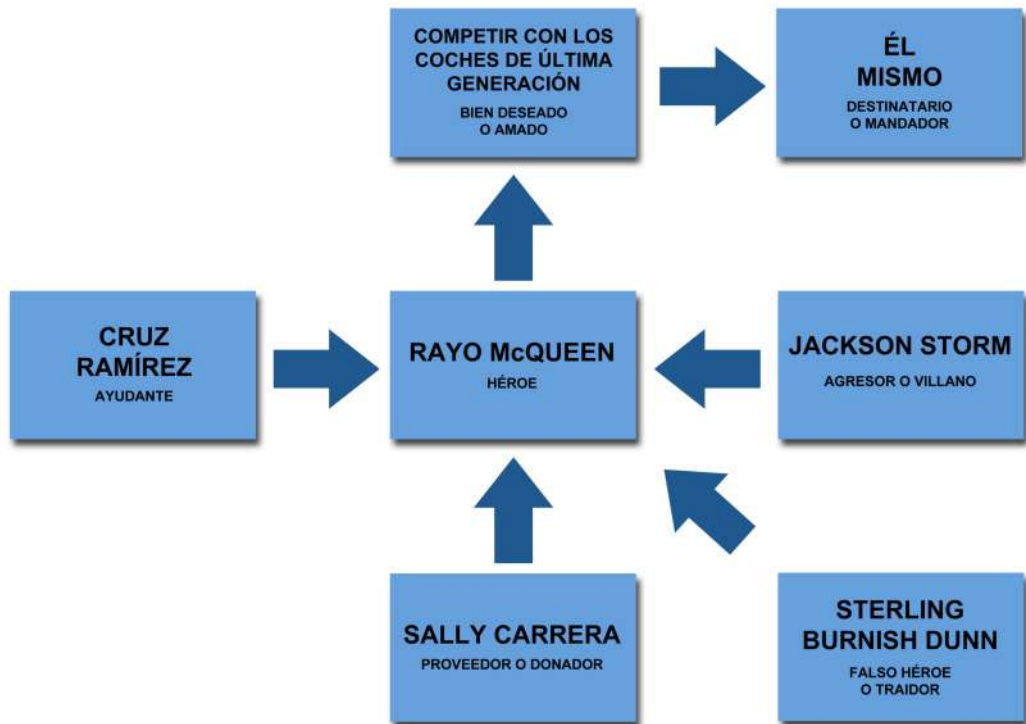
CARS (John Lasseter, 2006), **CARS 2** (John Lasseter, 2011) Y **CARS 3** (Brian Fee, 2017).



Cuadro de actantes de Cars.

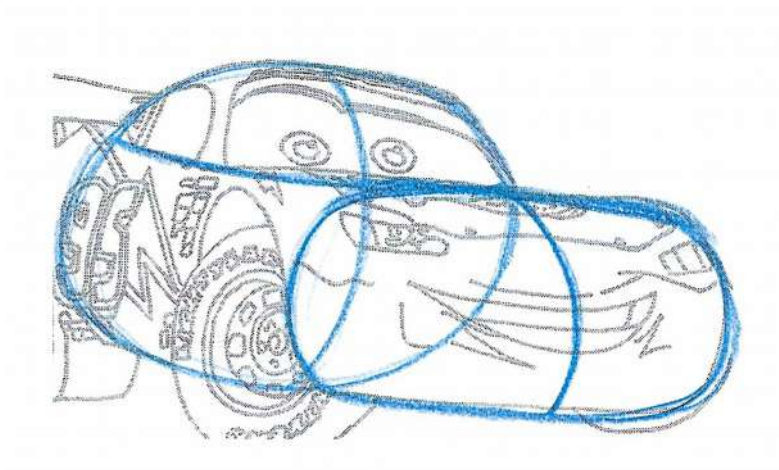


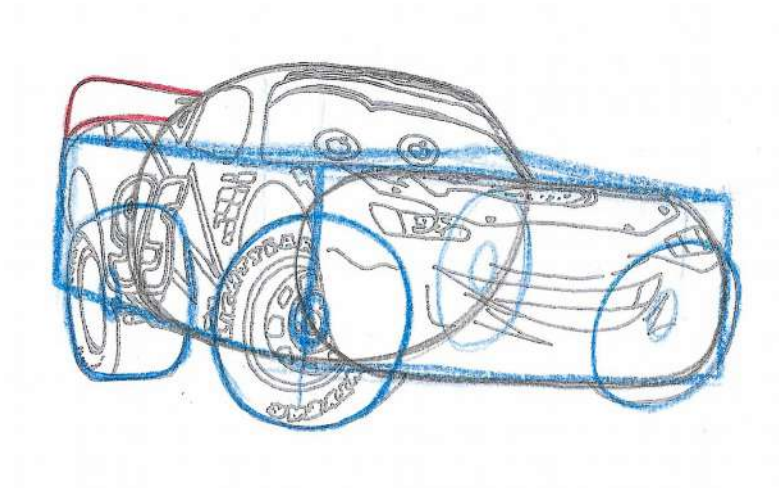
Cuadro de actantes de Cars 2.



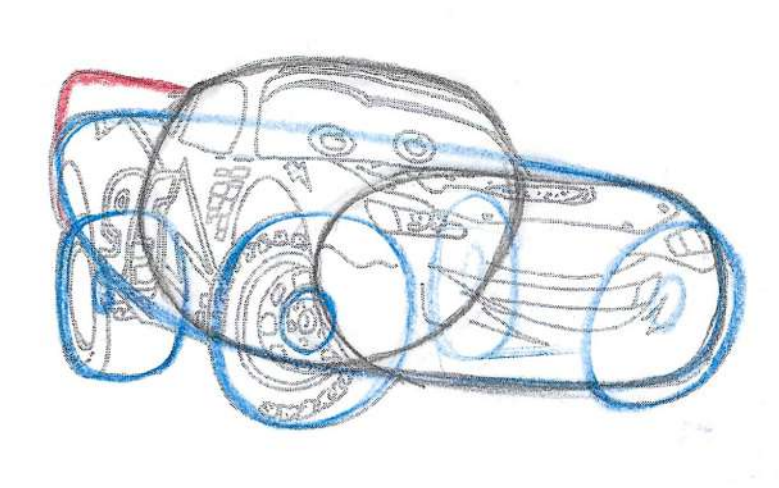
Cuadro de actantes de Cars 3.

La construcción de Rayo McQueen.

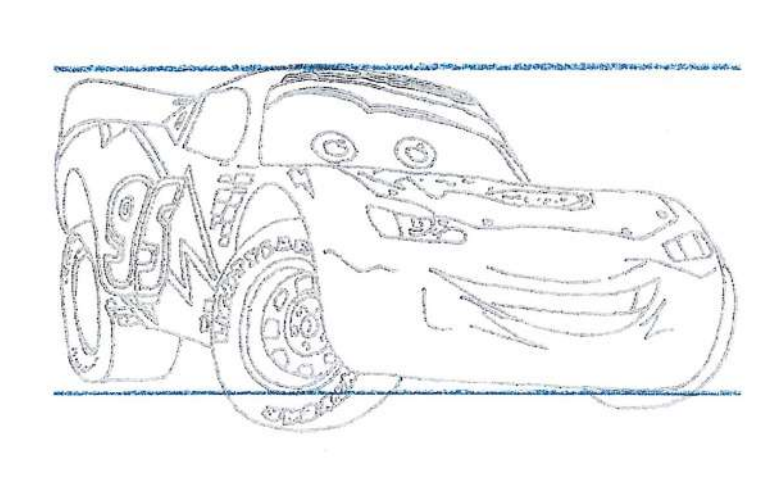




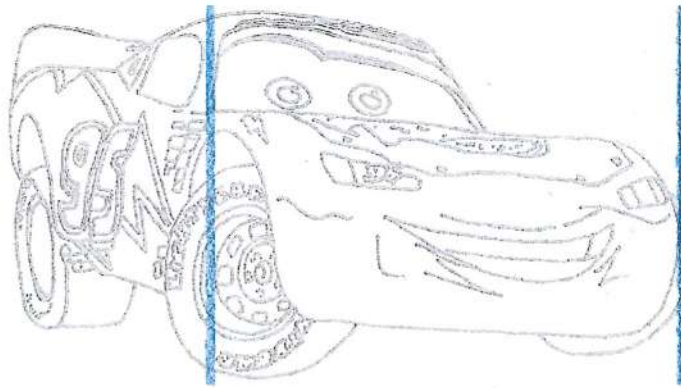
Construcción del cuerpo de Rayo McQueen.



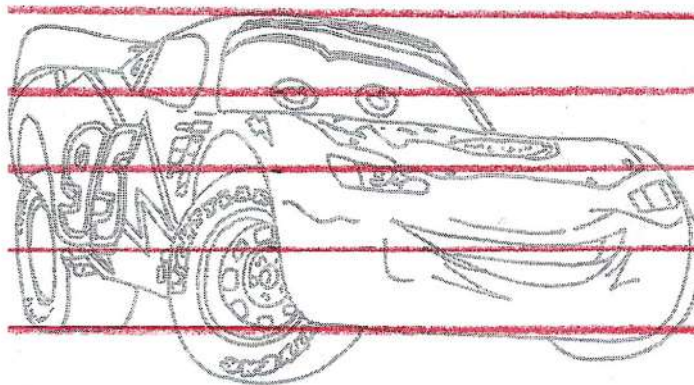
Construcción del cuerpo de Rayo McQueen.



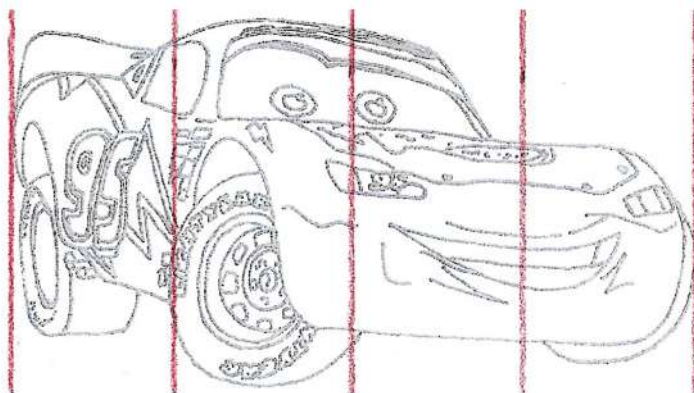
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Rayo McQueen (Cabezas).



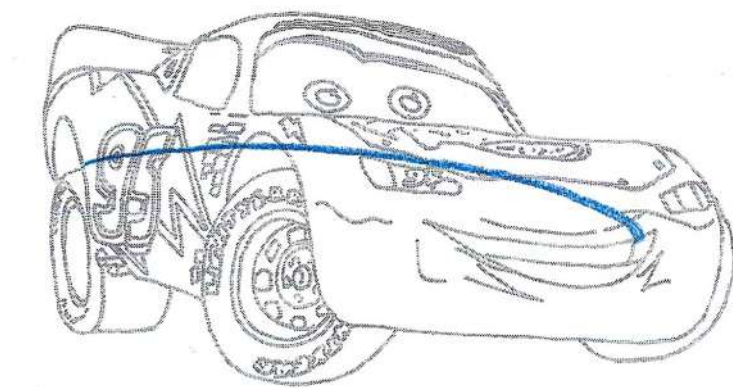
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Rayo McQueen (Cabezas).



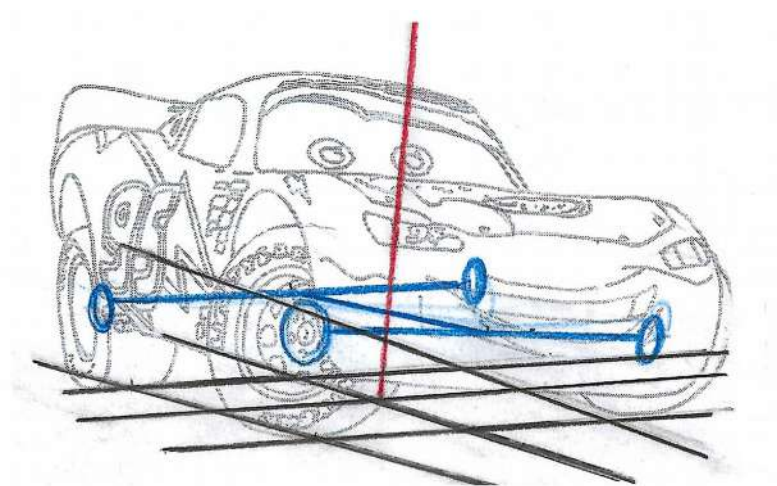
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Rayo McQueen (Cuartos).



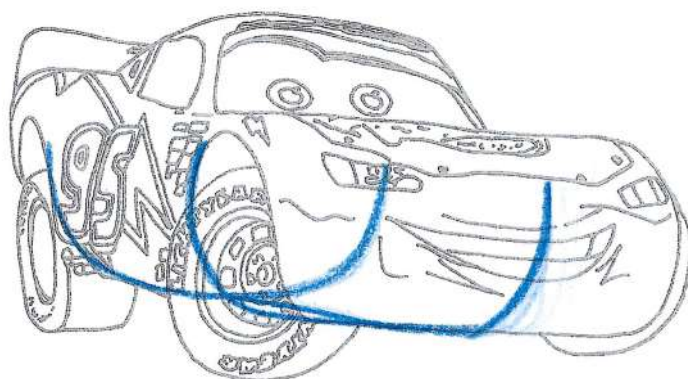
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Rayo McQueen (Cuartos).



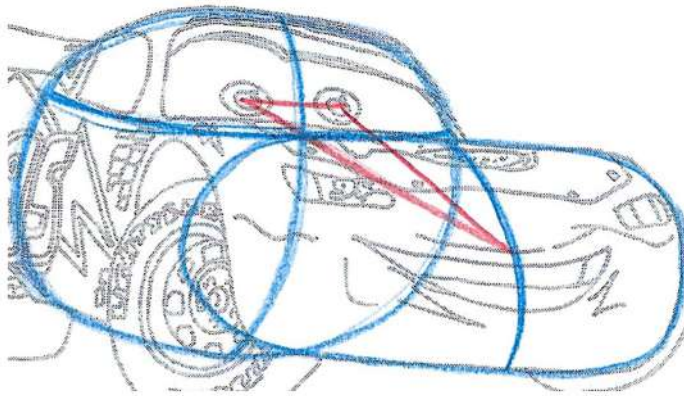
La línea de acción de Rayo McQueen.



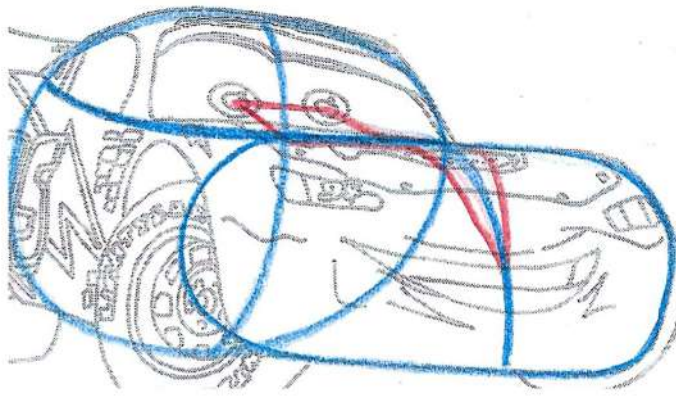
Los ejes de Rayo McQueen.



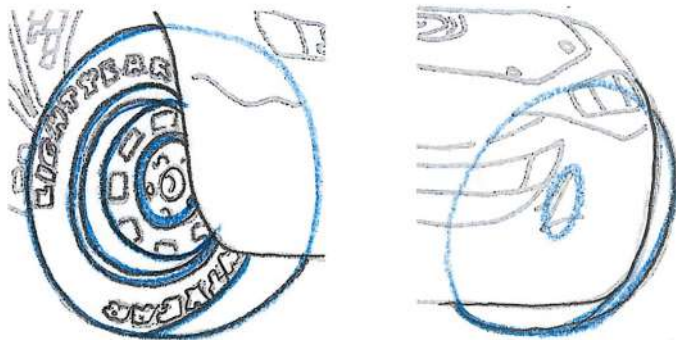
Las líneas de flotación de Rayo McQueen.



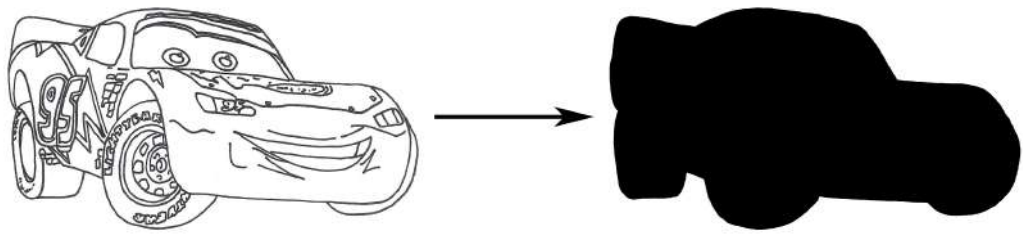
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Rayo McQueen.



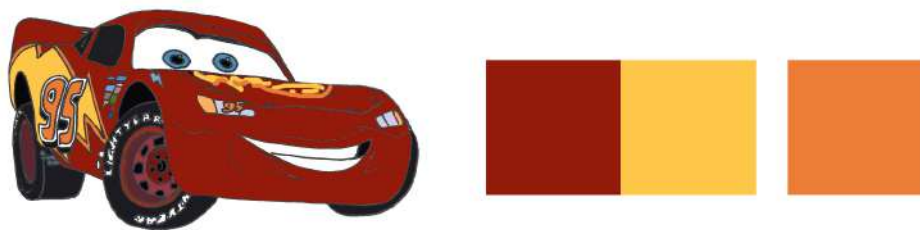
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Rayo McQueen.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Rayo McQueen.

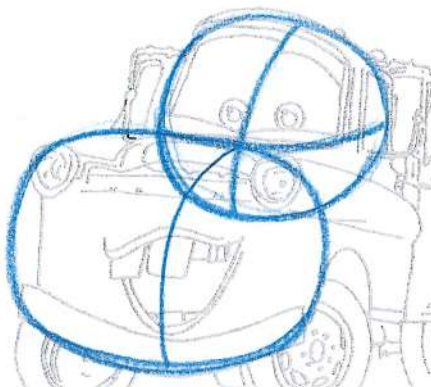


Silueta de Rayo McQueen.

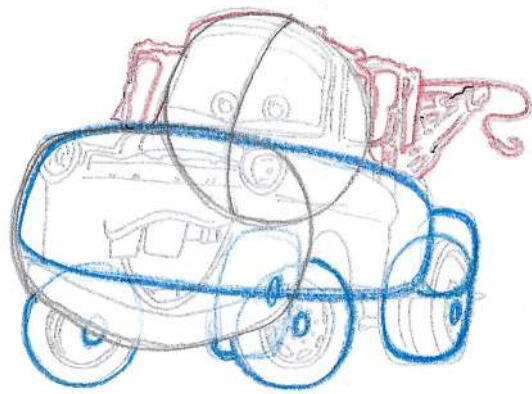


Colores de Rayo McQueen.

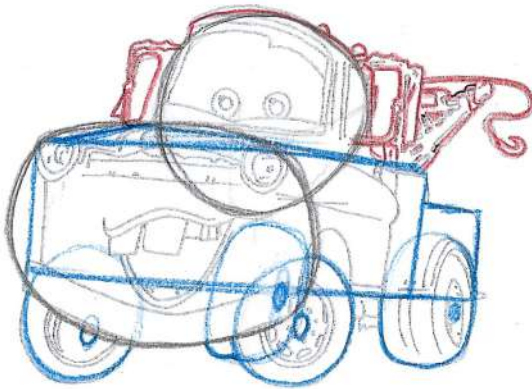
La construcción de Mate.



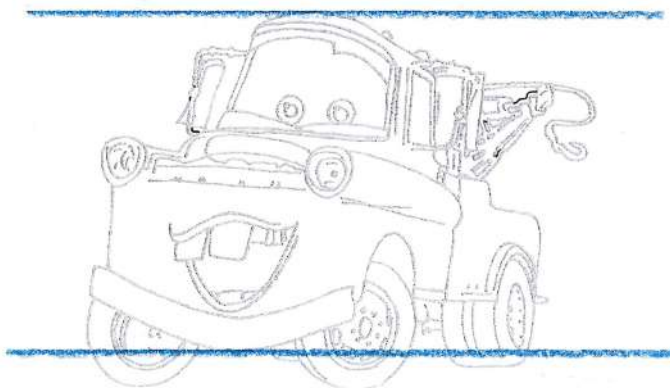
Construcción de la cabeza de Mate.



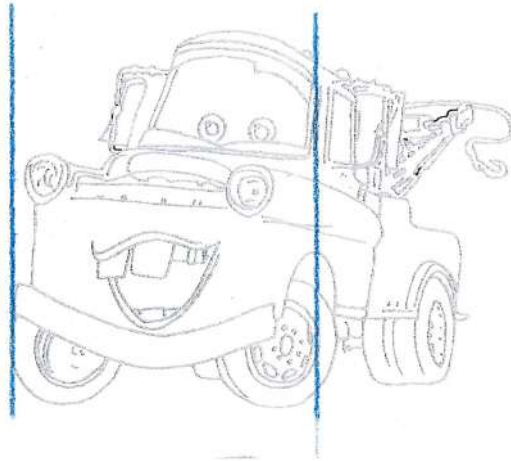
Construcción del cuerpo de Mate.



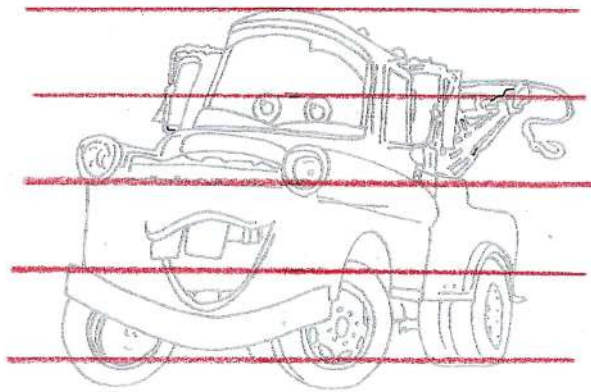
Construcción del cuerpo de Mate.



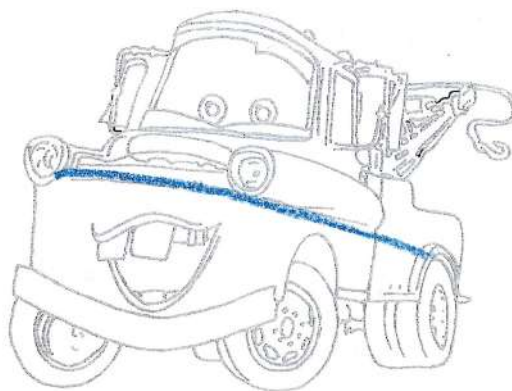
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mate (Cabezas).



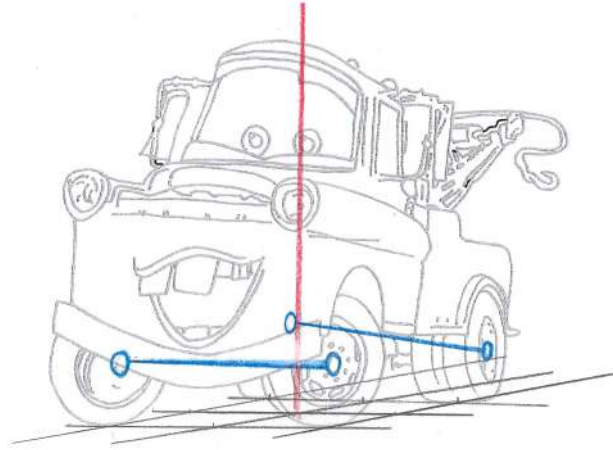
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mate (Cabezas).



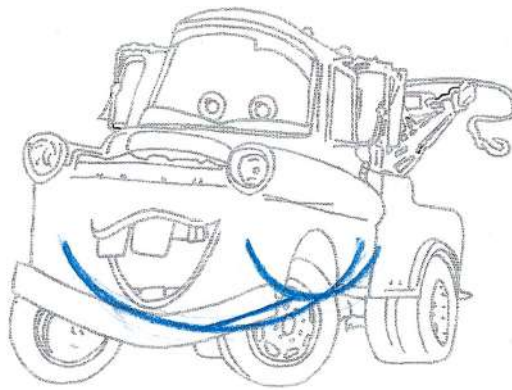
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mate (Cuartos).



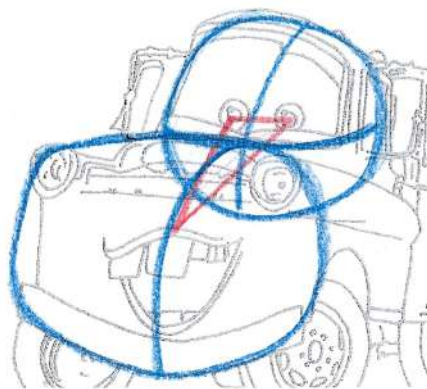
La línea de acción de Mate.



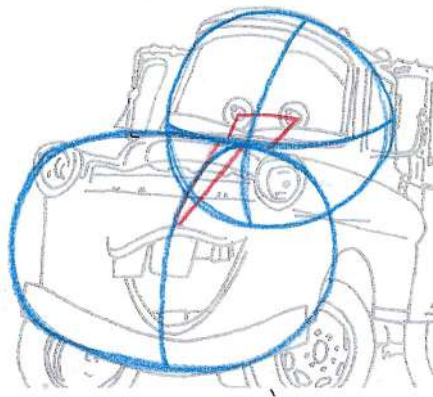
Los ejes de Mate.



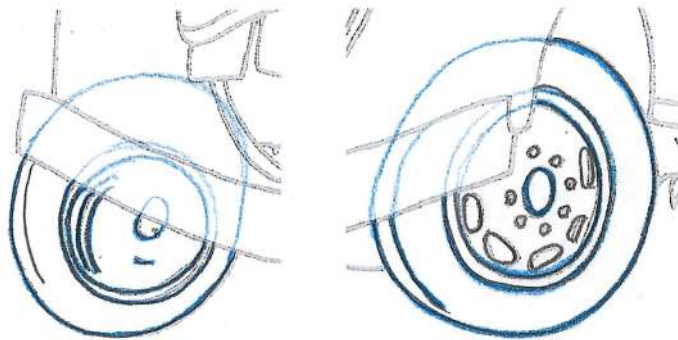
Las líneas de flotación de Mate.



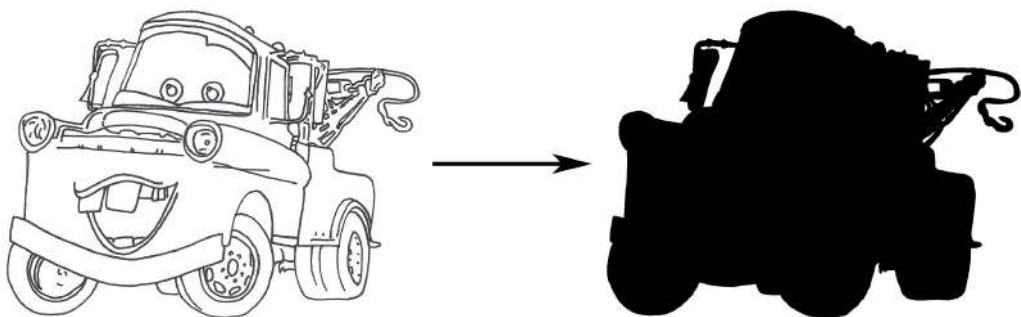
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Mate.



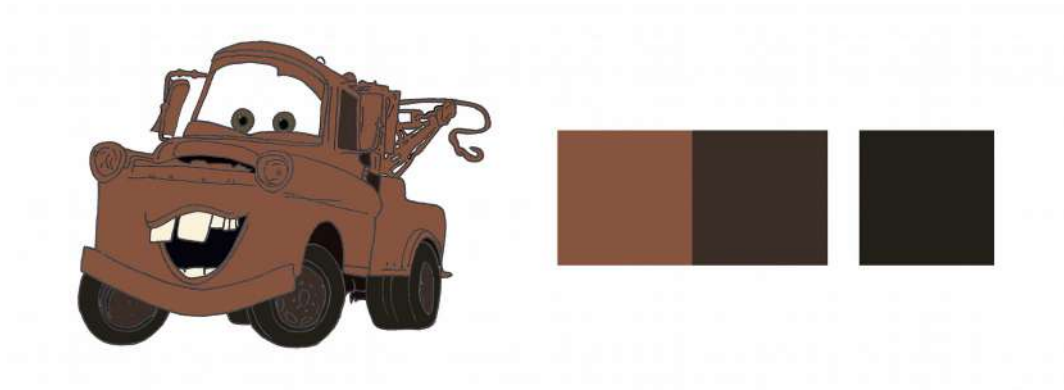
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Mate.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Mate.

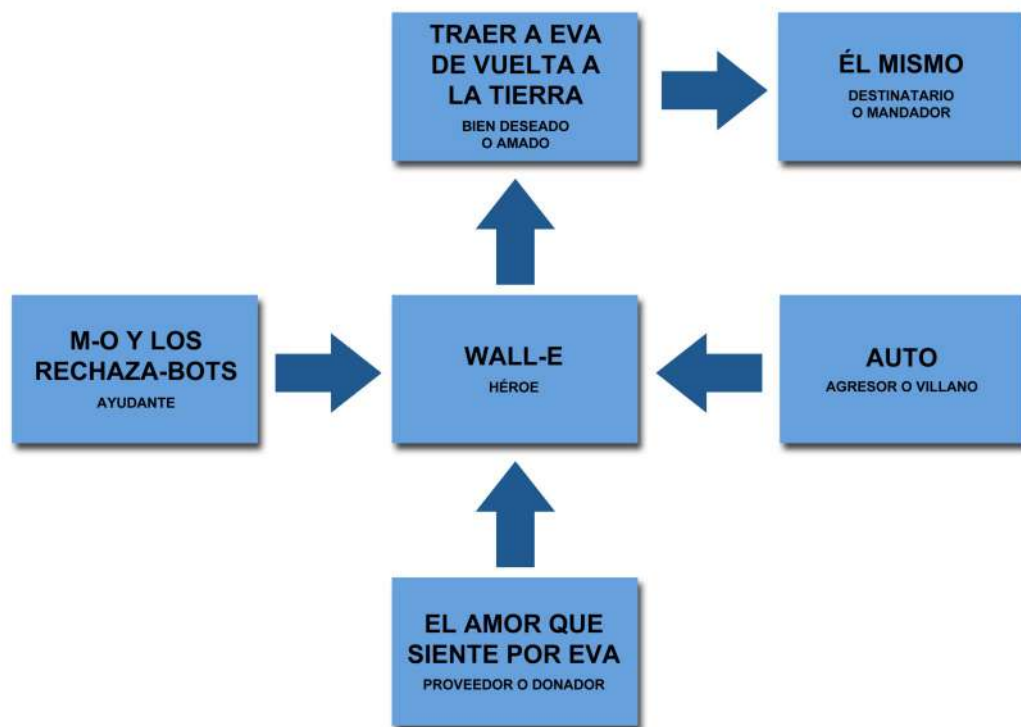


Silueta de Mate.



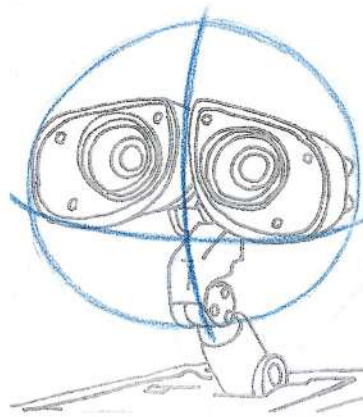
Colores de Mate.

Wall-E (Andrew Stanton, 2008).

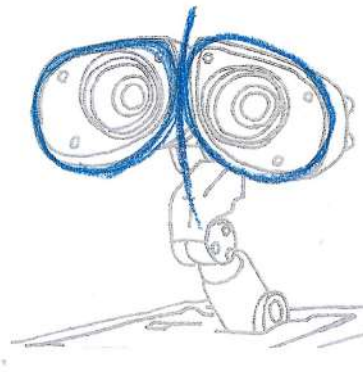


Cuadro de actantes de *Wall-e*.

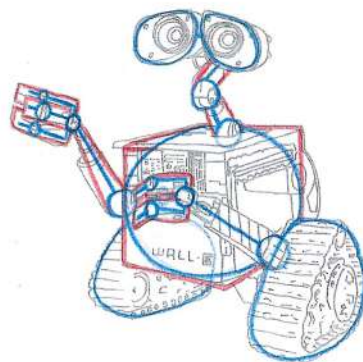
La construcción de Wall-E.



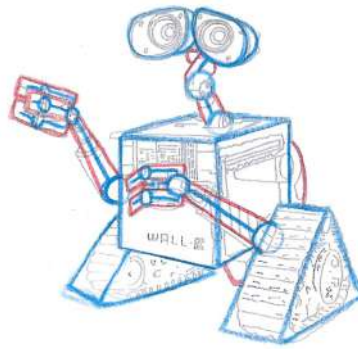
Construcción de la cabeza de Wall-E.



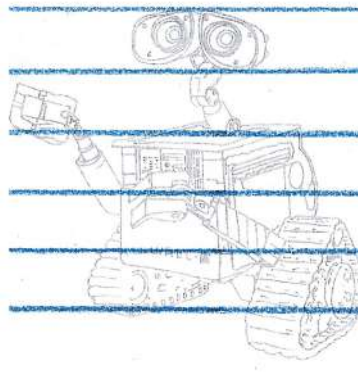
Construcción de la cabeza de Wall-E.



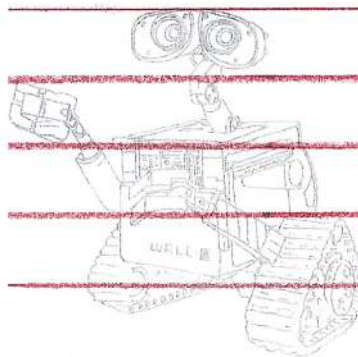
Construcción del cuerpo de Wall-E.



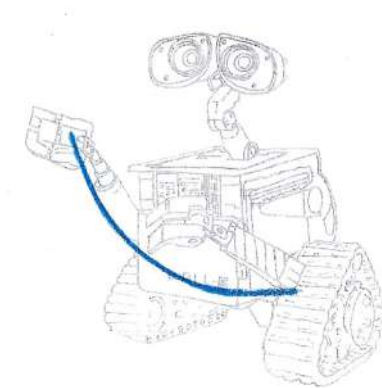
Construcción del cuerpo de Wall-E.



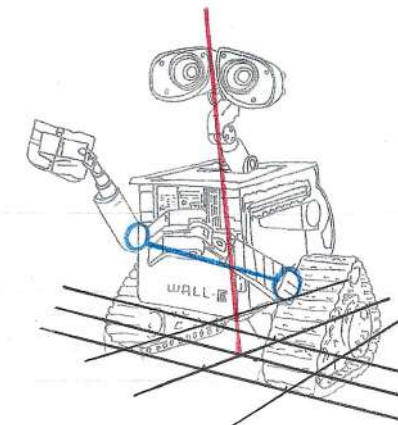
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Wall-E (Cabezas).



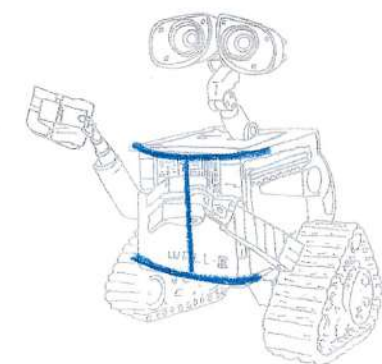
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Wall-E (Cuartos).



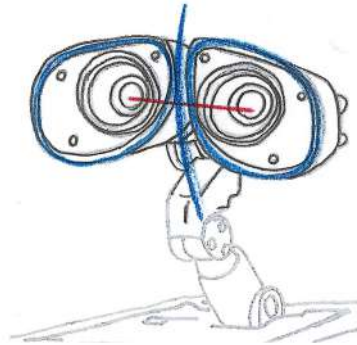
La línea de acción de Wall-E.



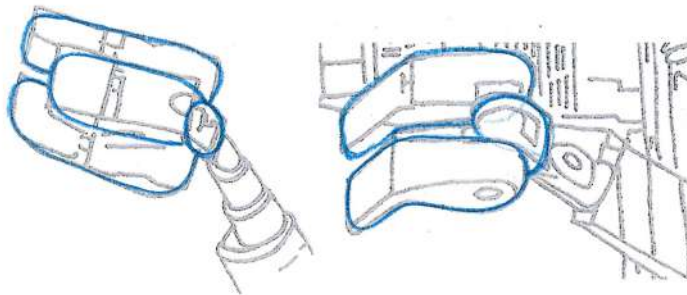
Los ejes de Wall-E.



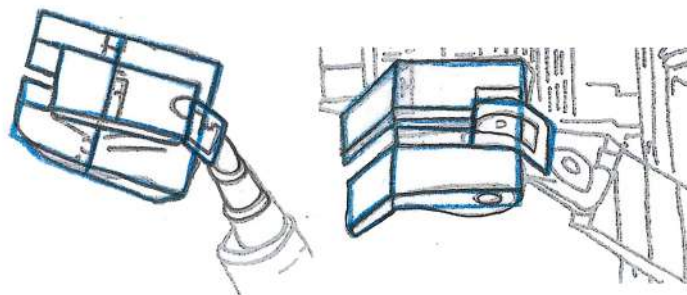
Las líneas de flotación de Wall-E.



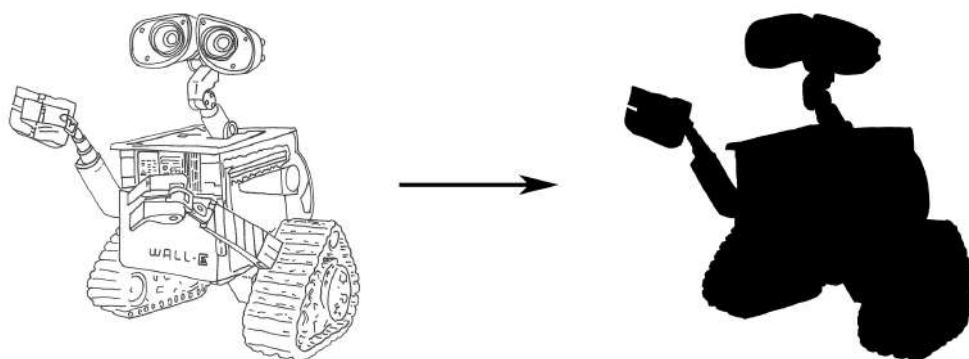
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Wall-E.



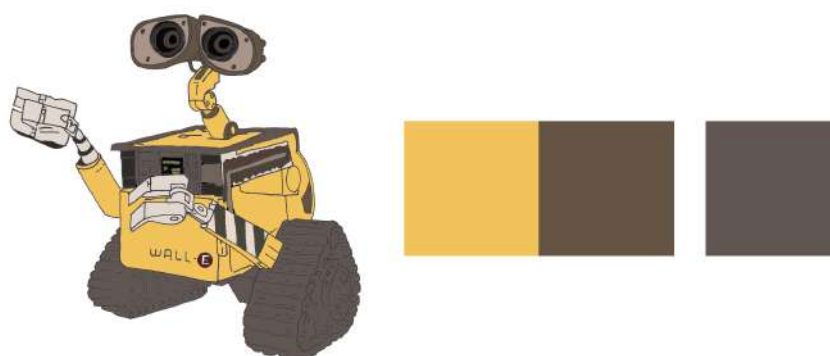
La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Wall-E.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Wall-E.

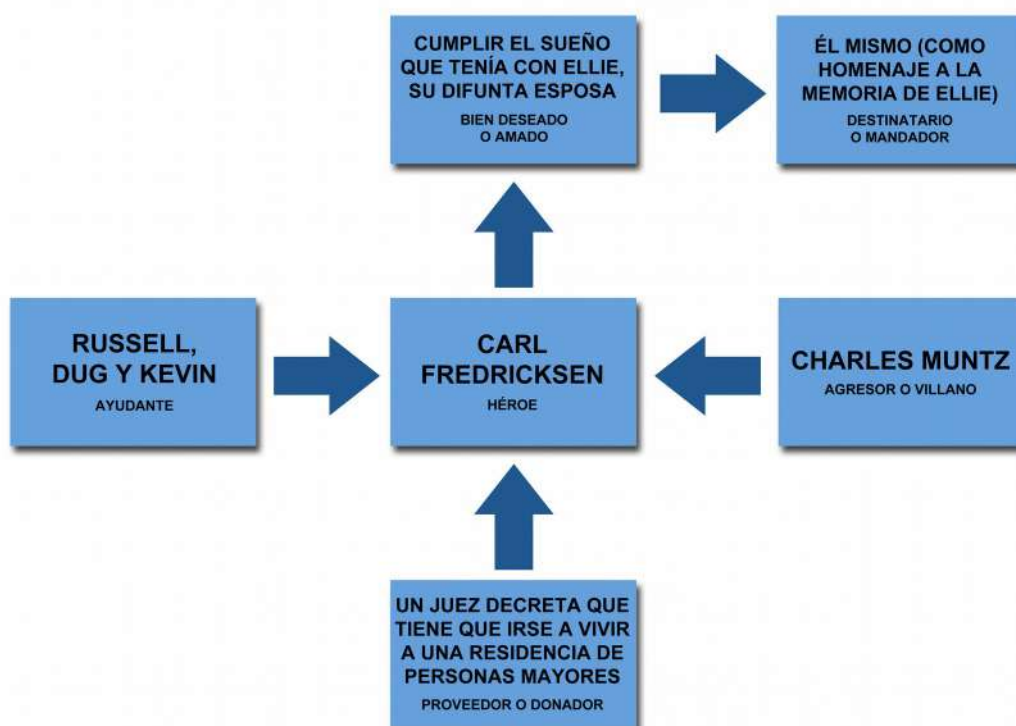


Silueta de Wall-E.



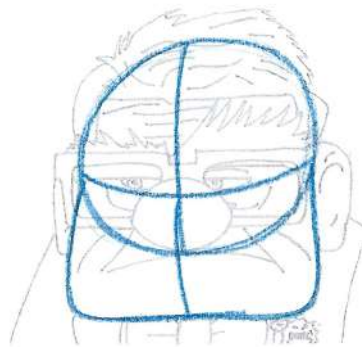
Colores de Wall-E.

UP (Pete Docter, 2009).

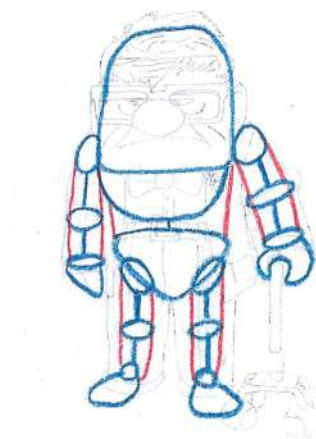


Cuadro de actantes de *Up*.

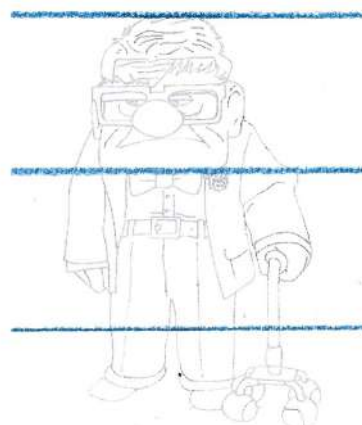
La construcción de Carl Fredricksen.



Construcción de la cabeza de Carl Fredricksen.



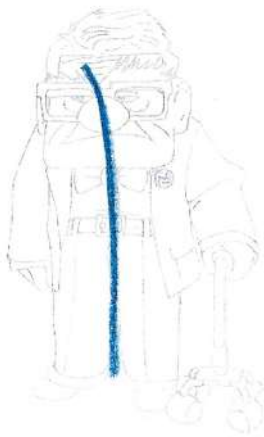
Construcción del cuerpo de Carl Fredricksen.



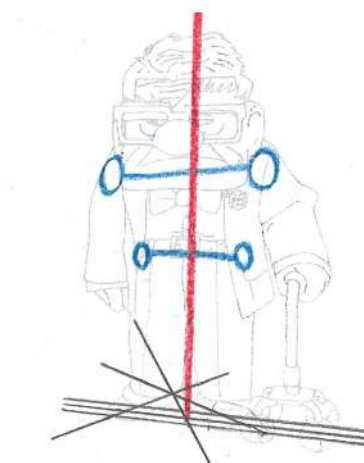
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Carl Fredricksen (Cabezas).



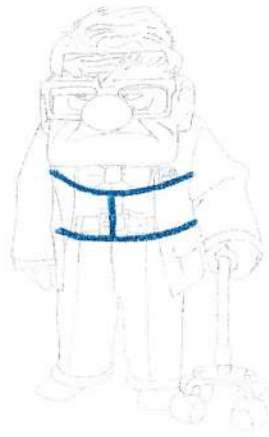
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Carl Fredricksen (Cuartos).



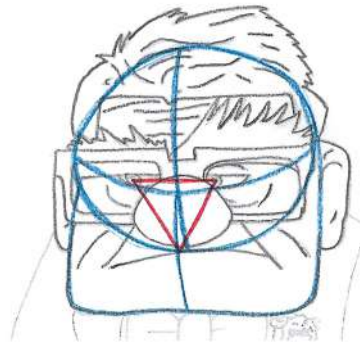
La línea de acción de Carl Fredricksen.



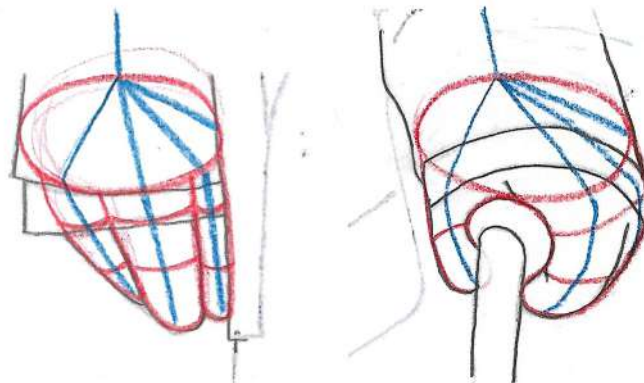
Los ejes de Carl Fredricksen.



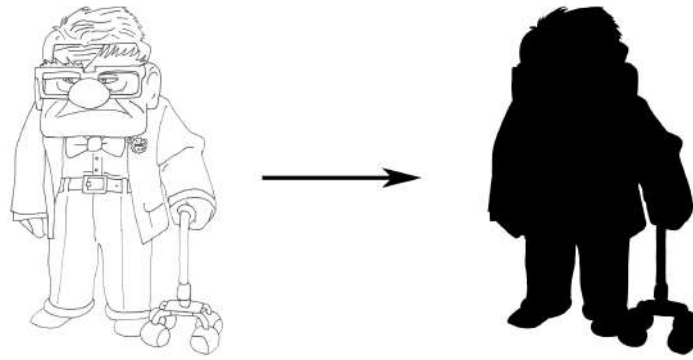
Las líneas de flotación de Carl Fredricksen.



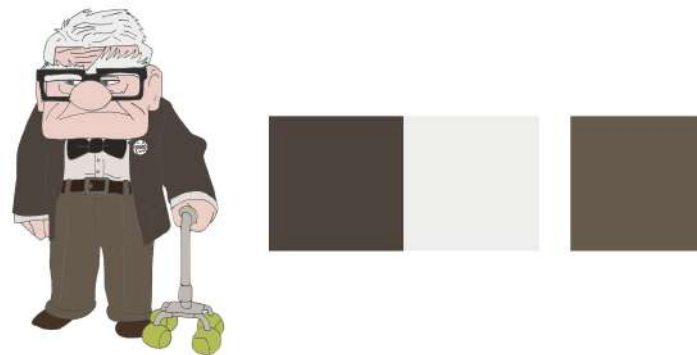
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Carl Fredricksen.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Carl Fredricksen.

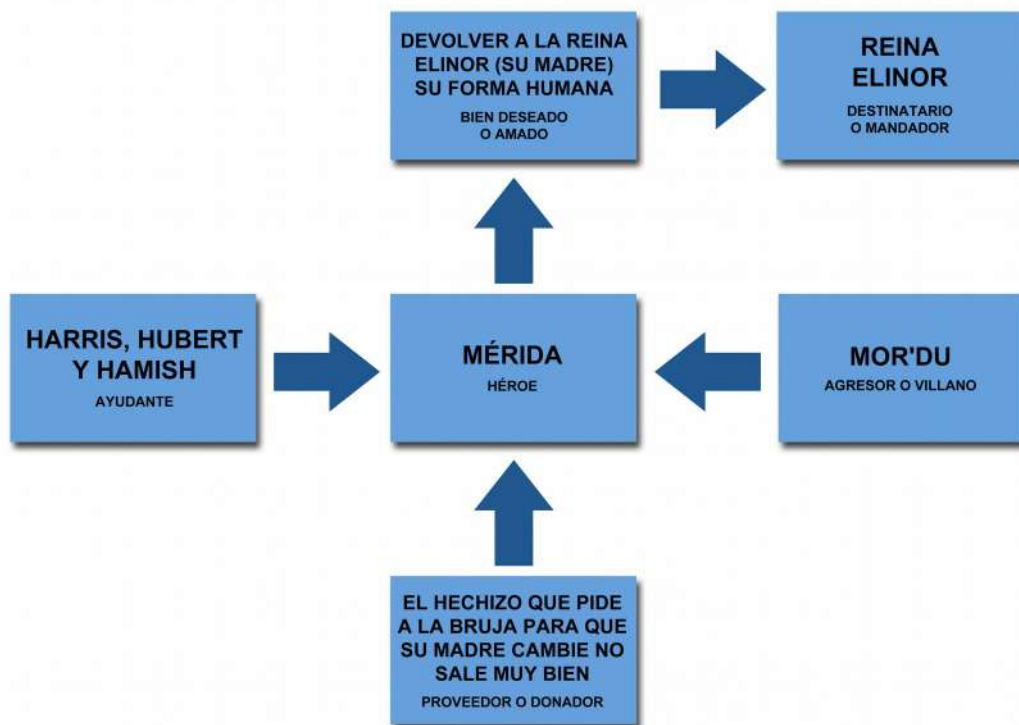


Silueta de Carl Fredricksen.



Colores de Carl Fredricksen.

***BRAVE* (Brenda Chapman & Mark Andrews, 2012).**

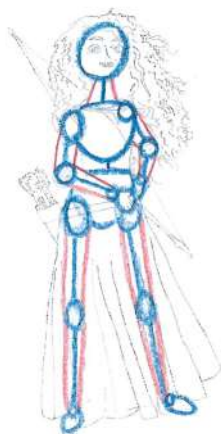


Cuadro de actantes de *Brave*.

La construcción de Mérida.



Construcción de la cabeza de Mérida.



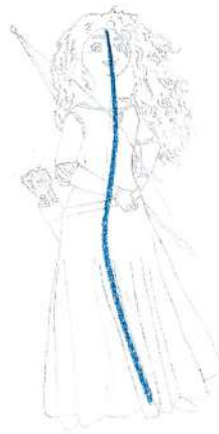
Construcción del cuerpo de Mérida.



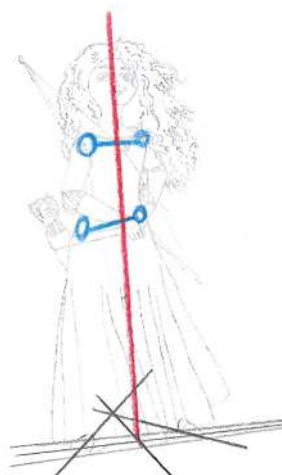
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mérida (Cabezas).



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Mérida (Cuartos).



La línea de acción de Mérida.



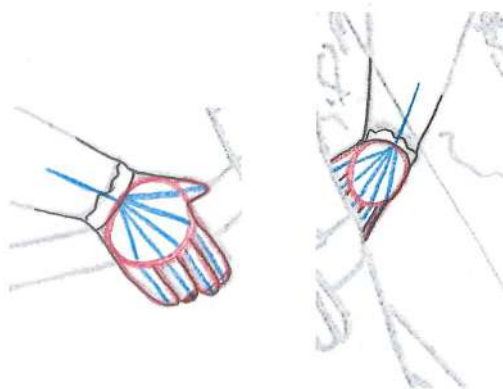
Los ejes de Mérida.



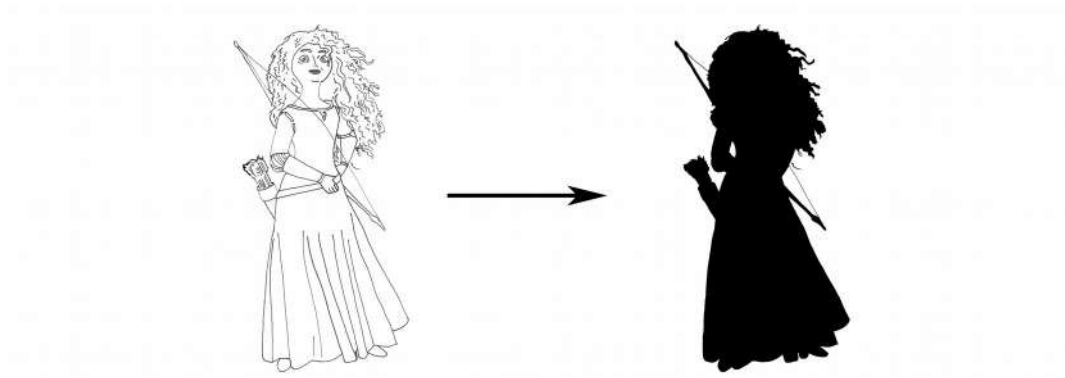
Las líneas de flotación de Mérida.



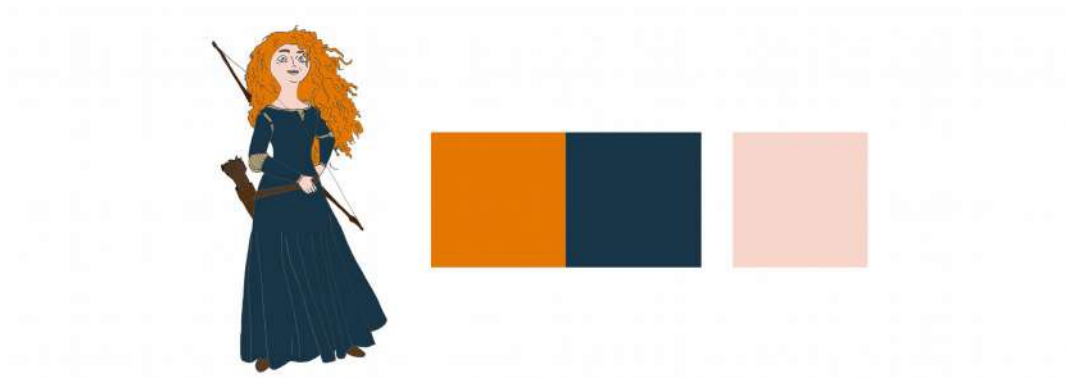
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Mérida.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Mérida.



Silueta de Mérida.



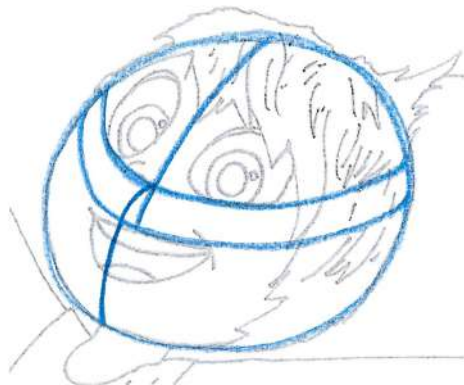
Colores de Mérida.

***INSIDE OUT* (Pete Docter, 2015).**

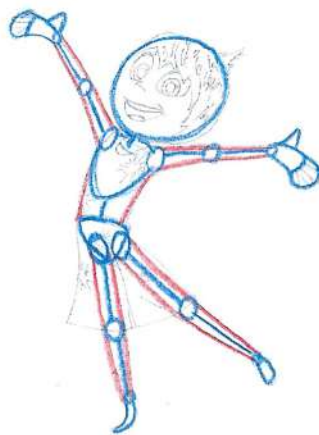


Cuadro de actantes de *Brave*.

La construcción de Alegría.



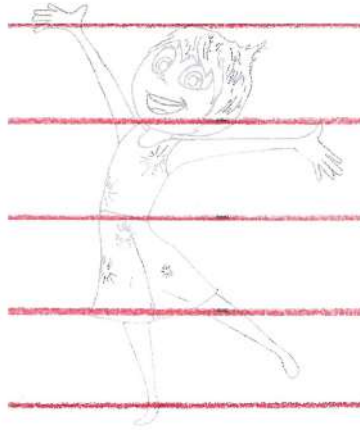
Construcción de la cabeza de Alegría.



Construcción del cuerpo de Alegría.



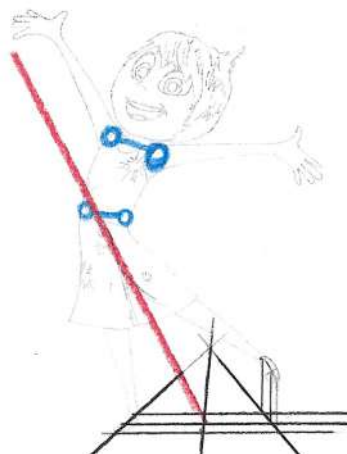
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Alegría (Cabezas).



Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Alegria (Cuartos).



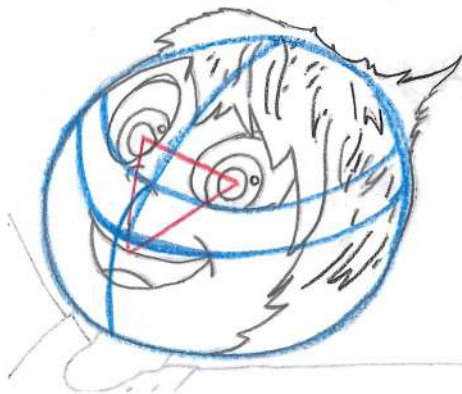
La línea de acción de Alegria.



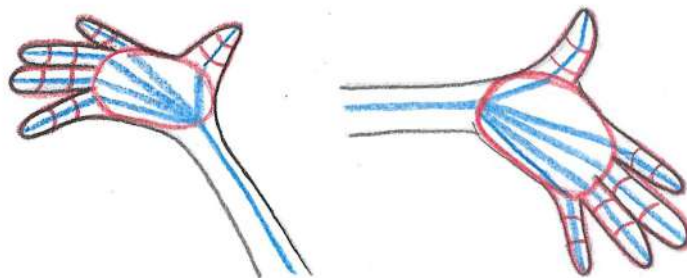
Los ejes de Alegria.



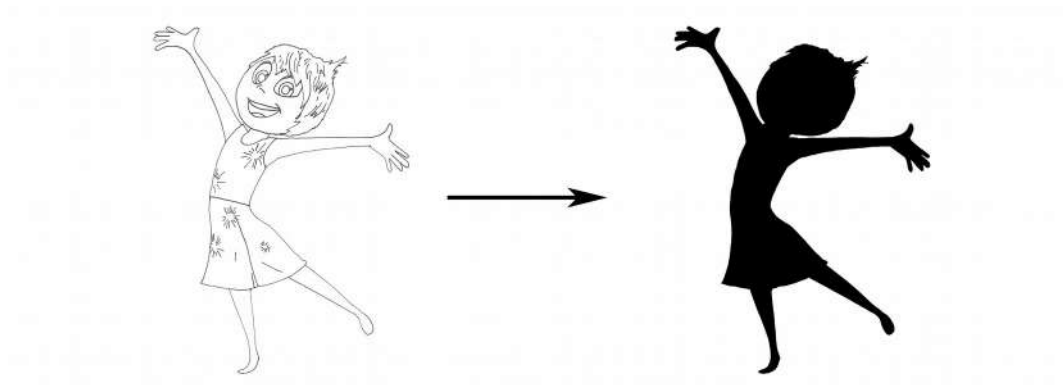
Las líneas de flotación de Alegría.



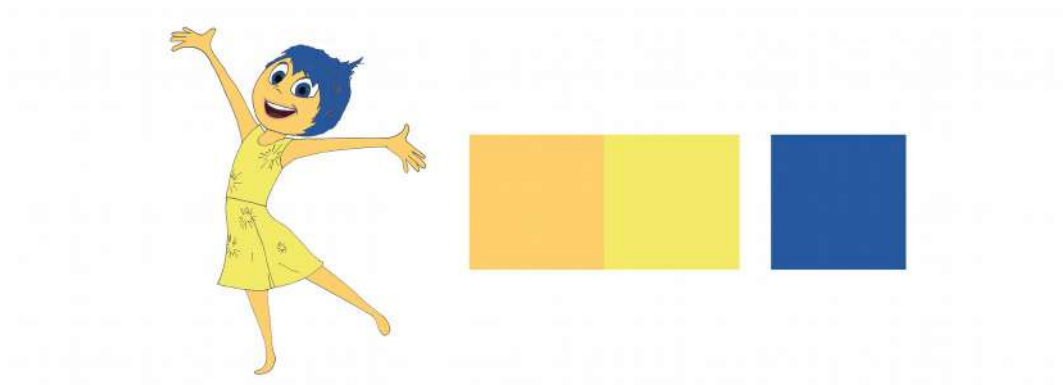
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Alegría.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Alegría.

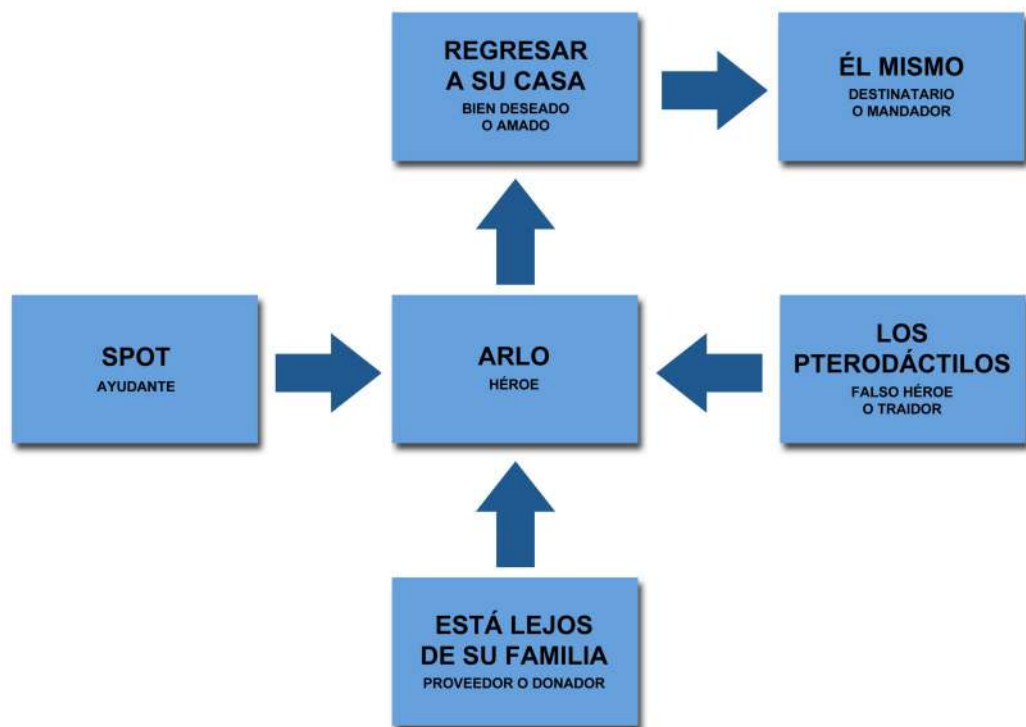


Silueta de Alegria.



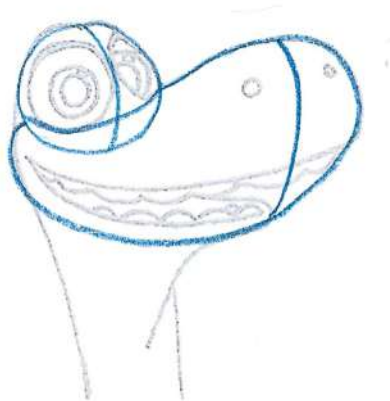
Colores de Alegria.

THE GOOD DINOSAUR (Peter Sohn, 2015).

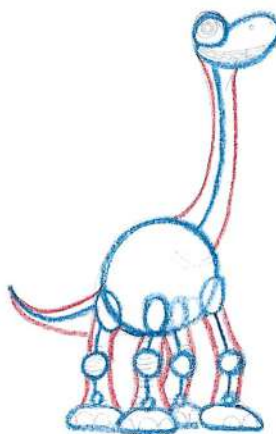


Cuadro de actantes de *El viaje de Arlo*.

La construcción de Arlo.



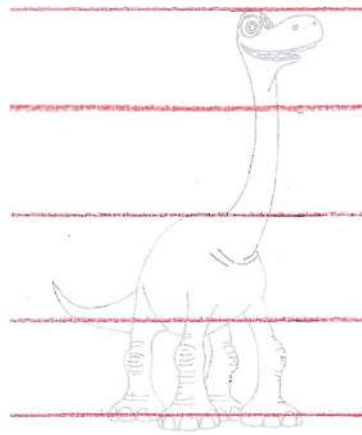
Construcción de la cabeza de Arlo.



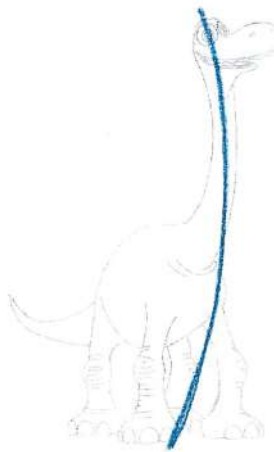
Construcción del cuerpo de Arlo.



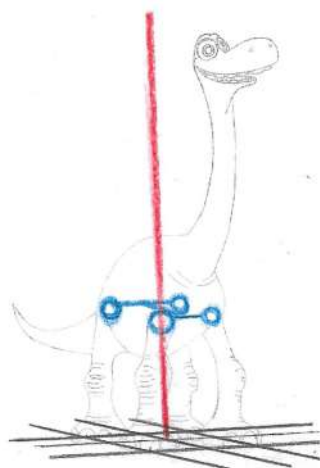
Proporción entre la cabeza
y el cuerpo de Arlo (Cabezas).



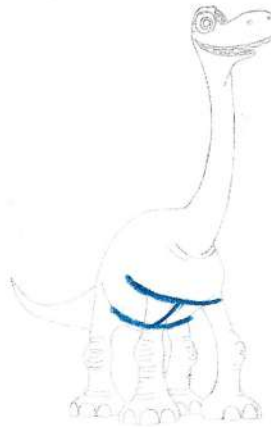
Proporción entre la cabeza y el cuerpo de Arlo (Cuartos).



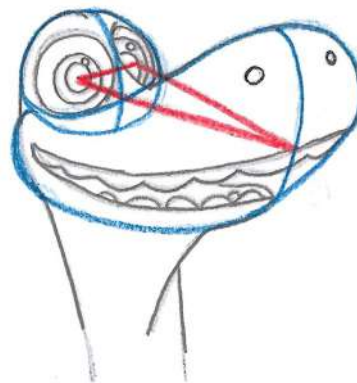
La línea de acción de Arlo.



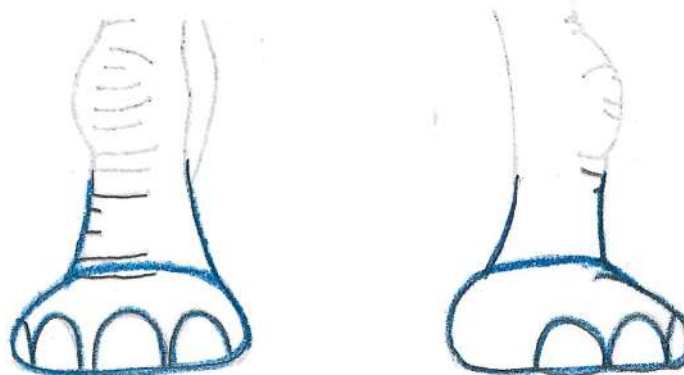
Los ejes de Arlo.



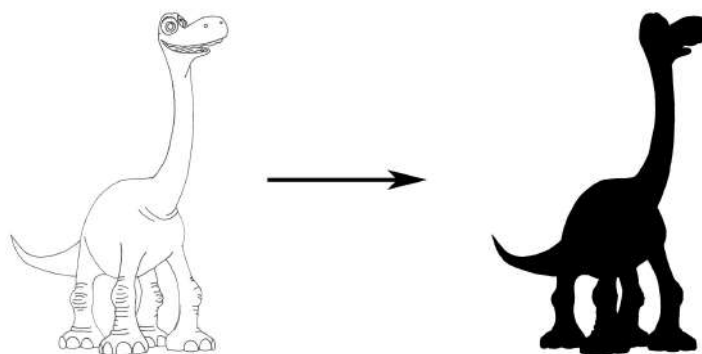
Las líneas de flotación de Arlo.



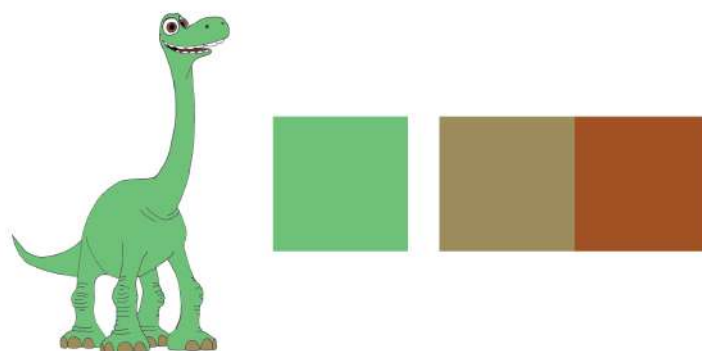
La construcción de la cara y la expresión a través de ella de Arlo.



La construcción de las manos y la expresión a través de ellas de Arlo.



Silueta de Arlo.



Colores de Arlo.

Esta tesis doctoral se focaliza en los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes y su amoldamiento a los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios.

Los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes se pueden definir como el conjunto de pasos a seguir que los artistas de hoy en día tienen que tener presentes a la hora de crear y diseñar un personaje destinado a cualquier medio creativo (animación, ilustración, diseño gráfico, etc.). Los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios son películas que han dejado de lado las técnicas de animación más tradicionales mediante dibujos o marionetas para dar paso a las más innovadoras mediante modelos en tres dimensiones realizados por ordenador, revolucionando la forma que hasta este momento se tenía de entender esta técnica cinematográfica.

La intención de esta investigación es estudiar las relaciones existentes entre los procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes y los largometrajes de animación de Pixar Animation Studios con el propósito de analizar todas las posibles re-interpretaciones que los artistas de este estudio realizan de ellos. Mediante el análisis exhaustivo de estos procesos contemporáneos de diseño y creación de personajes en cada una de sus especialidades, se pueden comparar un gran número de técnicas que aunque siguen diferentes procedimientos, persiguen el mismo resultado: la creación de personalidades.

