



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

**DISCAPACIDAD E INCLUSIÓN
SOCIAL EN LA ANIMACIÓN DEL
S. XXI. ANÁLISIS DE LOS
LARGOMETRAJES
PROYECTADOS EN ESPAÑA.**

**PROGRAMA OFICIAL DE DOCTORADO
EN HISTORIA Y ARTES**

Zaida Novoa González.

Director: Jesús Pertíñez López.

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Zaida Novoa González
ISBN: 978-84-1195-272-9
URI: <https://hdl.handle.net/10481/91000>

El doctorando Zaida Novoa Gonzáles y el director de la tesis Jesús Pertíñez López, garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la dirección del director de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

Granada, 10 de enero de 2024

Director/es de la Tesis Doctorando

Doctorando

Fdo.: Jesús Pertíñez López

Fdo.: Zaida Novoa González

RESUMEN

Esta tesis doctoral se centra en analizar la presencia que tienen la discapacidad y la inclusión social en el cine de animación, observando la visión de la misma, sus personajes y el nivel de calidad técnica y estética que ofrecen. Para ello, se examinan los largometrajes proyectados en los cines españoles desde el año 2000 hasta el año 2019. Considerando la importancia del cine de animación al transmitir valores, se pretende apoyar la normalización y la inclusión con obras audiovisuales adecuadas. No existen estudios en España que analicen estos aspectos y es necesario conocer la situación de estas personas y los modelos dentro del cine con los que puedan sentirse representados y valorados.

Para llevar a cabo esta investigación, realizamos un método de análisis con distintas variables con las que obtenemos una visión general sobre la discapacidad, la inclusión social y la calidad de la animación que se proyecta hoy en día.

Palabras clave: Animación, discapacidad, inclusión social, diversidad, análisis, cine, largometrajes.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.	10
2. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.	13
2.1. Antecedentes	14
2.2. Objetivos.	15
2.3. Metodología.	16
3. EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL CINE DE ANIMACIÓN.	17
3.1. La animación en el mundo. Una visión global de la industria.	18
3.1.1. El cine de animación en España.	
3.2. Valores en el cine de animación. Educar a través de un largometraje animado.	54
3.2.1. Cine y valores.	55
3.2.2. Violencia.	59
3.2.3. Sexualidad.	62
3.2.4. Estéticas.	64
3.3. Cine de animación en el medio educativo. El cine como recurso y apoyo en las aulas.	72
4. LA DISCAPACIDAD E INCLUSIÓN SOCIAL EN EL CINE DE ANIMACIÓN.	84
4.1. La imagen de la discapacidad. Visión e interpretación a través del medio cinematográfico animado.	85
5. MULTICULTURALISMO Y DIVERSIDAD.	
5.1. Creación de imágenes culturales en el cine de animación.	108
6. ANÁLISIS Y CLASIFICACIÓN DE LOS LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN.	144
6.1. Evolución estética del Cine de Animación en el tiempo. Cambio y desarrollo del medio.	145
6.2. Aspectos importantes que definen una animación cinematográfica.	201
6.2.1 Aspectos Generales.	211
6.2.2 Forma	203
6.2.3 Temas	219
6.2.4 Estéticas en fondos y personajes	221
6.2.5 Personajes.Personalidad	227

6.2.6 Calidad artística	248
6.3.Contenido en Animación	272
6.3.1 Calidad	272
6.3.2 Categorías de Género	280
6.3.3 Transmisión de conceptos	283
6.3.4 Discapacidad. Tipología	284
7 RESULTADOS.	
7.1. Resultados Primer Bloque. Información General	289
7.2. Resultados Segundo Bloque. Contenido	318
7.3. Resultados Tercer Bloque. Discapacidad y personajes	336
8. CONCLUSIONES.	360
9. REFERENCIAS.	372
10. Anexo I. Listado de películas analizadas	388

1 INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el cine ocupa un lugar destacado en nuestra vida social y personal. Considerado como el séptimo arte, es uno de los medios artísticos más valorados y con gran impacto social de nuestro tiempo. Sin olvidar su propósito de divertimento y de espectáculo, el cine es empleado como una gran fuente de información, instruyendo sobre las distintas sociedades, culturas, valores e ideas. No es sólo un mero entretenimiento, se puede aprender de él y por su importancia y función se debe estudiar.

Centrándonos en el cine de animación, debemos considerar su objetivo educativo, con una faceta formativa además de lúdica. Hay historias dentro del cine que han influenciado a todo tipo de público, llegando a crear pensamiento y cambiar formas de actuación a través del contenido que exponen, sobretodo a los niños y jóvenes, público en el que nos centramos. Puede modificar esos comportamientos de forma positiva o negativa.

A pesar de las muchas ideas a tratar, en este estudio nos centramos en el concepto de discapacidad que se ofrece en largometrajes de animación, junto a la inclusión social, analizando cómo muestran la visión de ambas, sus personajes y qué nivel de calidad técnica y estética ofrecen.

Esta investigación se estructura en cinco apartados centrados en aspectos necesarios para entender el análisis de los diferentes largometrajes y los recursos que se necesitan para ello.

- El primer capítulo está dedicado al cine de animación como medio artístico y de comunicación, dando una visión general del mismo, y además se muestra el ámbito de la animación como transmisor de valores, poniendo en manifiesto su valor tanto educativo como lúdico y de entretenimiento en las aulas.
- El segundo capítulo se desarrolla en cuatro puntos: por una parte, tratamos el tema de la discapacidad a través del cine y de la imagen, su concepción social y el tratamiento que se da del mismo.
- El siguiente capítulo trata sobre el multiculturalismo y la diversidad cultural en los largometrajes de animación, recopilando información y comprobando su acción.
- Después del desarrollo de estos contenidos, comienza la parte práctica: el análisis de los largometrajes escogidos, donde se representan los conceptos de discapacidad e inclusión social. Analizamos las estéticas del cine de animación y los aspectos importantes que definen un largometraje animado como apoyo en el posterior análisis.

- Como explicamos anteriormente, organizamos la información a través de unas tablas que diseñamos y en donde aparecen aspectos técnicos y artísticos de cada una de las películas.
Estos recursos serán explicados fuera de las tablas para una mejor comprensión del proceso creativo y la motivación a la hora de incluirlo en el análisis.
- En el último apartado reunimos los datos recopilados tras el análisis, creando una base de datos con la intención de contrastarlos y diseñar gráficos para presentar los resultados de forma clara y fiable. Esa base de datos nos servirá también para el análisis del tratamiento de la inclusión social y cómo se ve afectada.
- Por último, editamos todo el material y lo exponemos, observando los datos globales de cada tabla y contrastándolos entre sí, llegando a conclusiones y afirmaciones.

2

**PLANTEAMIENTO
DE LA
INVESTIGACIÓN**

2. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. ANTECEDENTES

- El cine muestra nuevas formas de ver el mundo, historias e ideas que hacen que los espectadores reflexionen y entiendan su propio entorno y acciones. El cine de animación ayuda a niños y jóvenes de todo el mundo a identificarse con los personajes, deliberando sobre sus actos, y valorándolos desde su experiencia.
- Con los largometrajes de animación podemos acercar las discapacidades a los espectadores, dando a conocer la diversidad existente y la situación de estas personas. Estamos rodeados de imágenes constantemente y el cine es un ejemplo claro de ello, al ser un medio de comunicación y creación de las mismas. Así, los niños con discapacidad pueden descubrir que en las películas que ven, hay personajes que viven situaciones muy similares a las suyas y ver sus sentimientos y pensamientos reflejados en ellas.
- El cine infantil y juvenil, además de su consideración como arte, puede transmitir enseñanzas y valores sobre diferentes aspectos, como en este caso sería la discapacidad, para formar una mentalidad más abierta y conductas positivas en los niños y jóvenes.
- Existen obras audiovisuales adecuadas para espectadores con necesidades especiales, tanto por el tema a tratar como la forma de mostrarlo. Aunque no exista un modelo único a la hora de desarrollar una obra audiovisual que pueda resultar adecuado para las distintas discapacidades, nos centramos y analizamos animaciones apropiadas por su diseño, lenguaje, estructura narrativa, guion...

2.2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta tesis se centran en el análisis de los conceptos de discapacidad e inclusión social que se encuentran en algunos largometrajes de animación. Así, se puede examinar la percepción que se tiene de las personas con discapacidad en un medio como el cine de animación y mostrar la necesidad de los modelos de inclusión social justos y realistas.

Para llegar a ello, es primordial centrarnos en un periodo de tiempo.

De este modo, los propósitos a cumplir son los siguientes:

- Examinar la forma en la que se presenta la discapacidad en el Cine de Animación dirigido a niños y jóvenes y el tratamiento de la inclusión social que se expone.
- Búsqueda de largometrajes de animación donde se ofrezca una visión de la discapacidad más real. Creemos que actualmente es necesario animaciones que ofrezcan una visión de la discapacidad sin dramatismo ni estereotipos, a la vez sea entretenida y placentera. Así mismo el respeto a lo diferente, a la “otredad” debe ser uno de los objetivos de los productos destinados al público más joven.
- Presentar y analizar los largometrajes proyectados en los cines españoles desde el año 2000 hasta el año 2019, centrándonos en los que aparezcan personajes con algún tipo de discapacidad y modelos de inclusión social pues se necesitan referentes con los que sentirse valorados e identificados.
- Constatar la imagen de las personas con discapacidad y “distintas” que se tiene de ellos en el cine, estudiando a los personajes que aparecen en los largometrajes.
- Apoyar la inclusión social, educativa y la normalización que se debe llevar a acabo.

2.3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo esta investigación y poder cumplir los objetivos propuestos, el procedimiento utilizado es el siguiente:

1. Se lleva a cabo una revisión de la producción audiovisual dentro del cine de animación desde el año 2000 hasta la actualidad para niños y jóvenes, centrándonos en los largometrajes proyectados en cines de España. También se revisan textos, artículos, libros, blogs, prensa sobre el tema en animación.
2. Se procede a la identificación y selección de los largometrajes, donde aparecen personajes con discapacidad con un tratamiento adecuado desde nuestro punto de vista. Esa base de datos nos sirve también para el análisis del tratamiento de la inclusión social.
3. Una vez reunido todo el material, se concreta aún más los aspectos a tener en cuenta a la hora de valorar las animaciones. Para ello, hemos creado unas plantillas con distintas tablas donde podremos analizar y evaluar a la vez qué vemos las animaciones. Son tres tablas sobre los aspectos técnicos de los largometrajes, el género (incluyendo el lenguaje, la trama, el plot, el mensaje, el tema, y la ambientación), la técnica, la calidad y estética, los personajes y la discapacidad e inclusión social. Durante la visualización de cada largometraje, se irán cubriendo las distintas tablas para su análisis posterior.

Ampliamos la información sobre cada apartado y buscamos documentación para un mejor entendimiento. En aspectos, como la creación de personajes y su psicología, hablamos con Fernando Llor, guionista con experiencia en distintos sectores como el audiovisual, los cómics, redacción para páginas web y la enseñanza. De esta forma, profundizamos sobre el contenido para saber cómo abarcarlo en el análisis.

Para tratar el tema de la discapacidad y la inclusión social, nos pusimos en contacto con Ismael Guzmán, psicólogo en la organización Taller Jeroni de Moragas y el diseñador gráfico Carlos Riaño, quien imparte la asignatura Imágenes de la discapacidad en la Maestría de diseño de la Universidad Nacional de Colombia. Ambos nos han ayudado a la hora de obtener documentación y cómo enfocar esta temática.

Revisamos textos, artículos, libros, blogs, prensa sobre el tema de animación, guion y discapacidad. Tenemos la lista de la cartelera de los cines de España, con la que comenzaremos a identificar y seleccionar los largometrajes donde aparecen personajes con discapacidad con un tratamiento adecuado desde nuestro punto de vista.

EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL CINE DE ANIMACIÓN

3.1. LA ANIMACIÓN EN EL MUNDO UNA VISIÓN GLOBAL DE LA INDUSTRIA

Desde las películas y series que hemos visto desde niños, pasando por los anuncios animados, videojuegos, o los gifs que usamos en los móviles, la animación forma parte de nuestro día a día, siendo un medio de gran capacidad para la representación y expresión del que no somos conscientes. Está presente en muchos campos en la que su utilización es imprescindible, como la ingeniería o la arquitectura, y a su vez, encontramos dentro de ella otras disciplinas y ámbitos, como la pintura, el cómic, la informática, el modelaje y hasta la psicología.

Su dinamismo y versatilidad lo hacen posible, jugando con diferentes métodos para obtener una obra o producto final distinto de otros. Es creación, al fin y al cabo. Paul Wells lo explicaba en su libro *Fundamentos de la animación*: “La animación es la forma de expresión más dinámica que tienen a su disposición las personas creativas.”¹

Y esto lo podemos observar en la multitud de series de televisión y largometrajes proyectados. Todas son elaboradas al experimentar con métodos y técnicas distintas y novedosas, dando origen a nuevas estéticas, estilos y narrativas que van dejando huella en los espectadores y profesionales del sector. Todos recordamos la secuencia de la estampida en *El Rey León* o la transformación de la *Cenicienta*. Estos dos largometrajes de los estudios Disney son de épocas distintas, pero utilizaron los últimos programas de animación de su época para hacer la diferencia. Así, evocamos perfectamente las escenas pues están pensadas para crear un impacto en el espectador ya sea visual, narrativo o ambos.

De este modo, el cine de animación es un arte, una forma de expresión con gran peso en nuestra cultura popular gracias a sus historias, personajes y nuevas realidades. A través de la imagen en movimiento y el sonido se expresan conceptos, valores y mensajes adaptados a los diferentes formatos para llegar a todo tipo de público en cualquier parte del mundo, traspasando barreras culturales. Andrew Selby en su libro *Animación* lo explica:

“...puede hacer que lo imposible parezca posible, y tiene potencial para comunicarse con jóvenes y mayores por igual, con independencia del origen étnico, el sexo, la religión o la nacionalidad. Si se utiliza con inteligencia, la animación puede traspasar fronteras y aunar a los espectadores alrededor de preocupaciones e ideas temáticas...”²

Para lograr este cometido debemos conocer y entender el proceso de creación de un largometraje de animación. La profesora M^a del Carmen Pereira Domínguez, Doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad Complutense de Madrid y profesora titular en el Departamento de Análisis e Intervención Psicosocioeducativa de la Universidad de Vigo, lo expone de esta forma:

¹ Wells. Paul. *Fundamentos de la animación*. Parramón (2006), p. 6.

² Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 7.

“Continuando con esta idea, queremos subrayar que por ello el cine es probablemente el arte más social. A diferencia de otras artes en las que cuenta más la individualidad del artista, en el cine, desde el momento inicial de su gestación, está presente el gran número de personas a las que se destina la película. Sin duda es una peculiaridad suya la unión de creación artística, función comunicativa y forma de producción más cercana a una factoría industrial que al taller o al estudio de un artista.”³

El proceso de creación de un largometraje de animación (al igual que uno de acción real) conlleva la colaboración de un gran número de profesionales de distintos campos artísticos (como dibujantes, pintores, diseñadores, guionistas, músicos, actores, etc.) de diversas nacionalidades que trabajan en equipo, organizando y controlando cada aspecto de la película para comunicar, sorprender y llegar al espectador. Este último verá el resultado de meses o incluso años de trabajo en equipo perfectamente previsto, organizado y estructurado.

Según la Guía didáctica Narrativa y lenguaje cinematográfico⁴ de Fernando Franco, director de cine y ganador del Goya por *La Herida* en 2014, se debe entender la película como una pieza artística, fruto de un proceso creativo, asumiendo por parte del público el tiempo que se empleó para ello (desde las horas de filmación hasta todo tipo de ensayos). A pesar de que Franco se centra en cine de acción real, expone conceptos generales del lenguaje cinematográfico que también encontramos en el cine de animación: los tipos de plano, movimientos y ángulos de cámara, el tratamiento del espacio y del tiempo... Aunque hay que tener en cuenta que, como arte, estos conceptos pueden cambiar y haber excepciones determinadas por el tipo de película que se hace, su estética, el estudio que la dirige, etc.

El público no conoce y valora la cantidad de esfuerzo, trabajo y organización que conlleva cada uno de estos aspectos, pues ven el resultado sin tener en cuenta su desarrollo. Es imprescindible conocer cada paso necesario para la elaboración de un largometraje y así tener una visión de las prácticas que se llevan a cabo, sobretodo a la hora de analizarlos.

Para comenzar, el proceso de creación de una película animada se divide en tres fases:

³ Pereira Domínguez, M. C. (2005). *Cine y Educación Social*. Revista de Educación, N°338 (pp. 205-228).

⁴ ECAM, la Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid. (28 de junio de 2018). *Guía didáctica narrativa y lenguaje cinematográfico de Fernando Franco*. <https://ecam.es/la-ecam-lanza-una-guia-didactica-para-secundaria-y-bachillerato-sobre-narrativa-y-lenguaje-cinematografico/>

- **Preproducción:** es la fase previa a la filmación. Comenzaría desde el nacimiento de una idea hasta que se comienza a producir y filmar la película.
- **Producción:** Es la parte en la que comenzamos a filmar. Cuando las bases del proyecto están sentadas y dependiendo de las técnicas a utilizar, se realizan pruebas de movimiento, de fotogramas claves e intermedios, articulación y gestualización de personajes, creación de fondos, etc. Detallando cada parte todo lo necesario y haciendo cambios hasta llegar a la edición.
- **Posproducción:** La última fase hasta que la película se proyecte. Efectos especiales, edición, sincronización, correcciones y sonido para que la película se pueda lanzar y distribuir.

Estos proyectos de animación siguen un patrón de trabajo donde se encuentran estas tres fases. Lo conocemos con el nombre de pipeline. A continuación, explicaremos cada fase para entender los procesos que se suelen emplear. Terminaremos con una explicación más detallada en el momento en que presentemos las tablas con las que analizaremos los largometrajes.

Como ya mencionamos, en la fase de preproducción se organiza el equipo y los elementos necesarios para el rodaje y grabación posteriores.

Para empezar, un proyecto de esta envergadura puede iniciarse por un pedido o encargo o por algún tipo inclinación o finalidad.

Andrew Selby nos habla del briefing, un documento donde se resumen todos los datos, los objetivos y requerimientos como el presupuesto, las técnicas, el tiempo necesario o las limitaciones a la hora de llevarlo todo a cabo.

“En función a la naturaleza del proyecto, a las empresas de producción podría pedirseles que buscaran candidatos para puestos, o una agencia podría contratar a un director en concreto que el cliente haya indicado que le gusta tras ver ejemplos de su obra. En la animación independiente, el animador suele escribir la sinopsis para intentar obtener fondos de organismos de financiación u otras empresas o patrocinadores externos. Al director se le encarga la tarea de concebir el proyecto concreto.”⁵

Después de este primer paso y a modo de aceptación, se escribe el guión que se irá cambiando y estudiando numerosas veces hasta que se apruebe. Así, se analizan ideas, temas y diversas interpretaciones de todo el proyecto, teniendo en cuenta tanto lo visual como lo sonoro. Para ello, es importante la documentación y la investigación de cada concepto, diseño e idea. Esta documentación debe ser corroborada y aceptada, pues en ella se basa el trabajo y debe ser lo más fiel posible a lo que se busca.

⁵ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 13.

La documentación constará de todo tipo de material (visual, gráfico, pictórico, grabaciones, textos, etc.) que se pueda utilizar para aportar carácter y particularidad.

Con todo ello, se presenta un resumen (el tratamiento) donde se explican todos los conceptos y puntos importantes para entender la historia: explicación de la idea y de la historia; el storyboard, para observar el tipo de narración a utilizar, el entorno, cómo se presentan a los personajes o el tipo de encuadres, planos, ángulos que se usan; las voces (junto con los diálogos y narraciones), la banda sonora y efectos para crear ambiente que se pueden llegar a utilizar, el tipo de formato y técnica y método para llevarlo todo a cabo, el presupuesto que se necesitaría, etc.

De esta forma, encontramos todos aquellos matices y elementos necesarios para entender la idea general y final de la producción: desarrollo de entornos, diseño de personajes, secuencias y más aspectos que sirvan para tener una idea aproximada del aspecto global que tendrá el proyecto finalmente. Como dijimos, esos dibujos y estudios parten de una investigación y documentación extensa y previa con la que el equipo trabajará para animar el storyboard. Selby explica que en esta fase es importante controlar cada punto a desarrollar y tener un estudio previo para crear el filme:

“Esto implica un detallado análisis de cómo se va a construir la producción (cómo se moverán los objetos en el entorno, cómo caminarán, hablarán e interactuarán los personajes, cómo será la iluminación y cómo captan las cámaras cada fotograma), de modo que todas las cuestiones de producción estén resueltas antes de empezar la filmación.”⁶

De ahí lo importante que es la planificación y la organización en esta fase de todo el material y la producción en general.

La siguiente fase es la producción: después de toda esa fase previa de trabajo, de estudio y reunión del material desarrollado, es el momento de realizar la parte gráfica filmica y sonora, todo ello planificado de antemano. Hay que tener en cuenta el tipo de técnica y método que se va a utilizar para animar. Por ejemplo, si la producción es para un proyecto de animación 2D se siguen una serie de pasos: Se dibujan los principales fotogramas, aquellos conocidos como fotogramas claves de la acción, con las posiciones principales de los personajes. Después se hacen pruebas de movimiento a través de la línea para conseguir que sean acordes al personaje y naturales, que sean creíbles con la realidad que se está retratando. Lo mismo ocurre con el diseño final de fondos a partir de los entornos analizados, dibujando y diseñándolos para crear la atmosfera clave y general de toda la película, donde se verá la acción de cada personaje, y buscando crear una sensación y un significado en concreto. De la misma forma que se crean fotogramas claves, también debemos dibujar los fotogramas intermedios, aquello que se sitúan entre los fotogramas claves para obtener la acción completa del personaje.

⁶ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 14.

“Estos se filman o escanean, se pasan a limpio (clean up) y se guardan como fotogramas individuales en el programa informático correspondiente.”⁷

A continuación, se entinta y se da color a los fotogramas para obtener el acabado final. De igual manera, se tiene en cuenta la composición para conseguir una imagen completa y global de la película. Para terminar, se editan los fotogramas, comprobando si todo funciona correctamente y se renderizan, “se unifican las capas del fotograma para crear los fotogramas finales.”⁸

Estos serían los pasos para producir una animación en 2D. Si se planifica una producción para animar en 3D, la situación a seguir cambia, pues la técnica, el medio y el método varían. Aunque se siguen manteniendo la parte de preproducción, el desarrollo de un largometraje en 3D es diferente a uno de 2D. Para empezar, en el 3D las imágenes se generan en tres dimensiones, dando una sensación de realidad y profundidad; por el contrario, la animación 2D crea imágenes bidimensionales, representando una realidad más simplificada. Para su creación, los animadores dibujan 24 fotogramas por segundo, que deben saber manipular, para conseguir un movimiento fluido y detallado. Además de ello, el animador debe poseer amplios conocimientos, tanto de anatomía y dibujo en movimientos (o acting) como de los principios de la animación. Como observamos, una animación 2D se realiza de forma manual principalmente, aunque también se puede utilizar softwares digitales para animar. Todo ello hace que el proceso sea algo más complejo que producir una animación en 3D. Para ésta última es necesario utilizar softwares y programas digitales complejos.⁹

Al producir una animación 3D, los animadores modelan y esculpen las formas de los personajes a partir de los dibujos y diseños previos, manteniéndose lo más fiel a ellos. El siguiente proceso es el de rigging, seguido del de animar. Este procedimiento es importante, pues se estudia y crea la estructura de ese personaje modelado anteriormente, creando su movimiento y viendo si funciona en sí.

Lo siguiente a realizar son los efectos y la iluminación:

“se ejecutan y se graban los efectos visuales que sustentan los movimientos principales de la forma, a menudo en conjunción con el diseño de luces, para evocar una atmosfera concreta y crear altas luces en ciertos aspectos de la forma con un fin dramático.”¹⁰

Como en la animación 2D, también componen y renderizan el material obtenido unificando todos los fotogramas para crear un conjunto final. En el momento de componer, se preparan los últimos detalles o se cambian algunas partes para recrear sensaciones o elementos que sean importantes en la historia.

Estos son los pasos en los dos tipos de producciones, con una fase final en ambas que sería la copia de trabajo:

⁷⁻⁸⁻¹⁰ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 15-16.

⁹ Información obtenida a través de L'idem Barcelona. Creative Art School.

(https://www.lidembarcelona.com/blog/animacion2d_animacion3d/)

“tanto si se trabaja en dos como en tres dimensiones, se considera que los efectos especiales, junto con la música, la narración y el diálogo, crean una versión intermedia del proyecto, conocida con el nombre de ‘copia de trabajo’, que ayuda a establecer cómo va la producción, ilustrando su atractivo y sus valores, a la vez que pone en manifiesto las posibles inconsistencias, errores y fallos.”¹¹

Después de la preproducción y producción, la última fase es la conocida posproducción, donde aparece todo el material final junto con los últimos elementos a añadir y retoques para conseguir un producto final listo para distribuir.

En esta etapa se utilizan efectos especiales para potenciar algunas partes importantes o necesarias en la película. También se corrigen y eliminan algunos elementos para perfeccionar el largometraje, como el color y se masteriza el audio.

Otro proceso dentro del diseño del sonido que se lleva a cabo es la panoramización, “hacer que las distintas pistas grabadas salgan por los altavoces de modo que se coloquen en partes diferentes del auditorio”.¹²

Por último, mencionamos la colocación de títulos y créditos, donde se muestra la labor y el papel de cada participante del equipo de creación. Este apartado puede llegar a ser muy creativo, pues hay créditos y títulos muy bien diseñados que van en consonancia con la película a nivel visual, siendo un apoyo y aportando información de la trama a partir de usar elementos. En definitiva, enriquece a la obra en su conjunto.¹³

Cuando todo está finalizado, se lanza y distribuye gracias a los agentes de distribución, “que establecerán contacto con redes de emisión, festivales y demás entidades de modo que proyecten la obra para su consumo”.¹⁴

La planificación de las tres fases es importante para que los creadores puedan controlar cada aspecto durante el proceso, administrando el tiempo que conlleva y los presupuestos necesarios, estos dos últimos puntos fundamentales a la hora de trabajar en un largometraje animado, pues la inversión en un largometraje animado es superior a la de una proyección de ficción real. Esta gestión dará más libertad y seguridad a la hora de enfrentar a los posibles problemas que se llegan a presentar.

Por ese motivo, hay que entender que, para llevar a cabo esa planificación, es importante conocer los distintos roles de trabajo, esenciales para crear una animación. Aunque depende de la duración de la pieza o la producción que la desarrolle, cada miembro participante debe saber cual es su rol y tener claro el tipo de trabajo/s que debe desempeñar.

¹¹ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 16.

¹²⁻¹⁴ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 17.

¹³ Información obtenida a través de Aprenderdecine.com. Créditos de películas y series. Cómo se hacen. (<https://aprendercine.com/creditos-de-peliculas-y-series/>)

Podemos dividir estos perfiles según el proceso en el que se desarrollan.¹⁵

- Preproducción: donde incluimos director/es, productor/es, director/es de arte, editores, documentalistas, supervisores de producción y de animación, respectivamente.
- Historia: cuentan con supervisores, coordinadores y dibujantes de storyboard.
- Animación: para esta parte del proceso encontramos a los directores de animación y a los animadores.
- Arte gráfico: en este apartado hallamos al jefe de arte gráfico junto a los documentalistas de imágenes, los diseñadores de bocetos, ilustradores y diseñadores, artistas digitales, escultores, diseñadores de personajes, de sets y de props.
- Layout: también hay jefes de layout, supervisores, diseñadores de layout y ambientadores de sets.
- Edición: tienen jefes de edición, ayudantes de edición y de producción de edición y editores musicales de animatic.
- Equipo de cámara: con jefes de cámaras, supervisores, calibradores e ingenieros.
- Producción: donde hallamos controladores, jefes de instalaciones y de compras, coordinadores de marketing, promoción y de producción y encargados de cuentas.
- Sonido: en este apartado trabajan editores y diseñadores de sonido, editores de efectos de sonidos y supervisores de los distintos procesos.
- Sistemas informáticos: cuentan con jefes de sistemas informáticos, ingenieros de software, hardware y de sistemas, técnicos, equipo de desarrollo de sistemas de animación y modelados y responsables de logística.
- Posproducción: cuentan con supervisores, editores, grabadores y artistas de foley, mezcladores de regrabación de sonido, consultores y agentes de casting (de voces).

¹⁵ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 7. pp. 29-31.

- Música: al igual que otros campos, tienen supervisores, editores, mezcladores de sonido, ayudantes de grabación, grabadores de diálogos, encargados de contratación de orquestas, compositores, músicos...
- Diseño de títulos: diseñadores de títulos, retocadores de color y cortadores de negativos
- Distribución: agentes y directores de distribución.

El tipo de labor puede ser individual o colectivo por lo que es vital saber trabajar en equipo para tener un rendimiento productivo y eficiente, en un entorno óptimo para ello.

Andrew Selby lo expone claramente:

“Crear las condiciones correctas para que las ideas florezcan es esencial, sobre todo las que tienen que ver con las principales propiedades de la animación: ejecución, movimiento y narrativa.”¹⁶ Así, un gran número de artistas, guionistas, animadores, dibujantes de storyboards, diseñadores, compositores y músicos entre otros desarrollarán en conjunto y a la vez explorarán su propia faceta artística, aprendiendo de ella y de sus compañeros. Por ese motivo, se necesitan perfiles profesionales específicos, como los ya nombrados, teniendo en cuenta el uso de la tecnología en el cine de animación, lo que genera nuevos perfiles y un mayor conocimiento de herramientas, aplicaciones como el CGI (Computer Generated Imagery), imágenes generadas por ordenador donde se aplican efectos especiales, o nuevos modelos y estructuras como la representación 3D o la realidad virtual.

Y es que además de un medio artístico y de comunicación, el cine de animación es una industria, un mercado de éxito dentro y fuera de nuestro país. En ella encontramos actividades para su desarrollo, producción, edición, etc. llevadas a cabo por distintas empresas, creando puestos de trabajo. Según el Libro Blanco de la Animación en la industria de animación española (DIBOOS).¹⁷

- El 90% de las empresas se dedica a la producción de contenidos, tanto para televisión, como para cine. España es el 5º productor mundial y 2º europeo de largometrajes de animación, con 28 producciones en el período 2010-2014.
- Ya la mitad de las empresas se dedican a la producción de contenidos de animación para móviles y nuevos canales digitales.
- El 72% de las empresas genera IP propia y el 42% marcas industriales.
- El 60% de las empresas exporta, el 45% lo hace en los mercados europeos, el 23% en Norteamérica y solo el 10% en Oriente Medio y África.

¹⁶ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 26.

¹⁷ DIBOOS, *Libro Blanco. La industria española de la animación y los efectos especiales* (2018), pp. 4-6. Véase: <https://diboos.com/>

- El mercado que más peso representa en la facturación de la industria es el norteamericano, con un 52% de los ingresos totales. Mercados como el asiático representan importantes retos y oportunidades, debido a las dificultades de introducción y a su potencial.
- El presupuesto medio para un largometraje se estima alrededor de los 12 millones de euros; para una serie del equivalente a 13 horas, sería de 3 millones de euros; y para un cortometraje inferior a 10 minutos, alrededor de los 60 mil euros.

Estos datos otorgados por la Federación de Animación en junio de 2018 nos demuestran el impacto económico y social que tiene esta industria.

El cine de animación se consume en todo el mundo, logrando que generaciones completas sigan viendo sus largometrajes más exitosos a lo largo del tiempo y de forma reiterativa. En este punto, el marketing y la publicidad son campos indispensables para conseguir llegar al público que se busca (en nuestro caso el infantil y juvenil) y asegurar el éxito, pues algunos estudios tienen departamentos de marketing o trabajan con otras agencias que publicitan y promocionan los largometrajes.

Aunque varía el alcance de la promoción según las diferentes producciones (algunas tienen más contactos en los medios de comunicación y muchas más posibilidades de hacer grandes inversiones), se quiere asegurar ese éxito en taquilla para poder seguir trabajando en nuevos proyectos y, también, para comercializar directa e indirectamente el producto:

Por una parte, se lanzan películas en DVD en diferentes idiomas, subtítulos y formatos de visualización. Además, también encontramos material adicional sobre la película, entrevistas, juegos o documentales con el making of del largometraje. Por otro lado, encontramos el merchandising y las licencias de explotación, donde se obtiene un gran beneficio que, en muchos casos es mayor que el obtenido con la propia película. Desde juguetes, juegos, libros, ropa, videojuegos, hasta utensilios de uso doméstico, productos de alimentación o de uso higiénico, las compañías audiovisuales utilizan a los personajes de sus películas como un reclamo para los espectadores y posteriores consumidores (haciendo hincapié en los relacionados con los espectadores más jóvenes). Tal es su importancia que se hace un estudio de la película antes de finalizarla donde se analizan a los personajes relevantes o las escenas claves para ver su capacidad e impacto en el público.

Uno de los mejores ejemplos y más conocidos es The Walt Disney Company. Acorde a los datos de License Global, la compañía Disney facturó 56.600 millones de dólares en 2016¹⁸ y siguen siendo los primeros en el sector al ceder los derechos de explotación de estos personajes para que los utilice otra marca. Precisamente tenemos a Mickey Mouse, imagen e identidad de la compañía, con el que siguen ganando beneficios.

¹⁸ Cabreo S. (10 de diciembre de 2017). «Merchandising», un negocio de cine. La Voz de Galicia.

Susana Navas Navarro, Catedrática de Derecho civil en la Universidad Autónoma de Barcelona, explica en su libro *Contrato de merchandising y propiedad intelectual* la implicación de las franquicias con esta práctica:

“Walt Disney empieza a promocionar sus parques temáticos, lugar idóneo para comercializar sus personajes. En la segunda mitad de los años 70 aparece el merchandising relacionado con las películas de aventuras (v.gr., *La guerra de las Galaxias*, *Star Trek*).” [...]

En los años 70 nace, en Alemania, la primera compañía dedicada al merchandising. Su nombre era Merchandising München y los primeros personajes objeto de cesión fueron *La Abeja Maya*, *Simbad el Marino* y *Pinocho*.

A partir de la década de los 80 el merchandising se centra en el mundo de los juguetes debido a la influencia que tiene la televisión en los niños. De aquí, pasa, en los años 90, a los videojuegos; aunque, de todos modos, seguía -y sigue- ostentando un lugar preferente en el primer ámbito mencionado.”¹⁹

Este aspecto no ha cambiado en más de 40 años ya que, como explicamos, los beneficios que generan son de millones de dólares. Sin contar la venta en épocas precisas, como en los meses cercanos a Navidad o en las propias vacaciones, donde se estrenan diversas películas de animación, las compras disparan las ventas de este sector que ya de por sí es próspero. Esto ocurrió con la película *Frozen*, estrenada en 2013, convertida en uno de los mayores éxitos en los últimos años. Elsa, Olaf o Anna han aparecido en numerosos y diversos productos alrededor del mundo, formando parte ya del imaginario colectivo de un extremo al otro del planeta.

La promoción de los largometrajes también corre a cargo de la prensa, donde se envían dossiers o notas de prensa con avances o las páginas webs de los estudios donde se exponen los avances y nuevas noticias sobre sus proyectos. Las redes sociales tienen un papel importante a la hora de promocionar, pues puedes hacer una buena campaña publicitaria sin grandes gastos con nuevos medios para su comercialización, llegando directamente a un público específico.

Las producciones también organizan exposiciones, eventos, proyecciones y estrenos donde muestran los proyectos o los futuros encargos a medios de comunicación, profesionales del sector y a la crítica invitada antes de que se proyecte en las salas de cine. Un ejemplo de esto es el D23 Expo, organizada por el club oficial de seguidores de Disney (D23: The Official Disney Fan Club) cada dos años.

¹⁸ Cabreo S. (10 de diciembre de 2017). «*Merchandising*», un negocio de cine. La Voz de Galicia. https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/mercados/2017/12/10/merchandising-negocio-cine/0003_201712SM10P15991.htm

¹⁹ Navas Navarro, Susana. *Contrato de merchandising y propiedad intelectual*. Editorial Reus (2001), p. 58

Durante tres días, se presentan diversos eventos como la presentación y primeros visionados de los nuevos proyectos de estudios (PIXAR, Walt Disney Animation Studios, Lucasfilm...) exposiciones comisariadas del making of de largometrajes y cortos, conferencias con los directores, animadores y actores, ceremonias de premios, etc.

Este tipo de eventos están muy bien pensados pues es una forma de acercar al público los proyectos de animación pasados y futuros. Atraes a un público especializado que puede ver el desarrollo de los proyectos, a los seguidores de los estudios que disfrutan de las actividades y las compras de las diversas tiendas que hay dentro del recinto, y a un público general y diverso que busca entretenimiento y su parte más lúdica.

No hay que olvidar el gran número de festivales alrededor del mundo como otra forma de presentación de nuevos proyectos, creadores y conocer qué se está realizando dentro del ámbito de la animación. Algunos de estos festivales son el Festival de animación de Ámsterdam KLIK! (Holanda), Anim'est (Bucarest, Rumania), el Festival de Animación de Bradford (Reino Unido), el Festival de Animación de Nueva York (EE. UU), el Festival Internacional de Animación de Hiroshima (Japón), el Festival Internacional de Animación de Annecy (Francia), GIRAF (Calgary, Canadá), Anima Mundi (Río de Janeiro, Brasil), Mundos Digitales, Festival Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Medios(España) o el Festival Internacional de Animación de Melbourne (Australia) entre otros. Estos eventos se llevan a cabo por todo el mundo habiendo, más de 300 en los que destacan sus actividades y encuentros de profesionales con inclinación a lo educativo y promocional, llegando a acudir miles de personas de cualquier índole.

“Los festivales de animación constituyen, asimismo, un importante foro para presentar trabajos a un público entendido, compuesto no sólo de aficionados, sino también de publicistas, productores y críticos, donde el animador independiente puede llegar a convertirse con el tiempo en un productor ejecutivo de animación.”²⁰

Hay que tener en cuenta que cada vez se ve más animación, pero la forma de consumirla ha cambiado. Nuestra audiencia más joven disfruta de los largometrajes animados a través de múltiples dispositivos electrónicos como las tablets, los smartphones o con numerosos aparatos de reproducción de contenido multimedia donde pueden acceder a plataformas de video de pago o a sitios webs de video que contienen largometrajes y series animadas.

Carlos Biern Lliviria, antiguo presidente de DIBOOS (Federación Española de Asociaciones de productoras de Animación) y actual presidente de Imira Entertainment, esclarece este hecho en el sector:

“La distribución norteamericana sigue girando y aumentando su producción de animación y efectos visuales de manera considerable para cubrir cada vez más taquilla global, incluyendo ya al gigante asiático China como socio.

²⁰ Selby, Andrew. *Animación*. Blume (2013), p. 175-177.

Otro daño correlativo lo han sufrido los canales de cables infantiles tradicionales, que ven cómo Youtube (en breve Youtube KIDS), Amazon o Netflix ya se han comido una gran parte de sus ingresos de abonados y publicidad: y lo que es más valioso, acaparando el tiempo de su audiencia: cada vez se consume más animación.”²¹

Netflix, Movistar Plus, HBO, Sky Amazon Prime o la reciente Disney Plus son algunos ejemplos de esto. Producen contenidos de animación en países donde hay mayor audiencia y consumo, donde el beneficio para invertir es mayor y así conseguir más cuotas de abonados. Si la plataforma crece, se generará una mayor cantidad de contenido que será rentable gracias a estas cuotas y así seguir captando más suscriptores. En 2020, Netflix, Amazon y HBO, las tres grandes plataformas tienen aproximadamente un volumen de negocio de 216 millones de euros en suscripciones en España: Netflix 6.391.000€ (3146€ tributados), Amazon 3.687.000€ (55.363€ tributados) y HBO 1.229.000€ (45.206€ tributados), siendo los gigantes de la producción audiovisual.²²

Como dijimos, la explotación del producto cambia, pues ellos mismos financian, distribuyen y exponen los largometrajes, descendiendo los espectadores de televisión (tanto de cable como en abierto) y, en cierta forma, de cine. Elena Neira, investigadora en comunicación audiovisual de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) da un ejemplo de ello en el diario digital económico Expansión:

“Esto hace que las inversiones en marketing que tiene que hacer para dar notoriedad a sus contenidos sean mucho menores que las de un estudio. Basta con informar a su enorme comunidad de usuarios a través de una notificación en el móvil o una newsletter para que millones de personas conozcan sus estrenos”.²³

Con este modelo de negocio, las estrategias y tácticas cambian en el sector audiovisual, haciendo que muchas compañías cinematográficas no puedan seguir este ritmo de creación.²⁴

Y es que hay que ser conscientes de la situación a la hora de financiar un proyecto de esta envergadura, siendo necesaria una inversión media de 6 millones de euros.

Ángel Molinero, gerente de DIBOOS y director general de *Ánima Kitchent*, lo explica:

²¹ Revista del cine español ACADEMIA. Academia de las Artes y la Ciencias Cinematográficas de España. Nº 219, mayo/junio 2016, P. 12.

²² Ruiz, J. [@Ruiz_Noticias]. (28 de junio de 2019). *Netflix paga en España los mismos impuestos que un mileurista: 3.146€/año* [Tweet]. Twitter.

https://twitter.com/ruiz_noticias/status/1144597679051354114?lang=es

²³ Fernández, J.G. (10 de enero de 2019). *Netflix desafía a los grandes estudios de Hollywood*. Expansión, economía digital.

<https://www.expansion.com/economiadigital/companias/2019/01/10/5c3471d3e2704e0b978b4616.html>

²⁴ Marketing Directo. (8 de enero de 2019). *Netflix reduce la distancia entre las plataformas digitales y los gigantes de Hollywood*.

<https://www.marketingdirecto.com/anunciantes-general/anunciantes/netflix-reduce-distancia-entre-plataformas-digitales-gigantes-hollywood>

“Desde que se decide emprender una producción de animación hasta que es una realidad transcurren no menos de 3 años. Tres años de pura inversión que, si todo va bien, empezará a ver sus primeros ingresos, fuera de la fase de financiación, a los 5 años y que perdurará en el mercado una media de 15 años. Quince años generando ingresos por la explotación de los derechos audiovisuales (cines, televisiones, internet, etc.) y la explotación de licencias, es decir, los ingresos derivados de la utilización de nuestro contenido y personajes en toda clase de productos (editorial, mochilas, juguetes, textil, etc.).

En el peor de los casos, conseguiremos recuperar nuestra inversión de la venta de derechos audiovisuales y, si todo va bien, conseguiremos hacer un gran negocio con TIRs mínimas del 30%, de la explotación de licencias”.²⁵

Muchos países son conscientes de este cambio y de la importancia del cine de animación como producto del sector del entretenimiento y al contribuir en la creación de puestos de trabajo. Por este motivo y a la hora de invertir, muchos gobiernos europeos emitieron la obligación de que este tipo de plataformas deben financiar con sus ingresos producciones audiovisuales, como ya hacen las televisiones.

Por ejemplo, en España está implantada la Ley General de la Comunicación Audiovisual, emitida en el 2017 y que establece lo anterior citado para la creación de largometrajes para cine y televisión, series, documentales y largometrajes y series de animación. Tanto los prestadores de servicio de comunicación audiovisual como los operadores de telecomunicaciones que también emitan canales de televisión, deben distribuir el 5% de sus ingresos y si la empresa es pública, el porcentaje aumenta hasta el 6%.

Así, un 60% de la financiación se debe destinar a la producción de películas de cine, y a su vez, un 60% de dicho porcentaje ha de destinarse a obras en alguna de las lenguas cooficiales de España y un 50% a obras cinematográficas de producción independiente. Y como ocurrió en el apartado anterior, si la empresa es pública, aumenta el porcentaje: 75%, 60% y 50% correspondiente.²⁶

Justamente, tenemos la galardonada *Klaus*. Producida por Netflix, Atresmedia Cine y Spa Studios (Sergio Pablos Animation Studios), es la cinta española con la que la plataforma inauguró su producción de cine de animación, creando un departamento propio dedicado a ello.

²⁵ Molinero, A. (15 de diciembre de 2014). *Animación española, ¿una quijotada?* Audiovisual 451, el medio online de la industria audiovisual.

<https://www.audiovisual451.com/animacion-espanola-una-quijotada/>

²⁶ La Vanguardia. (6 de febrero de 2020). *Las televisiones españolas cumplen con la financiación obligatoria de cine y series europeas en 2018, según la CNMC.*

<https://www.lavanguardia.com/vida/20200206/473307374795/las-televisiones-espanolas-cumplen-con-la-financiacion-obligatoria-de-cine-y-series-europeas-en-2018-segun-la-cnmc.html>

Ha contado con un presupuesto estimado de 36 millones de euros y conseguido una nominación a los premios Oscar a Mejor película de animación y otra para los Premios Goya, siete Premios Annie (Dirección: Sergio Pablos, Animación de personajes, diseño de personajes, diseño de producción, storyboarding y montaje), y un premio BAFTA.²⁷

A pesar de estos cambios, el mayor mercado de cine de animación se sigue encontrando en Estados Unidos con 180 millones de entradas para largometrajes vendidas en el año 2014 y con una producción de 110 largometrajes al año siendo la que más produce junto a Japón, con una media de producción parecida. No debemos olvidar como mercados a Canadá, China, Corea y Europa.²⁸

El mercado europeo es líder en exportación de series animadas para televisión y en conjunto su número de producciones equivale al de Estados Unidos (107 largometrajes en el 2014) pero en largometrajes este último es mayor productor. En la Unión Europea encontramos a Reino Unido e Irlanda, el mayor mercado de animación de la comunidad seguido de Francia. Aun así, los mayores productores son Francia, España y Reino Unido, con 40% de la producción global de animación en Europa entre los años 2010 y 2014.²⁹

Según un estudio llevado a cabo por la Comisión Europea a través de su Observatorio Audiovisual se realizaron 250 películas de animación en el continente entre los años 2010 y 2014.³⁰

Y en 2021, el Observatorio Audiovisual Europeo volvió a realizar otro informe, “Animation films and TV series in Europe”, recopilado por Marta Jiménez Pumares y Gilles Fontaine que, tras el análisis del sector europeo de la animación, llegaron a estas conclusiones:

- España se sitúa como 5º país europeo en cuanto a producción de películas de animación.
- Francia, Alemania y Rusia son los principales países europeos productores de películas de animación mientras que Reino Unido lidera la exhibición tanto en cines como en plataformas VOD.
- Europa produce una media de 55 películas de animación al año, donde el 4,4 se producen en España.

²⁷ Silvestre, J. (3 de febrero de 2020). ‘Klaus’: Las 5 claves de la primera película de animación de Netflix. Fotogramas.

<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a29781181/klaus-pelicula-animacion-netflix/>

²⁸⁻²⁹ DIBOOS, *Libro Blanco. La industria española de la animación y los efectos especiales* (2018), p. 18. Véase: <https://diboos.com/>

³⁰ Arteneo, Escuela privada de Comunicación y Artes Visuales (31 de mayo de 2016). *La animación española. Calidad con inversión privada*: <https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/la-animacion-espanola/>

- China es el primer mercado no europeo de las películas de animación europeas.
- El 37% de las películas de animación europeas son coproducciones.³¹
- En Europa, las películas de animación producidas en el viejo continente obtienen una cuota de mercado inferior a las películas de otras categorías.
- Las exportaciones son mucho más importantes para la explotación cinematográfica de películas de animación que para películas de otras categorías.
- Las coproducciones representan el 37% de las películas de animación europeas, frente al 22% del total de películas de ficción (2019).
- Francia, Alemania y Bélgica destacan como socios en coproducción.
- Reino Unido, Francia y Rusia obtienen la mayor parte de las entradas a las películas de animación europeas.³²

Centrándonos en el segundo punto y para más información sobre la producción, Francia lidera la lista con un 35% del total de horas producidas, seguido de Reino Unido con un 26%, y España y Alemania, ambos con un 7%. También hay que señalar las coproducciones, que representan el 36% de producción televisiva, una cuota mucho mayor que otros proyectos televisivos.³³

Fuera del continente europeo, solamente China representa cerca del 40 % de las entradas de películas de animación europea. En promedio, en los mercados fuera de Europa, las películas de animación europeas representan una cuota del 3 % de las entradas dirigidas a las películas de animación, una cuota superior a la de las películas de otras categorías.³⁴

³¹ Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. (7 de diciembre de 2021). *Publicado el informe "Animation films and TV series in Europe" del Observatorio Audiovisual Europeo que analiza el sector de la animación en Europa*. Cultura y Deporte. Gobierno de España. <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/contenedora-noticias/2021/diciembre/informe-observatorio-animacion.html>

³² Jiménez Pumares, M., Fontaine, G. (diciembre de 2021). *Animation films and TV series in Europe Key figures*. European Audiovisual Observatory. (pp.7-8-9). [PDF]. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUK EwjSvdqM--H5AhUfKHoKHbLkAicQFnoECAMQAw&url=https%3A%2F%2Frm.coe.int%2Fanimation-films-and-tv-series-in-europe-key-figures%2F1680a4a717&usg=AOvVaw2y6SYnUZQgbvowj7xITeHd>

³³ Cineytele News. (15 de diciembre de 2021). *Europa produce 830 horas de contenido televisivo de animación cada año*. Exportadora Cinematográfica Española, S.L. <https://www.cineytele.com/2021/12/15/europa-produce-830-horas-de-contenido-televisivo-de-animacion-cada-ano/>

³⁴ Jiménez Pumares, M., Fontaine, G. (diciembre de 2021). *Animation films and TV series in Europe Key figures*. European Audiovisual Observatory. (p. 13). [PDF]. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUK EwjSvdqM--H5AhUfKHoKHbLkAicQFnoECAMQAw&url=https%3A%2F%2Frm.coe.int%2Fanimation-films-and-tv-series-in-europe-key-figures%2F1680a4a717&usg=AOvVaw2y6SYnUZQgbvowj7xITeHd>

En relación a la producción y explotación de contenidos de animación europea para televisión, se observó que el volumen anual de producción es alrededor de 220 títulos (entre series de televisión y películas), 5.200 episodios y 830 horas. Si Europa produce 55 películas de media al año, encontramos que un 37% son coproducciones.

35

Viendo esta situación que varía de un territorio a otro, debemos citar a Irlanda, un país con un gran número de estudios tales como Cartoon Saloon, en el que se da empleo a miles de personas dentro del sector. Según la Sección 481 sobre la desgravación fiscal de cine y televisión de Irlanda, la mitad de todo el presupuesto en producción del país es destinado en 2019 a animación, superando el gasto de los programas de televisión y cine en vivo. Aunque en largometrajes el país produce una o dos al año, se han destinado ayudas a 39 proyectos de animación valorados en 372 millones de euros, donde el presupuesto fueron 179 millones de euros, el 50% de todo el presupuesto irlandés destinado a cine y televisión.³⁶

Otro caso que nombramos por su repercusión global en la industria de la animación y la importancia que le otorgaron a nivel económico es Corea Del Sur. Aunque la animación surcoreana ha pasado desapercibida en relación a las dos potencias: Estados Unidos y Japón, muchas de las series y películas que hemos visto se han creado en los estudios de animación coreanos, como *Los Simpsons*.

También se daba otra situación que incrementaba este desconocimiento: En un principio, la calidad de las animaciones no era muy alta, puesto que los comienzos de la animación en Corea del Sur datan de los años 50, muy reciente en comparación. Sin embargo, al ir produciendo productos propios, además de trabajar para la industria del anime japonés, empezó a dar beneficios y a expandir la industria. A partir de los años 90, las compañías de animación surcoreanas trabajan como soporte para otras productoras y empresas extranjeras: productoras norteamericanas y japonesas (Studio Ghibli o Sunrise), mientras creaban sus propios productos para el público surcoreano. Un ejemplo de esto lo encontramos en la empresa productora Daewon Media, quienes habían trabajado en algunos animes japoneses propiedad de la ya nombrada Toie Animation.

³⁵ Cineytele News. (15 de diciembre de 2021). *Europa produce 830 horas de contenido televisivo de animación cada año*. Exportadora Cinematográfica Española, S.L. <https://www.cineytele.com/2021/12/15/europa-produce-830-horas-de-contenido-televisivo-de-animacion-cada-ano/>

³⁶ Dudok de Wit, A. (5 de mayo de 2020). *Ireland's Animation Industry Spending Has Overtaken Live-Action Film And TV Combined*. Cartoonbrew: <https://www.cartoonbrew.com/business/irelands-animation-industry-spending-has-overtaken-live-action-film-and-tv-combined-190907.html>

Como expone Eduard Terrades, redactor y colaborador de CineAsia. la web profesional sobre el cine asiático, a pesar de que obtuvieron buenos resultados, la calidad seguía siendo baja, causada por el poco tiempo para producirlo:

“pero al obtener beneficios inmediatos con sus seriales les permitió expandir el negocio hacia el terreno editorial de los ‘manwha’ y de los videojuegos y, como tales, nuevas franquicias animadas a través de ellos”³⁷

Además, en aquella época el gobierno surcoreano impulsó una ley que beneficia a la industria de la animación:

“las empresas dedicadas a la animación u otros productos derivados pasaban a ser englobadas en el Sector Industrial y dejaban de formar parte del Sector Terciario, como hasta la fecha se habían venido considerando. Un hito histórico, pues las compañías vieron reducidas las tasas e impuestos a pagar anualmente, en algunos casos de hasta un 20%. Eso significó que disponían de mayor presupuesto para planificar sus productos animados.”³⁸

Así, aparecen nuevos canales especializados en animación, como Tooniverse. Este es un buen ejemplo pues empezó el mismo año que se ejecutó la nueva ley, permitiendo que alrededor de un 30-25% de la emisión fuera monopolizada por producciones extranjera.

Otro ejemplo lo hallamos en Francia, uno de los principales países europeos en el que encontramos numerosas ayudas para realizar cine. Con una tradición importante en el arte del cómic y la relación que mantiene con Bélgica tanto en banda diseñada como a la hora de producir y coproducir cine de animación, Francia posee un sector fuerte y competitivo en lo que se refiere a este último.

Dentro de su industria audiovisual encontramos una política de ayudas a la financiación, venta, exportación, distribución, préstamos, subvenciones y una política de desgravaciones para impulsar a este sector en concreto. José M^a Otero, Licenciado en Derecho y Doctor en Ciencias de la Información, informó que:

“El CNC (Centre National de la Cinematographie) desde su creación en 1946 se dedica a promover y ayudar a la industria del cine y ahora también del audiovisual. La piedra angular de su política son los Fondos de ayuda (Fonds de soutien) y, con una importancia cada vez mayor, las desgravaciones a la inversión en producción. El objetivo principal es captar inversores y promover que los productores inviertan las subvenciones en nuevas películas.”³⁹

Otero, antiguo Director de Producción de TVE y Director Comercial de RTVE, explica que a raíz del descenso en el número de producción de largometrajes y la bajada en la inversión del presupuesto medio de una película durante 2013 y 2014,

³⁷⁻³⁹ Terrades Vicens, E. (14 de mayo de 2014). *Introducción al cine de animación surcoreano. Parte I*. CineAsia. <https://www.cineasiaonline.com/introduccion-al-cine-de-animacion-surcoreano-parte-i/>

se llevaron a cabo medidas que obtuvieron buenos resultados: Pasaron de 270 películas producidas en 2013 y otras 258 en 2014, (177 películas francesas) a 283 largometrajes producidos en 2016 (221 de ellos fueron producción mayoritariamente francesa); La inversión también decayó un 22,7% entre los años 2012 y 2014 con un presupuesto medio que pasó de 5 millones de euros a 4,09 millones, con películas que situaban un coste entre 2 a 4 millones de euros. “Y si en 2012 hubo diez películas de un presupuesto superior a los 15 millones de euros, en 2013 fueron siete y tan solo tres superaron este presupuesto en 2014.”⁴⁰

Como ya mencionamos, a partir del aumento de las tasas para las ayudas y una política de desgravaciones, se llegó a potenciar tanto el sector del cine como el audiovisual, incluyendo la animación:

“Existía la desgravación fiscal del 30% para las películas de un presupuesto inferior a 4 millones de euros, se amplió a todas las películas de un presupuesto inferior a los 7 millones de euros. La mayor parte del buen cine francés se encuentra en esta franja presupuestaria. También a las películas extranjeras rodadas en Francia se subió la desgravación del 20 al 30%. Asimismo, para fomentar las películas de animación se elevó la desgravación a la inversión en las mismas del 20 al 25%.”⁴¹

Sin contar las ayudas como el Fondo de protección o de ayudas (Fonds de Soutien), programa importante para la producción de cine, también encontramos las subvenciones automáticas para la reinversión en nuevas producciones que “es el mecanismo básico de ayudas a la producción de largometrajes de ficción, animación y documentales, nacionales y coproducciones internacionales.”⁴²

También se conceden las ayudas automáticas a la distribución, a la exhibición, a la promoción y ventas en el extranjero y las ayudas selectivas (avance sur recettes), con el fin de apoyar los primeros largometrajes y poder financiar un cine independiente, alejado del mercado comercial y desarrollar nuevos criterios e innovaciones en el ámbito.

Las ayudas selectivas pueden ser a la creación y desarrollo del guion, la música, los distribuidores, los exhibidores, a productores con proyectos innovadores de autores extranjeros, cortometrajes, “a producciones multimedia, a las producciones que utilicen nuevas tecnologías, y a las distintas categorías de producciones de televisión.”⁴³

Por último, mencionar al Instituto para la Financiación del Cine y de las Industrias Culturales (IFCIC) y sus créditos, las inversiones de las SOFICA y las Sociedades financieras del cine y del audiovisual. Todos ellos apoyan el desarrollo de los proyectos financiándolos y distribuyéndolos.

⁴⁰⁻⁴¹⁻⁴²⁻⁴³ Otero Timón, J.M. (2 de enero de 2018). *Francia y su Industria Audiovisual*. Cineytele. <https://www.cineytele.com/2018/01/02/francia-y-su-industria-de-cine/>

3.1.1. El Cine de animación en España.

En España, los ingresos generados por la industria de la animación se han triplicado. Como ya expusimos, la animación española se sitúa en el quinto puesto entre los países productores de cine de animación y series animadas dentro de la UE, siendo una de las que tiene mayor calidad y presencia en el contexto internacional, llegando a ser favorecedora para su economía.⁴⁴

Aún así, en los últimos años y debido a la crisis económica, muchos estudios y productoras han cerrado o se han trasladado a otros países. La fuga de talentos junto con la propiedad intelectual y los derechos económicos (lo que hace rentable el proyecto) es otro factor que acontece en el sector. Por todos estos acontecimientos, se han buscado vías de financiación como la inversión privada (en muchos casos ajena al sector audiovisual), las coproducciones (sobretudo las extranjeras ya que es difícil encontrar coproductores financieros en España), las Agrupaciones de Interés Económico, el apoyo de la Administración o las ayudas públicas de la televisión, aunque en varios casos el tiempo de emisión de contenidos animados producidos en España es muy bajo.⁴⁵

Una muestra de esto son las ayudas otorgadas en 2020 por el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) para la distribución independiente de películas españolas, comunitarias e iberoamericanas con la cantidad de 2,5 millones de euros. Como requisito deben de haber sido estrenadas entre el último trimestre de 2018 y final de 2019. Precisamente buscan largometrajes en los que se demuestre “su interés cultural como expresión de la diversidad cultural y humana.”⁴⁶

Con esta contribución se podrán cubrir hasta el 50% de los costes de distribución, con 150.000 € para aspectos técnicos como el subtítulo, la promoción, la publicidad, el doblaje, o para tomar medidas contra la piratería y recursos para asegurar el que sea accesible a personas con discapacidad.

También hay que nombrar el convenio formado por ICAA, Acción Cultural Española, la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España y Netflix España con el fin de crear una serie de ayudas para el sector audiovisual a causa de la crisis sanitaria provocada por la Covid-19. Netflix aporta un millón de euros a la línea asistencial con una vigencia de un año en un principio.⁴⁷

⁴⁴ Arteneo, Escuela privada de Comunicación y Artes Visuales (31 de mayo de 2016). *La animación española. Calidad con inversión privada*:

<https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/la-animacion-espanola/>

⁴⁵ Molinero, A. (15 de diciembre de 2014). *Animación española, ¿una quiijotada*. Audiovisual 451, el medio online de la industria audiovisual.

<https://www.audiovisual451.com/animacion-espanola-una-quiijotada/>

⁴⁶⁻⁴⁷ ABC. (21 de mayo de 2020). *Netflix firma un convenio con el cine español para ayudar al sector con un millón de euros*. https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-netflix-firma-convenio-cine-espanol-para-ayudar-sector-millon-euros-202005191232_noticia.html

Así, en este año 2022, el Consejo de Ministros ha autorizado al ICAA la convocatoria a las ayudas a la producción de largometrajes en 2022, con cantidades que rondan entre 47 a 60 millones de euros, un aumento del 27% si comparamos con el año anterior.⁴⁸

Otros ejemplos de ayudas al cine también se dieron en el 2021, el Consejo de Ministros del Gobierno de España aprobó la convocatoria de ayudas generales a la producción de largometrajes, con una partida de 40 millones de euros, donde “un 20% del presupuesto se reserve para proyectos dirigidos por mujeres, un movimiento que busca incentivar su inclusión en puestos de relevancia en la industria e impulsar la igualdad en el cine.”⁴⁹

Además de las ayudas, también durante la pandemia mundial del COVID-19 la situación del sector cambió. En su entrevista a Álex Cervantes, director del estudio valenciano Hampa Studio y ganador del Goya a la mejor película de animación en 2020 por *Buñuel en el laberinto de las Tortugas*, el periodista Enrique Pallás expuso lo siguiente:

“La animación no se ha visto muy afectada por la pandemia. Más bien, todo lo contrario. Al no ser posibles muchos rodajes con actores, la animación ha copado los video clips o la publicidad. El sector, por tanto, ha aumentado su peso y, además, ha adoptado el teletrabajo con mayor efectividad que otros ámbitos de la industria.”⁵⁰

Así, tenemos a Cataluña, País Vasco, Madrid, Galicia, Navarra, Valencia y Andalucía como algunos de los puntos que demuestran un alto nivel en animación, sin olvidar Canarias y Baleares. Además de la tradición y la trayectoria que hay en España en cine de animación, actualmente tenemos buenas escuelas de animación, además de la cantidad de artistas que han trabajado para estudios internacionales o que se han formado fuera y han vuelto a trabajar en proyectos nacionales con mucha más experiencia y nuevos conocimientos aplicables a su trabajo. Un dato a tener en cuenta es que la formación universitaria centrada en animación es bastante reciente en España. José Antonio Rodríguez Díaz, director académico de U-Tad lo explica: “Al contrario que en otros países como Estados Unidos, Francia, Inglaterra o Japón, donde estos estudios universitarios existen desde hace más de 50 años, en España no sucedió hasta hace poco.” Aunque hoy existen cursos y estudios diversos, la oferta sigue siendo relativamente escasa.⁵¹

⁴⁸ Tena, A., Cano, J. A. (1 de marzo de 2022). *Las ayudas a la producción de cine español aumentan más de un 25%*. Cine con ñ. <https://cineconn.es/las-ayudas-a-la-produccion-de-cine-espanol-aumentan-mas-de-un-25/>

⁴⁹ Nicolás Jabato, L. (25 de mayo de 2021). *El Gobierno aprueba 40 millones de ayudas a la producción, un 20% destinado a películas dirigidas por mujeres*. Ecartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/40-millones-ayudas-cine-espana-2021-65092/>

⁵⁰ Pallás, E. (8 de febrero de 2022). *La animación valenciana, en buena forma*. RTVE página web. <https://www.rtve.es/noticias/20220208/animacion-valenciana-buena-forma/2281320.shtml>

⁵¹ Meneses, N. (14 de enero de 2021). *Todo lo que necesitas saber para dedicarte al mundo de la animación en España (o en el extranjero)*. El País. https://elpais.com/economia/2021/01/13/actualidad/1610559054_629692.html

El sector de la animación española ha ido cambiando con el paso del tiempo, encontrando en la actualidad una evolución en programas digitales y herramientas, la convivencia entre la animación 2D- 3D, sin olvidar el stopmotion, y la animación experimental frente a la de corte más comercial. Un ejemplo de cine de stop-motion lo tenemos en la animación valenciana. Paloma Mora, productora y fundadora de TV ON Producciones, estudio que produce servicios de producción y coproducción (nacional o internacional), además contenido de entretenimiento para cine y televisión, explica que “en el caso de stop-motion, hay muchos animadores especialistas de esta técnica que vienen de Valencia, quizá por la tradición de las Fallas y porque hay una larguísima trayectoria de animación.”⁵²

Algunos ejemplos de ello los encontramos en varias productoras que han desarrollado proyectos de animación: Además de las ya nombradas, en Valencia encontramos Wise Blue Studio con centros que también están en Canarias y EE. UU y quienes producen y desarrollan producciones como *Hero Dad* (2019), ofreciendo servicios en producciones de animación, VFX y liveaction; el estudio de animación Pangur Animation, con proyectos propios a desenvolver, haciéndolos distintivos dentro del stopmotion en España. Por último, mencionamos el estudio La Tribu Animation,

“con la finalidad de cumplir su principal objetivo de convertirse en uno de los estudios líderes para la producción de películas de animación en 3D”⁵³. (...) “Algunos de sus proyectos en los que han trabajado son *Red shoes and the seven dwarfs* (2019) o *Wish Dragon* (2021)”.⁵⁴

Cabe destacar que el audiovisual valenciano ha sido reconocido en numerosas ocasiones y ha llegado a hacerse un hueco en el panorama internacional al desarrollar proyectos extranjeros en Valencia. Un ejemplo de esto lo encontramos en *Animal Crackers* (2017), proyecto de animación entre el sector de animación valenciano y la industria estadounidense de Hollywood para la plataforma Netflix. Jaime Maestro, ganador del Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación en 2012, produce y codirige con Scott Christian Sava y Tony Bancroft esta película, contando con un equipo de más de 150 personas y produciéndolo desde el Parque Tecnológico de Paterna, en Valencia durante tres años. Por su calidad, el proyecto ha sido reconocido en el Festival Internacional de Animación de Annecy en 2017, además de estimular e incentivar la labor dentro del sector de la animación valenciano. Según Maestro:

⁵² Pallás, E. (8 de febrero de 2022). *La animación valenciana, en buena forma*. RTVE página web. <https://www.rtve.es/noticias/20220208/animacion-valenciana-buena-forma/2281320.shtml>

⁵³⁻⁵⁴ Redacción Centro Pixels (7 de junio de 2021). *Los 39 principales estudios de animación para cine en España*. Centro Pixels. Centro de formación de arte digital enfocado en la creación audiovisual y programación para cine y videojuegos. <https://centropixels.com/estudios-de-animacion/>

“Es, de largo, el proyecto más grande de animación que se ha hecho en la Comunidad Valenciana.” (...) “Estamos trayendo a la Comunidad Valenciana millones de dólares y es una lástima que no haya más incentivos fiscales para favorecer la venida de este tipo de rodajes”⁵⁵

El cine de animación en Galicia ha tenido una gran repercusión a nivel europeo. Un ejemplo de esto lo tenemos en el largometraje *O Bosque animado* (2001), el primer largometraje en 3D en Europa, ganador de dos Goya a la mejor película y a la mejor canción:

“Cuatrocientas personas han participado en la elaboración de la película, realizada por la empresa Dygra Films, creada en Galicia en 1987, que ha precisado cuatro años de trabajo debido a la complejidad técnica del proyecto. Unos 115.000 fotogramas, 1.200 planos y 105 secuencias forman parte de la película, cuya banda sonora ha sido compuesta por el compositor gallego Arturo Kres y la cantante Luz Casal interpreta dos canciones originales.”⁵⁶

A partir de la creación en 1985 de su cadena de televisión autonómica, la Televisión de Galicia (TVG), se comienza a desarrollar el sector audiovisual gallego.⁵⁷ Anna Amorós Pons y Patricia Comesaña Comesaña de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de Pontevedra (Universidad de Vigo) explican en *Producción cinematográfica gallega. Panorama y estudio de los efectos de la crisis* que:

“el despegue de la televisión conlleva directamente vinculado el despegue del sector audiovisual gallego, un sector estratégico en el campo de las industrias culturales- creativas de la Comunidad Autónoma, un sector de pequeña y mediana empresa (la pyme audiovisual gallega), un sector que estimula el crecimiento interno del país (económico-empresarial, socio-cultural, turístico-patrimonial, académico-formativo) al establecer sinergias con el conjunto de los sectores sociales de Galicia. Un sector azotado también por la agudizada crisis económica en la que está sumergida la sociedad actual.”⁵⁸

⁵⁵ Aimeur, C. (19 de enero de 2015). *Así es 'Animal Crackers', la película de animación estadounidense que se rueda en Paterna*. Valencia plaza, diario digital de la Comunitat Valenciana. <http://epoca1.valenciaplaza.com/ver/147565/asi-es-animal-crackers--la-pelicula-de-animacion-estadounidense-que-se-rueda-en-paterna-.html>

⁵⁶ “*El bosque animado*,” primer film español de animación en tres dimensiones. (29 de julio de 2001). Diario Libertad DigitalNombre. <https://www.libertaddigital.com/cultura/2001-07-29/el-bosque-animado-primer-film-espanol-de-animacion-en-tres-dimensiones-38420/>

⁵⁷⁻⁵⁸ Amorós Pons, A., Comesaña Comesaña, P. (2013). Producción cinematográfica gallega. Panorama y estudio de los efectos de la crisis. *Prisma Social. Revista de Ciencias Sociales* (10), 435. <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744534013.pdf>.

Así, nacen numerosas productoras como Faraon Grafics (1986) en Vigo o Dygra (1987) en A Coruña, estudio de animación que llevó a cabo largometrajes como *El bosque animado*, *sentirás su magia* (2001), *El sueño de una noche de San Juan* (2005), ambas galardonadas con Premios Goya, o *El espíritu del bosque* (2008), hasta su cierre en 2012. Teniendo la Televisión de Galicia un importante efecto por su papel de producción/ coproducción dentro del sector cinematográfico, en los siguientes años siguen apareciendo más productoras que se hacen notar fuera de Galicia, como Portozás Visión, Vía Láctea Films, Xamalú Filmes.

Junto con Dygra, mencionamos a Bren Entertainment, en Santiago de Compostela, “sello de animación de Filmmax creado en 1998 y el más prolífico.”⁵⁹

Pérez, *el ratoncito de tus sueños* (2006), *Nocturna, una aventura mágica* (2007), *El Cid: La leyenda* (2003), *P3K: Pinocho 3000* (2004), *Gisaku* (2005), *Donkey Xote* (2007) o *Pérez 2, el ratoncito de tus sueños* (2008) son algunos de los títulos que han producido, de los cuales cinco han recibido un Premio Goya a la Mejor Película de Animación (las dos últimas producciones nombradas han estado nominadas a dicho premio.) También hay que citar a Continental Producciones, “productora que llegó a ser un referente en el audiovisual gallego, que puntualmente financió obras de animación.”⁶⁰ Han producido títulos como *De profundis* (2007), *La flor más grande del mundo* (2007) *El Soldadito de Plomo*, *O Soldadiño de Chumbo*, (2008) o *Brujerías* (2015).

Debemos nombrar al estudio de animación coruñés Abano Produccións, centrado en producciones de cine de animación, optando por cualquier género y técnica para conseguirlo: 2D, 3D, stop motion... como la ya mencionada *De Profundis*, dirigida por Miguelanxo Prado o *Valentina* (2021), un proyecto cuya protagonista, una niña que sueña con ser trapecista cree que por ser Down no podrá conseguirlo.

En este último proyecto también participa el estudio Antaruxa, uno de los pocos que se dedica por entero a la animación. También han colaborado en la serie Nivis, “un producto que lleva la firma Disney y que se ha emitido en el canal de la multinacional en Latinoamérica” siendo un punto de inflexión para la empresa.⁶¹

Brandán Álvarez, fundador y responsable de Antaruxa, explica su actividad para hacerse un hueco en el mercado gallego: “La producción propia es arriesgada porque dedicarte sólo a ello trae valles de trabajo, si surge la oportunidad repetiremos; estamos volcados en hacer servicios para otras empresas, lo que llamo

⁵⁹ Míguez, M. (26 de julio de 2010). *La década prodigiosa de la animación gallega*. El mundo. <https://www.elmundo.es/elmundo/2010/07/26/galicia/1280166505.html>

⁶⁰ Información obtenida de Animación para adultos (<https://animacionparaadultos.es/continental-producciones/>)

⁶¹ Palleiro, L. (5 de marzo de 2020). *Antaruxa prepara su primer largo de animación*. Expansión. <https://www.expansion.com/galicia/2020/03/05/5e60e402e5fdeae7538b45e5.html>

trabajos 'alimenticios.'⁶² Es una forma de mantenerse en la industria, mientras produce con otras compañías y se especializan en las diferentes áreas dentro de la animación.

A partir del 2000, Galicia es un referente internacional dentro del cine de animación gracias al éxito de muchas de sus producciones, con reconocimientos a nivel europeo y americano. Hasta el comienzo de la crisis económica mundial, en el sector audiovisual y cinematográfico gallego hubo un incremento de largometrajes, “algunas en coproducción nacional y/o internacional, para pantalla de cine y /o televisión.”⁶³

Un ejemplo lo tenemos en el año 2008, periodo muy positivo si nos centramos en la productividad, con un incremento de inversiones y apoyo institucional debido al prestigio, éxito y premios ganados dentro del cine de animación gallegos.⁶⁴ Con la llegada de la crisis económica se vivió un retroceso: a nivel de financiación, de ayudas, subvenciones y de apoyo institucional hubo una reducción que tuvo como resultado menos producción de largometrajes o solo contribuyendo a aquellos proyectos que se pueden valorar como más factibles.

Al igual que ocurrió en el resto del país, a causa de la situación económica muchas empresas y estudios cerraron, y otros intentaron optar por estrategias como buscar nuevas formas de financiación, coproducciones internacionales y nacionales, experimentación y búsqueda de otros formatos.

En Andalucía encontramos productoras como La Claqueta PC, en Sevilla, que ya ha emprendido diferentes proyectos de animación como el cortometraje *Alfred & Ana* (2012) de Juanma Suárez, o el documental *30 años de oscuridad* (2012) de Manuel H. Martín. Otra empresa sevillana es Forma Animada, creadores de la serie animada *Mocland*, la serie y su largometraje *Misión en Mocland: una aventura superespacial*, “que fue la primera película andaluza de animación y el segundo film andaluz más taquillero del año 2008.”⁶⁵

Según Enrique F. Guzmán, uno de sus productores, esta película supuso “un enorme escalafón de madurez profesional, y a pesar del sacrificio personal, tuvo la recompensa de tener claro que queremos seguir haciendo lo que nos gusta, contar historias y transmitir mensajes positivos a la sociedad.”⁶⁶

Y es que para hacer una película de esas características se necesita una gran inversión que llega a suponer un gran riesgo hasta que se ven resultados y su rentabilidad.

⁶² Palleiro, L. (5 de marzo de 2020). *Antaruxa prepara su primer largo de animación*. Expansión. <https://www.expansion.com/galicia/2020/03/05/5e60e402e5fdeae7538b45e5.html>

⁶³⁻⁶⁴ Amorós Pons, A., Comesaña Comesaña, P. (2013). Producción cinematográfica gallega. Panorama y estudio de los efectos de la crisis. *Prisma Social. Revista de Ciencias Sociales* (10), 441-445. <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744534013.pdf>.

⁶⁵⁻⁶⁶ *El éxito de la animación andaluza*. (28 de febrero de 2010). ABC. https://sevilla.abc.es/cultura/sevi-exito-animacion-andaluza-201002280300-1134120316770_noticia.html

Esta financiación puede venir del sector privado o de entidades públicas. Así, tenemos a Kandor Graphic, de Granada, con producciones como *El lince perdido* (2008) o *Justin y la espada del valor* (2013), de Manuel Sicilia y ambas de gran calidad, o el cortometraje *La dama y la muerte* (2009) de Javier Recio y nominada a los premios Oscar, coproducido con GreenMoon Producciones, con sede en Málaga y fundada por el actor Antonio Banderas.⁶⁷ Kandor Graphic fue de gran relevancia en la animación andaluza y contó con el sustento de Caja Granada, las consejerías de Innovación y de Cultura y el apoyo del actor Antonio Banderas.

También la empresa productora de animación y CGI Studio Rokyn Animation participó en la producción de *Justin y la espada del valor* o *Pocoyo and the Space Circus* (2009). Ubicada en Granada, presta “servicios de producción para el mundo cinematográfico, estudio de cine, servicios de creación publicitaria y efectos especiales.”⁶⁸

Además de Kandor Graphic, han trabajado para empresas como Zinkia o Sony. Cabe mencionar a Verjim Animation Studio, estudio de animación dirigido por Rafa Vera, quienes producen sus propias animaciones y han participado en otras proyecciones como “*El Mundo es Vuestro*, *Buñuel en el Laberinto de las Tortugas*, candidata al Oscar, o la serie *Geronimo Stilton*, emitida en más de 50 canales de todo el mundo.”⁶⁹

Después de estos proyectos han comenzado a producir contenido para su propio canal en la plataforma Youtube:

“El nuevo canal se llamará "Nanaclub", y está dirigido de forma íntegra al público infantil-preescolar que podrá ver en él nuevas canciones, cuentos animados y vídeos. Las protagonistas principales de las historias que se podrán encontrar serán tres pequeñas ovejas de esas que se cuentan cuando no puedes dormir, Baah, Booh y Woof. A través de canciones e historias, estos tres animales enseñarán su mundo, una granja mágica donde nacen los sueños.”⁷⁰

Esta iniciativa ha recibido el apoyo de la Unión Europea a través del Fondo Europeo de Desarrollo Regional con el objetivo de promover el crecimiento y la consolidación de las empresas culturales y creativas, para una mayor competitividad y comercialización de lo que producen y ofrecen, contratando especialistas del campo de la animación y la educación. Este proyecto es una forma de hacer llegar la animación directamente y de forma global al público.

⁶⁷ García, J.G. (3 de marzo de 2019). “Cazatalentos” y otras obras de arte del cine de animación andaluz. Filmand. <https://filmand.es/cazatalentos-y-otras-obras-de-arte-del-cine-de-animacion-andaluz/>

⁶⁸ Redacción Centro Pixels (7 de junio de 2021). *Los 39 principales estudios de animación para cine en España*. Centro Pixels. Centro de formación de arte digital enfocado en la creación audiovisual y programación para cine y videojuegos. <https://centropixels.com/estudios-de-animacion/>

⁶⁹⁻⁷⁰ *Verjim Animation se lanza a la producción propia de contenido infantil con un canal en Youtube*. (7 de abril de 2022). Rota al día. Periódico digital independiente de Rota. <https://rotaaldia.com/art/34760/verjim-animation-se-lanza-a-la-produccion-propia-de-contenido-infantil-con-un-canal-en-youtube>

En País Vasco, con una tradición innovadora dentro del ámbito de la animación, encontramos productoras y estudios como Uniko Estudio Creativo, en Bilbao, quienes han recibido un gran número de premios y menciones a nivel nacional como internacional por sus proyectos animados, Así, el cortometraje *Homeless Home* (2020), de Alberto Vázquez, producido por Iván Miñambres en colaboración con la productora francesa Autour de Minuit, recibió en 2021 el reconocimiento al Mejor Cortometraje de Animación Iberoamericano en los premios Quirino y el Premio a Mejor Cortometraje de Animación en el Festival francés Film Court de Villeurbanne, además de ser el primer corto vasco en lograr el Premio del Jurado del Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy y ser seleccionado por para optar a ser nominada a los Oscars y lograr una nominación a los Premios Goya.⁷¹

Otro hito lo encontramos en Baleuko, siendo la primera productora europea de la historia en producir una película de animación 3D (CGI), obteniendo con ello un premio Goya. Karmelo Vivanco, director general de la productora Baleuko explica que optaron por el 3D al observar que la gente joven estaba adaptaba y aceptaba totalmente esa estética a raíz de los videojuegos. Esto supuso un cambio, una innovación y un acierto en el desarrollo de sus proyectos:

“Más que el Goya, ahí cogimos una ventaja competitiva en el mundo de la animación que nos ha permitido durante un tiempo estar en la punta de la producción. Hicimos la apuesta por el 3D, hicimos la apuesta por Maya, un programa de animación, y la apuesta de que Maya corriese sobre PC. Trajimos de las primeras licencias del programa a Europa para que trabajase sobre PC. Los PC eran mucho más baratos que otras plataformas supercaras. Eso nos dio una ventaja competitiva importante.”⁷²

También debemos mencionar la productora Abra Produksioak en Bilbao, centrada en producción audiovisual, largometrajes de ficción, largometrajes de animación y documentales.⁷³

En animación podemos nombrar títulos en 3D como Papá, soy una zombi (2011), colaborando con la productora catalana Digital Dreams Films, y Dixi y la rebelión zombi (2014), su secuela y producida en solitario. Por último, citamos a Dibulitoon Studio, una productora audiovisual especializada en Animaciones Infantiles y Juveniles.⁷⁴

⁷¹ UniKo Estudio Creativo cosecha nuevos reconocimientos este fin de semana. (30 de mayo de 2021). Zineuskadi. <https://www.zineuskadi.eu/es/noticias/uniko-estudio-creativo-cosecha-nuevos-reconocimientos-este-fin-de-semana/no-731/>

⁷² Gondra, A. (15 de julio de 2018). *Si hay una oportunidad de hacer algo en euskera, lo hacemos*. Noticias de Gipuzkoa. <https://www.noticiasdegipuzkoa.eus/cultura/2018/07/15/hay-oportunidad-euskera-3909310.html>

⁷³ Información obtenida a través de Abra Produksioak (<https://abraprod.com/>)

⁷⁴ Información obtenida a través de Dibulitoon Studio. (<https://dibulitoon.com/>)

Situada en Donostia, comenzó ofreciendo servicios a otras empresas nacionales como internacionales. A partir del año 2000 también produce sus propios proyectos como *El ladrón de sueños* (2000). Han coproducido algunos de sus proyectos como *Glup: una aventura sin desperdicio* (2004), *Supertramps* (2004) o *Cristóbal Molón* (2006) con la productora Irusoin (futura coproductora de ambiciosos proyectos con actores de carne y hueso, como *Handia* y *La trinchera infinita*.)⁷⁵

También ha coproducido con otros estudios como Milímetros Dibujos Animados en Madrid junto a televisiones autonómicas como la vasca EITB o la andaluza Canal Sur Televisión, obteniendo como resultado *El corazón del roble* (2012). Otros proyectos a destacar son *Yoko y sus amigos* (2015), *Teresa y Tim* (2016), *Elcano y Magallanes, la primera vuelta al mundo* (2019) o *El viaje más largo* (2020), una coproducción en las que participa Radiotelevisión Española o SPi (Portugal) entre otros.

La producción de cine de animación en País Vasco sigue presente, a pesar de las pocas ayudas y subvenciones al sector. Al igual que en resto del territorio, se busca financiación en nuevas plataformas como Movistar, Netflix o HBO. Un ejemplo de esto es la ya nombrada productora Uniko. Su CEO Iván Miñambres explica que para los inversores la animación, que antes pasaba desapercibida, ahora es algo a tener en cuenta para producir:

“Estas producciones no requieren actores ni reunir equipos por lo que ‘es una apuesta segura’. Además, ellos han visto como algo a lo que antes no se le prestaba tanta atención, como era la animación, ahora es una "apuesta segura" para los inversores que están apostando más por ella.”⁷⁶

En la Comunidad de Madrid encontramos productoras con un amplio recorrido y reconocimientos como es el caso de Zinkia Entertainment, uno de los estudios más reconocidos nacional e internacionalmente, con producciones tales como *Pocoyó* (2005), *Mola Noguru* (2013) o *Shuriken School* (2006) y proyectos dirigidos a todos los públicos y también creados a partir de la animación 2D por ordenador.⁷⁷

Otra productora con gran mérito internacional es Ilion Animation Studios quienes desde 2020, se denomina Skydance Animation Es una productora que también se centra en la animación por ordenador para sus producciones de videojuegos, series y cine, colaborando con otras productoras nacionales e internacionales.

⁷⁵ Colmena, E. (s.f.). *El cine vasco de la democracia (y X). El cine de animación: las productoras*. Varianda. Criticalia.com. <https://criticalia.com/articulo/el-cine-vasco-de-la-democracia-y-x-el-cine-de-animacion-las-productoras-varianda>

⁷⁶ Gómez Camacho, Z. (17 de abril de 2021). *El sector audiovisual vasco: de brillar en los Goya a luchar por la supervivencia*. Crónica Vasca. https://www.cronicavasca.com/cultura/sector-audiovisual-vasco-brillar-en-goya-luchar-por-supervivencia_471304_102.html

⁷⁷ Galea, I. (8 de junio de 2022). *Estudios de animación: los 25 mejores estudios animados del mundo y sus mejores películas*. Cinco noticias. <https://www.cinconoticias.com/estudios-de-animacion/>

Cuenta con películas como como *Planet 51* (2009), coproducida con Tristar Pictures, HandMade Films, Warner Bros. Pictures y Televisión Española, *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo* (2014), con Zeta Cinema, Películas Pendelton y Paramount Animation, o *Wonder Park* (2019), coproducida con Nickelodeon Movies.⁷⁸

Como estudio de animación y productora tenemos a LIGHTBOX ANIMATION STUDIO, famosa por la creación y producción de las películas de *Tadeo Jones* (2004) y *Atrapa la bandera* (2015), efectuando todas las fases de creación de los filmes. De su empresa nace su escuela Lightbox Academy,

“la Escuela de Artes Digitales. Nuestro sistema formativo está pensado para que nuestros alumnos aprendan, se adapten y conozcan las necesidades del mercado laboral nacional e internacional, utilizando un método de formación basado en el trabajo real de un estudio de producción.”⁷⁹

Por último, mencionamos a THE SPA STUDIOS, estudio de animación dirigido y fundado por Sergio Pablos. Director, escritor y productor, Pablos inició su carrera en Walt Disney Feature Animation Studios, siendo animador en películas como *Hércules* (1997), *Tarzán* (1999) o *El jorobado de Notre Dame* (1996) entre otros. El estudio está especializado en la producción y el desarrollo de largometrajes de animación de alta calidad⁸⁰ con películas originales como la producción de *Warner Smallfoot* (2018) o *Gru, mi villano favorito* (2010), producida por la compañía francesa Illumination o su último trabajo, el primer largometraje propio del estudio *Klaus* (2019), película de Netflix nominada en los Premios Óscar 2020.

En Cataluña, la animación es un género con mucha relevancia e historia: En Cataluña hay una larga tradición de estudios: desde los inicios con BRB, D’Ocon (*Los Fruitis*) o Cromosoma (*Les Tres Bessones*, 1997), hasta productoras más actuales como Motion Pictures (*Pumpkin Reports*, 2015), Peekaboo (*Elvis Riboldi*, 2020) o Kotoc (*Gormiti*, 2008).⁸²

La productora de animación Motion Pictures produce series de televisión como *Narigota* o *Pumpkin Reports*, proyectos premiados a nivel internacional. Además, llegan a crear dentro de coproducciones: “Activos en colaboraciones internacionales, Motion Pictures ha coproducido series con Italia, Francia, Malasia,

⁷⁸ Galea, I. (8 de junio de 2022). *Estudios de animación: los 25 mejores estudios animados del mundo y sus mejores películas*. Cinco noticias. <https://www.cinconoticias.com/estudios-de-animacion/>

⁷⁹ Información obtenida a través de LIGHTBOX ACADEMY (<https://lboxacademy.es/conocenos/>)

⁸⁰ Información obtenida a través de The SPA Studios. (<https://thespastudios.com/es/who-we-are>)

⁸¹ Polo Bettonica, T. (6 de diciembre de 2021). 35 años recorriendo el mundo de la mano del audiovisual catalán. El País. <https://elpais.com/espana/catalunya/2021-12-06/35-anos-recorriendo-el-mundo-con-el-audiovisual-catalan.html>

Irlanda, Corea, etc. Siempre abiertos a encontrar proyectos comercialmente atractivos para financiar y producir en nuestros estudios.”⁸²

También con contenido para televisión y nuevas plataformas, Peekaboo Animation produce y financia sus propios proyectos originales, enfocados en el público infantil y en obtener suficiente calidad para competir internacionalmente:

“Contamos con una red de colaboradores talentosos, incluidos guionistas, ilustradores, guionistas y productores de línea que pueden igualar la calidad internacional en la creación de contenido de animación. En Peekaboo nos ocupamos de la explotación comercial de contenidos, derechos de televisión y derechos auxiliares en todo el mundo. También ofrecemos servicios de consultoría, trabajo por contrato y producción ejecutiva para aquellos productores que necesitan darle un sabor internacional a sus proyectos.”⁸³

Kotoc en Barcelona, producen y desarrollan series de animación y videojuegos, centrándose en el mercado internacional, sobretodo en Japón y Estados Unidos: “Creamos conexiones emocionales escribiendo personajes reales y construyendo mundos de fantasía llenos de aventuras, desafíos y crecimiento. Contamos con talento propio, invertimos en todos nuestros proyectos y analizamos los resultados.”⁸⁴

Por último, mencionamos a Filmax, una compañía productora cinematográfica que crea, produce y distribuye sus propios proyectos, como *La gallina Turuleca* (2019) con el estudio de animación valenciano Keytoon Animation Studios.⁸⁵

Es una de las empresas más importantes dentro del audiovisual y el entretenimiento en España.

La comunidad foral de Navarra se ha convertido en un punto importante a la hora de producir cine de animación. Es la comunidad donde más proyectos de animación hay en curso: “En total se están realizando 6 largometrajes de ficción de 4 estudios (5 de ellos en animación 3D y otro en 2D, de Pablo Berger), además de 2 cortometrajes ‘de mucha calidad’ y 2 series de televisión.”⁸⁶

En los últimos años descubrimos un incremento del número de rodajes, tanto en cortometrajes, largometrajes y documentales, con una cifra del 41% en 2021, destacando “que en 2019 el sector del entretenimiento representó un 1,5% de la

⁸² Información obtenida a través de Motion Pictures.

(<http://motionpic.com/es/empresa-audiovisual-produccion-y-distribucion/>)

⁸³ Información obtenida a través de Peekaboo Animation.

(<https://www.peekabooanimation.com/>)

⁸⁴ Información obtenida a través de Kotoc.

(<https://www.kotoc.cat/>)

⁸⁵ Filmax. (22 de julio de 2019). “*LA GALLINA TURULECA*” tendrá su preestreno mundial en el 67 Festival de San Sebastián. <https://www.filmax.com/noticias/295-la-gallina-turuleca-tendra-su-preestreno-mundial-en-el-67-festival-de-san-sebastian>

⁸⁶ Pérez- Nievas, F. (2 de junio de 2022). *Navarra es la comunidad donde hay más proyectos de animación*. Noticias de Navarra. <https://www.noticiasdenavarra.com/navarra/2022/06/02/navarra-comunidad-hay-proyectos-animacion-3558041.html>

economía navarra, con 6.000 empleos y 300 millones de valor añadido lo que significa la mitad que el sector primario.”⁸⁷

En Navarra encontramos oportunidades para invertir en cine, contando con las ayudas con las que se llevan a cabo festivales de cine, exposiciones y exhibiciones, sin olvidar las ayudas fiscales y las políticas transversales de la comunidad.

Navarra cuenta con su propio régimen fiscal y marco regulatorio, con una deducción del 35% en lo referido a inversiones cinematográficas y rodajes:

“No exige gasto mínimo y premia los gastos realizados en Navarra directamente. El inversor puede deducirse el 100% de la inversión realizada, sin el límite del 25% en la cuota para otro tipo de deducciones existentes en la región, y el periodo de aplicación es de hasta 15 años.”⁸⁸

También debemos mencionar la planificación *Estrategia de Especialización Inteligente de Navarra* “dentro de las llamadas «estrategias S3» impulsadas por la Comisión Europea (S3 por sus siglas en inglés ‘Smart Specialization Strategies’).”⁸⁹ Este proyecto tiene como finalidad la de un desarrollo económico de cada región en sus diferentes ámbitos: “implica concentrar los recursos en las áreas económicas en las que cada región cuenta con ventajas competitivas significativas.”⁹⁰ Es una forma de potenciar la industria del cine en Navarra.

Dentro del ámbito del cine de la animación, podemos encontrar estudios como Dr. Platypus & Ms. Wombat, con proyectos de animación en 3D y 2D, como los largometrajes de *Memorias de un hombre en pijama* (2018), adaptación del cómic homónimo de Paco Roca y ganadora de un Goya o *Dinogames*, proyecto en concepto presentado en Cartoon Movie 2022 de Burdeos. También formaron su propia desarrolladora de videojuegos, New Gravity Laws y “a ocuparse de la sección de interactivos en la productora cinematográfica Continental, dando pie a la creación del *Smart iComic*, y varios proyectos de investigación.”⁹¹

Además de su labor ya comentada, Dr. Platypus & Ms. Wombt con CLAVNA (Cluster Audiovisual de Navarra), la corporación tecnológica ADItech, la UPNA (Universidad Pública de Navarra), el Instituto de Smart cities y CREENA (Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra) participan con más de una veintena de investigadores en los campos de la informática, cine, artes y educación.⁹²

⁸⁷ Pérez- Nievas, F. (2 de junio de 2022). *Navarra es la comunidad donde hay más proyectos de animación*. Noticias de Navarra. <https://www.noticiasdenavarra.com/navarra/2022/06/02/navarra-comunidad-hay-proyectos-animacion-3558041.html>

⁸⁸⁻⁸⁹⁻⁹⁰ Cano, J. A. (21 de septiembre de 2020). *Cine en Navarra: primero la animación, después el mundo*. Cine con ñ. <https://cineconn.es/cine-en-navarra-animacion-innovacion/>

⁹¹ Información obtenida a través de Dr. Platypus & Ms. Wombat. (<https://www.drplatypusandmswombat.com/quienes-somos>)

⁹² Cluster Audiovisual de Navarra (Clavna). (24 de mayo de 2020). *Clavna participa en el proyecto de I+D ‘Emotional Films’ junto a Dr. Platypus & Ms. Wombat, Upna, Aditech y Creena*. Clavna.com. <https://clavna.com/emotional-films-navarra-investiga-el-futuro-del-cine-que-se-adapta-a-tus-emociones/>

También localizamos en Navarra a Apolo Films, una productora de animación europea enfocados en la producción, distribución y comercialización de largometrajes de animación. Especializada en animación 3D de alta calidad, también distribuye, comercializa y gestiona marcas. Así, encontramos sus películas *Dogtanian y los tres Mosqueperros* (2021) o en sus próximas producciones: *La Vuelta al mundo de Willy Fog*, *David El Gnomo* y *Super Bernard*. De esta forma, desarrollan proyectos “basados en personajes de su propiedad conocidos a nivel mundial, y de enorme potencial en su explotación comercial.”⁹³

En Canarias, tenemos Capcub, estudio de animación con proyectos hechos por ordenador, tanto 2D como 3D como *El Mundo de Kalú* o *Watch Warriors*.⁹⁴ También mencionar Anima Kitchent Media productora que desarrolla proyectos en animación 2D digital, como Cleo y Cuquín, Lea y Pop o Pollos Espaciales en el Espacio. Cuenta también con sedes en Buenos Aires y Ciudad de México.⁹⁵

Para finalizar, entre otras también mencionamos a Windlanders Studio y a 3 Doubles Producciones. Con sedes en varias islas, Windlanders Studio es una empresa centrada en la producción de animación 2D, 3D, vfx y diseño de videojuegos. Además de producir sus propios proyectos, también ofrecen este servicio completo a empresas a nivel mundial.⁹⁶

Fundado en Tenerife, 3 Doubles Producciones es un estudio de animación 3D y VFX, centrado en el desarrollo de grandes proyectos como *Los Vengadores: Endgame* (2019) o *Animales Fantásticos 2* (2018) y en la animación 3D con películas como *Atrapa la Bandera* (2015), *Planet 51* (2009) o *El libro de Selva* (2016). También han “cooperado como productores, coproductores y proveedores de servicios con otras compañías líderes en animación del mundo.”⁹⁷

Un punto a tener en consideración es que en los últimos años Canarias se ha posicionado como eje importante para hacer cine de animación, haciendo que muchas productoras y estudios se trasladasen allí debido a sus incentivos fiscales en relación a la producción audiovisual, ofreciendo una desgravación fiscal, un “50%-45% de deducción por inversión en producciones o coproducciones españolas”⁹⁸ Si son producciones nacionales en Canarias con sede de actividad económica en las mismas islas y poseen el Certificado Canario de Producción Audiovisual junto al resto de certificación de nacionalidad y cultura española del Instituto de Cinemato-

⁹³ Información obtenida a través de Apolo Films.
(<https://apolofilms.es/>)

⁹⁴ Información obtenida a través de Capcub.
(<https://capcub.com/quienes-somos/>)

⁹⁵ Redacción Centro Pixels (7 de junio de 2021). *Los 39 principales estudios de animación para cine en España*. Centro Pixels. Centro de formación de arte digital enfocado en la creación audiovisual y programación para cine y videojuegos. <https://centropixels.com/estudios-de-animacion/>

⁹⁶ Información obtenida a través de Windlanders Studio.
(<https://www.windlanders-studio.com/>)

⁹⁷ Información obtenida a través de 3 Doubles Producciones.
(<https://www.3doubles.com/>)

⁹⁸ Información obtenida a través de Gran Canaria Film Commission.
(<https://www.grancanariafilm.com/rodar-en-gran-canaria/ventajas-fiscales/40-38-de-deducción-por-inversión-en-producciones-o-coproducciones-españolas/>)

Graña y de las Artes Audiovisuales (ICAA), “los porcentajes de deducción son del 50% sobre el primer millón de euros, y del 45 % de ahí en adelante.”⁹⁹

Con este tipo de incentivos fiscales se puede deducir gastos realizados en territorio español (mínimo 50% de la base de esa deducción): el coste y los gastos de producción, de publicidad, promoción “a cargo del productor hasta el límite para ambos del 40 por ciento del coste de producción.”¹⁰⁰ A esta cantidad se le resta las subvenciones “para financiar las inversiones que generan derecho a deducción.”¹⁰¹

En 2018 Raúl García, uno de los primeros animadores europeos en trabajar en los estudios Disney expuso ese hecho: “la cantidad de estudios españoles y europeos que están viniendo a Canarias para poder instalarse aquí, aprovechándose de esos incentivos.”¹⁰²

García explicaba que puede ser muy positivo para que la industria de la animación sea fuerte en España: “Creo que eso, si se sigue por esta vía, puede ser muy bueno, porque, por fin, vamos a tener en España un tejido industrial en el que los estudios puedan crecer.”¹⁰³

Sobretudo teniendo en cuenta la situación en general por la que pasan los estudios a la hora de realizar un largometraje, donde es necesario una gran inversión, llegando a ser un riesgo a futuro para el estudio: “hasta ahora, que los suicidas que hacen una película montan el estudio y, cuando acaban la película, el estudio se disuelve”, ha explicado García.¹⁰⁴

Y así, en el 2021 Canarias registró un record de rodajes con 155 producciones “entre películas, series, documentales, cortos y animación, que dejaron en nuestro territorio una inversión de 98 millones de euros.” Hasta en el 2020, año de la pandemia por el COVID-19 se documentó unas 80 producciones.¹⁰⁵

Así lo expuso Juan Márquez, viceconsejero de Cultura del Gobierno de Canarias: “Sólo con el sector audiovisual se ha ingresado el doble de recursos, por ejemplo, de lo que invertimos en toda el área de Cultura y Patrimonio Cultural.”¹⁰⁶

Contando además con la evolución de la contratación de los puestos de trabajo que se han conseguido a raíz de estas nuevas producciones, que concede trabajo a profesionales locales del sector (tanto artísticos como técnicos). Tenemos el caso del estudio de animación francés Fortiche Production que en 2021 inauguró En Gran Canaria su filial, que “contará con un equipo de cerca de veinte profesionales dedicados, exclusivamente, al departamento de animación.”¹⁰⁷

⁹⁹⁻¹⁰⁰⁻¹⁰¹ Información obtenida a través de Gran Canaria Film Commission.

(<https://www.grancanariafilm.com/rodar-en-gran-canaria/ventajas-fiscales/40-38-de-deducion-por-inversion-en-producciones-o-coproducciones-espanolas/>)

¹⁰²⁻¹⁰³⁻¹⁰⁴ *Canarias, un paraíso de la animación*. (4 de mayo de 2018). Canarias7. Diario de noticias de la Gran Canaria y Tenerife. <https://www.canarias7.es/cultura/canarias-un-paraiso-de-la-animacion-AE4420266>

¹⁰⁵⁻¹⁰⁶ *Canarias bate récord de rodajes audiovisuales en 2021*. (16 de mayo de 2022). PROEXCA para Gran Canarias. <https://proexca.es/canarias-bate-record-de-rodajes-audiovisuales-en-2021/>

¹⁰⁷ *Gran Canaria acoge la sede de un nuevo estudio de animación internacional*. (15 de octubre de 2021). SPEGC. Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria. <https://www.spegc.org/2021/10/15/gran-canaria-acoge-la-sede-de-un-nuevo-estudio-de-animacion-internacional/>

Los proyectos de animación necesitan de grandes cantidades de financiación y para ello, se buscan coproducciones internacionales y socios. Este aspecto lo hemos nombrado dentro del funcionamiento de la gran mayoría de los estudios y productoras que hemos mencionado anteriormente, o como en el caso de Navarra o Canarias: buscando condiciones favorables en alguna zona o país, como lo son Bélgica o Luxemburgo en Europa.

Es una forma de crecimiento, de poder mantener la industria y desarrollar proyectos. Eduardo, uno de los productores de la productora vasca Baleuko, lo explica:

“Nosotros tenemos claro, y creo que también cualquier empresa de animación, que el futuro, o una de las claves de él, es llegar a acuerdos de coproducción internacional. Lo es por dos motivos. El primero es para que nuestro producto sea más fácil de financiar, y el segundo es para que tenga una proyección internacional y la recuperación del dinero de la financiación sea mas sencilla”¹⁰⁸

No debemos olvidar la corporación de Radio Televisión Española (RTVE) que, como hemos observado anteriormente, han financiado o producido algunas series y películas animadas. RTVE es el mayor grupo audiovisual público en España. Posee siete canales nacionales e internacionales, seis estaciones de radio y su sitio web. También tiene su propio canal infantil, con contenido en animación para niños de todas las edades.¹⁰⁹

Tanto para desarrollar los proyectos como para la formación de los futuros artistas es esencial el apoyo y las ayudas para mejorar su situación, los contenidos y la calidad de los mismos.

Así, citamos I+D+I (Investigación, Desarrollo e Innovación), de gran importancia para el desarrollo del sector de la animación, tanto para sus contenidos y producciones como para los que los realizan. Se trata del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación, con la finalidad de obtener conocimiento y mejoras en el desarrollo y creación de nuevos productos o procesos.

¹⁰⁸ Garmendia, A. (31 de diciembre de 2012). *Animación vasca a la conquista del mundo*. Noticias de Navarra. <https://www.noticiasdenavarra.com/cultura/2012/12/31/animacion-vasca-conquista-mundo-3161024.html>

¹⁰⁹ Redacción Centro Pixels (7 de junio de 2021). *Los 39 principales estudios de animación para cine en España*. Centro Pixels. Centro de formación de arte digital enfocado en la creación audiovisual y programación para cine y videojuegos. <https://centropixels.com/estudios-de-animacion/>

Así, se generan beneficios, capital y avances en diferentes campos y ámbitos:

“Se ha definido la investigación como el hecho invertir capital con objeto de obtener conocimiento, siendo la innovación invertir conocimiento para obtener ese capital, lo que marca muy claramente la ecuación de retorno de ciertas inversiones en investigación que una vez se convierten en innovación reportan grandes beneficios a la parte inversora, siendo los países los principales canales tanto de inversión como de repercusión en el crecimiento. El nivel de potencia en I+D+I en un país se suele medir por el ratio entre la inversión realizada en I+D+I el PIB, Separando claramente la inversión pública y privada en este área.”¹¹⁰

En general, casi todos los países intentan incrementar su actividad en I+D+I por medio de ayudas, subvenciones, inversiones, etc para obtener un mayor rendimiento y perfeccionamiento a nivel competitivo dentro del ámbito empresarial y productivo del país en cuestión. Así tenemos países como Corea del Sur que “destinará una partida presupuestaria de 20.800 millones de dólares para promover el desarrollo de proyectos de I+D+i dentro de su territorio en 2022.”¹¹¹ Todo ello destinado a diferentes campos como el tecnológico con el fin de obtener una mejora en la calidad de vida, de salud y del medio ambiente. Es decir, hay una trascendencia y efecto social.

Además, debemos nombrar otro tipo de ayudas que se suman como el gran capital que ofrecen en I+D+i cada año las principales empresas privadas coreanas como Samsung, Kakao Corporation o LG Electronics. También existe colaboración entre el sistema universitario, con universidades como Seoul National University o Yonsei University y el Ministerio de Ciencia y Tecnología que junto con el conjunto de empresas privadas coreanas desarrollan proyectos universitarios de investigación y desarrollo.¹¹²

Siguiendo esta última línea, este tipo de medidas para la formación en nuestro sector de la animación es de vital importancia para una mejor producción y calidad.

No debemos olvidar las ayudas de los distintos gobiernos autonómicos, como a Ley de Cine de Andalucía, aprobada en el 2018. Este tipo de medidas son imprescindible para el desarrollo del sector y llevarlas a cabo es responsabilidad y una obligación de las instituciones. En el caso de Andalucía, las empresas productoras independientes del sector cultural andaluz, tanto de la ficción, la animación y el documental, hicieron público el nulo apoyo por parte de la Junta de Andalucía, quienes en 2021 recortaron el presupuesto para Canal Sur (RTVA), uno de los principales apoyos para la industria cinematográfica.

¹¹⁰ Información obtenida a través de Plan Nacional I+D+I Investigación y Desarrollo.
(<http://www.plannacionalidi.es/que-es-idi/>)

¹¹¹⁻¹¹² Información obtenida a través de Red Oficinas Económicas y Comerciales De España en el Exterior.
Corea del Sur.
(<https://www.icex.es/icex/es/navegacion-principal/todos-nuestros-servicios/informacion-de-mercados/paises/navegacion-principal/noticias/corea-inversion-i-d-new2021885045.html?idPais=KR#>)

Se exigieron varias medidas, como la aplicación y desarrollo de la ley del Cine, nuevos acuerdos con RTVA, mejoras para la producción y una mayor transparencia en relación con la Consejería de Hacienda: “para garantizar el acceso de las empresas culturales a la financiación, como han hecho ya otras comunidades autónomas.”¹¹³

La idea para ello es firmar nuevos acuerdos con CreaSGR, una entidad financiera sin ánimo de lucro supervisada por el Banco de España, además de aplicar la Ley del Cine para conseguir una mayor producción cinematográfica en Andalucía y todo lo que ello supone: “La mayoría de las Comunidades Autónomas han entendido el papel fundamental que juega la industria audiovisual como sector generador de riqueza económica y cultural, traducido en un incremento sostenido de los estímulos públicos destinados a la producción.”¹¹⁴

Esta situación también se repite en otras Comunidades Autónomas, como en Galicia, donde los productores no solo protestan por el poco apoyo o los recortes, sino que no se abonan las subvenciones que se otorgaron antes ni los atrasos, lo que no permite una mejor organización ni planificación para futuras producciones o coproducciones. La productora Chelo Loureiro lo expone de esta forma: “Hemos recibido ofertas muy atractivas en las que Galicia no estará presente porque no podemos asumir nuestra parte”¹¹⁵

Además, también se cuentan con ayudas otorgadas para la producción y apoyo al sector audiovisual: Algunas de ellas provienen de las distintas consejerías, departamentos o secretarías de los gobiernos autonómicos y otras instituciones como el ICARM (Instituto de las Industrias Culturales y de las Artes) en Murcia, el IVC (Institut Valencià de Cultura) y la CVMA (Corporacio Valenciana de Mitjans Audiovisuals) en la Comunidad Valenciana; más organismos que ofrecen ayudas son el ICEC (Institut Català de les Empreses Culturals) y la CCMA (Corporacio Valenciana de Mitjans Audiovisuals) en Cataluña, la AAIC (Agencia Andaluza de instituciones Culturales) en Andalucía, el ICB (Institut d’Estudis Baleàrics) en Balerares o la AGADIC (Axencia Galega das Industrias Culturais) en Galicia.¹¹⁶ Todas ellas subvencionan y conceden ayudas para la creación, desarrollo, promoción y difusión de producciones, todo tipo de artes y sectores dentro el ámbito cultural. Centrándonos en el audiovisual, supone una ayuda para intentar consolidarlo como sector.

¹¹³ *Las productoras de cine andaluzas denuncia la falta de apoyo de la Junta.* (6 de junio de 2021). Málaga Hoy. https://www.malahoy.es/festival-cine-malaga/festival-malaga-productoras-cine-andaluzas-denuncian-falta-apoyo-junta_0_1580842561.html

¹¹⁴ Redacción de Cine con ñ. (6 de junio de 2021). *Las productoras andaluzas piden mayor apoyo de la Junta de Andalucía.* Cine con ñ. <https://cineconn.es/productoras-andaluzas-junta-festival-malaga/>

¹¹⁵ De Santos, A. (29 de enero de 2012). *Los productores reclaman a la Xunta un compromiso firme con el sector.* Faro de Vigo. <https://www.farodevigo.es/sociedad/2012/01/29/productores-reclaman-xunta-compromiso-firme-17690305.html>

¹¹⁶ Información obtenida a través de Spain Audiovisual Hub. (<https://pre.spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/es/ayuda/ayudas-por-comunidades-autonomas>)

A pesar del tiempo que conlleva y el gran capital que se requiere, sabemos que el cine de animación es rentable, contando con talento suficiente para llevarlo a cabo y siendo referentes en el extranjero. Poseemos una diversidad cultural que va de un punto a otro de la península y una pluralidad de lenguas que enriquece la experiencia artística a la hora de crear y producir una película, llegando a ser un reflejo dentro de la misma. Así, en los últimos años, nuestro cine de animación se ha convertido en uno de los sectores más exitosos y rentables, donde podemos encontrar diversas disciplinas y creativos con talento y alta formación (alrededor de 7.450 profesionales) para desarrollar proyectos que traspasan fronteras, reconocidos con diferentes premios internacionales (Festival International du Films D'Animation en Francia, SICAF en Corea del Sur, etc) ¹¹⁷

El mercado de la animación en España tiene mucha versatilidad y fuerza, demostrando una gran capacidad, con una cifra cercana a 250 empresas y generando una cantidad aproximada de 654 millones de euros. ¹¹⁸

Aun así, si queremos conseguir una industria sólida que crea patrimonio, capital y empleo, es necesario unos cimientos fuertes y proteger la base de nuestro cine de animación para que sea una parte importante para la economía y la cultura. Esperemos en el futuro un mayor apoyo institucional y ayudas al sector cultural, y sobre todo a nuestro cine de animación.

¹¹⁷ Información obtenida a través de DIBOOS. Federación de animación y efectos visuales.
(<https://diboos.com/la-animacion-espanola-ok/>)

¹¹⁸ Información obtenida a través de LIGHTBOX ACADEMY.
(<https://lboxacademy.es/blog/la-animacion-en-espana-una-industria-en-constante-crecimiento/>)

3.2. VALORES EN EL CINE DE ANIMACIÓN EDUCAR ATRAVÉS DE UN LARGOMETRAJE

“Pero la realidad es que, en nuestra era de cultura, a todos les conviene ver cine. La película está ya incorporada a la cultura. Los libros educan y las películas educan, y libros sin películas no darán el humanismo de nuestro siglo. Pero así como hay que aprender a leer, así también hay que aprender a ver cine. Y si leer no es deletrear, ver cine no es mirar a la pantalla durante una proyección”.

STAHELIN, Carlos María.

El cine es una de las artes más influyentes desde su nacimiento en el siglo anterior. Por medio de los largometrajes, representamos y conocemos las sociedades en las que vivimos y nos enseñan sobre otras culturas y experiencias que pueden ser muy parecidas a las nuestras. Como bien explica Stahelin, autor de *Teoría del Cine. Lecciones para espectadores*, el cine es un medio artístico y cultural que educa, y si nos centramos en el cine de animación, mayor es y debe ser su función ¹.

Socialmente, el cine está totalmente aceptado por el público, pues es un reflejo del mundo en el que viven y, en cierta medida, de ellos mismo. La Dra. Gabriela Fabro, profesora titular de la Universidad Austral (Argentina), y la Dra. Inmaculada Sánchez-Labela Martín, profesora de la Universidad de Sevilla (España) lo explican así:

“...conectan con dimensiones plenamente personales, plasman la vida de las personas, sus problemas, sus sentimientos y pasiones; y lo hacen con tal fuerza que llegan al mundo interior del espectador despertando pensamientos, valoraciones, cambios de actitud y percepción de la realidad.” ²

Y es ese factor que lo hace ideal a la hora de educar, llegando a contemplarlo como un recurso didáctico. Las historias que se narran, los personajes que habitan en los largometrajes, influyen de manera directa en los espectadores. Si bien esto ocurre en el cine de figuración real, en el de animación su influencia y persuasión es más significativa. Los espectadores son niños y adolescentes, donde el proceso cognitivo y formativo aun no está completo. La interpretación de lo que vemos en nuestra pantalla es distinta entre un niño o un adulto.

¹ Pereira Domínguez, Carmen. *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. PPU. Barcelona (2005), p. 18.

² Fabro, Gabriela. Sánchez-Labela Martín, Inmaculada. *Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina*. Artículo de la Revista Mediterránea de comunicación. VOL. 7, N° 1 (2016), p. 2. Véase en: <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2016-v7-n1-infancia-dibujos-animados-y-television-publica-la-difusion-de-valores-y-contravalores-en-la-produccion-espanola-y-argentina>

Los espectadores más jóvenes consumen numerosos largometrajes en los cines, pero no emiten una resolución crítica sobre lo que ven. Esa interpretación viene dada por la madurez y etapa social. Del mismo caso que hay diferencias entre niños y adolescentes.

Estos últimos cuentan con una mayor experiencia en lo audiovisual y en lo social, y observamos que por medio de los largometrajes y series buscan modelos con los que sentirse representados y entender lo que les rodea, mientras se forma su propio pensamiento y se entretienen.

3.2.1. Cine y valores

Todos hemos visto películas de animación en mayor o menor medida y todos hemos jugado a ser el héroe de la historia, el protagonista o hasta el villano. Hay que ser consciente que durante una o dos horas esos personajes acompañan al niño en la aventura, creándose un vínculo de admiración o hasta de cariño. Aprenden y se entretienen con él, de ahí que los niños los imiten y los personajes lleguen a crear modelos de conducta.

Como se explica en *Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina*,³ cuando los niños juegan a ser su personaje favorito se apropia de su apariencia y la significación de su conducta y pone en práctica sus acciones, aunque no comprendan la motivación del personaje. También adquiere de manera involuntaria sus valores, costumbres o ideas, como si el personaje fuera una guía de actuación. A través de los largometrajes animados se imponen una serie de normas sociales dentro de una representación de un mundo parecido al nuestro, en un contexto que los niños y adolescentes reconocen y adquieren unos patrones de conducta.

Estas representaciones pueden estar dentro del realismo o la ficción, pero al entender la lógica y las leyes por las que se rigen, los niños logran identificarlo con aspectos del suyo propio y entiende la dinámica de lo que ocurre. Por una parte, esto puede ocasionar nuevos puntos de vista y modelos a la hora de representar el mundo y por otra, se muestran las diversas propuestas a la hora de transmitir esas narraciones y valores sociales.

Estas narraciones, junto a las imágenes que las acompañan, tienen que estar cuidadas y detalladas, no sólo por la forma en que se transmiten los valores que en ellas se encuentran. La narración y las imágenes deben estar bien construidas para que el espectador no salga de la propia historia, creando un hilo conductor que no se pueda romper, manteniendo el entretenimiento, la emoción y la motivación de seguir el transcurso. Además, el ser humano tiene una mente narrativa, captando e interiorizando la información, la cual debe ser correcta en forma y tiempo, para así un mejor desarrollo de nuestras facultades sociales, analíticas y de observación.

³ Fabro, Gabriela. Sánchez-Labela Martín, Inmaculada. *Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina*. Artículo de la Revista Mediterránea de comunicación. VOL. 7, N° 1 (2016), p. 4-7. Véase en: <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2016-v7-n1-infancia-dibujos-animados-y-television-publica-la-difusion-de-valores-y-contravalores-en-la-produccion-espanola-y-argentina>

Centrándonos de nuevo en la transmisión de valores, estudiamos que muchos modelos de comportamiento que encontramos en los largometrajes llegan a crear una tendencia social. Sin embargo, hay que analizar y controlar tanto los valores como los contravalores, la temática o los estereotipos, para saber si son adecuados y construir un mensaje educativo apropiado para niños y adolescentes, que los forme y entretenga a la vez. Tampoco olvidamos el concepto de calidad que no sólo está relacionado con la estética o la animación, sino con cómo se transmite la historia y los valores que expone. Al ser un medio formativo, somos conscientes del cuidado y atención en estos aspectos, que deben de presentarse como un todo que los englobe de forma correcta y funcional.

En lo que concierne a los aspectos estéticos y artísticos, los niños y adolescentes los asimilan al ver las películas. Su imaginación, su memoria y su percepción se ejercita gracias a los estímulos presentes y a las diversas imágenes meticulosamente preparadas para que sean recordadas y apreciadas por ellos mismos. Así, los personajes y fondos se presentan con diseños estudiados, colores claves para su fácil reconocimiento y recuerdo. He ahí de nuevo la importancia de la calidad, siendo imprescindible para una buena cultura visual.

Hay que considerar que tanto los fondos como los personajes exponen una serie de enseñanzas a través de sus características físicas, su naturaleza y origen, su función en la historia, su estatus o su moralidad ante los acontecimientos. Por ejemplo, dependiendo de si los personajes poseen juventud o fortaleza, si tienen forma humana o animal, si son buenos o avariciosos, si son ricos o pobres, transmiten una serie de enseñanzas y valores que pueden llegar a ser diferentes a causa de sus acciones y el papel que desempeñan. De nuevo volvemos a hacer hincapié en que se deben de estudiar para obtener modelos de actuación adecuados. Asimismo, el contenido y la temática, que muchas veces están enlazados a los valores, consiguen que los niños memoricen datos o sucesos, reflexionen sobre lo que ven y aprendan del mensaje que se transmite.

A pesar de esta visión global y única que se exponen en los largometrajes animados, logramos encontrar diferentes lecturas a través de ella, uniendo a los espectadores. Carmen Pereira Domínguez, en *Valores para el cine*⁴ lo explica de esta forma:

“De un modo específico ha demostrado ser sumamente útil para crear un clima de convivencia pues, aunque cada uno lo vea desde su óptica e intereses, la visión en común de una película facilita que surjan vivencias comunes y, gracias a ellas, que se abra paso el diálogo, la negociación, la transacción. Los conflictos que se proyectan en la pantalla y se resuelven de un determinado modo, son enseñanzas de la vida y para la vida, permiten el análisis crítico de los valores y contravalores que los determinan, e incluso facilitan el cambio de actitudes.”

⁴ Pereira Domínguez, Carmen. *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. PPU. Barcelona (2005), p. 20.

Volvemos a recordar lo que explicamos anteriormente: lo que se presenta en las películas de animación es una realidad, más o menos similar a la nuestra, en la que el espectador participa, valorando y juzgando los hechos y a los personajes. Y con ese proceso de identificación hacia ellos, se desarrolla su sensibilización y empatía a la vez que se le proporciona objetividad para valorar esos casos externos a su vida. Aprendemos de ello para un mayor conocimiento sobre nuestra realidad, sobre nosotros mismos y sobre nuestra cultura de una forma lúdica e interesante.

Estos valores de los que hablamos también están presentes en otros medios de comunicación y artísticos como el cómic, las series de televisión, el teatro o la literatura. Centrándonos en esta última, encontramos una unión con el cine y, sobre todo con el cine de animación. Así, la compañía Disney se inspiró en los cuentos infantiles y fábulas clásicas para producir sus largometrajes y cortometrajes. A diferencia de algunas películas que pueden ser más fieles, a la hora de versionar las historias en otros medios la factoría Disney se basó en ellas y otorgó una serie de cambios a nivel narrativo e ideológico. El escritor Miguel Vázquez Freire,⁵ experto en medios de comunicación, lo explica en la revista sobre educación *Padres y Maestros*:

“No es aventurado asegurar que posiblemente en la actualidad sean más conocidas las primeras [películas] que las segundas [cuentos clásicos]. Y quizás a algunos les sorprenda descubrir que los cambios introducidos por la productora estadounidense suelen acentuar los aspectos más sexistas de los originales. De hecho, es fácil constatar que hasta muy recientemente las heroínas disneyanas respondían al estereotipo de mujeres pasivas, obedientes y resignadas que aguardaban la acción salvadora de algún héroe masculino (el “príncipe azul”), reservando los roles activos siempre para las mujeres “malas” (madrastras, brujas). Es preciso aguardar hasta *Pocahontas* (1995) para encontrar un personaje femenino que reúne la doble condición de ser una heroína positiva y una mujer activa que toma sus decisiones de forma autónoma, sin depender del designio previo de un hombre”

Con esta aclaración, entendemos que la época y el origen del largometraje tiene que ver a la hora de exponer la estética, ideología y los valores, aunque sean en parte universales y reconocibles por todos. En estos momentos lo percibimos al observar la cartelera y encontrar películas de diversa procedencia: un ejemplo son las películas anime, las producidas por estudios norteamericanos o los largometrajes europeos, como las realizadas por los estudios de animación irlandeses. Aunque varias de estas películas tengan una temática común y expongan valores universales, la forma de interpretarlos por sus productores cambia, pues no se presenta al espectador igual.

⁵ Vázquez Freire, Miguel. *Las series de dibujos animados como transmisoras de valores. Dibujo animado no es sinónimo de programa infantil. Artículo de la Revista Padres y Maestros*. núm. 309, Junio (2007), p. 3. Véase en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2329343>

Una película de Studio Ghibli no representa el amor o las relaciones amorosas de la misma forma que una película de la compañía Disney, puesto que depende de la visión cultural, simbólica y social de los que hacen la película. Creemos que esta diversidad es positiva porque se transmiten valores que reflejan los diferentes puntos de vista y modos de representación. Los niños y jóvenes aprenderán de diversidad y multiculturalismo junto con las enseñanzas y valores que los autores quieren expresar.

Aunque no hay esa intencionalidad cultural y educativa en muchos largometrajes de animación, en la mayoría de ellos encontramos esa determinación y diferentes puntos de vista para lograr difundir esas enseñanzas. Las autoras Núria Rajadell Puiggròs, Maria Antònia Pujol y Verónica Violant Holz en *Los dibujos animados como recurso de transmisiones de los valores educativos y culturales*, exponen “una serie de aspectos que consideramos nucleares para esta transmisión de valores: etnológicos (carácter informativo, carácter histórico...), didácticos (enseñanza, aprendizaje...), psicológicos (emotividad, atención...) y lingüísticos (vocabulario, expresiones propias...)”⁶

Aunque no es una clasificación fija y se centran principalmente en series animadas de televisión, pensamos que es aplicable a los largometrajes proyectados en los cines por sus semejanzas:

- Etnológicos: A través de los personajes y situaciones se exponen ideas y conceptos que representan a nuestra sociedad, aunque el contexto en el que ocurren sea ficticio. Consiguen divertir y entretener, a la vez que ofrecen una formación por medio de distintos aspectos que pueden ser históricos, morales, humorísticos o solo explicativos.
- Didáctico: Transmiten valores y enseñanzas que llegan a ser claras y decisivas al finalizar la historia. Las historias tienen un carácter lúdico y ameno, desarrollando la imaginación mientras se va enseñando de forma indirecta hasta llegar al final.
- Psicológico: Gracias a las estructuras narrativas de las películas animadas, se cubren las necesidades psicológicas de los niños y áreas en desarrollo como la imaginación, la memoria, la atención o la fantasía. A partir de la secuenciación y la coherencia de los actos, los niños logran un mayor desarrollo en ellas, además de en sus habilidades sociales y personales.

⁶ VV.AA. *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. Comunicar, núm. 25 (2005), p. 2-6-7. Grupo Comunicar. Huelva, España. Véase en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825191>

Los espectadores jóvenes reconocen los valores mostrados en las películas, reflexionando sobre su actitud y sobre su ambiente y, como ya explicamos, identificándose con los personajes.

- Lingüístico: Por medio del largometraje, los niños y adolescentes aprenden la lengua que hablan los personajes. Puede ser la lengua materna, reforzando conocimientos y aprendiendo composición y estructura lingüística, como nuevo vocabulario y expresiones, o una lengua extranjera, teniendo en cuenta la edad y el nivel lingüístico de los espectadores. Los largometrajes varían dependiendo del contexto y tiempo en el que se centran.

Cabe destacar los valores transmitidos en los largometrajes que tienen que ver con la violencia, el sexo, la representación de las relaciones afectivas y sentimentales o la sexualidad. Estos conceptos han sido representados en numerosas películas desde el siglo pasado.

3.2.2. Violencia

La violencia ha sido presentada en muchas películas de animación con la finalidad de hacer humor de ello. Miguel Vázquez Freire pone de ejemplo dentro del cine de animación a personajes como el Coyote y el Correcaminos o Tom y Jerry, aunque explica una pequeña diferencia entre largometrajes:

“Sin embargo, esa violencia, al ser protagonizada por animales situados en un contexto notoriamente fantástico, perdería en buena medida su perverso potencial mimético. Los niños, insisten muchos psicólogos, saben diferenciar, mejor de lo que suponen muchos adultos, entre fantasía y realidad. ¿No cabría decir que algo semejante ocurre en los episodios japoneses ambientados en mundos futuros de ciencia ficción, como *Mazinger Z*, *Bola de Dragón* o *Los caballeros del Zodiaco*? En estos casos, al ser los protagonistas figuras muy jóvenes, prácticamente niños, en los que los espectadores infantiles fácilmente se verán proyectados, el distanciamiento que se producía en el caso de los animales ya no se da, por eso el potencial mimético es mayor.”⁷

Aunque el tema de la violencia en los medios de comunicación ha sido estudiado en numerosas ocasiones, no acaba de haber un consenso sobre su tratamiento y la influencia de los contenidos en los que aparece. Investigadores como Dale Kunkel afirmaron en los años noventa que los contenidos con violencia fomentan conductas agresivas a largo y a acorto plazo. Muchos estudios no estaban de acuerdo con estas afirmaciones.

⁷ Vázquez Freire, Miguel. *Las series de dibujos animados como transmisoras de valores. Dibujo animado no es sinónimo de programa infantil. Artículo de la Revista Padres y Maestros*. núm. 309, Junio (2007), p. 4. Véase en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2329343>

Miguel Vázquez Freire en su artículo “*Matar no es divertido*” hace una reflexión sobre la violencia en los medios de comunicación de masas y expone algunos de estos discursos:

“Así, Lorenzo Vilches (1993), aún advirtiendo que en la relación televisión-violencia- sociedad interactúa tal cantidad de variables que es difícil establecer con total rigor científico un nexo causal indiscutible, reconoce que las investigaciones empíricas realizadas entre los años 60 y 70 coinciden en «dos conclusiones indiscutibles: que «existe una relación entre la violencia televisiva y la violencia en la sociedad» y que «la mayoría de programas emitidos por las televisiones, contienen gran cantidad de escenas violentas» (pág. 44)”⁸

Y siguiendo esta línea de estudios, agrupa muchos más donde “una mayoría abrumadora de éstos corrobora la hipótesis de la influencia de los contenidos violentos sobre la conducta de los espectadores.”⁹

Hay otras investigaciones centradas en los espectadores más jóvenes que sugieren que, en determinadas condiciones, los niños imitan el contenido violento que ven y llega a darse un efecto de “des-sensibilización” en relación a la violencia; Otros explican que esta acción actúa como un elemento de liberación de la predisposición a la agresividad que tienen algunas personas.

Dejando a un lado todas estas hipótesis, queremos exponer que esto no quiere decir que los niños no distinguan la realidad de lo que ven y vayan a imitar los actos que observan en la película. De lo que se debe ser consciente a la hora de producir cine de animación es que no se presenten este tipo de circunstancias donde la violencia sea la salida o respuesta para los conflictos que los personajes deben pasar, y variar y desarrollar más las situaciones donde la escena violenta no sea lo más atractivo de la pieza. En definitiva, es educar con y por medio de la película.

Sin embargo, existe cierta polémica a la hora de interferir en los medios para un control de los contenidos dedicados a los niños y jóvenes. Vázquez Freire explica que hay defensores de este tipo de intervención a cargo de los poderes públicos. Pero también hay detractores:

“Por otra, los defensores de la libertad de los profesionales de los medios, donde se mezclan bajo una misma categoría la libertad de los propietarios de los medios para producir lo que quieran y la de los consumidores para elegir entre lo que se les ofrece, con la libertad creativa para innovar artísticamente sin dirigismos. Es decir, se tiende a interpretar cualquier reclamación de control sobre los medios como una restricción a la libertad de expresión”.¹⁰

⁸⁻⁹⁻¹⁰ Vázquez Freire, M. (1998). *Matar no es divertido*. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (11), p. 167-168. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635658>

El profesor Vázquez aclara que es cierto y normal que haya recelo y desconfianza cuando los gobiernos usan medios para articular cualquier tipo de control:

“como instrumento de manipulación, represión o simple imposición de contenidos. Pero, las hay también para sospechar que el actual «descontrol» o desregulación ni garantiza la indiscutida libertad de expresión de los creadores audiovisuales (a menos que ésta se confunda con simple libertad de mercado), ni protege tampoco contra la acción interventora de los poderes públicos.”¹¹

De esta forma se declara la creación de un Consejo Audiovisual como una institución reguladora de contenido en los medios de comunicación. Este organismo es algo que exige la Unión Europea y que actúa con independencia de los poderes gubernamentales. Así, tenemos de ejemplo el Broadcasting Standard Council británico o la Australian Broadcasting Authority. Estos tipos de consejos no dictan ni gobiernan sobre las cadenas, sino que promueven “estudios, investigaciones, encuentros de expertos, programas educativos y publicaciones, cuyo rigor y calidad contrastadas actúan como elementos orientadores tanto del público como de los profesionales de los medios, e incluso de los propios educadores.”¹²

En el caso de los contenidos violentos, pueden elaborar estudios, investigaciones con los que influir y orientar a los profesionales que crean y producen contenido audiovisual e informan a los espectadores sobre lo que están consumiendo. Nunca impondría qué aspectos cambiar o imponer pero si que puede haber cierta intromisión “cuando se detecten transgresiones de normas legales concretas (como puede ser la prohibición de emitir escenas con alto contenido violento o explícitamente sexual en horario de audiencia infantil, tal como se recoge en la legislación de algunos países).”¹³ Por eso, la competencia en estos casos remite a las administraciones como el Ministerio de Educación y las Consejerías de cada Comunidad Autónoma. Dentro de este apartado no debemos olvidar el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales:

“En 2010, bajo el gobierno Zapatero, tuvo lugar la creación del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales, que junto a otros organismos regulatorios dio vida en 2013, ya con Mariano Rajoy mandando, a la CNMC, Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia.”¹⁴

Como una autoridad de regulación independiente de contenidos audiovisuales, solo se justifica ante el Congreso de los Diputados y ha llegado a ser uno de los organismos más importantes dentro de la regulación de contenidos y sus competencias. “Prueba de ello es que durante 2016 ha impuesto multas por un total de 227 millones de euros.”¹⁵

¹¹⁻¹²⁻¹³ Vázquez Freire, M. (1998). Matar no es divertido. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (11), p. 169. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635658>

¹⁴⁻¹⁵ Grupo Furtivos. (5 de marzo de 2017). Cuestión de estado. ¿Cómo debería ser el cine español? *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/cultura/2017-02-27/cine-espanol-cuestion-de-estado-grupo-furtivos_1338797/

Comprendemos que la figura de los educadores y padres es imprescindible. Los valores deben provenir de ambos ámbitos. En el tema de la violencia, como ya expusimos, tenemos que tratar tanto los padres como los profesores es que los niños y adolescentes entiendan que la solución no es la violencia a pesar de que lo vean en la pantalla. No es el único recurso ni entra dentro de los valores que se intentan fomentar entre los espectadores más jóvenes.

3.2.3. Sexualidad

La sexualidad está presente en el cine desde su origen. Al representar todas las facetas de la vida, las emociones, los sentimientos, el deseo y las relaciones está presentes en los largometrajes, siendo el tema principal o secundario de las mismas.

Aunque en el cine de acción real y el de animación para adultos se trata también lo erótico y lo sexual, representando situaciones sexuales explícitas o contenido de carácter sexual y erótico, en el de animación comercial para niños y jóvenes se centran más en la vertiente de los roles de género, las relaciones de pareja, las diferentes formas de relación, el ideal de hombre y de mujer y las motivaciones ante el deseo.¹⁶ Sin embargo, hay largometrajes como los de la Era dorada de la animación americana o muchas películas animes donde se representa el erotismo o algunas escenas de carácter sexual de sus personajes, sean de la naturaleza que sean (humanos, animales antropomórficos, etc.) si en esta última el romanticismo es el que prevalece¹⁷.

En estos casos, el erotismo se suele representar por medio del humor, exponiendo a sus personajes a situaciones cómicas, lo que logra un distanciamiento o disminución de la situación. Sin tener en cuenta el concepto que se interpreta, lo que se logran es crear conductas y actitudes en relación a los roles de género que pueden no ser realistas. Se debe ser consecuente en este aspecto. Como ya mencionamos, el cine es la ventana del mundo, un espejo en el que te ves reflejado como si fueras el protagonista, todo gracias a su poder de evocación.

Mercedes García Ruíz, Doctora en psicología y sexóloga, nos lo explica en su estudio *Cinesex. Cine y educación sexual para jóvenes*. En él, se nos vuelve a demostrar que al exponer de esta forma la sexualidad “se crean modelos a partir de los cuales podemos orientar nuestras acciones. Es generador de ideología, activando emociones, comportamientos, cogniciones y elaborando actitudes.”¹⁸

¹⁶⁻¹⁷ Fabro, Gabriela. Sánchez-Labela Martín, Inmaculada. *Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina*. Artículo de la Revista Mediterránea de comunicación. VOL. 7, Nº 1 (2016), p. 3. Véase en: <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2016-v7-n1-infancia-dibujos-animados-y-television-publica-la-difusion-de-valores-y-contravalores-en-la-produccion-espanola-y-argentina>

¹⁸ García Ruíz, Mercedes, *Cinesex. Cine y educación sexual para jóvenes*. Ed. Conseyu de la Moceda del Principáu de Asturias (2007), p. 37 /13-17. Véase en: <http://educagenero.org/cinesex-cine-educacion-sexual-con-jovenes>

Para esa exposición y creación de patrones hay que tener en cuenta la visión de la sexualidad y las etapas por las que pasan los niños y los adolescentes. No es lo mismo la sexualidad en un niño que en un adolescente. En los niños hay una necesidad más afectiva y de apego, de poder comunicarse y expresar sentimientos y emociones sin olvidar la curiosidad por ellos mismos y por lo que les rodea, siendo esta una forma de aprender. Comienzan a entender la moralidad adulta en relación a lo sexual.

También está presente la constancia sexual, donde se sienten chico o chica, dependiendo más de la construcción social y el papel que ejercen hombres y mujeres que de los gustos de los niños o su físico. Por otro lado, los adolescentes empiezan a manifestar cambios en su cuerpo y con ellos, inseguridades, expectativas y miedos.

Hay cambios en sus relaciones, habiendo desconcierto y presión en sus grupos de amistades, buscando aprobación y un acercamiento a los modelos ideales de los que se rodea. Se quiere encajar e integrarse, huir de las inseguridades que se producen en esta etapa. Intelectualmente hay un gran desarrollo por el cambio en el área del estudio al ser ésta muy superior, de la misma manera que las experiencias de vida son mayores y nuevas.¹⁹

Lo sexual alcanza importancia en el criterio de los adolescentes. Las expectativas en este campo están asociadas a la heterosexualidad debido en gran medida al contexto en el que vive, aunque la orientación no tiene que ver con la identidad sexual. Descubrir las diversas sexualidades, el enamoramiento, junto a las dudas, las inseguridades, el miedo al rechazo y la presión son hechos por los que pasan muchos adolescentes durante esta etapa y en la que necesitan “valorar el conocerse y conocer al otro, el sentir, el descubrir y permitirse sentir, escuchar los deseos, comunicarse... de cultivar los criterios personales a través de información y reflexión.”²⁰

Tanto los niños como los adolescentes deben aprender a reflexionar lo que ven. La identidad sexual, los roles de género, los estereotipos, los modelos de belleza, la autoestima, la orientación sexual, el respeto hacia las sexualidades, el erotismo, la seducción, los ideales románticos, los tipos de relaciones, el cómo se establecen o el no tener pareja, el amor y el enamoramiento son aspectos que se deben tratar en las películas de animación, modificando la forma de hacerlo dependiendo al público al que te diriges. El cine y el resto de medios deben presentar modelos de conducta sexual sin distorsiones ni exageraciones, más cercanos a la realidad y las figuras que ellos conocen y con los que se pueden identificar. García Ruíz lo declara así: “Se trata de ofrecer modelos no perfectos y sí reales.”²¹

¹⁹ García Ruíz, Mercedes, *Cinesex. Cine y educación sexual para jóvenes*. Ed. Conseyu de la Moceda del Principáu de Asturias (2007), p. 37 /13-17. Véase en: <http://educagenero.org/cinesex-cine-educacion-sexual-con-jovenes>

²⁰⁻²¹ García Ruíz, Mercedes, *Cinesex. Cine y educación sexual para jóvenes*. Ed. Conseyu de la Moceda del Principáu de Asturias (2007), p. 17/15/38. Véase en: <http://educagenero.org/cinesex-cine-educacion-sexual-con-jovenes>

La diversidad social, sexual y cultural está cada vez más presente en nuestros medios de comunicación y debe exponerse de forma correcta, sin mensajes o valores negativos y discriminatorios. Si bien al producir un largometraje se piensa en el mercado y lograr beneficios, debemos pensar en tener un contenido amplio y de apoyo para jóvenes y niños, y es aquí donde volvemos a mencionar los Códigos de Autorregulación.²² Al igual que con la violencia, también están presentes en contenidos sobre sexualidad para ofrecer una orientación, proponiendo una serie de criterios que corresponde seguir para no plantear temáticas de carácter conflictivo (con contenidos que por origen o por la forma de exponerlos son negativos para los niños), o conductas que representan valores contradictorios a lo socialmente aceptado, sin tolerancia o respeto, como el sexismo.

A pesar de estos factores, no debemos sucumbir al exceso de lo conocido como “lo políticamente correcto”. Vázquez Freire explica que, aunque sean educativos, los largometrajes que poseen mensajes demasiados moralistas o didácticos, siendo muy evidentes sus propósitos, llegan a arruinar el carácter artístico y creativo de la pieza. No hay que exponer conductas modélicas ni personajes perfectos. Si los largometrajes deben reflejar nuestro entorno, no debe dar una imagen irreal ni ideal.

“No son niños modelos, desde luego, como tampoco sus familias son en absoluto modélicas. Pero sus conductas irreverentes y provocadoras expresan bien muchas de las contradicciones que viven niños y niñas en las sociedades urbanas desarrolladas.”²³

Esto no quiere decir que podemos proyectar cualquier aspecto de la realidad. No hay que dar lugar a conductas, lenguajes o situaciones despectivas y perjudiciales como personajes homófobos, racistas o machistas. Se trata de que, a raíz de escenas más conflictivas, los niños y adolescentes reflexionen y aprendan sobre la situación, para no repetirla por ellos mismos y solventarlo de otra forma.

Para ello, además, deben de contar con la guía de los padres, madres y educadores, quienes les explicarán detalladamente ese tipo de situaciones, formándose una correspondencia con el fin de llegar a entender su propio contexto.

3.2.4. Estéticas

Esa vinculación sería más efectiva con la educación cinematográfica, implantada en algunos centros educativos. Los alumnos se forman sobre el cine y para el cine.

²² García Ruíz, Mercedes, *Cinesex. Cine y educación sexual para jóvenes*. Ed. Conseyu de la Moceda del Principáu de Asturias (2007), p. 17/15/38. Véase en: <http://educagenero.org/cinesex-cine-educacion-sexual-con-jovenes>

²³ Vázquez Freire, Miguel. *Las series de dibujos animados como transmisoras de valores. Dibujo animado no es sinónimo de programa infantil. Artículo de la Revista Padres y Maestros*. núm. 309, Junio (2007), p. 17-18. Véase en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2329343>

De nuevo Carmen Pereira nos expone que, a partir de esta formación, los jóvenes podrían “*apreciar la calidad de un mensaje filmado, de modo análogo a la formación que recibe sobre lengua y literatura.*”²⁴ Educarnos en estética, en valores e influenciar a los espectadores son las tres formas en las que el cine instruye.²⁵

Según David O’Reilly, artista irlandés, desarrollador de juegos y cineasta, entendemos como estética “a cualquier elemento que compone el mundo de una película, todas las piezas que componen el sonido y la imagen.”²⁶

La estética en animación es importante porque otorga al espectador información sobre lo que está viendo. El desarrollo y empleo de una buena estética transmite ideas y conocimientos sobre el contenido que se está a difundir, haciendo que la persona se sienta transportada dentro de la historia, de ese mundo creado. De ahí la importancia de la coherencia estética. Si una imagen falla en su totalidad, el espectador lo sabrá, aunque no tenga un conocimiento previo sobre dibujo, sonido o animar. Esto ocurre porque nuestro ojo busca esa armonía, esa proporción estética correcta.

O’Reilly explica que en esta coherencia se incluyen varios campos como el guión, la música, el animar o el diseño y mientras se mantenga esa afinidad, aunque en sí sea irreal, funcionará:

“Las reglas que gobiernan un mundo animado pueden ser totalmente arbitrarias y artificiales, siempre y cuando se mantengan consistentes, como una mentira que se repite tantas veces que acaba volviéndose verdad. Si algo en un mundo luce fuera de lugar, si rompe con o se va más allá de las reglas establecidas, su credibilidad se evapora. Por esta razón es que podemos mirar un estilo de animación muy simple, básico, y que nos parezca igual de atrapante que si fuese filmado con actores de primera línea en un set elaborado. Incluso en el caso de que la animación sea técnicamente mala, si es *consistentemente* mala, será coherente y por lo tanto potencialmente creíble.”²⁷

Para conseguir esa coherencia en la estética existen leyes que el creador debe conocer para una mejor evolución de la historia y del mundo:

“En una película, las reglas y limitaciones exactas de su mundo solamente pueden ser verdaderamente conocidas por el cineasta. Todo sentimiento, sonido, estado de ánimo, personaje, color, forma y demás debería resultar inmediatamente obvio para él o ella. Siempre es una buena idea dejar en claro las reglas estéticas que darán forma al mundo que uno esté creando. El director que internaliza su mundo en gran medida y se inmersa en sus colores, sonidos y sentimientos jamás tendrá dudas sobre decisiones a tomar más adelante.”²⁸

²⁴⁻²⁵ Pereira Domínguez, Carmen. *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. PPU. Barcelona (2005), p. 18 /14.

²⁶⁻²⁷⁻²⁸ O’Reilly, D. (27 de septiembre de 2019). *Estética básica de animación* [Traducción]. Valenzine. <https://valenzine.medium.com/estetica-basica-de-animacion-david-oreilly-25f833428717>

Todas esas decisiones, por más simples o complicadas que sean, son necesarias para lograr un producto de calidad y, sobretodo, un estilo. Y es que el estilo son el conjunto de decisiones que toma el creador (el dibujante) a la hora de diseñar personajes, sus ambientes e historias. Estas decisiones están basadas en las propias experiencias, gustos, técnicas a utilizar y a número de convenciones artísticas que hemos ido aprendiendo a la hora de desarrollar nuestras habilidades.

O'Reilly lo expone de esta forma:

“El estilo se puede interpretar como las preferencias estéticas inconscientes del cineasta. Su inclinación hacia ciertos tipos de mundos es porque los ven más auténticos o puros, o porque su conocimiento y experiencia les permite recrear los mismos con mayor exactitud.”²⁹

Un ejemplo de estilo lo encontramos en la animación occidental más clásica, siendo este más realista. Ese realismo apareció en parte

“como consecuencia de esa inversión en el proceso de animación en sí- lo que conllevaba un compromiso a la hora de realizar dibujos correctos anatómicamente, el estímulo del arte como inspiración, el reconocimiento del atractivo y del formato de las historias de aventuras de los libros de cómics, personajes que interpretan de un modo más detallados- surgió un realismo muy importante para la creación de largometrajes y para la economía de Hollywood. Históricamente adquirió una especial importancia porque dio lugar a *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) y a la aceptación legítima y como arte gráfico.”³⁰

Aunque encontramos el trabajo de Winsor McCay, Los hermanos Fleischer u Otto Mesmer como pionero y revolucionario dentro del cine de animación, el éxito de Disney sigue vigente aun con el pasar de los años por su interpretación a la hora de tratar y perfeccionar su narrativa y animación. En sus largometrajes podemos encontrar diferentes enfoques centrados en el dibujo para desarrollar sus proyectos. Así, se experimentó con la animación, la estética, el diseño de personajes y fondos. Para ello “Disney se aseguró de que todos sus animadores tuvieran un buen manejo del dibujo de natural con el fin de que la anatomía de los personajes, tanto los humanos como los animales, resultara verosímil.”³¹

Dentro de una estética, al igual que en un estilo, siempre encontramos influencias externas, de otros artistas, creadores o movimientos.

²⁶⁻²⁹ O'Reilly, D. (27 de septiembre de 2019). Estética básica de animación [Traducción]. Valenzine. <https://valenzine.medium.com/estetica-basica-de-animacion-david-oreilly-25f833428717>

³⁰⁻³¹ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Introducción en *Dibujo para animación* (pp. 8-10). Blume.

Por ejemplo, Disney se ha influenciado del trabajo de muchos dibujantes europeos como Doré, Daumier o Kley; Los estudios UPA (United Productions of America), quienes se inspiraron en el arte y el diseño modernista como marca de estilo:

“ La obra de UPA utilizó estilos modernistas inspirados principalmente en el trabajo de Saul Steinberg, Raoul Dufy, Georg Olden, Stuart Davis y Ronald Searle, que actualizaban, distorsionaban los ambientes y trataban de expresar diferentes estados de ánimos y actitudes a través del color y las sombras.”³²

Al igual que Disney recibió influencia de los estudios UPA y cambió su estética en los largometrajes producidos en la década de los cincuenta, otros géneros dentro de la animación han cambiado o han evolucionado en sus estéticas por influencias externas a ellos. Un ejemplo es el anime japonés, cuya estética es la unión de su tradición gráfica y aspectos de la animación occidental, muy centrada en la factoría Disney.

Como observamos, la estética puede representar la cultura del estudio o factoría que la desarrolla, un movimiento artístico en concreto o incluso ser parte de la documentación de la historia que nos transmite. Ejemplo de ello, lo podemos encontrar en el Estudio Ghibli, con una estética muy representativa que, como ya mencionamos anteriormente, parte de su cultura. Tanto es así, que algunas de sus películas han adoptado la estética de la propia ilustración tradicional japonesa, utilizando materiales diversos con los que conseguir sus acabados, pero manteniendo también su estilo moderno. De esta forma, tenemos *El cuento de la princesa Kaguya* (2013) de Isao Takahata. Renaud Baronian, periodista sobre cine en el diario francés *Le Parisien*, comentó

“(…) incluso hecho a mano y con la apariencia de estar hecha a base de pinceladas, la película es sorprendentemente vanguardista. Las escenas donde Kaguya corre a raudales por los caminos son dibujos donde los sentimientos de la princesa estallan ante nuestros ojos de una manera poética y hermosa, nunca antes vista en animación.”³³



Fig1. Fotograma de *El cuento de la princesa Kaguya*

³² Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Introducción en *Dibujo para animación* (pp. 8-10). Blume.

³³ Información obtenida a través de Wikipedia.

(https://es.wikipedia.org/wiki/El_cuento_de_la_princesa_Kaguya#Producci%C3%B3n)

Así encontramos ambas representaciones en contraste. Takahata lo explicaba así: “Mi intención gráfica era ofrecer una especie de antítesis a las tendencias dominantes de nuestro tiempo, sin ninguna intención de abogar por un retorno a la tradición”³⁴

Otros estudios de países diferentes han utilizado este recurso de basarse en aspectos estilísticos de su arte y tradición para enriquecer la historia y sus diseños. Encontramos ejemplos en el Estudio Shanghai en China, quienes utilizan también recursos pictóricos de su tradición para algunas de sus producciones, pero también en el cine de autor, con ejemplos como el director de cine de animación irlandés Tim Fernée, quien adapta obras literarias de su cultura e historia (su obra *Sir Gawain and the Green Knight* (2002) “evoca las imágenes de las vidrieras para situar la película en el período medieval”)³⁵ o la directora estadounidense Nina Paley, cuya obra *Sita Sings the blue*(2008) tiene varios estilos diferentes de animación que representan narrativas paralelas: Algunos de esos estilos de dibujo se inspiran en el arte y tradición hindú, con imágenes y diseños que recuerda a la pintura miniaturista india y a los títeres de sombra.³⁶



Fig.2. Fotograma *Sir Gawain and the Green Knight*



Fig. 3. Fotograma de *Sita Sings the blue*

Debemos ser conscientes que, al utilizar la estética para enmarcar la historia, ya sea artísticamente o culturalmente, estamos dándole al espectador una información a partir del diseño y la imagen.

En el largometraje *The Secret of Kells* del estudio irlandés Cartoon Saloon utilizan un estilo de dibujo simplificado y geométrico, con una estética que recuerda a las pinturas e ilustraciones de la Edad Media, además del uso de simbología de origen celta, lo cual hace que la historia que cuentan esté enmarcada en un periodo de tiempo concreto y en una influencia cultural específica. Es documentación que contribuye a enriquecer la historia, el diseño de personajes y fondos y también la narrativa.

³⁴ Baronian, R. (25 de junio de 2014). Le Conte de la princesse Kaguya: Merveilleuse princesse. *Le Parisien*. <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/cinema/le-conte-de-la-princesse-kaguya-merveilleuse-princesse-25-06-2014-3951305.php#xtref=http%3A%2F%2Fwww.allocine.fr%2Ffilm%2Ffichefilm-173271%2Fcritiques%2Fpresse%2F>

³⁵⁻³⁶ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Adaptación literaria y narrativa gráfica y Adaptar la estética en *Dibujo para animación* (pp. 132-142). Blume.



Fig. 4. Fotograma de *The Secret of Kells*

Este patrón lo podemos encontrar en películas anteriores como *Hércules*, que para su diseño se basan en la arquitectura y arte griego (el personaje de Megara fue diseñado a partir de la estructura y la figura de la cerámica griega, tanto la forma de su cuerpo como su cabello; o el personaje de Hércules, basado en la pintura griega para su diseño) o *Mulan* donde la inspiración para su estética es el arte antiguo chino, centrándose en obras pictóricas de distintas dinastías, cuyo estilo de pintura está basado en formas simplificadas, tintas y acuarelas.



Fig. 5. Fotograma *Hércules*



Fig. 6. Fotograma de *Mulan*

En ocasiones, cuando el largometraje es una adaptación como las que hemos nombrado, se adquiere mucha información, aspectos que proceden de una narración o descripción, hechos que se encuentran en un texto, pero también puede llegar a haber documentación visual como base de la que partir. Con la estética, el espectador de cualquier rango de edad puede obtener mucha información (no solo visual) de la producción.

Aunque en algunos largometrajes centrados en narraciones de otros tiempos no se basan en una época en concreto para su documentación y posterior producción, lo mejor para que una estética obtenga calidad y funcione (ya no solo como un recurso), es centrarse en un periodo determinado, para no cometer errores tanto en el diseño como en el relato, centrándonos en la realidad de ese momento.

Al igual que en cualquier producción se analiza el dibujo, el estilo del artista o dibujante y se ve si puede encajar en el proyecto, si se identifica la técnica que describe su obra y si su enfoque narrativo encaja con ella.³⁷

³⁷ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Publicidad y Adaptación literaria y narrativa gráfica en *Dibujo para animación* (pp. 128-134). Blume.

Todo ello está condicionado por las convenciones gráficas, los códigos, la formación visual y los conocimientos que el artista posee y que provienen de la misma animación y de otros campos artísticos. Entendemos por convenciones gráficas las “herramientas gracias a las cuales pueden llevarse a cabo determinados tipos de visualización y de identificación. Dichas convenciones van apareciendo con el tiempo y se convierten en las reglas que determinan la manera específica de hacer algo y cómo será finalmente cuestionada y superada.”³⁸

Estas convenciones las encontramos en cualquier ámbito artístico, como el dibujo o la pintura, llegando a verse influidas unas en otras, y varían dependiendo de su origen y de cómo representan o interpretan su entorno, siendo el contexto en el que se encuentra la persona un punto a tener en cuenta para su desarrollo en general (por ejemplo los códigos dentro del arte occidental y oriental); puede reflejarse esa realidad a través de las normas aprendidas o desprendiéndose de ellas, surgiendo imágenes más abstractas. No debemos olvidar las influencias, el proceso de imitación que el artista tiene tanto de la misma realidad como de sus referentes artísticos. Por ejemplo, en los dibujos de la directora de cine de animación británica Joanna Quinn encontramos la influencia de artistas como Edgar Degas, Honoré Daumier, Hergé o Henri de Toulouse-Lautrec, con un tipo de dibujo que se basa en la realidad misma pero con un tipo de trazo donde se plasma el movimiento y la expresión del cuerpo.

³⁹



Fig. 7. Joanna Quinn. Fotograma del corto *Elles*

Como ya explicamos, todos estos códigos y herramientas influyen en la percepción del artista, todo lo que ha aprendido, su contexto, su pasado, influyen en su trabajo, pero no debemos olvidar que su imaginación y memoria son dos conceptos importantes a la hora de desarrollar imágenes y escritos.

Aunque nos hemos referido a la estética gráfica, que en muchas ocasiones llega a ser representativa del autor o el estudio que la produce, no debemos olvidar la estética narrativa, donde las construcciones y relaciones de los personajes se llevan a cabo y se establece una historia y mensajes. Al igual que en la estética gráfica, la

³⁸ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Publicidad y Adaptación literaria y narrativa gráfica en *Dibujo para animación* (pp. 128-134). Blume.

³⁹ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). La memoria en *Dibujo para animación* (p. 24). Blume.

narrativa depende de unos códigos y convenciones, unas reglas que dependerán del contexto, la formación y conocimiento de la persona y su discurso. Para llevarla a cabo se utilizarán numerosas estrategias y métodos, lo que harán que el espectador, figura clave, identifique la obra con el autor, reafirmando y haciéndolo consciente de su estilo.⁴⁰

Ignacio Lasierra Pinto y Joseba Bonaut Iriarte, de la Universidad San Jorge (Zaragoza) exponen su participación en su estudio, centrado en la trayectoria de la directora de cine Paula Ortiz:

“No se puede olvidar el papel clave del espectador en la configuración de un estilo propio. Como explican Bordwell y Thompson: “el espectador también mantiene una relación con el estilo. Aunque muy pocas veces somos conscientes de este hecho, tendemos a mantener expectativas en torno al estilo [...] Al igual que otro tipo de expectativas, las estilísticas derivan de nuestra experiencia del mundo en general y de nuestra experiencia del cine y otros medios. El estilo de una película concreta puede confirmar nuestras expectativas, modificarlas, defraudarlas o desafiarlas [...] El espectador tal vez no advierta conscientemente el estilo cinematográfico, pero, desde luego, realiza una importante contribución al efecto y el significado global de la película” (Bordwell y Thompson, 1993: 334-335).”⁴¹

Algunas estrategias y procesos que se llegan a utilizar tienen que ver con elementos narrativos y estéticos que expresan ideas o sentimientos y que utilizan el medio cinematográfico (junto a otros con los que mantiene alguna relación, como el literario o el pictórico) para narrar lo que el autor quiere que el espectador capte. Así tenemos el uso del color u otros elementos como objetos, paisajes o perspectivas para representar el estado de los personajes, su ánimo y sentimientos; Como ya explicamos, también se utilizan elementos que provienen de otros ámbitos, como el uso de textos, bocadillos, etc, y recursos expresivos como el cambio de ritmo en la narración y trama, la cámara lenta, el uso de la música para potenciar sentimientos o acciones, juegos de cámara o movimientos exagerados o teatrales para llamar la atención del espectador.

“Estos elementos demuestran que existe un trasvase creativo, tanto de carácter narrativo, como de carácter estético, (...)”⁴²

Todos estos recursos y métodos varían dependiendo de las elecciones, el empleo que se haga de ellas y la finalidad que busque el autor, y es interesante que los espectadores más jóvenes conozcan su dedicación para una mejor comprensión, tanto del ámbito en el que se produce como de la historia, los mensajes y el discurso que prevalece en las películas.

⁴⁰⁻⁴¹ Lasierra Pinto, I. y Bonaut Iriarte, J. (31 de diciembre de 2016). Estrategias narrativas y estéticas en el paso del cortometraje al largometraje: análisis del caso de Paula Ortiz. Miguel Hernández Communication Journal, (7), p. 425.

⁴² Lasierra Pinto, I. y Bonaut Iriarte, J. (31 de diciembre de 2016). Estrategias narrativas y estéticas en el paso del cortometraje al largometraje: análisis del caso de Paula Ortiz. Miguel Hernández Communication Journal, (21), p. 425.

3.3. CINE DE ANIMACIÓN EN EL MEDIO EDUCATIVO. EL CINE COMO RECURSO Y APOYO EN EL AULA

Como ya mencionamos, el cine de animación es un medio artístico y como tal, tiene contenido social que tiene significado y mensaje. A su vez, como arte se necesita comprender que es un medio de expresión, que forma parte de un contexto en el que hay que conocer los aspectos y factores que lo construyen.

Aún así, la educación artística en los centros de nuestro país está infravalorada y no se plantea su desarrollo en otros ámbitos. Pero siendo un medio accesible y vigente, se puede desarrollar muchas áreas desde la educación mientras que enriquece al niño. Así, los niños pueden aprender no sólo de cine, sino de otras asignaturas por medio de los largometrajes, o aprender y mejorar una lengua mientras se amplía la cultura visual de los jóvenes espectadores.

“Con el mismo interés que se enseña a leer y a escribir, es indispensable que la escuela alfabetice frente a los medios, que el alumno aprenda a analizar y a discriminar lo que se está transmitiendo a través de esos personajes y entornos tan atractivos que le atraen y que le atrapan.”⁴³

Aprender a base de lo que les gusta y les es placentero, regulado por los educadores formados en el medio.

El cine de animación puede y debe tener un espacio no solo en la educación no formal sino también aquella que está dentro del marco del sistema educativo oficial.

Carmen Pereira explica ambos ámbitos:

“En relación con el sentido de la educación no formal, recordaremos que, desde el lenguaje pedagógico internacional, desde hace tiempo se ha asociado no formal a una perspectiva altamente positiva de la educación. Concretamente se la ha relacionado con aquella perspectiva que rompe las barreras de la lógica estructura administrativa a la que está ligada la educación formal puesto que se encuentra sometida a las directrices de la oficialidad y, en gran parte, de la obligatoriedad.”⁴⁴

Entendemos la educación no formal como un sistema en el que encontramos muchos más ámbitos educativos que van más allá, complementando la educación formal que se da en la escuela y que puede ir dirigido a un público más amplio, hasta en edades.

⁴³ VV.AA. *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. Comunicar, núm. 25 (2005), p. 5. Grupo Comunicar. Huelva, España. Véase en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825191>

⁴⁴ Pereira Domínguez, Carmen. (2005). Cine y Educación social. *Revista de Educación*, (338), pp. 211-212- 216-220. Ed. ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Los beneficios que produce el cine de animación son muy positivos a la hora del

aprendizaje.

Como ya explicamos, el arte hace que las mentalidades cambien, se perciba el mundo de otra forma, abriendo horizontes para que las personas puedan evolucionar, y el cine para ello es muy efectivo. Al ver una película, se transmiten conocimientos, mensajes de una forma directa, muy cercano a lo real, y que además conecta con sus pensamientos y emociones, algo que ayuda a la hora de aprender cualquier tipo de enseñanza. Sin contar su poder de atracción hacia todo tipo de públicos como un producto pensado y acabado para ello.

La doctora Pereira lo expone:

“Y hoy en día y de forma notoria, el cine conlleva un considerable poder sociocultural, artístico y humano, debido a su gran capacidad de acogida a toda la diversidad de sentimientos, deseos, acontecimientos y percepciones. Cualquier aprendizaje transmitido a través de este medio es fácil de asimilar, puesto que representa un producto cultural muy asequible que promociona el desarrollo de la personalidad de los espectadores.”⁴⁵

Debemos tener en cuenta el valor artístico y de calidad, con un contenido amplio y apto para los más jóvenes. No sólo es contar con un buen argumento, sino que el mensaje y el tema ayuden a su formación. Aun así, no debemos valorarlas solo por tener ciertos valores o moral o por estar producida de una forma distinta:

“Aunque una película, como cualquier otra obra de arte, no deba valorarse mejor o peor únicamente porque considere o defienda ciertos valores morales, no se descarta que no podamos apreciar la fuerza o eficacia con que determinadas creaciones ilustran los principios sobre los cuales la humanidad va construyendo de modo lento y costoso las bases para que una sociedad sea cada vez más justa. En ocasiones, algunas de estos filmes están destinados a minorías, pues no han contado para su producción con demasiados recursos económicos, pero eso no le quita valor a su contribución por sensibilizar, reflexionar y llevar a la acción.”⁴⁶

No sólo nos interesa el cambio de percepción y de pensamiento. El cine de animación puede ser un apoyo en las aulas. Además de la educación y creación los valores y de ejemplificar los modelos de conducta, los largometrajes pueden ser de ayuda al profesorado para una mejor recepción de conocimientos en las distintas materias o trabajando en proyectos colectivos. El cine es un elemento que llama la atención de los niños. “La combinación de un lenguaje fácil y rápido con imágenes ricas en colores atraen al público infantil y juvenil”⁴⁷

⁴⁵⁻⁴⁶ Pereira Domínguez, Carmen. (2005). Cine y Educación social. *Revista de Educación*, (338), pp. 211-212- 216-220. Ed. ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

⁴⁷ Llorent, V.J y Marín, V. (2014). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 12, (1), p. 75.

Es la forma con el que los niños pueden ver y entender el mundo. De esta manera se hace efectivo el tratar de desarrollar nuestras áreas de aprendizaje como del desarrollo cognitivo, del lenguaje o el afectivo social a partir del uso de largometrajes.

Apoyándonos en el cine garantizamos una mayor formación y una mejora de los contenidos. Santa Ameijeiras Marra, coordinadora de la Unidad de Prevención y Promoción de la Salud del Ayuntamiento de Ourense y Juan Agustín Morón Marchena, profesor de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla exponen que “normalmente se suelen distinguir tres ámbitos de actuación de los medios en el aula:

- a) Como objeto de estudio, analizando sus contenidos, investigando sus formas, creando una perspectiva crítica ante los mismos...
- b) Como técnica de trabajo, siendo posible la producción y creación de los medios en la propia aula.
- c) Como auxiliar didáctico, como recursos o medios para el aprendizaje de todas las materias.”⁴⁸

Siguiendo estos puntos, tenemos proyectos como el de *El Cine para desarrollar la competencia comunicativa intercultural en los estudiantes de lenguas extranjeras*, desarrollado por Leisan Armando Fong Sánchez y Arlin Mercedes Alonso Ávila, de la Universidad de Guantánamo.

Centrándose en el aprendizaje de lenguas extranjeras como el inglés, este artículo expone que en la enseñanza de un lenguaje no solo debemos centrarnos en el idioma sino también en su cultura para una formación más completa del estudiante.

“En la enseñanza-aprendizaje de idiomas, la lengua y la cultura son dos fenómenos inseparables. De acuerdo con Morain (1986), la cultura es la razón para estudiar la lengua porque esta última transmite ideas, y las ideas, en su turno, constituyen la cultura. Pero la relación entre estos dos aspectos no siempre ha sido considerada de la misma manera por los especialistas en el campo en cuestión.”⁴⁹

Esto significa que al aprender la cultura adquirimos conocimientos y herramientas que nos facilitará el aprendizaje del idioma. El aspecto social es muy importante a la hora de enseñar una lengua:

“...una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual los estudiantes asimilan los modos sociales de actividad y de interacción, en la escuela, además, los fundamentos del conocimiento científico, bajo condiciones de orientación e interacción social.”⁵⁰

⁴⁸ Ameijeiras, S. y Morrón, J. A. (1998). Educación para la Salud a través del cine. *Revista Comunicar*, (11), p.123.

⁴⁹⁻⁵⁰ Fong Sánchez, L. A. y Alonso Ávila, A. M. (17 de febrero de 2019). El Cine para desarrollar la competencia comunicativa intercultural en los estudiantes de lenguas extranjeras. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9, (6), pp. 258- 259.

Por ese motivo, el cine es una herramienta clave para llevarlo a cabo. Las proyecciones de largometrajes escogidos deben ser aquellos originados no solo para la enseñanza sino para ver el uso del lenguaje del día a día de un nativo, en las diferentes situaciones y registros lingüísticos que viven y que pueden hacer que el estudiante se interese mucho más por aprender.

“Las películas son un medio que ofrece posibilidades de escuchar diferentes variedades y registros lingüísticos, dado que representa un material auténtico. Además, pueden estimular a los estudiantes a explorar sus propias identidades, a través de la conciencia y la reflexión sobre la propia cultura y la cultura de los países angloparlantes. Asimismo, el recurso didáctico de las películas contiene mucho material denso, tanto lingüístico como sociocultural, que se puede usar para concienciar y desarrollar la competencia intercultural en la clase.”⁵¹

Es una fuente de información con la que aprender sobre las diferentes culturas y sociedades, acercándonos a ella a través del idioma que los representa y con el que se expresan.

Como ya hemos constatado en este capítulo, el cine es un educador informal, un recurso a manos de los docentes y los estudiantes. De la misma manera que puede ser un gran apoyo para aprender de manera más directa y precisa un idioma, también puede ayudar en el estudio de otras materias dentro del sistema educativo formal.

Un ejemplo de esto es el estudio “Fuente, procedimiento y medio de comunicación. El cine en la clase de Historia” del grupo valenciano «Imágenes de la Historia», dedicado a la utilización de largometrajes para estudiar etapas o acontecimientos históricos.

Los profesores R. Gorgues Zamora y José J. Goberna Torrent del Instituto «Conselleria» de Valencia explican que en este proyecto se centran “en la idea de que las películas tienen una importante carga ideológica y que las obras cinematográficas son, ante todo, creaciones artísticas y no simples reflejos de la realidad y la historia. En este sentido, se propone que las enormes posibilidades del cine para un aprendizaje significativo tienen que orientarse para enseñar a verlas de forma reflexiva y crítica.”⁵²

El cine puede recrear el pasado y el presente de una forma excepcional, pero al ser una obra de arte debemos tener en cuenta su sentido crítico y reflexivo, haciendo que los alumnos sean partícipes de ello, para que logren una mayor objetividad ante los valores ideológicos, morales y éticos de los filmes.

⁵¹ Fong Sánchez, L. A. y Alonso Ávila, A. M. (17 de febrero de 2019). El Cine para desarrollar la competencia comunicativa intercultural en los estudiantes de lenguas extranjeras. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9, (6), pp. 258- 259.

⁵² Grupo Imágenes de la Historia. (1998). Fuente, procedimiento y medio de comunicación. El cine en la clase de Historia. *Revista Comunicar*, (11), pp. 87-89.

Cada película tendrá un mensaje, ya sea de su creador o de la época en la que se crea o se produce. El que crea la película no tiene por qué representar con exactitud la

época en la que transcurre la historia ni sus valores. Es un reflejo de la sociedad, más o menos realista, de la que se basa o en la que se produce y debemos aprender a ver esos aspectos que la conforman para que los jóvenes también sepan desarrollar su visión crítica ante el material didáctico que se prepara para la materia de Historia, Historia del Arte y Geografía. Aunque el cine histórico recrea una realidad temporal de la que podemos aprender y estudiar, también debemos conocer los errores históricos y analizarlos, siendo otra forma de estudio de la Historia.

Para los jóvenes el cine es un recurso didáctico muy próximo a ellos y atractivo por toda la experiencia cinematográfica que han ido adquiriendo desde temprana edad. Pero a causa de su valor representativo, se pueden estudiar aspectos de diferentes lugares, épocas y acontecimientos históricos, todo ello al servicio del docente que lo puede aplicar a través de un gran número de largometrajes. Así lo explican los profesores:

“El cine, pues, proporciona una serie evidente de motivaciones didácticas y la tarea de los profesores y profesoras es recomendar y aprovechar aquellas películas de las que se puede desprender:

- Un conocimiento geográfico, artístico, social, político... de cualquier época de la Historia.
- Un documento original del siglo XX.
- Un lenguaje cinematográfico.
- Unos valores estéticos.”⁵³

Es aprender del pasado para entender nuestro presente, el cómo hemos llegado al punto en el que estamos y al igual que se analiza un hecho histórico, debemos hacer lo mismo con una película.

A través de una serie de actividades anteriores a la visualización del largometraje escogido, los alumnos tendrán un conocimiento básico del acontecimiento histórico y del propio cine. Al ver la película se entrará [*sic*] en un análisis más completo de ambos contenidos para terminar analizando el presente, “es decir, viendo si existen referentes históricos en el presente.”⁵⁴

Este es un proyecto en el que se aprovechan los medios audiovisuales al máximo en el aula. Aunque es claro que se obtiene competencias tanto de la materia como de la reflexión y el debate, es un proyecto en el que es necesario un mayor presupuesto, organización y dimensión para desarrollarlo.

⁵³ Grupo Imágenes de la Historia. (1998). Fuente, procedimiento y medio de comunicación. El cine en la clase de Historia. *Revista Comunicar*, (11), pp. 87-89.

⁵⁴ Grupo Imágenes de la Historia. (1998). Fuente, procedimiento y medio de comunicación. El cine en la clase de Historia. *Revista Comunicar*, (11), p. 92.

Otro ejemplo que tenemos es el estudio del colectivo valenciano Grup Embolic que expone que a través del cine se puede estudiar las diferentes disciplinas filosóficas y

la propia Historia de la Filosofía de la misma manera que se ha hecho en las clases de ética para explicar y hacer participe al alumnado de situaciones y conflictos morales.⁵⁵

A través del cine se puede enseñar a pensar. Las situaciones que se nos presentan son muy próximas a nosotros mismos, con un mensaje. Pilar Aguilar Carrasco, ensayista, investigadora, docente, escritora y crítica de cine lo expone así:

“El espectador no es un simple receptor de mensajes. Dicho de otro modo, el mensaje se construye con su concurso. Sin embargo, puede afirmarse que hay ciertas propuestas muy claras cuya lectura es poco ambigua.”⁵⁶

Y si nos centramos en el estudio de la Filosofía encontramos que las nuevas tecnologías pueden ayudar a acercar a los más jóvenes todos los procedimientos y el material con el que adentrarse en esta rama y llegar a comprenderla. Pero no solo obtener información sino aprender a analizarla, examinarla, saber y razonar lo que se está viendo. Y un vehículo para ello es el largometraje, una forma de suscitar el aprendizaje, haciéndolo atrayente hacia un ámbito que en ocasiones llega a ser abstracto.

“El creciente interés por el cine se manifiesta, desde hace relativamente pocos años, mediante la inclusión de materias relacionadas con él en los planes de estudio de Bachillerato y Universidad, sea como actividad complementaria, sea como asignatura específica.”⁵⁷

Y este aspecto llega a darse porque podemos encontrar un gran número de condiciones y realidades que nos orientan y ejemplifican sobre los conceptos e ideas a tratar y nos hace reconsiderarlos.

Esto tiene mucho que ver por el carácter narrativo y literal que tienen las películas y se debe analizar partiendo de si su mensaje es totalmente captado por el receptor de forma clara y acorde al texto o si por el contrario es captado dependiendo de su punto de vista o perspectiva. Por eso es importante acotar el espacio en donde se desarrolla nuestra interpretación y obtener así una mayor coherencia a la hora de analizar los conceptos, utilizando como en el estudio anterior, largometrajes de ficción, no pensados para un fin en concreto.

De esta forma, se seleccionan películas con una base en la que se pueda hacer una interpretación racional y lógica obteniendo un análisis crítico, igual que se hace al comentar en clase los textos de carácter filosófico. Para este proyecto, se siguen tres pautas a la hora de escoger las películas:

⁵⁶ Aguilar Carrasco, P. (1998). Papeles e imágenes de mujeres en la ficción audiovisual. Un ejemplo positivo. *Revista Comunicar*, (11), p. 74.

⁵⁵⁻⁵⁷ Grup Embolic. (1998). Cómo enseñar filosofía con ayuda del cine. *Revista Comunicar*, (11), pp. 76-78.

1. Largometrajes de calidad e interesantes para los alumnos.
2. De fácil acceso dentro del circuito comercial y emitidas en otros medios de comunicación como la televisión.
3. Acompañadas si es posible de un soporte literario en forma de novela o guión “para poder establecer vínculos entre los textos filmicos, literarios y filosóficos.”⁵⁸

Este último punto es importante pues no se pretende sustituir la lectura por el cine, sino que haya una coexistencia. Así se complementan la imagen y el texto escrito para realizar el análisis de los conceptos filosóficos. Es una forma de remitirte a ellos desde los escritos del autor y aprenderlos desde diferentes puntos de vista proyectados en el filme.

Otro ejemplo de proyecto donde el cine es analizado es el titulado Educación para la Salud a través del cine, de Santa Ameijeiras y Juan Agustín Morrón quienes a través del Programa de «Cine y Salud» (Ayuntamiento de Ourense) educan en prácticas de vida más saludables, a partir de la proyección de películas y con especialistas en la temática que se muestra.

Su objetivo es “abrir un foro de debate que posibilite la toma de conciencia de las diferentes situaciones de riesgo en las que se encuentran inmersos los jóvenes, así como posibilitar el desarrollo de estrategias y habilidades necesarias para enfrentarse a ellas, basándose en la proyección de diversas películas comerciales.”⁵⁹ para así poder ayudarlos a alcanzar un bienestar completo, incluyendo la parte social, física y mental junto a la calidad de vida.

Los adolescentes se enfrentan a situaciones y cambios, tanto en su entorno (con los adultos, los amigos, etc) como internos (cambios evolutivos). Lo que se propone es un foro de debates a partir de la visualización de los filmes para llegar a una toma de conciencia de las circunstancias de riesgo que aparecen en ellos e intentar que los jóvenes analicen y reflexionen sobre las consecuencias de algunas de esas conductas.

No se pretende dar a entender que se eliminaran los conflictos o se eludirán sino que sepan actuar acorde a ello para el beneficio de su salud:

“ y todo ello sobre la base de sus experiencias personales y evitando el recurso al miedo o a fórmulas moralizantes, fomentando, por contra, la toma de decisiones positivas en lo referido al cuidado de su salud, entendida ésta en un sentido integral”⁶⁰

⁵⁸ Grup Embolic. (1998). Cómo enseñar filosofía con ayuda del cine. *Revista Comunicar*, (11), p. 81.

⁵⁹ Ameijeiras, S. y Morrón, J. A. (1998). Educación para la Salud a través del cine. *Revista Comunicar*, (11), p. 124.

⁶⁰ Ameijeiras, S. y Morrón, J. A. (1998). Educación para la Salud a través del cine. *Revista Comunicar*, (11), p. 125.

De ahí la importancia del cine como herramienta para conseguir estas metas. A partir

de la experiencia personal y de la representación ficticia , el cine se acerca al adolescente, quién puede verse reflejado o entender la situación desde un punto seguro y directo.

Estos cuatro proyectos nos muestran como el cine puede ayudar siendo un recurso de aprendizaje para otras áreas y una herramienta de estudio y análisis. Pero no debemos olvidar que el cine es uno de los medios de expresión y comunicación con más influencia de nuestro tiempo. En muchas ocasiones no somos conscientes del tiempo que dedicamos a observar imágenes (sean o no en movimiento) Y es que vivimos rodeados de imágenes y de tecnología, forman parte de nuestro entorno comunicativo y es imperativo el conocer su lenguaje y su funcionamiento. Aunque no es muy común asignaturas dedicadas al estudio del lenguaje del cine en los colegios e institutos (sin contar las universidades o centros dedicados al audiovisual), se debería abordar esta materia desde temprana edad, pero como indicamos con anterioridad, la educación artística en general en España está bastante desdeñada. Sin embargo hay instituciones como el Centro de Enseñanza Infantil y Primaria (CEIP) «Sta. María» de As Pontes (A Coruña) que llevan a cabo desde 1984 seminarios y talleres dirigidos a sus alumnos. De este modo, realizan el Obradoiro de Imaxe e Son (Taller de imagen y sonido), curso coordinado por M^a Teresa Santiago y Ana M^a Rego y compuesto por M^a Antonia Redondo, Olga Cabaleiro y María Quiroga, profesoras que educan y forman en los medios audiovisuales y cine desde las primeras edades. ⁶¹

Con este proyecto se pretende que los niños desde muy pequeños sepan descifrar un mensaje audiovisual a través de la crítica. Así, realizan pequeños montajes, pequeñas animaciones con las que aprenderán a construir una imagen a raíz de comprender los elementos que la forman (encuadres, sonido, formas, etc), la relación entre esta misma imagen y la realidad y la forma en que se representan a ellos mismos. Con todo ello, aprenden a leer imágenes y a crear historias cortas en equipos, donde se reparte el trabajo.

De esta forma, los alumnos con 7-8 años ya conocen el lenguaje de la imagen y comienza el verdadero proyecto de hacer cine para transmitir sus propias historias. Así lo exponen los docentes:

“Ahora creemos que ya están preparados para hacerlos emisores de sus propios mensajes audiovisuales, haciendo sus películas, lo cual les va a permitir comunicarse mejor con otras personas y con su entorno. El objetivo que nos proponemos es que aprendan algunos conceptos técnicos propios de esta manera de hacer cine. Cuando comienza el curso tenemos una pequeña reunión con ellos y les sugerimos que hagan una película. Ellos mismos eligen el grupo de amigos con los que van a trabajar durante su realización.” ⁶²

⁶¹⁻⁶² Seminario Permanente «Obradoiro de Imaxe e Son» (1998). Taller de imagen y sonido: un bonito sueño audiovisual, Revista Comunicar, (11), p. 119.

Es una forma de atraer a los niños al medio, a la vez que aprenden y trabajan en equipo, valorando la labor de los profesionales que realizan proyectos de cine de animación. Tanto es así, que cuando la producción finaliza, el montaje de audio, música, doblaje de voces y efectos sonoros es llevado a cabo en la televisión local por los niños. Todo este trabajo será montado por el Taller de Imagen de la televisión local pero eso no quita todo el trabajo que realizan los niños durante muchos días, que en varias ocasiones ha sido premiado en diferentes festivales:

“Desde hace algunos años, participamos en varios festivales de jóvenes realizadores de cine y de vídeo: Festival «Cinema Jove» de Valencia, Festival de «Vídeo Joven» de Ciudad Real, «Certame Galego de Vídeo na Escola», etc.”⁶³

Por último, citamos EMOTIONAL FILMS llevado a cabo por la productora y estudio de animación navarro Platypus & Ms. Wombat, CLAVNA (Cluster Audiovisual de Navarra), la corporación tecnológica ADItech, la UPNA (Universidad Pública de Navarra), el Instituto de Smart cities y CREENA (Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra). Se trata de un proyecto innovador en el sector, cuya finalidad es intentar modificar una película al momento, teniendo en cuenta al espectador: sus emociones en ese instante, la edad, su procedencia, etc. Se usa la tecnología para evitar divisiones de cualquier tipo. “La tecnología debe de estar al servicio de cualquier persona independientemente de su procedencia.”⁶⁴

No solo se queda en la función de entretener a través de una película sino que “presenta un amplio abanico de posibilidades en el mundo de la educación, pudiendo tener un gran impacto en el tratamiento de las alteraciones en las capacidades de cognición social de los niños o incluso adultos.”⁶⁵

Este tipo de proyecto conlleva una gran responsabilidad, pues puede tener mucha relevancia tanto a nivel educativo como social. Para ello, se necesita la tecnología, la investigación y el desarrollo necesarios para solventar las problemáticas que pueden ir surgiendo en el transcurso de los distintos procesos.

Para llevar a cabo este proyecto participan más de una veintena de investigadores de distintas áreas y sectores como sociólogos, psicopedagogos, pedagogos, expertos en informática y neuromarketing, ingenieros y equipos de artistas de diferentes campos como concept artists, guionistas, modeladores, texturizadores, directores de animación, animadores, músicos, etc.⁶⁶

Carlos F. de Vigo, CEO de DR. Platypus & Ms. Wombat, y Director del proyecto, explica que parten de la idea de que el cine nos emociona para que al final se pueda conseguir que el mismo cine se adapte a lo que sentimos. Con esta premisa se

⁶³ Seminario Permanente «Obradoiro de Imaxe e Son» (1998). Taller de imagen y sonido: un bonito sueño audiovisual, Revista Comunicar, (11), pp. 120- 121.

⁶⁴⁻⁶⁵ Cluster Audiovisual de Navarra (Clavna). (24 de mayo de 2020). *Clavna participa en el proyecto de I+D 'Emotional Films' junto a Dr. Platypus & Ms. Wombat, Upna, Aditech y Creena*. Clavna.com. <https://clavna.com/emotional-films-navarra-investiga-el-futuro-del-cine-que-se-adapta-a-tus-emociones/>

⁶⁶ Cluster Audiovisual de Navarra (Clavna). (24 de mayo de 2020). *Clavna participa en el proyecto de I+D 'Emotional Films' junto a Dr. Platypus & Ms. Wombat, Upna, Aditech y Creena*. Clavna.com. <https://clavna.com/emotional-films-navarra-investiga-el-futuro-del-cine-que-se-adapta-a-tus-emociones/>

intenta ir más allá del mero hecho de entretener. El director de CREENA, el Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra, Iñaki Martínez Urmeneta comenta lo siguiente:

“El proyecto «Emotional Films» representa un reto para el CREENA. Entendemos el asesoramiento de nuestros profesionales como una oportunidad de ir más allá de nuestra influencia en el alumnado con necesidades educativas a través de los centros educativos de Navarra y acceder al mismo fuera del ámbito estrictamente escolar.”

La inclusión escolar y social es el horizonte de destino y una realidad cada día más palpable, confluyendo en el ocio interactivo que facilita participar y aprender como elementos esenciales.”⁶⁷

De esta forma, la Asociación de Autismo de Navarra (ANA) apoya y está interesada en el proyecto y su desarrollo para poder obtener soluciones y asistir a personas vulnerables que estén a distancia, aisladas, que necesiten terapia o algún tipo de atención. En este proyecto la animación y la tecnología van de la mano para ayudar al espectador.

Estos son algunos ejemplos y estudios de cómo el cine puede educar y enseñar dentro de nuestro sistema educativo. Aunque se centran en el cine de acción real, la animación causaría el mismo efecto en los alumnos. Pero para ello, deberían darse muchos cambios y ser conscientes del papel que tiene en nuestras vidas actualmente el cine en todas las áreas.

Y como último punto, debemos tener en cuenta que para que el cine tenga su lugar en la educación de los niños y jóvenes de nuestro país es necesario contar con un profesorado capacitado para que aprendan el lenguaje cinematográfico y tenga capacidad para analizar lo que ven y aprender de ello:

“...por la proximidad física, la convivencia diaria y su rol como figuras significativas para los alumnos –al menos, para algunos de ellos–, reúnen las condiciones óptimas para, asesorados por distintos profesionales, llegar más allá de lo que haría un especialista en la materia, pero ajeno al Centro o a la realidad de los adolescentes.”⁶⁸

No solo deben formarse ellos mismos para tener un mayor conocimiento sobre el cine (y sobre cine de animación) sino que también como espectadores, a la vez que también tiene que educar a los más jóvenes de la misma manera.

⁶⁷ Cluster Audiovisual de Navarra (Clavna). (24 de mayo de 2020). *Clavna participa en el proyecto de I+D 'Emotional Films' junto a Dr. Platypus & Ms. Wombat, Upna, Aditech y Creena*. Clavna.com. <https://clavna.com/emotional-films-navarra-investiga-el-futuro-del-cine-que-se-adapta-a-tus-emociones/>

⁶⁸ Ameijeiras, S. y Morrón, J. A. (1998). Educación para la Salud a través del cine. *Revista Comunicar*, (11), p. 125.

Los profesores median entre el alumno-espectador y la película, siendo una guía para comprender el mensaje que expone el largometraje y “para promover desde la reflexión y la participación una verdadera autonomía crítica, un «espectador-creador» activo, selectivo que contraste lo visto con lo vivido y sepa reconocer por sí mismo la adecuación y la vigencia de ciertos valores.”⁶⁹

Los educadores tendrán que conocer sobre las diferentes áreas que componen y se exponen en una película. Si es necesario, deberían contar con expertos para ampliar sus conocimientos cinematográficos y poder transmitirlo al alumnado.

Pero en realidad este hecho es complicado que se realice a gran escala a causa de la actitud hacia el cine dentro del ambiente académico. El profesor Vázquez Freire lo expone de esta forma:

“La responsabilidad de los educadores es, si cabe, más inmediata, dado el hecho innegable de que la cultura de los medios compite cada vez más, como principal agencia socializadora de las nuevas generaciones, con la cultura escolar. Ante esta circunstancia, la actitud de la mayoría de los maestros y profesores de Educación Secundaria cabe clasificarla dentro de una de estas cuatro categorías:

- La de quienes desprecian a la cultura de los medios como inevitablemente contradictoria y enemiga de la cultura escolar, y en consecuencia combaten su presencia en las aulas.
- La de quienes valoran la cultura audiovisual como simple diversión sin trascendencia, frente a la cual no merece la pena que la escuela adopte ninguna medida en particular.
- La de quienes aceptan que, en algunas ocasiones, la televisión, el cine o en general las producciones audiovisuales, pueden ofrecer alguna contribución valiosa que merece ser integrada en las actividades curriculares –por ejemplo, en forma de visionado de vídeos–, pero sin que requiera una modificación esencial de los objetivos y las prácticas escolares.
- Queda, finalmente, la categoría de los profesores y profesoras que son conscientes de que la transformación originada por los nuevos medios reclama una revisión radical tanto de los contenidos del currículum escolar como de las metodologías y recursos didácticos y, en definitiva, de los objetivos mismos de la enseñanza.”⁷⁰

Existen estudios y propuestas que tratan sobre este concepto de cine en el aula y la formación del profesorado en el medio y lenguaje audiovisual. Hay centros que ya utilizan este tipo de estrategias y algunas se han llevado a cabo satisfactoriamente.

⁶⁹ Ameijeiras, S. y Morrón, J. A. (1998). Educación para la Salud a través del cine. *Revista Comunicar*, (11), p. 125.

⁷⁰ Vázquez Freire, M. (1998). Matar no es divertido. *Revista Comunicar*, (11), p. 170.

Aunque muchos ejemplos se centran en el cine de acción real, sabemos que los largometrajes de animación actuarían en el alumnado de forma positiva y productiva por su cercanía a los jóvenes y su poder de atracción.

Esperamos que, en un futuro no muy lejano, se incluyan en los planes de estudio de muchos centros e instituciones, que ofrezcan los requisitos y ayudas apropiadas para desarrollar los programas y lograr así que el cine de animación se estudie como el medio de impacto que es.

4
LA DISCAPACIDAD EN EL
CINE DE ANIMACIÓN

4. LA DISCAPACIDAD E INCLUSIÓN SOCIAL EN EL CINE DE ANIMACIÓN.

4.1. LA IMAGEN DE LA DISCAPACIDAD. VISIÓN E INTERPRETACIÓN A TRAVÉS DEL MEDIO CINEMATOGRAFICO ANIMADO

A través de los medios de comunicación se ha presentado la sociedad desde múltiples puntos de vista y ámbitos. Los conceptos, ideas e imágenes llegan a nosotros por medio de una red que reinterpreta y reconstruye nuestra percepción y hace que la perspectiva que tenemos de esos temas cambie. Conceptos como la discapacidad o la inclusión social han ido evolucionando a través de los años, reflejo de cómo se representan en estos medios, tales como el cine, siendo responsables de la imagen que tenemos de ella.

Centrándonos principalmente en el concepto de discapacidad, la Organización Mundial de la Salud (OMS) (agencia especializada de la ONU encargada de desarrollar y publicar clasificaciones relacionadas con la salud) lo define como un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación.

Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive. ¹

Este último párrafo ejemplifica el motivo por el que hacemos este estudio. En el mundo más de mil millones de personas viven con alguna forma de discapacidad (el 15% de la población mundial) y alrededor de 200 millones experimentan dificultades en su funcionamiento. Estas cifras aumentarán en los próximos años debido a su envejecimiento y al desarrollo de enfermedades crónicas que pueden originarla. ²

Además, como explica María Jesús Pascual Segovia “no todas las discapacidades son iguales ni todas las personas que las sufren semejantes en limitaciones, posibilidades, capacidades, oportunidades o necesidades. ³

¹ Organización Mundial de la Salud. (2021). *Discapacidades*.

Véase en: <https://www.who.int/topics/disabilities/es/>

² Organización Mundial de la Salud. (1 de diciembre de 2020). *Discapacidad y salud*.

Véase en: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>

³ Pascual Segovia, M.J. (2017). Discapacidad, cine y sexualidad. En Collado Vázquez, S., *Cine y discapacidad* (p. 20). Universidad Rey Juan Carlos. Servicios de publicaciones. Véase en: https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/cine_y_dis...

Y sobre estas líneas volvemos al último párrafo escrito. Según la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, la discapacidad es un problema de derechos humanos. Muchas personas con discapacidad se deben enfrentar a muchos más obstáculos debido, como mencionamos antes, a la sociedad en la que vive.

Desde aspectos en los que se presentan dificultades como el acceso a información por medio de impresos o aparatos electrónicos, hasta las nulas oportunidades que no se les ofrece en lo relacionado al trabajo, la educación, la salud u otros servicios, las personas con discapacidad son excluidas de participar en cuestiones y actividades sociales.

Esto ocasiona un impedimento para su bienestar y progreso, sin contar la estigmatización y discriminación que ocasiona todo este malestar de exclusión, pareciendo casi como un círculo vicioso del que no se sale.

Aparte de todos estos conflictos, las personas con discapacidad afrontan el impacto emocional que supone esas situaciones, afectando a su propia vida personal, familiar y salud. La psicóloga Andreína Pereda explica en su blog como atraviesan este tipo de impacto a través de las diferentes edades. Por ejemplo, los niños alrededor de los seis años son conscientes de sus propias características y se percatan de las diferencias respecto a otros niños próximos a su edad. Pereda explica que “las relaciones sociales van teniendo mayor importancia y se comienzan a formar las bases del autoconcepto y de la autoestima, en función de las experiencias con el entorno y la percepción que tienen sobre su propia valía.”⁴

Muy a menudo, los niños con discapacidad están expuestos a entornos poco adecuados debido en muchas ocasiones a burlas y al rechazo que experimentan y que acentúa su vulnerabilidad, influyendo en su autoestima de forma negativa y limitando su desarrollo e integración social además de su aprendizaje. Los niños son conscientes de su situación y el significado que tiene, ocasionando un desajuste emocional. Por otra parte, las diferencias son más relevantes en los adolescentes, donde el ocio y las relaciones sociales adquieren una gran importancia para ellos, viendo que, en algunos casos, pueden quedar restringidas o limitadas a diferencia de otros jóvenes. Esto puede llegar a afectar negativamente a su bienestar y a sus relaciones.

Para no llegar a estos casos, es necesario comprender la discapacidad a partir de la interacción entre la propia persona y su entorno. Así lo explica UNICEF por medio de diferentes cuadernillos, para conseguir un enfoque que no señale ni determine las diferencias de las personas. Como mencionamos anteriormente, no se trata solo de definir un problema y establecer unas características, como en la patología de las enfermedades y trastornos, sino de hablar sobre su situación de vida y sus experiencias. De ahí la importancia de la inclusión social para su terminología. La influencia del entorno es muy importante y debemos tenerlo en cuenta para conocer

⁴ Pereda López, A. (2019). *El mundo emocional de la discapacidad*. Psicoimagina. Véase en: <https://psicoimagina.com/el-mundo-emocional-de-la-discapacidad/>

las fases sociales por las que transitan las personas con discapacidad, con lo que es necesario que las descripciones de las discapacidades tengan información sobre ese aspecto.⁵

Debemos omitir el uso de etiquetas si lo que queremos es conocer experiencias reales, las habilidades, y la capacidad de interactuar y de aprendizaje de las personas. Dar información práctica y beneficiosa, no exponer sus características como algo invariable e inmutable pues lo que se obtiene es fomentar los prejuicios y la discriminación.⁶

Y para conseguir esta premisa, los medios de comunicación deben cumplir su función informativa y documental. Si la discapacidad se entiende como una compleja interacción entre el sujeto y el entorno, estas relaciones se tienen que presentar de forma realista y objetiva.

Aún así, muchos medios de comunicación siguen proyectando prejuicios y sensacionalismos. En la Guía de estilo sobre discapacidad para profesionales de los medios de comunicación nos explican que “todavía persiste una creencia demasiado generalizada sobre la incompatibilidad del medio con la imagen de la discapacidad.”⁷

Este hecho puede venir dado por la falta y baja documentación y la desvalorización en el ámbito social que se le da al mundo de la discapacidad, a pesar de la mejoría a la hora de obtener información.

Y no sólo encontramos representaciones irreales, sino que el lenguaje utilizado es inapropiado. Lo cierto es que el lenguaje peyorativo y negativo ha acompañado siempre a colectivos discriminados y excluidos socialmente como los gitanos, los homosexuales, los inmigrantes, etc. Estos grupos han sido considerados por la sociedad como fuera de lo “normal”, refiriéndose a ellos de forma despectiva e insultante. Esto nos da a entender que el lenguaje integra o discrimina según la intención del hablante, siendo la palabra no neutral y cambiando su significado. En nuestraS palabras estáN presente nuestra ideología y pensamiento, transmitiéndolo a los demás. “El lenguaje es una construcción social e histórica que influye en nuestra percepción de la realidad, condiciona nuestro pensamiento y determina nuestra visión del mundo.”⁸

El primer paso que se debe dar si se quiere salir de esta situación discriminatoria es modificar el lenguaje que los excluye, sin responsabilizar a nadie ya que en muchas ocasiones su uso viene dado de forma cultural, al haberse utilizado desde hace años. Hay que tener en cuenta que toda la sociedad lo ha utilizado, hasta las propias personas que han sufrido discriminación.

⁵ Hollenweger, J. (2014). *Definición y clasificación de la discapacidad*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (p. 8). Edición: Stephen Boyle.

⁶ Hollenweger, J. (2014). *Definición y clasificación de la discapacidad*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (pp. 9-10). Edición: Stephen Boyle.

⁷⁻⁸ Fernández Iglesias, J. L. (2006). *Guía de estilo sobre discapacidad para profesionales de los medios de comunicación*. Edita: Real Patronato sobre Discapacidad (pp. 17-19). Editorial POLIBEA, S.L.

En el caso de la discapacidad, se les califica como no normales, incompletos, defectuosos, no válidos entre otros por medio de palabras que significa todas estas calificaciones, dando a entender que no son capaces de hacer nada por sí mismos, restándoles oportunidades. Y esto viene dado por los medios de comunicación a través del lenguaje y la imagen en su conjunto, cometiendo errores. Por ejemplo, no se enfatiza en referirse a las personas, se etiqueta (sordos, sordomudos en vez de personas sordas o discapacitado en vez de persona con discapacidad). Usar la palabra “normal” para comparar a las personas con discapacidad con otros sujetos es un error muy común. Es imprescindible dejar ese calificativo porque lo que tenemos que entender es la diversidad social que existe y tener en cuenta que a veces se usa con el objetivo de ofender. Se puede decir personas sin discapacidad en vez de “normales” del mismo modo que no se debe de utilizar verbos como padecer, afectar o sufrir porque se da a entender que la persona con discapacidad sufre o no disfruta de una buena situación de vida. Se debe usar un lenguaje neutral, informando de la naturaleza de la discapacidad y no dando juicios de valor, pues cada persona tiene sus propias circunstancias. A la hora de calificar también se usan palabras como postrado, eufemismos como personas diferentes o con problemas o diminutivos que no se deben utilizar si lo que se quiere es proporcionar una imagen auténtica de la discapacidad. Debemos saber qué términos son aptos para la normalización. De la misma manera que no se debe menospreciar, se debe presentar la superación de obstáculos, barreras sin distorsiones, con una imagen realista y general de la discapacidad, dejando hablar a las personas con discapacidad sobre esas experiencias. Con esto se consigue obtener información fiable sobre la discapacidad sin que haya confusión entre otras concretas o con otros colectivos.⁹

Como se explica en la Guía de estilo, Naciones Unidas desarrolla el Programa de Acción Mundial para las Personas con Discapacidad, aprobado por la Asamblea General de las Naciones Unidas (1982). En el párrafo 149 del Programa se expone:

“Deben desarrollarse pautas, en consulta con las organizaciones de personas con discapacidad, para estimular a los medios de información a ofrecer una imagen comprensiva y exacta, así como una representación e informes ecuanímenes, sobre las discapacidades y los sujetos de las mismas, en la radio, la televisión, el cine, la fotografía y la palabra impresa. Un elemento fundamental de tales pautas sería que las personas con discapacidad estuviesen en situación de presentar sus problemas al público por ellas mismas y sugerir la forma de resolverlos. Ha de estimularse la inclusión de información sobre la realidad de las discapacidades en los planes de estudio para la formación de periodistas.”¹⁰

La inclusión y el desarrollo de la imagen real de la discapacidad son las claves que ofrecen para un mejor entendimiento y normalización dentro de nuestra sociedad. Se debe mostrar la realidad de la discapacidad sin centrarse en negativismos y exageraciones y sí en las personas y su situación, mostrando soluciones a los

⁹⁻¹⁰ Fernández Iglesias, J. L. (2006). *Guía de estilo sobre discapacidad para profesionales de los medios de comunicación*. Edita: Real Patronato sobre Discapacidad (p. 21). Editorial POLIBEA, S.L.

obstáculos que la sociedad les impone y permitiéndoles hablar por ellos mismos. Y se debe dejar a un lado la sobreprotección, los mitos e imágenes estereotipadas y poder acceder a información de forma directa y clara para todos.

Como podemos observar en los últimos años ha habido progresos importantes en la percepción de la discapacidad. Así, en marzo de 2002 se llevó a cabo el Congreso Europeo de las Personas con Discapacidad en Madrid, siendo el comienzo de grandes avances en el ámbito de la discapacidad. Así, citamos el artículo 6 de su declaración:

“Los medios de comunicación deben crear y fortalecer alianzas con asociaciones de personas con discapacidad, para mejorar la imagen de las personas con discapacidad en los medios de comunicación. Se debería potenciar la inclusión de informaciones sobre las personas con discapacidad en los medios de comunicación como reconocimiento de la diversidad humana. Al referirse a cuestiones de discapacidad, los medios de comunicación deberían evitar enfoques de condescendencia o humillantes y centrarse más bien en las barreras a las que se enfrentan las personas con discapacidad y en la positiva contribución que las personas con discapacidad pueden hacer una vez que se eliminen estas barreras.”¹¹

También debemos mencionar la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad en diciembre de 2006 por las Naciones Unidas,¹² siendo este el primer Tratado de Derechos Humanos adoptado en el siglo XXI con el que se pretende proteger derechos como la igualdad, la libertad, la independencia, la accesibilidad, la seguridad, el trabajo o la educación de las personas con discapacidad.¹³

A pesar de que se han ido superando obstáculos e impedimentos la discapacidad sigue enfrentándose a una corriente de pensamiento que la excluye y que sigue presente en los medios de comunicación. Un ejemplo son las representaciones de personas con discapacidad que dan la idea de compasión e insuficiencia.

En muchos casos esto viene dado por el desconocimiento y la insolidaridad social que se exponen en los medios. No podemos representar la imagen de una persona por las sensaciones que nos transmite o por la intuición pues esto nos llevaría a estereotipos o etiquetas y a una imagen social irreal.

¹¹ Fernández Iglesias, J. L. (2006). *Guía de estilo sobre discapacidad para profesionales de los medios de comunicación*. Edita: Real Patronato sobre Discapacidad (p. 24). Editorial POLIBEA, S.L.

¹² NACIONES UNIDAS. Personas con Discapacidad Departamento de Asuntos Económicos y Sociales. (2008). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad y su Protocolo Facultativo. Véase en: <https://www.un.org/development/desa/disabilities-es/convencion-sobre-los-derechos-de-las-personas-con-discapacidad-2.html>

¹³ Organización Mundial de la Salud. (13 de septiembre de 2013). *¿Por qué es importante la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad?* Véase en: <https://www.who.int/features/qa/67/es/>

Ángel I. Pérez Gómez lo explica de esta forma:

“La capacidad humana de agrupar los fenómenos y objetos en categorías para simplificar su conocimiento y la actuación sobre los mismos, es una poderosa herramienta cognoscitiva no exenta de peligros cuando se pierde la conciencia de ser una elaboración subjetiva. Pero se constituye en un obstáculo para el conocimiento y en una perversión moral, si se pierde dicha conciencia de relatividad y construcción subjetiva, cuando el objeto de las categorías son las características o los comportamientos humanos.”¹⁴

De esta manera los estereotipos consiguen que esas imágenes prevalezcan y nos de una sensación falsa de realidad, ya sea por no comprender o no querer comprender lo que nos rodea. Así, como efecto del rechazo y la marginación, las personas con discapacidad son representadas solo por su discapacidad, no por su esencia y carácter. Y aunque mencionamos de forma generalizada a los medios de comunicación queremos centrarnos en el cine, concretamente en el cine de animación.

Anteriormente explicamos que el cine es uno de los medios de comunicación más poderos, por su alcance e influencia en las grandes masas, sobretodo en los más jóvenes. Con el cine se puede cambiar esas concepciones erróneas y crear nuevas historias y personajes que se alejen de los estereotipos y clichés sociales y opiniones dañinas. Para llevar a cabo esto necesitamos conocer cómo se ha presentado la imagen de la discapacidad en el cine, no sólo en el de animación más centrado en los niños y jóvenes, pues en ambos se representan muchos aspectos culturales y sociales, además de compartir un lenguaje y una narrativa semejante.

Si queremos hablar de cine, tenemos que hablar primero de literatura. Podemos centrarnos en muchas áreas artísticas vinculadas con el cine como la pintura, el teatro o la fotografía, pero en este apartado queremos centrarnos en la literatura por la estrecha relación que también tiene con él a la hora de crear historias y personajes. Tanto en el cine de animación como en el de acción real, han versionado un gran número de historias procedentes de la literatura oral y escrita de diferentes países y culturas.

En estas interpretaciones han utilizado numerosos personajes con discapacidad de la misma manera que en las obras literarias en las que se basan, siendo un recurso bastante recurrente en al creación y diseño de personajes. Como explica Pomars-Puig “literatura y discapacidad han ido en ocasiones de la mano, con distinto tratamiento de la figura del discapacitado acorde con la sociedad y la cultura del momento”¹⁵

¹⁴ Pérez Gómez, A.I. (1998). *La cultura escolar en la sociedad neoliberal*. (4º ed.) (p. 110) Ediciones Morata, S.L.

¹⁵ Pomares-Puig, P. (2014). Narración gráfica e inclusión. Un recorrido del álbum ilustrado al cómic para integrar la discapacidad. *XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria, Universidad de Alicante* (p. 816). Véase en: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/41882>

De esta forma, tenemos películas de animación donde se representan las circunstancias de estos personajes bajo la visión de la época de, por una parte, la obra literaria y por otra, la de la producción de la película.

De la misma manera que el cine trasmite valores, la literatura ha tenido y tiene ese papel desde hace siglos, con una labor formativo hacia el ser humano que hace reflexionar a través de los personajes y sus actos, relacionando conductas. Debemos tener en cuenta que, si estos valores son cambiantes, la forma de expresar la discapacidad en las obras a lo largo del tiempo también varía, percibiendo una mejoría en su tratamiento cuanto más nos acercamos a nuestra época. Aún así, no quiere decir que los modelos sean correctos ya que partimos de una base literaria que, en muchas ocasiones, posee una visión distorsionada de la discapacidad y esto se refleja en las reinterpretaciones del cine. Esto lo vemos en la literatura clásica con personajes que han sido representados a través de la mofa o con estereotipos con una carga negativa, discriminándolos en el proceso.

Así, encontramos muchos ejemplos claros en mitos y leyendas. Según Christine Sétrin, con la colaboración de Ángel Pozo de la Biblioteca Municipal de Vila-real, hay un largo recorrido con el que se puede conocer la evolución de la discapacidad que ya viene dada desde la antigüedad:

“Una tablilla en escritura cuneiforme pone en evidencia una de las primeras clasificaciones de la «diferencia»: ¡en Mesopotamia, hacia 2800 a.C. se diferenciaban «monstruos» por defecto, por exceso o por duplicación!”¹⁶

Siguiendo esta apreciación, en Grecia y Roma la idea de monstruosidad relacionada con la discapacidad se transmite a través de su mitología. Un ejemplo de esto lo tenemos en la figura de Hefestos. Como explica Sétrin, este dios herrero del fuego y la forja fue castigado por su propia madre Hera, que lo tiró del monte Olimpo al nacer a causa de su fealdad, lo que le provocó una cojera. A Hefestos se lo representa con un bastón, a veces con los pies del revés, sudoroso, con la barba desaliñada trabajando en la fragua.

“Pero más allá del mito, resulta interesante la interpretación de algunos comentaristas sobre la elección de un dios cojo: continuamente expuestos a metales pesados (plomo, arsénico, mercurio) era frecuente que los herreros de la época antigua fueran víctimas de neuropatías periféricas que provocaban el debilitamiento muscular y la parálisis.”¹⁷

A partir de este tipo de mitos se da a entender que en aquella época el tener algún tipo de discapacidad era un castigo de los dioses, llegando a abandonar a los niños en su nacimiento como el caso de otra figura mitológica, Edipo, dejado por sus padres en un monte a la voluntad de los dioses.

¹⁶⁻¹⁷ Sétrin, C., y Pozo, A. (diciembre de 2015). *Tesoros Digitales*. Jorobados, cojos, tuertos, mancos y sordos: héroes literarios con diversidad funcional. La revista digital de las Bibliotecas Municipales de Vila-real. Véase en: <https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/discapacidad-1/>

Otra fuente de información que ha llegado a nosotros desde la Antigüedad son las fábulas, como las del famoso fabulista Esopo (S.VII-VI), cuya obra ha sido versionada y representada en muchos ámbitos artísticos. En sus fábulas se ha representado la discapacidad como castigo de los dioses. Un ejemplo es la fábula de El avaro y el envidioso, castigados por Júpiter por su avaricia y envidia, siendo al final uno tuerto y el otro ciego.



Fig.8. Hefestos. P.P. Rubens 1636-38



Fig. 9 El avaro y el envidioso. Thomas Bewick c. 1800

En la tradición popular oriental también aparecen representadas personas con discapacidad como en algunos cuentos de Las mil y una noches. De esta forma, en el cuento de Encuentros en el puente de Bagdad aparece un personaje con ceguera.

Más visiones negativas de la discapacidad vienen citadas en la Biblia, concretamente en versículos del Antiguo Testamento con figuras como Tobías o Sansón, con una ceguera causadas por accidentes o castigos, que serán utilizados por Dios para llevar a cabo su voluntad al no creer nadie que lograrían grandes actos. En el Nuevo Testamento vemos un cambio en su presentación. Ya no son castigados por dioses, entrando a formar parte del rebaño, pero se les considera como seres inferiores y necesitados de lástima y caridad.

La imagen despectiva y pesimista de las personas con discapacidad siguen en la Edad Media, siendo marginadas y agraviadas por la sociedad y en muchos escritos de la época.

En muchas cantigas y novelas de la época se mostraba lo que sería el modelo de personajes y relaciones, como la épica caballeresca o el amor cortés, con caballeros galantes y atractivos y bellas y refinadas damas. Los personajes con discapacidad quedaban relegados a un segundo plano, aunque hay alguna distinción como el Rey Pescador o Rey Herido, un personaje de la Materia de Gran Bretaña o artúrica. Este personaje, un protector del Santo Grial, incapaz de moverse, sería curado por un “elegido”, claro ejemplo de historias y leyendas de curaciones y con un personaje que es curado por el protagonista.

Debemos tener en cuenta que este tipo de historias eran dirigidas a un público de alta sociedad mientras que los más humildes y las clases populares disfrutaban de géneros como la comedia y las farsas donde muchos personajes con discapacidad era ridiculizados cruelmente.

Otra figura muy presente en la novela de este tiempo son los enanos, personajes secundarios que, a veces tienen una función cómica o servicial hacia los protagonistas como en la leyenda artúrica de Tristán e Isolda donde aparece el mago Frocín.

Sin embargo, hay un personaje clave, sobre todo en la literatura española: el ciego recitador o juglar.

“El juglar ciego está presente en numerosas culturas de nuestro mar, en particular en la cultura magrebí, pero es sin duda en España donde asume toda su dimensión arquetípica. Acompañado de instrumentos varios, desde la vihuela hasta la guitarra, vendiendo al público copias impresas de las coplas que interpretaba, solo o reunido en una comparsa para amenizar las fiestas, el ciego recitaba, salmodiaba o cantaba temas de inspiración esencialmente piadosa, aunque también hicieron de los romances su especialidad. A partir del Siglo XVIII, aparecieron los relatos de crímenes, y, en el XIX, florecieron temas más políticos, desde odas a la libertad hasta himnos a favor del absolutismo e incluso canciones anticlericales...”¹⁸

Así tenemos a uno de los personajes más famosos dentro de este arquetipo, el que podemos encontrar junto a su protagonista en *el Lazarillo de Tormes (La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades. 1554)*, una crítica social llena de situaciones cómicas e irónicas. En esta obra el personaje del ciego es ruin y avaricioso, siendo características que encontramos en otros personajes del mismo tipo como en la *Patraña Docena o Entremés de un ciego y un mozo y un pobre* (de Juan de Timoneda, s. XVI). Tanto en estas historias como en la vida de aquella época, la figura del ciego trovador está totalmente ligado a la cultura popular, transmitiendo las historias, interpretándolas y reproduciendo la música que las acompaña.

“Los ciegos poseían cierto monopolio sobre esta cultura popular, monopolio que les llevó a finales del S. XVIII a reivindicarse como autores y a exigir el derecho exclusivo de distribución y venta de las copias impresas de sus canciones. Las diferencias ocasionadas con libreros o autores por estas reivindicaciones fueron el punto de partida de un conflicto político y social, con pleitos y campañas difamatorias en contra de los ciegos, que tiene extraños ecos en nuestros tiempos de controversia sobre la protección del derecho de autor.”¹⁹

¹⁸⁻¹⁹ Sétrin, C., y Pozo, A. (diciembre de 2015). *Tesoros Digitales*. Jorobados, cojos, tuertos, mancos y sordos: héroes literarios con diversidad funcional. La revista digital de las Bibliotecas Municipales de Vila-real. Véase en: <https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/discapacidad-1/>

No podemos olvidar otras figuras literarias como los jorobados o los cojos, muy presentes en las historias del Renacimiento, y con un tratamiento pesimista y dramático. Personajes como el diablo de *El Diablo cojuelo* de Luis de Vélez de Guevara o el jorobado de *El jorobado de Peretola* de Francesco Redi son un ejemplo de individuos descontentos con su situación que fueron castigados con una discapacidad. Volvemos a la discapacidad originada por un castigo divino o mágico. Por último Christine Sétrin y Ángel Pozo nos exponen otra figura en la literatura medieval muy presente en el siglo XIV: “la aparición de falsos inválidos, personas totalmente válidas que simulaban alguna discapacidad para alentar la piedad y la caridad de los ciudadanos y obtener un mejor rendimiento en su oficio como mendigos.”²⁰ Esta visión la encontramos en los cuentos de Decamerón de Giovanni Boccaccio, como en el de *El Falso Paralítico* o *El Jardinero del convento*, donde el personaje principal hace pasar por una persona incapaz de hablar. En estos cuentos se ve una intención de divertir a costa de estos personajes, pero también una moralizante como ocurre en las novelas de Francisco de Quevedo *La vida del Buscón, o Historia de la vida del Buscón, llamado don Pablos: ejemplo de vagabundos y espejo de tacaños* o en la de Mateo Alemán *Vida y hechos del pícaro Guzmán de Alfarache*, ambas con personajes protagonistas que se hacen pasar por personas con discapacidad.

Dejando a parte estos propósitos, descubrimos que en el siglo XVII los personajes con discapacidad son los malvados de las historias, amargados y crueles con los protagonistas. Así tenemos de ejemplo los cuentos de hadas de la escritora Madame d’Aulnoy. A pesar de ello, será en el siglo siguiente donde la idea de la discapacidad cambie, centrándose en los sentimientos de los personajes, en la emoción y en los obstáculos por los que pasan normalmente. Dentro de estos cambios, debemos mencionar la publicación de *La Enciclopedia o Diccionario razonado de las ciencias las artes y los oficios* de Jean le Rond D’Alembert y Denis Diderot, donde entre muchos aspectos y conceptos explican de una forma científica y técnica temáticas sobre la discapacidad, ejemplos, además de la situación y tratamiento que recibían. De esta forma, fue un avance en lo que se refiere al reconocimiento y circunstancias de las personas con discapacidad.

Volviendo a la literatura, encontramos un buen ejemplo de esto en *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift. El protagonista Gulliver siempre es demasiado grande o demasiado pequeño si se le compara con los habitantes de Lilliput o Brobdingnag, explicando de una forma original y novedosa lo positivo y relativo de la diversidad y lo diferente. Aun así, sigue habiendo historias donde la visión estereotipada está presente como en *No hay peor sordo que el que no quiere oír* de Tirso de Molina, con estereotipos cómicos además de los muchos que ya había en la narrativa, principalmente secundarios.

²⁰ Sétrin, C., y Pozo, A. (diciembre de 2015). *Tesoros Digitales*. Jorobados, cojos, tuertos, mancos y sordos: héroes literarios con diversidad funcional. La revista digital de las Bibliotecas Municipales de Vila-real. Véase en: <https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/discapacidad-1/>

En el siglo XIX encontramos una obra mundialmente conocida en nuestro tiempo gracias a las múltiples versiones y representaciones que ha tenido a lo largo de los años: *El jorobado de Notre-Dame*, de Víctor Hugo. En ella encontramos a Quasimodo, un hombre con sordera, cojera, con joroba y tuerto que sufrirá el aislamiento, la introversión, el rechazo y la crueldad de las gentes de París, acusándolo hasta de brujería. La incompreensión y la injusticia marcará el final trágico del protagonista.

Otras obras como *Mumu* de Ivan Turguénev o el cuento de el *Doctor Marigold* de Charles Dickens tienen también personajes con discapacidad que infunden lástima y compasión, y otras como *La Novela de un mudo* de Marie-Thérèse de Solms-Blanc, *Pierre et Camille* de Alfred de Musset o *Doña Berta* de Leopoldo Alías Clarín donde se analiza la situación, la vida, relaciones y el sentir y pensamientos de los personajes con discapacidad que, en estos casos, son los protagonistas. Y ya en el siglo XX y a raíz de las guerras, encontramos más personajes con discapacidad en las historias, además de empezar a tratar aspectos más privados de sus vidas, no sólo de manera superficial. Todos estos cambios de pensamiento y de posterior representación en los distintos medios a lo largo de la Historia se reunieron en nuevas formas de comunicación de estos dos últimos siglos. Una de ellas, fue el cine, quizá el de mayor impacto social y repercusión. Debemos tener en cuenta que lo que se muestran en las películas y cortos de aquella época son estereotipos e imágenes que, en muchos casos vienen de la literatura y la cultura popular que ya repasamos anteriormente. Martin F. Norden lo expone de la siguiente manera:

“la mayoría de las películas tienden a aislar mutuamente a los personajes discapacitados de sus semejantes...” (...) “se refleja no sólo en los guiones de los filmes, sino también en la forma en que los realizadores han visualizado a los personajes interactuando en su medio ambiente.”²¹

Esto quiere decir que las películas se crean y se producen pensando en un público mayoritario que no es discapacitado, aunque estén representando una visión sobre la discapacidad. Representan en mundo bajo su propia perspectiva, partiendo de la base de cómo la sociedad trata a las personas con discapacidad. En muchas ocasiones, en esas mismas películas se expone la idea de superación, tanto de las minusvalías físicas como sus consecuencias emocionales. Norden explica a través de Paul Longmore, profesor de historia y estudios sobre la discapacidad, “que la mayoría capacitada ve la discapacidad como ‘un problema de adaptación emocional y de aceptación personal principalmente.’”²²

Así, se transmite la imagen de que todo depende del carácter o las elecciones del personaje con discapacidad para lograr ese progreso y admisión social. Aunque ha habido asesores con discapacidad en algunas películas, la exposición de los

²¹⁻²² Norden, M. F. (1998). *El cine del aislamiento. El discapacitado en la Historia del Cine*. (pp. 27-35). Escuela libre Editorial Fundación ONCE.

mensajes recae en una mayoría capacitada que termina obteniendo la autoría del film y los conceptos surgen desde su percepción con actitudes negativas hacia la discapacidad que “oscilan desde el insulto ligero hasta la abrumadora hostilidad.”²³

Lo que se consigue así es lo que ya hemos estudiado en la literatura: aislar a las personas con discapacidad, destacando las “diferencias” y expresar sentimientos hacia ellos como la pena, la lástima, el desprecio o el miedo. Viendo estos hechos, podemos entender cómo la industria del cine ha perpetuado e iniciado algunos estereotipos que, en gran o menor medida, ha llegado a nuestros días. Así los personajes que encontramos en libros o películas poco tienen que ver con las personas reales, demostrando que hay un abismo, cultural y social entre ellos. Laura Klobas señala que se ignoran los obstáculos a los que la gente con discapacidad se enfrentan mientras que “abundan las fáciles historias emocionales de amargura, superación y coraje” de la misma manera que en la literatura anterior.²⁴

Hasta en los comienzos del cine, los actores que ejercían el papel de personaje con discapacidad, en realidad no lo eran y por lo tanto, ni la perspectiva ni las actuaciones eran realistas ni correctas. Para la creación y desarrollo de los personajes, las actitudes que se toman hacia la discapacidad son muy relevantes para llevarlo a cabo. Por ejemplo, la caracterización que se hace a partir de su apariencia, expone algún elemento de ella que nos explica cómo es un personaje. Esta estrategia viene desde el teatro y se utilizó desde el mismo origen del cine. Pero en el caso de un personaje con discapacidad, se explota su apariencia física de una forma que los separa del resto.

Según el crítico literario estadounidense Leslie Fiedler, existe cierta fascinación por parte de la sociedad mayoritaria por observar algún tipo de discapacidad o desorden genético. A raíz de esta aclaración, Norden explicaba que Fiedler también se refería a personas con deformidades provocadas, como los pies de loto, el vendado de los pies por algunas mujeres chinas para que estos no crecieran, o el estiramiento del labio inferior con placas por algunas mujeres de tribus africanas, como las de los pueblos Mursi y Surma en Etiopía. “Los monstruos humanos han sido fabricados, en realidad, para rituales estéticos y propósitos comerciales desde el comienzo de la Historia.”²⁵ Lo que Fiedler declara es que esas imágenes han sido creadas para reflejar esos miedos y esa fascinación que posee la sociedad ante la discapacidad, donde el cine cumple un papel conveniente y favorable para ello: “Uno se echa atrás ante la fealdad, pero quiere mirarla. Hay una fascinación diabólica en ella. Sacamos placer del horror.”²⁶

De este modo, encontramos las exhibiciones y circos humanos de la época victoriana como una prueba de esa atracción. Igual que en la literatura, estas imágenes han seguido presentándose en otros medios (como el cine), manteniendo esa percepción de marginados sociales, reflejando sensaciones que transitan desde la pena al miedo. Norden explica que a raíz de ello se han establecido un gran número de influencias socioculturales alrededor de la discapacidad que aún imperan hoy en día.²⁷

²³⁻²⁴⁻²⁵⁻²⁶⁻²⁷ Norden, M. F. (1998). *El cine del aislamiento. El discapacitado en la Historia del Cine*. (pp. 27-35). Escuela libre Editorial Fundación ONCE.

Podemos ejemplificarlo en los estudios sobre la literatura del siglo XIX, donde

Leonard Kriegel, historiador e intelectual estadounidense, aclara que los personajes minusválidos de muchas obras de las literaturas europeas se caracterizan como “lisiados diabólicos y lisiados caritativos,”²⁸ o con una función ornamental como es el caso de la literatura norteamericana desde sus inicios.

El resto de personajes protagónicos están caracterizados bajo los estándares de belleza de la época, siendo jóvenes y fuertes en su mayoría. Debemos ser conscientes que vivimos dentro de una cultura centrada en el ideal de bienestar, belleza, salud y eterna juventud, rechazando e incluso temiendo lo contrario: la enfermedad, el envejecimiento y las limitaciones que conllevan. Estos ideales conllevan ese tipo de comportamientos y prejuicios hacia el discapacitado, que van desde la indiferencia, la pena, el paternalismo, el miedo y la burla al resentimiento, la intolerancia, la intimidación y la discriminación en cualquier área y medio. Esto al final crea una tendencia a aislar lo que un grupo mayoritario considera distinto, como vemos que ha ocurrido en el cine. La psicóloga Kaoru Yamamoto lo plantea de esta manera:

“La desviación no es inherente a un patrón particular de conducta o a un atributo físico. La sociedad determina si algunos individuos deben ser considerados como diferentes seleccionando ciertas facetas de su persona, y asociando a estas facetas etiquetas degradantes y ciertas interpretaciones. La selección de esos individuos personifica los tipos de experiencia que van más allá del límite de la norma aceptada por el grupo. En este sentido, ellos preservan la estabilidad en la sociedad personificando, además, peligros sin forma.”²⁹

Dentro del cine, no sólo se discrimina y aísla a partir de la caracterización, sino también por medio de los argumentos e historias, que suelen ser muy típicos. En función del argumento, el ambiente o entorno también se caracteriza al personaje con discapacidad, apuntando esa separación al utilizar medios como sonido, iluminación o encuadre, lo que hace a esa división más clara, sea figurado o no.

De esta manera, se forman ideas preconcebidas que provienen de ese tipo de argumentos. Al final son puntos de vista que no representan la realidad y que vienen de la falta de información o miedos. Las representaciones cinematográficas lo presentan desde el inicio del medio, llegando a estigmatizarlo para futuras generaciones.

Hablando del comienzo del cine, Norden divide la historia y producción del cine en dos etapas donde expone una selección de películas que muestran la discapacidad. Por un lado, sus comienzos con el cine mudo, antes de la I Guerra Mundial pasando por los años 20 y finalizando con la muestra de lo ocurrido en la guerra. En esta división de tres etapas donde podemos encontrar películas como *Blind mans's bluff* de Arthur Cooper (1903), *The light that came* de Robert Henderson o *Las dos huérfanas* de Griffith (1921) o las películas de Charlot con esa vertiente de humor. También debemos mencionar *El gran desfile* de King Vidor (1925).

²⁸⁻²⁹ Norden, M. F. (1998). *El cine del aislamiento. El discapacitado en la Historia del Cine*. (pp. 36-37; 45-48). Escuela libre Editorial Fundación ONCE.

Por otra parte, la era sonora, dividida en siete etapas, tenemos películas como *El doctor Frankenstein* de Whale, *Luces de Navidad* con Chaplin, ambas de 1931, *Heidi* (1937), *El sabotaje* (1942) y *Náufragos* (1943) de Alfred Hitchcock, *Lady in a cage* de Luther Davis (1964), *Sola en la oscuridad* de Terence Young (1967), en 1971 tenemos *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick o *Johnny cogió su fusil* de Dalton Trumbo, *Mi bello legionario* de Marty Feldman (1977), *Movie, Movie* de Stanley Donen (1978), *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola (1979), *Mi vida es mía* de John Badham (1981), *El tren del terror* de Roger Spottiswoode (1980) *Gaby, una historia verdadera* de Luis Mandoki (1987), *Rain Man* de Barry Levinson (1988), *Mi pie izquierdo* de Jim Sheridan (1989), *La habitación silenciosa* de Rolf de Herr (1996), *El paciente inglés* de Anthony Minghella (1996), o *Carne trémula* de Pedro Almodovar (1997).³⁰

Más de cien años de películas con visiones diferentes sobre la discapacidad, ya sea por sus personajes o por las historias en sí, aunque en muchos casos el tratamiento es inadecuado o alejado de la realidad. Debemos tener en cuenta que todo producto artístico es hijo de su tiempo, y que los hechos o movimientos históricos, sociales, políticos, culturales y artísticos marcan el desarrollo de, en nuestro caso, los filmes en cualquiera de los procesos por los que pasa. Basándose en el estudio de Norden, Olga María Alegre de la Rosa, profesora de la Universidad de La Laguna en Didáctica e Investigación educativa, Doctora en Psicología y en Periodismo, expone varios aspectos con los que poder entender el tratamiento de la discapacidad en estas películas.³¹

Época muda:

- 1º etapa: Antes de la I Guerra Mundial. Temática de personas en mendicidad, como un mendigo falso, siempre llevado a un tono de burla. La industria cinematográfica representa a personas con discapacidad reales tratándolos como desechos humanos y desvalorizándolos. Además, al producir películas basadas en obras literarias, los personajes se representan a partir de la visión literarias. De esta forma tenemos personajes masculinos con discapacidad villanizados y personajes femeninos con discapacidad infantilizados, siendo cada uno la personificación de la maldad y la inocencia y dependencia.
- 2º etapa: Próximo a 1914. Discapacidad sin ser trivializada a base de humor, representada por personajes estereotipados y curaciones milagrosas. Sentimentalismo.
- 3º etapa: I Guerra Mundial. Visión moderada de la discapacidad. Ideas de dependencia y cualidades negativas en los personajes con discapacidad. Dependiendo de sus cualidades, su final sería la curación o la muerte.

³⁰⁻³¹ Alegre de la Rosa, O.M. (2002). La discapacidad en el cine: propuestas para la acción educativa. Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación, 18 (pp. 130-136).

Época sonora:

- 1º etapa: Después de la I Guerra Mundial. Los personajes tienen voz. Aparece el arquetipo de vengador obsesivo, el sabio santo, anciano con discapacidad, guía de gran espiritualidad y amabilidad. Contexto de recompensas prometidas, emotividad.
- 2º etapa: Finales de 1941. EE. UU entra en guerra. Discapacidad como tema dentro del conflicto bélico. Humor negro. Glorificaban las batallas y a los personajes con discapacidad que lucharon en ella (veteranos de guerra).
- 3º etapa. Nueva visión del mundo. Cine independiente in crescendo. Importancia a los temas sociales.
- 4º etapa: Principios de los años 70. Fracasos económicos en la industria del cine mientras sigue el cine independiente. Películas independientes de bajo presupuesto sin tópicos, más seriedad al tratar el tema de la discapacidad. Conflictos relacionados con los prejuicios. Cambio en las representaciones de algunas discapacidades como la ceguera, dependiendo del tipo de contexto.
- 5º etapa: Década de los años 70. Tratamientos más complejos. Puntos de vistas negativos y pesimistas de la guerra. Satirización a los estereotipos clásicos de discapacitados e imágenes del Hollywood clásico. En los últimos años de la década hay un cambio en la forma de presentar la discapacidad con personajes que viven su día a día.
- 6º etapa: Años 80, las nuevas tecnologías y más diversidad en los productos. Punto de vista centrado en las experiencias de las personas con discapacidad. Unión de discapacidad y comedia. Estereotipos relacionados con el desarrollo de la ciencia y la discapacidad. Aparente nueva sensibilidad.
- 7º etapa: Años noventa. Diversas producciones con personajes con discapacidad presentados de manera negativa y positiva. Pésimas representaciones con vengadores obsesionados, cómicos y mujeres dulces e inocentes. En definitiva, se vuelve a la villanía, a la sensibilidad y culpabilidad.

En todos estos años de cine, la imagen de la discapacidad está distorsionada en gran medida, según la época y sus aspectos sociales, económicos, políticos y culturales. En la actualidad podemos encontrar filmes que mantienen una imagen falsa y errónea sobre las personas con discapacidad, sosteniendo los clásicos estereotipos o, en definitiva, no mostrando la realidad tal como es.

Sobre los personajes discapacitados que aparecen durante estas etapas, también los podemos clasificar. Antonio Aguilera Jiménez y M^a Teresa Gómez del Castillo Segurado, profesores de la Universidad de Sevilla, en su escrito *Cine y Violencia: Violencia y Discapacidad Reflexiones y materiales para la intervención en la comunidad* los catalogan de la siguiente forma:

1. Personajes con una falsa discapacidad frente a personajes con una discapacidad real.

En algunas películas se han presentado personajes con lesiones o discapacidades falsas, con un propósito de hacer mofa o burla de ellos. Los personajes protagonistas suelen aparecer como mendigos que fingen tener una discapacidad y que son

mostrados como objeto de burla. En otras situaciones, los personajes con una discapacidad real son despreciados, infantilizados o hasta siendo villanos.

2. Personajes malvados frente a personajes con bondad o “bonachones”.

En este apartado, encontramos personajes con discapacidad que son representados con cualidades negativas: malvados, deformes o monstruosos, amargados, marginados, etc. Características que hacen que los demás se alejen de ellos.

También hay personajes que al contrario que los anteriores, están caracterizados como inocentes y buenos. “Son las imágenes de la ‘dulce, el ‘santo sabio’ (normalmente una persona con discapacidad visual) cuya falta de visión se verá suplida por una gran sabiduría interior, o personas con buenos sentimientos y gran corazón.”³² Aguilera Jiménez y Gómez del Castillo Segurado explican que con este tipo de personajes se daba a entender el mensaje de que si la persona con discapacidad es buena e inocente (en muchas ocasiones con la idea de la belleza está en el interior), se les recompensa con un milagro en forma de curación o seguirá siendo dependiente. Si no, se convertirá en una persona malvada y oscura.

3. Personajes con una discapacidad invisible frente a personajes con una discapacidad destacada.

Aguilera Jiménez y Gómez del Castillo Segurado se refieren a “discapacidad invisible a aquellas películas en las que no hay símbolos de la discapacidad y ésta aparece difuminada.”³³ Suele aparecer en películas infantiles de dibujos animados, donde la discapacidad se puede convertir en capacidad.

Un ejemplo sería *Dumbo*, películas donde se destaca la emotividad, el optimismo, la voluntad para curarse o superarse.

Acerca de la discapacidad destacada, en las películas de aquella época aparecían representados personajes como veteranos de guerra, donde la discapacidad era notoria con el objetivo de, según los autores, ‘vender’ a la persona con discapacidad.

4. Discapacidad con motivación para hacer humor junto a la discapacidad con finalidad para la denuncia social.

“En algunas películas la discapacidad se utiliza como motivo humorístico que en ocasiones puede llegar a ser satírico o en comedias en las que se retoman las imágenes simuladas de la discapacidad.”³⁴

Por el contrario, encontramos películas que ofrecen la discapacidad con la finalidad de hacer una denuncia social o como un reclamo moral o ético ante tal situación (un ejemplo sería la denuncia a las guerras.)

5. Personajes amargados a causa de la discapacidad frente a la discapacidad aceptada por el personaje.

³²⁻³³⁻³⁴ Aguilera Jiménez, A. y Gómez del Castillo Segurado, M. T. (s.f.). *Cine y Violencia: Violencia y Discapacidad Reflexiones y materiales para la intervención en la comunidad*. (pp. 49-51)[PDF] https://personal.us.es/aguijim/11_03_Violencia_y_discapacidad_en_el_cine.pdf.

Dependiendo de la aceptación de la discapacidad por parte del personaje, se hace un tratamiento en concreto de la imagen a exponer, encontrando personajes que acepta esa discapacidad y otros que no. Así aparece la imagen cliché del personaje con discapacidad amargado y resentido a causa de la marginación, el aislamiento o la infravaloración por parte de los demás. Además de esto, también hallamos la aceptación de la discapacidad: "... En el otro extremo encontramos películas en las que se destaca el fuerte contenido social que propicia la aceptación de la discapacidad, aunque sea tras un proceso doloroso."³⁵

6. Discapacidad: Imagen realista frente a una percepción deformada (personajes vulnerables o superestrellas).

Para Aguilera Jiménez y del Castillo Segurado el cine mostró a toda la sociedad la situación de la discapacidad que, de otra forma no hubieran conocido sino forman parte de ese contexto.

"En este caso la discapacidad se presenta con realismo, como personas que tiene una discapacidad pero que eso no es obstáculo para que se muestren como personas tiernas, afectuosas, alegres, atractivas, inteligentes, voluntariosas. Podemos decir que son personas que viven su discapacidad con normalidad en contextos normalizados."³⁶

Este caso es el menos frecuente, puesto que lo que el cine suele presentar son puntos de vista o una visión llena de prejuicios y actitudes negativas hacia la discapacidad. Asimismo, también nombramos la caracterización que hay en este apartado: por un lado, las personas con discapacidad retratadas como dependientes e indefensas como otras que se presentan como superestrellas.

7. Modelos de atención a la discapacidad: del déficit a la diversidad funcional.

En este apartado nos centramos en los distintos modelos de atención a la discapacidad que el cine ha ido mostrando con el pasar de los años.

Por un lado, tenemos los modelos médicos y psicométricos (de orientación individualista y clínica "que presentaban a la persona con discapacidad como alguien necesitado de protección y tutela, incapaz de llevar una vida independiente, como alguien que permanece en una minoría de edad permanente."³⁷

Exhiben la discapacidad como un problema y la solución es la intervención médica y especializada, aunque con un pronóstico final que suele ser de vida dependiente de por vida. Otro modelo a tener en cuenta es el interaccionista y ecológico. Según los autores, dentro de este tipo se tiene en cuenta el contexto y ambiente que puede incidir en la discapacidad, cuyos factores tienen una función concreta que harán que la situación de vida de la persona con discapacidad cambie para mejor o no. Aquí podemos incluir el entorno donde la persona vive y se desarrolla (como el ámbito social, laboral, etc.) "Desde este enfoque, las ideas claves que se destacan son las de derecho a la diferencia, a la autodeterminación, a la accesibilidad, a la calidad de vida, a la no discriminación y a la igualdad de oportunidades."³⁸

³⁵⁻³⁶⁻³⁷ Aguilera Jiménez, A. y Gómez del Castillo Segurado, M. T. (s.f.). *Cine y Violencia: Violencia y Discapacidad Reflexiones y materiales para la intervención en la comunidad*. (pp. 51-52)[PDF] https://personal.us.es/aguijim/11_03_Violencia_y_discapacidad_en_el_cine.pdf.

Como podemos observar, el tratamiento que se le atribuye a los personajes con discapacidad varía dependiendo de la época, aunque esas imágenes se mantienen a lo largo del tiempo. Ese tipo de estrategias narrativas y representaciones tiene una carga negativa y convencionalismos que excluyen y aíslan tanto a los personajes como a las personas con discapacidad que ven la película, configurando una imagen empobrecida y revelando los prejuicios que se tienen hacia ellos.

De la misma manera que ocurrió en la literatura y en el cine, todas estas características citadas a lo largo de las décadas las podemos encontrar en el cine de animación, principal objeto de nuestro estudio. Para entender todo el proceso es importante conocer los aspectos en los que se ha ayudado para su desarrollo y crecimiento, como la literatura y el cine entre muchos.

Como ya comentamos con anterioridad, el cine de animación está dirigido principalmente a un público infantil y juvenil. Una forma de educar y entretener. Un medio donde transmitir creatividad, emociones, ideas y conceptos a través de la curiosidad que despierta y la imaginación que llega a desarrollar. Con las imágenes y los personajes de las películas aprendemos formas de comportamiento, entendemos realidades y nos identificamos con la situación y acciones de los personajes. Persuadirnos como espectadores para aprender valor. Siguiendo esta premisa, y siendo nuestro punto de mira la imagen que transmiten de la discapacidad, haremos un breve repaso en algunas figuras del cine de animación.

Al beber de las obras literarias y el cine de acción real (tanto el mudo como el sonoro), tenemos personajes con discapacidades reinterpretados pensando en el público al que va dirigido, con historias que, en parte, llegan a estar censuradas o edulcoradas. En estas historias seguimos encontrando los estereotipos ya citados con algunos cambios en su forma que se acercan más al mundo infantil y juvenil. Siguen siendo negativos y, en algunos casos, prejuiciosos. Víctor Grande-López y el Dr. Álvaro Pérez García³⁹ exponen algunos de estos personajes estereotipados.

Así, encontramos varios ejemplos como la figura literaria del enano en el largometraje de Disney *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), primera película del cine de animación sonoro y en color, ganadora de un Oscar a mejor banda sonora y otro honorífico para Walt Disney. Los enanitos son personajes secundarios en este cuento de hadas, siendo la versión más difundida la de los hermanos Grimm (Schneewittchen). En algunas versiones los enanitos suelen ser duendes o, la más conocida, ladrones. En la versión de Disney, siendo más edulcorada e infantil, los siete enanitos, Sabio, Gruñón, Feliz, Dormilón, Mocososo, Tímido y Mudito son los personajes secundarios del cuento y tienen acondroplasia, personas de baja estatura, además de Mudito que tiene una discapacidad sensorial, sordera. Los siete personajes son la parte cómica y optimista, trabajadores en una mina contentos con su vida en lo profundo de un bosque.

³⁹ Grande-López, V. y Pérez García, A (2016). *Personajes de animación con discapacidad a través de una perspectiva educativa*. Revista Creatividad y Sociedad n°25 (pp. 260-283). [PDF]. <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/25/10.%20Personajes%20de%20animacion%20con%20discapacidad,%20a%20traves%20de%20una%20perspectiva%20educativa.pdf>

El personaje que mayor carga cómica lleva es Mudito, que a partir de su discapacidad surgen las partes más cómicas y entrañables, relacionándolo con estas características solo por la situación que vive y los obstáculos que pasa por su sordera. La intención es que te rías a causa de Mudito por sus tropiezos, surge así un personaje infantilizado a causa de su discapacidad (que demostrado hasta por la forma en cómo lo denominan, Mudito), que se relaciona con la inocencia y la dependencia dentro del grupo de los enanitos.

Basado en el libro para niños de Helen Aberson, ilustrado por Harold Pearl, el largometraje de Disney *Dumbo* (1941), sigue la misma idea que el anterior. Ya el nombre del personaje deja claro cómo se lo describe: su nombre original era Jumbo Jr. pero a causa de sus orejas es apodado Dumbo. En inglés *dumb* significa tanto “mudo” como “tonto”. Se vuelve a jugar con el nombre de un personaje para describirlo a partir de su discapacidad, aunque en el caso de Dumbo, de hace en un tono de burla y discriminación más notorio y cruel que en el personaje de Mudito. Eso no quita que el personaje se aleje de la inocencia y lo entrañable. A causa de su diseño y de la microcefalia, una parte del código genético ha sufrido alteraciones, Dumbo llega a ser un personaje tierno, tímido, débil y entrañable que además nos causa tristeza y pena a causa del maltrato y las burlas que sufre por su aspecto. A pesar del sentimentalismo y el dramatismo que sugiere, la finalidad de la película es demostrar como lo que hacia que los demás se burlaran y ridiculizaran a Dumbo, lo hace único y diferente a los demás, siendo una gran virtud el poder conseguir volar gracias a sus orejas.



Fig.10. Blancanieves. Disney. 1937



Fig.11. Dumbo. Disney. 1947

En 1953, se proyecta la película de *Peter Pan* y encontramos la figura del villano obsesivo y vengativo con discapacidad. El capitán Garfio quiere vengarse de Peter Pan, pues este cortó su mano y se la dio de comer a un cocodrilo. En lugar de su mano perdida, tiene un garfio que mantiene impoluto y que maneja perfectamente. Esta figura de pirata con garfio o pata de palo es un estereotipo, un tópico muy presente en cuentos y leyendas marinas y que suele ser negativo. Un pirata es un villano, un personaje cruel y sanguinario. En la película de Disney el personaje está suavizado y tiene una parte cómica junto al cocodrilo, pero sigue siendo un villano vengativo.

En la película animada japonesa de *Heidi* de 1974, aun con el éxito de la serie televisiva, se produjo una película que cuenta la vida de Heidi. Entre los personajes

que se presentan está Clara, una niña con movilidad reducida en silla de ruedas. De nuevo se presenta un personaje secundario con discapacidad, sobreprotegido, el estereotipo de mujer indefensa y dulce con el desenlace de que Clara vuelve a andar al final de la historia gracias a ejercicios y rehabilitación. Otra producción japonesa es *La historia de Helen Keller*, de 1980, muestra el mismo estereotipo de personaje con discapacidad indefenso y sobreprotegido. En esta película se narra la historia de Helen Keller, una escritora y activista política que de niña tuvo una discapacidad auditiva y visual.

Un ejemplo de falso ciego la tenemos en *Robin Hood* (1973), cuando el propio Robin se disfraza de ciego para pasar inadvertido, actuando como pobre e indefenso.

Otra película que marcó un hito fue *El jorobado de Notre-Dame*, de la compañía Disney en 1996. Como ya mencionados se trata de una versión de la historia de Víctor Hugo, pero con varias diferencias, entre ellas el cambio de tono dirigido a un público infantil, en los personajes y su desenlace. En ella, el protagonista Quasimodo tiene una discapacidad física y una deformidad, quitando la sordera y la mudez que tenía el personaje original. Es el campanero de Notre-Dame y vive apartado del mundo a causa de lo que le han hecho creer desde niño. Se vuelve a presentar un personaje indefenso y maltratado por el mundo, con baja autoestima y que piensa que no merece ninguna oportunidad a causa de su apariencia, que es un monstruo. Esta idea de la monstruosidad del cuerpo físico viene dada desde el siglo XVIII cuando los debates teóricos acerca de los monstruos se centraban en cuerpos que tenían características exageradas, sin distinciones, o mencionaban la monstruosidad moral (reflejo de la monstruosidad física) que se explica correctamente en la película en parte con la figura de Frollo.⁴⁰



Fig.12. El jorobado de Notre-Dame. Disney. 1996



Fig.13. La espada Mágica. En busca de Camelot. Disney. 1998

⁴⁰ Stiker, H-J. (2005). *Nueva percepción del cuerpo inválido*. En Corbin, A, Courtine, J. J. y Vigarello, G., *Historia del cuerpo*, 2. (pp. 271-275) Santillana-Taurus-historia.

En la película de *La espada Mágica. En busca de Camelot* (1998), el personaje de Garret vive una situación similar. A causa de un accidente con un caballo, Garret tiene una discapacidad visual (ceguera) lo que hace que se aleje de Camelot y viva en un bosque encantado con la compañía de un halcón. Se presenta la imagen de ermitaño, de separación con el resto de la sociedad a causa de su discapacidad, ya por uno mismo o por el resto. Del mismo modo que en la película anterior, Garret es capaz de defenderse de las criaturas mágicas y viajar de un lado a otro del bosque.

Otras películas donde aparecen personajes englobados en el concepto de monstruosidad son por un lado *Toy Story* (1995) y *Bichos: una aventura en miniatura* (1998) de Pixar. En *Toy Story* encontramos un grupo de juguetes maltratados por Sid, el niño que tiene retenido a Woddy y Buzz.

Estos juguetes rotos a los que les faltan partes o están formados por piezas distintas dan una apariencia horripilante, fuera de lo normal y lo que sería aceptado, y conforman una secuencia de terror hasta que la escena es modificada y el espectador (niño) los ve como lo que realmente son, juguetes como cualquier otro. Aquí tenemos el modo de emplear la discapacidad para dar miedo, como se ha hecho en innumerables obras, aunque el fin es distinto y se corrija la imagen dando paso a una leve integración poco explícita.⁴¹

Algo parecido ocurre en una de las escenas finales de *Bichos* pero sin la integración final. En el enfrentamiento de las hormigas contra los saltamontes, la pequeña princesa Dot se enfrenta a Thumper, el más grande y peligroso de los saltamontes. Ya desde un principio se presenta a Thumper como un personaje malvado, pero a diferencia del villano, Hopper, este se muestra como si fuera una mascota, un monstruo encadenado que asusta a Dot. Se muestra una clara diferencia entre los saltamontes apreciando que Thumper se guía por sus instintos y no por su mente. Quizá sea una discapacidad cognitiva o la construcción de un personaje con un estereotipo negativo, con el único fin de asustar.

Estos son algunos ejemplos en cine de animación del siglo pasado. Existen muchos más, sobre todo en la producción de largometrajes de los 2000 en adelante. Así, tenemos personajes con discapacidad que van desde los estereotipos clásicos, como el sabio ciego en *Tiana y el Sapo* (2009) con la figura de Mamá Odie o en *Atlantis: el imperio perdido* (2001) con el rey Kashekim Nedakh; el villano con alguna discapacidad física como en *El Planeta del Tesoro* (2002), versión de la obra *La isla de tesoro*, con John Silver, el Largo.

Lo mismo ocurre en *Los mundos de Coraline* (2009) donde los falsos padres tienen botones en vez de ojos, buscando esa sensación de miedo y terror infantil.

⁴¹ Heredia, S. (2 de diciembre de 2019). "¡Mira, papá, ese niño es como yo!": Cómo el cine de Disney fomenta la inclusión y la diversidad. Sensacine. Rastreator. <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18580326/>

Personajes secundarios con discapacidad como los que encontramos en *Enredados* (2010) con los forajidos y rufianes de la taberna El Patito Frito, en *Cómo entrenar a tu dragón* (2014) con los vikingos de isla Mema de o el rey Fergus de *Brave*. *Indomable* (2012), todos ellos personajes cómicos y de apoyo a los protagonistas.

Y, para finalizar, podemos mencionar largometrajes con protagonistas con discapacidad, niños y jóvenes con algún tipo de ella, como Kubo de *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016) a quien le falta un ojo, *La canción del mar* (2014) con la mudéz de la pequeña Saoirse, *Buscando a Nemo* (2003) con Nemo y su discapacidad física (una de sus aletas es más pequeña de lo normal) y Dory y su amnesia anterógrada o falta de memoria de corto plazo o *A silent voice* (2016) con su protagonista Shouko Nishimiya, un joven estudiante con discapacidad auditiva y de habla.

Hoy en día, no hay una postura general sobre la discapacidad y la imagen que se representa de ella. Un claro ejemplo es el que acabamos de nombrar. Los largometrajes animados que hemos presentando muestran diversos enfoques que se han dado a lo largo del tiempo y en diferentes campos, artísticos o no. Aunque a veces las concepciones son negativas o hay una clara falta de documentación, exponemos que lo que debe primar es la diversidad, tanto a nivel social, como cultural y político. Centrarnos en la discapacidad y en lo que hay más allá, lo que hace a la persona y que haya una inclusión social. Por eso creemos en la importancia de la información, de desarrollar una imagen clara y realista de la discapacidad, de crear y desarrollar personajes cercanos a las experiencias que les toca vivir, personajes con los que sentirse representados y aprender de ello.

5

**MULTICULTURALISMO Y
DIVERSIDAD EN EL CINE DE
ANIMACIÓN**

5. MULTICULTURALIDAD Y DIVERSIDAD CREACIÓN DE IMÁGENES CULTURALES EN EL CINE DE ANIMACIÓN.

5.1. CREACIÓN DE IMÁGENES CULTURALES EN EL CINE DE ANIMACIÓN.

El cine de animación, al igual que el cine de acción real, nos muestra la diversidad cultural que existe en el mundo. Sus historias, sus costumbres, su forma de entender el mundo y pensamiento son retratados en numerosas películas que toman como referencia todos estos aspectos para crear sus propias narraciones. A la hora de analizar la discapacidad en los largometrajes debemos tener en cuenta no sólo la época y el lugar en la que se produjeron esos filmes sino también en qué se basa o se ambienta la historia que narran. La visión que se tenga de la discapacidad u otros temas también depende de la cultura que la muestra.

Existen un gran número de ejemplos de largometrajes que se centran, muestran y adaptan aspectos culturales, logrando además que los espectadores más jóvenes desarrollen un imaginario rico y diverso. Un ejemplo de esto serían las películas del Estudio Ghibli como *El viaje de Chihiro* (2001) o *La princesa Mononoke* (1997) o algo más cercano a nosotros como *El bosque animado*, de Ángel de la Cruz. Así, lo que se consigue es una aproximación del espectador, a esa cultura, llegando a comprenderlas, aceptarlas y, en muchas ocasiones, a indagar más en ellas. Al lograr cumplir estas premisas, se llega a crear una gran variedad de identidades, dejando a un lado prejuicios y representaciones negativas. El espectador forma parte de esa otra cultura, de una nueva comunidad. Manuel Galiano León, asesor de Formación CEP “Campo de Gibraltar” explica cómo poder llegar a ese punto: “Tal propósito sólo será posible con el adecuado revisionismo del papel excluyente que ha venido desempeñando la llamada “alta cultura” o “cultura clásica” respecto al resto de universos culturales desde un posicionamiento altivo donde existía una identificación con “la ciencia, las letras y el arte” y un olvido de los condicionantes que habían marcado su construcción y su desarrollo histórico”¹

Con esta revisión de conceptos se pretende sobrepasar prejuicios y convencionalismos en las representaciones culturales y sociales que nos alejan de progresar y de impulsar un mayor conocimiento y tolerancia hacia la diversidad. En el cine siempre se han creado estereotipos sobre minorías y otras culturas. De esa forma, encontramos largometrajes donde los estereotipos expuestos forman parte de la cultura a la que pertenecen y, por otra, los que se han formado sobre otras culturas y civilizaciones. Normalmente estas visiones son erradas y alejadas de la realidad, hasta llegando a ser ofensivas en algunos casos. A pesar de que estas situaciones han ido cambiando en el tiempo, seguimos encontrando en el mercado muestras de visiones distorsionadas, sobretodo en el cine de animación.²

¹⁻² Galiano León, M. (2007). Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación. *II Jornadas internacionales sobre políticas educativas para la sociedad del conocimiento*. (pp. 3-4) [PDF] <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portaerveroes/contenidosdigitales/contenido/ndoiaand-20080526-0003-ii-jornadas-internacionales-sobre-politicas-educativas-para-la-sociedad-del-conocimiento>

Pensamos que las películas para niños son productos pensados para la diversión de los espectadores y que poseen un contenido más simple, pero en realidad es todo lo contrario.

El contenido de los largometrajes debe estar construido con la información clara y precisa para que llegue a un mayor número de rangos de edad, a la par de que debe causar interés en quién lo ve. Captar los significados que aparecen en las imágenes, transmitirlos y adecuar los mensajes que se quieren exponer en la película son procesos arduos y complejos, pues se estructura una realidad con sus propios códigos sociales, morales y culturales junto con el lenguaje cinematográfico para transmitir sensaciones y sentimientos. Así, se causa una impresión en concreto en los jóvenes. De ahí que se utilicen los estereotipos, “una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o una sociedad con carácter inmutable”³

Este concepto es explicado por Robyn Quin y Barrie McMahon quienes analizan su presencia en los mensajes audiovisuales. Para definirlo de una manera simple, un estereotipo es “una imagen convencional que se ha acuñado para un grupo de gente”⁴, es decir, la forma habitual en que se suele presentar un grupo de personas. Eso convierte el estereotipo en una forma simple de pensar sobre la gente, ya que podemos considerarla en términos de imágenes acuñadas. También facilita el comunicar nuestras ideas sobre determinados grupos, puesto que podemos suponer que todo el mundo está familiarizado con el estereotipo.

Esto demuestra que el estereotipo funciona como una simplificación de una representación más compleja, con la que al final estamos más familiarizados. Tanto que nos viene a la mente frecuentemente y de manera inconsciente la imagen estereotipada antes que la real. Esa simplificación es una forma de encontrar un orden a toda esa información que nos rodea, aunque podemos encontrar una imagen fiable si tenemos un contacto más o menos directo con algunos miembros de esos grupos interpretados. Y a cada imagen social se le añade un juicio de valor.

“El juicio es el resultado de la selección de unas cuantas imágenes, entre las miles posibles, para representar el grupo. Esta elección supone un juicio de valor por aquellos que hacen la selección y crean las representaciones.”⁵

Y es que el juicio de valor es un acto muy común que hacemos todos, aunque en este caso se juzga a un grupo de personas, dependiendo del tipo de valor que se haga. Aún así, se tiene que tener en cuenta el significado del estereotipo y si la comunidad que lo genera lo entiende y reconoce. Robyn Quin explica que esa capacidad de reconocimiento “depende de la interpretación compartida de símbolos y de un conocimiento común de los significados asociados a esos símbolos.”⁶ Esa asociación puede darse en un juicio de valor positivo, indicando méritos, o negativos, más relacionados a la crítica o a la identificación de un grupo como problemático, una molestia o una amenaza.

³ Información obtenida a través de la Real Academia de la lengua Española (RAE). (<https://dle.rae.es/estereotipo>)

⁴⁻⁵⁻⁶ Quin, R. y McMahon, B. (1996). *Historias y estereotipos*, (pp. 137, 139, 145). Editorial de la Torre. <https://books.google.es/books?id=IG3GuUWRVOsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Hemos mencionamos anteriormente que los estereotipos aparecen en los medios de comunicación buscando un acercamiento al público, estudiando sus gustos y preferencias. Este acercamiento a partir de las imágenes suele ser rápido y el reconocimiento llega a un gran número de espectadores, simplificándolo todo lo posible. Esto puede conllevar efectos negativos al convertir aspectos culturales o grupos sociales en chivos expiatorios: “Los estereotipos pueden convertir a los grupos en chivos expiatorios de los problemas de la comunidad.”⁷ Y en muchas ocasiones este tipo de acciones también se reflejan en los largometrajes sin ninguna medida cautelar.

Como hemos visto, las imágenes que se presentan en esos largometrajes van a imponer una visión en concreto y dependiendo de lo que se muestre, puede influir en la mirada del niño de una forma positiva o negativa.

“Tal situación alcanza una especial significación, cuando nos centramos, además, en el cine de animación, con el que vive y crece la totalidad del alumnado, a través de imágenes muy diversas servidas por un cine puramente de diversión y aparentemente ingenuo, pero repleto de estereotipos que condicionan nuestra identidad y la manera con la que miramos a los demás.”⁸

De ahí su importancia en pantalla. Numerosos estereotipos discriminatorios, sexistas o racistas han estado presentes en muchos largometrajes desde el comienzo del cine de animación hasta la actualidad, y aunque muchos han ido desapareciendo con el tiempo, debemos encontrar otro tipo de representaciones más realistas y que apoyen la diversidad y la solidaridad. No nos referimos a sólo producir películas animadas que tienen como objetivo fomentar ese tipo de mensajes e ideas sino que ya deberían tener cabida en cualquier producción de esta índole. Tampoco queremos hacer desaparecer lo anterior, sino que reconozcamos ese tipo de miradas erróneas sobre nosotros mismos y el otro. Intentemos superar esas posturas de qué es lo adecuado y qué no lo es y cambiar esas actitudes dominantes. “No podemos ignorarlos ni huir de ellos como si fueran una enfermedad, sino que debemos aprender a identificarlos como lo que son, es decir, juicios simplistas de valor sobre unos determinados grupos”⁹

Por otro lado, encontramos el concepto de mundialización frente a la diversidad cultural. Un ejemplo de mundialización lo encontramos en la producción y posterior distribución de todo tipo de contenido procedente de Estados Unidos. Así, encontramos en sus películas, series de televisión, música y arte toda su visión del mundo siendo el mismo centro Estados Unidos.

⁷⁻⁹ Quin, R. y McMahon, B. (1996). *Historias y estereotipos*, (pp. 171, 150). Editorial de la Torre.

<https://books.google.es/books?id=IG3GuUWRVOsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

⁸ Galiano León, M. (2007). Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación. *II Jornadas internacionales sobre políticas educativas para la sociedad del conocimiento*. (p. 4) [PDF] <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portaerverroes/contenidosdigitales/contenido/ndoiand-20080526-0003-ii-jornadas-internacionales-sobre-politicas-educativas-para-la-sociedad-del-conocimiento>

Sus creencias, gustos, valores y su cultura popular llegan a cualquier lugar del mundo, imponiéndose a la del resto como un estilo de vida ideal, y consiguiendo que lo interioricemos y lo consideremos como propio. En este sentido, el sociólogo Armand Matterlart lo expone como el imperialismo cultural norteamericano:

“Si se produce la confluencia hacia un “estilo de vida global”, es porque los consumidores han interiorizado el universo simbólico destilado desde el final de la Segunda Guerra Mundial por los anuncios publicitarios, las películas, los programas de televisión, más concretamente los que proceden de los Estados Unidos, ascendidos explícitamente a la condición de vectores de un nuevo universalismo. (...) La noción de “cultura norteamericana” se asume sin disimulo como un “operador de universalización”. (...) ¡El imperialismo cultural ha muerto, viva la globalización!” (Mattelart, 2006, pp. 99 y 112) ¹⁰

A pesar de esta mundialización, debemos tener en cuenta que la propia cultura estadounidense se ha creado así misma desde su origen, hace aproximadamente unos cinco siglos atrás a partir de la diversidad. Aún siendo una nación joven y multicultural, donde encontramos las poblaciones de nativos americanos y hawaianos, también hay una influencia inmigrante de origen europeo, principal base cultural de la que parten junto a otro tipo de contribuciones, como las costumbres y tradiciones procedentes de África, Asia y Latinoamérica. Y es que la inmigración es uno de los signos distintivos del país, dando la imagen de un país hecho así mismo y único, que busca sus propias oportunidades. ¹¹ Aunque cuentan con figuras como David Crockett o Buffalo Bill, todos estos personajes viene de una Historia muy pronta en el tiempo como mencionamos y habiendo esa base occidental, se absorbieron las características y costumbres de otras culturas, creando la que ya conocemos y haciéndola distintiva. Un ejemplo de esto lo tenemos en el cómic de superhéroes.

Muchos de ellos como Superman, WonderWoman o Ironman se han basado en héroes y dioses de la cultura grecolatina para su creación o diseño. Otros como el caso de Thor se han apropiado directamente de la figura de la mitología y de todo su mundo para crear uno propio. ¹²

Esta creación se debe a una causalidad y una necesidad del momento, pues en los años 30 del siglo XX, la época en la que surgen los superhéroes, Estados Unidos pasaba por una profunda crisis económica, seguido por la II Guerra mundial, y los lectores necesitaban personajes fuertes con los que identificarse y encontrar fuerza.

¹⁰ Pérez Latorre, O. (2006). Diversidad cultural y mundialización, ¿caballos de Troya. *Revista Comunicación*, (4), p. 306.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6505113>

Reseña de Mattelart, A. (2006). *Diversidad cultural y mundialización*. Editorial Paidós.

¹¹ Embajada de los Estados Unidos en Argentina. (s.f.). Reseña de la historia de los Estados Unidos. Embajada de los Estados Unidos. <https://ar.usembassy.gov/es/education-culture-es/irc/resena-de-la-historia-de-los-estados-unidos/>

¹² Antón, J. (7 de junio de 1985). Chris Claremont: "Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU". El País. https://elpais.com/diario/1985/06/07/cultura/486943208_850215.html

Chris Claremont, uno de los guionistas más importantes dentro de la editorial Marvel junto Stan Lee, explica este hecho:

"Los superhéroes aparecieron con la Gran Depresión. Antes existía otro tipo de cómic, *Little Nemo*, *Krazy Kat*, humor y aventuras de personas normales. Luego, a la gente le comenzó a fascinar la idea de que hubiera alguien más grande, más fuerte, que hiciera cosas maravillosas. Clark Kent (Superman) salía de la multitud y era la gran expresión de la Democracia. El superhéroe fue una respuesta fantástica a la realidad".¹³

"EEUU no tiene una mitología propia. Escandinavia tiene sus sagas y leyendas, Alemania su épica, España tiene al Cid. Nosotros no tenemos héroes mitológicos, nuestros héroes son muy jóvenes aún", agregó el guionista en su visita al V Salón del Comic de Barcelona, en 1985.¹⁴

Y es que muchos de esos superhéroes que todos conocemos se pueden entender como una representación de los dioses y héroes clásicos, donde se han emulado sus características como poderes y aventuras. Aunque la función y el motivo de su creación sea distinto a lo que lo fueron los dioses grecolatinos para los griegos y romanos, pues para ellos era su religión y creencias, su forma de entender y dar una explicación al mundo, la mitología ha servido de inspiración para formar esta parte de la ya conocida cultura popular estadounidense.

Pero este no es el único aspecto en el que podemos encontrar la diversidad utilizada como formación de un nuevo ideario. Centrándonos en el cine de animación, descubrimos muchos estudios y producciones que han llevado a cabo esta maniobra y entre ellos destaca la factoría Disney, quienes se han basado en cuentos, leyendas y fábulas para crear un imaginario rico en personajes, lugares y situaciones. Esta compañía, a causa de su repercusión, producción y avances dentro del ámbito del cine de animación, es una de las de más éxito en los años, sin olvidar a otros grandes precursores en la industria como UPA, Warner Brothers, Estudios Fleischer, Hanna-Barbera, Terrytoons o Metro Goldwyn-Mayer, quienes se han apoyado en estos elementos para producir algunas de sus películas y series.

Como ya explicamos, muchas de las películas tenían un objetivo lúdico, de entretener, pero también tenían un carácter moralizante, educador y, dependiendo de la época en la que se producen, encontramos representaciones culturales, reales y positivas u otras negativas y alejadas de la realidad, desvalorizadas. A pesar de ellos, es una muestra de cómo representaban el contenido cultural y tradicional a través de los años.

Así, en la producción de la compañía Disney, tenemos los cortometrajes musicales de principios del siglo XX, muchos de ellos basados en cuentos populares como *Los tres cerditos* (1933), mitos como el de *La diosa de la Primavera* (1934) donde se narra el mito griego de Perséfone y el dios Hades o fábulas como el de *La Liebre y la Tortuga* (1934) o *El patito feo* (1939).

¹³⁻¹⁴ Antón, J. (7 de junio de 1985). Chris Claremont: "Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU". El País. https://elpais.com/diario/1985/06/07/cultura/486943208_850215.html

Y no podemos olvidar los largometrajes, tanto de la conocida Edad de Plata como la Edad de Oro, donde podemos encontrar de nuevo historias basadas en cuentos clásicos como la de *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta* o *La Bella Durmiente*; libros como *Pinocchio*, *La Sirenita*, *La Bella y la Bestia*, *El jorobado de Notre Dame* o *Tarzán*; mitos y leyendas como la del semidiós griego Hércules, Robin Hood o *Merlín el encantador* basado en la Materia de Bretaña y las leyendas artúricas. También han creado historias nuevas, originales en su producción y otras en las que se han basado otras obras conocidas como es el caso del *Rey León*, uno de los largometrajes más famosos y de más éxito en su historia, el cual está basado en *Hamlet*, de William Shakespeare. Desde hace treinta años y junto a la producción en 3D y el uso de programas y software informáticos, la compañía Disney siguen con la misma dinámica en la creación de historias y el uso de aspectos culturales para formarlas. Un hecho inamovible es la gran influencia que sus interpretaciones han tenido en la cultura popular, no sólo americana, que han conquistado al público global, logrando que la referencia base sea la de los largometrajes en lugar de las historias originales. Así, todos conocemos a la princesa Ariel y su historia dulcificada por Disney mientras que no tenemos una imagen clara de la sirenita original, creada por el escritor y poeta Hans Christian Andersen, cuyo cuento es más oscuro y trágico, con cambios en la trama y en el papel de los personajes.

Actualmente seguimos encontrando largometrajes basados en cuentos y mitos, tales como *Enredados*, *Tiana y el sapo* o la exitosa *Frozen*, pero también ha creado las propias influenciándose para ello de diferentes culturas como *Moana* o *Coco*, centradas en la cultura polinesia y mexicana respectivamente, historias ambientadas en diferentes épocas o países como es el caso de *Brave. Indomable*, enmarcado en la Escocia Medieval o películas más actuales como la Francia de *Ratatouille* o *Los Increíbles*, centrado en un mundo actual donde los superhéroes conviven con el resto de ciudadanos.

Siguiendo esta idea, debemos destacar *Big Hero 6*, película futurista de superhéroes de la editorial Marvel. Para esta producción los artistas “se inspiraron en el estilo artístico y la acción de los cómics de Marvel, adoptando el estilo cinematográfico de la acción real, para crear la singularidad estética de la película.”¹⁵ De este modo, encontramos una mezcla de anime y cómics, todo esto pasado por un filtro estético Disney. Se consiguió un contraste visual en la creación del mundo, encontrando un equilibrio entre realismo y caricatura, todo muy detallado.

Para ello, se combinaron dos ciudades icónicas en una: Tokyo y San Francisco, creando así su propia ciudad, San Fransokyo, por lo que fue necesario viajes de investigación. Es una forma de conocer las condiciones de un ambiente y un espacio, de conocer la cultura a partir de ello, qué aspectos forman sus paisajes urbanos, el porqué y el cómo de sus construcciones y diseños. Sus características nos dan una idea de cómo son las personas que viven allí y para fusionar dos culturas, la documentación y la investigación son imprescindibles.¹⁶

¹⁵ Julius, J. (2020). *El arte de Big Hero 6*. (p. 1). Ed. Prisanoticias Colecciones.

¹⁶ Julius, J. (2020). El mundo de Big Hero 6 y Los personajes de Big Hero 6, *El arte de Big Hero 6*. (pp. 6, 16). Ed. Prisanoticias Colecciones.

Otro largometraje en el cual la investigación y la documentación fueron necesarios para la creación de mundos y personajes fue *¡Rompe Ralph!*, producción centrada en la cultura popular de los videojuegos. Se crearon cuatro entornos de videojuegos originales y bien diferenciados, conectados entre sí, que terminaron siendo homenajes en estética, sonido y forma a esos juegos que muchos de nosotros jugamos, con personajes que todos conocemos además de los nuevos originales.¹⁷

No solo en la compañía Disney se han producido largometrajes basados en productos culturales. Podemos hallar muchísimos casos en las últimas décadas: La princesa Cisne de los estudios New Line Cinema, película basada en la ópera de ballet El lago de los cisnes; La espada mágica. *En busca de Camelot de Warner Bros. Pictures*, historia que se apoya en las leyendas artúricas o Materia de Bretaña; *Anastasia* de los estudios Twentieth Century-Fox, inspirada en la figura de la Gran Duquesa rusa Anastasia y de la leyenda que se creó alrededor de su figura; *El príncipe de Egipto*, de DreamWorks Animation, película que adapta el Libro del Éxodo, segundo libro de la Biblia, y vida de Moisés; la serie cinematográfica de *Shrek*, producida por DreamWorks Animation y donde encontramos reunidos a un gran número de nuestros personajes de cuentos clásicos; *Sinbad: La leyenda de los siete mares* de DreamWorks Animation, se centra en la figura de Simbad el Marino, elementos mitológicos y de los cuentos de Las mil y una noches; *Los mundos de Coraline*, de los estudios Laika, basada en la novela del mismo nombre de Neil Gaiman; o *La novia cadáver*, producida por Laika y Tim Burton Productions, se apoya en un cuento popular ruso-judío con una ambientación victoriana; *Kubo y las dos cuerdas mágicas*, de los estudios Laika y ambientada en el Japón antiguo; o *El Grinch*, de Illumination Entertainment y Universal Pictures, basada en el cuento de Navidad *¡Cómo el Grinch robó la Navidad!* Del escritor y caricaturista Dr. Seuss.

No debemos olvidar las películas con animales como protagonistas, ya sean antropomorfos o más “realistas”. En estos largometrajes los animales suelen hablar, actuar como humanos o hasta vestirse como ellos, pero sin perder su esencia y carácter. Ya Walt Disney dejó un legado de películas donde los animales hablaban o caminaban a dos patas como Pinocho, Robin Hood, El libro de la selva o La Dama y el Vagabundo.

Pero este tipo de narrativas ya se desarrollaba en la antigüedad, pues las fábulas y narraciones con animales de protagonistas aparecen ya en las culturas Orientales, en La India y en posteriormente en Grecia desde hace siglos. María Antonieta Gómez Goyeneche, Directora Maestría Literatura Colombiana y Latinoamericana de la Universidad del Valle, Cali-Colombia, explica a través de un texto del profesor y lingüista Carlos Vossler como la fábula bebe de ambas concepciones, de cómo se representa lo humano y lo animal:

¹⁷ Lee, J. y Malone, M. (2019). Introducción de John Lasseter, *El arte de ¡Rompe Ralph!*. (p. 6). Ed. Prisanoticias Colecciones.

“Uno tiene que preguntarse por la fuente común de la que todas estas fábulas ha [*sic*] nacido. ¿Dónde se encuentra la raíz primaria del género de la fábula?, ¿entre los griegos o los indios? Desde hace muchos decenios disputan los hombres de ciencia sobre este punto, y puede decirse, sin temor a errar, que ha de pasar todavía tiempo antes de que lleguen a ponerse de acuerdo. A favor de la tesis que sitúa en la India el origen de la fábula, puede aducirse que aquí se hallaba viva en toda su fuerza la fe en la encarnación y en la metempsicosis, razón por la cuál los indios poseían la tendencia a ver alma y espíritu humanos en el cuerpo de los animales. A favor de los griegos habla, a su vez, el hecho de que su sentido por todo lo natural les daba capacidad singular para percibir la autenticidad y peculiaridad de cada animal y cada especie, siendo ellos quienes mejor podían ver en el perro aquello que le hace perro, en el zorro lo que le hace zorro, etc. En las mejores fábulas griegas, los animales actúan y sienten tal y como se desprende de su carácter y constitución naturales; en las fábulas indias, en cambio, se tiene la impresión de que se trata de hombres disfrazados y que el papel de un lobo hubiera podido ser desempeñado con igual propiedad por un asno o un zorro. El indio ve en el animal sobre todo y ante todo lo humano, mientras que el griego ve preponderadamente lo animal en el hombre. Para la perfección artística de la fábula, son necesario lo mismo lo uno que lo otro, de suerte que sólo de la combinación de ambos elementos puede decirse que surge el verdadero arte de este género (Vossler, 1947: 86-87)”¹⁸

Así, tenemos la representación griega donde los animales expuestos se caracterizan por los aspectos que forman su propia esencia y naturaleza animal, ofreciendo las cualidades propias que tiene su especie; por otro lado, la representación de las fábulas hindúes nos revela lo humano de los animales personificados, las características y la personalidad de las personas en ellos mismos.

Estas dos percepciones son vistas, además de en las fábulas, en numerosos proyectos y obras artísticas de diferente áreas como en la pintura, el dibujo, la escultura o mismo el cine que utilizan estos tipos de recursos literarios, como la metáfora disyuntiva de la que habla la doctora Gómez Goyeneche, quien lo explica a través de la estampa *Ni más ni menos* de Francisco de Goya:

“Bajo ese ver ‘lo animal en lo humano’, propio de las fuentes griegas de las fábulas, Goya metamorfosea y trastoca la identidad de sus personajes: el pintor/ mono y su modelo petimetre/burro, donde está implicada una metáfora, ya no a nivel lingüístico o literario sino figurativo, en el lenguaje visual de las estampas, los dibujos y las pinturas. De hecho, en las representaciones de estos personajes, se establece un principio de la metáfora como es el de la ‘imagen asociada’. En esta obra, el pintor y mode-

¹⁸ Gómez Goyeneche, M. A. (2011). Norma, transgresión y cambio de identidad corporal, *Identidades trastocadas. Volumen 1. El recurso literario y artístico de las metamorfosis disyuntivas* (p. 103). Universidad del Valle Programa Editorial.

lo de representación animalizados, son metáforas posibles a través de la analogía o de la comparación”.¹⁹

Como se sigue explicando en el texto, son “identidades metafóricas” y los propios personajes serán el instrumento donde el espectador encontrará el mensaje, los simbolismos y asociaciones que se relacionan con estos tipos de representaciones. Es en ellos donde descubrimos los juicios de valor, positivos y negativos, dentro de lo que sería el ideal o moralmente aceptado, lo que define la época.

En el cine de animación y desde sus orígenes, encontramos muchos ejemplos de este tipo de recursos. En la actualidad se siguen produciendo historias protagonizadas por animales, en ocasiones siendo éstos compañeros inseparables de los personajes principales, pero también como los protagonistas del propio largometraje. En los últimos años tenemos variados ejemplos de animales como personajes principales en largometrajes:

Chicken Run. Evasión en la granja (2000), *Dinosaurio* (2000), *Ice Age. La Edad de Hielo* (2002), *Spirit, el corcel indomable* (2002), *Hermano Oso* (2003), *Buscando a Nemo* (2003), *Zafarrancho en el Rancho* (2004), *Madagascar* (2005), *Chicken Little* (2005), *Vecinos invasores* (2006), *Salvaje* (2006), *Barnyard* (2006), *Happy Feet* (2006), *Locos por el surf* (2007), *Bee Movie* (2007), *Bolt* (2008), *Kung Fu Panda* (2008), *El Fantástico Señor Zorro* (2009), *Rango* (2011), *Rio* (2011), *Frankenweenie* (2012), *Los pingüinos de Madagascar* (2014), *La oveja Shaun. La película* (2015), *Zootrópolis* (2016), *¡Canta!* (2016), *El malvado zorro feroz* (2017), *Isla de perros* (2018) o *Mascotas* (2019).

El planteamiento que se hace en cada una de estas películas a la hora de crear, diseñar y representar a los animales es muy interesante, dependiendo también de los programas, estéticas y contextos.

Como mencionamos anteriormente, en estas películas encontramos un claro ejemplo de la representación animal, por un lado, tenemos la tendencia de “lo humano en lo animal” y por otro “lo animal en lo humano” en los diferentes personajes. El tratamiento de personificarlos depende de estas vertientes, aunque varían. No se representa igual a los personajes de la película *Spirit, el corcel indomable* que a los animales de la película *Madagascar*. En ambas películas se intenta llegar al espectador a través de la personalidad y conducta de los personajes para que haya una identificación, pero varían dependiendo del tratamiento desde el momento en que se diseñan y crean. En *Madagascar* encontramos lo humano en lo animal, muy parecido a las fábulas de la India. Los animales protagonistas tienen un carácter muy definido, propio de los humanos.

¹⁹ Gómez Goyeneche, M. A. (2011). Norma, transgresión y cambio de identidad corporal, *Identidades trastocadas. Volumen 1. El recurso literario y artístico de las metamorfosis disyuntivas* (p. 104). Universidad del Valle Programa Editorial.

Este aspecto sirve como explicación de su situación, pues han vivido toda su vida en cautiverio, en un zoo en contacto permanente con humanos. Al encontrarse después en estado salvaje, llegan a aflorar algunos instintos propios de sus especies, como cuando Alex el león a causa del hambre intenta comerse a Marty la cebra, su mejor amigo. Por la contra, en Spirit se intenta recrear un caballo como tal. Para diseñarlos, en los Grangel Studio, especializados en el diseño de personajes, se estudió la anatomía de estos animales, sus movimientos, conductas y gestos, encontrándose con algunas problemáticas, como por ejemplo, el hacer expresivo el rostro de un caballo.²⁰

Aunque intenten hacerlo real, Spirit tiene características humanas en la forma de actuar, aunque no hable, para hacerlo más próximo a los espectadores. En muchas de las películas que nombramos, los animales viven en el mundo real pudiendo o no tener contacto con los humanos, siendo estos últimos otros personajes activos si aparecen en la historia. Pero resultan muy interesantes los largometrajes donde los humanos no aparecen o no existen, siendo este un mundo enteramente animal. En este apartado debemos destacar a *Zootrópolis*, proyecto que bebe de las fábulas y la cultura popular, y *Kung Fu Panda*, basado en la cultura oriental.

Como explicaba Carlos Vossler, al igual que en la fábula se necesitan las dos visiones sobre la personificación de los animales para lograra esa perfección, en las películas animadas que beben de este género ocurre lo mismo, y un ejemplo lo encontramos tanto en *Zootrópolis* como en *Kung Fu Panda*.

En *Zootrópolis* nos centramos en las premisas ¿Qué pasaría si los animales evolucionaran a unos niveles de inteligencia y civilización humanos? ¿Y si vivieran en un mundo habitado solo por ellos? ¿Cómo sería una ciudad construida por animales? para crear un mundo paralelo enteramente animal, con personajes atractivos y un mensaje positivo, donde los depredadores conviven con las presas.²¹ Un mundo muy bien pensado y rico en personajes y ambientaciones, que son reconocibles, pero a la vez algo novedoso, con sentido a la hora de crearlo y diseñarlo todo.²² Un ejemplo de esto son las escalas. Al tener un gran número de animales de todos los tamaños, decidieron centrarse en cuatro tamaños claves para los diseños, tanto de personajes y vestuario como de fondos y atrezzo. Todos estos aspectos influyen en el desarrollo interno de los personajes, al igual que ocurre con las personas que viven en un entorno y cultura en concreto.²³

²⁰ Grangel, C. Y Grangel, J. (12 de abril de 2016) Grangel Studio. 25 años de animación [Sesión de conferencia]. Exposición Héroes Animados, Vigo.

(https://www.afundacion.org/es/agenda/evento/conferencia_grangel_studio_25_anos_de_animacin)

²¹⁻²²⁻²³ Julius, J. (2019). La creación de Zootrópolis, *El arte de Zootrópolis*. (p. 9). Ed. Prisanoticias Colecciones.

Matthias Lechner, director artístico de ambientes lo explica así:

“Los animales han evolucionado a un nivel de conciencia similar a la humana, así que volcamos nuestros pensamientos y amor a todo lo que les rodea. Eso impregna a cada edificio y a cada objeto una actitud, de un alma que lo hace sumamente atractivo”.²⁴

De ahí el uso de formas naturales y patrones vegetales, de animales para crear la ciudad y el entorno, demostrando quién vive en ellos y su realidad.

Como bien explicó Lechner, estos personajes han conseguido una conciencia y pensamiento semejante al humano, muy parecido a las fábulas en general, aunque en esta producción para la creación de personajes se decanten más por las griegas que las originarias de la India. Como en *Las fábulas de Esopo*, estos animales tienen sus cualidades propias de su naturaleza, instintos que afloran en diversas situaciones, y, a la vez, aspectos internos propios de los humanos. Scott Kersavage, supervisor de efectos especiales visuales comenta que “Estos animales viven en armonía, pero queremos preservar su naturaleza. No son personas con trajes de animales. Tienen sus propias cualidades naturales y han creado su entorno según su mentalidad”.²⁵

Al igual que en *Zootrópolis*, en *Kung Fu Panda*, siguen la misma proposición con la diferencia en que se enfocan en una cultura humana real, como la china, aunque no existan los humanos en ella. No se basan en el entorno animal para crear su mundo. Para su desarrollo, se parten de las películas de acción de artes marciales como base (sobre todo de sus elementos humorísticos, pues se pretende producir una comedia de acción) pero los directores decidieron incluir también elementos de la cultura china y el kung fu por lo que se llevó a cabo un proceso de investigación y documentación sobre la cultura y el arte chino en diferentes áreas (como la pintura, la escultura, la caligrafía tradicional, el cine o la arquitectura), su folklore, filosofía, creencias y mitología y su gastronomía. Consiguen emplear los elementos culturales y artísticos de una forma muy inteligente y bastante fiel a su origen, sobre todo a la hora de diseñar y crear la historia, haciéndolo un conjunto visualmente novedoso y atrayente tanto para los que no conocen la cultura como para los que forman parte de ella.²⁶

Tal es así que su protagonista es un panda, animal representativo del país, de su cultura y tradición, sin olvidar al resto de animales, muy característicos del arte y la literatura china. “El protagonista de la película es un tesoro nacional de China y todos los elementos son chinos, pero ¿Por qué no podemos hacer nosotros una película así?”²⁷

²⁴⁻²⁵ Julius, J. (2019). Un mundo diseñado por animales, *El arte de Zootrópolis*. (p. 10,16,19, 20). Ed. Prisanoticias Colecciones.

²⁶ Información obtenida a través de Wikipedia.

(https://es.wikipedia.org/wiki/Kung_Fu_Panda#Producci%C3%B3n)

²⁷ Bernstein, R. (20 de julio de 2008). The panda that roared. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2008/07/20/weekinreview/20bernstein.html>

Con esta declaración Wu Jiang, dramaturgo y presidente de la Compañía Nacional de Ópera de Pekín de China, expuso cómo la película fue un éxito en China, con una recaudación de 35 millones de Yuanes (13,5 millones de euros) en el país asiático.²⁸

En el caso de este film, todos los elementos culturales son muy importantes a la hora de caracterizar a los personajes animados y representar el mundo visual, tan propio de China, a través de los recursos artísticos y los programas de animación.

Y al igual que en el caso de *Zootrópolis*, encontramos personajes con características naturales, relacionadas con su especie, con una personalidad propia junto a una moralidad humana, englobada dentro de una civilización y pensamiento en concreto. De esta forma, el público observa cómo los personajes discurren a través de una historia sencilla, de superación mientras son aproximados a la cultura china.

“Los chinos descubrieron que la película era muy buena. Artistas, críticos e internautas aplaudieron la historia de superación del panda cocinero que sueña con ser maestro de artes marciales. Y aún más, reconocieron que la película trataba con respeto y hondura la cultura china, reducida durante mucho tiempo a las trenzas de Fu Manchú”.²⁹

Tal fue su aproximación al público chino y su cultura que estudios de animación como Shanghai obligaron a sus animadores y trabajadores a ver y analizar *Kung Fu Panda* para entender y poder imitar su fórmula de éxito, llegando a la conclusión de una necesaria libertad creativa:

“Según explica Lu Chuan, un popular director de filmes de animación chino, al diario oficial *China Daily*, el exceso de intervención estatal en el sector hace que “toda la diversión y la gracia de poder hacer algo interesante desaparezca, igual que la imaginación y la creatividad”.³⁰

Aún así, no faltó polémica al ser una producción estadounidense inspirada en elementos culturales chinos. Ciertos sectores en China manifestaban en redes que la película “ensucia uno de los “símbolos nacionales” de China, el oso panda, y ridiculiza la imagen del país en el exterior”.³¹

Zhao Bandi, un artista contemporáneo que utiliza el oso panda en sus obras, protestó por el estreno del filme, exponiendo que era un intento de la productora estadounidense de lucrarse a través de la cultura china, utilizando sus símbolos y leyendas.

²⁸⁻³⁰⁻³¹ Rodes, A. (24 de julio de 2008). Poca China mucho oso. *Público*. <https://especiales.publico.es/hemeroteca/137011/poca-china-mucho-oso>

²⁹ Foncillas, A. (9 de Julio de 2008). 'Kung Fu Panda' abre un debate en China sobre el uso de sus símbolos. *El Periódico*. <https://www.elperiodico.com/es/actualidad/20080709/kung-fu-panda-abre-debate-20649>

Con el estreno, estas campañas y argumentos cesaron pero no ha sido el único ejemplo de denuncia por lo que conocemos como apropiación cultural en largometrajes animados.

El concepto de apropiación cultural determina que se utilizan o adoptan elementos culturales, como símbolos, historias, conocimientos, expresiones u objetos, por individuos de otra cultura diferente. Estas prácticas de intercambio o asimilación entre culturas han acontecido a lo largo de la historia numerosas veces, sobre todo en aquellas próximas o que están en contacto en un momento determinado. Debemos tener en cuenta que sobre esta experiencia podemos encontrar una apropiación indebida o dañina contra la cultura de origen, con representaciones alejadas de la realidad o negativas. A raíz de ello, han aparecido una gran variedad de críticas y opiniones, más aún cuando se intenta sacar un provecho económico de esa apropiación indebida, adoptando esos elementos culturales fuera de contexto.

Sin embargo, no debemos olvidar otro concepto diferente pero que se relaciona con la apropiación cultural, la aculturación:

“La aculturación es un proceso de adaptación gradual de un individuo (o de un grupo de individuos) de una cultura a otra con la cual está en contacto continuo y directo, sin que ello implique, necesariamente, el abandono de los patrones de su cultura de origen. Dicho contacto suele derivar en influencias culturales mutuas que comportan cambios en una o en ambas culturas”.³²

En la aculturación, al contrario que en la apropiación, hay como una especie de readaptación entre los elementos de la cultura propia con la nueva, como un individuo que va a vivir a un país con una cultura diferente a la suya, aprendiendo a través de procesos de prueba y error, como si de aprender un idioma se tratara.

“Teniendo en cuenta que el proceso responde a una búsqueda de equilibrio (que a su vez implica una reorganización permanente), la aculturación, lejos de ser un proceso lineal, se desarrolla en sucesivos movimientos de avance y retroceso, de prueba y ensayo, de acercamiento y alejamiento entre ambas culturas. Algunos autores señalan que el individuo experimenta procesos de aprendizaje de algunos hábitos y fenómenos de la nueva cultura y de *desaprendizaje* o deculturación de algunos hábitos de su cultura de origen”.³³

Reanudando la cuestión sobre la apropiación cultural en los largometrajes animados, la misma compañía Disney ha tenido diversas polémicas a causa de ello y al empleo de narrativas de índole racista. Ejemplo de esto lo tenemos en *Peter Pan* o *Dumbo* donde encontramos roles anticuados, representaciones negativas y estereotipadas de culturas y personajes:

³²⁻³³ Información obtenida a través de Centro Virtual Cervantes.
(https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccionario/diccionario/aculturacion.htm)

“Un grupo de cuervos está sentado en una rama, uno de ellos fumando un puro. Ríen, bailan y cantan, burlándose del pequeño elefante "Dumbo" con sus grandes orejas, que los escucha con tristeza. El líder del grupo de cuervos cantores se llama Jim Crow, que es el nombre de las leyes que establecieron la segregación racial en los estados del sur de Estados Unidos.” (...) “Hay más escenas donde se muestra una mala representación de la población negra en Estados Unidos además de una visión frívola y trivial de la historia de la esclavitud. “En la clásica "Peter Pan" (1953), por ejemplo, los nativos estadounidenses hablan una lengua incomprensible y se les llama repetidamente "pieles rojas.””³⁴

Como ya mencionamos, debemos tener en cuenta la época en la que se produjo y conocer su contexto. Esto no significa que debamos aceptarlas, pues son visiones erróneas y atrasadas, pero sí tenerlas en cuenta para aprender a no reincidir en ellas para futuras producciones. Y más si son originadas en grandes empresas del entretenimiento que tienen una gran influencia mediática en las nuevas generaciones de espectadores. Volvemos a recalcar la importancia de la educación sobre cine en los colegios e institutos.

No son solo las críticas por las representaciones obsoletas en los largometrajes antiguos, también se ha recriminado la comercialización a partir de grupos o colectivos culturales, también mal representados, de los que se ha obtenido grandes beneficios económicos en parte gracias al merchandising y a las reediciones de muchos clásicos. Keala Kelly, periodista, activista y cineasta originaria de Hawaii, expone lo siguiente: “Lo triste es que los grupos culturales que retrata Disney tienen menos capacidad de defenderse, porque son los más marginados y tienen una historia de colonización detrás de ellos”.³⁵

En obras más actuales, las culturas en las que se basan están mal representadas, llegando a ser una mezcla de varias procedentes de la misma zona o usando elementos de la misma, pero en distintas épocas. Esto acontece en películas como *Moana* (*Vaiana* en España) o *Brave* respectivamente. Viendo las críticas que han ido consiguiendo por sus largometrajes, se fundó la plataforma *Stories Matter* “en la que la compañía no solo habla sobre el nuevo enfoque de la realización cinematográfica, sino también sobre viejos errores”.³⁶

Y en la actualidad también se intenta contar con la colaboración, el trabajo y el conocimiento de la gente que pertenece a esas culturas para una mejor base, representación y documentación de la película. En *Frozen II* se firmó un contrato con los líderes de la población sami para garantizar una representación fiel y respetuosa de su cultura en la que se basa el filme:

³⁴⁻³⁵⁻³⁶ Breuer, R. (8 de diciembre de 2021). Encanto": Disney y la polémica por narrativas racistas o de apropiación cultural. Deutsche Welle (DW). <https://www.dw.com/es/encanto-disney-y-la-pol%C3%A9mica-por-narrativas-racistas-o-de-apropiaci%C3%B3n-cultural/a-60050958>

“Los parlamentos sami de Noruega, Suecia y Finlandia, y el Consejo no gubernamental Sami se comunicaron con los cineastas cuando descubrieron que su cultura se destacaría en la película. Formaron un grupo asesor de expertos sami, de nombre Verddet, para ayudar a los cineastas a representar con precisión y respeto la cultura, la historia y la sociedad sami”, declaraba." En un contrato firmado por Walt Disney Animation Studios y los líderes sami, estos declararon su posición de que 'su cultura colectiva e individual, incluidos elementos estéticos, música, idioma, historias, historias y otras expresiones culturales tradicionales son propiedad que pertenecen a los sami y que para respetar adecuadamente los derechos que los sami tienen y su cultura en sí, es necesario garantizar la sensibilidad, permitir el consentimiento libre, previo e informado y garantizar que se emplee la distribución adecuada de beneficios".³⁷

Otro ejemplo es la reciente *Encanto*, donde se trabajó con artesanos y artistas zenúes con la misma finalidad que la anterior nombrada.

Debemos ser conscientes de la responsabilidad que hay en cuanto representamos una cultura o un grupo de personas. Además de ser realistas en la representación es importante respetar y reconocer esas culturas que aparecen en sus largometrajes, tanto su estado como su historia.

Debemos saber cuándo el apropiacionismo cultural resulta ofensivo y cuándo no en el momento en el que nos basamos en una cultura ajena a nosotros. No es negativo utilizar aspectos de otras culturas diferentes, al contrario. Damos a conocer otra cultura y puede llegar a ser beneficiosa para ambas partes. El problema es cuando hay una desigualdad en el grupo o una descontextualización que, como hemos visto, resulta negativo y alejado de la realidad.

El periodista musical Víctor Lenore expone que hay apropiacionismo cultural debido al mercado, que necesita novedades cada periodo corto de tiempo mientras que las innovaciones culturales ocurren en un lapso de tiempo mucho más extenso. “Por desgracia, vivimos en sistemas culturales carcomidos por la desigualdad, donde los artistas con recursos depredan el talento de comunidades desprotegidas”.³⁸

En cierta manera lo que Lenore explica es cierto. Es una industria donde encontramos publicidad, modas, cultura y tecnología que ayuda a formar un producto pensado para las grandes masas a un nivel global.

³⁷ Aller, M. (25 de noviembre de 2019). 'Frozen 2': Disney firmó un contrato con líderes indígenas para esta segunda parte. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a29939565/frozen-2-disney-contrato-lideres-indigenas/>

³⁸ Lenore, V. y Fernández Mallo, A. (7 de diciembre de 2018). *Sobre el apropiacionismo cultural*. El Español. El Cultural. https://www.elespanol.com/el-cultural/opinion/dardos/20181207/apropiacionismo-cultural/358965562_0.html

Aún así, debemos tener en cuenta que toda cultura existente no se ha creado de la nada, se ha formado a partir de influencias de otras culturas cercanas a ella. Agustín Fernández Mayo, escritor y físico, lo explica de este modo:

“Acusan a la artista de haberse apropiado de elementos de una cultura que no es la suya -como si una expresión cultural fuese de alguien-, y conviene recordar que se trata de una polémica inculta en el sentido estricto de la palabra: desconocer qué son las expresiones artísticas y cómo han ido mutando desde que el humano pisa la Tierra. Resumamos: 1) salvo los dioses -en caso de existir- nadie crea desde la nada, 2) toda expresión cultural, es decir, artística o científica, se nutre y cambia gracias a la técnica del apropiacionismo: tomar elementos de otras culturas/disciplinas e introducirles mutaciones al ser combinados con la tuya propia, y 3) que pertenezcas a una cultura no quiere decir que esa cultura te pertenezca: no existe la propiedad intelectual de, pongamos por caso, la cultura flamenca o el blues afroamericano. De hecho, lo que hoy llamamos cultura gitana proviene también de algún lugar que no era ‘el suyo’, de múltiples y legítimos apropiacionismos”.³⁹

Podría decirse que no hay una cultura totalmente “pura”. Y en Arte tampoco. Normalmente a la hora de crear siempre se tiene una referencia. Muchos de los movimientos que se han creado han partido de otro ya existente, de una expresión artística. Ocurre cuando llegamos a un punto en la creación artística donde todo parece hecho o inventado. Y volver al pasado, a lo existente, es un punto de seguridad para partir hacia algo nuevo.

"El apropiacionismo no profana la obra original; al contrario: esta se refuerza y crece en importancia".⁴⁰ Así obtenemos varias lecturas o diferentes puntos de vista a partir de una obra del ámbito artístico que sea pero, como ya mencionamos, debemos ser consecuentes y responsables de cómo utilizamos esa cultura ajena. Si se debe hacer en una producción dirigida a un público adulto, más consciente se debe ser en las representaciones culturales si los espectadores son niños y jóvenes. Y para los integrantes de esa cultura, el verse reflejados junto a su historia y sus creencias, puede llegar a ser gratificante si la representación es fiel y real. Como mencionó Fernández Mallo, refuerza esa visión, la da a conocer y puede llegar a ser positivo y beneficioso.

Un ejemplo claro lo tenemos en el manga y el anime, el cómic y la animación japonesa, totalmente extendido siendo un fenómeno global en Japón y en el resto del mundo, con millones de adeptos a su cultura y producción.

³⁹⁻⁴⁰ Lenore, V. y Fernández Mallo, A. (7 de diciembre de 2018). *Sobre el apropiacionismo cultural*. El Español. El Cultural. https://www.elespanol.com/el-cultural/opinion/dardos/20181207/apropiacionismo-cultural/358965562_0.html

Ambos son formatos distintos, pero desde su inicio están relacionados, siendo inseparables. En Japón, la ilustración, el manga y el anime vienen del mismo origen y para hablar del cine de animación japonés debemos mencionar su propio cómic, pues muchas publicaciones manga han acabado pasando por pantalla en formato anime. Como acabamos de exponer, el manga tiene influencias estéticas propias de la ilustración tradicional japonesa y de los cómics occidentales. Aquí tenemos una confluencia entre la propia cultura y la ajena.

Es una narración visual, una forma de contar historias a través de símbolos visuales propios que parte de su propia tradición. Y es que su escritura, que utiliza kanjis, también es en esencia visual, cuyos ideogramas representan lo que nombran de una forma simbólica a través de sus trazos. Paul Gravett, crítico, escritor y comisario artístico británico especializado en cómics, lo explica así su relación con estos últimos: “Quizás porque la escritura implica para los japoneses la creación de símbolos, y la lectura implica la decodificación de dichos símbolos, exista por su parte una predisposición a aceptar la simbolización integral de los cómics”.⁴¹

Todo ello ha influido en el contenido y en la forma del comic y de la animación japonesa. Aunque en los años 20-30 se comenzó a exportar obra fuera de Japón, fue después de la II Guerra Mundial que el manga se instaura como una industria, consiguiendo un cambio social.

“En esta época, Japón demandaba la necesidad psicológica de mirar hacia otro lado por el sufrimiento padecido años atrás. Esto supuso una oportunidad para el manga, ya que cubría esta necesidad, aparte del bajo coste que suponía adquirir uno en la grave situación económica del momento”.⁴²

Después de este periodo, Japón comenzó a importar su cultura, invirtiendo en tecnología y arte, lo que supuso un mayor conocimiento de la sociedad, los valores y cultura japonesa y un alto beneficio para ellos en relación al consumo de sus propios productos culturales.

Cabe destacar que las primeras obras dentro de la animación nipona son de la primera década del s. XX. En 1913 aparecen los senga eiga (películas de líneas dibujadas) que evolucionarían al término dogo eiga (películas de dibujos en movimiento) para finalizar en la década de los sesenta con el vocablo animeshon, escrito en japonés pero procedente del inglés animation, para abreviarlo a la palabra que todos conocemos, anime. La década de los sesenta es importante para el desarrollo del anime aunque el inicio de su industrialización comienza en el periodo de posguerra, con la siguiente Ocupación americana (1945-1952).⁴³

⁴¹ Gravett, P. (2004). El espíritu japonés, el aprendizaje occidental, *Manga. La Era del Nuevo Cómic* (p. 18). Editorial H KLICZKOWSKI-ONLYBOOK, S.L.

⁴² Alamillo Sánchez, J. (14 de febrero de 2018). Historia del manga y el anime en la cultura japonesa.

⁴³ Montero Plata, L. (2012). Huellas del pasado: Historia del anime. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (p. 24). Dolmen Editorial.

Laura Montero Plata, Doctora en Historia del Cine por la Universidad Autónoma de Madrid y licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad San Pablo-CEU, explica en su libro *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* los hitos que marcaron en estos años a los creadores y animadores japoneses:

“El primer paso hacia la jerarquización de la producción estuvo vinculado a la creación, en 1956, de un departamento de animación dentro de los estudios cinematográficos Toei Company, Ltd., bajo el nombre de Toei Doga. Para ello, la empresa absorbió la compañía Nichido Eiga, perteneciente a dos de los grandes realizadores de animación de preguerra: Sanae Yamamoto y Kenzo Masaoka. Desde su mismo origen, el objetivo primordial de la compañía fue la producción de largometrajes de animación para un público lo más plural posible a la par que pretendía convertirse en la competidora directa de Disney, que ostentaba el monopolio del sector desde el estreno de *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*) en 1937”.⁴⁴

En esta época sus obras se basaban en cuentos tradicionales y populares asiáticos procedentes de Japón, India y China. Así, en 1958 se estrena el primer largometraje japonés de animación a color *Panda y la serpiente mágica* de Taiji Yabushita, seguido durante una década de lanzamientos de películas por año dentro de este tipo de imaginario.

“A pesar de sus logros, la narración del film era bastante plana y la profundidad de personajes nula. A esto se sumaban las carencias en el terreno técnico. Que señalaban el hecho de que se trataba de los primeros balbuceos de la industria”.⁴⁵

Aunque la animación estuviera muy limitada y estática, se concedía mucha importancia a la composición, con encuadres muy bellos y superposiciones de escenas. Si bien tenía problemas técnicos, la película fue un éxito en su época y numerosos artistas y animadores estuvieron influidos por ella a la hora de desarrollar su estilo y trabajo.

Poco a poco fueron consiguiendo avances a la hora de desenvolver las producciones. Aunque se seguían percibiendo errores, se mejoró en el uso del color y también hubo cambios en el diseño de personajes, sobre todo en las adaptaciones de historias occidentales: “En lo relativo al diseño de personajes, la tendencia a dibujar los rasgos orientales se mantuvo pero se fue suavizando y no desaparecería completamente hasta que las historias comenzaron a ser adaptaciones de cuentos occidentales”.⁴⁶ Como explicamos anteriormente, los años 60 fueron de vital importancia para el desarrollo de la animación japonesa: Por una parte, se siguió desarrollando proyectos de animación y, por otra, la figura y el trabajo de Osamu Tezuka que influyó en el estilo de lo que hoy en día conocemos como manga y anime.

⁴⁴⁻⁴⁵⁻⁴⁶ Montero Plata, L. (2012). Huellas del pasado: Historia del anime. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (pp. 24-25). Dolmen Editorial.

Conocido como el dios del manga y el anime, Tezuka es uno de los principales responsables de la estética que tienen el manga y el anime modernos. Aunque comenzó a trabajar dentro del manga, con una prolífica carrera (“con una obra que engloba más de ciento cincuenta mil planchas de páginas de manga en más de quinientos cincuenta títulos”),⁴⁷ donde también explora nuevas temáticas y géneros, su aportación a la animación japonesa fue de gran relevancia para los creadores futuros (produjo “una veintena de series de animación para televisión, dieciséis largometrajes y una gran cantidad de películas experimentales que le sirvieron como campo de pruebas.”)⁴⁸

Fundó su propia empresa Mushi Production en 1962, donde desarrolla sus proyectos con total libertad y popularizó el anime con obras como *Astroboy* (entre 1963-1966). Sin embargo, una de sus mayores aportaciones fue el introducir el lenguaje cinematográfico en el manga y el anime.

Laura Montero radica que “el mérito de Osamu Tezuka estribó en la descomposición de la rígida estructura que el manga había heredado, para alcanzar una narración coherente y armónica, así como en la introducción del lenguaje cinematográfico que permitiera la obtención de fluidez y elasticidad”.⁴⁹ Normalizó el uso de este tipo de lenguaje y todo lo que aprendió de la animación occidental lo desarrolló desde su punto de vista, creando una serie de pautas que se acercaban a su percepción de los gustos europeos.

Tezuka admiraba profundamente a Walt Disney y, junto a los Hermanos Max y Dave Fleischer, fueron influencias claves a la hora de desarrollar su trabajo: “De Disney tomó prestados principalmente los temas: en su animación más comercial-dirigida fundamentalmente a un público infantil- resaltaba el valor de la amistad, de la valentía, de la participación social, del amor y de la paz, etc., e incluía simpáticos animalitos que acompañan a los protagonistas”.⁵⁰

De esta forma, estos personajes tienen la función de mediar la tensión que hay en el argumento, además de dar el punto cómico.

Si de Disney optó por su narrativa y temáticas, de los hermanos Fleischer fue su gráfica y estética, con personajes como Betty Boop u Olivia, con ojos enormes, nariz y boca pequeñas y largas pestañas.

Así encontramos en el anime de Tezuka características comunes a todos sus géneros como esos ojos grandes y expresivos y personajes con rasgos redondeados.

Sus personajes femeninos comparten estos rasgos, pero sin las formas del cuerpo femenino tan marcadas. Ocurre lo mismo con los personajes masculinos, compartiendo esos mismos rasgos salvo por la base del cuerpo, donde se exageran y marcan más algunas partes del cuerpo, como a Popeye.

^{47-48-49- 50} Montero Plata, L. (2012). Huellas del pasado: Historia del anime. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (pp. 27-29). Dolmen Editorial.

Carolina López, especialista en cine de animación, expone la gran admiración que sentía Tezuka por los primeros trabajos de Disney y las creaciones de los Hermanos Fleischer: “Con Osamu Tezuka nace el anime moderno porque de alguna manera la estética de los personajes de ojos enormes normaliza un poco el uso de la animación limitada. Sobre todo, es un creador de géneros dentro de la animación”.⁵¹ Así, se obtenían largometrajes y series con acabados de calidad en menos tiempo y sin invertir una gran cantidad de capital para su desarrollo. Al final, estos aspectos se convirtieron en estilo, uniendo tanto los propios a su cultura como los ajenos.

Dentro del cine de animación japonés y de sus numerosos cineastas y directores, debemos mencionar también a Hayao Miyazaki y al Studio Ghibli, cofundado por Isao Takahata, Toshio Suzuki, Yasuyoshi Tokuma y él mismo, y considerado uno de los mejores estudios de animación actuales. Por su influencia y popularidad, han marcado a varias generaciones de artistas y espectadores de todas las edades con largometrajes donde encontramos mundos fantásticos, aventuras y personajes entrañables e icónicos, siempre desde la visión de la cultura japonesa y sus creadores. Debemos tener en cuenta que en el caso de Miyazaki el medio se transforma en un discurso, una forma de expresar su ideología y pensamiento.⁵²

La obra de Miyazaki está marcada por el manga, los relatos de ciencia ficción, fantasía y la literatura infantil, haciendo numerosas adaptaciones. En muchos de sus largometrajes se ven aspectos de los cuentos clásicos occidentales que han influenciado en personajes o en el trascurso de sus historias. Asimismo, encontramos la influencia a nivel narrativo del clásico *La sirenita* de Hans Christian Andersen en su película *Ponyo en el acantilado*; referencias a Lewis Carrol y su obra *Alicia en el País de las maravillas* las encontramos en *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Chihiro*. Para ambos largometrajes se apoyaron en diseños basados en las ilustraciones de John Tenniel de la primera edición del libro de *Alicia en el País de la Maravillas*; en *Mi vecino Totoro* podemos encontrar similitudes entre el gato Cheshire y el Gatobús al igual que ocurre en *El viaje de Chihiro* con ejemplos claros en personajes como Yubaba y Bo con la Duquesa y su bebé gigante de Carrol.⁵³

Aún habiendo similitudes en *El viaje de Chihiro*, Miyazaki negó que se tratara de una adaptación de la misma:

“A pesar de la presencia del conducto, el periplo de la niña no es un sueño como en el caso del relato inglés, ya que vuelve al mundo de los humanos con un recuerdo. El propio director ha alegado que la referencia a Carrol es falsa puesto que él quería que todo lo que le pasara a la protagonista transcurriera en un mundo onírico”.⁵⁴

⁵¹ Guaita, D. (2005). *Explosión Anime* [Documental]. Canal+, Intermedia Producciones. <https://www.youtube.com/watch?v=FQueOTjuQfg>

⁵²⁻⁵³⁻⁵⁴ Montero Plata, L. (2012). Introducción y Las costuras de la fantasía: referentes y homenajes. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (pp. 16-88). Dolmen Editorial.

Miyazaki también se ha influenciado de otros autores y escritores que admira como es el caso de la escritora Ursula Kroeber Le Guin, autora de *Historias de Terramar*, o Antoine de Saint-Exupéry de los que obtiene ideas y recursos narrativos para sus películas. Otra escritora de la que Miyazaki adapta al cine es Diana Wynne Jones, autora de *El castillo ambulante*. Este largometraje posee retazos de la original pero con numerosos cambios a cargo de Miyazaki:

“Ambientado en Europa, en un siglo XIX retro-ficticio, para el film tomó de la historia original sólo los elementos que más le interesaba. La propuesta de Jones, mucho más compleja- hay que recordar que el libro consta de trescientas cuarenta y cinco páginas-, contenía demasiados personajes y tramas secundarias”.⁵⁵

Para llevar a cabo sus obras, Miyazaki escoge y transforma los elementos creados por el/la autor/a, surgiendo modificaciones narrativas, estructurales, temáticas y estéticas que hacen que se distancie de la obra original y que recree la historia, las ideas e intenciones que el director japonés quería expresar. Esto ocurren en su filmografía en general, poniendo de ejemplo la película *Nausicaä del Valle del Viento*, influenciada por el mito clásico de La Odisea de Homero. Además de basarse en el mito, se nutre de una versión escrita de Bernard Evslin y de un cuento japonés (Mushi mezuru hime-gimi) para crear el personaje de Nausicaä.⁵⁶

Como observamos, Miyazaki se nutre de una gran cantidad de referentes literarios, autores procedentes de muchos puntos del mundo, y de otros ámbitos artísticos, como el cómic (admiraba profundamente el trabajo de Moebius) o la propia animación (como la de los hermanos Fleischer y en especial Frédérick Back).

Tanto de otras cultural como de la propia, Miyazaki crea sus producciones exponiendo también sus pensamientos e ideales, cómo él ve el mundo o cómo le gustaría que fuera. Roberto H. Roquer, cineasta, historiador y docente, lo expone de la siguiente manera:

“A diferencia de otros miembros del estudio Ghibli, como Isao Takahata, que dirigen películas ancladas férreamente en la realidad, Miyazaki busca en su cine explorar mundos fantásticos que de alguna forma sirven de contrapunto al mundo real. No ha de entenderse esto como un escapismo sin más como puede ocurrir con buena parte de la fantasía occidental, sino que en la obra del director japonés estos mundos de fantasía se crean a través de la deconstrucción de la realidad y sirviendo como una herramienta para el estudio de esta. Este uso de fantasía como herramienta para relativizar y analizar la realidad se logra a través de la combinación de ambos elementos en permanente contraposición”.⁵⁷

Miyazaki utiliza elementos fantásticos, oníricos en ocasiones, a través de los cuales se consigue una transformación del personaje, desarrollando su carácter y personalidad, su forma de actuar y pensamiento.

⁵⁵⁻⁵⁶ Montero Plata, L. (2012). Las costuras de la fantasía: referentes y homenajes. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (pp. 94-95). Dolmen Editorial.

⁵⁷ Heviá Roquer, R. (5 de enero de 2021). *El mundo según Hayao Miyazaki. Entre la fantasía y la realidad*. Cintilatio. Espacio de ensayo filmico. <https://cintilatio.com/el-mundo-segun-hayao-miyazaki/>

Son personajes jóvenes con motivaciones específicas y trascendentales, con las que el espectador se siente identificado. A la vez, se exponen y exploran problemas sociales pero relacionados con la moral y la ética, de los que se pretende encontrar una solución, tanto en el mundo real como en el fantástico. De esta forma, Miyazaki tiene temas a los que recurre numerosas veces en sus largometrajes como el respeto y cuidado por la naturaleza, relacionándola siempre con lo armonioso, la vida y la paz en contraposición al mundo real, oscuro y destructor, asociado también a la guerra, otro de sus temas a tratar (La guerra en la obra de Miyazaki no se representa como la reiteración del bien y el mal, sino que la guerra es lo malo en sí y los malvados son víctimas de ella misma.)

“En *La princesa Mononoke* nos encontramos ante un bosque habitado por criaturas mágicas y dioses amenazado por la revolución industrial y por una empresa que busca aprovechar los recursos naturales de la zona. En *El castillo ambulante* nos encontramos a un personaje sobrenatural (Howl) dueño de un castillo mágico que sin embargo está en un contexto absolutamente realista, una guerra entre diversas naciones a inicios del s. XX, mientras que en el caso de *El castillo en el cielo* los protagonistas viven en un mundo totalmente realista pero siguen la pista de un elemento tan fantástico como puede ser una isla flotante.”⁵⁸

Para Roberto H. Roquer la idea de naturaleza en Miyazaki no es solo la representación del medio natural sino que engloba a todas las “tradiciones, creencias y formas de vida familiares y tradicionales que casi siempre se ven amenazadas por un mundo industrial profundamente alienante que pone en riesgo la preservación de estos elementos”.⁵⁹

En sus películas encontramos representaciones de esas tradiciones, de esos personajes que han vivido en el imaginario de la población desde hace generaciones. Precisamente, encontramos en sus películas las narraciones populares, leyendas y la representación de ideas y conceptos (como el de la muerte) que se tiene en Japón para escenificar situaciones o tramas, todo dentro de un corpus creativo de tradiciones que se pueden llegar a perder a causa del transitar de los años.⁶⁰ La referencia al arte japonés como el teatro y a los elementos folklóricos también aparecen en sus filmes junto a un imaginario extenso de youkais o demonios, espíritus que habitan la naturaleza, dioses o kamis y monstruos de los que se ayuda para diseñar y estructurar algunos de sus personajes y argumentos, creando una especie de microcosmos narrativo y encontrando una depuración estética muy elaborada y detallada, mencionando también los fondos y escenarios, algunos basados en puntos geográficos reales y otros en representaciones artísticas, pero con la característica común de gran belleza, viveza y elegancia.

⁵⁸⁻⁵⁹ Heviá Roquer, R. (5 de enero de 2021). *El mundo según Hayao Miyazaki. Entre la fantasía y la realidad*. Cintilatio. Espacio de ensayo filmico. <https://cintilatio.com/el-mundo-segun-hayao-miyazaki/>

⁶⁰ Montero Plata, L. (2012). La reformulación del folclore. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (p. 138). Dolmen Editorial.

Por último, mencionar como referencia en El viaje de Chihiro, la forma en como Hayao Miyazaki a partir de todos los puntos que hemos dado muestra sutilmente como es su sociedad, utilizando recursos de su propia cultura y de otras. De este modo, y centrado en el concepto de transformaciones que tanto frecuenta en el desarrollo de sus obras, mencionamos el momento en que los padres de Chihiro se convierten en cerdos. Ese momento, influenciado por *Pinocho* de Carlo Collodi, tiene un trasfondo real para el director. En su estudio, Laura Montero cita a Miyazaki con el siguiente fragmento:

“Esto se remonta a la época en que la burbuja financiera estalló en Japón. Tuve la impresión de que la gente se transformaba en cerdos. Encuentro muy interesante la transformación de los seres humanos en animales. En Pinocho, hay un personaje que se convierte en asno, pero los niños japoneses no los conocen. Un camello tampoco hubiera servido”.⁶¹

Como podemos observar, el anime es un buen ejemplo de cómo utilizar la propia cultura japonesa, con influencias de otras ajenas, para darla a conocer al mundo a través de narraciones y personajes por los que conocemos la Historia, el pensamiento, los valores, el arte y las creencias que han acompañado a los japoneses desde épocas muy antiguas.

Cabe mencionar de nuevo otra industria próxima a la japonesa, el cine de animación surcoreano. En Corea del sur se conoce la animación como “Han-guk Manhwa Aenimeisyeon” tecnicismo donde se incluye el término “manhwa” (historietas y cómics) y el anglicismo adaptado fonéticamente “animation”, acortándolo en Aeni. Además de los largometrajes internacionales en los que participan, podemos encontrar numerosos filmes propios donde se transmiten su cultura, valores y folclore. Como ya explicamos anteriormente, la historia del cine de animación surcoreano y su industria comienzan en 1956 con la emisión de un anuncio publicitario creado por animación en blanco y negro. Pero será en 1967 cuando se estrene el primer largometraje titulado *Hong Gil-dong* de Shin Dong-hun, el padre de la animación surcoreana. Este director era admirador de Osamu Tezuka y su trabajo, sobre todo el proceso de animación limitada. Este proceso será adquirido por la industria coreana por Dong-hun y se comenzará a producir películas propias e influenciadas por las series japoneses, sobre todo las dedicadas al espacio y robots. Un ejemplo de influencias exteriores junto a las autóctonas lo encontramos en el largometraje de corte infantil *Golden Iron Man / Hwanggeum-Cheolin* (1968) de Park Yeong-il, influenciado por Disney en sus diseños, y a Lewis Carroll en lo relacionado a mundos imaginarios, todo ello mezclado con el folclore.⁶²

⁶¹ Montero Plata, L. (2012). Las costuras de la fantasía: referentes y homenajes. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (p. 83). Dolmen Editorial.

⁶² Terrades Vicens, E. (14 de mayo de 2014). *Introducción al cine de animación surcoreano. Parte I*. CineAsia. <https://www.cineasiaonline.com/introduccion-al-cine-de-animacion-surcoreano-parte-i/>

Desde sus comienzos, el cine de animación coreano estaba influenciado en temáticas por el anime japonés, realizando versiones o creando nuevos personajes. Era una industria que estaba comenzando y que competía con dos potencias en el campo como la japonesa o la norteamericana. A raíz de las características en términos de calidad de estas primeras animaciones, comienzan a surgir una imagen peyorativa y negativa de las mismas, en comparación con los productos audiovisuales de las demás industrias. Desde CineAsia, la web profesional sobre el cine asiático, de nuevo Eduard Terrades, redactor y colaborador, explica la situación dada: “Las coyunturas históricas propiciaron estas olvidadas animaciones que, los que disfrutamos en nuestras infancias jugando con los transformers, ahora recordamos con nostalgia. Y es que de todas ellas pudimos empaparnos y disfrutarlas en nuestros añorados videoclubs de los años 80: en la sección infantil siempre encontrabas esos Betas y VHS en cuyas risibles carátulas asomaba algún titán de metal dibujado y coloreado con ‘plastidecor’. Puede que esa alineación industrial se tradujera en una imagen peyorativa de la animación coreana por parte de otras industrias animadas asiáticas del momento (Japón rivalizaba seriamente con Corea del Sur, sobre todo, para frenar sus presuntos plagios). Curiosamente, esta imagen negativa es la misma que despertaron los ‘anime’ en su boom mediático a mediados de los 90 en Occidente. Los estereotipos característicos de la animación surcoreana se emparentaban con los de los japoneses, con la diferencia marcada en los rasgos faciales y, especialmente, el brillo de los ojos. Con respecto a los fondos y el gramaje eran, en líneas generales, más pobres que el de los ‘anime’ facturados durante los 70 y primeros años 80.”⁶³

Otra situación que se daba por desconocimiento era que muchas animaciones que provenían de Corea carentes de este tipo de prejuicios eran confundidas con producciones japonesas.

Diversos estudios de animación surcoreanos han creado numerosas series y personajes aceptadas y conocidas en todo el mundo. Tenemos el ejemplo de *Pucca* (2006), una pequeña niña surcoreana enamorada del ninja Garu, al cual siempre seguía para conquistarlo. En su origen, la serie se creó en forma de cortos para pasarse a serie de televisión, con tal éxito internacional que la empresa creadora Vooz vendió los derechos a Vancouver Studio-B Pro, convirtiéndose en una coproducción surcoreana-canadiense. Su expansión a Occidente supuso un primer contacto con la cultura coreana y un éxito en ventas de merchandising.⁶⁴

Otro personaje memorable en el país asiático es *Pororo, the Little Penguin* (2002), un personaje creado por ordenador y dirigido a un público infantil que ha llegado a varios países. Comenzó con una serie de capítulos de corta duración, de carácter didáctico, para terminar teniendo varias temporadas, programas y una película: *Pororo, The Racing Adventure* (2008).

⁶³⁻⁶⁴ Terrades Vicens, E. (14 de mayo de 2014). *Introducción al cine de animación surcoreano. Parte I*. CineAsia. <https://www.cineasiaonline.com/introduccion-al-cine-de-animacion-surcoreano-parte-i/>

Centrándonos en películas, encontramos un número considerable de películas animadas que exhiben los valores, las creencias, el folklore y los aspectos de la vida y cultura coreana. Dentro de este conjunto, podemos nombrar una animación realizada a partir de diferentes procedimientos técnicos: *Mari Iyagi* (2002) de Lee Seong-kang. Ganadora en el Festival de Animación de Annecy, muestra como el personaje principal se sumerge en sus fantasías y escenas oníricas, siempre con una sensación melancólica relacionados con sucesos de su vida.

Lifi, una gallina tocada del ala (2011), dirigida por Oh Seong-yoon, es la primera película coreana emitida en los cines chinos, obteniendo un gran éxito en Corea del Sur. La historia tiene un trasfondo didáctico y de cuento fabulado, narrando las aventuras de Lifi, una gallina que busca la libertad lejos de su jaula en la granja. A través de los diferentes sucesos se transmiten valores y enseñanzas, centrándonos en el tema de la maternidad, todo ello dirigido al público infantil.

El siguiente largometraje tiene como protagonista un personaje proveniente de la mitología y folclore coreano, el kumiho, el zorro de nueve colas, una figura muy común en otras culturas de Asia. *Yobi el zorro de cinco colas* (2007) otra de las películas de Lee Seong-kang, trata sobre Yobi, una zorra de cinco colas, que intenta ayudar a un extraterrestre renegado que llega a la Tierra, por lo que termina conviviendo entre humanos y relacionándose con ellos a pesar del peligro que corre.

Por último, nombramos el film de *Underdog* (2019) de los directores Oh Sung-Yoon y Lee Choon-Baek, película dirigida al público infantil con mensaje social. Cuenta la historia de un grupo de perros abandonados en el bosque que en manada tratan de sobrevivir y proteger su nuevo hogar. Al igual que algunas ya mencionadas, transmiten valores como la amistad o la familia y la temática sobre la crueldad contra los animales y el abandono.

Hasta ahora, hemos mencionado ejemplos de producciones estadounidenses centradas en recursos, aspectos culturales o basadas en una cultura en concreto, y la creciente animación japonesa y coreana, impulsoras de su propia cultura. Pero no debemos olvidar la industria en otros países, cuya producción es un reflejo de su identidad cultural. Así podemos nombrar países como los ya mencionados China, con películas de éxito como *El pincel mágico* (2014), *La serpiente blanca* (2019) o *Jiang Ziya* (2020), las dos primeras basada en el folclore y mitología china y la tercera centrada en la famosa figura histórica de la antigua nobleza china; o Rusia, con filmes como *Belka i Strelka: Zvyozdnye sobaki* (2010), en España conocida como *Space Dogs: Aventura en el espacio* o *Snezhnaya koroleva* (2012), versión rusa de La reina de las nieves. Otros países que queremos citar son La India, con el largometrajes como *Arjun: el príncipe guerrero* (2012), versión de un cuento clásico hindú; Canadá con el ejemplo de *La leyenda de Sarila* (2013), inspirada en la cultura inuit; también encontramos películas que adaptaron literatura como en Hungría con la película *Kis Vuk* (2008), secuela animada de una anterior película basada en la novela *Vuk* de la escritora István Fekete o Australia con *Blinky Bill, el koala* (2015), basada en el libro infantil de la escritora Dorothy Wall y ambientada en lugares reales de Australia con su propia fauna como protagonista. Por último mencionar el cine de animación del continente africano dirigido al público infantil. Aunque la historia de

la animación es desigual dependiendo de los países, queremos mencionar dos largometrajes: *Pokou, Ashanti Princess* (2013) es la primera película de animación de Costa de Marfil, basada en la figura y leyenda de la reina Ashanti Abla Pokou, o *Aventuras en Zambesia* (2012), película sudafricana que ha recibido numerosos premios y gran repercusión internacional y donde se reproducen lugares y paisajes reales, como la Cascada Victoria, y elementos típicos de la cultura, además de su fauna como personajes principales.

Igualmente, tenemos algunos ejemplos cercanos al nuestro, por su influencia en relación a la proximidad geográfica, cultural o laboral (referido a coproducciones). Asimismo, encontramos el cine de animación francés, que muestra a través de sus películas la identidad multicultural que hay en Francia. Largometrajes como *Kirikú y la bruja*, (1998), *Azur y Asmar* (2006) o *Los cuentos de la noche* (2011) de Michel Ocelot se basan en diferentes culturas para desarrollar la parte narrativa, estética y técnica, donde el respeto a la diversidad es un valor permanente: *Kirikú y la bruja* centrada en la cultura africana, su folklore, sus leyendas, inspirándose en un cuento africano de la etnia de los Senufos, pero también en cuentos occidentales como *Pulgarcito* y en mitos como *Merlín y Ulises*; ⁶⁵ En *Azur y Asmar* encontramos referencia al mundo árabe y una ambientación en la Edad Media y en *Los cuentos de la noche* se narran seis cuentos que corresponden a una cultura diferente: provienen de África, de la civilización azteca, de Las Antillas, del Tíbet y otro de Occidente en el Edad Media. Esta producción está animada en 3D pero utiliza la técnica tradicional de las sombras chinas (importante el concepto de animación artesanal para Ocelot) con fondos de color, inspirándose en el trabajo de la cineasta alemana Lotte Reiniger (1899-1981), directora y realizadora de animaciones de siluetas, siendo famosa su obra *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926). Para Ocelot la diversidad cultural y las temáticas universales son fundamentales en su obra: “Mis influencias son universales porque con mi glotonería, con mi afán de conocerlo todo, me gustan todas las civilizaciones, épocas y países”. ⁶⁶

Un caso parecido lo encontramos en Irlanda con películas como la ya mencionada *El secreto del libro de Kells* de Toom Moore y Cartoon Saloon pero en este apartado queremos mencionar a Tim Ferneé, director y animador que ha centrado su trabajo en las adaptaciones literarias, muchas de ellas provenientes de la literatura irlandesa con la finalidad de darlas a conocer al público más joven. Leyendas, cuentos fantásticos y relatos antiguos son elementos en los que se basa para sus creaciones, como observamos en su película *Sir Gawain and the Green Knight* (2002), ganadora del BAFTA a la mejor animación infantil. Para llevarla a cabo, utiliza una estética en toda la película que alude a las imágenes de las vidrieras, lo que hace que se sitúe en un periodo de tiempo en concreto, como la época medieval.

⁶⁵⁻⁶⁶ Caixa Forum Familia (2019). *Los cuentos de la noche*. Michel Ocelot. [PDF] https://caixaforum.org/es/barcelona/p/los-cuentos-de-la-noche_a12615961

Además, Ferneé utiliza sabiamente símbolos, motivos y un tipo de escenografía que el público comprende perfectamente. Paul Wells lo explica así:

“Ferneé confía en los conocimientos del público porque reconoce que, en muchos sentidos, la animación funciona como una copia en papel de una experiencia en particular, como técnica intuitiva y que, al escenificar un recuerdo, consigue despertar la identificación y la empatía del público”.⁶⁷

El cine de animación en Reino Unido ha producido un gran número de historias donde se retrata la sociedad inglesa de diferentes épocas, además de sus leyendas y literatura. Podemos nombrar de la película de stop motion de *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras* (2005) ganadora del Oscar a la mejor película de animación. Sus personajes, su identidad y su estética representa perfectamente la realidad que quieren escenificar (la sociedad y la población de una localidad inglesa, etc) haciéndola totalmente reconocible, como ocurre también con *Chicken Run: Evasión en la granja* (2000). Otro filme, *Ethel and Ernest* (2016), basada en la novela gráfica de Raymond Briggs, representa la sociedad inglesa desde la década de los años 20 hasta los años 70 a través de la vida de una familia londinense. Como observamos en este último ejemplo, podemos encontrar un gran número de adaptaciones de libros o cuentos propios dirigidos a un público infantil como *Peter Rabbit* (2018) basada en las historias del mismo título creadas por la escritora e ilustradora Beatrix Potter, *Zog, dragones y heroínas* (2020) y *El Grífolo* (2009), adaptaciones de los libros de la escritora inglesa Julia Donaldson.

En Portugal, tenemos ejemplos de animaciones donde el multiculturalismo es un punto en común, mostrándonos tanto situaciones como lugares concretos. Así podemos nombrar a *Viagem a Cabo Verde* (2010) o *Nayola* (2022), del cineasta portugués José Miguel Ribeiro. También es autor del cortometraje *A suspeita* (2000) basado en sus viajes en tren y ganadora de varios premios internacionales, como el Cartoon d'Or. El tema de los viajes es recurrente teniendo como ejemplo *Viagen a Cabo verde* siendo una especie de diario de viaje animado donde se documenta lo vivido en ese trayecto desde la propia visión del autor. Para más información, Luciana Pinotti, licenciada en Comunicación Social en la Universidad de Buenos Aires, expone ese concepto de documental, centrándose en cómo representa el espacio y el tiempo a través del lenguaje de la animación.⁶⁸ Concluye que este tipo de animaciones “es: ilustrativa, reconstruye, sirve de ejemplo. Además es recurso retórico, sirve de prueba, economía de lenguaje, multiacentuada, documenta-testimonia historias de vida, sucesos traumáticos, evidencia que es una construcción. Expresa una mirada sobre sucesos del mundo social”.⁶⁸ (...) Además es una “investigación desde una perspectiva histórica y etnográfica”.⁶⁹

⁶⁷ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Adaptación literaria y narrativa gráfica, *Dibujo para animación*, (p. 133) Blume.

⁶⁸⁻⁶⁹ Pinotti, L. (2013). *La animación no ficcional: un análisis semiótico sobre el uso de la animación en la construcción del sentido en el documental animado* [Diapositiva 18]. SliderPlayer. <https://slideplayer.es/slide/3866098/>

Junto a estos cortometrajes donde se exponen recuerdos y lugares reales, José Miguel Ribeiro estrena su primer largometraje *Nayola* que “cuenta la historia de 3 generaciones de mujeres angoleñas en una guerra civil de 25 años (desde 1975 a 2002.)”⁷⁰ Esta película se exponen las consecuencias de la guerra civil en Angola a través de dos líneas de tiempo que equivalen a la vida de tres mujeres. Así se reflejan los aspectos culturales, sociales e históricos acontecidos y condicionados por la guerra. Todo ello es representado de forma creativa, experimentando con la animación y la estética, con fondos coloridos y expresivos, todo con un cariz muy poético a pesar del tema bélico a tratar.

Otra película con una estética artesanal es *Los demonios de barro* (2022) de Nuno Beato, siendo la primera película portuguesa en stop motion, que incluyen partes en 3D, con una animación de gran calidad. Centrada visualmente en la cerámica tradicional portuguesa, esta coproducción entre Portugal, Francia y España trata temas que están relacionados con la naturaleza, el cómo nos alejamos de ella o la destruimos, en el entorno y en las relaciones humanas, viendo así como el personaje principal vuelve a su aldea, a sus raíces. Encontramos de nuevo aspectos culturales centrados en la tradición, en el pasado y en la importancia que en ella tiene el entorno natural.⁷¹

Otro país a tener en cuenta, sobre todo por la relación directa con nuestro cine a la hora de coproducir, es Italia, cuya tradición y arte está presente en muchos de sus largometrajes. De esta forma, podemos citar películas como *Los Cachorros y el código de Marco Polo* (2010), de Sergio y Francesco Manfio, basada en los personajes de la famosa serie de televisión animada *Los Cachorros*, emitida en 40 países. El film, que enseña el valor de trabajar en equipo para lograr un objetivo común, representa lugares de todo el mundo, siendo Venecia un punto de relevancia en la historia, pues la meta de sus protagonistas es salvar la ciudad.⁷²

Otro largometraje de Sergio y Francesco Manfio es *Leo Da Vinci: Misión Mona Lisa* (2018), una versión actualizada y particular de la figura del artista e inventor Leonardo Da Vinci, siendo un joven que vive una historia de aventuras. Además de basarse en una figura histórica, también se muestran lugares reales en Italia, como La Toscana, Florencia, la Isla de Montecristo o la de Elba durante la época del Renacimiento.

⁷⁰ *Tres mujeres. Trailer para la animada Nayola.* (31 de mayo de 2022). Cine Maldito. <https://www.cinemaldito.com/tres-mujeres-trailer-para-la-animada-nayola/>

⁷¹ Jiménez, J. (17 de junio de 2022). 'Los demonios de barro' lleva la cerámica tradicional portuguesa al Festival de Annecy. Radio Televisión Española (RTVE). <https://www.rtve.es/noticias/20220617/demonios-barro-lleva-ceramica-portuguesa-festival-annecy/2384329.shtml>

⁷² Jiménez, J. (17 de junio de 2022). Clan estrena una nueva aventura cinematográfica: 'Los Cachorros y el código de Marco Polo'. Radio Televisión Española (RTVE). <https://www.rtve.es/rtve/20150731/clan-estrena-nueva-aventura-cinematografica-cachorros-codigo-marco-polo/1191600.shtml>

Otro ejemplo de películas de animación basadas en un lugar y tiempo real es *Totò Zapore* (2003), dirigida por Maurizio Forestieri e inspirada en la historia de Roberto Piumini. Ambientada en Nápoles en 1700, la historia trata sobre Totò Zapore que sueña con ser el mejor cocinero del Reino de Nápoles.

Aunque la ambientación sea real, tiene un aspecto mágico representado por tres ollas mágicas, con las que cumplirá su sueño, y la bruja Vesubia que vive encerrada dentro del volcán Vesubio por culpa de un hechizo. Otro aspecto interesante es la comida, como es el caso en el que el protagonista crea uno de los platos más representativos de la gastronomía italiana: la pizza. Como último dato, la música ayuda a la ambientación: "... mientras que la música y las canciones son de Eugenio Bennato, conocido por sus tarantelas napolitanas y el estudio de la música étnica napolitana".

73

Otra película centrada en el pasado es *Gladiadores de Roma* (2012) una animación de Iginio Straffi, ejecutada en 3D con una gran calidad a la hora de recrear los escenarios, arquitecturas y todo tipo de elementos que marcan la época en la que ocurre la historia, la antigua Roma, a finales del siglo I d.C., centrándonos en los gladiadores como eje principal argumental.⁷⁴

Como último ejemplo, podemos citar el largometraje de Enzo D'Alò cuyo título es *Opopomoz* (2003), una coproducción italiana, francesa y española. Esta película se centra en la tradición navideña napolitana y, a diferencia de las ya citadas, no está ambientada en una época pasada en concreto, centrándose en una ciudad en tiempo moderno, muy bien recreada, aunque sí se realiza un viaje extraordinario, poseyendo así el factor mágico. Es una película con al que conocer las costumbres y la cultura de una zona en concreto.

Para finalizar este apartado, queremos hacer referencia al cine de animación latinoamericano, cuyas producciones exponen una identidad propia, reflejando su sociedad, lugares, épocas, gentes, costumbres, leyendas y tradiciones. En todo el continente sudamericano podemos encontrar una gran diversidad cultural, exponiendo en sus películas aspectos característicos de cada una de ellas: desde el modo de vida a acontecimientos históricos importantes o centrándose en historias cuyos protagonistas puede ser fantásticos o reales. Existen numerosas producciones de largometrajes en los diferentes países latinos con un gran potencial en lo referente a la parte creativa, aunque el apoyo financiero sea insuficiente o escaso. "Buscando cambiar esto, programas privados y gubernamentales se están implementando, mientras tanto crece la tendencia a la coproducción internacional".⁷⁵

⁷³ Piludu, G. (s.f.). *Totò Zapore*. CartoniOnline. <https://www.cartonionline.com/es/cine/tot%F2-sapore.htm>

⁷⁴ Piludu, G. (s.f.). *Gladiadore de Roma*. CartoniOnline. https://www.cartonionline.com/es/cine/gladiators_of_roma.htm

⁷⁵ García, M. (5 de octubre de 2017). The New Wave Of Latin American Animated Features: 10 Films To Watch For. Cartoon Brew. <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/new-wave-latin-american-animated-features-10-films-watch-150741.html>

Aunque hay condicionantes dependiendo del país, encontramos una gran fuente de conocimiento e inventiva, dando lugar a largometrajes que exponen una imagen intencional del país y unos valores idóneos para el público infantil. Asimismo, se proyecta todo de una forma realista y fiel desde la perspectiva de los creadores, procedentes de esas culturas, para darla a conocer al mundo.

A continuación, expondremos algunas películas que tratan temas y aspectos culturales adecuados para conocer esa región en concreto.

En algunos largometrajes se representan sociedades y épocas variadas. A pesar de las películas que tratan sobre el ‘Descubrimiento del Nuevo Mundo’ y la búsqueda de oro, las civilizaciones precolombinas, con sus mitos y leyendas, representan un conjunto de nuevas imágenes y personajes para los jóvenes espectadores, usando esos ambientes y ubicación para despertar su interés e imaginación. Dentro de este apartado podemos mencionar *Nikté* (2009), película mexicana ambientada en la América precolombina. Otra película centrada en el pasado es *Mochica* (2017), una producción en 3D de Perú, Venezuela y Brazil, está ambientada en el año 600 D.C, en el territorio que ocupó la cultura Mochica, en el norte.⁷⁶

Además de esta época, encontramos otros tiempos representados, como en la película mexicana *La leyenda de la nahuala* (2007) ambientada en 1807 en la ciudad de Puebla de los ángeles de Nueva España con una figura fantástica como la Bruja Nahuala y la famosísima celebración de Día de Muertos. De Anima Estudios, tenemos una secuela producida después de adquirir los derechos en 2010⁷⁷ seguida de un grupo de largometrajes que incorporan y se apoyan en todo tipo de leyendas y mitos propios de México para crear estas nuevas historias: *La leyenda de la Llorona* (2011), *La leyenda de las momias de Guanajuato* (2014), *La leyenda del Chupacabras* (2016) y *La leyenda del Charro Negro* (2018). En muchas de estas películas se aborda el tema de la muerte y su concepción de la misma en la cultura mexicana, representándola a través de personajes y celebraciones reales.

Además de presentar sociedades y tiempos pasados, tenemos también largometrajes centrados en la época actual, con lo que se reflejan los ambientes y modos de vida de los personajes. Tenemos la coproducción entre Uruguay y Colombia, *Anina* (2013) una adaptación de la obra del escritor uruguayo Sergio López Suárez. En esta película observamos cómo es la vida de la protagonista en Montevideo: su barrio, su colegio, qué tipo de comida hay, con que gente se suele relacionar, etc. En definitiva, cómo está construido y representado su entorno social. Es una forma de enseñar a los espectadores otro contexto diferente al suyo. Acontece algo similar en la película colombiana *Pequeñas voces* (2011), documental animado, y primer largometraje en 3D de Latinoamérica.

⁷⁶ *Mochica* (2017). Programa Ibermedia. El espacio audiovisual iberoamericano. <https://www.programaibermedia.com/proyectos/mochica/>

⁷⁷ Información obtenida a través de Wikipedia.

(https://es.wikipedia.org/wiki/La_leyenda_de_la_nahuala)

“Según datos de UNICEF (el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia), Colombia es un país con un millón de niños desplazados por las constantes guerras que soporta el país”.⁷⁸ Con esta película se pretende exponer la realidad que viven muchos niños desplazados, quienes viven una infancia violenta y convulsa. De esta forma, se expone la visión que tiene del conflicto, su propia mirada, basándose en documentos que se han ido recopilando de diversas entrevistas a los niños y utilizando sus propios dibujos.

Igualmente, tenemos películas fantásticas que utilizan la mitología y los aspectos culturales característicos de zonas en concreto para realizar y producir sus narraciones: *El libro de Lila* (2017), otra coproducción de Colombia y Uruguay, transcurre en un ambiente fantástico, aunque en ocasiones aparece el real. Para crear esa fantasía se ha utilizado la estética y aspectos del arte precolombino, además de basarse en entornos naturales como la selva o el bosque. Otra película que emplea elementos estéticos y culturales es *Nahuel y el libro mágico* (2020), una coproducción y la primera película de animación que se hizo en Chile en colaboración con Brasil y la primera película animada 2D chileno-brasileña que ingresó al Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy.⁷⁹ El filme, de carácter fantástico, transcurre en la Isla Grande de Chiloé, situada en el sur de Chile, con su artesanía y construcciones típicas, su paisaje característico y famosa por su mitología y tradiciones, en las que se basa para desarrollar la historia y los personajes.

Como se puede observar, hemos mencionado diversas coproducciones entre varios países y, para finalizar, queremos mencionar una última película, coproducción entre Argentina y España: *Pérez, el ratoncito de tus sueños* (2006), basado en el figura y tradición del Ratoncito Pérez, un personaje fantástico que recoge los dientes que se le caen a los niños mientras duermen, Este personaje es conocido en los países hispanohablantes, Italia o Francia, aunque en otros países, como los países anglosajones o germanos tienen otro tipo de personajes (como el Hada de los dientes) u otro tipo de tradiciones. El realizar una producción sobre una tradición o personaje conocido en un gran número de países proporciona cierta seguridad hacia el público y su proyección. Es una forma de darlo a conocer a otro tipo de público o entorno.

Como observamos, el cine de animación manifiesta la cultura, el arte y la creatividad, siendo una muestra de diversidad. Centrándonos en España, donde encontramos diferentes culturas, variedad de lenguas e Historia, descubrimos una producción audiovisual que ha ido evolucionando hasta la actualidad, a pesar de la crisis económica y la pandemia mundial.

⁷⁸ *Pequeñas voces* (2013). Sensacine. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-183953/>

⁷⁹ Información obtenida de Wikipedia.

(https://es.wikipedia.org/wiki/Nahuel_y_el_libro_m%C3%A1gico)

Así, podemos citar películas como *Tadeo Jones 2: El secreto del Rey Midas* (2017), *Copito de nieve* (2011), donde se muestran localizaciones de distintos lugares en España como es el caso de La Alhambra en Granada en la primera o varios puntos de la ciudad de Barcelona, como el casco antiguo, el barrio de Sarrià o los edificios de Gaudí en la segunda; También encontramos largometrajes centrados en épocas concretas en la Península Ibérica como es el caso de *Azahar* (2019) o *El Cid: La leyenda* (2003). Al igual que con la figura histórica del Cid contamos con películas basadas en personajes emblemáticos como en *Donkey Xote* (2007), basado en el personaje literario Don Quijote de la Mancha de Miguel de Cervantes Saavedra; filmes basados en libros como *Gigantes. La leyenda de Tombatossals* (2013), adaptación de la obra de 1930 de Josep Pascual y Tirado o *El Bosque animado, sentirás su magia* (2001), basado en la obra homónima de Wenceslao Fernández Flórez de 1943.

El caso de *El Bosque animado* es interesante analizarlo porque transmite una imagen de un lugar, de una cultura y un contexto en concreto, en su caso, el de Galicia. Al igual que ocurre en otras zonas de la península como País Vasco, Cataluña o Andalucía, cada zona cuenta con sus propias creencias, historias y costumbres. En el caso de Galicia y su cine de animación encontramos un intento de reflejar su propia identidad, mostrando su cultura, sus valores, su lengua y su sociedad. Debemos tener en cuenta que el cine es un medio muy poderoso para transmitir ideas o conceptos, en este caso, es un soporte viable para hacer llegar una imagen cultural. Isabel Sempere, de la Facultade de Xeografía e Historia (Universidad de Santiago de Compostela) reflexiona sobre esa importancia y capacidad que tiene el cine y cómo las políticas centradas en el audiovisual lo utilizan:

“la industria audiovisual es un sector estratégico porque maneja millones de euros, es generador de economía, formación, empleo, y su crecimiento es impresionante. Por otra parte, sus productos tienen el valor añadido de ser los mejores transmisores de la cultura y de la lengua del país, son su imagen, así como también su mejor publicidad. Aunque muy distante del nuestro, el ejemplo de la industria estadounidense y el calado, gracias a ella, de sus valores culturales en el resto del planeta muestra la necesidad previa de una industria audiovisual en Galicia que sea capaz de crear unos contenidos que hablen de nuestra cultura. Esos contenidos no pueden ya ser rechazados como ‘muy localistas’ y por lo tanto no competitivos en el mercado internacional. Podemos recordar el éxito de la ‘fraga gallega’ de *El bosque animado* (Ángel de la Cruz, 2001), con mil detalles ‘localistas’ para concluir que siempre que nos encontremos con una buena y cuidada producción y una idónea promoción a la existencia de la ‘marca gallega’ representa un valor añadido” (Sempere, 2004:208).⁸⁰

⁸⁰ Comesaña Comesaña, P. (2016). Título del artículo específico. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad* (25), pp. 343-344. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5959455>

Una animación con este tipo de contenido difunde varios aspectos como la música, el arte, la literatura y la realidad social de una comunidad, en un tiempo y lugar específico. Al igual que ha ocurrido con los productos audiovisuales producidos en Japón o en Estados Unidos, se divulgan conceptos y valores que ellos consideran apropiados y más positivamente representativos. La Dra. Patricia Comesaña Comesaña, profesora de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Económicas de la Universidad Isabel I, indica que a través de la imagen cinematográfica se da “una información ‘promocional’ y cultural de un modo más o menos velado. En este sentido en el guion narrativo refleja rasgos o engarza información acerca de las características propias de la idiosincrasia de un pueblo o sociedad”.⁸¹

Así, en películas como *El bosque animado, sentirás su magia* (2001) o *El Apóstol* (2012) divulgan una identidad muy concreta de Galicia, sus costumbres, su tradición, arte, arquitectura, folclore y mitología junto a su modo de vida, lo que sería la vida cotidiana de los personajes a pesar de la fantasía o magia que encontremos en la narración.

Comesaña cita a Anna Amorós, Licenciada e Doctora en Ciencias de Comunicación, profesora en la Universidad de Vigo, guionista y directora de documentales, quien sopesa que el cine y la imagen cinematográfica que refleja tiene “un cierto matiz folclórico, folclórico en sentido turístico, entendiendo turístico como una promoción auténtica de lugares costumbres y vida cotidiana de Galicia” (Amorós, 1999, p. 127).⁸²

Con las películas se transmite información con la intención de llegar a un gran número de espectadores, repitiendo su contenido en el tiempo, exponiendo un modo de vida de un periodo determinado.

No es solo la historia en sí, sino todo lo que la compone y que le dan un carácter documental y definitorio, con aspectos como el folclore, el paisaje, la gastronomía, las tradiciones, elementos que forman una identidad y también un producto que llegará a distintas generaciones. Es una forma de reconocer una sociedad, un lugar, poseedores de unas características distintivas que, si no se tiene cuidado en su tratamiento, puede llegar a ser algo muy banal, apareciendo así los estereotipos y tópicos negativos.

Muchas producciones animadas desarrolladas en Galicia reflejan la cultura y las raíces gallegas de sus personajes, a través de una historia que, por los temas a tratar pueden llegar a ser universales. En general muchas de ellas presentan una Galicia mágica y mítica, donde se exponen signos de identificación relacionados con la religión, la geografía, el clima, la arquitectura, el folclore o la cultura.

⁸¹⁻⁸² Comesaña Comesaña, P. (2016). Título del artículo específico. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad* (25), pp. 345-346. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5959455>

Así, se presentan personajes ya emblemáticos como las meigas, la Santacompañía o las mouras, provenientes de los mitos y leyendas; elementos como la lluvia, el mar o la vegetación, que representan un ambiente en concreto; lugares como la Catedral de Santiago, la Torre de Hércules o construcciones como los megalitos, los castros o los hórreos dan un carácter clave y reconocible a la película. Además de relacionarlo con otros momentos históricos y culturales.

En *El bosque animado*, se presenta una Galicia de interior, tradicional y rural, rodeada de bosques y ríos, un paisaje muy característico de la zona. Pero no solo hay que prestar atención al entorno caracterizado sino al carácter y a las acciones de los personajes, su pensamiento y valores. Sabemos que el contexto, el ambiente y las características físicas del espacio, contribuyen e influyen en el desarrollo de la cultura, el pensamiento y en las creencias de una comunidad. Y como pasa en la realidad, el cine debe de representar cómo inciden en la forma de pensar, creer y actuar del personaje. En esta producción en concreto se presenta claramente a través del humor, la ironía y lo que se conoce como retransca, caracterizando así a los personajes que se introducen en la historia.⁸³ Se ofrece una evocación cultural y social por medio del humorismo.

Con todos estos elementos y símbolos, se representa una Galicia tópica del interior, unas imágenes costumbristas que se evocan a través de su arquitectura (de piedra, elemento simbólico, al igual que el agua), su gastronomía y elementos artesanales. Como contraste, mencionamos a *De Profundis*, filme de animación que “fue concebido como un viaje marítimo que juega con la iconografía marina a partir de un barco de pescadores que naufraga en la costa, un escenario con un mar que puede estar localizado en cualquier punto de la Costa da Morte”.⁸⁴

Algunas proyecciones que tienen como escenario o temática lugares reales y de importancia suelen estar subvencionadas, al igual que ocurre en el cine de acción real. Se promueven celebraciones, movimientos culturales y puntuales dentro de la sociedad gallega, como el Camino de Santiago, siendo una forma de promocionarlos y darlos a conocer. Así, tenemos la producción *El Apóstol*, donde volvemos a encontrar una Galicia mítica y mágica pero más oscura y tenebrosa, relacionado con la concepción cultural que se tiene de la muerte, la religión y del propio Camino de Santiago.

Estos son algunos ejemplos de producciones de animación que muestran la cultura material e inmaterial de Galicia. Filmes que muestran una imagen cultural y social de Galicia a través de su literatura (por ejemplo, adaptando novelas literarias) de su arte, utilizando un punto de vista pictórico particular, unos recursos y una simbología que nos acerca al ámbito artístico; El uso de la música folclórica, con la que evocar un ambiente que describa la realidad gallega o un momento en concreto de la trama.

⁸³⁻⁸⁴ Comesaña Comesaña, P. (2016). Título del artículo específico. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad* (25), pp. 351-352. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5959455>

También debemos destacar largometrajes que muestran momentos históricos más o

menos cercanos a nosotros. La Dra. Patricia Comesaña destaca el caso de El Bosque animado donde se hace referencia a la emigración gallega del siglo pasado a través del personaje del ratón Piorno, descendiente de emigrantes en Cuba, y la película *The little wizard. O mago Dubidoso* (2013) ambientada en la Edad Media gallega “para crear un argumento histórico que se teje a partir de las discordias generadas por Xelmírez entre Braga y Santiago de Compostela ponerlo dominio del espacio eclesiástico galaico-portugués”.⁸⁵

Como dijimos, es una forma de promocionar y dar a conocer una cultura en concreto, exponiendo un imaginario, unos valores, ideas, historias por medio de unas imágenes que representan la identidad de un colectivo y cultura:

“(…) a través de la imagen de escenas costumbristas y “enxebres” que reivindica la identidad gallega. Se presentan elementos culturales y etnográficos como la gastronomía, el folclore, el paisaje, las localizaciones, la arquitectura, las referencias históricas, la religión, el vestuario, el lenguaje, la naturaleza... como aspectos que integran esa idiosincrasia del pueblo gallego y que comparte protagonismo con la historia que el director cuenta al espectador”.⁸⁶

De esta forma se vende un producto comercial (la propia película) y uno cultural, por contenido en historias.

Como hemos analizado en este apartado, la multiculturalidad y el intercambio cultural están presentes en nuestra sociedad más que nunca. En una época en la que estamos conectados desde un extremo al otro del mundo, el cine y los restantes medios de comunicación, artísticos y sociales exponen esta realidad, por lo que tienen la labor y responsabilidad de mostrar la diversidad a través de sus imágenes y mensajes de una forma natural y positiva para todos. Hay que ser conscientes de lo enriquecedor que es para una comunidad el conocer otras culturas. A nuestro alcance están otras formas de pensamiento, lenguas, costumbres y valores que nos harán aprender, valorar, aceptar y también ayudar a otras personas que han sufrido exclusión dentro o fuera de su cultura por causas como la discapacidad, el género, o la clase social. Esas diferencias y diversidad se pueden expresar a través de los distintos ámbitos artísticos como el cine de animación para transmitir el concepto de inclusión social y aceptación a los miembros más jóvenes de nuestra sociedad.

⁸⁵⁻⁸⁶ Comesaña Comesaña, P. (2016). Título del artículo específico. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad* (25), pp. 354-357.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5959455>

6

ANÁLISIS Y CLASIFICACIÓN DE LOS LARGOMETRAJES

6. ANÁLISIS Y CLASIFICACIÓN DE LOS LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN

6.1. EVOLUCIÓN ESTÉTICA DEL CINE DE ANIMACIÓN EN EL TIEMPO. CAMBIO Y DESARROLLO DEL MEDIO.

Antes de comenzar con el análisis y la clasificación de los largometrajes escogidos, debemos tratar varios conceptos para entender los cambios que se han producido en la industria de la animación y que han marcado épocas en concreto dentro del cine de animación. No se trata de revisar de nuevo su historia, sino de examinar esos conceptos que marcaron su evolución: la estética, la temática y la técnica con las que han realizado los largometrajes más emblemáticos para el público y la crítica.

A lo largo del tiempo, la estética en la animación ha ido cambiando en relación a otras artes de las que, en parte, se ha nutrido. Aunque ha habido una estética dominante principalmente hiperrealista que ha influido la mayor parte de la producción del siglo XX y XIX, como lo es la elaborada por Disney, también hay otras que han surgido en paralelo, con estilos y materiales distintos a la hora de crear, además de las que han contribuido a configurar a de esta compañía. Y es que cada estética es un modo de expresión. De ahí que en muchos largometrajes se observe una valoración y cuidado estético, pues son un vehículo hacia la propia educación estética y visual para el público. “Es evidente que a través de los dibujos animados, el público infantil aprende a interpretar la realidad a través de una representación de la misma. Su propia experiencia, su contexto, le muestra cómo es el mundo y cómo valorarlo”.¹

A diferencia del cine de acción real o la televisión, la animación muestra la realidad a través de una codificación propia y convenciones, formando imágenes que hacen que el espectador tenga que interpretar lo que ve: “El color, la línea, la iconicidad... sirven para mostrar otra forma de conocer la realidad y, por tanto, a ampliar la experiencia cognitiva y el vocabulario visual de los niños”.²

A partir de este dato, los profesores Jesús Pertíñez López y M^a Carmen Hidalgo Rodríguez, profesores de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, explican que un niño recibe un mensaje de esa imagen y su significado varía dependiendo de las convenciones por las que se forman. Asimismo, debemos tener en cuenta la cultura, el contexto, la capacidad o la propia interpretación.

“Este planteamiento nos lleva a una conclusión: todas nuestras operaciones figurativas, creación de imágenes y su lectura, están reguladas por la convención, convenciones que pueden ser formales, técnicas o del conocimiento, que tienden a representar lo universal frente a lo particular”.³

¹⁻²⁻³ Pertíñez López, J. y Hidalgo Rodríguez, M. C. (2007). Educación estética en animación televisiva. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, 16(31), 751 – 752. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4277337>

Teniendo en cuenta esta premisa, podemos hacer una breve revisión a esa evolución estilística e interpretativa dentro de las películas.

Antes de comenzar con nuestro repaso a las estéticas en el cine de animación, mencionamos la división que realizó el profesor Paul Wells sobre esta disciplina desde su origen, con dos vertientes destacadas: por un lado, la animación definida como ‘ortodoxa’ y, por otro parte, la animación ‘experimental’.

La animación ortodoxa representa figuras, que podemos identificar como gente o animales que se relacionan a lo que los espectadores pueden entender como humano o animal, “como una representación clásica aunque estén realizados con colores y diseño estridentes”.⁴

En este caso encontramos una continuidad lógica y específica dentro de un escenario donde se prioriza el personaje y su contexto, pues lo importante es su evolución. De ahí la importancia de que en este tipo de animación encontremos una forma narrativa clara, desarrollando el conflicto de los personajes y las secuencias a través de esos ambientes que pueden ayudar o no al personaje.

“ Por muy elemental que fuera, la idea de historia se mantenía esencialmente en la continuidad específica de establecer una situación, problematizarla, crear hechos cómicos y encontrar una resolución, principalmente a través de las acciones del personaje principal que la audiencia había sido animada a apoyar. y simpatizar con todo”.⁵

El uso del dialogo también es importante para el desarrollo del personaje y la relación con el espectador: “Aunque el atractivo fundamental de la caricatura radica en su compromiso con la acción, el carácter a menudo se define por los aspectos clave del diálogo”.⁶

Se puede orientar el dialogo para el humor, utilizando bromas, para los momentos de tensión o conflicto o para comenzar el acto.

Aunque la importancia recaiga en el personaje y su proceso, no quiere decir que “el color y el dibujo sean irrelevantes sino que sólo sirven para reforzar al personaje, por lo que se convierte en una estética invisible al servicio de un contexto industrial”.

⁷ Su diseño, su color, desarrollo y materiales son primordiales para la construcción de la película pero debemos ser conscientes de que, a pesar de que en una largometraje encontramos el trabajo de un gran número de artistas, se busca que se priorice una misma estética, la del propio estudio, por lo que todo ello se unifica y el artista como individuo está ausente.

⁴⁻⁷⁻⁸ Pertíñez López, J. y Hidalgo Rodríguez, M. C. (2007). Educación estética en animación televisiva. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, 16(31), 752. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4277337>

⁵⁻⁶ Wells, P. (1998). Notes towards a theory of animation, *Understanding Animation* (pp. 37, 39). Ed. Routledge, London. https://books.google.es/books?id=G6IUoo_haJEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Viendo estas características, podemos entender que el origen de esta preferencia a la hora de realizar animación la encontremos en los grandes estudios americanos, con el ejemplo principal de Disney, junto a otros principales estudios como Fleischer, Warner o Dreamworks, realizando largometrajes comerciales para las masas.⁸

Por el contrario, la animación ‘experimental’ se aleja de esa configuración que la audiencia suele ver, la representación de un personaje (humano o animal) y un contexto en el que habita.

“La animación experimental redefine ‘el cuerpo’ o se resiste a utilizarlo como imagen ilustrativa. Las películas abstractas están más preocupadas por el ritmo y el movimiento por derecho propio que por el ritmo y el movimiento de un personaje en particular”.⁷

Es decir, este tipo de animación está más enfocado en la construcción, en su propia forma y condiciones, donde el ritmo y el movimiento tienen más peso que en los personajes.

“Resistiendo la representación de las formas convencionales y la supuesta objetividad del mundo exterior (y, de hecho, las condiciones de la animación hiperrealista), la animación experimental prioriza las formas abstractas en movimiento, liberando al artista para que se concentre en el vocabulario que está usando, sin el imperativo de darle una función o significado específico”.⁸

Se prioriza lo ilógico y lo irracional, encontrando en ocasiones múltiples continuidades, con un único y distintivo vocabulario, como aquel usado por escultores o pintores. De esta forma, la animación experimental no cuenta una historia, se resiste a representar de forma convencional y es aquí donde las convenciones estéticas tienen un importante papel, pues algunas veces se ha restablecido una narrativa diferente a causa de ellas. “El sesgo de la animación experimental es estético y no-narrativo”.⁹

A partir de todas estas características, se construyen obras personales, se transmiten, sugieren y evocan ideas, potenciando así texturas, formas y colores pero sin forzar la abstracción para que no se identifique lo mostrado con alguna forma o significado conocido, alejándose de los conocidos métodos narrativos formales.

La materialidad cobra importancia sobre la temática o la narrativa proporcionando más libertad e innovación: “El sentido de la materialidad va de la mano con las tecnologías emergentes que han liberado enfoques más innovadores para la animación”.¹⁰

Asimismo, la audiencia necesariamente tiene que interpretar la obra en sus propios términos o por los del artista previamente conocidos. En la animación experimental podemos encontrar múltiples estilos y modos de animación.

⁷⁻⁸⁻⁹⁻¹⁰ Wells, P. (1998). Notes towards a theory of animation, *Understanding Animation* (pp. 43-45). Ed. Routledge,

London. https://books.google.es/books?id=G6IUoo_haJEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
Esto ocurre en parte para favorecer las variadas percepciones del artista que el mismo querrá integrar en la animación; También acontece a causa de crear nuevos efectos y resultados y como una revisión de los códigos y convencionalismos de la animación ortodoxa. De esta forma, la huella del artista está presente en toda la pieza como una forma de expresión propia.

Por último, mencionar como característica propia de la animación experimental la estrecha y fuerte relación que mantiene con la música, sugiriéndola visualmente. Así encontramos distintos colores y formas siguiendo ritmos, movimientos y velocidades a través del tiempo. Algunos artistas han sugerido que la utilización de estos aspectos viene dada a causa de una relación emocional y psicológica entre el sonido y el color, hasta del silencio. Por eso su uso difiere bastante de otro tipo de animación:

“Los sonidos son importantes en cualquier película animada, pero tienen una resonancia particular en la película experimental, ya que a menudo se resisten al diálogo, los efectos de sonido cliché de la caricatura o la fácil emotividad de ciertos tipos de música. El silencio, una partitura de vanguardia, sonidos inusuales y nociones redefinidas del lenguaje se utilizan para crear diferentes tipos de declaraciones”.¹¹

La animación experimental se desarrolló sobretodo tras la Segunda Guerra Mundial gracias a grandes artistas plásticos. Podemos nombrar a pioneros del género como Alexander Alexeieff, Erica Russell, Jules Engel, Oskar Fischinger, Caroline Leaf, etc y “corrientes artísticas como la creada en los años 40, «música» animada o más recientemente, en los primeros años del siglo XXI, la «animación pobre» pasan desapercibidas por el gran público”.¹²

“Se puede decir que, si la animación ortodoxa se trata de prosa, entonces la animación experimental es más poética y sugerente en su intención”.¹³

Así, explicamos brevemente las características que componen a los dos tipos de animación que se han dado desde que nació este ámbito artístico hace más de 100 años. En concreto, para nuestra investigación, nos centramos en el cine ortodoxo, más comercial y destinado a las grandes masas, pues es el que llega a un mayor número de jóvenes espectadores.

Debemos empezar por los comienzos del cine de animación, remontándonos a finales del siglo XIX y principios del XX, pero observando los diferentes cambios que surgieron en sus primeras décadas. “El año oficial del nacimiento del cine es el 1895, pero el nacimiento del cine de animación se produjo unos diez años más tarde, en 1905”.¹⁴

¹¹⁻¹³ Wells, P. (1998). Notes towards a theory of animation, *Understanding Animation* (pp. 46). Ed. Routledge, London. https://books.google.es/books?id=G6IUoo_haJEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

¹² Pertíñez López, J.. y Hidalgo Rodríguez, M. C. (2007). Educación estética en animación televisiva. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, 16(31), 752. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4277337>

¹⁴ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) *El cine de animación*. Educomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

Según Enrique Martínez-Salanova Sánchez, profesor, pedagogo, antropólogo y tecnólogo de la Educación, no está claro cuál fue la primera animación de la historia, pues depende quién lo decida:

En 1905 el español Segundo de Chomón realizó la animación *El hotel eléctrico*, pero para los franceses y anglosajones fue *The haunted house* en 1907 del inglés Stuart Blackton (ese mismo año Chomón realizó *Los Ki ri ki*, uno de las primeras películas a color a partir de un procedimiento creado por él mismo).

En realidad, hay varios nombres que se relacionan con este hecho histórico: Stuart Blackton, Segundo de Chomón y el francés Emile Cohl:

“Con la misma técnica del registro fotograma a fotograma, realizó *Fantasmagorie* (La pesadilla de Fantoche), film que tiene el valor de abrir la animación al campo del grafismo y que se considera la primera película de dibujos animados y el primer personaje al cual se le consagró más de un filme”.¹⁵

Otro precursor del cine de animación fue el dibujante de cómics y caricaturista Winsor McCay quien experimentó con sus películas, llevando sus historias de cómic a este ámbito, como *Little Nemo* (1911), inspirado en su historieta *Little Nemo in Slumberland*. Además, al probar recursos y métodos reforzó su técnica, como vemos en *Gertie the dinosaur* (1914), “que realizó él mismo cartón por cartón, y que contenía diez mil cuadros.”, animando movimientos intermedios entre dos posiciones extremas, la técnica básica que se mantiene hasta nuestros días.¹⁶

Junto a McCay debemos mencionar a John Randolph Bray, pionero en desarrollar junto a Earl Hurd el revolucionario Cel- System, la técnica donde se superponen acetatos transparentes superpuestas para realizar dibujos animados y que se ha mantenido hasta la era de la informática, mostrando así su carácter industrial a la hora de producirlos.

Otros que debemos destacar son el director italiano Arnaldo Ginna, creador de la técnica de pintar directamente sobre celuloide, Raoul Barre, quien desarrolló la técnica de rasgado y recortado para obtener diferentes niveles en la imagen, Wladislaw Starewicz, utilizando figuras tridimensionales en sus stop motion o Lotte Reiniger, cuyas animaciones están influenciados por el teatro de sombras, como *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926), el primer largometraje de dibujos animados que se conserva”.¹⁷

Como observamos, es una época de experimentación técnica que analiza el cine de animación para conseguir un mayor desarrollo a la hora de producirlo.

A partir de los nuevos inventos técnicos y métodos para animar se empezaron a establecer los principios fundamentales de la animación para que, más tarde, surgiera una poderosa industria. También ocurre lo mismo con la estética.

¹⁵⁻¹⁶ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) *El cine de animación*. Educomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

¹⁷ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) *El cine de animación*. Educomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

Puede que, en un principio, fuera más sencilla o algo rudimentaria, pero con los avances técnicos, el uso de diferentes técnicas al animar, la libertad y creatividad que los creadores poseían a la hora de experimentar y, por supuesto, su gusto estético y estilo, han creado variadas estéticas y apariencias a partir de sus producciones, influyendo a futuros animadores y cineastas. Así tenemos las obras de Chomón, Cohl o Stuart Blackton, cada uno con sus diferencias y similitudes estilísticas desarrolladas a partir de su experimentación (pruebas y errores) e inventiva.

La animación siguió avanzando y esto se apreció en la serie de Felix el gato (1918). A raíz del personaje de Krazy Kat (1910) del dibujante George Herriman, que aparecía en el New York Journal de William Hearts, la compañía Paramount Pictures contrató a los dibujantes de cómic Pat Sullivan y Otto Messmer para crear un personaje y alcanzar tanto éxito como la caricatura de Herriman. Así apareció Felix el gato, un personaje propio del estudio y “el primer dibujo animado que produjo merchandising”.¹⁸

En esta producción se observa como han mejorado su animación a partir de desarrollar el personaje y, además de utilizar un lenguaje cinematográfico, también vemos la influencia del comic, utilizando algunos de sus recursos gráficos y narraciones visuales.

No solo los procedimientos del cómic aparecen en estas animaciones, muchos de sus personajes han aparecido en cortos o films animados, como el ya mencionado Krazy Kat o las historietas de Harry Fisher, Mutt and Jeff, cuya serie animada fue obra del director y animador Charles Bowers.

De esta forma, vemos que una parte de la estética venía de las tiras de prensa, de las caricaturas y de sus autores, como es el caso de Herriman influirán en un gran número de artistas, entre ellos a Walt Disney. Hay que tener en cuenta que el comic vivió una época de desarrollo y esplendor en la primera década del siglo XX, influyendo en otros medios y campos.

Y es que este tipo de estética que nos encontramos en estos cortos y películas es muy representativo de los años 20, e influenciada por el cine mudo. Es la conocida como animación rubber hose (Animación de manguera de goma), siendo así “(...) el sello distintivo de los dibujos animados producidos en Estados Unidos en la década de 1920 y principios de 1930”.¹⁹ Esta denominación viene dada por una de sus principales características, pues al diseñar a los personajes parecen que tienen brazos y piernas largos, curvos y simples en su estilo, sin articulaciones, imitando a una manguera. En su fase experimental (era inkblot) los personajes tenían una apariencia siniestra y antinatural inconfundible, por no hablar del humor negro que a veces empleaban los creadores, quienes aún estaban investigando el medio.

¹⁸ Fernández, Y. (2 de abril de 2018). *La animación antes de Disney: de los primeros cortos a los locos años 30*. Xataka. <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-animacion-antes-de-disney-de-los-primeros-cortos-a-los-locos-anos-30>

¹⁹ Adobe. (s.f.). *Explicación de la animación rubber hose: ejemplos y técnicas*. <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/rubber-hose-animation.html>

Esta estética fue creada y perfeccionada por el escritor, director y animador Bill Nolan, quien a partir de su libro *Cartooning Self-Taught* (1936) expuso los principios estéticos y de creación de personajes dentro de su estilo. Con ello, simplificó el diseño del gato Félix, participando en varias adaptaciones basadas en tiras cómicas como *Krazy Kat* (1925) y dirigiendo, guionizando y animando *Oswald the Lucky Rabbit* en las *Walter Lantz Productions* cuatro años más tarde.²⁰

Dentro de esta estética, debemos nombrar a Walt Disney y Ub Iwerks junto a los hermanos Dave y Max Fleischer.

En ese momento, Iwerks y Disney “acababan de cerrar un poco antes un estudio llamado *Iwerks-Disney Commercial Artists*”²¹ para fundar después la empresa *Laugh-O-Gram Films, Inc.*, donde desarrollaban cortometrajes basados en los cuentos clásicos y populares, siendo *Alicia en el País de las Maravillas* (1923) su primera producción donde se combina actores reales y personajes animados con el sonido y variados efectos. Tanto Disney como Iwerks trabajaron juntos para producir sus obras, pues ambos “comprendieron la importancia de los dibujos animados en el cine y, a pesar de su dificultad y los riesgos económicos, apostaron por esa vía cinematográfica”.²²

Aunque en un principio, los cortometrajes que producían tenían una estética *rubber hose*, con el tiempo se fueron alejando para crear su propio estilo.

Ub Iwerks, creador y diseñador del personaje Mickey Mouse y patentador de la cámara multiplano en 1933, fue el que desarrolló ese estilo que sería distintivo. Mientras que Walt Disney estaba más centrado en las historias o en la animación en sí, Iwerks “siempre estuvo más preocupado de las innovaciones técnicas (...)”.²³ y la utilización de la cámara multiplano hizo que se aumentara más el realismo en las animaciones, dando profundidad de campo. Así, encontramos el ejemplo de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), uno de los primeros largometrajes animados que marcó un hito en la historia del cine y donde encontramos un estilo de dibujo más realista, tanto en fondo como en personajes, siendo estos últimos “reconocibles y con personalidad”.²⁴

Paralelamente a ellos, encontramos a los hermanos Fleischer, fundadores del estudio *Out of the Inkwell* (llamado a partir de 1928 *Fleischer Studio*²⁵) y claros competidores de los anteriormente nombrados. En sus producciones encontramos un claro ejemplo representativo de la estética *rubber hose* con personajes como *Betty Boop* (1930), creación de *Grim Natwick*, “el mismo que animó a la *Blancanieves* de Disney”,²⁶ *Popeye* (1937) o *Superman* (1941), produciendo la serie animada.

²⁰ Internet Archive. (15 de julio de 2015). *Cartooning Self-Taught*. Bill Nolan. <https://archive.org/details/Nolan.zip/mode/2up>

²¹⁻²⁴ Fernández, Y. (2 de abril de 2018). *La animación antes de Disney: de los primeros cortos a los locos años 30*. Xataka. <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-animacion-antes-de-disney-de-los-primeros-cortos-a-los-locos-anos-30>

²²⁻²³ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) *El cine de animación*. Educomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

²⁵ Wikipedia, la enciclopedia libre. (21 de septiembre de 2022). *Max Fleischer*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Max_Fleischer&oldid=146106340

²⁶ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) *El cine de animación*. Educomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

Además de animar personajes tan emblemáticos y algunos que pertenecían al cómic norteamericano de la época, crearon y diseñaron numerosos inventos como la cámara estéreo- óptica o setback en 1934, adquiriendo más tridimensionalidad a las animaciones o mucho antes, en 1915 el rotoscopio, técnica que a posteriori muchos animadores utilizarían, como Disney cuando produjo Blancanieves y los siete enanitos. En los Fleischer Studios se incluían nuevos métodos y recursos para mejorar las animaciones, como en Popeye cuyos escenarios y fondos eran modelos en 3D donde los personajes eran colocados tras dibujarlos en cristales transparentes;²⁷ En la serie animada de Superman “introdujeron abstracciones y una serie de elementos realistas”²⁸, además de ser los primeros en realizar los primeros dibujos animados con sonido en 1924, “utilizando el proceso de sincronización de Lee De Forest”²⁹, inventor estadounidense, llamado Phonofilm.

Con todos estos recursos y una estética clara, creaban animaciones alegres y graciosas, que se alejaban de la realidad, con movimientos exagerados, en algunos casos irrealizables, con la finalidad de causar gracia al espectador. Tuvo un gran apogeo, sobre todo en 1936, contando con la productora Paramount, uno de sus principales clientes, pues fue durante 20 años su sección de animación.

Esta situación se daba en muchos estudios. La cineasta María Lorenzo Hernández, autora del libro *La imagen animada. Una historia imprescindible* explica que esta “relación con el Star System Hollywoodiense no es casual”, pues se asociaban “con grandes majors para efectuar su distribución”.³⁰

Esta estética fue perdiendo influencia pasados los años 30, aunque los estudios Fleischer lo mantuvieron un poco más en el tiempo:

“El estilo perdió influencia cuando Hollywood se inclinó por las películas habladas y el proceso Technicolor, con Walt Disney encabezando el cambio a un enfoque más realista de los personajes que aparecían en pantalla. Esto suponía menos movimientos surrealistas como las elásticas extremidades y un enfoque centrado en la física de la vida real”.³¹

Aunque la factoría Disney hizo que el estilo se fuera dejando atrás mostrando una nueva estética que sería referencia en el futuro, la influencia del estilo rubber hose siguió presente en muchos diseños posteriores, utilizando algunas de sus características o técnicas para crear a sus personajes y ambientes, llegando a encontrarlo en la actualidad en muchos productos y medios.

²⁷⁻²⁸ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) *El cine de animación*. Educomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

²⁹ Wikipedia, la enciclopedia libre. (21 de septiembre de 2022). *Max Fleischer*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Max_Fleischer&oldid=146106340

³⁰ Jiménez, J. (1 de diciembre de 2021). *El arte en movimiento: un libro repasa la historia de la animación*. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20211201/libro-imagen-animada-repasa-historia-animacion/2235661.shtml>

³¹ Adobe. (s.f.). *Explicación de la animación rubber hose: ejemplos y técnicas*. <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/rubber-hose-animation.html>

En esta época también debemos nombrar a autores que han creado personajes tan emblemáticos partiendo de un estilo rubber hose y evolucionando hasta llegar a sus estéticas más representativas. Así, tenemos a creadores como Paul Terry, fundador de los estudios Terrytoons con personajes tan populares como son Super Ratón, Gandy Ganso o Deputy Dawg, “proyectados en cines bajo el único título de *Terrytoons* por la 20th Century Fox”.³³ Es en estos personajes, como Super Ratón, donde vemos el nuevo estilo conservado que aplicaran durante décadas después sin apenas cambio junto al uso del color y el sonido, adaptados algo más tarde.

También cabe mencionar a Walter Lantz, autor de cómic, animador y productor cinematográfico, fundador del estudio de animación Walter Lantz Productions, donde uno de los personajes más famosos fue Oswald, el conejo afortunado. Debemos recordar que este personaje pertenecía a Walt Disney, pero perdió los derechos del personaje pasados al productor y distribuidor cinematográfico Charles B. Mintz. Después, Universal Pictures se los arrebató y Lantz realizó su última historia animada en 1943.³⁴

Este es otro ejemplo del cambio de estética a través del tiempo, pues el personaje de Oswald comenzó dentro de la animación Rubber Hose para desarrollarse con otras estéticas de la mano de Lantz en los años sucesivos.

Otro hito en lo referente a esta estética y a técnicas durante estos años fue la creación de los Warner Brothers Cartoons. Aprovechando el éxito del ratón Mickey, el estudio junto al productor Leon Schlesinger y los antiguos colaboradores de Disney Rudolph Ising Huhg Harman crearon un estudio y produjeron la animación titulada Bosko, The Talk-Ink Kid (1929), donde se presentaba a Bosko, personaje importante de la serie y el primero de los conocidos Looney Tunes, con un diseño muy parecido a Félix el gato o a Mickey.³⁵ (Canal Historia del Arte 2.0., 2017, 3m11s)

³³ Wikipedia, la enciclopedia libre. (9 de febrero de 2021). *Terrytoons*. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Terrytoons&oldid=133102055>

³⁴ Quinteros, P. (1 de diciembre de 2022). *Oswald el Conejo Animado, la creación de Walt Disney que precedió a Mickey, protagoniza su primer corto en décadas*. La Tercera. <https://www.latercera.com/mouse/oswald-el-conejo-animado-la-creacion-de-walt-disney-que-precedio-a-mickey-protagoniza-su-primer-corto-en-decadas/>

³⁵ Canal Historia del Arte 2.0. (27 de abril de 2017). *Historia de la animación. Capítulo 4. Looney Tunes* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=CulxfBGpD-U>

En 1930 se estrenó el corto *Sinking in the Bathtub* comenzando así los Looney Tunes (Canciones lunáticas).

En 1935 se presenta al primer personaje y uno de los más exitosos: Porky Pig seguido por Daffy Duck (el pato Lucas) en 1937 y Bugs Bunny.³⁶

Además de los Looney Tunes, también se dió lugar a otra serie, *Merrie Melodies*, “una notable parodia de las Sinfonías Tontas de Disney donde el estudio experimentaba con nuevos personajes introducidos en una base narrativa musical”.

³⁷ (Canal Historia del Arte 2.0., 2017, 4m03s)

Dado el éxito de la serie, en 1934, la serie pasó a hacerse en color mientras que los Looney Tunes se produjeron en blanco y negro hasta 1943.

(Fueron producidos en Cinecolor pues “ Disney tenía derechos exclusivos para el proceso de Technicolor.”)³⁸

La presentación de los personajes y su respectivo desarrollo fueron claves para saber qué dirección tomar cara a futuras producciones, convirtiéndose al final en un distintivo del estudio. María Lorenzo Hernández explica que “el caso de Warner es llamativo porque realizaban cartoons muy baratos, pero invertían mucho en los gags y, sobre todo, en que sus personajes fuesen muy carismáticos”.³⁹

El estilo de dibujo de aquella época en la Warner Bros. era totalmente contrario a lo pensado por los estudios Disney: en ellos encontramos una animación con ritmos muy dinámicos, humor, sarcasmo, ironía, exageraciones, locura y personajes singulares y llamativos tanto para niños como para adultos, con rasgos y personalidades muy marcadas y reconocibles. Todas estas características eran opuestas al estilo de Disney, lleno de sentimentalismo y personajes dulcificados.

Sobre su estilo, algunos investigadores mantienen que está relacionado con un suceso que vivió el animador. María Lorenzo Hernández lo expone así en su libro:

“Sin embargo, en 1933 sufrió un desafortunado accidente en medio de una pelea de bolas de papel mojado- Tex Avery era un gran bromista-, le impactó en el ojo izquierdo una bola que llevaba en su interior un clip metálico. Como consecuencia, Avery perdió permanentemente la visión en ese ojo. Algunos teóricos sugieren que ese estilo visual de Tex Avery, donde es frecuente que nos presente un mundo artificioso e incluso bidimensional, se debe a la falta de visión de ese ojo. Otros argumentan que ese accidente inesperado sentó las bases de su humor (...)”.⁴⁰

³⁶ Apple, C. (s.f.). *OVERTURE, DIM THE LIGHTS*. The Spokesman-Review. <https://www.spokesman.com/stories/2020/apr/15/90-years-looney-tunes/>

³⁷ Canal Historia del Arte 2.0. (27 de abril de 2017). *Historia de la animación. Capítulo 4. Looney Tunes* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=CulxfBGpD-U>

³⁸ Wikipedia, la enciclopedia libre. (29 de agosto de 2022). *Fantasías animadas de ayer y de hoy*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantas%C3%ADas_animadas_de_ayer_y_hoy&oldid=145649821

³⁹ Jiménez, J. (1 de diciembre de 2021). *El arte en movimiento: un libro repasa la historia de la animación*. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20211201/libro-imagen-animada-repasa-historia-animacion/2235661.shtml>

⁴⁰ Lorenzo Hernández, M. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible* (p.181). Diábolo Ediciones.

Aunque muchos animadores y dibujantes han influido en este estilo tan propio, debemos nombrar a Tex Avery, cuya influencia de estilo se extendió a los estudios de los años 40 y 50. Avery se alejó del realismo de Disney y de él proviene la idea de que en animación se puede hacer cualquier cosa, yendo más allá de sus límites. Así, encontramos situaciones disparatadas, acción frenética, un humor cada vez más cercano al público adulto, recursos como personajes que rompen la cuarta pared, hablando directamente con el espectador y nuevos métodos en la animación han influido en numerosos estudios de animación y a grandes directores de cine como Steven Spielberg, Robert Zemeckis, Joe Dante y Tim Burton.⁴¹ (Canal Historia del Arte 2.0, 2017, 8m10s)

También desarrolló personajes tan entrañables e impredecibles como el pato Lucas o Bugs Bunny. Después de la marcha de Avery y de otros artistas del estudio, el estilo Warner se mantuvo, llegando a aparecer más personajes emblemáticos como Piolín (1942), el gato Silvestre (1945), el gallo Claudio (1946), Marvin el marciano (1948) o el Demonio de Tasmania o Taz (1954), muchos de ellos creados por grandes dibujantes y artistas, como Robert Clampett, Fritz Freleng o Chuck Jones que aportaron a la estética Warner, diferenciándola de otras como Disney, e influyeron en este estilo y en los que le siguieron.

Además de todos estos personajes llenos de locura y humor, debemos aludir a otro cuya risa es una de sus famosas características: El Pájaro Loco o Woody Woodpecker (1940) fue un personaje producido por Walter Lantz Studio y distribuido por Universal Studios en cortometrajes hasta 1972, cuando Lantz cerró su estudio. Aun así, Woody se convirtió en la mascota oficial de Universal Animation Studios. Fue creado por el mismo Lantz y Ben “Bugs” Hardaway, siendo este último guionista gráfico que trabajó también en la creación de otros personajes como Bugs Bunny- (...) fue quien concibió aquel primer *sketch* para el conejo, pero fue uno de sus compañeros de trabajo quien nombró aquel dibujo como “el conejito de Bugs” (Bugs’s Bunny)- entre otros pertenecientes a la Warner Bros en la década de los años 30.⁴²

Woody era un animal antropomorfo y su diseño fue evolucionando a lo largo de los años. En un principio el diseño actuaba para llamar la atención del público, caracterizándolo como un personaje alocado, con rasgos exagerados como el pelo, el pico y ojos claros saltones que nos informan de su personalidad.

⁴¹ Canal Historia del Arte 2.0. (27 de abril de 2017). *Historia de la animación. Capítulo 4. Looney Tunes* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=CulxfBGpD-U>

⁴² Del Río, Carlos. (27 de julio de 2020). *Bugs Bunny cumple 80 años*. Cine Premiere. <https://www.cinepremiere.com.mx/bugs-bunny-cumple-80-anos.html>

El Pájaro Loco tuvo un gran éxito entre el público, aunque fue sujeto a censura y acusado de violento por su comportamiento descarado y políticamente incorrecto, donde todo vale.

Con los años su diseño y rasgos se fueron dulcificando en comparación a su versión original. Los ojos dejaron de ser claros oscureciéndolo con unas cejas negras espesas, dándole una apariencia dulce y tranquila y el plumaje de la cresta de le dibujo hacia delante en vez de hacia atrás.⁴³

Su apariencia no era tan extravagante ni agresiva como la anterior y estos aspectos vinieron junto a “(...) un comportamiento mas amigable y menos alocado que su versión de los años 40”.⁴⁴

En 1957, tuvo su propia serie animada *The Woody Woodpecker Show* y con los años y a causa de las distintas reemisiones durante las décadas de los 70 y 80, el Pájaro loco se hizo muy popular, realizando nuevos programas del personaje donde su diseño y carácter se dulcificó aun más.⁴⁵

The New Woody Woodpecker Show fue la nueva serie emitida en 1999 donde aparecían los personajes originales de *Lantz*, adaptados a un nuevo público siendo mucho más sosegado.

A pesar de esta diferencia, el diseño de Woody era más cercano al original, de nuevo con los ojos claros característicos y el plumaje de la cabeza hacia atrás.

Por último, en 2018 se produjo una nueva serie para *YouTube* titulada *Woody Woodpecker*, donde el personaje de *Woody/Pájaro Loco* se reinventa “con un carácter más centrado a las nuevas generaciones en comparación con el alocado comportamiento que mostraba en sus orígenes, además de mostrar un comportamiento mas *family friendly*”.⁴⁶

Antes de seguir con la animación de la década de los cincuenta debemos mencionar otra estética que surgió en uno de los estudios de animación más importantes e influyentes: La UPA (United Productions of America) con el personaje de Mr. Magoo, de Peter Burns, fue uno de los más famosos. La UPA surgió a raíz de una huelga y siguiente huida de varios de los mejores dibujantes de la compañía Disney en 1941, quienes no querían seguir sus pautas y criterios estilísticos.

Así encontramos a Stephen Bosustow, uno de los creadores o a Jonh Hubley. Javier Prado, productor, director y realizador de dibujos animados explica que “Hubley, influenciado por la obra de Chuck Jones, comenzó a promover la idea de que la animación no necesitaba ser ese proceso penoso en busca de imitar la realidad, sino que podía seguir intereses más artísticos”.⁴⁷

⁴³⁻⁴⁴⁻⁴⁵⁻⁴⁶ Llopis, T. A. (23 de abril de 2022). Animación Retro: Woody Woodpecker/ El Pájaro Loco y la historia de Walter Lantz. *Tallopis-escribe*. <https://www.tallopis-escribe.com/animacion-retro-woody-woodpecker-el-pajaro-loco-y-la-historia-de-walter-lantz/>

⁴⁷ Prado, J. (12 de enero de 2019). Los estudios UPA. *La Nuez*. <https://lanuez.blogspot.com/2019/01/los-estudios-upa.html/>

De esta forma, la estética de La UPA se caracteriza por huir de ese estilo realista y buscar nuevos modelos estilísticos y más libertad a la hora de diseñar y crear. No querían imitar la realidad, por lo que el dibujo era esquemático, simple, expresivo y muy cercano a lo caricaturesco, recreándose en las formas y los colores.

Por lo tanto, la simplificación y la abstracción son dos puntos básicos para crear imágenes y encontrar nuevas medidas visuales.

En definitiva es un lenguaje gráfico basado en formas geométricas seleccionadas para interpretar la realidad de una forma más creativa y esencial.⁴⁸

“[UPA] presentaba un aspecto distintivo: formas simplificadas y de bordes duros; colores atrevidos y no modulados; una evacuación de detalles; un entorno ambiental minimalista a menudo reducido a patrones geométricos o incluso a un plano de color liso; se evitaba el diseño de personajes redondeados y de línea central; y se hacía una implementación relajada (en el mejor de los casos) de la perspectiva del Renacimiento.

El estilo UPA se extendió por toda la industria de la animación estadounidense a lo largo de las décadas de 1950 y 1960, y comprendió el surgimiento de mediados de siglo de los dibujos animados “modernos” (como se citó en Bashara, 2015, 83)⁴⁹ Además, la UPA fueron precursores al utilizar la animación limitada (aplicada también por Chuck Jones e incorporada sobre todo en las décadas de los 60 y 70) que ayudó a desarrollar su estilo alternativo al realismo que imperaba en las películas de animación de esos años.⁵⁰

Durante la II Guerra Mundial, La UPA se dedicó a producir cortometrajes propagandísticos pero al finalizar la contienda ya no había demanda. Aunque muchos socios abandonaron el estudio, Columbia Pictures “contrató a la UPA como estudio de animación y se comenzaron a realizar cartoons para el público general”.⁵¹ Su estilo sintético era muy útil para producir dibujos animados en televisión de una forma rápida y efectiva, cuyo resultado gustaba a todos los públicos. Es en este momento cuando presentaron a Mr. Magoo (1949) y le siguieron numerosas producciones que tenía como finalidad distinguirse estilísticamente del resto de los estudios, como la Warner, Disney o la Metro- Goldwyn- Mayer.

⁴⁸ López López, L. (2021). *Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado occidental* (p. 34) [Trabajo Fin de Grado Inédito. Universidad de Sevilla]. IdUS. Depósito de investigación de la Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/130355/WAOTFG_360.pdf?sequence=1&isAllowed=y

⁴⁹ López López, L. (2021). *Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado occidental* (pp. 34-35) [Trabajo Fin de Grado Inédito. Universidad de Sevilla]. IdUS. Depósito de investigación de la Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/130355/WAOTFG_360.pdf?sequence=1&isAllowed=y

⁵⁰ Prado, J. (12 de enero de 2019). Los estudios UPA. *La Nuez*. <https://lanuez.blogspot.com/2019/01/los-estudios-upa.html/>

Martínez- Salanova Sánchez explica que para llevar a cabo esa diferenciación empezaron a adaptar relatos: “(...) por lo que en 1951 hicieron más libre y personal su estilo gráfico, buscando relatos más modernos y menos convencionales. Comenzaron con Gerald McBoing-Boing, de Robert Cannon, en 1953 realizaron Unicorn in the Garden, de Bill Hurtz, nominado al Oscar, y al año siguiente es premiado When Magoo Flew. En el mismo año hicieron The Tell-Tale Heart, una adaptación de Edgar Allan Poe que utilizaba técnicas y estilos nuevos de dibujo para profundizar en los estados psicológicos de los personajes”.⁵²

A pesar de su éxito, La UPA no vivió una situación fácil en comparación con otros estudios tras la presión del gobierno: “A pesar de su éxito, la U.P.A. sufrió más que los otros estudios de animación una intensificada caza de brujas promovida por el senador McCarthy, por lo que varios empleados con relaciones con el partido comunista (especialmente Phil Eastman, Millard Kaufman y hasta el productor/director John Hubley) fueron despedidos.

Por desgracia Hubley era considerado por sus empleados como el cerebro del estudio, por lo que los cortometrajes de la empresa comenzaron a carecer de la chispa y la energía que éste había entregado.”⁵³

A causa de la calidad baja de los dibujos, Columbia rompió relaciones con el estudio en 1959, siendo *Las mil y una noches de Mr. Magoo*, el primer largometraje y último producto del estudio.

Por último, queremos nombrar el estudio de animación Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), activo entre 1937 y 1958, fundada por el productor estadounidense Fred Quimby. Han sido creadores de muchas series de animación como *El oso Barney* (1939), *Droopy* (1943) o la más famosa *Tom y Jerry* (1940).

“Después de un comienzo difícil, el estudio comenzó a desarrollarse realmente en 1940 tras el lanzamiento del cortometraje *La Vía Láctea* ("La Vía Láctea") que recibió el Oscar al mejor cortometraje de animación.”⁵⁴ Muchos animadores y artistas de otros estudios, como Disney, llegaron atraídos a la MGM: antes de que se creara, distribuía obras de Ub Iwerks, productor independiente y trabajos de los ya nombrados Hugh Harman y Rudolf Ising. Años después llegaron otros artistas como Tex Avery, William Hannay Joseph Barbera, siendo estos dos últimos los creadores de la serie *Tom y Jerry* y el estudio de animación Hanna-Barbera Productions.⁵⁵

⁵¹⁻⁵² Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación tras la Segunda Guerra Mundial*. Educomunicación.

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animaci%C3%B3n_t ras_la_Segunda_Guerra_Mundial_

⁵³ Prado, J. (12 de enero de 2019). Los estudios UPA. *La Nuez*. <https://lanuez.blogspot.com/2019/01/los-estudios-upa.html/>

⁵⁴⁻⁵⁵ Wikipedia, la enciclopedia libre. (26 de noviembre de 2022). *MGM Cartoon Studio*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=MGM_Cartoon_Studio&oldid=147571546

Después de la II Guerra mundial, ya en plenos años 50, encontramos un panorama dentro de la industria de la animación marcada por la productividad y el desarrollo de la misma, con los ejemplos que hemos mencionado anteriormente: Disney y la Warner se habían consolidado en la industria gracias a sus producciones, con una estética que marca tendencia y es reconocible por todos. También debemos nombrar el estilo UPA de nuevo, pues influyó con su estética y modo de producción a los estudios de animación estadounidenses en las décadas de 1950 y 1960.

Durante esos años en adelante, Disney produjo todo tipo de trabajos, no solo animación: documentales y largometrajes con actores reales o producciones donde se incorporaban dibujos animados con actores reales.

Durante esta década, la estética se sigue manteniendo, con una perfección formal y verosimilitud a la hora de animar a los personajes, y se intenta recrear el prestigio anterior que obtuvo en su conocida Era Dorada con nuevas películas como *La dama y el vagabundo* (1955), “que fue el primer Disney en cinemascope marcaron nuevos tiempos para Disney.”⁵⁶ En los primeros años vemos poco a poco una influencia renovadora en sus películas, como es el caso de la artista e ilustradora Mary Blair, quien trabajó en el concept art de películas como *Alicia en el País de las Maravillas* (1950) o *La Cenicienta*, donde su sentido y diseño del color se ve reflejado, influyendo a futuros creadores.

Poco a poco, irá renovando su estilo, sobre todo llegando al final de la década, modernizando sus diseños e influenciándose de otros estudios que tuvieron repercusión en estos años y de los artistas que trabajaban allí.

En la Warner Brothers encontramos a los ya nombrados Chuck Jones y Friz Freleng, quienes crearon y diseñaron más personajes para las series de los Looney Tunes y Merrie Melodies.

Como ya explicamos, Jones fue “uno de los primeros en incorporar la técnica de animación limitada, rompiendo así con la influencia de una animación más detallada y trabajada por parte del estudio de Disney, adoptando un estilo que sería posteriormente conocido como «estilo UPA», que abarataba los costes aunque hacía mucho más imperfecto el dibujo.”⁵⁷ También utilizó otras técnicas, como el 3D en el cortometraje *Lumber Jack Rabbit* (1953). Caracterizaba de una forma avanzada y ha creado personajes tan inconfundibles como *El Coyote* y *el Correcaminos* (1949) o *Pepe Le Pew* (1945).

Por su parte, Freleng, fue uno de los directores más premiados, siendo el director del estudio Termite Terrace, el estudio original de la Warner Bros. donde se crearon los Looney Tunes y Merrie Melodies.

⁵⁶⁻⁵⁷ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación tras la Segunda Guerra Mundial*. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animacion%20tras_la_Segunda_Guerra_Mundial_

El mismo Freleng “fue quien dirigió la serie por primera vez, creando los diseños iniciales del cerdito Porky y Bugs Bunny durante la primera etapa de producción y rediseñando los de Silvestre, Piolín y Speedy González posteriormente. Con un ingenio dinámico y renovador, Freleng proyectó en sus largometrajes un modelo narrativo que sería la semiente del cartoon contemporáneo.”⁵⁸ (Canal Historia del Arte 2.0., 2017, 4m36s)

Ambos animadores también trabajaron juntos, realizando el cortometraje *What's Opera Doc?* (1957), parodiando la *Fantasia* de Disney, considerando la producción como una joya de la animación. Basándonos en esta obra maestra podemos observar que la estética en el estudio Warner Brothers se ha seguido depurando, con un estilo sintético del dibujo, con fondos donde priman las formas geométricas y las representaciones más minimalistas y puras, con un uso del color representativo del entorno y narrativo en momentos.

Como mencionamos, en la MGM trabajaban grandes animadores como Tex Avery, Hanna y Barbera. Aunque creados por estos últimos con anterioridad, la serie *Tom y Jerry* tuvo un gran apogeo, produciéndola entre 1940-1958 desde los estudios de animación de la Metro-Goldwyn-Mayer: “Hanna y Barbera llegaron a supervisar más de 100 cortos de *Tom y Jerry* durante dos décadas, que costaban 50.000 dólares cada uno y tardaban semanas en producirse.”⁵⁹

La idea del gato y el ratón, vista con anterioridad en el pasado, surgió como una forma de encontrar nuevo material para encontrar salida al bache creativo por el que el departamento de animación pasaba. Se intentaba encontrar un personaje que funcionara entre el público, imitando la misma fórmula que habían hecho otros estudios como Disney o Warner Bros. encontrando ejemplos en *Mickey Mouse* o *Porky Pig* respectivamente.

El dúo animado, que en un principio era conocido como *Jasper y Jinx*, tuvo éxito entre el público. Obteniendo con el tiempo siete estatuillas de los premios Oscar.⁶⁰

Esta primera etapa fue un éxito. Influenciados por el cine mudo, *Tom y Jerry* no hablan (salvo cuando *Tom* grita, que interpretaba Bill Hanna), por lo que la atención recae en la acción, haciendo que conozcamos las personalidades y el tipo de carácter de los protagonistas, lo cual influye a la hora de diseñarlos. La música también es importante en este tipo de historias, pues complementa esa acción a desarrollar.

⁵⁸ Canal Historia del Arte 2.0. (27 de abril de 2017). *Historia de la animación. Capítulo 4. Looney Tunes* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=CulxfBGpD-U>

⁵⁹⁻⁶¹ Manola, E. J. (s.f.). *TOM y JERRY (1940-1958) Scott Bradley: La apoteosis musical de la persecución*. The Movie Scores. <https://themoviescores.com/inicio/bandas-sonoras-series-cartoons/tom-y-jerry-1940-1958-scott-bradley-la-apoteosis-musical-de-la-persecucion/>

⁶⁰ *Tom y Jerry cumplen 80 años: historia de un gato y un ratón que no pasan de moda*. Clarín digital. https://www.clarin.com/espectaculos/tv/tom-jerry-cumplen-80-anos-historia-gato-raton-pasan-moda_0_H5T0KpwP.html

El crítico de cine y escritor Eduardo J. Manola explica que utilizando toda estos recursos, las animaciones se complementan “ (...) de matices y líneas psicológicas, aprovechando como excusa la natural enemistad del gato y el ratón para exponer ciertos rasgos críticos de la sociedad, en especial a través de una exacerbada violencia que bebía del más puro slapstick pero llevado a un límite tal que, en determinado momento, llegó a provocar la queja y el rechazo en algunos analistas demasiado escrupulosos.”⁶¹

Y es que la serie de Tom y Jerry ha sido considerada políticamente incorrecta y racista, con representaciones estereotipadas en personajes como Mammy Two Shoes que al final fue reemplazado por el de una mujer de raza blanca. También se juzgó por su contenido violento. Debemos tener en cuenta que estos cortos son producto de otro contexto, de una época violenta, muy cercana a la Gran Depresión, seguida de la II Guerra Mundial y en la que vivieron sus creadores

“Esto convirtió a *Tom & Jerry* en un título sumamente atractivo para los adultos, quienes lo consideraron una catarsis: una vía de escape para enfrentar con humor la dureza del mundo cotidiano, al mismo tiempo que experimentaban la tranquilidad de que, sin importar los daños, los personajes estelares siempre regresarían para una nueva persecución.”⁶²

Los cortos se alejaban de la sensibilidad e inocencia de Disney y de la locura y el absurdo con el que operaba Warner. Sin embargo, la estética es muy cercana a ellos. A la hora de desarrollar el concepto de los personajes, el estilo de dibujo fue sencillo, quizá cercana a un estilo Disney. Aunque en un principio había diseños con mucho detalle, como en el caso de Tom, con arrugas y marcas del rostro muy pronunciadas, su pelaje demasiado abundante y sus cejas marcadas y muy evidentes, el diseño se fue simplificando para una mejor animación. Por la contra, el diseño de Jerry se mantuvo desde sus inicios, siendo un personaje con rasgos redondos y adorables.

Dependiendo de la época y quien dirigiera o trabajara en la serie, ha habido varias modificaciones en cuanto al diseño de personajes y fondos como a la animación. Así, a partir de 1942, con la incorporación de Tex Avery al estudio de MGM, la animación se volvió más dinámica y activa. Con el tiempo, obtuvo una visión más esterilizada, menos realista, en parte gracias a la influencia de la UPA:

“(…) con un talante surrealista, sus gags delirantes, explosivos y llenos de exceso y humor negro, y su particular forma de destruir y reconstruir a los personajes en los denominados takes o anticipaciones, que precedían situaciones de golpes o sorpresa, ojos que aumentaban su tamaño hasta lo imposible o directamente se salían de las órbitas junto con mandíbulas que

⁶¹ Manola, E. J. (s.f.). *TOM y JERRY (1940-1958) Scott Bradley: La apoteosis musical de la persecución*. The Movie Scores. <https://themoviescores.com/inicio/bandas-sonoras-series-cartoons/tom-y-jerry-1940-1958-scott-bradley-la-apoteosis-musical-de-la-persecucion/>

⁶² Cruz, L. M. (2 de marzo de 2021). *La historia real de Tom & Jerry: 80 años de jugar al gato y al ratón*. Cine PREMIERE. <https://www.cinepremiere.com.mx/tom-y-jerry-historia-real.html>

caían hasta el suelo. Comicidad tan desternillante como inverosímil que corrió como reguero de pólvora entre sus colegas, incluidos Hanna&Barbera en la dirección de Tom y Jerry.”⁶³

También presento nuevos personajes como Droppy The Dog (1943) o el lobo de Red Hot Riding Hood (1943), cortometraje animado que el mismo Avery dirigió.

Otro ejemplo de cambios en la estética lo encontramos cuando la serie pasó al director checo Gene Deitch y su estudio Rembrandt Films. En 1961, La MGM decidió hacer una nueva versión sin sus creadores y los cortometrajes se produjeron en Checoslovaquia, aunque en los créditos era omitido (Como dato, “los nombres checos se americanizaron en los créditos para evitar que los espectadores asociaran los programas con el comunismo”).⁶⁴

No tuvieron mucho éxito y la calidad era más baja, ya que el presupuesto era limitado y el personal del estudio no conocía los personajes y la serie. De esta forma, encontramos los nuevos cambios que ofrecieron un efecto y resultado extraños. Los fondos parecían pinturas hechas a mano pero con una calidad baja, con poco detalle y con un contraste más bien bajo; Los personajes no estaban bien integrados con el fondo, dando la sensación de ser un copia y pega de una imagen sobre otra, sin mucho más. Los personajes no tenían mucho detalle, con una caracterización bastante pobre y poco nítida.

A diferencia de su primera versión original, no había mucha música de fondo formando parte de la banda sonora (característica importante en el desarrollo de los primeros diseños), al contrario de los efectos sonoros, cuyo uso era excesivo.

Otro cambio de estética de esta serie lo encontramos en Chuck Jones, dibujante de la Warner Brothers, y en el resultado de su trabajo, con personajes como El Coyote y el Correcaminos o Bugs Bunny.

Después de su paso por Wraner Bros. fundó junto al productor Les Goldman su propio estudio, Sib Toer 12 Productions, donde producirán 34 cortometrajes de Tom y Jerry desde 1963 hasta 1967, cuando el estudio fue parte de la Metro-Goldwyn-Mayer y cesó su producción.⁶⁵

Sobre los cambios estéticos en esta nueva etapa encontramos el estilo inconfundible de Jones y la Warner, junto a una pequeña reminiscencia al conocido estilo UPA, al cual el propio Chuck Jones influyó.

⁶³ Manola, E. J. (s.f.). *TOM y JERRY (1940-1958) Scott Bradley: La apoteosis musical de la persecución*. The Movie Scores. <https://themoviescores.com/inicio/bandas-sonoras-series-cartoons/tom-y-jerry-1940-1958-scott-bradley-la-apoteosis-musical-de-la-persecucion/>

⁶⁴ Clarín. (12 de febrero de 2020). *Tom y Jerry cumplen 80 años: historia de un gato y un ratón que no pasan de moda*. Clarín digital. https://www.clarin.com/espectaculos/tv/tom-jerry-cumplen-80-anos-historia-gato-raton-pasan-moda_0_H5T0KpWP.html

⁶⁵ Wikipedia, la enciclopedia libre. (5 de octubre de 2020). *MGM Animation/ Visual Arts*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=MGM_Animation/Visual_Arts&oldid=129811057

Así, encontramos modificaciones en los diseños, como exageraciones en rasgos y tamaños: en Tom, las cejas son más gruesas, la cabeza algo más ancha con rasgos más marcados; En Jerry encontramos las orejas, los ojos y la cabeza más grandes, dulcificando tanto las facciones como las expresiones.

En los años 90 y bajo la dirección de Hanna y Barbera, encontramos una nueva estética, más infantil, que se aleja de su versión anterior.

Como observamos, Hanna y Barbera dejaron de trabajar en la serie de Tom y Jerry a finales de los años 50. Debemos ser conscientes del panorama de ese momento. Maria Lorenzo lo explica así:

“Sin embargo, la decadencia del Hollywood clásico, que se debió a la creciente popularidad de la televisión, así como a los cambios legislativos que regulaban la distribución del cine, pusieron punto y final a las unidades de animación de las majors. Cientos de animadores se fueron al paro, al mismo tiempo que veían cómo sus antiguos cartoons se emitían en las televisiones, sin ganar ellos ni un céntimo a cambio.”⁶⁶

Aunque a mediados de los años 50, Hanna y Barbera dirigían el equipo de animación de la MGM, todos estos cambios hacia la televisión dieron como resultado menos ingresos, por lo que al final el departamento cerró.

Aún así, estos dos artistas crearon su propia productora y estudio de animación en 1957, Hanna-Barbera Productions, Inc. Asociados con George Sidney, director de cine de la MGM para la producción dedicada a la televisión.

“Pero –continúa– dos de estos artistas, William Hanna y Joe Barbera, tomaron la decisión de optimizar aquello que sabían hacer para que pudiera adaptarse a un medio mucho más barato y que demandaba muchas horas de programación: la televisión. La animación creada para televisión fue originalmente una especie de “radio con imágenes”, con protagonismo de los diálogos, y con un detrimento importante de la calidad de la animación, dando origen a la llamada “animación limitada”; pero no hay que olvidar que la forma sigue a la función: los diseños para animación televisiva se simplificaron en extremo, pero resultan contundentes y llamativos, resaltan el carácter del personaje. Generaciones enteras hemos crecido viendo estos personajes en pantalla, y nuestros hijos los seguirán conociendo porque no dejan de producirse reboots.”⁶⁷

⁶⁶⁻⁶⁷ Jiménez, J. (1 de diciembre de 2021). *El arte en movimiento: un libro repasa la historia de la animación*. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20211201/libro-imagen-animada-repasa-historia-animacion/2235661.shtml>

De esta manera empezó a producir dibujos animados y, después de que la MGM cerrara su estudio, se dedicaron a tiempo completo a su empresa.

Centrándonos en la estética, y como bien explica María Lorenzo Hernández, los estudios Hanna-Barbera utilizaron la animación limitada, conocido por su uso en la UPA, como forma de producir a un menor costo, ya que tenían restricciones en relación a los presupuestos.

Sus animadores y diseñadores estaban influenciados por la UPA, y a la hora de crear personajes y fondos se regían por la sencillez formal. Sus fondos y ambientaciones estaban muy bien pintados, utilizando témperas u otros materiales para hacer texturas.

En muchas ocasiones, utilizaban el mismo fondo para diversas escenas, una forma de aprovechar tiempo y abaratar costes. Otra técnica que utilizaban con el mismo fin era cuando las acciones se sacaban del encuadre, utilizando efectos sonoros para expresar lo que estaba ocurriendo (por ejemplo, caídas, choques o una persecución). “Esto resultó muy innovador, pues hasta entonces se utilizaban animaciones complejas para este tipo de escenas, lo cual elevaba los gastos.”⁶⁸

El diseño de los personajes era muy caricaturesco, con trazos simples, mostrando su esencia. En general, las distintas series del estudio poseen una estética muy parecida, como *El Oso Yogi* (1958) o *Los Picapiedra* (1960). Hay otras con un estilo de dibujo más cuidado y elaborado, tanto en diseño como en movimiento, siendo el caso de la serie de *Scooby-Doo* (1969). En estas series el movimiento juega un papel importante.

Aunque en muchas series, el movimiento es bastante limitado, está vinculado al tipo de humor que representaba, que les dio gran éxito. El productor audiovisual y crítico de televisión Óscar Cruz lo explica de esta forma: “Lo relevante en los Hanna-Barbera es lo que hablan y no lo que hacen, mientras que los Warner Brothers tienen un humor más físico.”⁶⁹

Y así, Hanna-Barbera produjo exitosas y numerosas series y películas como los ya citados *Los Picapiedra*, *El oso Yogui*, o *Scopyby-Doo*, *Huckleberry Hound* (1958), *Don Gato* (1961), *Los Supersónicos* (1962) o *Jonny Quest* (1964).

Antes de seguir con el estudio de la estética en la década de los años 60 y 70, debemos mencionar dos personajes por su estilo y repercusión en la industria de la animación para un público infantil y juvenil. Así, tenemos el caso de la *Pantera Rosa* (1963) y *Peanuts* (1950).

⁶⁸ Corrales, G. (6 de octubre de 2013). *Hanna-Barbera hizo rentable el negocio de los dibujos animados*. La Nación. <https://www.nacion.com/viva/television/hanna-barbera-hizo-rentable-el-negocio-de-los-dibujos-animados/Q4KNYWGTSJAYRI2TMYLM5LPNHI/story/>

⁶⁹ Corrales, G. (6 de octubre de 2013). *Hanna-Barbera hizo rentable el negocio de los dibujos animados*. La Nación. <https://www.nacion.com/viva/television/hanna-barbera-hizo-rentable-el-negocio-de-los-dibujos-animados/Q4KNYWGTSJAYRI2TMYLM5LPNHI/story/>

El caso de la pantera rosa es curioso pues el personaje no estaba pensado para una serie de animación sino que su origen viene dado a raíz de la película del mismo nombre de Blake Edwards. El personaje animado fue creado para los créditos de la película y el encargado de su diseño fue el propio Friz Freleng y el estudio DePatie-Freleng Enterprises, fundado por el propio Freleng y su compañero David Hudson DePatie, siendo el primer encargo del estudio:

“[...] Edwards explicó a Freleng que necesitaba la figura de una Pantera Rosa con un aspecto refinado pero a la vez travieso, ya que representaría a la figura que sutilmente se vería en el corazón de un valioso diamante llamado, precisamente, Pantera Rosa. Freleng y su colaborador Hawley Pratt (sea, posiblemente, quien más contribuyó a la personalidad de la pantera) bocetaron numerosas versiones. Edwards quedó fascinado por un dibujo en particular y dijo: “Este es, este es el tipo”, y así se dio origen a la pantera rosa que conoceríamos por generaciones en las comedias fílmicas y dibujos animados.” (Bellon, 2005, citado en Silvestri, 2009) ^{70 71}

Tal fue su éxito que en 1964 inspiró una serie basada en el personaje, aunque al principio solo eran cortos para las salas de cine. Ese mismo año obtuvo un premio Oscar por uno de sus cortometrajes. En los capítulos encontramos un humor directo, inteligente y con dosis de absurdo, cercano para todos los públicos, donde no hay diálogos, con un personaje tan carismático como la misma pantera, poseedora de un ritmo y un movimiento tan expresivo que no hace falta que hable:

“Dicho por sus creadores, La Pantera Rosa reúne la sofisticación de Cary Grant, el estilo característico de James Dean y la capacidad de expresión de Buster Keaton, uno de los reyes del cine mudo.” ⁷²

La estética y el diseño de La Pantera Rosa es muy representativo. Su estilo se caracteriza por una simplicidad formal, con el uso de color y textura. Toda esa simpleza en la forma se ve también en los fondos y en la composición, muy cercano en estética al Minimalismo.

Otro personaje que influyó en futuras series y continuó con gran éxito durante varias décadas fue Snoopy y los Peanuts (1950) del dibujante Charles M. Schulz.

⁷⁰ Silvestri, P. (2009). Desmaterialización en Rosa. *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid. <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero42/desmater.html>

⁷¹ Bellon, Emilio (2005). *No fue nada fácil: tras las huellas del inspector Clouseau* (p. 44). Laborde. Rosario.

⁷² Gómez Rey, S. (29 de septiembre de 2017). *La Pantera Rosa, una dosis de humor asegurada*. FAROS, Hospital Sant Joan de Déu Barcelona

<https://faros.hsjdbcn.org/es/recomendacion/pantera-rosa-dosis-humor-asegurada>

El estilo de dibujo de las tiras cómicas de Schulz posee una simplicidad muy expresiva, siendo la síntesis una característica fundamental. Su tipo de dibujo es sintetizado, con personajes diseñados de forma simple, con muy pocas líneas, las necesarias para representar la esencia del mundo que dibuja. Su estética se puede considerar minimalista, aunque al principio sus dibujos eran más sencillos:

“Fui”, manifestó en cierta ocasión, “un producto de la época. Las tiras cómicas eran muy importantes cuando crecí, durante la década de 1930. Programas de radio, películas los sábados por la tarde y los cómics eran las cosas verdaderamente importantes. Y, por supuesto, yo podía dibujar. Nunca supe hacerlo muy bien –no podría pintar o hacer cosas del estilo–, pero podía dibujar.”⁷³

En 1965, el director de cine, productor y animador Bill Meléndez continuó con las aventuras de los Peanuts en la televisión, junto a Schulz como guionista. Así tenemos el especial de *Navidad A Charlie Brown Christmas* (1965), *A Boy Named Charlie Brown* (1969) o *Charlie Brown Thanksgiving* (1973), entre otras.

Como vemos, durante estos últimos años muchos estudios han ido evolucionando en sus producciones, tanto en técnica como en estética, siendo esta última modernizada, rompiendo con estilos anteriores y acercándose al minimalismo. De esta forma, la estética de los principales estudios irán pasando por algunas modificaciones en la creación y diseño de sus producciones.

Ya explicamos que en el caso de Disney los años 50 y sobre todo los años 60 representan su Era de Plata, donde poco a poco van apareciendo aspectos que reformará la estética y el modo de cómo crearla. Así, hacia finales de los años 50 encontramos la película de *La Bella Durmiente* (1959), que fue una vuelta a los cuentos clásicos populares y la última película dibujada a mano en su totalidad cuya estética está mucho más depurada y sintética.⁷⁴

El artista e ilustrador Eyvind Earle fue el encargado de ocuparse del aspecto y estética del filme, basándose en las convenciones y códigos estéticos del arte medieval para construir los fondos, analizándolos desde un punto de vista contemporáneo, como vemos en la gráfica que utilizaron.

También para el desarrollo estético de este largometraje y de los futuros que se produjeron en Disney la estética de la UPA fue una influencia y referencia clara, marcando un antes y un después, al igual que pasó en el resto de estudios de la época.

⁷³ Sánchez Ron, J. M. (15 de enero de 2016). *El regreso de Carlitos y Snoopy*. El País. https://elpais.com/elpais/2015/12/28/eps/1451317384_273992.html

⁷⁴ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación tras la Segunda Guerra Mundial*. Educomunicación. https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animaci%C3

Su estética simplificada, geométrica, con diseños estilizados y fondos con formas más depuradas son algunas de las características que encontraremos en películas como 101 Dálmatas (1961) o Merlín el encantador (1963). En La bella Durmiente, encontramos fondos pictóricos muy trabajados, como cuadros o estampas que mantienen la idea de composición detallada que los estudios Disney han seguido desde hace décadas. Los personajes entintados con líneas delicadas y definidas y en ocasiones con líneas coloreadas como los contornos de la blusa, el vestido o el pelo de la princesa Aurora.

Aun con todo el esfuerzo y el estudio que se llevó a cabo para realizar La Bella Durmiente, la película no tuvo el éxito esperado y la recaudación fue la mitad del presupuesto que se tenía por lo que fue la causa de la casi bancarrota de la compañía. De esta forma, Walt Disney optó por dedicar menos tiempo a la animación en relación a otros proyectos y el presupuesto se vio muy limitado en comparación a otras películas anteriores. Así que la siguiente producción 101 Dálmatas obtuvo un presupuesto muy bajo.

Pero a raíz de toda esta situación se vivió otro hito histórico en la época. Al ver que la producción de la película era muy cara a la hora de animar, utilizaron un proceso mucho más barato pero con el que no se perdiera calidad, el llamado Xeroxed. Antes de hablar sobre esta técnica, tenemos que pensar que el entintado de las películas estaban muy cuidados y definidos, con unas líneas limpias, cuidadas y afinadas.

Con la técnica Xeroxed el acabado era totalmente distinto: al ser una impresora que obtenía una foto directa del dibujo del animador, no eran necesarios intermediarios que adaptaran el dibujo antes de trasladarlo al acetato, por lo que se ahorraba mucho tiempo y dinero en el proceso, aunque entintadores perdieron su trabajo.

Aunque el dibujo se utilizaba directamente en la animación, los asistentes de los animadores intentaban pulir un poco más los dibujos, para que la línea tuviera una apariencia más limpia. Aún así, había dibujos en los fotogramas que mantenían sus líneas de construcción, dando una apariencia de inmediatez boceto, de dibujo en sucio, muy suelto. El grafismo era muy expresivo y orgánico y se alejaba de la imagen de las películas de Disney anteriores, además de tratarse de una historia que no tenía relación con los cuentos clásicos. Las líneas eran de color negro, pues la máquina solo imprimía en negro.

Los fondos se alejan de esa apariencia pictórica de los cuadros, estando más en consonancia con el diseño de los personajes. Son escenarios con diseños más modernos y simplificados, como si fuesen dibujados de una forma rápida y descuidada. La aplicación del color en ellos también es distinta, pues parece que las propias estructuras de los escenarios se construyen sobre manchas de color, dando la sensación de que no coinciden y el color sobresale de los contornos.

Como dato, hubo muchos desacuerdos y tensión a causa de que los animadores no querían que malograsen sus dibujos y para sortear este tipo de situaciones desagradables e incómodas a la hora de trabajar, había un recordatorio por los estudios: “[...] Por favor, hagan bien sus dibujos. Que no se vea la construcción de

los bocetos por debajo porque los dibujos irán directamente a la pantalla [...]” (Canal Como se Hizo Disney, 2012, 15m20s)⁷⁵

Sin embargo, la película tuvo muy buena acogida entre el público y la crítica, aunque no del propio Walt Disney, pues el resultado era demasiado moderno y tosco, con aspectos que suponen una ruptura con la forma en que él planteaba el desarrollo de sus producciones y una vuelta a la experimentación donde se pueden encontrar buenos resultados a raíz de limitaciones de cualquier índole.

Como observamos anteriormente, la UPA instauró una nueva corriente en la industria de la animación y en Disney comenzó esa influencia con estas dos películas, siendo 101 Dálmatas un ejemplo más claro y evidente.

En los años siguientes, se produjeron películas de diversa temática como Merlín el encantador, Mary Poppins (1964) donde aparecían dibujos animados y personas reales o El libro de la selva (1967), con una estética cercana a anteriores épocas en Disney.

En esta época, el resto de estudios que hemos analizado sigue produciendo bajo estéticas que han ido modificándose en mayor o menor medida durante estos años, en parte por adaptarse al medio y al tiempo en el que están (ya sea a nivel técnico o por otro tipo de ámbitos que influyen de alguna forma), y por otra al factor económico que condiciona cualquier producción.

En esta década, Warner Bros. Cartoons estaba centrada en la producción de dibujos animados para televisión con programas como El show de Bugs Bunny (1960), donde se pudieron ver todas las versiones de The Bugs Bunny Show que se estrenaron después del año 1948. Debemos mencionar de nuevo a David H. DePatie quién fue el último a cargo del estudio original de animación Warner Bros. en 1961 hasta finales de 1963, cuando cierra el estudio de animación.

Como resultado, se contrató a otro estudio diferente al original para animar: el estudio Hal Seeger Productions quienes realizaron la apertura y cierre de la serie El Festival de Porky (1964).⁷⁶

Desde 1964 a 1967, Warner contrató a DePatie-Freleng para producir *Looney Tunes* y *Merrie Melodies*, donde el animador e ilustrador Robert McKimson dirigió gran parte de los Looney Tunes. También el estudio independiente Format Fims produjeron nuevos cortometrajes de El Coyote y el Correcaminos, todo ello hasta que el propio estudio de la Warner Bros. volvió a producir otra vez, esta vez bajo el nombre de Warner Bros.-Seven Arts Animation, pues fue comprada por Seven Arts Associates.

⁷⁵Canal Como se Hizo Disney. (22 de julio de 2012). *Como Se Hizo 101 Dálmatas /The Making of 101 Dalmatias* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Fa5ofYN7o3A>

⁷⁶Beck, J. (21 de marzo de 2005). *Hal Seeger (1917-2005)*. Cartoonbrew. <https://www.cartoonbrew.com/old-brew/hal-seeger-1917-2005-973.html>

En esta etapa, el estudio sería dirigido por el animador Alex Lovy, quien trabajó en los estudios Walter Lantz y Hanna Barbera. Con él estuvieron trabajando grandes artistas que ya estuvieran contratados en el estudio anteriormente y nuevos dibujantes como los animadores de Disney Ed Solomon y Volus Jones e hizo dibujante principal del estudio a Laverne Harding. De esta forma, los dibujos que se produjeron en estos años son muy diferentes en estética a los anteriores que tanto éxito les dieron, “con un tono cercano a los dibujos animados de Hanna-Barbera de la época.”⁷⁷

En 1969, Warner Bros. cerró el estudio para siempre, al ser comprado por Kinney National Company aunque los Looney Tunes y las Merrie Melodies seguirían en emisión en la televisión hasta hoy, manteniendo su popularidad.

En este periodo, más concretamente en 1957, la MGM cierra su estudio de animación y Hanna-Barbera contrató a la gran parte de sus empleados, centrándose como compañía en la producción de animación para televisión después de pasar por una temporada de distinciones, ganando varios premios Oscar

Antes de entrar en la década de los años 70 y 80, tuvo lugar un hito histórico dentro de la industria de la animación que cambió el devenir de una de las grandes compañías del mercado.

Con la muerte de Walt Disney el 15 de diciembre de 1966, la Compañía Disney comienza una de las etapas más oscuras de su historia conocida como Era de Bronce o Era Oscura. Sin la guía de Walt Disney y con el siguiente fallecimiento de su hermano Roy el 20 de diciembre de 1971, la compañía se vio a la deriva en busca del próximo camino a seguir.

Durante esos años era Wolfgang Reitherman, uno de los Nueve Ancianos de Disney (Junto a Milt Kahl, Les Clark, Eric Larson, Ward Kimball, Frank Thomas, Ollie Johnston, John Lounsbery y Marc Davis), quien lideraba el departamento de animación, insistiendo en el trabajo en equipo.⁷⁸

La idea de Reitherman era hacer películas para las familias, asegurar que la animación de Disney podría seguir en la nueva centuria a raíz de una nueva generación de artistas que pusieran su marca en su arte, alejándose un poco del paradigma de Disney de crear películas.

⁷⁷ Warner Bros. Cartoons, Inc. (29 de agosto de 2022). En *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Warner Bros. Cartoons, Inc.&oldid=145650013#DePatie-Freleng_Enterprises_y_Format_Films_\(1964-1967\)](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Warner_Bros._Cartoons,_Inc.&oldid=145650013#DePatie-Freleng_Enterprises_y_Format_Films_(1964-1967))

⁷⁸ Deja, A. (2016). Wolfgang Reitherman, *The Nine Old Men. Lessons, techniques, and inspiration from Disney's great animators* (pp.34). CRC Press.

Así, quería hacer hincapié en desarrollar personajes interesantes con una buena y rica relación en la historia, como por ejemplo los villanos cómicos. Reitherman partía de la base de qué querrían ver los niños, cambiando un poco su filosofía de contar historias: “Si perdemos a los niños, lo perderemos todo” decía el animador.⁷⁹

Como ejemplo de producciones encontramos los largometrajes de *El libro de la selva* (1967), estrenado después de la muerte de Disney; *Los Aristogatos* (1970), considerado un “Clásico Disney” o *Robin Hood* que ya no contó con la supervisión directa de Walt Disney. La primera citada consiguió un gran éxito en taquilla, y mostraba que se avecinaban cambios en relación al tipo de historias, sobre todo *Los Aristogatos*, lejos de los cuentos clásicos y sus adaptaciones.

En *Robin Hood* “el presupuesto de la película se recortó, la idea original de Ken Anderson se difuminó hasta la extenuación y tanto el diseño de personajes como la animación de secuencias completas fue reciclado sin ningún disimulo de otras películas, principalmente 'El libro de la selva', 'Los Aristogatos' e incluso la fundacional 'Blancanieves y los siete enanitos'”.⁸⁰

Este tipo de reciclado lo utilizaron en algunas películas futuras. Sobre este aspecto Reitherman seguía esta idea para abaratar costos.

Tanto *Los Aristogatos* como *Robin Hood* tuvieron cierta popularidad, aunque se esperaba una mayor acogida que llegó con *Los Rescatadores* (1977).

Su estética mantiene ciertas características de ese estilo más cercano al de la UPA, como las líneas sueltas y bocetadas negras, aunque mucho más controladas y menos “sucias”. Sin embargo, en los fondos, aunque mantienen esa idea de dibujo menos detallado y rápido si lo comparamos con los escenarios de largometrajes como *Bambi* o *La Bella Durmiente*, son más realistas en su forma, pero con dibujos que sugieren objetos o estructuras reales, sin mucho detalle y a veces sin acabar en su totalidad el dibujo; Mientras, los colores que utilizan suelen acercarse en ciertas ocasiones a lo real pero sin la misma aplicación que los clásicos que hemos citado anteriormente. Tienen una apariencia de ilustración, como en el caso de *Los Aristogatos*, siendo en acuarela.

Tras el fallecimiento de los dos pilares Disney y el vacío de poder de la compañía, ocupó su lugar Ron W. Miller, yerno de Walt Disney, por lo que la trayectoria de las producciones cambió. Se buscó ir más allá del cine familiar y el público infantil, ampliar el rango de edad y desarrollar nuevos contenidos y narrativas. Esto tiene relación con los nuevos largometrajes que atraían tanto a niños como adultos y tenían un gran éxito y popularidad: *Star Wars* (1977) o *E.T.* (1982) fueron éxitos en la década de los 80.⁸¹

⁷⁹ Deja, A. (2016). Wolfgang Reitherman, *The Nine Old Men. Lessons, techniques, and inspiration from Disney's great animators* (pp.50). CRC Press.

⁸⁰ Albizu, D. (s.f.). *Robin Hood. El zorro más listo del corral* [Comentario en la página web *Sensacine*]. Sensacine. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-284/sensacine/TABLAS>

⁸¹ Millán, V. (19 de agosto de 2019). *La Era Oscura de Disney: cuando solo estrenaban rarezas y fracasos*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/08/era-oscura-disney>

Así surgieron proyectos en los que Disney intentó un acercamiento a la ciencia-ficción, con películas de acción real. Producciones como *Tron* (1982), considerada hoy en día como una obra de culto y una de las primeras películas en utilizar CGI, (Computer Generated Imagery) imágenes generadas por ordenador, o *Condorman* (1981), una película de superhéroes que en su momento tuvo poco éxito.

Como ya explicamos, la compañía ya había producido películas de acción real con dibujos animados, como es el caso de *Mary Poppins* en la década pasada, con un gran éxito, y continuaron con otros proyectos como *La bruja novata* (1971) o *Pedro y el dragón Elliot* (1977), siendo un musical donde se combina escenarios reales con el personaje del dragón, un dibujo animado.

También se siguió haciendo animación como *Todd y Toby* (1981), otra adaptación literaria con un carácter más reflexivo y dramático, al igual que algunos clásicos Disney. En esta película comenzaron a trabajar futuros animadores que serán reconocidos y claves para el desarrollo y la futura estética de Disney en los años noventa, como Glen Keane o John Lasseter.

Pero Disney quería llegar a un público de mayor edad y surgió el género de terror en sus películas:

“Todos estos pasos hacia el cine adolescente o adulto llevaron a Disney a tomar la decisión de crear un sello nuevo solo para estos títulos. Así nació Touchstone, productora que iría sacando títulos de este tipo en los 80 y 90 y que se estrenó con otra historia del ramo: *El carnaval de las tinieblas* (1983) basada en una historia y con guion de Ray Bradbury.”⁸²

Dentro de este repertorio podemos nombrar *La montaña embrujada* (1975), *Los ojos del bosque* (1980) o *Taron y el caldero mágico* (1985), un largometraje animado que no logró recaudar más de la mitad de su presupuesto y que casi supuso la bancarrota del estudio.

En esta película, encontramos la intención de Disney de crear una historia de fantasía y épica que atrajera a niños y adultos. Así, se quiso alejar de lo infantil y hacer algo novedoso, adaptando una saga literaria del género fantástico 'Las Crónicas de Prydain' del escritor estadounidense Lloyd Alexander.⁸³

Aunque tiene una base literaria, la película se aleja bastante de las novelas: cambios en la apariencia de los personajes, omisión de otros o recreación a partir de varios fueron algunas alteraciones además del cambio de guión que se realizó varias veces. Esto también se ve en la estética y en el diseño. La estética que se utilizó fue la de las películas clásicas de Disney que todos conocemos. Dentro del estilo de dibujo del estudio, los personajes eran más realistas que los de sus últimas películas. No había una simplificación en las formas ni una estilización, pero sí una dulcificación en los rasgos, con ojos grandes, movimientos realistas y creíbles, características propias del estilo. Además de estos aspectos, se utilizaron nuevas herramientas y técnicas: “Pese a la apuesta por el estilo clásico en el diseño de los personajes, Disney quería incorporar novedosos elementos gráficos, más acordes con los tiempos que corrían.

⁸² Millán, V. (19 de agosto de 2019). *La Era Oscura de Disney: cuando solo estrenaban rarezas y fracasos*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/08/era-oscura-disney>

Fue el primer filme en introducir técnicas como el proceso de transferencia de fotos de animación, que servía para facilitar el traspaso de la animación en bruto al celuloide. Incluso se utilizaron las primeras imágenes generadas por ordenador para crear los efectos del orbe de la princesa Elena o el del propio caldero mágico.”⁸⁴

A pesar de toda la dulcificación y la fantasía, la película, causó terror en los niños por su tono de terror. Aunque se recortó y se suavizó el contenido, “fue la primera vez que un clásico de Disney contó con la calificación PG como advertencia de que contaba con material que podría ser considerado poco adecuado para los niños.”⁸⁵

El largometraje no llegó a superar su presupuesto de “44 millones de dólares, una cifra estratosférica para la época” obteniendo de recaudación en los cines la cantidad de 21 millones de dólares.⁸⁶

Internacionalmente no tuvo éxito, obviando algunos como Francia o Japón, donde sirvió de inspiración a Shigeru Miyamoto para crear su videojuego 'The legend of Zelda'.⁸⁷

Además de ser la primera película Disney que no posee canciones, esta película sirvió como una forma de experimentar recursos y métodos que se utilizaran en películas futuras. A pesar del fracaso de Taron y el caldero mágico, se siguió haciendo algunas películas animadas como Basil el ratón superdetective (1986) u Oliver y su pandilla (1988), películas entretenidas y adaptaciones libres de las novelas de Sherlock Holmes y Oliver Twist respectivamente.

Después de la forzada salida de Ron Miller de la compañía, Roy E. Disney, sobrino de Walt, se hizo cargo de la empresa y se evitó la compra de Disney por parte de otros inversores.⁸⁸

Otro hecho procedente de esta época, fue la creación de Sullivan Bluth Studios. Después de dirigir y trabajar en la producción de muchas películas Disney, Don Bluth abandonó los Estudios Disney junto a varios compañeros, pues sus ideas no se relacionaban ni se acercaba al planteamiento que la compañía quería seguir a partir de ahora en relación a la producción de los largometrajes. De esta forma, estableció su propio estudio, conocido desde su fundación en 1979 como Don Bluth Productions, con su primer cortometraje Banjo the Woodpile Cat, con la idea de producir con las técnicas tradicionales (como hacía Disney anteriormente) pero con bajos costes. Tiempo después, cambió su nombre al caer en bancarrota por el de Bluth Group, junto a sus compañeros Gary Goldman, Rick Dylar y John Pomeroy, dedicándose al ámbito de los videojuegos.

⁸³⁻⁸⁴⁻⁸⁵ Juez, I. (25 de mayo de 2021). *Elena la princesa maldita que apenas existe para Disney y para los niños*. El Correo. <https://www.elcorreo.com/familias-bbk-family/elena-princesa-maldita-disney-taron-caldero-magico-20210310132127-nt.html>

⁸⁶⁻⁸⁷ Juez, I. (25 de mayo de 2021). *Elena la princesa maldita que apenas existe para Disney y para los niños*. El Correo. <https://www.elcorreo.com/familias-bbk-family/elena-princesa-maldita-disney-taron-caldero-magico-20210310132127-nt.html>

⁸⁸ Millán, V. (19 de agosto de 2019). *La Era Oscura de Disney: cuando solo estrenaban rarezas y fracasos*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/08/era-oscura-disney>

En 1985 vuelve a estar en bancarrota y pasan a ser Sullivan Studios, ya que Bluth y Goldman se asociaron al empresario Morris Sullivan y finalmente trasladan el estudio a Dublin.

Su primer largometraje fue *The Secret Of NIMH*, considerada su obra maestra y, a raíz de su estilo de animación, llamó la atención de grandes estudios y personalidades como Universal Studios o Steven Spielberg, con los que trabajaron para producir *Fievel* y *el Nuevo mundo* (1986) entre otros proyectos. Esta película fue un éxito en cines, “(...) con una recaudación de más de 84 millones de dólares en todo el mundo. El éxito fue tal que Spielberg estuvo seguro de haber encontrado a su propio Mickey Mouse (...)”.⁸⁹ Así, el personaje del ratón Fievel Ratonovich se convirtió en la mascota de Amblimation, sucursal de Amblin Entertainment, productora de cine y televisión fundada por Spielberg en 1981.

Otra de sus producciones junto a Universal Studios, Spielberg (que no Amblimation) y George Lucas fue *En busca del valle encantado* (1988), largometraje que consiguió un gran éxito internacional, seguidores y numerosas secuelas. A finales de los 80 el estudio se independizó de Universal Studios y Spielberg, comenzando a trabajar para otros estudios como Fox, MGM o la Warner Bros. En esta etapa, mencionamos *Todos los perros van al cielo* (1989), producida en Dublín en los estudios Sullivan Bluth, donde encontramos bastantes giros argumentales y la muerte como uno de los temas centrales.

Muchas de las secuelas y películas de estos años no estuvieron bajo la dirección del propio Bluth pero dejaron un camino a seguir para las futuras producciones basadas en las primeras originales.

Su estilo de dibujo en parte está influenciado por Disney. Tanto Bluth como Gary Goldman y John Pomeroy habían comenzado su carrera en Disney y ese predominio se observa en sus diseños, como en los animales o animales antropomórficos, que recuerda a los diseños de la etapa clásica de Disney, mientras que los humanos están menos estilizados y dulcificados. Para ellos la estética y todo lo relacionado con lo visual era muy importante, de ahí que los escenarios estuvieran detallados y de corte más realista, con un gran control de la luz y con una paleta de color muy característica y representativa dentro de su estilo, alejada de la de Disney, siendo más opaca y menos intensa en comparación. La música es un aspecto esencial y su uso proviene de las animaciones musicales más clásicas del cine de animación.

⁸⁹ Corona, A. (6 de septiembre de 2017). *De los misterios de 'NIMH' al apocalipsis de 'Titan A.E.': todas las veces que Don Bluth nos partió el corazón*. Canino Magazine. <https://www.caninomag.es/los-misterios-nimh-al-apocalipsis-titan-e-todas-las-veces-don-bluth-nos-partio-corazon/>

Un tratamiento clásico que, como explica Jaume Duran en *La música de los dibujos animados* (2014), posee un carácter descriptivo o complementario, canciones convencionales interpretadas por uno o varios personajes principales, llegando a usar diferentes procedimientos de creación o hasta adaptando.⁹⁰

La influencia de los estudios Disney estaba presente en los largometrajes de Bluth. El periodista cultural Alberto Corona explica que “Don Bluth jamás quiso ocultar su procedencia, lo que entre otras cosas derivaría en que sus trabajos fueran constantemente confundidos con los alumbrados por la Casa del Ratón.”⁹¹

De ahí que aspectos estéticos y expresivos se repitan en ambas factorías aunque Bluth y sus compañeros buscaran innovar y una renovación técnica y argumental; Ejemplo de esto lo hayamos en películas donde se combina imagen real y dibujos animados o la tecnología CGI, aunque los resultados en términos de calidad no fueran buenos.

Pretendía ser competencia para Disney, con el fin de llegar a estar a ese nivel y poder relevarlos. Por ese motivo, no solo se preocupaban de la parte visual sino que querían desarrollar más los guiones, llegando al público a través de historias emocionales. Así, encontramos películas con temáticas que se repiten constantemente, como los argumentos sobre la relación de los personajes con su hogar, con sus familias o la idea que tienen sobre ellos; Personajes perdidos o lejos de su familia que se ven envueltos en algún tipo de viaje para reencontrarlos.

Aunque produjeron películas de animación que tuvieron mucho éxito a finales de los 80 y principios de los 90, aun no eran muy conocidos.

Otros estudios se seguían manteniendo durante esta década:

Durante los años 70, las principales productoras de dibujos animados para televisión en EE.UU era Hanna-Barbera Productions, Filmation y DePatie-Freleng Enterprises.

En los años 80, la estética que predominaba estaba relacionado con el tipo de series que se estaba produciendo sobre personajes de comic y literatura populares. La empresa norteamericana Filmation fue la nueva competencia que creó que estas series como He-Man y los Amos del Universo, Tarzán, Flash Gordon, Batman y Robin.⁹²

⁹⁰ Duran, J. (2014). *La música de los dibujos animados, Música y audición en los géneros audiovisuales* (p. 125). Universitat de Barcelona Edicions.

⁹¹ Corona, A. (6 de septiembre de 2017). *De los misterios de 'NIMH' al apocalipsis de 'Titan A.E.': todas las veces que Don Bluth nos partió el corazón*. Canino Magazine. <https://www.caninomag.es/los-misterios-nimh-al-apocalipsis-titan-e-todas-las-veces-don-bluth-nos-partio-corazon/>

⁹² Bustillos, M. (21 de abril de 2021). *Las mejores series animadas de superhéroes de Filmation*. GoGo Catrina. <https://gogocatrina.com/animacion/las-mejores-series-animadas-de-superheroes-de-filmation/>

Estuvieron presentes en la industria hasta 1989, cuando cerró. Presentaban un estilo de dibujo más realista y cercano a los comics de acción, aventuras y ciencia-ficción de la época. Filmation había adquirido los derechos de los personajes de la editorial DC Comics “que, en la década de los cuarenta, desarrolló un nuevo tipo de personaje para un nuevo modelo discursivo, el *comic book*, producto de entretenimiento destinado a un público infantil.”⁹³ El llevar acabo estas adaptaciones era una forma de fidelizar a un público que ya conocían y seguían a estos personajes, por lo que esperaban tener éxito con las nuevas producciones. Utilizaban la animación limitada, el rotoscopio y repetían secuencias de animación en varias ocasiones, no mostrando predilección por la calidad del producto, sino que fuera económico a la hora de producirlo.⁹⁴ El investigador y docente Diego Mollá Furió (Universidad de Murcia) expone que el director y productor Bruce Timm, quien comenzó su trayectoria en Filmation, explicaba que el estudio era como una factoría a la hora de producir:

“Filmation era realmente una fábrica. Te decían, literalmente, que no pasaras todo el tiempo haciendo un gran dibujo, que hicieras uno bueno. Básicamente lo que eso significaba era que no pasaras tiempo extra dibujando músculos y nudillos y cosas así.” (Nolen-Weathington, 2004: 18 citado por Mollá, 2022)⁹⁵

Aun así, los fondos estaban más elaborados y detallados en comparación, aunque había cierta simplicidad que funcionaba en conjunto con el diseño de los personajes.

Viendo estos cambios estéticos y argumentales durante esta década y la siguiente, el estudio Hanna-Barbera también adaptó en animación personajes del *comic book* como Los Cuatro Fantásticos entre 1967 y 1970.⁹⁶ Mollá explica que el dibujante de cómic y colaborador del estudio Alex Toth elaboró los diseños de personajes, siendo muy similares al de los cómics, aunque la animación limitada, con planos poco detallados a no ser que fuera una visión general, marca la diferencia de uno a otro estilo.⁹⁷

Además de estas series, siguieron produciendo series como Los Snorkels o Los Pitufos y nuevas versiones de sus series producidas con anterioridad, dirigidas a un público más infantil como Los pequeños Picapiedra, Popeye y su hijo o Un cachorro llamado Scooby-Doo.⁹⁸

^{93-95-96 -97}Mollá Furió, D. (2022). La relación entre las industrias del cómic y la animación. Del cine mudo a la televisión. *Tebeosfera*. Cómic y periodismo 3(19). https://www.tebeosfera.com/documentos/la_relacion_entre_las_industrias_del_comic_y_la_animacion._d_el_cine_mudo_a_la_television.html

⁹⁴ Mérida Mejías, S. (2013). *Rotoscopia y captura del movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción (p.18)* [Tesis de maestría, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35675/memoria.pdf>

⁹⁸ Hanna-Barbera. (28 de diciembre de 2022). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hanna-Barbera&oldid=148242477>

En ocasiones se aliaban con el estudio Ruby-Spears para desarrollar algunas producciones. Este último fue fundado por los creadores de Scooby-Doo, Joe Ruby y Ken Spears, y estaban especializados en animación. Pero a raíz de problemas económicos, Hanna-Barbera desarrolló la producción en estudios extranjeros, hasta que Warner Bros. optó por el estudio para desarrollar nuevas series.

Sobre la Warner Bros, será en los años 80 cuando se restaure el estudio bajo el nombre de Warner Bros. Animation.

Los proyectos estaban relacionados con los Loonies Tunes, en un principio con recopilatorios o películas especiales centrados en algunos personajes de los Loonies Tunes y hacia finales con nuevo material sobre ellos y también sobre las Merrie Melodies, haciéndolos renacer en la década siguiente, no solo para la televisión, sino también para cine.

En los años 90 encontramos un renacimiento de la animación como industria, tanto en televisión como en cine. Como muchos estudios de aquellos años, comenzaron a centrarse en producir largometrajes animados, siendo los estudios Disney los que lideraban la taquilla, comenzando su Resurgimiento en este ámbito. Pero uno de los mayores hitos dentro del cine de animación dados en esta época es la incorporación de los ordenadores en la producción de animación. El uso de la tecnología en el cine de animación facilita el proceso creativo y técnico, ocasionando que en los años venideros casi no se realice animación tradicional:

“La primera secuencia en la que se utilizó el ordenador para su crear un diseño y ambiente que diera la idea de que la cámara se movía en todas las direcciones, fue en 1991, en el baile de La bella y la bestia.”⁹⁹

Como hemos mencionado, los años 90 supusieron el final de “La Era Oscura” de los estudios Disney. Este suceso comenzó con la propuesta y seguida aceptación de la colaboración con Spielberg, surgiendo así la película ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988), producción que fue un éxito en cines, pero fue el siguiente año el momento en que el Disney recuperó su posición de éxito con el estreno de La Sirenita (1989), película que marcaría la estética de gran parte de la década siguiente. A partir de La Sirenita, se produjeron numerosas películas musicales basadas en cuentos, historias, mitos y novelas, como La Bella y la Bestia (1991), Aladdin (1992), El Rey León (1994), que hicieron renacer de nuevo al estudio y que contaron con el apoyo del público.

Durante estos años y a través de estos films, se mantuvo una estética dulcificada, que en algunos rasgos recuerda a su estilo anterior pero más estilizada y simplificada. Uno de los representantes de esta nueva estética fue el animador Glen Keane, cuyo estilo de dibujo expresivo y dinámico, creíble en movimientos y expresiones de sus diseños, dejaron una impronta en los estudios de la época.

⁹⁹ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El camino del cine digital actual de animación*. Cine y educación. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_camino_del_cine_digital_de_animacion%C3%B3n_

De esta estética podemos analizar diferentes aspectos: Los personajes poseen ojos grandes y expresivos, el peinado es un distintivo claro y aspecto importante para crearlos; el diseño del cuerpo está simplificado, con un estilo más depurado y fluido, buscando proporcionarlo, sobre todo en los protagonistas. Se sigue manteniendo el estilo más cartoon para personajes secundarios o cómicos, exagerando rasgos o expresiones. Al igual que en otras películas, los colores que los personajes muestran son escogidos de una forma representativa, al igual que el resto de la paleta para los fondos. Para el diseño de los escenarios encontramos diferencias dependiendo si la película se rige por una estética que viene marcada por la historia o el contexto del que forma parte, pues el tipo de representación varía dependiendo del origen. De esta forma, tenemos unos fondos más pictóricos y de corte tradicional en *La Sirenita* o *La Bella y la Bestia* y otros diseñados más acorde a la época, a la cultura o al movimiento artístico del que forma parte como en *Hércules* (1997) o *Mulán* (1998). El tratamiento de los personajes a la hora de diseñarlos es muy similar pues todo tiene que funcionar en su conjunto.

Además, está el uso de la animación por ordenador y el 3D. Aunque hubo películas de acción real durante los años 80 y 90 con imágenes generadas por ordenador, también en el cine de animación encontramos su uso, cada vez con más frecuencia durante la década, todo ello por medio de efectos especiales como el morphing, cuyo proceso transforma dos elementos o imágenes en una transición a partir de los puntos en común de esas partes, obtenidos por medio de programas de tratamiento de imágenes.¹⁰⁰

Así, mencionamos como ejemplos de procedimientos digitales la escena del baile de *La Bella Y la Bestia* (1991), la película de *Mulán*, con su escena CGI de la avalancha o *Tarzán* (1999) donde se crearon los árboles de la selva a través de software y del pintado digital.

Además de los largometrajes de animación 2D también desarrolló proyectos en acción real como *El retorno de las Brujas* (1993) o con otras técnicas englobadas en la animación digital, como el Stop Motion. En este punto debemos nombrar al director de cine y dibujante Tim Burton, cuyas producciones y estética particular han influido a numerosos artistas de distintos campos. Fue en 1994 que produjo junto a Walt Disney Pictures y Touchstone Pictures, una distribuidora propiedad de la compañía Disney, *Pesadilla antes de Navidad*, dirigida por Henry Selick, director, guionista y animador estadounidense. Ambos fueron animadores en Disney y finalmente se comprometieron a desarrollar el proyecto, el cual era idea original de Burton. Burton había sido despedido de Disney en 1984, pues su estilo no encajaba con el de Disney, considerándolo ‘un poco especial’ pero no utilizando finalmente los diseños y dibujos en los que trabajara durante un largo periodo de tiempo.¹⁰¹

¹⁰⁰ Murgic, I. (3 de junio de 2000). *Morphing*. IDIS. <https://proyectoidis.org/morphing/>

¹⁰¹ Gimeno, S. (29 de marzo de 2019). *Tim Burto: “Dumbo es, básicamente, mi historia con Disney”*. Sensacine. <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18576152/>

Según el propio director “lo raro de Disney es que quieren que seas un artista, pero al mismo tiempo quieren que seas un obrero de fábrica, un zombie sin personalidad.”¹⁰² Pero la compañía poseía los derechos del largometraje, y viendo el éxito que había conseguido Burton con otras películas, decidieron llevar *Pesadillas* antes de Navidad a la gran pantalla.¹⁰³

Esta película es un buen ejemplo para analizar las influencias que conforman su estilo, convirtiendo su estética en algo inconfundible e identificable, siendo a la vez imitable por muchos otros artistas. Para empezar, si debemos describir su estilo, descubrimos un aspecto tétrico, oscuro y misterioso que hace de sus proyectos algo visualmente atractivo y llamativo. Las influencias visuales más claras son el expresionismo y el arte gótico:

En los años 20 apareció el expresionismo alemán, un movimiento de vanguardia que influyó en varias áreas, como la cinematográfica. A causa del contexto prebélico de la Alemania de esos años, tiene un carácter más pesimista, observando este aspecto en una de sus características principales: la deformación de la realidad de una forma individual y personal.

“Se quieren mostrar sentimientos, emociones, algo que ilustre la naturaleza y el ser humano.”¹⁰⁴

Al rechazar la representación mimética de la realidad, se prima la subjetividad, dando una visión más intuitiva y expresiva del artista, buscando la esencia y la expresión interior del ser humano.

Dentro del cine, influyó considerablemente en el cine de terror o negro. Los escenarios y decorados están deformados, con partes asimétricas. Las perspectivas están falseadas, eliminando todo rastro de realismo, dando una sensación de agobio y opresión. La composición y los encuadres estaban muy estudiados, con planos bastante estáticos y el uso de la iluminación es de vital importancia, donde el contraste entre luces y sombras tiene una finalidad narrativa y ornamental: “(...) el elemento esencial de la puesta en escena era la luz y en consecuencia, las sombras.”¹⁰⁵

¹⁰² Sutton, C. (diciembre 2017). El cine de Tim Burton, un cine de culto. *Revista El Espectador Imaginario*, (88). <https://www.elespectadorimaginario.com/el-cine-de-tim-burton-un-cine-de-culto/>

¹⁰³ Simpson, B. (10 de octubre de 1993). The Concept: Jack-o'-Santa : Tim Burton's new movie for Disney isn't exactly a steal-Christmas-kind-of-thing. It's more like a borrow-it-and-give-it-a-weird-twist-kind-of-thing. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1993-10-10-ca-44372-story.html>

¹⁰⁴ Calvo Santos, M. (21 de enero de 2015). *Expresionismo. 1905-1933*. Historia Arte! <https://historia-arte.com/movimientos/expresionismo>

¹⁰⁵⁻¹⁰⁶ Historia del cine. (s.f.). *Expresionismo alemán en el cine: características y películas*. <https://historiadelcine.es/por-etapas/expresionismo-aleman-cine-caracteristicas/>

De ahí la importancia de la caracterización de los actores, con un maquillaje excesivo y exagerado, para una mayor y más expresiva actuación, la cual era bastante teatral. Así se marcaban bien partes del rostro, como los ojos.

Prevalece una temática más oscura, causada por el contexto de guerra: “El miedo, la angustia, el terror y la desesperanza dieron paso a películas donde lo fantástico, lo sobrenatural o lo siniestro eran las temáticas más recurrentes.”¹⁰⁶

“El expresionismo es la corriente que más ha influido en la conformación de su estilo estético y visual. Dos de las películas expresionistas de mayor relevancia, *El Gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) y *Nosferatu* (FW. Murnau, 1922), fueron inspiración para sus principales obras. Asimismo, sus mundos, su iluminación y sus personajes se ven fuertemente influenciados por el arte de directores como Fritz Lang (*Metropolis*, 1927; *El vampiro de Dusseldorf*, 1931) o Paul Wegener (*El Golem*, 1920).”¹⁰⁷

Ese estilo y tradición gótica acompañan a todos estos aspectos formando una estética oscura, con ambientes sobrenaturales, misteriosos y sombríos. El cine gótico de los años 50 y 60 influyó en su obra, junto a personalidades como el actor de cine de terror Vincent Price:

“Por su parte, lo gótico, derivado también del expresionismo, se convierte en un estilo concienzudamente desarrollado en Gran Bretaña a finales de los cincuenta y durante los sesenta, retomando el cine clásico de terror y los tópicos de monstruos, de vampiros, para que personajes como Drácula y Frankenstein, volvieran a la pantalla, a cargo de los estudios Hammer.”¹⁰⁸

Además del cine, la literatura tiene un peso en la obra de Burton, con escritores como Charles Dickens o Edgar Allan Poe, del cual obtiene temáticas y referencias como la muerte, la soledad, la marginalidad y lo paranormal.

Como observamos, estos elementos vanguardistas se repiten en más de una de sus películas, tanto en la narrativa como en la estética. Todo ello se transforma al partir de su perspectiva, lo que hace que lo identifiquemos y diferenciamos de otros estilos.

Esos ambientes espectrales y siniestros que Burton crea son irreales en sí pero también son unos reflejos de nuestro propio contexto, haciéndolos cercanos a nosotros, llegando en ocasiones a no diferenciar el mundo real que retrata con ese que se supone extraño.

Los personajes se enfrentan a problemas y miedos que son muy similares a los que tenemos nosotros mismos. Éstos suelen ser marginados, contrarios a lo que la sociedad admite, a causa del aspecto que poseen.

¹⁰⁷ Sutton, C. (diciembre 2017). El cine de Tim Burton, un cine de culto. *Revista El Espectador Imaginario*, (88). <https://www.elespectadorimaginario.com/el-cine-de-tim-burton-un-cine-de-culto>

¹⁰⁸ Sutton, C. (diciembre 2017). El cine de Tim Burton, un cine de culto. *Revista El Espectador Imaginario*, (88). <https://www.elespectadorimaginario.com/el-cine-de-tim-burton-un-cine-de-culto>

Sin embargo, Burton consigue que no nos dejemos llevar por la apariencia y que veamos la belleza interior de la persona, lo que debemos valorar. De ahí que logre humanizar lo que se supone que debemos y hemos aprendido a temer. Esa esencia a captar es una característica que ya explicamos del expresionismo y su propia estética ayuda mucho a recrearlo. Los personajes que aparecen en películas de este director como *La novia Cadáver* (2005) o *Frankenweenie* (2012) tiene un diseño acorde con el mundo al que pertenecen, con una imagen entre lo espectral y lo humano, pero con diferencias entre unos y otros dependiendo de su función y carácter: hay personajes con una apariencia frágil y estilizada, altos, con extremidades delgadas y largas; otros más desgarrados, bajos y anchos, con brazos y piernas cortas. En definitiva, se exageran rasgos o partes del cuerpo, como los ojos grandes y expresivos, marcados con ojeras oscuras, y una palidez casi cadavérica, muy propia del maquillaje a utilizar en el cine de los años 20.¹⁰⁹

Así, se aleja del canon de belleza convencional, uno que ha seguido estudios como Disney, obteniendo así personajes con apariencia terrorífica.

Siguiendo con Warner Bros. A finales de los 80 y principios de los 90, se centraron en la producción para televisión junto a Hanna-Barbera Productions, creando cortos y series como los *Tiny Toons* (1990), producidos con la ya mencionada Amblin Entertainment, *Pinky y Cerebro* (1995) o *Animaniacs* (1993), cuya estética se mantiene cercana a la de la Warner pero con un estilo más moderno.

Así, encontramos una estilización en sus formas tanto en personajes como en fondos, una simplicidad que puede venir por cierta influencia de Hanna-Barbera Productions pero manteniendo una base cartoon del estilo Warner, tanto en diseño como en paleta de color, con movimientos más exagerados y cuyos colores imitan la realidad pero con más intensidad y viveza.

Además de este tipo de programas y estética, se produjeron series y películas centrados en cómics y en el universo desarrollado por la editorial DC Comics, como *Batman: La serie animada* (1992), *Superman: la serie animada* (1997) o la película basada en la serie *Batman: La máscara del fantasma*. Centrándonos en su estética, la serie de *Batman* y en cierta medida la de *Superman*, tienen un estilo de dibujo sintético y geométrico, con una influencia clara del Art Decó.

Con cierta influencia del Cine Negro y una visión más clásica aportada por Bruce Timm y basándose en los diseños de Eric Radomski, se produjo un estilo moderno y oscuro para la producción, que encajó a la perfección con el público.¹¹⁰

¹⁰⁹ Paredes Zazo, A. (2020). *La creación de un estilo cinematográfico: El cine de Tim Burton* (pp. 58-66) [Trabajo Fin de Grado Inédito. Universidad de Extremadura]. Dehesa. Repositorio institucional Universidad de Extremadura. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11610/1/TFGUEx_2020_Paredes_Zazo.pdf

¹¹⁰⁻¹¹¹ Fernández Atienza, S. (2 de abril de 2022). *El legado de Batman: la serie animada*. Zona Negativa. <https://www.zonanegativa.com/el-legado-de-batman-la-serie-animada/>

Ambos artistas fueron fundamentales, llegando a controlar la serie en su totalidad. Pero contaron con la participación de más artistas como el ilustrador Ronnie del Carmen, encargado de los guiones gráficos, y el diseñador de personajes Glen Murakami.¹¹¹

Este estilo oscuro y moderno, fue nombrado como Dark Decó por esa composición entre influencias.¹¹²

También hay que nombrar las películas de Batman dirigidas por Tim Burton, sobre todo la de 1989, y la serie animada de Superman de los años 40 producidas por los estudios Fleischer. De ambas producciones se extraen aspectos que han hecho de la serie animada una obra decisiva dentro de las series animadas para adultos, sobre todo de cara a producciones futuras, con series y películas animadas de superhéroes de principios de los años 2000 en adelante.

En cine, después de distribuir varias películas de animación, producen el que sería su primer largometraje y un éxito en taquilla: *Space Jam* (1996) donde aparece animación de los Loonies Tunes junto a secuencias con personas reales, siendo su protagonista Michael Jordan. En esta película se mantiene la estética Warner de los Loonies Tunes, con una animación cuidada que funciona muy bien con las imágenes reales. La iluminación y sombreado digital de los personajes está creada para una mejor interacción con los actores y fondos reales.

Técnicamente, la película contaba con métodos y recursos para una mejor animación, consiguiendo movimientos, reacciones y posiciones más creíbles y fluidas. Por ejemplo, a la hora de grabar y captar el movimiento de Jordan jugando al baloncesto, los animadores tomaban fotografías para tener una referencia en el storyboard y se utilizaban programas de animación: “Además, también fue clave el uso de una cámara que permitía sacar retratos 3D de los actores, para así poder captar mejor sus movimientos.”¹¹³

Se consiguió obtener un buen resultado manipulando lo real y lo animado. El film tuvo un gran éxito entre el público, pues fue un producto creado para las masas pero con críticas muy variadas, ya que el guión y la historia en sí no estaba tan desarrollada.

Después de adquirir la empresa de medios de comunicación Turner Entertainment, cuya unidad Turner Feature Animation se dedica a la animación, produjeron largometrajes animados, primero fusionada en Warner Bros. Feature Animation para terminar en Warner Bros. Animation.¹¹⁴

¹¹⁰⁻¹¹¹ Fernández Atienza, S. (2 de abril de 2022). *El legado de Batman: la serie animada*. Zona Negativa. <https://www.zonanegativa.com/el-legado-de-batman-la-serie-animada/>

¹¹² Belastegi, N. (18 de septiembre de 2022). *Entrevista Angela Iturriza. “Trabajábamos seis estudios en una serie de Batman.”* NAIZ. <https://www.naiz.eus/es/info/noticia/20220918/trabajabamos-seis-estudios-en-una-misma-serie-de-batman>

¹¹³ Romerales, L. (18 de agosto de 2020). Michael Jordan contra un fondo verde: así se grabó ‘Space Jam’. *Verne, El País*. https://verne.elpais.com/verne/2020/08/18/articulo/1597765609_399262.html

¹¹⁴ Turner Entertainment. (28 de septiembre de 2022). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Turner_Entertainment&oldid=14623675

Antes de ello, esta empresa ya había desarrollado las partes animadas de El guardián de las palabras (1994), donde también encontramos algunas secuencias de live action, para después de su unión con la empresa Time Warner, lanzar Los gatos no bailan (1997), ambientada en la “Edad de Oro de Hollywood.” Estéticamente se acerca al cartoon clásico, muy alejado del estilo simplificado de Hanna-Barbera, pues Turner Entertainment estaba separada de esa división, lo que hace pensar que siguen el éxito de las películas de Disney en aquella década.

Esa estética más cercana a Disney la repiten en su siguiente película La espada mágica. En Busca de Camelot (1998), basada en las leyendas e historias de la Materia de Bretaña, cuyo estilo de animación recuerda a las películas Disney, además de centrarse en un tipo de narración muy utilizada por estos últimos. Aunque el tono del argumento iba a ser más oscuro, “(...) Warner rechazó rápidamente, al querer reproducir el estilo de Disney, introduciendo números musicales, un tono familiar, una trama romántica secundaria, alivios cómicos (Devon y Cornwall y el gallo Bladebeak) y final feliz con boda incluida.”¹¹⁵

A causa de esta idea de imitar el estilo en todas sus vertientes, la producción fue muy difícil de llevar a cabo por las numerosas discrepancias entre los ejecutivos de Warner Bros. Feature Animation y el equipo de producción: “(...) el director y la coproductora fueron despedidos por Max Howard, presidente de Warner Bros Feature Animation a mediados de 1996.”¹¹⁶

También abandonaron el proyecto empleados del departamento de arte, haciendo que trabajar en ese ambiente fuera incómodo.

El tercer largometraje de la compañía fue El gigante de Hierro (1999), donde encontramos el uso del 2D y también el 3D. Visto el fracaso en las anteriores películas, para realizar El gigante de hierro el equipo contó con muy poco presupuesto por lo que trabajaron detalladamente en cada parte del proceso para hacer el menor gasto posible de los recursos con los que contaban. Brad Bird, su director, utilizó varios programas de animación como Photoshop, Maya, SoftImage 3D o After Effects de Adobe, siendo este último de reciente creación en aquellos años y poco conocido en el medio: “Sin embargo, pronto se dieron cuenta de que fue la elección correcta: no solo podían incluir anotaciones sobre los movimientos de cámara sino que también facilitaba a Bird entender qué ajustes se necesitaban hacer en términos de edición.”¹¹⁷

Como mencionamos la película está desarrolla en animación 2D, de una manera clásica y a mano pero con una parte en 3D centrada en la creación y desarrollo del personaje del gigante, el único creado en ordenador

¹¹⁵ Pizarro, M. A. (26 de junio de 2019). *Los grandes problemas de producción que tuvo y más curiosidades 'La espada mágica'*. Ecartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/curiosidades-espada-magica-busca-camelot-54798/3/>

¹¹⁶ Pizarro, M. A. (26 de junio de 2019). *Los grandes problemas de producción que tuvo y más curiosidades 'La espada mágica'*. Ecartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/curiosidades-espada-magica-busca-camelot-54798/4/>

¹¹⁷ Dondé, E. (24 de agosto de 2022). *Detrás de Cámaras: La Animación en El Gigante de Hierro*. Industria Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2022/08/detras-de-camaras-la-animacion-en-el-gigante-de-hierro/>

Sobre su estética, encontramos una película cuyo estilo es moderno, con un diseño de personajes atractivo, alejándose de los cánones reinantes Disney a la hora de diseñar, al ser un dibujo más anguloso, algo estilizado y en parte caricaturesco. Quizá esto viene dado por su inspiración en el Cine de Ciencia-Ficción de los años 50. Ese aspecto se ve en el trascurso de la historia.¹¹⁸ El director y guionista de cine Victoriano Rubio explica que “apostó por una historia familiar más cercana al estilo de las películas de acción real que al clásico guión infantil.”¹¹⁹ También la influencia del arte ayudó para una mejor documentación, junto a la obra de pintores e ilustradores como Norman Rockwell, Edward Hopper y Newell Convers Wyeth. Como las anteriores, esta película no fue un éxito en taquilla, en parte por la competencia en estrenos que tenía en esa época y por otra a causa del marketing y su poca inversión y promoción.

Aunque este último largometraje se distanciaba de la estética Disney, muchas otras películas se basaban en sus características, intentando emular su éxito. Ya citamos *La espada Mágica*. En busca de Camelot como un ejemplo claro, pero no olvidamos otra cinta basada en otra historia de princesas, esta procedente del ballet: *La princesa Cisne* (1994). Esta adaptación animada fue dirigida por el ex animador Disney Richard Rich y producida por Columbia Pictures y Nest Family entertainment.

Este largometraje fue el último que se produjo de manera puramente tradicional, dibujado todo a mano, razón por la que “buena parte de la producción tuviese que trasladarse al estudio Hanho Heung-Up, situado en Seúl, Corea del Sur. Más de 275 animadores y artistas trabajaron en este proceso.”¹²⁰

Aunque no tuvo una gran acogida en cines, en parte por la competencia que había con otros films, sí que tuvo mucho éxito en formato VHS, realizándose en varias secuelas en el futuro.¹²¹

El crítico de cine, Jerónimo José Martín la presenta como “un clásico de cine de animación”¹²² siguiendo la línea de películas musicales sobre cuentos de princesas que se dieron en los años 90 de la mano de Disney.

¹¹⁸ VV. AA. (12 de noviembre de 2018). El Gigante de Hierro y los Estados Unidos de los 50'S. *El Octavo Historiador*. <https://eloctavohistoriador.com/2018/11/12/el-gigante-de-hierro-y-los-estados-unidos-de-los-50s/>

¹¹⁹ Rubio, V. (27 de abril de 2000). *El Gigante de Hierro: Gran relato animado*. Fila Siete. <https://filasiete.com/critica-pelicula/el-gigante-de-hierro/>

¹²⁰ Pizarro, M. A. (6 de julio de 2019). *El boicot que sufrió por parte de Disney y otras curiosidades de 'La princesa cinse'*. Ecartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/curiosidades-princesa-cisne-55017/7/>

¹²¹ Pizarro, M. A. (6 de julio de 2019). *El boicot que sufrió por parte de Disney y otras curiosidades de 'La princesa cinse'*. Ecartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/curiosidades-princesa-cisne-55017/10/>

¹²² Martín, J. J. (26 de julio de 1995). *La Princesa Cisne*. Aceprenta. <https://www.aceprenta.com/resenas-cine-series/la-princesa-cisne/>

A pesar de las similitudes, el estilo de animación se aleja del de Disney, llegando a ser un poco realista en sus proporciones y movimientos, esquemático y sencillo junto a personajes con un toque cartoon. Al estar hecha enteramente a mano, vemos unos fondos pictóricos y detallados, con una paleta de color pensada para cada escena, representando el entorno y un uso del color que aporta información sobre el momento, llegando a ser en ocasiones emocional y narrativo.

Otro ejemplo de animación con una estética similar lo encontramos de nuevo en Don Bluth. Después del éxito de *El valle encantado*, se lanzaron animaciones que no obtuvieron el mismo estatus, como *Pulgarcita* (1994) producida por Bluth, lo que consiguió que su estudio en Irlanda cerrara.

Aun así, tanto Don Bluth como Gary Goldman fueron contratados por Bill Mechanic, en aquel momento presidente de 20th Century Fox, para crear un nuevo estudio dentro de la Fox:

“La animación es potencialmente un gran negocio” (...) “pero no es un gran negocio en sí mismo. No creo que hubiéramos invertido tanto sin un Don Bluth. Don y Gary son preeminentes en el campo.”¹²³

Esperando construir los mismo éxitos que Disney y ser una clara competencia para ellos, se creó Fox Animation Studios, centrados en la producción de animación tanto en 2D como en CGI. Su primera película fue *Anastasia* (1997) que se convirtió en un éxito tanto entre el público como entre la crítica. Según sus creadores, con esta película se quería “devolver al cine animado su sabor más clásico.”¹²⁴ Basado en la figura de Anastasia, una de las hijas de los zares de la dinastía Romanov, cuya leyenda contaba que podía haberse salvado de la matanza hacia su familia ocasionada por la Revolución Rusa; también la protagonista está vagamente inspirado en Anna Anderson, conocida por afirmar ser Anastasia en los años 20. Además de ello, contaron con la película de 1956 y la obra de teatro (Twentieth Century Fox son propietarios de los derechos de ambas piezas) para un mejor desarrollo de la trama. Aunque este basado en un personaje y una época en concreto, en el film encontramos muchas licencias e inexactitudes históricas. El hecho histórico que se representa tiene un tono demasiado oscuro para los niños, obviándose en medida, aunque haya partes de la película que tengan cierta tendencia hacia el terror y la fantasía, siendo este último claramente representado en el villano.

¹²³ Kaye, J. (6 de mayo de 1994). *COMPANY TOWN: Fox Heats Up the Animation Wars : Movies: Heavyweight Don Bluth discusses the deal that will bring him and Gary Goldman home from Ireland*. Los Angeles Times. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1994-05-06-fi-54640-story.html>

¹²⁴ Fernández-Santos, E. (19 de marzo de 1998). “*A Disney le falta corazón y le sobra técnica*”, afirma el autor de ‘Anastasia’. El País. Cultura. https://elpais.com/diario/1998/03/19/cultura/890262018_850215.html

Según Goldman, la película está más cerca de Blancanieves, Pinocho y La Bella Durmiente que de Hércules o El Jorobado de Notre Dame.¹²⁵

Su animación tiene una gran calidad, con escenas tan memorables como el baile en el palacio o la escena del tren, buenos ejemplos de animación 2D y 3D unidas. Sobre la estética encontramos un estilo próximo a Disney, sobre todo en los personajes secundarios o el villano, cercanos al cartoon, exagerando rasgos, mientras que los protagonistas son más esquemáticos pero realistas en su tratamiento, con movimientos fluidos y creíbles. Esto puede estar relacionado con los modelos que se usan a la hora de diseñarlos, pues como muchas películas animadas, han utilizado a personas reales para crearlos. En el caso de Anastasia, la figura que utilizaron fue Audrey Hepburn. "Pegamos fotos de ella por todo el estudio. Su cuello tan largo y delgado, sus cejas anchas y altas y su cara con forma de corazón fueron la base del dibujo."¹²⁶

Algo que llama la atención de esta película son los fondos y escenarios, muy conseguidos y acabados técnicamente y con planos muy bien planificados. Así, encontramos secuencias como la de París, con fondos de influencia pictórica de la época, representaciones de la arquitectura rusa en la época de los zares o los diferentes paisajes que se van mostrando durante el viaje, muy pictóricos y cuidados. Anastasia cuenta con un *spin-off*, Bartok El Magnífico (1999), centrado en uno de sus personajes secundarios y cómico del film.

Siguiendo nuestro recorrido, nos centramos en Hanna-Barbera de nuevo, que en esta década creó más series animadas como la ya mencionada Tom y Jerry Kids o Capitan Planeta y los planetarios (1990) o Yo Yogi! (1991), comenzando a llegar a un público joven a través de Cartoon Network, un canal de televisión estadounidense, anexo de la Warner Bros., que emite series de animación para un público infantil y juvenil, como El laboratorio de Dexter, Las Supernenas, Vaca y Pollo o Johnny Bravo, producidas también por Hanna-Barbera.

Como ya explicamos en el último apartado dedicado a Warner Bros. en esta época, la empresa Turner Broadcastings se unió a Time Warner en 1996, poseyendo dos estudios de animación, entre ellos Hanna-Barbera. Hasta 1998, trabajaban separadamente de Warner Bros. Animation hasta que "el nombre Hanna-Barbera comenzó a desaparecer de las nuevas series animadas producidas por el estudio, siendo reemplazada por Cartoon Network Studios."¹²⁷

¹²⁵⁻¹²⁶ Fernández-Santos, E. (19 de marzo de 1998). "A Disney le falta corazón y le sobra técnica", afirma el autor de 'Anastasia'. El País. Cultura. https://elpais.com/diario/1998/03/19/cultura/890262018_850215.html

¹²⁷ Hanna-Barbera. (28 de diciembre de 2022). En *Wikipedia*.

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hanna-Barbera&oldid=148242477#El_regreso

Este último estudio es una división de la propio Hanna-Barbera, siendo su sucesora. A diferencia de otros estudios, las series producidas por Cartoon Network Studios no guardan una estética común para todos. Cada serie tiene su estilo y características particulares que están más en relación a su creador que al estudio en sí. Al ser la producción tan diversa, la estética también es variada, aunque podemos encontrar puntos en común como el uso de animación 2D. El diseño de personajes se basa en formas geométricas, especialmente formas redondeadas, a veces llegando a ser caricaturesca con rasgos exagerados; Utilizan una animación limitada, con movimientos que, aunque parezca repetitivos o, en cierta manera, coartados, pueden dar la sensación de maleabilidad y flexibilidad. Los escenarios y fondos suelen ir acorde con el diseño de personajes, llegando a encontrar en ellos formas básicas o esquemáticas que representan de forma simple objetos o arquitecturas, o escenas detalladas acorde a la estética de la serie, llegando a usar en ocasiones fotografías reales. La iluminación puede ser más realista o más básica, utilizando para esta última mancha de negro o diferentes contrastes, pudiendo expresar la emoción del momento. Algo parecido ocurre con el uso del color, que llega a representar estados de ánimo o puede tener un carácter narrativo.

Suelen ser intensos, vivos con una paleta bien orquestada que suele vincularse a la serie en sí; Esto es un aspecto que se emplea en animación a la hora de producir, teniendo un ejemplo en estas series, donde los personajes suelen tener un color atribuido que hace que lo relacionemos con ellos. Así, citamos a las Supernenas con los colores azul, rosa y verde.

Por último, nombramos a los estudios Pixar y Dreamworks respectivamente, por su influencia y aportación al medio. Pixar es una compañía centrada en la animación digital que surgió en 1979, formando parte de Graphic Group, una compañía propiedad de George Lucas y donde ya trabajaban algunos de los fundadores de Pixar, como Ed Catmull. Pero en 1986, después de su despido de Apple, “Steve Jobs compró la compañía por 5 millones de dólares, cambió su nombre y la bautizó como Pixar.”¹²⁸ En la nueva compañía podemos encontrar a otras figuras claves en el desarrollo de la producción de Pixar como el ya citado Catmull y John Lasseter. Pero no se dedicaban a la animación per se:

“la venta de hardware de cómputo de gama alta. Uno de sus clientes era Disney Studios, quienes adquirirían la Pixar Image Computer como ordenador para acelerar el proceso de coloreado en sus animaciones en 2D.”¹²⁹

¹²⁸ Medina Salgado, C. (2018). Pixar ¿Qué hay detrás de la imagen? Revista *Virtu@lmente*, 6(2), 133. DOI: <https://doi.org/10.21158/2357514x.v6.n2.2018.2215>

¹²⁹ Flores, P. (26 de agosto de 2011). *Pixar, su historia y cómo Steve Jobs cambió la industria de contenidos*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2011/08/pixar-la-leccion-que-jobs-dejo-a-la-industria-de-contenidos>

En 1991 se vinculan con la compañía Disney, donde Steve Jobs firma un contrato para producir tres películas por ordenador. De esta relación surgirán películas como Toy Story (1995), Bichos: Una aventura en miniatura (1998) y Toy Story 2 (1999). En esta etapa, Pixar se encargaba de la parte creativa y de producción mientras que Disney se dedicaba a la distribución y el marketing, repartiendo las ganancias al 50%, con la diferencia de que estos últimos también eran propietarios de los derechos de las historias y continuaciones.

Sobre su estética, Pixar ha estado claramente influenciado de Disney, pero, a su vez, se ha alejado a través de sus historias y contenido. El principal objetivo era producir largometrajes digitalmente, en 3D, invirtiendo en tecnología para ello. Así, encontramos su propio software conocido como Renderman, basado en los estudios sobre renderización de Catmull. De esta forma, se conseguían películas con un mayor realismo, apoyándose en las estéticas predominantes de la época entre el público infantil y juvenil. Sus diseños parten de una base geométrica, como observamos en Toy Story y de las que partirán el resto de su producción en el futuro.

Para Toy Story, utilizaron técnicas más elementales que irían desarrollando para mejorar la animación en cada película posterior, pero partiendo de una base tradicional para crear los personajes, con diseños y storyboards hechos a mano donde se expresa la personalidad interior de los personajes, sus rasgos y movimientos característicos.

Los personajes son expresivos en sus movimientos, con una interpretación cercana a la pantomima “para que cuando añadas la cara sea solo una ventaja más.”¹³⁰ (Canal Contenido Extra, 2020, 13m00s).

Lo mismo ocurre con los decorados, pasando de estudios hechos a mano a un resultado digital que no tiene un aspecto informatizado. Ralph Eggleston, director artístico del film, explica que “A menudo se trata de lo que dejas fuera. No es lo que pones, porque tienes millones de colores. (...) Lo más fácil para el ordenador es hacer líneas rectas. Tenemos un montón de líneas rectas. Es una película muy arquitectónica. Pero intentamos suavizarla redondeando las esquinas un poco y utilizando una luz especial. Queríamos que pareciera creíble.”¹³¹ (Canal Contenido Extra, 2020, 10m34s)

¹³⁰⁻¹³¹ Canal Contenido Extra. (23 de agosto de 2020). Como se hizo: Toy Story (1995) (SUBTITULADO) [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7nG-ooY9RvU>

Lo interesante es que encontramos animadores tradicionales y creadores digitales juntos, creando cada aspecto y objetos de la película de diversas maneras. Estos programas están diseñados para que los animadores sin experiencia con el ordenador pueden animar en poco tiempo y así retratar de forma sencilla los cuerpos y objetos.¹³² (Canal Contenido Extra, 2020, 11m01s)

Las historias son una parte fundamental en el desarrollo de la película, ya que guían los demás aspectos que la forman. Cuando una secuencia estaba lista en storyboard se grababan las voces de los actores, a partir de los que se creaban los personajes, y añadiendo efectos y música. Cuando el storyboard es correcto y hay fluidez en la historia, se pasa al ordenador y se comienza a diseñar, se hacen pruebas del posicionamiento de la cámara y se forma la composición entre fondos y personajes. Si el resultado es correcto, el siguiente paso lo realizan los animadores desarrollando los personajes tal como los conocemos. El siguiente paso sería trabajar la imagen para que tenga una apariencia creíble, a partir del color, la textura y la iluminación.¹³³ (Canal Contenido Extra, 2020, 15m08s)

El director técnico y el pintor los caricaturizarán después, decidiendo que aspectos desarrollar o cambiar para llegar al último paso que sería la renderización: “Lo que queremos los diseñadores es que el público sienta como es el objeto.”¹³⁴ (Canal Contenido Extra, 2020, 17m07s)

De ahí también que cada objeto y personaje tenga también su sonido reconocible.

Como podemos observar con Toy Story, es que las historias de Pixar son emocionales y con una narrativa diferente, intentando alejarse de los contenidos, convencionalismos y modelos que Disney ha ido proyectando a lo largo de los años. John Lasseter lo explica de esta manera: “Se trata de mostrarles algo que les resulta familiar y hacer que lo vean desde un punto de vista diferente.”¹³⁵ (Canal Contenido Extra, 2020, 02m12s)

El motor principal de sus películas son la historia y sus personajes, desarrollados para llegar tanto a adultos como niños, todo ello realizado de una forma muy intuitiva y hasta cierto punto lúdica.

Sus procesos alejan al público de la idea errónea de que una obra de estas características sólo la realizan ordenadores, sin pensar que son las personas, los animadores quienes dan vida: “Todo el mundo se dará cuenta y comentará que es la primera película animada por ordenador [Toy Story], pero los ordenadores son solo herramientas. Ellos no crearon esta película. La creó la gente.”¹³⁶ (Canal Contenido Extra, 2020, 19m57s)

¹³²⁻¹³³⁻¹³⁴⁻¹³⁵⁻¹³⁶ Canal Contenido Extra. (23 de agosto de 2020). Como se hizo: Toy Story (1995) (SUBTITULADO) [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7nG-ooY9RvU>

Y así, Pixar cambió la forma de hacer películas, superándose en calidad y técnica en sus futuras producciones.

Por otro lado, durante esta década también tenemos a la productora DreamWorks, fundada en 1994 por Steven Spielberg, el productor y animador Jeffrey Katzenberg y el productor y editor de discos David Geffen, con la idea de producir cine de animación y de acción real, contando en ocasiones con la coproducción con otras compañías, entre las que podemos citar a Warner Bros. Pictures, 20th Century Fox, Paramount Pictures o Universal Pictures. Centrándonos en la parte de animación, DreamWorks Animations es el estudio responsable de la creación de series y películas animadas, siendo su empresa matriz Universal Pictures y contando en un principio con animadores de Amblimation y algunos provenientes de Disney.

Uno de los aspectos que caracteriza la animación de DreamWorks es el uso del 3D y el distanciamiento del tipo de creaciones más estilo Disney. No solo la estética es distintiva, si no la parte argumental. Las películas de este estudio tienen una estética cartoon clásica, pero estilizada y simplificada en formas, cuya caracterización depende de la historia (como parte de la documentación) y de los dibujantes y diseñadores que desarrollan el contenido en ese momento.

Pero aún siendo un estilo de dibujo, que ha marcado a la mayor parte de la industria desde sus inicios (en parte porque los productos iban dirigidos a un público infantil), el cartoon que se desarrolla en DreamWorks es distinto. Marcos García -Ergüín Maza, de la Escuela Universitaria de Diseño e Innovación de Bilbao explica en su artículo que “(...) la importancia de Dreamworks Animation radica en el contra-cartoon que llevan a cabo. Entendiendo siempre este término como el contracine de la nouvelle vague o la deconstrucción del western clásico que desarrollaron las co-producciones europeas entre las décadas sesenta y setenta. Porque es el nuevo dibujo que realizan las cintas de animación 3D de Dreamworks el que usa el cartoon clásico para crear un nuevo gag basado en la mirada retrospectiva.”¹³⁷

Esta deconstrucción a partir de algo tan conocido como historias tradicionales, cuentos infantiles y clásicos que han conquistado tanto a adultos como niños. De hecho, gracias a sus siguientes producciones han creado representaciones contrarias a los estereotipos que todos conocemos, haciendo humor de ellos a la vez que se alejan de los mismos clichés. Aún así, se sigue manteniendo aspectos como la moraleja o enseñanza final, aspecto que viene de la literatura como ya explicamos, pero todo con una nueva visión que proviene de esas nuevas representaciones:

¹³⁷ García-Ergüín Maza, M. (2014). La Emancipación de Dreamworks Animation del género “cartoon” al adulto: cambios narrativos en el cine de animación. *Ética y Cine Journal*, 5(1), 43. https://journal.eticaycine.org/IMG/pdf/jet_v5n1-2.pdf

“Dreamworks Animation altera las imágenes de la conciencia visual. Es decir, los niños siguen adquiriendo la reflexión y el mensaje educativo, pero transfigurando los iconos que sus padres y predecesores adquirieron. O lo que es lo mismo, la imagen ética de lo bueno y lo malo cambia, pero el mensaje es el mismo (...) De manera que el impulso proviene, concretamente, del punto de equilibrio creado para que converjan la histórica visión adulta con la inocente (y nueva) mirada infantil”.¹³⁸

De esta manera, la lección se adquiere por medio de la madurez y el reconocimiento de los errores cometidos.

No quiere decir que el centro de su producción no sean más los niños al intentar crear historias de esta índole; lo siguen siendo pero se busca un nuevo desarrollo que atrajera a todo tipo de público. Si lo pensamos, siempre ha habido guiños y dobles sentidos dedicados a los adultos en producciones de animación para niños anteriores. Y en las películas de DreamWorks también encontramos estas dobles lecturas o temas a tratar de una forma un poco más directa, ya sea en base de humor o por la propia historia. Y es que con el humor consiguen restar esa parte de inocencia que se supone que deben de tener este tipo de producciones.

La primera película de animación de DreamWorks fue *Antz*. Hormigaz (1998), realizada en 3D y donde se ven estas diversas lecturas. A través del estudio de la Dra. Ana Belén Sánchez Moreno de la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Ávila encontramos una temática más seria, relacionado más con un público adulto que una infantil:

“En ella se nos narra la peculiar visión de la idea del Superhombre expuesta por el filósofo alemán F. Nietzsche, en el seno de un hormiguero donde conviven mayoritariamente hormigas obreras y guerreras. La idea de querer exterminar al más débil, como es el caso de las obreras a mano de los soldados, haciéndoles excavar su propia tumba nos ofrece una temática adulta, bañada de moraleja social y construida a través de una exquisita selección de personajes donde se observa una profunda evolución en los gestos y un mayor realismo de movimientos.”¹³⁹

¹³⁸ García-Ergüín Maza, M. (2014). La Emancipación de Dreamworks Animation del género “cartoon” al adulto: cambios narrativos en el cine de animación. *Ética y Cine Journal*, 5(1), 46.

¹³⁹ Sánchez Moreno, A. B. (2009). El cine/ cuento animado o la ruptura del modelo clásico. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* (24) 8. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/download/ARAB0909330001C/4110>

Esto ya supuso un cambio, no solo referido a la temática, sino también a la estética y al tipo de narración. Con este largometraje se comienza a ver una intención de alejarse del tipo de argumentos y estilos narrativos que aun se seguía haciendo. Esto tiene que ver en parte al uso de CGI, separándose de lo que desarrollaba Disney.

Como mencionamos al principio, las estéticas de las películas de animación de DreamWorks parten del estilo cartoon, como vemos en *Antz. Hormigaz*. Ese estilo irá evolucionando al también trabajar con otros estudios extranjeros, como los ya mencionados Grangel Studio, para desarrollar otros largometrajes.

En este largometraje encontramos un base de dibujo tradicional del que parten, manteniendo un buen equilibrio con las nuevas tecnologías:

"La primera parte del proceso creativo es muy similar al de la animación tradicional. La creación de personajes, la elaboración del guión... es lo mismo con o sin ordenador. Pero en cuanto te sientas delante de la máquina, compruebas que el trabajo de 400 personas lo pueden hacer 180 y que el tiempo de rodaje se reduce de cuatro años a dos. El ordenador también permite mejorar el ritmo estrictamente cinematográfico del producto." ¹⁴⁰

Las hormigas, aunque tiene una estética cartoon, mantienen formas más rectas y angulosas, alejándose del estilo Disney. Sea por el tono más adulto y oscuro de la historia, el color y el diseño de los personajes se ajusta ello. En esta película nos muestra la cultura visual e histórica de sus creadores, con influencias cinematográficas y similitudes visuales. Marcos Jiménez González de la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA) expone en su artículo *Análisis estético de Antz (Hormigaz) en relación con el género distópico y con el imaginario "inmortal" heredado del cine clásico* (2021) algunos ejemplos de estas semejanzas, como las de la película *Metrópolis* (1927), reflejando la idea de gran ciudad que se muestra en ella. Así, tenemos una colonia representada como un lugar activo, caótico y agobiante, exponiendo su modo de gobierno e ideología. También hay una similitud en la película *Manhattan* (1921), recreando planos del principio y final de la película en la animada:

"El plano inicial parece ser una recreación del distrito de Manhattan ensombrecido, que, a través de un rayo de luz, se convierte en las hierbas en forma de edificios situadas encima de la colonia. Mediante esta imagen, y ya desde el principio, se emplaza al espectador en el microcosmos de las hormigas (...), ubicándolo en una historia donde los protagonistas son insectos." ¹⁴¹

¹⁴⁰ De España, R. (12 de octubre de 1998). "No queremos hacer lo mismo que Walt Disney." *El País*. https://elpais.com/diario/1998/10/12/cultura/908143208_850215.html

¹⁴¹ Jiménez González, M. (2021). Análisis estético de *Antz (Hormigaz)* en relación con el género distópico y con el imaginario "inmortal" heredado del cine clásico. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 89. <https://www.distopiaysociedad.es/wp-content/uploads/2021/06/1DIS5-Marcos-Jimenez-Gonzalez-Distopia-y-Sociedad.pdf>

Para expresar más de estos aspectos, la película se influencia en géneros cinematográficos, como el cine propagandístico: “Al abordar plenamente el tema del totalitarismo, resulta inevitable que entre todas sus escenas no aparezcan referencias a las películas de esta índole, donde aquello relacionado con el ejército, el militarismo y la guerra es un aspecto relevante en la película.”¹⁴²

Así, en este tipo de imágenes tenemos una clara relación con las imágenes del film *El triunfo de la voluntad* (1935), usándola de modelo y entrándose en su estética, no en el mensaje. “Tanto la representación ambivalente de la ciudad en las sinfonías urbanas, como la exaltación del militarismo, propio del cine propagandístico clásico, aparecen en *Antz* y en cualquier película que quiera exponer estos motivos, incluyéndose en la imagen cinematográfica general y originando un imaginario colectivo sólido.”¹⁴³

Después de *Antz*, *Hormigaz* llegó la segunda película del estudio, dirigida por Steve Hickner, Simon Wells y Brenda Chapman quien “se convirtió en 1998 en la primera directora de una película animada: *El príncipe de Egipto* (...).”¹⁴⁴

Este proyecto contó con 450 artistas, colaborando en equipo para desarrollar cada parte de la historia. Esta película cuenta con animación 2D y animación por ordenador:

Katzenberg mencionó que "Hay 1192 escenas en *El príncipe de Egipto*, y 1180 de ellas tienen efectos especiales," (...) “Estos efectos especiales pueden ser tan simples como el viento o cosas ambientales como el polvo o el agua de lluvia. Puede significar un diseño en términos de iluminación, ya que proyecta sus sombras e imágenes en una escena determinada, o puede ser tan complejo como ilustrar gráficamente una de las plagas”.¹⁴⁵

Al estar basado en un contexto histórico preciso, se buscó documentación para encontrar exactitud a la hora de desarrollar la historia. De esta forma, se contó con la participación de una gran número de eruditos, filósofos, teólogos de diferentes religiones, líderes de las comunidades religiosas cristiana, judía, musulmana y árabe, educadores y expertos en los textos bíblicos para expresar el mensaje correcto de los escritos en la película y entenderlo de la manera que debe ser.

¹⁴²⁻¹⁴³ Jiménez González, M. (2021). Análisis estético de *Antz (Hormigaz)* en relación con el género distópico y con el imaginario “inmortal” heredado del cine clásico. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 90, 92. <https://www.distopiaysociedad.es/wp-content/uploads/2021/06/1DIS5-Marcos-Jimenez-Gonzalez-Distopia-y-Sociedad.pdf>

¹⁴⁴ López, F. y Alameda, R. (7 de noviembre de 2020). *DREAMWORKS: Una historia de animación*. Altavoz Cultural. <https://altavozcultural.com/2020/11/07/dreamworks-una-historia-de-animacion/>

¹⁴⁵ Wooding, D. (s.f.). *The Prince Of Egypt Is A Profound Biblical Epic And “A Quantum Leap In Animation.”* Internet Archive. Wayback Machine. <https://web.archive.org/web/20110721133431/http://www.assistnews.net/strategic/s0000023.htm>

Esta aportación fue valiosa a la hora de componer el argumento, cambiando las partes necesarias para que la historia fuera fiel al texto y al contexto histórico en el que se ampara:

"Una de las cosas que decidimos cuando tomamos la decisión de hacer la película fue que esta no es nuestra historia. No es un cuento de hadas que simplemente se toma y adapta para contar una versión del mismo, o que sirve a un tema o una alegoría o cualquier otra cosa que nos gustaría contar. Desde el principio, fue nuestra meta y nuestro mandato tomar esta historia bíblica y ser tan fieles y precisos en nuestra narración como pudiéramos ser, en el contexto de comprender que tenemos 90 minutos para contar la historia de 80 años de la vida de un hombre." ¹⁴⁶

Sobre su estética, se busca una reformulación del estilo, apoyándose en el 2D Y 3D y también en la documentación. Para el estilo visual general de la película los directores de arte Kathy Altieri y Richard Chavez y el diseñador de producción Darek Gogol dirigieron un equipo de nueve artistas, definiendo el estilo a través de diseños, planos y colores basado en el arte, la arquitectura representativa de la época del Antiguo Egipto.

"Parte del proceso también incluye la investigación y la recopilación de obras de arte de varios artistas que pueden estar en línea con el estilo que están tratando de lograr, así como la participación en viajes como el viaje de dos semanas por Egipto que los realizadores hicieron antes para comenzar a trabajar en la película." ¹⁴⁷

Al contrario que Antz. Hormigaz, el estilo cartoon cambia para dar paso a uno más realista, algo más difícil de desarrollar que si tenemos una base de estilo más gráfico. ¹⁴⁸

Los diseñadores de personajes e ilustradores Carter Goodrich, Carlos Grangel y Nicolas Marlet desarrollaron la estética que afectaría a todos los personajes. Grangel explica que se crearon numerosos diseños de Moisés para que el equipo productivo aceptara una imagen definitiva que no se hubiera visto antes: "Mucha gente tiene la imagen de Charlton Heston en Los diez mandamientos pero buscábamos algo diferente de Charlton Heston en Los diez mandamientos." ¹⁴⁹

¹⁴⁶ Wooding, D. (s.f.). *The Prince Of Egypt Is A Profound Biblical Epic And "A Quantum Leap In Animation."* Wayback Machine. <https://web.archive.org/web/20110721133431/http://www.assistnews.net/strategic/s0000023.htm>

¹⁴⁷ Film Scouts. (s.f.) *The Prince of Egypt: About the production.* <http://www.filmscouts.com/SCRIPTS/matinee.cfm?Film=pri-egy&File=productn>

¹⁴⁸⁻¹⁴⁹ Grangel, C. (22 de enero de 2009). *Conferencia 'Del guión escrito a la imagen visual'* [Audio de presentación de la conferencia]. Exposición "Animar.te", Es Baluard Museu, Palma de Mallorca. <https://www.esbaluard.org/multimedias/conferencia-de-carlos-grangel-del-guion-escrito-a-la-imagen-visual/>

La estilización de los personajes está basada en el arte egipcio y en sus jeroglíficos. Aunque hay una clara diferencia a la hora de diseñar a los personajes egipcios de los personajes hebreos. Esto se ve en el diseño de Moisés, mostrando unos rasgos que se diferencian de los egipcios que lo acogieron pero que comparte con los personajes que forman parte de su verdadera familia.¹⁵⁰

Como mencionamos, aunque el diseño en general esté estilizado y simplificado en sus formas, hay distinción:

“Basándose en varias inspiraciones para estos personajes ampliamente conocidos, el equipo de diseñadores de personajes trabajó en el diseño de personajes que tuvieran una sensación un poco más realista que los personajes animados habituales.”¹⁵¹

Aun así, los personajes históricos reales que aparecen en la película fueron diseñados a partir de imágenes antiguas de sus rostros, al contrario que el protagonista u otros personajes secundarios. Nos referimos a los faraones Seti I y Ramsés II o a la reina Tuya; Por ejemplo, se creó su imagen animada de Ramsés II a partir de reconstrucción de una de sus estatuas del Valle de los Faraones gracias a una técnica 3D que reconstruye su rostro.¹⁵²

De esta forma, se demuestra que la historia, el contexto histórico y el concepto influyen a la hora de diseñar y optar por una estética.

Con una gran calidad tecnológica y artística, las películas animadas de DreamWorks Animation seguirán evolucionando tanto en narrativa como en estética en las siguientes dos décadas. Aunque en un principio competían con Pixar después esta rivalidad irá desapareciendo al aparecer más estudios de animación con potencial como Sony Pictures Animation.

Este ha sido el análisis de las diferentes estéticas que han marcado a la industria del cine de animación más comercial. Nos hemos centrado en los estudios estadounidenses por su impacto y predominio en el mercado, llegando a influenciar y eclipsar a otros estudios internacionales.

Eso no significa que no haya más estudios y estéticas de gran calidad que las que ya hemos citado.

¹⁵⁰⁻¹⁵² Grangel, C. (22 de enero de 2009). *Conferencia 'Del guión escrito a la imagen visual'* [Audio de presentación de la conferencia]. Exposición “Animar.te”, Es Baluard Museu, Palma de Mallorca. <https://www.esbaluard.org/multimedias/conferencia-de-carlos-grangel-del-guion-escrito-a-la-imagen-visual/>

¹⁵¹ Film Scouts. (s.f.) *The Prince of Egypt: About the production*. <http://www.filmscouts.com/SCRIPTS/matinee.cfm?Film=pri-egy&File=productn>

A lo largo de la historia hemos encontrado grandes animadores y directores que han creado estilos originales y desarrollado el lenguaje cinematográfico a partir de la búsqueda de referencias y técnicas nuevas.

Algunas de estas personalidades son:

Cecil Hopworth quien dirigió la animación *The Electricity Cure* y el resto de su serie, donde utilizó un gran número de efectos; Billy Bitzer, considerado el primer director de fotografía en el cine, desarrolló variados inventos técnicos y recursos que utilizaba en sus películas como en *The Sculptor's Nightmare*, donde realizó una parte en stop motion; el famoso mago George Méliès también “utilizó en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación. “(...) “Algunas de sus películas de este periodo ofrecen trucajes conseguidos al rodar ciertas escenas fotograma a fotograma.”¹⁵³

Willis O'Brien era un animador de stop motion utilizando figuras de arcilla tridimensionales, también fue un precursor en los efectos especiales: “Realizó los efectos especiales de varias películas importantes, la más famosa de ellas el gorila animado de *King Kong* que, aunque aparentaba en la gran pantalla una altura de quince metros, era en realidad un muñeco articulado de alrededor de 45 centímetros de envergadura.”¹⁵⁴

Otro Pionero en la animación tridimensional fue George Pal, del cual se inspiraron los directores George Lucas y Steven Spielberg para desarrollar sus obras. Pal utilizaba recambio de piezas para animar, produciendo en 1940 la serie de los Puppatoons.

Por último, dentro de este listado y como pionero en técnica y lenguaje cinematográfico, mencionamos al director de cine y animador escocés Norman McLaren, innovador en el ámbito cinematográfico. Creó conceptos y experimentó con técnicas a través del sonido y la imagen, cuyos resultados, efectos y estilos dentro de la animación se han utilizado en televisión y cine: “pintar sobre celuloide, la pixilación, animación con foto fija de seres humanos, la slow motion, el filme estereoscópico, etc. Muchas de ellas, dedicadas a mostrar las metamorfosis de una figura en el tiempo.”¹⁵⁵

¹⁵³⁻¹⁵⁴ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *Los pioneros de la animación cinematográfica*. Educomunicación.

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Los_pioneros_de_la_animaci%C3%B3n_cinematogr%C3%A1fica

¹⁵⁵ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *Norman McLaren*. Educomunicación. https://educomunicacion.es/cineyeducacion/figuras_mclaren.htm

También citamos a los hermanos John y James Whitney. John fue uno de los pioneros de la animación con ordenador. Utilizó partes de ordenadores de origen bélico para crear la suya propia, lo que daría lugar la futura motion control. Junto a su hermano James, quien era pintor, experimentaron desarrollando nuevas animaciones y gráficos, creando grandes obras abstractas.

“Whitney sostenía que «la innovación tecnológica nos proveerá de los medios para desarrollar un nuevo arte para el ojo y el oído. Las computadoras son el único instrumento que nos permite crear música relacionada con colores en movimiento y gráficas, y aunque su complementariedad es aún experimental, se puede prever grandes y promisorias consecuencias.»¹⁵⁶

Como ya expusimos, diversos países han creados estéticas que se han alejado de la reinante Disney, basándose en sus propias tradiciones y representaciones artísticas, como la pintura o el dibujo. Su estética se transforma en la identidad del país que la produce.

Por ejemplo, encontramos varias estéticas en el cine de animación ruso de los años 30, nombrando entre muchos a Iván Ivanov-Vanó, pionero de la animación soviética y conocido como “El Disney de Rusia”¹⁵⁷ al basar sus películas en cuentos tradicionales rusos como El zar Durandai (1934). Otro que también se inspiró en su tradición fue el decorador Alexandre Alexeieff. Junto a Claire Parker produjeron en Francia la película Une nuit sur le Mont Chavre, animando con alfileres:

“Se animaban una serie de alfileres, fotografiados cuadro a cuadro. Los alfileres, sobre tela, con la luz alumbrando en unos perfectos 45 grados, las sombras de los alfileres creaban sombra o luz, negro o blanco. Si los alfileres se sacaban, generaban sombra y la pizarra quedaba negra, si los alfileres se metían, la pantalla quedaba blanca.”¹⁵⁸

En Francia, encontramos animadores y directores como Paul Grimault, quien internacionalizó la animación francesa con películas como Le roi et l’oiseau (1979) o el ilustrador infantil Jean Image, con películas como Aladino y la lámpara maravillosa (1985). Otro director del que ya hablamos es Michel Ocelot, director de películas como Príncipes y princesas (1999) experimentó con muchos estilos, temáticas y técnicas, como los recortes; Sylvain Chomet es otro animador francés cuya influencia proviene de Disney y del surrealismo, centrándose en la interpretación y en la presentación de los personajes.

¹⁵⁶ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *John Whitney, los inicios de la animación por ordenador*. Educomunicación.

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#John_Whitney,_los_inicios_de_la_animaci%C3%B3n_por_ordenador_

¹⁵⁷⁻¹⁵⁸ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *La consolidación del cine de animación en todo el mundo*. Educomunicación.

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#La_consolidaci%C3%B3n_del_cine_de_animaci%C3%B3n_

Con el dibujante Nicolas de Crécy dirigió la película La Vieille Dame et les Pigeons (1995), galardonada en varias ocasiones. Por último, mencionar a René Laloux,

animador y director que ha unido la animación y la pintura en sus obras, influenciándose y experimentando en varios ámbitos para crear mundos fantásticos, como ocurre en su largometraje *El planeta salvaje* (1973). Ha trabajado con varios artistas y dibujantes como Moebius.¹⁵⁹

Otro ejemplo lo encontramos en el anime. Y explicamos el origen de su estética en capítulos anteriores, debemos mencionar otros creadores que, además de Osamu Tezuka, consiguieron que el anime fuera un fenómeno de masas en el mundo a través de sus obras. Habiendo citado anteriormente a Hayao Miyazaki, podemos nombrar a Katsuhiro Otomo, director de animación y mangaka, creador de *Akira* (1988); Satoshi Kon. Autor de numerosas películas como *Perfect Blue* (1997) o *Tokyo Godfathers* (2003); y Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball*, manga y anime (surgidos en 1984 y 1986 respectivamente) que popularizó su género de manera global. En España su impacto fue vital para la entrada y el éxito de futuros mangas y animes en el país.

Aunque hay una estética base en el anime, compartiendo características como el uso de animación limitada o el trazo limpio y simple del dibujo, existe una gran variedad de estilos, diseños e historias. Encontramos ejemplos en las obras de los autores que comentamos en este párrafo.

Un aspecto que debemos tener en cuenta y que fue clave para la coproducción entre las empresas japonesas y la de los países occidentales fue el proceso de producción en el anime, siendo un producto barato para comercializar en los mercados: Esto consiguió que se diera a conocer series y películas de animación japonesa en el resto de países:

“Se han dado así coproducciones importantes para televisión con los países occidentales, como *Heidi* (1974), *Vickie el vikingo* (1974-1975) y *Las aventuras de la abeja Maya* (1975-1976), con la empresa alemana Bastei Verlag, *Ulises 31* (1988) con el estudio francés de Jean Chalopin y *Las aventuras de Sherlock Holmes* (1984-1985) con Radiotelevisión Italiana (RAI).”¹⁶⁰

¹⁵⁹ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación en occidente en las últimas décadas*. Educomunicación.

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animaci%C3%B3n_en_occidente_en_las_%C3%BAltimas_d%C3%A9cadas_

¹⁶⁰ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *La animación japonesa en los últimos tiempos*. Educomunicación. https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#La_animaci%C3%B3n_japonesa_en_los_%C3%BAltimos_tiempos_

Otra industria que por su estética y modo de producir debemos conocer es el cine de animación checoslovaco, con una extensa tradición en el teatro de marionetas y una gran diversidad de obras, dando lugar al conocido “estilo checo”.

“En los países del bloque soviético, el Estado promovió intensamente la animación. Esto permitió a muchos animadores trabajar sin presiones comerciales y crear obras de inmensa variedad y riesgo.”¹⁶¹

Uno de los mayores exponentes dentro de la animación checa que influyó a un gran número de animadores y cineastas fue Jiri Trnka.

Conocido como el Walt Disney de la Europa del Este, fue escenógrafo, ilustrador y director de cine fundador de un teatro de marionetas y un estudio de animación posterior. Creó más de 20 animaciones de gran calidad, dentro de las cuales hay seis largometrajes. En muchas de sus películas hay adaptaciones de obras literarias y un gran número de ellas iban enfocadas a un público adulto, experimentando además con distintas técnicas de animación como el stop motion, lo que lo hizo famoso: “Trnka no alteraba la fisonomía de sus muñecos sino que prefería plasmar sus emociones y sentimientos mediante cambios de encuadre y la iluminación.”¹⁶² Algunas de sus largometrajes son *Bajaja* (1950) o la adaptación de la obra de teatro de William Shakespeare *El sueño de una noche de verano* (1959).

Otros que también crearon obra dentro de la animación por marionetas y títeres fue Bretislav Pojar, director de cine, titiritero y animador, discípulo de Trnka que experimentó con diversas técnicas y géneros con animaciones como *Un vaso de más* (1953); Y Jan Svankmajer, artista y animador con marionetas cuyas obras son de temática surrealista y realizadas con variadas técnicas como el stop motion y actores reales. Algunos de sus largometrajes son adaptaciones de obras literarias conocidas como *Alicia* (1988), de la obra de Lewis Carrol, o *Insania* (2005) basados en textos de Edgar Allan Poe y el Marqués de Sade.¹⁶³

Por último, citamos la Escuela de Zagreb, en Yugoslavia, que creó una estética muy reconocida internacionalmente por su calidad y características distintivas. Uno de los fundadores de la Zagreb Film Studio y principal figura de este estilo, Dusan Vukotic, fue galardonado por su obra de estética cubista *Sugorot* (1961) con un Oscar al Mejor Cortometraje de animación siendo el primero no estadounidense en conseguirlo.

¹⁶¹ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación tras la Segunda Guerra Mundial*. Educomunicación.

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animaci%C3%B3n_tras_la_Segunda_Guerra_Mundial_

¹⁶² Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *Jiri Trnka y el estilo checo*. https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Jiri_Trnka_y_el_estilo_checo_

¹⁶³ Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC). (Mayo 2012). *Guía de lectura. Seminario La actualidad del Surrealismo en la obra de Jan Svankmajer*, (p. 4). <http://cendeac.net/docdow.php?id=341>

Las características de la estética de este estudio es el uso de la animación limitada, la exploración y el empleo del color siguiendo los fundamentos del arte contemporáneo (sobre todo en la pintura). Se obtiene una animación muy viva y dinámica, con personajes y fondos simplificados y geométricos, a veces cercanos a la abstracción y jugando con cambios de perspectiva. Martínez-Salanova Sánchez cita a Vukotic en su repaso al cine de animación, mostrando la idea base del estudio: “La característica esencial de la Escuela de Zagreb es que no intentamos imitar a los demás. Nuestro poder está en nuestra imaginación y en la habilidad de expresarla dibujando.”¹⁶⁴

Estos solo son algunos ejemplos de estudios y autores que han dotado a sus animaciones de estilos y estéticas que han influenciado a futuros cineastas y artistas enriqueciendo a todo tipo de público con numerosas alternativas creativas animadas desde hace décadas.

¹⁶⁴ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación tras la Segunda Guerra Mundial*. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animaci%C3%B3n_tras_la_Segunda_Guerra_Mundial_

6.2. ASPECTOS IMPORTANTES QUE DEFINEN UNA ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICO.

Norman McLaren dice que “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan”.

Como bien explica el animador y director de cine Norman McLaren una película de animación es una sucesión de imágenes estáticas que cobran vida en nuestra pantalla. Toda la planificación de los elementos que la componen es necesario para que esto ocurra. De esta forma y después de examinar aspectos como la industria de la animación, la estética, los valores y la discapacidad, en este apartado revisamos la producción audiovisual, abarcando las dos primeras décadas del siglo XXI y centrándonos en los largometrajes proyectados en cines en España. Nuestro principal objetivo es estudiar la presencia y forma de la discapacidad en estos films, la percepción e imagen que se expone al público y el tratamiento que se hace de la inclusión social a partir de ello. Para llevarlo a cabo, hemos diseñado una serie de tablas que nos ayudarán a obtener resultados objetivos, basándonos en el método de análisis de dibujos animados creado por Alonso Valdivieso y estudiando los diferentes elementos que componen una animación, además de los ya citados anteriormente. También hemos revisado textos, libros, artículos, blogs, documentales y prensa especializada.

Así, hemos dividido el análisis en tres partes, dentro de las cuales encontraremos los términos y características a estudiar: Aspectos generales identificativos, la forma en como se muestra la animación y el contenido que exponen.

6.2.1. ASPECTOS GENERALES.

En esta primera sección, tratamos la información técnica de cada película para empezar a clasificarlas a partir de su producción. De esta forma, nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Título del largometraje.
- Compañía.
- País.
- Año.
- Duración.
- Dirección.

Estos datos son necesarios para identificar la película. En el apartado del título, aparece el título original y la traducción al castellano.

Se identifica la compañía, el estudio y la empresa productora para saber quién participa en la realización del film, pudiendo ser una coproducción; Lo mismo ocurre con el país productor. Como hemos observado en capítulos anteriores, Estados Unidos es uno de los principales productores y exportadores de cine de animación pero es interesante estudiar si ese hecho ha cambiado y analizar qué nuevas productoras, compañías y estudios han estado más activas durante estos años. El

mismo interés tenemos en el país productor, observando la nacionalidad de las partes productoras, interesándonos en las de origen europeo, más cercanas a nosotros. Otro punto a tener en cuenta es el año de realización para saber el número de series realizadas en las dos décadas (teniendo en cuenta el periodo de la crisis económica y financiera del 2007-2008). Además, es necesario saber el año para poder valorar y analizar debidamente la película. Dependiendo de la época, se exhibe un tipo de sociedad que no es actual y, por lo tanto, no existe. No tenemos el mismo tipo de pensamiento social que hace veinte años, de la misma forma que ha habido una evolución técnica y gráfica. Por ese motivo, debemos ser objetivos a la hora de analizar estos puntos, siendo conscientes de las imágenes negativas que pueden proyectar al público actual y el tipo de calidad en las películas más antiguas, que suele ser más baja debido a las técnicas más rudimentarias o las dificultades que solían tener a la hora de producir.

La duración de los largometrajes depende también del rango de edad de los espectadores a los que va dirigido, pues no mantiene la atención igual un niño de 3 años que otro de 10. Así, observaremos la duración media de las películas en el tiempo, estudiando las diferencias entre las películas dirigidas a un público más infantil que a otro más juvenil.

Aspectos como la dirección (junto con la dirección de arte, fotografía, sonido y diseño), guión, música y producción deben ser identificados, pues es conveniente saber que personas se dedican a cada una de las partes nombradas. Muchos de estos profesionales llevan años trabajando en la industria, por lo que es significativo conocer quién está detrás del producto final para llegar a entender el porqué se ha desarrollado de esa forma. Otro punto que analizamos es el número de mujeres que dirigen proyectos de animación. En 2021, la Asociación MIA (mujeres en la Industria de la Animación) han publicado un nuevo informe donde aparecen datos que demuestran que el sector de la animación sigue siendo muy masculinizado. A continuación, ofreceremos algunos de esos datos:

En producción de cortometrajes dentro de un entorno académico no hay una distancia entre el número de hombres y mujeres que participan en la mayoría de los departamentos, dándose números equitativos.

Pero cuando el estudio se centra en series o largometrajes, en un ámbito más profesional, “(...) el número de mujeres en cargos de dirección desciende, llegando a intervalos de amplia masculinidad en cargos principales, como Dirección.”¹

Si seguimos en el ámbito de los largometrajes y observamos los créditos finales sobre los cargos y participación, encontramos que el sector de largometrajes animados en España está masculinizado: Todos esos cargos asciende a 284 en total, donde el 85 son mujeres y el 199 son hombres. “Las proporciones porcentuales de distribución por sexos resultan de un 29,93% de mujeres y un 70,07% de hombres.”² Hay una desigualdad de género, donde las mujeres están representadas por encima del 40%, en 7 de los 2º puestos analizados,³ aquellos que son de refuerzo o

dependientes dentro de la jerarquía de cargos dentro de una película, como ayudantes, asistentes o coordinadores. Las mujeres tendrían una representación del 48,48% “en el cómputo total de roles afines, nuevamente muy vinculada a los roles de género”.⁴ Esta investigación social está enfocada en la industria española pero es un apoyo del que partir para nuestro estudio, visualizando el sector durante esos últimos años.

Sobre la banda sonora, identificaremos a los responsables de su creación y el tipo de contenido que emplea, pues es una parte fundamental de la película, reforzando y transmitiendo las acciones y emociones de los personajes o acompañando una escena para incrementar la sensación que se quiere emitir al espectador.

AMBIENTACIÓN

La ambientación es la que se ubica la película forma parte de este primer apartado. Podemos explicar este concepto teniendo en cuenta el estudio del autor Robert McKee, tratando la localización, el período y la duración para desarrollarlo.

La localización es el lugar, espacio o dimensión física donde transcurre una historia; El período es la dimensión el lugar temporal que establece una historia; y la duración es la segunda dimensión temporal o la extensión de una historia en el tiempo.

El enfocar la acción en una época o contexto en concreto nos ayuda a situar y entender actos o pensamiento de los personajes al conocer las características, las normas y leyes de ese ambiente. Conocer la época supondrá conocer su pensamiento y conocimiento y aquellos aspectos sociales, económicos y culturales que lo forman e influyen sobre la acción de los personajes.

Este entendimiento supondrá que los creadores podrán ser fieles a la representación de los elementos que forman esa época, sabiendo qué puntos resaltar o eliminar, hasta tomarse licencias sobre ello y modificarlos.

Debemos saber que, además de la representación física y psicológica, el personaje tiene una representación contextual, donde el ambiente o el contexto inciden sobre él, cambiándolo positiva o negativamente. Así surge lo que McKee llama conflicto:

¹⁻²⁻³⁻⁴ VV.AA. (2022). *Informe MIA 2021. Mujeres en la Industria de la Animación. Investigación social con perspectiva de género* (Informe nº 2). Universidad Europea. https://animacionesia.com/wp-content/uploads/2021/09/INFORME_MIA_2021.pdf

“El nivel de conflicto es la dimensión humana. Las ambientaciones no se limitan al entorno físico y temporal sino también al social (...) El nivel de conflicto es la posición que ocupa la historia dentro de la jerarquía de las luchas humanas”.⁵

Cada personaje tiene diversos niveles de conflicto y forman parte de la ambientación, estructurando los acontecimientos e influyendo tanto como el periodo o el vestuario. Existen varios tipos de niveles dependiendo de cómo planteamos y ambientemos la historia, ampliando su radio de acción. Estos niveles pueden ser internos o subconscientes, dentro del personaje; personales, contra su comunidad o hasta contra su entorno.⁶

Por ese motivo, es importante saber lo que conforma un ambiente o contexto, estudiarlo para una buena interpretación y presentarlo de una forma creíble al espectador. La ambientación define las posibilidades de una historia. Cada historia tiene sus propias normas y la ambientación limita los acontecimientos que ocurren en ese mundo. Estas normas y principios se presentan al espectador pero después se deben cumplir. Además, un determinado lugar o ambiente puede transmitir información, una emoción o un estado de ánimo, compartirlo con el público de forma correcta es necesario para que la narrativa funcione, empleando el color o la composición para ello. En las tablas también definimos el ambiente social, familiar, laboral u otro. Todo ello nos da información de cómo son los personajes y su forma de actuar.

ARGUMENTO

Por último, trataremos el argumento y la trama para cerrar el apartado de los aspectos generales. Podemos definir el argumento como “Sucesión de hechos, episodios, situaciones, etc., de una obra literaria o cinematográfica” o “Resumen del asunto de una obra literaria o cinematográfica, o de cada una de sus partes”.⁷

Antes de seguir con estos conceptos, debemos tener en cuenta que hay una gran variedad de diseños narrativos, donde se ve la visión o punto de vista del guionista.

“Las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica. Las historias estereotipadas hacen justamente lo contrario: carecen tanto de contenido como de forma. Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas”.⁸

⁵⁻⁶ McKee, R. (1997). Estructura y ambientación, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., pp. 95–96). Alba Editorial.

⁷ Diccionario de la lengua española (RAE). (s.f.). *Argumento*. <https://dle.rae.es/argumento>

Robert McKee en su libro *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (1997) expone la importancia del guión y su calidad arquetípica (el guión no propone estereotipos) algo que tendremos en cuenta a la hora de analizar los largometrajes.

⁸ McKee, R. (1997). Introducción, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 18). Alba Editorial.

De esta forma, McKee explica que los guionistas crearan estas historias arquetípicas donde entornos y personajes que deben tener profundidad, trabajando cada escena, proponiendo una realidad y respetando al público. Cuánto más profunda y estudiada sea la visión, esa forma narrativa del guionista, más calidad y singularidad tendrá la historia, mostrando además su madurez.

A la hora de narrar una historia hay que tener en cuenta el público al que se dirige y cómo nos dirigimos a ellos. Ya no solo por el contenido, sino por el mero hecho de la narración en sí. Cuando contamos una historia no desvelamos todos los hechos al momento; mantenemos una especie de intriga para captar la atención del espectador.

Es cierto que estos últimos no tienen toda la información de los acontecimientos, pero de la misma forma que no se debe desvelar toda la información, tampoco se puede tratar al público como ignorante por no tener la misma. Esto se puede traducir en algunas películas (sobre todo las producidas para un público infantil y juvenil) donde se explica cada imagen retratada a través del diálogo, como si el espectador necesitase una guía de cada escena.

Otro aspecto que se debe adaptar cuando creamos una historia es que los espectadores reaccionan a lo que ven de una forma desinhibida, más aún los niños, por lo que el guionista debe adelantarse a esas expectativas y reacciones del público para continuar con la narración de forma creativa y original. El autor describe la originalidad como algo necesario para una mejor interrelación de todas las partes que forman la historia:

“La originalidad es la confluencia del contenido y de la forma, de una singular elección del tema además de una forma narrativa única. El contenido (el entorno, los personajes y las ideas) y la forma (la selección y la organización de los acontecimientos) se necesitan, se inspiran e interaccionan”.⁹

Como ya mencionamos, lo primordial no es solo la historia sino la forma en cómo la narramos. Al diseñar la historia, no solo se requiere capacidad imaginativa a la hora de narrar, sino que el guionista debe tener una mente analítica, plasmándolo a través de sus conocimientos sobre los aspectos que forman la historia y analizarlos: el mundo que forma, la sociedad, naturaleza de los personajes, etc. Estos aspectos y las elecciones que se realizan para desarrollarlos, todo ello refleja al guionista.

También es primordial que el guionista tenga talento literario y talento narrativo. Ambos talentos son importantes, siendo el narrativo el que guarda el primer lugar,

⁹ McKee, R. (1997). Los obstáculos de la historia, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 23). Alba Editorial.

pero son totalmente diferentes, además de que no tienen relación entre sí (puedes narrar una historia sin tener que escribirla):

“El primero de esos talentos es el literario; la conversión creativa de un lenguaje ordinario en una forma superior, más expresiva, que describa el mundo con elocuencia y capture sus voces humanas (...)

El segundo talento es el narrativo: la conversión creativa de la vida misma en una experiencia más poderosa, clara y con un mayor significado. Busca una toma interior de nuestra época y le da una nueva forma hasta convertirla en un relato que enriquece la vida”.¹⁰

Aunque parte de la realidad, la narración no es una vida real en sí. Lo que ocurre son una serie de acontecimientos, no es la verdad. McKee explica que la narración debe abstraerse de la vida pero sin perder ese sentido de vida vivida. Es decir, esa narración debe ser como la vida pero con más profundidad y significado, necesarios para que se alejen de la obviedad que todos conocemos.

Terminología narrativa.

Después de esta introducción, expondremos la terminología dentro del diseño narrativo necesaria para analizar los largometrajes. Debemos pensar que una película no son solo una combinación de acciones, hechos, diálogos, personajes e impresiones. El escritor o guionista debe elegir qué momentos se deben destacar para que transmitan toda la historia y lo que también se ha omitido.

En otras palabras, el guionista indaga en acontecimientos con los que crear una composición narrativa.

Estos acontecimientos son producidos por los personajes, quienes a su vez se ven afectados por esos mismos cambios, dentro de un contexto. Así, a partir de ellos, obtenemos los diálogos, la acción, los conflictos, emociones e imágenes.

Estos acontecimientos narrativos se alcanzan a través del conflicto, tienen significados, objetivos “y se expresan y experimentan en términos de valor (...) Los valores narrativos son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo de negativo a positivo, de un momento a otro.”

¹¹

¹⁰ McKee, R. (1997). Los obstáculos de la historia, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 46). Alba Editorial.

¹¹⁻¹²⁻¹³⁻¹⁴ McKee, R. (1997). El abanico de estructuras, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., pp. 53, 54, 56, 59). Alba Editorial

McKee expone ejemplos de ello, como amor/odio, verdad/mentira o lealtad/traición que representan esos valores narrativos y el público es consciente de ello, sabiendo en que extremo del signo se encuentra.

Al final todos estos acontecimientos se agrupan en estructuras. McKee define la estructura como “una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo.”¹²

Antes de continuar con este concepto, debemos conocer las partes que van componiendo nuestra historia a partir de los sucesos que acontecen:

Estos acontecimientos narrativos que aparecen en las películas se conocen como escenas: “Una escena es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo.”¹³

En las escenas aparecen una serie de actos que, si no cambian el valor narrativo durante la misma, será un no-acontecimiento, sirviendo muchas veces con el propósito de explicar algo. Lo ideal es que en la escena se produzca un cambio de valor y, si no es un verdadero acontecimiento, eliminarla.

En las escenas encontramos el golpe de efecto, el elemento más pequeño de la estructura que construye la escena: “Un golpe de efecto es un cambio de comportamiento con una acción/reacción. Golpe a golpe esos comportamientos cambiantes dan forma al giro que se produce en la escena.”¹⁴

A su vez, el siguiente elemento a formar a partir de las escenas es la secuencia, un conjunto de escenas (2-5 escenas) que finalizan con un cambio de valor narrativo mayor y de gran impacto al de cualquier escena anterior. Modifica un aspecto que, en cierta medida, es importante pero con un gran impacto en la historia.

Siguiendo la próxima estructura en formación, el mayor elemento que encontramos es el acto, formado por una serie de secuencias que produce el punto de alteración en el signo del valor, cambiándolo y siendo más intenso que el originado por la escena o la secuencia previa. El punto álgido es una escena de clímax.

Por último, la última estructura es la historia, constituida por una serie de actos, siendo un gran acontecimiento en conjunto. McKee explica que si analizamos y comparamos los valores narrativos de principio a fin en la historia encontraremos el arco de la historia, donde se muestran los cambios por los que pasan los personajes hasta el final. Este último cambio debería ser definitivo y finalizado por completo, alcanzando el clímax narrativo, al contrario que los cambios que ocurren en una escena o secuencia, que pueden variar.¹⁵

Para tener un buen desarrollo de los acontecimientos narrativos es necesario una buena composición en los diálogos, en los planteamientos de escenas y acciones; encontrar descripciones precisas que funcionen, golpes de efecto que permitan unas

mejores escenas hasta llegar al final de la historia, consiguiendo un conjunto aceptable que funcione.

TRAMA

Retornando el concepto de estructuras, McKee se centraba en la idea de “trama” para clasificar los diferentes diseños narrativos y nosotros en este estudio emplearemos el mismo sistema.

Para el autor, la trama “es un término preciso que se refiere a la pauta de acontecimientos internamente coherentes e interrelacionados, que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración”.¹⁶ Todo esto ya está construido de antemano, a partir de las distintas decisiones y elecciones que ha tomado el guionista para formar y completar la historia. De este modo, hay una composición y diseño y toda historia tiene una trama que seguir.

Bajo esta concepción, sabemos que hay diferentes composiciones dentro de la trama que están sujetas a diferentes posibilidades dependiendo de su forma y limitaciones. El autor expone que estos márgenes forman un triángulo narrativo dentro del que encontramos esas posibilidades que dan forma y están dentro de todo lo narrativo existente.

En cada punto del triángulo narrativo encontramos las tres estructuras de las cuales podemos partir y estudiar para saber qué lugar ocupa nuestra narración.

También estos tres esquemas serán utilizados en las tablas para describir que tipo de diseño y variación ocupa nuestra historia: el diseño clásico o la arquitrama, la minitrama y la antitrama o antiestructura.

DISEÑO CLÁSICO

En la parte superior del triángulo encontramos el diseño clásico, el tipo de diseño más común a cualquier cultura y atemporal, encontrándolo en la oralidad desde tiempos antiguos. El diseño clásico o arquitrama construye historias donde hay un

¹⁵⁻¹⁶ McKee, R. (1997). El abanico de estructuras, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., pp. 63, 65). Alba Editorial.

protagonista activo con un conflicto externo a él, al cual se enfrenta para conseguir un fin. La historia transcurre en una realidad o mundo coherentes, en un tiempo lineal, con un final cerrado, siendo el cambio dado irreversible y definitivo. Todo ello bajo la causalidad de los hechos.

Dentro de esta estructura mencionamos El viaje del héroe, a partir del monomito de Joseph Campbell. El término fue acuñado por este mitólogo estadounidense tras analizar cientos de mitos y leyendas de diferentes culturas y épocas, buscando características comunes entre todas las historias, encontrando un patrón que se repetía. Aunque muchos estudiosos consideran que su estudio conlleva una simplificación desmesurada de las culturas y mitologías que analizó, su análisis ha influenciado a diferentes escritores, guionistas, artistas o cineastas. Todo ello aparece en su obra *El héroe de las mil caras* (1949). Centrándose en la figura mitológica del héroe en la literatura, se analiza su aventura, llegando a la conclusión de que representa la fórmula de los ritos de iniciación: separación- iniciación- retorno. Esta aventura o viaje supone un cambio para el personaje, tanto exterior como interior: “El viaje no es solamente una aventura física que transporta al héroe de un lugar a otro; se trata también de un viaje espiritual donde el héroe pasa de la inocencia y la ignorancia a la experiencia y al conocimiento o sabiduría. El objetivo real de la expedición es el descubrimiento de su mundo interior donde se concentran todas sus fortaleza y debilidades.”¹⁷

Siendo el diseño clásico la más común y, dentro de la industria, la más tradicional y comercial, es necesario dominarla a la perfección. Por una parte, para narrar una historia con precisión y conociendo la estructura de la que se parte; por otra, para poder desarrollar otras estructuras que provienen de ella como reacción contraria. Es aquí donde mencionamos a la minitrama y a la antitrama:

MINITRAMA

La minitrama o minimalismo está situada en la parte izquierda del triángulo narrativo. Esta estructura parte de elementos de la arquitraba pero simplificándolos, reduciéndolos y llenándolos al minimalismo en su forma. Sigue habiendo trama pero mucho más simplificada.

Como característica, la minitrama suele exponer un final abierto, donde hay emociones y preguntas planteadas por la narración que no se responden. Puede haber conflictos externos, pero priman mucho más el conflicto interno de los personajes.

¹⁷ Villen, M. (2016). *El viaje del héroe*. <https://moniquevillen.files.wordpress.com/2016/05/el-viaje-delhc3a9roe.pdf>

En la minitrama también aparecen varios protagonistas, con tramas múltiples centradas en cada uno de ellos, llegando a exponer mucho dramatismo, acortando esa dinámica tan activa como la que encontramos en el diseño clásico. Así, esto compensa que los protagonistas sean pasivos o reactivos.

ANTITRAMA

La antitrama o la anti estructura la encontramos en la parte derecha del triángulo narrativo caracterizada por contradecir al diseño clásico en su forma y ejecución. “Quien utiliza la antitrama rara vez está interesado por las sutilezas de sus declaraciones o por una tranquila austeridad; más bien desea expresar con claridad sus ambiciones ‘revolucionarias’, y sus películas tienden hacia la extravagancia y la exageración de su propia conciencia.”¹⁸

Uno de sus rasgos más comunes es el tiempo no lineal. Al contrario que en el diseño clásico, donde los hechos se desarrollan y se siguen en un orden temporal (aunque haya flashbacks), en la antitrama la continuidad temporal se ve truncada consiguiendo que el público no sepa que hecho es anterior o posterior.

Otra característica contraria es la casualidad dentro de las historias, con hechos sin finalidad que producen acontecimientos sin conexión con un final abierto dentro de una realidad incoherente, fraccionada y a menudo caótica, dando sensación de absurdo. Llegan a ser puntos de vistas muy subjetivos del artista que los crea, donde los personajes actúan de una manera incoherente a lo que se suele observar.

La trama de los largometrajes que examinamos serán analizados a partir de estas tres grandes estructuras. En general, las películas están dentro de este triángulo narrativo, aunque no hay ninguna que esté dentro de una de ellas de forma totalmente pura, pues las historias se forman a partir de los diferentes aspectos a escoger.

También hay filmes en los que no hay ningún cambio de valor. Emocionan, tienen sus propias estructuras o informan sobre algo, pero no narran una historia. Estas se conocen como no-trama, quedando fuera del triángulo.

Como dijimos, hay una gran diversidad de diseños narrativos.

Además de las estructuras, también haremos otra clasificación a partir del estudio de Paul Wells centrándonos en los plot. Entendemos el término plot point como el nudo de la trama. Según Syd Field se define en su libro *Screenplay* (1979) como “un incidente, episodio o acontecimiento que se “engancha” a la acción y la hace tomar otra dirección, entendiéndose por “dirección”.¹⁹ Su función es que la historia avance. Siguiendo este concepto, Wells en su libro *Animation. Genre and authorship* (2002) clasifica los plots en varias categorías o plots genéricos:²⁰

¹⁸ McKee, R. (1997). El abanico de estructuras, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 69). Alba Editorial. ¹⁹ Field, S. (1979). Plot Points, *Screenplay: the foundations of screenwriting* (4ª ed., p. 143). Editorial Delta.

²⁰⁻²¹ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 42). Editorial Wallflower Press.

- De maduración: el inicio a la madurez, ritos.
- De redención: la transición del personaje principal de malo a bueno.
- De castigo: el personaje principal, aparentemente es bueno, tiene un mal comportamiento y es castigado.
- De prueba: la fuerza de voluntad contra la tentación.
- De educación: el personaje principal cambia su percepción negativa sobre el mundo a una visión más positiva.
- De desilusión: este sería el proceso inverso de la anterior categoría, de una visión positiva del mundo a otra negativa y desencantada.

Con este enfoque podemos examinar una forma de estudiar el género más allá de los aspectos que determinan su puesta en escena, sus narrativas y temas más típicos y las condiciones institucionales o económicas de las producciones. De esta forma analizamos la estructura base y esencial de los largometrajes.²¹

6.2.2.FORMA

Después de explicar los aspectos generales, los elementos de la historia y los principios de la estructura y el diseño narrativo de los largometrajes que analizaremos, empezamos la segunda sección de las tablas, dedicada a la forma, estética y técnica que aparece en los filmes.

Muchos de estos elementos están configurados dentro de la fase de producción del proyecto, donde se utilizan mecanismos y se van realizando procesos y pruebas para tener un producto final creado por completo.

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

En este punto trataremos las diferentes técnicas de animación con la que se realizan los largometrajes, gracias a las cuales encontramos una gran variedad, versatilidad y dinamismo con el que se transmite el significado de la película. En general, cualquier animación se basa en el principio de crear un fotograma que se grabará y reproducirá junto a otros más para dar la ilusión y sensación de movimiento.

Para ello se utilizan diferentes técnicas, materiales, métodos, etc. llegando a utilizar no solo una, sino varias de ellas.

En las primeras manifestaciones artísticas del ser humano, se ha intentado representar la ilusión de movimiento. Así, tenemos las pinturas rupestres o el arte griego o egipcio. Desde el descubrimiento de Peter Mark Roget del Principio de Persistencia de la Visión (1824), en el que se basan todas las imágenes proyectadas,²² se han utilizado e inventado muchos instrumentos y artilugios basados en la idea de la ilusión de movimiento. Inventos anteriores y posteriores han sido muy importantes para la evolución del cine, otorgando conocimiento pues aún hoy en día los procesos se siguen basando en ellos.

Uno de los primeros en surgir utilizando instrumentos móviles fue la linterna mágica, inventada por Anthonasius Kircher en 1640.²³ Este dispositivo fue muy popular

como entretenimiento. Con ella, se proyectaba una imagen en una pantalla y se creaban otras con las manos, dando sensación de movimiento. Con el tiempo se introdujeron diapositivas, grabados en cristales, que se irían desarrollando mucho más con la fotografía a partir de 1850.

Otro invento que se apoya en los conocimientos sobre el ojo humano es el taumátropo. Este juguete óptico formado por dos imágenes opuestas en ambos lados de un disco cuyos extremos están enganchados por hilos. Al girar el disco, se ve a la vez las dos imágenes juntas, como si se fusionaran.

Otro juguete óptico que podemos mencionar es el caleidoscopio. Con forma de tubo, el interior está formado por espejos con una imagen en el fondo. Al observar por uno de los extremos giratorios del objeto, se crean patrones, formas y colores en movimiento.

Los primeros inventos que originaban la impresión de una imagen en movimiento fueron el Stroboscopio y el Fenaquistiscopio. El primero fue llamado así por Simon Ritter von Stamfer y el segundo fue obra de Joseph Plateau en 1832.

Se trata de crear una especie de circuito: “Se dibujan una serie de imágenes en un disco, intercaladas con una serie de ranuras; este se adosa a una manivela vertical y se sostiene ante un espejo. El espectador gira entonces el disco y mira a través de las ranuras para ver el bucle animado.”²⁴

Otro dispositivo muy parecido son el zoótropo o el praxinoscopio, este último inventado por Émile Reynaud. Colocando dibujos en la pared interior del tambor y en el centro un grupo de espejos de la misma forma, al girar la pared del tambor las imágenes se reflejan dando sensación de movimiento. Reynaud aplicó este método al “teatro praxinoscópico” donde se utilizaban un grupo de espejos para mover formas luminosas: “Permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público, y, acompañadas de música y efectos sonoros, mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892, tres años antes de la primera sesión pública de cine, hasta finales del siglo XIX.

Las representaciones se hacían en el Museo Grévin de París con películas que duraban unos 10 min. y en las que empleaba ya las bases de la moderna animación, dibujando los personajes sobre papeles transparentes para evitar la repetición de fondos.”²⁵

²²⁻²³ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación. Los pioneros de la animación cinematográfica*. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Los_pioneros_de_la_animaci%C3%B3n_cinematogr%C3%A1fica

²⁴⁻²⁵ Selby, A. (2013). Mecanismos de movimientos simples, *La animación* (p. 131). Editorial Blume.

Considerando estos mecanismos, podemos pasar a las técnicas que se desarrollaron a posteriori. Para nuestro análisis vamos a centrarnos en los siguientes procedimientos: 2D/ Digital, 3D, mixta, stopmotion, rotoscopia, experimental, captura de movimiento.

ANIMACIÓN 2D

La animación por 2D (o dibujo bidimensional) representa la idea que posee la gente de lo que es animación, en principio por ser los dibujos animados estilo cartoon el primer contacto que tiene el público con el medio.

Dentro de la animación en 2D podemos diferenciar técnicas a la hora de producir:

- Animación por acetatos dibujados

Este tipo de animación fue patentado por Earl Huld en 1915, y consistía en realizar los dibujos animados sobre papel, pensando en fotograma a fotograma. Se dibujaban los bocetos con un lápiz color azul, para después finalizar en tinta o grafito, pues el color azul desaparece en los siguientes procedimientos fotográficos por los que pasan los dibujos.

Para realizar los diferentes movimientos, se usaba una mesa de luz, inclinada hacia el animador, donde se superponían las hojas unidas por una regleta adosada a la mesa, con hendeduras para los orificios del dibujo. A continuación, ayudados por la luz reflejada, se calca el dibujo que hay debajo y se va creando la sucesión de movimientos.

El siguiente paso lo realiza el calcador, copiando cada fotograma dibujado en un acetato transparente, entintándolos limpiando la línea del dibujo. Al aplicar color, se usan pinturas acrílicas en el reverso del acetato, trabajando por capas cada escena, manteniendo la idea de que el fondo irá en la última capa, separándolo del resto de elementos y de los personajes, que irán en otra distinta. Cuando estaban secos, se filmaban colocando los acetatos uno encima del otro con una cámara Rostrum o de tribuna, situada en una plataforma donde se podía controlar su movimiento y se iban grabando cada artículo que allí se colocaba.

Como ya mencionamos, en las décadas de 1930 y 1940 en Hollywood se utilizó mucho este método, contratando a mujeres en los estudios de animación para desempeñar las partes del entintado y el color.

Este tipo de técnica era más “industrial” y laboriosa, necesitando muchas horas de trabajo que en la actualidad se ha ido aligerando gracias a los avances y medios digitales. Concepción Alonso Valdivieso en su investigación sobre dibujos animados señalan el programa digital CAPS, Computer Production System, desarrollado por Disney y John Lasseter, que simplificaba el proceso: “Permitía escanear los dibujos hechos a lápiz, la línea se rotulaba con tinta digitalmente y se aplicaba el color.”²⁶ En la actualidad, con la animación 2D tradicional se suelen utilizar medios digitales.

²⁶ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (p. 126) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

- Animación Digital

La animación 2D digital es generada por el ordenador, a partir del uso de la tecnología para producir y editar el material. El uso, la experimentación e investigación en tecnología digital ha permitido desarrollar maquinaria, softwares y programas especializados con los que crear imágenes. Estos programas son empleados tanto en grandes como en pequeños estudios, llegando a originar una gran producción animada, tanto en televisión como en cine u otras ramas (publicidad, videojuegos, etc.). Todo ello es mediante el ordenador: “El animador utiliza el ordenador para que almacene y actúe en función de instrucciones creativas que se procesan matemáticamente y dan como resultado la construcción, rederización y composición de los fotogramas de una secuencia.”²⁷

La animación digital posee un gran número de ventajas que se traducen en un ahorro de tiempo y costes. A partir del proceso de Tweening, se puede generar una animación a partir del dibujo clave; teniendo de base el dibujo del inicio y el fin de la acción y mediante la interpolación del movimiento, podemos crear todo el trayecto de un personaje u objeto. Además, podemos aprovechar movimientos ya creados y reciclarlos en otras escenas diferentes.²⁸

ROTOSCOPIA

La rotoscopia es una de las técnicas más utilizadas desde el siglo pasado, inventada y extendida de la mano de los hermanos Fleischer en 1915. Andrew Selby cita a Mark Langer, historiador de animación, para definirla: “un mecanismo que permite la retroproyección de una película de acción real fotograma por fotograma en una superficie traslúcida adosada a una mesa de dibujo. Un animador podía simplemente trazar cada imagen de acción real en una hoja de papel, avanzar la película otro fotograma y repetir el proceso. Por este medio, las imágenes de acción real se convertían en una guía para realizar una animación detallada y superrealista.”²⁹

Esta técnica se ha mejorado con las nuevas tecnologías, aunque sigue uniendo firmemente la acción real con la animación 2D, siendo muy precisa a la hora de dibujar y recrear. Aun así, a la hora de captar y representar el movimiento real, puede dar la sensación de todo lo contrario, siendo necesaria revisar el diseño y la recreación del movimiento adecuándolo y haciéndolo más natural y creíble dentro del conjunto de la obra.

²⁷ Selby, A. (2013). Imágenes bidimensionales generadas por ordenador, *La animación* (p. 133). Editorial Blume.

²⁸ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (p. 127) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

²⁹ Selby, A. (2013). Rotoscopia, *La animación* (p. 133). Editorial Blume.

ANIMACIÓN 3D

La animación 3D (o tridimensional) se crea completamente por ordenador, utilizando programas y espacios específicos para ello. Esa tercera dimensión aporta más profundidad junto a unos acabados más realistas, gracias a la iluminación, la texturación y a los diversos aspectos que ayudan a simular una realidad muy similar a la nuestra. De la misma forma que en el 2D, la animación tridimensional pasa por varias fases hasta llegar al producto final. En primer lugar, se define, diseñan y modelan todos los objetos y personajes, creando objetos poligonales como base de la que partir; A continuación, se establece el esqueleto y las articulaciones, necesario para su movimiento, tanto de una parte del cuerpo del personaje, como del resto en respuesta. Esto se conoce como Rigging y es primordial es que el movimiento sea creíble, realista y natural.²⁹ Cuando el Rigging se completa, se da color y textura a la figura modelada, incorporando más información. En esta fase se puede experimentar y graduar las texturas y el color buscando el mejor resultado.

El siguiente paso es animar, utilizando programas que realizaran los fotogramas intermedios a partir de las posiciones claves del personaje, arreglando o modificando las poses y sus movimientos. Lo mismo ocurre con la iluminación. Se debe pensar en la animación como un conjunto, donde los entornos y los diseños deben funcionar juntos, y la iluminación ayudará a ese cometido. También se utiliza efectos visuales para simular cualquier aspecto deseado.

Por último, la renderización es el proceso para obtener la imagen y la animación final. Se unifica todo el material, tanto visual como sonoro, y se corregirán errores para obtener un mejor producto.

ANIMACIÓN MIXTA

En este apartado trataremos sobre la combinación de algunas técnicas de animación. Uno de los usos más comunes es aquel que combina el 2D y 3D; Normalmente se anima a los personajes en 2D mientras que los escenarios se crean en 3D, con una apariencia más uniforme, como ocurre en algunas series infantiles de televisión.

Se puede utilizar cualquier técnica de animación, ya sean más tecnológicas o tradicionales. Podemos poner de ejemplo el uso de 2D e imágenes reales, o actores reales con dibujos en dos dimensiones, lo que expone una gran variedad de productos.

²⁹ Selby, A. (2013). Rigging y texturas, *La animación* (p. 149). Editorial Blume.

En este grupo también incluimos las animaciones que son elaboradas por partes iguales con técnicas tradicionales y digitales. También se pueden utilizar y experimentar con materiales o medios más sencillos, orgánicos o maleables para conseguir una imagen más original e inédita. Un ejemplo serían las animaciones realizadas con arena u óleo sobre cristal. Algunas de ellas sería la animación directa sobre celuloide o la animación de pintura o arena sobre cristal (o una superficie no absorbente.) Son materiales fáciles de trabajar animando, pues la arena en estado seco se puede aplicar las veces que se necesite y el óleo no seca al momento bajo las luces de los focos. En ambos casos, se puede utilizar una cámara suspendida u trabajar con diferentes capas. Las posibilidades a la hora de experimentar son numerosas.³⁰

STOPMOTION

Es una técnica de animación que como su propio nombre indica se crea un movimiento entre paradas manipulando los elementos que se están filmando para crear a partir de ello un fotograma. Por este motivo es un proceso que requiere mucho tiempo, pues “cuando más delicado sea el movimiento en cada fotograma, más suave será la transición al reproducir estos últimos en secuencia (...) Para un segundo de animación, hará falta manipular anclar, iluminar y filmar veinticuatro fotogramas.”³¹

Con esta técnica, el material debe estar preparado de antemano. Es decir, dependiendo del formato, debemos tener material para grabar, como arena o pintura, o llegar a preparar superficies para filmar, teniendo claro la escala, el tamaño o la distancia con la cámara que se necesita.

Diseñar el set conlleva un gran trabajo previo, además de contar con un storyboard para planificar y saber qué acciones van a tener lugar. El set también debe ser sólido y estable para una mejor manipulación de los objetos a tratar. Pasar de la idea al diseño final del set requiere pruebas y experimentación, de la misma manera que la creación del atrezzo, teniendo en cuenta la búsqueda de verosimilitud a una escala diferente de la real. Se utilizan diferentes materiales para llegar al resultado deseado, llegando a ser ocurrentes en su transcurso.

La iluminación debe estar y poder controlarse, para obtener diferentes posibilidades dependiendo del tipo de luces y su posición. Como base, un set de stopmotion posee un sistema de tres luces: un foco de luz principal, ladeada para una apariencia más natural, que ilumina el punto de tención; una segunda luz que neutralice las sombras que proyecta el objeto o cuerpo iluminado; y una contraluz que separa el fondo del objeto a iluminar, intentando no crear más sombras innecesarias.

³⁰⁻³¹ Selby, A. (2013). Imágenes bidimensionales generadas por ordenador, *La animación* (pp. 135-136). Editorial Blume.

Se pueden variar las intensidades para crear atmosferas y transmitir sensaciones o emociones, reconociendo la luz más intensa como clave alta y la menos potente como clave baja.

Además de la parte manual y más tradicional, con los avances tecnológicos se utilizan programas y sistemas informáticos con los que solucionar problemas ocasionados por movimientos involuntarios, luces o el mismo atrezzo.

Dependiendo del formato en el que se desarrolle, puede ser stopmotion bidimensional o tridimensional. Cada uno tiene varios modos de trabajar la técnica, dependiendo del material a manipular. Un ejemplo del stopmotion bidimensional lo encontramos el paper cut-out, una técnica que requiere gran dominio para obtener un buen resultado, además de que es importante tener una buena planificación, sincronización y producción de movimientos. Recortando, doblando y retorciendo materiales como papel, cartón o tela, se crean movimientos simples o limitados sobre una superficie que se grabará. Se construyen los personajes creando las partes del cuerpo para intercambiar a la hora de grabar y cuantas mas partes hayas, más acabado y perfeccionado será el movimiento.

En el stopmotion tridimensional se manipulan y graban objetos o formas tridimensionales, siendo también un proceso complejo. Aquí podemos nombrar la animación con objetos, con plastilina (claymation), con marionetas y juguetes, la animación go-motion, desenfocando el movimiento y desmarcando las pausas entre los fotogramas.³²

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

En este tipo de animación es esencial el experimentar con materiales, dimensiones y procesos con el que explorar el medio y obtener nuevos resultados. A partir de la experimentación de artistas, cineastas, animadores y otros profesionales, han desarrollado nuevos procedimientos y aparatos para crear animaciones que se acerquen más a su búsqueda estética o de contenido, lo que ha supuesto una evolución en el campo de la animación desde su origen. Ya hemos mencionado anteriormente la animación con pintura al óleo o con arena, pero también podemos exponer otras aplicaciones artísticas. Muchas de ellas se relacionan con el creador, calificando a las obras con el selo “de autor”.

“El término lo acuñaron los teóricos del cine de la década de 1950 y defiende la idea de que el creador o el director de una obra ejerce la misma influencia sobre ella que un escritor cuando plasma en un libro sus pensamientos.”³³

³² Selby, A. (2013). Stop-motion tridimensional. Sets e iluminación, *La animación* (pp.141-143). Editorial Blume.

³³ Selby, A. (2013). Procesos artísticos o de autor, *La animación* (p.153). Editorial Blume.

Dentro del cine de animación, esta terminología hace referencia a obras que se han contemplado como innovadoras e insólitas a raíz de su autor, con nuevos enfoques tanto teóricos como prácticos, Podemos nombrar ejemplos de ello, como la manipulación directa de la película, conocido como Film Directo. Así, se dibujaba, pintaba, cortando, etc, sobre el propio celuloide, creando imágenes; También se realizaban collages, grabados o proyecciones con diferentes elementos, apostando por un desarrollo y resultado distinto a lo visto normalmente.

Otras técnicas que podemos nombrar son la pixilación o la animación con bloques. La pixilación: es una de las diversas formas que encontramos dentro del stopmotion, siendo Norman McLaren su precursor. Se trata de utilizar un objeto o la figura humana manipulándola para cambiar su forma a través de sus movimientos captados con distintas frecuencias y crear diferentes sensaciones.

La animación en bloques: siguiendo la idea del stopmotion, en este procedimiento se anima usando bloques de construcción fijos (como los juegos infantiles), personalizados a mano o con efectos visuales digitales añadidos a posteriori, y se graban los fotogramas.

ANIMACIÓN MOTION CAPTURE. CAPTURA DE MOVIMIENTOS

La captura de movimientos (o motion capture) es una técnica de animación por ordenador usada para grabar el movimiento, expresiones y acciones de personas reales, los cuales se aplicarán para crear animaciones de personajes modelados en tres dimensiones. Debemos distinguirlo de la Performance Capture, traducido como la captura de la interpretación, programa más reciente y avanzado basado en el motion capture.³⁴

Toda esta información se captura a partir de sensores y sistemas ópticos; también se utilizan cámaras y marcadores espaciales para posicionar la persona en un espacio en concreto. Estos últimos son colocados en articulaciones y partes del cuerpo donde hay flexión o torsión. Todo ello servirá para crear un modelo en 3D que realizará los mismos movimientos que la persona real.

³⁴ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación. Diversos tipos de animación*. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Diversos_tipos_de_animaci%C3%B3n

6.2.3 TEMAS

A raíz de los estudios de M.C. Hidalgo Rodríguez y C. Alonso Valdivieso que realizan en sus respectivas Tesis Doctorales *La ilustración infantil española en los años 90. Los personajes y sus representaciones* (1999) y *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: Personajes, estilos y mensajes* (2014), nos basamos en la distinción que realizan en cinco tipos de argumentos para nuestro análisis. Estos grupos de historias tienen relación o no con la realidad, apoyándose en ella para desarrollar los acontecimientos.

- Realista: Dentro de este grupo encontramos temas centrados en la vida cotidiana. En estas historias los personajes son comunes y normales cuyas vidas se asemejan a las nuestras, con lo que es fácil que el espectador se sienta identificado, compartiendo la sensación de que podría ocurrirle lo mismo o actuar en consecuencia de la misma manera. Viven una realidad igual o parecida a la nuestra, que podría existir, aunque se ve alterada por un conflicto que intentan solucionar.
- Realismo mágico: los temas se fundamentan en el realismo mágico, un movimiento pictórico y literario de mediados del siglo XX. Una de sus características es mostrar lo fantástico y extraño como algo cotidiano y usual dentro de una realidad común y normal. Los conceptos de magia y fantasía forman parte de la cotidianidad de un mundo que en origen no debería serlo, siendo uno de los aspectos que puede causar el conflicto o solucionarlo. Aunque los personajes sean normales y corrientes, sobre todo en apariencia, utilizarán ese aspecto fantástico que el resto de elenco puede no conocer pero que el espectador sí.
- Fantástico: La temática que encontramos en este apartado se aleja totalmente de la realidad. Lo irreal y la magia son características con las que se crean personajes y mundos fantásticos, por lo que suele haber libertad creativa. Aun siendo una realidad que se aleja de la nuestra, posee sus propias normas y coherencia, que el espectador compartirá y comprenderá durante el transcurso de la historia.
- Non-Sense: En el Non-Sense o Sin Sentido hayamos la unión de lo fantástico, lo mágico, lo humorístico y lo absurdo, recreando realidades irracionales y extravagantes. Las historias donde se presenta esta temática pretenden entretener y divertir a los espectadores ideando lugares y personajes disparatados, con diferentes aspectos que llegan a ser exagerados y asombrosos.
- Realidad Zoomorfa: este punto se relaciona con historias donde los protagonistas son animales u objetos humanizados. En general, la temática trata aspectos relacionados con nuestra cotidianidad, aunque los entornos y ambientes pueden variar, siendo próximos al entorno del animal u otros más cercanos a ambientes urbanos, donde el animal, en mayor o menor medida, se comporta como un humano.

Hay un aspecto dentro de este tipo, que Alonso Valdivieso explica, y es aquello relacionado con los estereotipos que se pueden originar a través de estos personajes animales. Pueden originarse tópicos dependiendo de cómo desarrollemos a los personajes en las narraciones, pues llegamos a representar nuestro ideario y pensamiento: “Al tratarse de animales se abre la posibilidad

de no caer en tópicos humanos ya que no hay problemas de sexo ni de roles sociales. Además cuando los personajes animales no son vestidos como humanos, la ropa no les confiere un carácter estereotipado, no pertenecen a una clase social ni a ninguna tribu urbana. Aunque esto dependerá siempre de la temática de las series pues cuando los personajes son animales antropomorfos que se comportan como humanos y viven en sociedad no quedan exentos de caer en estereotipos poco deseables, en cambio esto no ocurre cuando los protagonistas son animales zoomorfos que viven en su hábitat y se comportan como tales.”³⁵

³⁵ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (pp. 107-109) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

6.2.4. ESTÉTICAS DE FONDOS Y PERSONAJES

En este apartado clasificamos los distintos niveles de iconicidad que aparecen en los largometrajes. Anteriormente, analizamos las estéticas dentro de las producciones animadas desde principios de la industria para observar los diferentes cambios y concepciones a través de las décadas. Esto es necesario para comprender los estilos de dibujo y las estéticas que actualmente se establecen en las películas animadas dirigidas a niños y jóvenes. Muchas de ellas, derivan o se influyen de las anteriores, teniendo en cuenta que cada una de ellas, siendo actuales o no, se forman a raíz de los movimientos artísticos, culturales, económicos y sociales de su época.

El concepto de nivel de iconicidad hace referencia a la relación que hay de semejanza en apariencia entre aquello que se ha representado y su referente real.

En este caso, el icono es el propio dibujo o caricatura, pues esta partiendo de la realidad para su representación. Su diseño es pensado para una clara identificación por parte del público, aunque haya una simplificación, exageración o caricaturización de sus partes y formas, dándole un significado y otorgando información. Esta información es descifrada y reconocida por el espectador, pues posee conocimientos previos de otros medios además del cine, pero debemos ser conscientes del tratamiento que damos a esa información o significado, pudiendo crear o repetir tópicos y estereotipos. En ocasiones, ese significado puede ser confuso o no entenderse, pues el estereotipo puede cambiar con el tiempo o estar condicionado por el contexto cultural.

Aun así, y a partir de lo explicado anteriormente, distinguimos los distintos niveles de iconicidad que estableció el profesor y autor francés Abraham Moles (1990) y que usamos en nuestras tablas para su análisis.

Moles creó una escala decreciente de 13 diferentes niveles de iconicidad que se guía por la idea de que el nivel o grado de iconicidad es opuesto o inverso a su nivel de abstracción, teniendo en cuenta el objeto y la imagen que lo representa.³⁶

Así, tenemos el nivel 13, con la iconicidad máxima, representando el objeto con una imagen igual a él; o en nivel 0, centrado en el lenguaje verbal, describiendo a partir de palabras y fórmulas algebraicas.

A continuación, expondremos cada uno de los 13 niveles:

- 0. Descripción en palabras normalizadas o en fórmulas algebraicas: Signos puramente abstractos sin conexión imaginable con el significado.

³⁶. Rosales Espinosa, D. M. (2009). *Aplicación de niveles de iconicidad y técnicas de comunicación visual para la construcción de imágenes digitales mixtas*. (p. 14). Icono. Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

- 1. Esquema de vectores en los espacios puramente abstractos: Representación gráfica en un espacio métrico abstracto, de relaciones entre magnitudes vectoriales.
- 2. Esquemas en espacios complejos: Combinación de elementos esquemáticos en un mismo espacio de representación pertenecientes a diferentes sistemas.
- 3. Esquema de formulación: Relación lógica, no topológica, en un espacio no geométrico, entre elementos abstractos. Las relaciones son simbólicas y los componentes visibles.
- 4. Organigrama o esquema de bloque: Los elementos son cajas negras funcionales, relacionadas mediante conexiones lógicas, con presentación de funciones lógicas.
- 5. Esquema de “principio”: Sustitución de los elementos por símbolos normalizados. Paso de la topografía a la topología. Geometrización.
- 6. Representación “estallada”. Disposición perspectiva artificial de piezas según sus relaciones de vecindad topológicas.
- 7. Esquema anatómico o de construcción. Corte de envoltorio. Respeto por la topografía: Cuantificación de los elementos y simplificación.
- 8. Dibujo o fotografía de alto contraste. Criterio de continuidad del contorno y cierre de la forma.
- 9. Fotografía o proyección realista en un plano. Proyección de perspectiva rigurosa, medios tonos y sombras.
- 10. Esquema bi o tridimensional reducido o aumentado. Colores o materiales escogidos según criterios lógicos.
- 11. Modelo bi o tridimensional a escala. Colores y materiales arbitrarios.
- 12. Mismo referente físico.

Para nuestro diseño de tablas y análisis posterior, seguiremos esta clasificación, pero enfocándonos en 7 de los 13 niveles, puesto que algunos no pueden tener aplicación en el mundo de la animación. De esta forma, escogeremos los más descriptivos, siendo los niveles del 6 al 12.

COLOR

El color es un factor que ocupa un lugar importante dentro de las películas. El color tiene significado y, al manipularlo y combinarlo, podemos crear diferentes atmósferas o presentar a personajes de maneras distintas, enlazándolos a esos colores y sus significados. Disney lo hizo en su momento, usando los colores verdes para relacionarlos con algunos de sus villanos, como Úrsula de La Sirenita, Scar del Rey León o Maléfica de La Bella Durmiente, y el azul para la vestimenta de un gran número de protagonistas y personajes femeninos, como La Cenicienta, Alicia de Alicia en el País de las Maravilla, Wendy de Peter Pan o Jasmin de Aladdin.

Para nuestro estudio nos centramos en la parte psicológica y cultural del color, su asociación, interpretación y simbolismos junto con su uso como recurso estético.

Mediante el color podemos expresar emociones, sentimientos y transmitir estados de ánimo e ideas. Gracias a él, se atrae, se mantiene y se guía la atención del espectador, además de transmitir información.

Aunque los colores nos afectan de manera particular a cada persona, a causa de experiencias y recuerdos, en general evocan sentimientos y emociones compartidas por todos. Los espectadores reaccionan ante los colores y, en ocasiones originan patrones de conductas, que llegan a variar dependiendo de la asociación que se haga de ellos. Es decir, estas asociaciones varían según su origen cultural, pues el mismo color en diferentes países tienen un significado diferente, a causa de creencias, tradiciones o ceremonias. Incluso en la misma situación geográfica estas vinculaciones cambian por el paso del tiempo.

Un ejemplo sería el color negro en Occidente relacionado con la muerte y el luto mientras que, en algunos países de Asia, como Japón, el blanco es el color de la muerte, al hacer la comparativa con los muertos.

Así, a la hora de desarrollar personajes y escenarios es esencial conocer el proyecto audiovisual que se va a desarrollar para aplicar el color, siendo conscientes de sus aspectos y reglas, y conseguir buenos resultados. Estudiar las diversas combinaciones de colores, crear diferentes paletas y claves de color, el distinguir su tipología o entender cómo actúan con otros elementos, como la música, para potenciar más su efectividad son acciones sujetas a reglas para crear una visual y narrativa de calidad.

Johann Wolfgang von Goethe fue el primero en estudiar el color y vincularlo a los sentimientos y emociones humanas desde un enfoque científico, todo ello explicado en su libro *Teoría del color* (1810) establecida a través de su rueda de colores. Esta aportación es esencial para un buen uso del color en cualquier obra artística, sobre todo en animación. Comprender esta rueda de colores permite elaborar y comprender cómo los colores intervienen unos con otros, lo que ayuda al colorista y diseñador a realizar su tarea.

De este modo, en la rueda podemos encontrar los colores primarios (magenta, cian, amarillo), los colores secundarios (creados a partir de la mezcla de los primarios). A partir de la posición que ocupan en la rueda se producen agrupaciones para realizar esas composiciones, obteniendo matices y variaciones, como los colores complementarios, siendo los colores opuestos dentro de la rueda; los colores terciarios, surgidos de la suma de los colores primarios y secundarios; o los colores análogos, aquellos cercano entre sí.

De la misma manera, percibir sus características, como el tono, la saturación (el grado de intensidad del color) y la luminosidad y su tratamiento, permite experimentar y obtener mejores resultados.

Como ya citamos, el color funciona como elemento narrativo, pues podemos conducir al lector por las escenas a través de él; mantener su atención, donde un color funcionaría como acento (un ejemplo sería un fondo de diferentes verdes con un objeto o figura, el acento, en rojo) o desarrollar diferentes armonías cromáticas en las escenas, separando o transitando entre ellas por medio de este tipo de disposición para proporcionar y facilitar la información. Hans Bacher, director de arte en animación y una de las grandes influencias en el diseño de las películas de los Estudios Disney, explica como el color contribuye a la historia animada: “El color en nuestras películas se corresponde con eventos específicos de la historia, y así como hay una ‘curva de emoción/acción,’ debería haber una curva de estado de ánimo de color. Los dictados de la paleta de colores comenzarán con las diferentes estaciones en las que se desarrolla la película, así como las horas del día, las situaciones climáticas y las ubicaciones interiores/exteriores dentro de la historia.”³⁷

En cuanto a nuestro estudio y a la creación de las tablas para realizarlo, analizamos el color y su modulación, tanto en escenarios como en personajes, a partir de la descripción realizada por Concepción Alonso Valdivieso en su análisis.

Así, por una parte, estudiamos la modulación del color tanto en personajes como en fondos a partir de tres categorías.³⁸ Así, el color puede ser/estar:

- Modulado: hay distinta graduación en el tono del color, aportando sensación de profundidad a través del uso de sombras y luces.
- Levemente modulado: no se perciben las formas del todo planas, pero, en comparación con la anterior graduación, la entonación es en menor medida.
- Esquemático: no existen degradados ni diversidad e tonos y el uso del color sobre la superficie se establece de forma plana y uniforme.

Por otro lado, Alonso Valdivieso clasifica el color en dos conceptos tratados en un capítulo de Joan Costa sobre *Los recursos combinatorios del grafismo funcional* en el libro *Grafismo Funcional de A. Moles y L. Janiszewski*.³⁹

³⁷ Bacher, H. (2007). Value and Color, *Dream Worlds* (1ª ed., p. 139). Focal Press.

³⁸⁻³⁹ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (pp. 124, 116) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

- Color Realista: También conocido como denotativo. Se aplica el color para obtener un resultado igual al de la realidad, imitando y empleando las mismas propiedades del color que procede de la versión real. Dentro de este nivel, hallamos tres divisiones que hacen identificable lo que se reproduce.
 - Color icónico: provoca que la identificación de los objetos que se reproducen sea precisa y rápida, al tener asignado el color correspondiente al objeto real. La forma acromática provee de poca información al espectador, por lo que ese color se superpone a la forma de los objetos, destacando esa sensación de realismo que se capta inmediatamente. Por ejemplo, la manzana es roja, la hierba es verde, el mar es azul.
 - Color saturado: se utiliza el color de una forma más intensa, alejándose del de la realidad. Así, se presenta contrastado, emitiendo una llamada de atención para espectador y consiguiendo un resultado más vistoso y llamativo, casi artificial, aunque siendo un color más puro y potente.
 - Color fantasioso: a pesar de que las formas que se interpretan están dentro del realismo, el color ha sido modificado y se ha distanciado de la realidad, apropiándose de otro significado al servirse de la ambigüedad que se produce.
- Color connotativo: partiendo de factores psicológicos, estéticos y simbólicos, se evocan valores, emociones, sentimientos y estados, es decir, aspectos ocultos que no se pueden observar en la realidad. Dentro del color connotativo descubrimos dos modos del color:
 - Color psicológico: hace referencia al efecto que causa el color en una escena transmitiendo sensaciones y sentimientos. Dependiendo de la intención del creador y del estudio cromático que realice, el color formará el ambiente, expresando esas sensaciones a través de él.
 - Color simbólico: aunque a veces se confunde con el color psicológico, ya que puede transmitir sentimientos, el color simbólico insinúa y enfatiza impresiones o significados específicos, tiene un carácter semántico dentro de una comunicación no verbal. De esta forma, se usa mucho en personajes, su vestimenta o maquillaje, y en objetos, expresando datos sobre ellos que captamos a simple vista. El simbolismo está presente en los colores, y tal es su fuerza expresiva que podemos encontrar un lenguaje propio de ellos. Este lenguaje varía dependiendo de la época y la cultura, pero podemos encontrar su significado y asociaciones en las películas.

Además de estos grupos, utilizamos otra tipología cromática que se emplean en cine:

40

- Color pictórico: se evoca la paleta cromática de los cuadros que sirven de referencia, incluso imitando su composición, encuadre o estética. En ocasiones, hay películas que representan cuadros sirviéndose de ellos como referencias para crear sus escenas. Este tipo de recurso, como el siguiente que vamos a describir, ayuda a situar al espectador en un ambiente y período definido.

- Color histórico: se usa el color para simular y recrear la atmósfera cromática de una época histórica en concreto. Para ello es necesario documentarse y conocer los colores predominantes o más usados en aquella época. Así, se demuestra la relación existente entre ellos, haciendo que el público identifique nuestras historias con ese tiempo.
- Color manual/digital: la base del color es manual, realizada con técnicas tradicionales; después es digitalizado para seguir manipulando y corrigiendo el color. Por último, el color digital es aquel creado por medio de ordenadores y programas o software digitales.

Aunque encontramos diferentes grupos que definen las funciones del color, para el desarrollo de nuestra investigación nos enfocamos en la vertiente psicológica del color.

⁴⁰ Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El color y la luz en el cine. El color y la luz como elementos de lenguaje*. Educomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/colorcine.htm>

6.2.5 PERSONAJES

En este apartado nos enfocaremos en el concepto de personajes en relación a nuestro estudio, centrándonos en aquello que posean algún tipo de discapacidad y el tratamiento que se les da en la película.

Para empezar, exponemos los principales puntos a la hora de crear los personajes y que nos ayudan a la hora de diseñar nuestras tablas:

Por una parte, explicamos la idea de personaje en la historia y las funciones que cumplen dentro de ella. Seguimos con su diseño y representación física con los métodos que se pueden utilizar para desarrollarlos y finalizamos con su representación psicológica; para nuestras tablas y su descripción nos basamos en estudios sobre pautas psicológicas.

Los personajes en las películas animadas

Los personajes tienen un papel esencial en una producción cinematográfica y las funciones que realizan son numerosas y de gran versatilidad. El personaje es el vehículo por el que la historia transcurre. Gracias a ellos se explica el desarrollo de la trama, definiendo los acontecimientos. Por lo tanto, el personaje es un elemento narrativo, favoreciendo la parte narrativa, no solo porque realiza acciones y responde a los acontecimientos sino por la utilización de un estilo u otro de dibujo que ayuda a ese carácter narrativo y expresividad. Todo ello ayuda a la visualización, pues los niños sienten empatía, vinculándose a los personajes, identificándose con ellos y obteniendo una respuesta emocional.

Por lo tanto, un personaje es un factor que junto a otros personajes otorgan una acción, sentido y, en cierta manera, vida a la película animada. Para que llegue a ocurrir, el personaje debe tener un papel en la historia ya que el espectador tendrá un adelanto de lo que puede llegar a ocurrir. Este papel o función de la caricatura es importante porque puede informar del desarrollo de la trama.

Para crear un personaje debemos tener en cuenta los aspectos representativos que lo forman. Jesús Alejandro Guzmán Ramírez, diseñador visual y realizador de animación 3D, en su artículo *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto* (2016) expone unas categorías para la construcción y análisis de los personajes. Son las siguientes:

1. Representación formal: relacionada con los aspectos físicos y visuales del personaje. Es lo que conocemos como caracterización. Así se capta sus características descriptivas y, por lo tanto, su identidad. “En este ámbito, todo lo relacionado con fenotipos, arquetipos, características raciales, manejos biométricos y antropométricos, propuestas de vestuario y accesorios corresponden de manera directa al constructo conceptual y se articulan con el bagaje cultural del diseñador de concepto.”⁴¹

⁴¹ Guzmán Ramírez, J.A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el concepto. *Icono*, Volumen 12, Nº 18,103.

2. Representación interna: Su personalidad, la representación del comportamiento, actitudes, emociones y sentimientos. Los comportamientos pueden ser adquiridos o desarrollados y, en conjunto se muestra el carácter del personaje, hasta la parte en como se percibe así mismo en relación a como lo hace el resto del mundo.

3. Representación contextual: Se consideran los factores externos que inciden en la parte emocional, “ya sea por las condiciones en las que se encuentra o por la relación que posee con la cultura que lo incluye.”⁴²

Así, encontramos la existencia de dimensiones que influyen unas en otras de manera. Según Robert McKee el concepto de dimensión es difícil de entender y “significa contradicción.”⁴³

Estas contradicciones deben ser coherentes para mostrar la naturaleza del personaje y formar parte de la esencia o el comportamiento del mismo, junto a su verdadera personalidad y caracterización, ya que atraen al público. McKee expone que el protagonista debe ser el personaje con más dimensiones de todo el conjunto, ya que así se centra la empatía y la concentración del público en él. “Si no, el centro del bien se descentra; el universo ficticio de resquebraja; el público pierde el equilibrio.”⁴⁴

Como observamos, estas representaciones son importantes para la creación del universo en general, siendo evidentes cuando observamos al personaje.

Otro aspecto a tener en cuenta en la creación de las caricaturas es que no son seres humanos. Nos relacionamos con ellos como si lo fueran, pero no lo son; las personas son complejas y cambiantes, pero cuando se crea un personaje se muestra al público con rasgos identificables y evidentes, siempre será así.

Diseño de personajes. Concept Art.

Enfocándonos en la apariencia visual del personaje, su diseño es clave para lograr que desempeñe su función en la producción. No sólo se trata de representar rasgos, estatura o constitución sino los gestos, las expresiones, los movimientos que lo definen en conjunto. El espectador debe creerse el personaje que está viendo; Es decir, debe interpretar de la misma forma que haría un actor, teniendo en cuenta que la caricatura puede exagerar u obviar leyes físicas. Por lo tanto, el animador debe comprender el movimiento y los aspectos visuales que debe representar. Para llevarlo a cabo son esenciales la creatividad, originalidad, la experimentación, los conocimientos y las técnicas. Walt Disney era consciente de ello, contratando a artistas para sus estudios y proyectos, lo que “(...) sirvió para trasladar los principios artísticos de la anatomía y el movimiento a la práctica industrial a gran escala.

⁴² Guzmán Ramírez, J.A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el concepto. Icono, Volumen 12, Nº 18,103.

⁴³⁻⁴⁴ McKee, R. (1997). El personaje, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 450). Alba Editorial.

Estos artistas veían con espíritu innovador el modo en que las técnicas de animación podían ilustrar la diversidad y complejidad de la articulación de la forma humana.”⁴⁵

Las técnicas y las estéticas influyen una en la otra, dando paso a modos de representación que, como vimos anteriormente, seguirán en el futuro manteniéndose y evolucionando a otros estilos. A pesar de los cambios, las propuestas gráficas deben funcionar y el diseño de personajes es fundamental para que se destaque. Sabiendo este hecho, es plausible que la animación llegue a otras artes y ámbitos donde sus conceptos y métodos son imprescindibles.

El diseño de personajes se encuentra dentro de la disciplina del Concept Art. Dentro de esta rama se representa la forma a partir de un concepto, es decir, a partir de la creación de imágenes y diseños se solventan aspectos estéticos y narrativos y se visualiza el proyecto en general, mostrando su potencial. De esta manera, se crean personajes, objetos y fondos en cualquier tipo de formato o técnica. Un concept art puede ser cualquier cosa: un boceto rápido a lápiz con un dibujo muy sencillo pero descifrable o una ilustración a color con buenos acabados y detalles; éstas últimas pueden llegar a describir aspectos como el color y donde se incluye fondos, iluminación y posición de cámara: es el keyframe, otro tipo de imagen, más completa y atractiva que muestra lo estético y llega a enseñar su parte narrativa.⁴⁶

Pero no debemos confundir concept art con ilustración. Jean Fraisee, ilustrador, diseñador gráfico y artista conceptual explica la diferencia: “En sí, el arte conceptual es ilustración, pero su función es diferente. El objetivo de una ilustración es contar una historia con personajes, color, ambientes e incluso recursos meramente estilísticos como líneas, patrones, papel recortado, etc. Una ilustración puede funcionar sola, o acompañada de un texto como en la literatura infantil. Un *concept art* no existe solo; se inserta en un *pipeline* de producción. Es la traducción visual de una visión y sirve para informar a los demás sobre cómo se tienen que ver las cosas.”⁴⁷

Por lo tanto, lo esencial del concept art y, asimismo, del diseño de personajes es contar una historia, transmitirnos información sobre un personaje. Para realizarlos los concept artist, diseñadores e ilustradores deben saber trabajar en equipo y con restricciones para alcanzar un resultado en conjunto que cumpla los requisitos. Y es que ellos dibujan las ideas para que el resto del equipo pueda seguir trabajando y desarrollando el proyecto.

⁴⁵ Selby, A. (2013). El diseño de personajes, *La animación* (p. 94). Editorial Blume.

⁴⁶⁻⁴⁷ Julio Vázquez, M. (29 de abril de 2019). *¿Qué es el Concept Art?*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

Al finalizarlo, el espectador percibe la información visual de esos diseños. Para llegar a este punto se requiere que el creador tenga “puntualidad, versatilidad, imaginación y gran capacidad de trabajo. Y a la hora de desarrollar su trabajo se puede utilizar cualquier medio gráfico.”⁴⁸

Debemos pensar que es un proceso en el que participa un gran número de artistas, muy complejo y que requiere mucho tiempo.

A la hora de diseñar, el dibujante o diseñador debe poseer toda la información y documentación del personaje y su entorno. Al trabajar en un estudio, el director creativo o de arte entrega al diseñador un brief con la información del personaje: sus características físicas y psicológicas y referencias que pueden ser visuales.

A continuación, se empieza a dibujar miniaturas de ideas o thumbnails de los personajes. Podemos decir que sería como hacer un casting de actores en cine de acción real. Desarrollas ideas a través de los diseños de personajes y buscas el adecuado, modificando o incluyendo nuevos elementos al dibujo. Es una parte muy importante del proceso que otorga mucha libertad creativa a la hora de diseñar y de suma importancia para encontrar la base de ese personaje, plasmando sus peculiaridades.⁴⁹

Cuando se selecciona un diseño, se realizan imágenes de ese personaje desde diferentes vistas (laterales, traseras y frontales), posturas e imágenes del personaje en acción, vestuario, objetos y elementos que formen parte de su entorno.⁵⁰ Se debe atender a todas las partes del dibujo: el ritmo, la energía y el movimiento forma parte del actuar del personaje, al igual que los gestos deben ser algo característico, no solo algo voluntario. No hay que olvidar que la narrativa debe estar presente en sus acciones, siendo el dibujo claro.

Otro elemento a tener en cuenta es la silueta del personaje, que podía emplearse como su sombra. En el diseño de personajes, la silueta es un elemento importante, pues si es potente (llama la atención), posee simplicidad estructural y es reconocible, el personaje seguramente tendrá éxito entre el público, pues lo recordará. Es fundamental cumplir con esta parte del diseño porque el personaje se pasará a muchos formatos o productos (como el merchandising) y debe funcionar para los espectadores más jóvenes.

A la hora de diseñar existen diferentes enfoques. Hay dibujantes que tienen un estilo de dibujo muy marcado y diferente al del estudio. Esto se traduce a que se adecuan los diseños con el estilo reinante. Aun así, existen numerosas estéticas, llegando a diseñar personajes más realistas en proporciones o dentro de un estilo cartoon.

La mayoría de los dibujos animados se acercan más a esta estética. No obstante, todos parten de la realidad y todo objeto o figura real se puede descomponer en figuras geométricas para una mejor asimilación de formas y estructuras a la hora de dibujarlos.

⁴⁸ CreaNavarra. Arte digital y tecnología. Centro Oficial de Estudios Superiores (13 de agosto de 2014). *¿Qué es el concept art*. <https://www.creanavarra.es/que-es-el-concept-art/>

⁴⁹⁻⁵⁰ ESDIP. Escuela de arte (10 de mayo de 2020). Concept Artist: cuál es su trabajo y cómo convertirte en uno de ellos. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/>

Igualmente, las formas geométricas transmiten sensaciones de la misma forma que lo produce el color: el uso de formas redondeadas en las figuras expresa sensaciones de suavidad, seguridad y son agradables a la vista; las formas triangulares, puntiagudas y angulares expresan peligro, agresividad, intensidad.; por la contra las formas cuadradas evocan seguridad, protección y fortaleza.

Siguiendo esta idea, hay métodos como el de diseñar a partir de siete formas básicas, que se utilizan en diferentes estudios de animación. Este planteamiento, es explicado por los hermanos Robin y Lorenzo Etherington (The Etherington Brothers), creadores británicos de libros de arte y colaboradores de grandes estudios de animación. Permite crear personajes utilizando combinaciones de siete formas concretas con las que se busca diversidad de personajes y equilibrio visual en cada uno de ellos. Junto con estas composiciones, se divide el personaje en tres partes (cabeza, tronco, piernas), jugando con la altura y la anchura de las mismas para dibujar todo tipo de personajes y estudiar proporciones. Es una forma de definir la personalidad y las características de un personaje de forma instantánea para que el niño capte la esencia del personaje y sepa identificarlo solo con ellas. Se obtiene una ventaja a la hora de contar una historia, pero también da opciones para exponer a un personaje cuya personalidad es contraria a su físico, mostrando otro tratamiento de la caricatura. Este es uno de los muchos planteamientos sobre creación de personajes que se utilizan en los estudios de animación.⁵¹

Cuando las imágenes están acabadas y son definitivas se presentan al director de arte o creativo, que pueden requerir cambios o aceptarlos para, al final, pasar a ser la referencia del equipo y que el resto de departamentos sigan trabajando a partir de ellas. “El “concepto” se habrá convertido en un elemento visual: es el punto de partida para trabajar.”⁵²

Vista la parte de representación formal, en nuestro estudio nos centramos en clasificar los personajes en cuanto a sus características constructivas que apoyan y condicionan su diseño y desarrollo posterior. Así, estructuramos los personajes de la siguiente forma:

⁵¹ Art Rocket. Tutoriales y consejos para creadores. (s.f.). Formas geométricas en diseño de personajes. <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/161483>

⁵² ESDIP. Escuela de arte. (10 de mayo de 2020). Concept Artist: cuál es su trabajo y cómo convertirte en uno de ellos. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/>

1. Naturaleza: Diferenciando entre humanos, animal, humano y objeto, objeto y otros. La naturaleza nos ofrece datos del comportamiento y el ambiente en el que convive el personaje, “aunque también se puede jugar con la contraposición y el desconcierto de un personaje que vive en un entorno totalmente contrario a su naturaleza.”⁵³

2. Nombre o apodo: Con los nombres y los apodos podemos obtener información sobre el personaje, su carácter, su clase social, su edad, su vida en general, “incluso puede aportar datos sobre el tipo de historia que vamos a encontrar.”⁵⁴

3. Sexo: escogiendo entre masculino, femenino, ambos o no género para averiguar qué porcentaje hay dentro de los personajes y el papel que desempeñan.

4. Papel o rol: Qué tipo de función o cometido cumplen dentro de la película.

Existen diferentes tipos de clasificaciones: según su participación en la historia puede ser un personaje principal, secundario y terciarios o incidentales; según su evolución pueden ser estáticos o dinámicos; y según su caracterización pueden ser planos o redondos.

Muchos autores han tratado de clasificar los personajes de cuentos e historias. Alonso Valdivieso menciona a Don Hahn, quien en su libro *Animation Magic* (1996) hace la siguiente distinción:

-Protagonistas: personaje principal de la historia, con quien nos identificaremos y más conoceremos; es el personaje que estará presente en casi todas las situaciones y acontecimientos de relevancia.

-Ayudante o compañero: este personaje sirve de apoyo para el protagonista o héroe, ayudándole a cumplir con su cometido. Puede ser su amigo o confidente.

-Antagonistas o villano: representa la fuerza o el obstáculo contra los que lucha el protagonista, retrasando la solución del conflicto. Aunque no tiene porqué darse, el villano suele ser la materialización de ese conflicto, pero en ocasiones no tiene qué haber un villano en la historia para que halla conflicto; debe haber conflicto narrativo que puede o no ser él.⁵⁵

Para lograr sus objetivos, el protagonista debe vencer al villano. A veces las metas de ambos se obstaculizan la una a la otra y es cuando comienza el conflicto.

⁵³⁻⁵⁴ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (p. 156) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

⁵⁵ Escuela de Escritura Creativa. (16 de abril de 2021). *Tipos de personajes literarios: clasificación y características*. <https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/tipos-de-personajes-literarios-clasificacion-y-caracteristicas/>

-Personaje cómico: en ocasiones estos personajes son relevantes en la historia, pero suelen tener una función cómica, divirtiendo y haciendo reír al público (a veces esa función también la desarrolla el ayudante del protagonista.)

-Padres: A menudo la figura de los padres está presente en los largometrajes, aunque su situación varía dependiendo del tono, el ambiente, la época en la que transcurre la historia y, dentro de ella, la situación de los personajes.

En muchas películas encontramos familias desestructuradas, que han pasado por alguna situación difícil o tragedia, llegando a faltar algunos de los padres. Su función narrativa es explicar la niñez del protagonista, mostrando su evolución. En general, tiene un papel secundario, aunque puede llegar a cambiar convirtiéndose en parte de los personajes principales.

-Personajes corales o coro: en esta categoría encontramos a aquellos personajes que forman parte del mundo donde transcurre la historia pero no participan activamente en sus acontecimientos ni muestran ningún tipo de evolución propia. “Son observadores y comentaristas del progreso de la historia.”

⁵⁶

- Mentor. En muchas historias, sobre todo aquellas referidas a los cuentos, encontramos el papel del mentor o el anciano sabio. Así, se presenta una figura que representa la experiencia y la sabiduría, ayudando y enseñando al protagonista para cumplir su destino o misión.

Además de estos personajes podemos mencionar otra clasificación, puesto que muchos de estos largometrajes infantiles son adaptaciones de cuentos clásicos. Así, Vladimir Propp analizó más de cien cuentos clásicos de otros países encontrando numerosas características y similitudes compartidas. En su libro *Morfología del cuento* expone algunos de los tipos de personajes que ya hemos mencionados y otros que aparecen a menudo en los films, referenciando así la estructura de El Camino del Héroe.

⁵⁶ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (p. 158) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

Podemos citar algunos ejemplos como el héroe (que sería el protagonista), la princesa (suele ser el interés amoroso y un personaje que se tiene que salvar), el mandatario (quien envía al héroe a cumplir su misión), el proveedor (le otorga al héroe un poder o un objeto mágico para cumplir su acción) o el falso héroe (personaje que “aparenta estar del lado del héroe para ayudarlo, pero normalmente tiene sus propios intereses. Se une al héroe para sacar su propio beneficio.”)⁵⁷

Todos estos personajes son captados por los niños rápidamente a causa de su construcción y desarrollo, aunque hay historias realizadas desde otras perspectivas que fomentan la aparición de personajes que se alejan de estas percepciones, ya sea el caso de un malvado que en el fondo es un héroe o una princesa que es salvadora. También hay más historias que se alejan del mundo de fantasía y se centran en el real, por lo que el tipo de personajes y sus conflictos cambian y de adaptan.

5. Edad: La edad del personaje condiciona su comportamiento, pensamientos y forma de sentir y comunicarse. De esta manera, estos aspectos hacen que se sitúe al personaje en un rango de edad, aunque no sepamos sus años o su apariencia difiera de ellos. El decidir qué edad tiene el personaje hace que nos centremos a qué público nos dirigimos, pues los niños y adolescentes se sentirán identificados con ellos. Esto conseguirá que se vean en ellos o en una versión más madura, mostrando una imagen que el espectador desea tener.

6. Físico: el aspecto físico del personaje puede ofrecernos una idea de cómo puede ser. Ya mencionados que las formas básicas de las que parte sus diseño aportan una idea básica de cómo puede ser el personaje, ya que transmiten sensaciones e información. Esto puede beneficiar al creador, pues igual que puede presentar al personaje, también puede ocultar su personalidad en función de la historia, confundiendo y asombrando al espectador.

7. Profesión: Indicando el trabajo, tarea a la que se dedica, ya sea una profesión que ejerza o si se dedica a estudiar. Es importante saber la ocupación, pues quizá la trama se desenrolle en un lugar o ambiente de trabajo o quizá esa profesión sea esencial para el personaje, siendo una meta a alcanzar o un elemento necesario para el progreso de los acontecimientos.

8. Raza: examinar las diferentes razas y culturas que aparecen en los filmes, diferenciando entre la humana u otras, como raza alienígena, mágica u otras. También observar otro tipo de razas como la animal u personajes inanimados como objetos u otros.

⁵⁷ Escuela de Escritura Creativa. (16 de abril de 2021). *Tipos de personajes literarios: clasificación y características*. <https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/tipos-de-personajes-literarios-clasificacion-y-caracteristicas/>

8. Vestimenta y Complementos: La vestimenta funciona como un código visual, tiene un significado, permitiendo al público saber la ubicación del personaje dentro de un ambiente o entorno temporal, social, religioso y cultural concreto. Funciona para dar un sentido tanto narrativo como estético, pues se es consciente de la paleta de color, las texturas, el material y las formas y tamaños de los personajes: “Como todo lenguaje, el vestuario está compuesto por distintos elementos que se conjugan para crear un todo.”⁵⁸ El uso de una vestimenta adecuada refuerza la sensación de armonía, coherencia y naturalidad, acercando al personaje y al espectador a ese momento determinado. También se tiene en cuenta al personaje para diseñar el vestuario y los accesorios, pues mostrará parte de su carácter, de su comportamiento y estado emocional. También hay clara diferencia en cuanto a un papel en la historia, lo cual analizamos en esta sección. Y, sobre todo, tenemos en cuenta la documentación y la importancia de la investigación. Linda Cho, diseñadora de vestuario en shows y musicales, explica que antes de diseñar, hace siempre una investigación para ver qué y como se vestían, para después, como artista, cambiar ciertos aspectos: “Estamos hablando de un público nuevo, con un vocabulario más moderno, así que apporto mi inspiración de fuentes tan dispares como los dibujos animados o las pinturas de Gustav Klimt, referencias de distintos pintores que filtro hasta ponerlo encima del escenario.” (Canal Anastasia, el musical, 2018, 1m10s.)⁵⁹

Personalidad

Hemos mencionado la caracterización y la personalidad en las dos primeras categorías de representación y por lo tanto los dos aspectos por los que se comienza a diseñar el personaje. Su aspecto físico junto a sus propios movimientos, gestos, forma de hablar, edad; su contexto, el mundo físico y social (modo de vida, lugar de procedencia), sexualidad, coeficiente intelectual, valores y actitudes, todas sus cualidades hacen al personaje con su caracterización. Pero no debemos olvidar que su personalidad será mostrada a través de las elecciones y decisiones que tomará a lo largo de la historia. La forma en cómo actúe ante esas situaciones nos describe quién es, y cuanta más presión haya en esa situación, más real y verdadera será esa decisión tomada.⁶⁰

Lo importante a la hora de desarrollar la personalidad es que debe haber una motivación que viene dada por un deseo. Este hecho debe ser comprendido por el creador.

⁵⁸ Humpierrez Isava, A. V. (2014). *El vestuario como vehículo de comunicación en el cine: El caso de La Naranja Mecánica*. (p. 24). Universidad Católica Andrés Bello. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS7413.pdf>

⁵⁹ Canal Anastasia, el musical. (5 de septiembre de 2018). *Conoce el vestuario de Anastasia, el musical* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Uh1CEYRZoII>

⁶⁰ McKee, R. (1997). El personaje, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 447). Alba Editorial.

Aun así, la motivación no debe ir unida a causas muy específicas, porque se limita a los personajes, por lo que es importante no acercarnos a los clichés a la hora de presentar su comportamiento.

Se puede jugar con la interpretación para sorprender al público, con la presencia de cierto toque de misterio alrededor de los comportamientos; De este modo, la audiencia obtiene diversas conclusiones y comprende al personaje de diferentes formas. También se puede jugar con las apariencias o la ambientación para presentar diferencias con la verdadera personalidad del personaje, llegando a existir subtextos.

Obtener un buen diseño del protagonista es fundamental porque de él surgirá el resto del reparto: “Todos los demás personajes forman parte de la historia siempre y por encima de todo lo demás por las relaciones que establecen con el protagonista y la manera en la que cada uno de ellos ayuda a delinear las dimensiones de la naturaleza compleja del personaje.”⁶¹

Aunque la importancia radica en el protagonista, los personajes secundarios pueden poseer cierta complejidad y diversidad. Son papeles planos, pues no tiene tanta envergadura dentro de la historia, aunque es positivo que tengan rasgos específicos con los que condicionar e incidir en el protagonista. Dependen del protagonista pero también de otros secundarios para proyectarse así mismo, a la vez que ellos mismos exponen las dimensiones del resto de personajes.

Siguiendo con el concepto de personalidad, para el análisis del carácter de nuestros personajes escogidos, nos basamos en el Eneagrama. Fernando Llor, guionista de cómic, redactor y profesor de guión en O Garaxe Hermético. Escola Profesional de Banda Deseñada e Ilustración, expone en sus clases el Eneagrama como punto de partida para crear y analizar personajes. Basado en los estudios de Óscar Ichazo y Claudio Naranjo, Llor nos explica este método:⁶²

El Eneagrama es una teoría psicológica de clasificación de personalidades que defiende nueve tipos de personalidades principales. Establece que todas las personas se encuentran condicionadas por sus decisiones y actos en relación con las pasiones que controlan sus personalidades.

Cada personalidad se representa como un vértice de un eneagrama y se pueden agrupar en tres subtipos bajo tres instintos básicos: el sexual, el social y el de autoconservación.

⁶¹ McKee, R. (1997). El personaje, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 451). Alba Editorial.

⁶² Llor, F. (12 de junio - 3 julio de 2017). *Creación de personajes en torno al Eneagrama* [Resumen de presentación de la conferencia]. Clases teórico-prácticas de guion. O Garaxe Hermético. Escola Profesional de Banda Deseñada e Ilustración, Pontevedra, España.

Así, localizamos hasta veintisiete posibilidades para empezar a trabajar sobre la creación de personajes.

Conocidos como eneatis, cada uno de ellos están muy influenciados y condicionados por un estímulo o aliciente, denominada una pasión dominante. Esas pasiones están relacionadas con los siete pecados capitales o cardinales, provenientes de las enseñanzas del Catecismo de la Iglesia Católica, salvo dos de ellos: el Miedo y la Vanidad.

Siendo otra agrupación sobre valoración del comportamiento, tenemos los siguientes eneatis:

1. Los Unos. La Ira
2. Los Doses. La Soberbia
3. Los Treses. La Vanidad
4. Los Cuatros. La Envidia
5. Los Cincos. La Avaricia.
6. Los Seises. El Miedo
7. Los Sietes. La Gula.
8. Los Ochos. La Lujuria
9. Los Nueves. La Pereza

Como se puede observar, la forma de aludir a la persona relacionada con un eneatis concreto es con sus números (unos, doses, treses...) y aunque se relaciona un eneatis por personas, sigue existiendo porcentajes menores con los restantes. En nuestro estudio lo simplificaremos escogiendo el de mayor porcentaje, caracterizando los diferentes tipos y modos como aspecto positivo, menos positivo y negativo.

Además de explicar las personalidad de cada parte, con sus características, emociones, formas de pensamiento y comportamiento, también exhiben las relaciones que acontecen con el resto.

A continuación, describiremos brevemente cada eneatis.

Los Unos. La Ira.

En este tipo encontramos personas donde la ira es la pasión dominante. Esto se traduce en personajes con normas e ideales con los que comparan de forma inconsciente el comportamiento de los demás y del mundo a su alrededor. Estos ideales varían dependiendo de la persona.

- En su aspecto más positivo, los Unos son éticos, justos y muy responsables si tienen una causa o misión que cumplir, obviando el camino fácil. Suele ser muy perfeccionistas, pero de una forma moderada, rozando la solidaridad.

Siendo positivos, evalúan de forma objetiva, siendo sensatos y ecuanimes; También pueden ser personajes muy activos, con principios y tolerantes. Buscan la verdad siendo visionarios de lo correcto

- Cuando son menos positivos, se preocupan por las reglas y las normas, centrándose en su ego. Pueden llegar a resentirse si se sacrifican por esas reglas y enfadarse o criticar si no se comparten sus ideas y normas, no controlando su indignación al momento de comunicarse, pues no son conscientes. Así, llegan a juzgar como una forma de defensa. Simplifican su pensamiento dual (como lo bueno y lo malo). Otras

características es la lucha interna por lo que desean, conteniéndose, llegando a ser exigentes, inflexibles y preocupándose de forma excesiva. De esta forma lo proyectan al exterior, condenando a los demás por lo que ellos desapruaban de sí mismos. Llegan a no aceptar la realidad y piensan que los demás tampoco la aceptarán.

- En su forma muy negativa, los Unos son celosos, obsesivos, hipócritas y paranoicos. Llegan a ser crueles al querer cumplir con su ideal, totalmente obsesionados por cumplirlos.

Seguidamente, exponemos los datos de este eneatipo:

Centro: Instintivo.

Pasión: Ira.

Fijación: Resentimiento.

Visión de sí mismo: "Yo reformo."

Estructura de temor (lo que evita): Furia abierta.

Estructura de deseo: Sentirse perfecto.

Trampa o justificación: Perfección.

Otros descriptores: Crítica, exigencia, dominación, perfeccionismo, hipercontrol, autocrítica soterrada, disciplina, irritación no expresada, rigidez, puritanismo, autoconfianza.⁶³

Los Doses. La Soberbia.

En este eneatipo hallamos personajes bastante impersonales pero donde el amor es considerado lo más importante.

- Cuando son positivos, llegan a ser muy empáticos, dedicándose a los demás, pero valorando y manteniendo sus propias necesidades y emociones, pues se relacionan con ese valor de "dar y recibir" que practican gustosamente. Tiene habilidades extraordinarias y aman sin miramientos.

- En un estado menos positivo, los Doses atienden las necesidades de los demás pero reprimen sus sentimientos y necesidades. Se sobre-identifican con esas personas y esperan ser reconocidos y amados por esa entrega desmedida. Pueden temer el ser abandonados y a la soledad que conlleva. Intentan darse a ellos mismos por medio de los demás, y satisfacen esas necesidades que rechazaron con anterioridad.

- Cuando son negativos controlan, seducen y alaban a los demás para que los demás los reconozcan. Son egoístas y siguen dándose a los demás de forma más exagerada, aumentando la importancia de lo que dan otros.

⁶³ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatipo 1*. Personarte. <https://eneagrama.personarte.com/eneatipos/eneatipo-1/>

- Cuando son muy negativos, los Doses se vuelven orgullosos y presentan sus sentimientos de forma hostil, aunque lo expongan como amor. A veces se engañan a sí mismos y se presentan como personas sacrificadas y desinteresadas quienes deben ser premiadas por sus esfuerzos.

A continuación, presentamos los datos de este eneatipo:

Pasión: Soberbia, orgullo

Fijación: Halago, adulación

Visión de sí mismo: "Yo ayudo"

Estructura de temor (lo que evita): Sentir que necesitan

Estructura de deseo: Sentirse amado

Trampa o justificación: Servicio

Otros descriptores: Necesidad de amor, hedonismo, seducción, asertividad, tendencia a cuidar, falsa abundancia, histrionismo, emocionalidad impresionable. ⁶⁴

Los Treses. La Vanidad.

Los Treses se relacionan con el éxito y la productividad, queriendo ser amados y reconocidos por lo que hacen, no por su esencia. Están confundidos sobre la idea de realización.

- Los de un estado más positivo, son muy profesionales, diestros y buenos líderes. Aprenden rápido, son organizados y cumplen sus metas de forma admirable.

- Al ser positivos, los Treses son buenos realizando muchas acciones a la vez, llegando a ser un modelo a seguir. Son activos y alegres, seguros de sí mismos y listos para correr riesgos. Son honorables y valoran aspectos como la familia y la amistad

-Cuando son menos positivos, niegan sus defectos y valoran las apariencias, mostrando una imagen aceptable para el resto. Así, se aíslan de sus sentimientos y dan una imagen contraria a lo que ellos en el fondo temen ser. Fingen adoptando varias personalidades, identificándose cada vez más con ellas. Su debilidad es esa insuficiencia que sienten y que intentan ocultar con el éxito logrado.

-En su estado negativo, este eneatipo posee una sensación de no-sentimiento, como si fuera una máquina, realizando acción tras acción, para obtener frutos de ello. Quiere ganar a toda costa, usando a las personas con las que se relaciona, llegando a ser arrogante, hiperactivo e inmoral.

Por último, los Treses muy negativos, ganar es su único fin, siendo maquiavélicos, despiadados, más inmorales aún y mentirosos, creyéndose sus mentiras y arrastrando a los demás a ellas.

⁶⁴ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatipo 2*. Personarte. <https://encagrama.personarte.com/eneatipos/eneatipo-2/>

El triunfar para ellos es sustentar su propia imagen de superioridad que, en realidad no existe.

Estos son los datos del eneatipo tres:

Centro: Sentimiento

Pasión: Vanidad, engaño

Fijación: Desasosiego

Visión de sí mismo: "Yo exitoso"

Estructura de temor (lo que evita): Fracaso

Estructura de deseo: Tener éxito, ser admirado

Trampa o justificación: Eficiencia

Otros descriptores: Necesidad de atención, orientación al logro, habilidad social, cultivo del atractivo sexual, manipulación de la imagen, orientación hacia los demás, pragmatismo, vigilancia activa, superficialidad.⁶⁵

Los Cuatros. La Envidia.

Los Cuatros comparan la realidad como ocurre con los Unos. Los Cuatros viven fuera de la realidad, sumergiéndose en sus sentimientos, humor y ensoñaciones.

Se identifican con una imagen romántica y trágica, a la vez que elitista, en la que son defectuosos, pero con las características de ser especial y único; Disfrutan de serlo, sintiéndose incomprendidos.

- En su versión positiva, son idealistas, disfrutan de la belleza, apreciándola y teniendo buen gusto. Poseen una intensidad emocional y artística, siendo creadores y exponiendo sus emociones con sus obras; Tienen un pensamiento metafórico y simbólico, buscan el conocimiento, relacionan hechos entre sí y pueden practicar la sinestesia. Se expresan así mismos, mostrando una rica subjetividad.

Pueden ser amigos con mucha empatía, escuchando y entendiendo a los otros.

- Cuando son menos positivos, los cuatros se pueden volver negativos y críticos con su vida, viéndola incompleta. Llegan a ser introvertidos e imaginan otros tiempos y lugares mejores que el presente que vive. De esta forma, se convierten en personajes envidiosos al no poseer lo que quieren.

-Al ser negativos, quieren que los demás los vean como seres especiales, pero con un punto melodramático, exigiendo ese reconocimiento. Repudian lo bueno que obtiene de sus amistades, y no disfrutan de sus logros ni de los que consiguen los demás, siendo competitivos y resentidos.

Pueden actuar inapropiada y egoístamente. Son irresponsables y extremadamente sensibles, actúan de esa manera al creerse originales y defectuosos, no queriendo relacionarse con lo ordinario y cotidiano.

⁶⁵ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatipo 3*. Personarte. <https://eneagrama.personarte.com/eneatipos/eneatipo-3/>

-En su estado más negativo, son muy melancólicos, se sienten culpables, avergonzados y despreciables. Pueden estar heridos y celosos, hundiéndose en una espiral autodestructiva, con una visión de ellos mismos muy negativa, llegando a querer castigarse por ello.

Estas son las características resumidas del eneatipo cuatro:

Centro: Sentimiento

Pasión: Envidia

Fijación: Melancolía

Visión de sí mismo: "Yo diferente"

Estructura de temor (lo que evita): Ordinariez

Estructura de deseo: Sentirse especial

Trampa o justificación: Autenticidad

Otros descriptores: Autoimagen pobre, concentración en el sufrimiento, necesidad de conmovimiento, prodigalidad, emocionalidad, masoquismo, dependencia, arrogancia competitiva, refinamiento, intereses artísticos, fuerte superego.⁶⁶

Los Cincos. La Avaricia.

El contexto de los Cincos es el miedo, por lo que estos personajes llegan a anticiparse de forma inconsciente al peligro, siendo algo usual. Los Cincos son pensadores, con miedos procedentes del ámbito social, por lo que están en guardia y a la defensiva. Su hipersensibilidad los hace responder de forma ofensiva y hostil, retirándose de la escena. Huyen de las relaciones íntimas; las temen, agobiándolos y sintiéndose sin escapatoria. Como dijimos, viven en sus mentes, siendo sabios, buenos analíticos, perceptivos, objetivos y con un desarrollado sentido de la sintetización.

-En su estado más positivo, los Cincos ofrecen su conocimiento cuando es requerido y se retiran del mundo al siguiente momento. Son idealistas, agradables buenas personas, queriendo contribuir en algo útil para el resto. Sienten compasión por los demás, pero también pueden desapegarse de ellos. Así, pueden ser distantes y ver las acciones en perspectiva.

- Cuando los Cincos son menos positivos, se alejan de los sentimientos, llegando a no responder a las peticiones de los demás alejándose voluntariamente, todo ello a causa de su sensibilidad. Todo es una acción defensiva, para no necesitar nada de los demás, almacenando información, dinero, tiempo, etc.

-Los Cincos negativos son distantes de sus sentimientos y emociones, enfocándose en el conocimiento. Poseen sentimientos de soledad y necesidad, aunque no llegan a entender cómo se sienten. Así, pueden demostrar una actitud de superioridad o arrogancia.

⁶⁶ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatipo 4*. Personarte. <https://eneagrama.personarte.com/eneatipos/eneatipo-4/>

- En el estado más negativo, el eneatispo cinco llegan a ser imprevisibles, asociales y estar asustados, desarrollando fobias, y ausentes, apartándose de la realidad; Pueden manifestarse paranoias y alucinaciones, llegando a adquirir una actitud agresiva.

Sobre el eneatispo cinco, estos son sus aspectos principales:

Centro: Pensamiento

Pasión: Avaricia

Fijación: Mezquindad

Visión de sí mismo: "Yo sé más"

Estructura de temor (lo que evita): Vacío

Estructura de deseo: Sentirse lleno, saberlo todo

Trampa o justificación: Conocimiento

Otros descriptores: Retención, no dar, desapego, miedo a ser engullido, autonomía, evitación de la expresión de sentimientos, aplazamiento de la acción, excesiva reserva, orientación al conocimiento, sentimiento de vacío, culpa, fuerte superego, negativismo, hipersensibilidad.⁶⁷

Los Seises. El Miedo.

Los Seises son los más temeroso del Eneagrama. Son totalmente conocedores del peligro y consecuentes a él, estando alerta dentro de su entorno.

Dentro de este eneatispo encontramos dos vertientes:

Fóbico y Contrafóbico. Ambos tipos siente el miedo de forma extremista, pero ambas son contrarias. Normalmente, se pueden ser ambas con graduación, aunque hay ocasiones en que nos encontramos personajes totalmente de un solo subtipo.

Los Seises fóbicos actúan con cautela ante el peligro, intentando evitarlo buscando seguridad. Pueden ser dóciles, se dan cuenta del peligro, se encogen. Pueden actuar cautelosamente, dóciles o llegar a contradecirse.

-Los fóbicos positivos pueden ser encantadores, leales, protectores, modestos e idealistas. Obedecen de manera voluntaria y son comprometidos, siendo constantes ante la causa o personas con las que se relacionan, cumpliendo sus promesas y trabajando incesantemente. Son muy diplomáticos, íntegros, discretos y con principios, por lo que pueden ser líderes justos, ayudando a los menos favorecidos y buscando tanto el reconocimiento personal como el de los demás. No pasan por encima de sus compañeros y buscan el bien común

Estos eneatispos son muy divertidos y tienen mucha imaginación.

⁶⁷ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatispo 5*. Personarte. <https://eneagrama.personarte.com/eneatispos/eneatispo-5/>

-Cuando son menos positivos, pueden obedecer ciegamente, asumiendo menos responsabilidad e idealizando a los personajes que parecen tener más seguridad en sí mismos. De esta forma, buscan quien les pueda proteger a cambio de ceder su poder y hacer lo que los demás quieran, siéndoles leales y fieles. Este aspecto llega a ser problemático pues entregan lealtad a personajes incorrectos. Al ceder ante estas personas, empiezan a preocuparse y a sentirse desamparados, convirtiéndose en personajes cautos, nerviosos, tensos, vacilantes y victimistas. Intentan mantener el papel de sumisos y de amistosos, pero llegan a tener una actitud pasivo-agresiva al no controlar su enfado.

- Los Seises fóbicos dependen de otros cuando son totalmente negativos al sentir miedo, llegando a servir como esclavos a esos personajes. Evitan los desafíos y critican o persiguen a aquello que no cumplen las normas. Actúan como débiles, incapaces de hacer nada, pero piden cariño y comprensión, oprimiéndolos y limitando a aquellos que son capaces de hacer algo o arriesgarse por ello.

Los Seises contrafóbicos sienten el peligro y se enfrentan a él directa y abiertamente, siendo agresivos, duros, provocadores y desafiantes.

-En su estado más positivo, son valientes, enfrentándose a los problemas. Aventureros, enérgicos y experimentados, tienen muy buenas ideas, buscando nuevas y eficaces opciones para todos. Así, se convierten en personajes honrados y asertivos.

-Los Seises positivos sirven a una tradición. Son originales y creativos, cuestionando lo conocido y las apariencias para alcanzar puntos de vista nuevos y singulares. Cuando se sienten turbados o perdidos, la expresión artística les ayuda para reafirmarse y sentir su poder.

- Los menos positivos son inquietos y enérgicos, disfrutando de la actividad física aunque pueden ser competitivos.

Tienen una apariencia dura y fría y se enfrentan al miedo y al peligro agresivamente. Se entregan a su inseguridad y desafían a la autoridad y se rebelan ante la opinión de los demás. Aun así, son leales e idealistas, sintiendo las injusticias de otros como propias y llegando a enfurecerse por ello. También son divertidos, irónicos y buenos en la sátira, aunque, si están enfadados, pueden ser hirientes y mordaces.

-Cuando los Seises son profundamente negativos pueden ser agresivos, intransigentes e inestables.

Recurrente rápidamente a la acción para acallar sus miedos llegando a ser peligrosos conflictivos, rencorosos y paranoicos. Llegan a apreciar sus odios y actúan de peor manera que las autoridades que ellos critican por abuso de poder.

Por último, las características del eneatispo seis:

Centro: Pensamiento

Pasión: Miedo

Fijación: Duda

Visión de sí mismo: "Yo obedezco"

Estructura de temor (lo que evita): Transgresión

Estructura de deseo: Sentirse seguro

Trampa o justificación: Seguridad

Otros descriptores: Cobardía, ansiedad, hiperintencionalidad supervigilante, orientación teórica, amistad congraciadora, rigidez, belicosidad, orientación hacia la

autoridad y los ideales, acusación de sí mismos y de los demás, ambivalencia, titubeo, autoritarismo, cuestionador.⁶⁸

Los Sietes. La Gula.

Este eneatipo también responde al miedo, suprimiéndolo y escapando de él. Tiene la intención de enfocarse en la parte positiva e imaginan planes y opciones. Así, se mantienen activos para evitar el dolor.

-Los Sietes positivos tiene muchos talentos, son polifacéticos en muchos ámbitos distintos, receptivos, aventureros y entusiastas. Tienen una perspectiva positiva, apreciando lo que tienen y aceptando el dolor, lo que le hace más fuerte. Buscan compromisos profundos, siendo extrovertidos, leales, sensibles y generosos con sus amistades.

Son encantadores, curiosos y creativos, interesados en lo nuevo. pudiendo ser extrovertidos, generosos con los amigos y constantemente interesados en los nuevos horizontes.

-Los menos positivos intentan evitar el dolor, siendo escapistas e hiperflexibles al momento de elegir una opción, sintiéndose desvalidos como si no tuvieran oportunidades.

Para controlar el dolor complacen sus vicios y apetitos e intentan mantenerse activos imaginándose y fantaseando con la realidad que desean, pretendiendo que son reales. Es una forma de evitar las situaciones difíciles, el fracaso y los juicios ajenos, no esforzándose en sus quehaceres.

Pueden ser impulsivos, rebeldes, codiciosos, narcisistas e impersonales. Exponen muchos intereses, pero no tienen un conocimiento profundo de cada uno de ellos.

De esta forma, tiene problemas a la hora de ejecutar acciones, pero no al iniciarlas. No son constantes para realizar actividades a largo plazo, aburriéndose y temiendo el proceso.

-Los Sietes negativos se traducen en inseguridad: temen el ser inadecuados y se comparan directamente con los demás. Cuando son muy negativos no distinguen la realidad de la fantasía. Se obsesionan con visiones de sí mismos grandiosas, llegando a tener un punto narcisista. No son consecuentes ni responsables de sus actos y no admiten los límites a su comportamiento, por lo que abatirán a cualquiera que se interponga en su camino. Así, son caóticos, explosivos e impacientes. No pueden satisfacer sus vicios y apetitos, lo que hace que busquen muchos más.

⁶⁸ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatipo 6*. Personarte. <https://eneagrama.personarte.com/eneatipos/eneatipo-6/>
A continuación, los aspectos formales del eneatipo siete:

Centro: Pensamiento
Pasión: Gula
Fijación: Planificación
Visión de sí mismo: "Yo divierto"
Estructura de temor (lo que evita): Dolor
Estructura de deseo: Sentirse feliz
Trampa o justificación: Positivismo
Otros descriptores: Permisividad, hedonismo, interés por lo remoto y lo extraordinario, orientación futurista, satisfacción imaginaria del deseo, rebeldía, falta de disciplina, complacencia seductora, generosidad, encanto, narcisismo, persuasión, fraudulencia, charlatanería.⁶⁹

Los Ochos. La Lujuria.

El sentimiento que dirige a los Ochos es la rabia, reaccionando desde ella. Tienen problemas para pensar claramente.

-Los Ochos positivos son fuertes, independientes, justos, dinámicos e influyen para cumplir sus propósitos. De esta forma, muchos de ellos son líderes natos y una fuente de inspiración para los demás. Protegen al más débil y con valor, voluntad y fuerza llevan a cabo cualquier idea.

Son amigos leales, protectores y generosos. Aunque son fuertes, por dentro encuentran una parte más vulnerable y joven, relacionada con una percepción inocente del mundo.

Hay un matiz: los Ochos que no tienen esa coraza, se muestran fuertes y gentiles, seguros, abiertos y generosos.

-Cuando son menos positivos, comienzan a corromperse a causa del poder y conseguir sus propios intereses a través de él. Empiezan a no mostrar su lado vulnerable, negándolo para sobrevivir, y comportándose de forma agresiva para exponer su fuerza.

Realizan sus actividades al extremo, llevándolo todo a excesos como forma de insensibilizarse.

-Los Ochos negativos buscan la confrontación y las disputas con los demás. Muchos no entienden lo agresivos que pueden parecer. A veces lo hacen para medir el grado de amenaza. También se engrandecen a sí mismos, volviéndose arrogantes, intimidantes, dominadores e insensibles para proteger su lado infantil y vulnerable, pues no quieren sentirse avergonzados, traicionados o débiles. Niegan sus sentimientos de culpa, volviéndose más agresivo. No tiene consciencia sobre el dolor de los demás.

⁶⁹ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatipo 7*. Personarte. <https://eneagrama.personarte.com/eneatipos/eneatipo-7/>

-En un estado muy negativo, son crueles, vengativos, intimidadores y psicópatas y pueden llegar a dañar gravemente a los demás.

Para finalizar, mostramos las características de este eneatispo:

Centro: Instintivo

Pasión: Lujuria

Fijación: Venganza

Visión de sí mismo: "Yo puedo"

Estructura de temor (lo que evita): Debilidad

Estructura de deseo: Sentirse fuerte y salvador

Trampa o justificación: Justicia

Otros descriptores: Actitud castigadora, rebeldía, dominación, insensibilidad, embaucamiento, cinismo, narcisismo, autonomía, predominio sensorial, intimidación, afición al riesgo.⁷⁰

Los Nueves. La Pereza.

Contrario a los anteriores, los Nueves no expresan su ira y se consideran los más corrientes de todos los eneatispos. La suprimen, adecuándose e implicándose con el ambiente. No muestran la parte desagradable de su personalidad pero tiene consecuencias, pues los personajes dentro de este grupo se resienten: las demás personas los ignoran y terminan manifestando su ira de forma indirecta. Acaban descuidando sus necesidades, lo que provoca confusión.

-Cuando los Nueves son positivos son estables, tranquilos, modestos y están cómodos consigo mismos. Viven en el presente con una perspectiva de vida alegre y simple. Desean servir a otros desinteresadamente, preocupándose por los demás y actuando en beneficio de todos.

Son aptos para solucionar conflictos, buscando la armonía y la unión, teniendo un carácter mediador y diplomático por naturaleza. Son negociadores sosegados y, en cierta manera, positivos.

-En su estado menos positivo, los Nueves transforman la modestia en la ocultación de sus propios deseos, uniéndolos a los de los demás. Pasan por alto sus opiniones, necesidades y ambiciones para procurar la paz. En relación a este último punto, cuanto más pasivos sean, más contradictorios serán. De esta forma, se sienten identificados con cada punto de vista pero pierden la perspectiva o el punto importante de esa acción. Son responsables pero no muy productivos, complicando las tareas que no lo son e intentando revelar su participación por miedo a ser rechazados por los demás.

⁷⁰ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatispo 8*. Personarte. <https://encagrama.personarte.com/eneatispos/eneatispo-8/>

-Los Nueves negativos tienen problemas en negarse a algo o alguien; no lo expresan directamente sino que lo hacen por medio del silencio, la obstinación y la pasividad agresiva. Culpan a otros (directamente o no) por no tener la vida que deberían tener, apareciendo así la ira

-Los más negativos, los Nueves son apáticos, limitados y adormecidos. Se abandonan a la depresión y al auto-abandono, olvidándose de lo que hay a su alrededor de una forma indolente. Se convierten en personajes desordenados, irresponsables o caóticos, razonando y dando excusas de ese comportamiento.

-Dentro de un estado de profunda negatividad, estos eneatisos ocasionan un gran sufrimiento al resto de personajes por la creencia de que su conducta no tiene consecuencias; Asimismo, por motivo de su comportamiento pasivo-agresivo y el abandono hacia el resto, descuidan y rompen con sus relaciones, renunciando a sus responsabilidades y compromisos.

Por último, emitimos los aspectos del eneatiso nueve resumidos:

Centro: Instintivo

Pasión: Pereza, acidia

Fijación: Indolencia

Visión de sí mismo: "Yo en paz"

Estructura de temor (lo que evita): Conflicto

Estructura de deseo: Sentirse en paz

Trampa o justificación: Tranquilidad

Otros descriptores: Inercia psicológica, sobreadaptación, resignación, generosidad, poco interés por sobresalir, descuido personal, propensión a hábitos robóticos, distracción, amistosa sociabilidad. ⁷¹

⁷¹ Mendoza, J. (s.f.). *Eneatiso 9*. Personarte. <https://encagrama.personarte.com/eneatisos/eneatiso-9/>

CALIDAD ARTÍSTICA

En este apartado analizamos aspectos relacionados con los principios de animación clásica, del diseño, la composición, la musicalización y los efectos tanto sonoros como visuales. A la hora de crear todo el contenido formal, los dibujantes deben ser capaces de interpretar la realidad para que sus dibujos sean coherentes con lo que quieren representar y con la historia que se cuenta. Esto se vincula a cualquiera de las partes que forman la película animada.

Cualquier creativo debe desarrollar cada parte para que funcionen entre ella y la narración. Además de la parte experimental, un animador debe tener conocimientos para animar a partir de recursos, procesos y herramientas que ha estudiado junto a una sensibilidad, percepción del tiempo y del movimiento que ayudará a un mejor desarrollo del personaje y sus acciones, exagerando las partes necesarias. Lo mismo ocurre a la hora de componer un espacio o diseñar un personaje: debemos tener conocimientos previos de diseño y composición, sabiendo puntos de vista, planos y ángulo; usar de forma correcta o conocer la psicología de formas o el uso del color para crear personajes específicos.

Es necesario conocer el lenguaje de la animación y desarrollar nuestra parte intuitiva y práctica. Todo ello es importante para poder visualizar una idea y desarrollarla en este ámbito partiendo del dibujo, que sigue siendo un medio óptimo para expresarse. Al usar la animación exponemos la capacidad de los dibujos para mostrar las características de la animación como lenguaje y modo de expresión. Paul Wells , Joanna Quinn y Les Mills explican en su libro *Dibujo para animación* algunos de sus rasgos principales de los que debemos ser conscientes a la hora de examinar las películas:⁷²

- Metamorfosis: capacidad de provocar el cambio de una forma a otra sin necesidad de montaje.
- Condensación: grado máximo de sugerencia en una cantidad mínima de imágenes.
- Antropomorfismo: imposición de rasgos humanos a animales, objetos y lugares.
- Fantasía: Creación física y material de figuras y espacios imaginarios.
- Incursión: visualización de interiores psicológicos, físicos y técnicos inimaginables.
- Asociación simbólica: utilización de señales visuales abstractas y de los significados que se les atribuyen.
- Sonido ilusorio: construcción completamente artificial de una banda sonora que sustente el silencio intrínseco de las formas animadas.

⁷² Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Introducción en *Dibujo para animación* (p. 81). Blume.

Viendo las características del lenguaje cinematográfico animado, a continuación exponemos los aspectos en relación al nivel de calidad que deberían poseer para una buena producción animada y de los que nos valdremos para formar las tablas y analizar:

- Aspectos en relación al proceso de animar.

Los aspectos que vamos a tratar, forman parte de los 12 principios de la animación, unas pautas que han regido la industria de la animación a la hora de producir. José Cuesta Martínez en su tesis doctoral *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* (2015)⁷³ explica que estos 12 principios fueron creados por los animadores de la compañía Disney en sus primeros años y los utilizaron para guiarse a la hora de desarrollar sus producciones animadas, en las discusiones creativas dentro del equipo y para una mejor formación de los jóvenes animadores de la empresa. Fueron recopiladas en el libro obra *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981) por dos de sus animadores más importantes, pertenecientes al grupo de los nueve animadores veteranos de la edad de oro de Dsiney (Los Nueve Ancianos): Frank Thomas y Ollie Johnston.

Actualmente se siguen utilizando para animar y diseñar, partiendo del mundo real que representan e interpretan.

A continuación, expondremos algunos de los principios que vamos a emplear en nuestras tablas para un mejor análisis.

- Animación directa/ clave a clave.

La animación directa consiste en realizar una secuencia dibujando un fotograma a fotograma, mientras que se tiene en mente el movimiento final que se quiere lograr. Este método nos permite conseguir naturalidad y fluidez al dibujar, pero no sabemos cuánto puede durar la acción que dibujamos, pues se va creando el movimiento de forma continua y sin planificar.

- Animación secundaria.

La animación secundaria o clave a clave consiste en representar las poses o claves de una acción, la de inicio y la del final, controlando el tiempo de duración del movimiento. Para ello, se dibujan primero las claves principales, continuando con los dibujos intermedios que completan el movimiento. Con este método se controla mejor la animación y aunque no hay tanta fluidez como en la animación directa, facilita la sincronía con la animación de otros personajes y objetos.

⁷³ Cuesta Martínez, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* (p. 41) [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. Repositorio Institucional de la UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/>

Aunque puede no darse, normalmente en animación tradicional se trabaja en equipo, dividiendo las tareas entre dibujantes principales y asistentes o dibujantes intercaladores; los primeros se encargan de realizar los dibujos claves (los más importantes), mientras que los segundos crean los dibujos intermedios entre los que son claves. Concepción Alonso explica que la situación es diferente en animación digital a causa de los medios que poseen para ejecutarlos: “En animación digital, ya sea 2D o 3D, se crean los fotogramas claves y el animador, mediante el software, crea los fotogramas intermedios.”⁷⁴

Como podemos observar, hay una especie de industrialización en su labor: el animador principal aboceta las poses claves, su ayudante las pasa a limpio; a continuación, el dibujante encargado realiza los movimientos extremos de esas acciones para que lo finalice con el resto de dibujos el asistente o intercalador.

- Exageración.

Este principio es muy importante en animación, tanto por que se exageran los movimientos de los personajes como su diseño e imagen al momento de crearlos, reflejando la esencia en su conjunto.

Todo depende de la intención del animador o diseñador para acentuar una acción o rasgo pero sin que sea excesivo. Al igual que con otros principios, como el de compresión-extensión, no hay que explotarlo ya que puede perder credibilidad. Es necesario evidenciar la acción y, si se combina con otros principios, puede llegar a otorgarle encanto y gracia.

Debemos tener en cuenta que los movimientos exagerados de un personaje puede influir en los demás elementos de la escena: “Si una escena contiene varios elementos, debe haber un equilibrio en la forma en que, esos elementos están exagerados en relación unos con otros, para evitar confundir o intimidar al espectador.”⁷⁵

- Compresión-extensión.

El principio de compresión-extensión trata sobre la deformación de un objeto u personaje al chocar contra algo más, comprimiéndose manteniendo su volumen, para después expandirse y extenderse. Se exageran las partes deformadas para dar una sensación más cómica o dramática, caracterizando a los personajes de una forma más viva o activa, por lo que se suele utilizar mucho en un estilo cartoon.

Al utilizarlo en rostros o en la cabeza en general, podemos reproducir estados de ánimo, sentimientos y emociones fácilmente, exagerando las líneas y los rasgos más sobresalientes de la cara.

⁷⁴ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (p. 149) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

⁷⁵ Cuesta Martínez, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* (p. 58) [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. Repositorio Institucional de la UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/>

Se demuestra su flexibilidad, peso y grado de rigidez que puede tener dicho personaje o volumen.

Cuando se anima, este principio nos permite reflejar de antemano los movimientos antes de que se realicen, anticipándonos y entendiendo mejor cómo se mueve el personaje u objeto.

“Deformando los cuerpos u objetos en su movimiento, podemos simular el tensado de los músculos y el efecto de desenfoque de movimiento, conocido como motion blur, que reproduce el cerebro humano al percibir movimientos rápidos.”⁷⁶

- Gesticulación.

La gestualidad de un personaje es importante pues, al igual que un actor real, debe interpretar una acción y un diálogo. El acting o la actuación y movimiento de su cuerpo también puede expresar el estado del personaje y el tipo de acción que realiza o va a realizar. La interpretación de un personaje es importante, por lo que se busca la sincronización del movimiento con el sonido. En muchas ocasiones, se suelen exagerar los gestos, sobre todo aquellos que tienen un carácter cómico, para hacerlos más expresivos y creíbles en sus emociones. A la hora de representar los rostros con sus gestos, el diseñador y el animador deben buscar el ritmo en sus caras y rasgos. El ritmo está relacionado con el diseño. El profesor e ilustrador Andrew Loomis define el ritmo del dibujo como “la libertad en el dibujo, libertad para expresar formas, no cuidadosas sino armónicamente.”⁷⁷ Lo considera como el acento del dibujo, siendo la sugerencia de una forma, una forma que el dibujante siente de manera simplificada. Esas líneas que armonizan entre si o se oponen, poseen ritmo; pero no todos los dibujantes captan el ritmo; Muchos deben practicar y aprender a verlo. El ritmo es algo que se siente, ya seas dibujante o espectador, pero no es algo fácil de definir. En el caso de los rostros, existen líneas rítmicas que le confieren expresividad y emoción al diseño. A la hora de desarrollar la gesticulación del personaje, debemos saber utilizar el conjunto de líneas que confieren ritmo y expresividad para una mejor caracterización y actuación del personaje.

Por ese motivo, y a diferencia de los orígenes del cine animado, en la actualidad se graba primero los sonidos y el diálogo antes de empezar a dibujar.

⁷⁶ Cuesta Martínez, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* (p. 43) [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. Repositorio Institucional de la UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/>

⁷⁷ Loomis, A. (1957). *Ritmo, Dibujo de cabeza y manos* (p. 36). Librería Hachette.

Pero debemos tener en cuenta la distribución internacional, donde las películas se adaptan a la lengua del país receptor, por lo que puede haber dificultades a la hora de traducir los diálogos lo más fielmente posible al texto original, terminando por cambiar frases o dichos para que se entienda y se haga más cercano a los demás espectadores. Cuando se ha adaptado el texto, se intenta que la sincronización de los personajes al hablar coincida con ello, aunque la mayor parte de las veces no coincide, pues el movimiento labial es distinto. Toda esta información será primordial para un buen estudio de los personajes.

- Aspectos relacionados con la composición y diseño.
Escenografía.

El escenario es el entorno diseñado que concede un fondo y una atmosfera donde actúan y transcurre la acción de los personajes. A través de su estudio de fondos, Urbez Pardo Cervera (2015) expone que estos escenarios donde transcurre la historia están formados por distintos elementos, como los espacios naturales y arquitectónicos, objetos, iluminación, cromatismo y el estado atmosférico:

1. Espacios naturales, lo que serían paisajes, y espacios arquitectónicos, tanto exteriores (como ciudades, pueblos, castillos) como interiores (una habitación o sala). “En la animación clásica, estos espacios son, en la mayoría de los casos, fondos pintados; en otros pueden ser exteriores o platós cuando los protagonistas humanos interactúan con dibujos, y en otras maquetas, como en el caso de la animación con marionetas.”⁷⁸

Sin olvidar, los fondos creados por ordenador, llegando a conseguir unos acabados totalmente realistas.

2. Objetos: cualquier tipo de objeto que también permite situar la historia en una época o contexto determinados, como máquinas, transporte, mobiliario urbano, doméstico, etc

En teatro, en televisión o en cine de acción real estos objetos se conocen como atrezzo, y es fundamental para ambientar una escena, sobre todo si está enmarcado en una época histórica concreta. Para ello, la documentación es esencial. Así se contextualiza la escena y la película en general.

Desde el estudio *Siente a través de tus ojos*, Laura Mastantuono, productora y docente de la Universidad de Palermo en Creación cinematográfica, explica que los objetos usados en un escenario llegan a crear un ambiente por el que va a circular el personaje:

⁷⁸ Pardo Cervera, U. (2015). *La perspectiva en animación: análisis de los fondos en largometrajes de animación producidos en California entre 1980 y 2005* (p. 9) [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/53350>

“Entonces, si ese espacio, ese vestuario, no se tiene en cuenta y no es creíble, narra otra cosa que no está escrita en el guión. Por eso es tan importante todas las áreas de una película.”⁷⁹

Este conjunto de componentes puede transmitir mucho más que cualquier diálogo, más si es una escena en la que no hay coloquio.

3. Iluminación, color y ambiente atmosférico.

Todos estos elementos sitúan la acción en un momento temporal, ya sea cualquier parte del día o de la noche, y en un estado atmosférico (lluvia, sol, niebla, etc.) “Luz y cromatismo frecuentemente van incorporados a los fondos en la animación tradicional o bien se consiguen mediante efectos especiales superpuestos con los que se resuelven, además, movimientos de agua, humo y fuego.”⁸⁰

Para realizar las escenas, el departamento de Layout se hace cargo del proceso. Se preparan los planos, la puesta en escena, los puntos de vista y la posición de cámara de la película. Todo ello es organizado y realizado por el departamento de Layout, creando la composición de planos y estableciendo coherencia narrativa, preparando la cinematografía del proyecto para el resto de departamentos que trabajaran después sobre ello. Siguiendo el orden de producción, o pipeline, el departamento de animación es el siguiente paso, por lo que los artistas de layout deben de hallar la forma más adecuada para narrar una historia, teniendo en cuenta el tipo de animación que se utiliza, la estética a mantener y los posibles aspectos y problemas técnicos. También, hay diferencias en cuanto a la producción de animación 3D y películas Live action con VFX. Víctor Pacheco, profesor de Cinematografía y 3D en U-Tad, expone esa distinción: “Mientras que en las películas de animación 3D partimos de un espacio totalmente virtual en 3D, en Live Action partimos de imágenes de rodaje, sobre las cuales el departamento de Layout debe de ser capaz de implementar un espacio recreado en 3D de la pieza original para que luego el resto de los departamentos sean capaces de integrar efectos digitales. Son los encargados de unificar los dos mundos, el real y el virtual.”⁸¹

En la animación 2D, el layout crea el fondo donde sucede la acción, como ya mencionamos.

⁷⁹ Silveira Fonteles. T.C., Saavedra, L. Y Pinoargotti, N. (s.f.). *Siente a través de tus ojos*. Área disciplinar (p. 16). Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. <https://docplayer.es/96246930-Siente-a-traves-de-tus-ojos.html>

⁸⁰ Pardo Cervera, U. (2015). *La perspectiva en animación: análisis de los fondos en largometrajes de animación producidos en California entre 1980 y 2005* (p. 10) [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/53350>

⁸¹ U-TAD. Centro universitario de Tecnología y Arte digital. (26 de mayo de 2022). *Qué es un Layout Artist*. <https://u-tad.com/que-es-layout-artist/>

Se colocaban acetatos individuales con la animación calcada y pintada sobre los diseños de layout, también pintados, para al fotografiarlos, crear un fotograma. En stop motion, al crear los layouts se debe ser consciente del espacio tridimensional en el que se va a trabajar para un mejor diseño, teniendo en cuenta obstáculos que pueden aparecer en la grabación.

Para realizar esta tarea, se ayudan del storyboard, trasladando la información que se da a los escenarios diseñados, dando una noción de tiempo y espacio; En ocasiones se crea una pequeña animación para el departamento de animación como una referencia de apoyo y previa visualización.

De esta forma, el layout es importante, pues se crean escenarios de una forma rápida para desarrollarlos posteriormente en plenitud. Cada diseño es una escena “El departamento de animación necesitará tener un escenario, unos personajes colocados en un sitio, y poder ver a través del tiro de cámara oficial para poder saber con la mayor certeza posible cómo tiene que ser su animación.”⁸²

Para nuestro análisis tendremos en cuenta sus diseños y acabados, los que pueden dar calidad a la animación en conjunto.

- Documentación gráfica.

Todos los proyectos audiovisuales comienzan con una idea o un estímulo, de los que se partirá para realizar un proceso de elaboración por fases hasta el resultado final. El desarrollo visual es la etapa inicial de la producción. En las primeras etapas de un proyecto de animación la investigación y el dibujo es fundamental, pues podemos simplificar, reducir, amplificar u oponer ideas, proporcionando la base o definición del concepto que queremos desarrollar. Así, se exploran las diversas formas que puede adquirir una idea. El adquirir conocimientos e información es importante para tener una base documental fiable y verificable en la que apoyarse y justificarse. El concepto visual es parte fundamental a la hora de realizar un largometraje. En esta parte se incluye la búsqueda de estilo, del diseño de la pieza que funcione para la historia en su conjunto, como el diseño conceptual en relación a la composición, los fondos, los personajes, el color y la edición. También se investiga diferentes ámbitos y áreas como la arquitectura, el paisaje, el entorno histórico; el vestuario y la utilería comienzan simultáneamente. El diseño conceptual cubre todos los diferentes géneros y estilos, definiendo el lenguaje cinematográfico y diferenciando las distintas producciones.⁸³

⁸² U-TAD. Centro universitario de Tecnología y Arte digital. (26 de mayo de 2022). *Qué es un Layout Artist*. <https://u-tad.com/que-es-layout-artist/>

⁸³ Bacher, H. (2007). Visual Development an Research, *Dream Worlds* (1ª ed., p. 44). Focal Press.

Toda esta búsqueda puede llevar bastante tiempo organizarla y llevarla a cabo. Todo depende de lo complicado que sea el proyecto, llegando a hacer viajes de documentación o contactando con especialistas en la materia. También se puede consultar libros, artículos, documentales y catálogos; visitar exposiciones, museos o ir a conferencias. Internet es una fuente de información muy amplia, pero debemos verificar las fuentes de información para una documentación correcta y apta para el proyecto.

Como dijimos, además de la investigación, el dibujo es una herramienta muy útil a la hora de documentarse. El dibujante se basa en el realidad de la que se parte para crear la documentación visual, creando su propio material a través del dibujo. Gracias al dibujo, podemos documentarnos directamente de la realidad, obteniendo información que se puede registrar de tres maneras según Paul Wells, Joanna Quinn y Les Mills:⁸⁴

- Periodística: un registro personal.
- Documental: un intento de plasmar lo observado con el mayor realismo posible.
- Experiencial: se concede a la persona u objeto observado una visión personalizada de los códigos y convencionalismos establecidos en el dibujo del arte occidental.

A través de estos tres grupos, estos autores explican varios conceptos fundamentales para el dibujo que son imprescindibles a la hora de crear documentación visual. Todos estamos dentro de esas convenciones y códigos artísticos (tanto de Occidente como de Oriente, si por ejemplo nombramos la influencia del manga y el anime), a causa de los conocimientos adquiridos a través del tiempo. Estos códigos parten del dibujo al natural, puesto que si queremos dibujar acercándonos o alejándonos de ella, debemos tenerla como base. La observación del dibujante es clave para ello, pero aprendiendo a mirar lo que se tiene delante. El dibujo de observación permite una nueva visión del dibujante sobre lo que está representando, analizando y pensando detenidamente en lo que está viendo. “Al observar la figura y la forma, el dibujo puede anticiparse a la animación del movimiento e incluso ir más allá de lo que se ve, imaginando lo que se siente.”⁸⁵ Por ese motivo a la hora de diseñar, el dibujo al natural es un gran apoyo a la creación.

Cada dibujante percibe de una manera distinta, pues a menudo lo que observamos es lo que conocemos; sustenta su forma de observar y está muy relacionada con la formación visual, su conocimiento y su contexto.

⁸⁴⁻⁸⁵ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). La observación, *Dibujo para animación* (pp. 16, 18). Blume.

La percepción es un proceso importante, influenciando también el modo en cómo se recuerda o se imagina, y formando el pensamiento creativo. Paul Wells expuso que “la animación es la copia impresa de la memoria psicológica.” Los recuerdos ayudan al desarrollo de la expresión visual. El dibujante es influido por gustos personales, obras y artistas que le gustan, expresiones y momentos importantes. La memoria funciona como un recurso para el dibujo, exponiendo la emoción de un momento o lo aprendido tanto a la hora de obtener conocimientos como al dibujar un objeto o cuerpo, captando las formas que podremos repetir posteriormente. “El dibujo puede convertirse en un valioso recordatorio de un momento, pues registra elementos que servirán para recordarnos lo que debemos desarrollar o definir en posteriores dibujos.”⁸⁶

Como acabamos de explicar, muchos dibujantes recuerdan obras, autores o movimientos que les gustan y admiran. El imitar es una forma de aprender y reconocer lo que hay alrededor; No se trata de copiar en sí, sino de analizar e investigar un estilo ya instaurado del que captar aspectos que se interpretan y representan desde un punto de vista personal. En nuestro análisis sobre las estéticas vimos como el estilo de animación de Disney fue imitado y adoptado por numerosos estudios de diferentes países durante décadas.

El dibujo imitativo es esencial en la documentación gráfica de una película porque “puede hacer referencia a figuras, lugares y estilos representativos para transmitir un significado.”⁸⁷ Este significado puede ser clave para que el espectador entienda mucho mejor la historia que se le narra. En este punto, el dibujo interpretativo es básico para lograrlo. Los dibujos que vemos son la interpretación de algo y nos ayuda a pensar y reflexionar sobre ello, pues se parte de una idea. La interpretación nos da perspectivas diferentes y debe unir el tema, la técnica y el estilo del dibujo para una mayor claridad y efectividad. Como consecuencia de ello, obtenemos una representación que, como creadores, debe ser positiva y realista dentro de la historia. Para nuestro análisis sobre la discapacidad este concepto es vital, pues con estos estudios se trata de corregir esas representaciones erróneas y falsas, alejándonos de clichés y estereotipos al momento de diseñar y crear personajes y situaciones.

Por último, la experimentación es un proceso crucial para obtener documentación gráfica que puede caracterizarse como original e inédito. Experimentar con el dibujo y los materiales e investigar sobre ello ayuda a una mejor calidad de la forma, tanto en el proceso de documentación como en el resultado final.

⁸⁶ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). La memoria, *Dibujo para animación* (p. 27). Blume.

⁸⁷ Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). La imitación, *Dibujo para animación* (p. 38). Blume.

Todos estos registros, procedimientos y estudios relacionados con la documentación gráfica ayudarán a un mejor diseño y creación de personajes, fondos, banda sonora y animación, obteniendo como resultado una película coherente, creíble, interesante y de calidad para el público de cualquier edad que lo valorará.

- Composición.

La composición es un proceso por el cual se forman imágenes funcionales para los espectadores a partir de diferentes procedimientos y técnicas.

Para llevarla a cabo, es necesario tener interés artístico por lo visual y poseer amplios conocimientos de dibujo y otras habilidades artísticas, además de diferentes técnicas: tener competencias en fotografía, perspectiva; conocer el uso y comportamiento de la luz y el color; saber cómo son los movimientos de cámara, tener visión espacial, atención al detalle y organización entre otros. Sobre todo, estudiar la realidad de la que se parte es indispensable para obtener buenas composiciones.

Además de todos estos conocimientos y saberes, para una buena composición es clave conocer qué tipo de historia vamos a desarrollar a través del guión y las acciones que ocurren de una escena a otra para saber como representarlas. No es lo mismo componer pensando en un guión sobre una historia romántica que un thriller. Hans Bacher, en su libro *Dream Worlds* (2007) explica que el ritmo y la narración están determinados por el corte y el uso muy bien planeado de diferentes ángulos de cámara, distribución del espacio y la duración de las escenas. Al saber utilizar bien estos elementos, se transmiten diferentes sensaciones e información que ayudan al espectador para seguir la narración.

Una buena composición debe tener un orden, un ritmo y un balance bien pensado entre el espacio positivo (que define la legibilidad del diseño de los objetos) y negativo (todo lo que está alrededor de los objetos y define su forma) de la imagen para que ésta funcione en su totalidad.⁸⁸ El ritmo crea el lenguaje visual de la película, conectando diferentes escenas y secuencias. Toda la acción se coreografía y controla de una buena forma a través de los elementos diseñados y las posiciones de cámara.⁸⁹

De ahí la importancia del story board, donde aparecen las imágenes estáticas y numeradas de los fotogramas que se verán en la película.

⁸⁸ Bacher, H. (2007). Composition, *Dream Worlds* (1ª ed., p. 75). Focal Press.

⁸⁹ Bacher, H. (2007). Rythm and Style Variety, *Dream Worlds* (1ª ed., p. 123). Focal Press.

Aparecen en orden cronológico los puntos clave de la historia, con información visual y escrita para saber como desarrollar todos los aspectos de la historia: “ se desarrolla para ilustrar el hilo narrativo, fijar el entorno, introducir a personajes, determinar dónde encaja el diálogo con la acción, sugerir posiciones y ángulos de cámara, así como proponer los efectos de sonido.”⁹⁰

Este proceso se ejecuta para solucionar problemas, comunicar de una forma más directa el contenido y analizar cada aspecto que aparece en pantalla.

El siguiente paso al storyboard sería la animática, para dar una idea de cómo se verían todos los elementos sonoros y visuales juntos para empezar a coordinarlos y desarrollar la producción.

En definitiva, todos los elementos tienen un balance en la imagen y debemos encontrar su centro armónico a la hora de componer, que funcionará como el punto principal de la acción e información necesaria. Este punto no tiene que estar en el medio de la imagen. Debemos diseñar las áreas pensando en la profundidad de campo y en la colocación de objetos y cuerpos; no hay que mostrarlo todo: “No es necesario que muestres cada objeto en toda su extensión; creas más profundidad cortando más cerca; moviéndolos hacia los lados y hacia la profundidad de su composición. Más importante aún, dirige la mirada al centro de su “escenario” donde tiene lugar la acción.”⁹¹

Los tipos de ángulos, planos, el punto de vista, el uso de las luces y las sombras, los detalles y el ritmo son fundamentales para estudiar la composición. Asimismo, analizamos todos estos elementos, puesto que este concepto es lo que nos puede dar un gran salto de calidad en la imagen final creada.

- **Pregnancia.**

La pregnancia es un concepto fundamental para la creación y diseño de personajes y ambientes. Para comenzar, debemos saber que la ley de la pregnancia o de la Buena Forma pertenece a la Teoría o psicología de la Gestalt.

La Gestalt fue un movimiento dentro del ámbito de la psicología iniciado en Alemania a principios del siglo XX, cuyos principales representantes fueron Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka. Influyeron en diferentes áreas, como el diseño y la arquitectura, y a corrientes artísticas como la Bauhaus.

La palabra “Gestalt” no tiene una traducción clara en castellano pero significa figura o forma, dando a entender el foco de sus estudios pues su objetivo era la percepción de la mente humana ante las diferentes imágenes.

⁹⁰ Selby, A. (2013). Preproducción, *La animación* (p. 14). Editorial Blume.

⁹¹ Bacher, H. (2007). Composition, *Dream Worlds* (1ª ed., p. 75). Focal Press.

Su frase “ El todo es mayor que la suma de sus partes” explica y afirma la teoría de que las imágenes que vemos son percibidas siempre en su totalidad, como un todo o una configuración, en vez de ver los elementos que la componen de manera individual o como la suma de sus partes.

“Es decir, la psicología de Gestalt estudia la manera como el ojo organiza las experiencias visuales (partes) y como estas son interpretadas en el cerebro (como un todo).”⁹²

La Gestalt definió 13 leyes sobre nuestra percepción y la capacidad de organización de nuestro cerebro. En el área del diseño, se centran en 11 leyes de ese grupo. Para nuestro estudio y en relación con el diseño de fondos y personajes, nos enfocamos en la Ley de la Pregnancia o de la Buena Forma.

Antes de centrarnos en ellas, debemos tener ciertos conceptos claros que se defienden con el resto de principios: Percibimos los elementos dependiendo de nuestra experiencia; Nuestro cerebro tiende de forma natural a las composiciones armoniosas y a la simetría, diferenciando fondo de figura; Agrupa elementos parecidos o similares y, los más cercanos entre sí se tienden a percibir como uno solo. Agrupamos los elementos que nos parecen similares aunque su naturaleza sea distinta; También percibimos como un todo elementos con una continuidad, aunque ésta esté interrumpida, de la misma forma que nuestro cerebro completa formas que en realidad no están cerradas o acabadas.

Por último, una de las más importantes si la relacionamos con la tarea del diseñador: El cerebro simplifica las formas que capta, ya que prefiere formas sencillas y simples. Esta última es importante y esta vinculada a la Ley de la Pregnancia (denominada Ley de la Prägnanz).

Esta ley expone que nuestro cerebro hace que algunos elementos que constituyen una forma, estructura u objeto son mejor asimilados, impregnándose en nuestra memoria al prevalecer sobre las demás.

Francisco Torreblanca, profesor de posgrado en marketing de la ESIC Escuela de Negocios, explica que esta ley permite una fácil lectura aún cuando hay confusión entre distintas formas que se entorpecen entre ellas. Esos rasgos de buena forma harán que podamos diferenciarlas y descomponerlas: “ Este principio se basa en el hecho de que nuestro cerebro intenta organizar los elementos que percibe de la mejor forma posible, incluyendo la perspectiva, el volumen, la profundidad, etc.

⁹² Elemil Martínez, R. (s.f.). La Gestalt, leyes y teorías psicológicas aplicadas al diseño. *Rosa Elemil. Diseño Gráfico Publicitario*. <https://rosaelemil.com/la-gestalt-leyes-y-teorias-psicologicas-aplicadas-al-diseno/>

El cerebro prefiere aquellas formas integradas, completas y estables.”⁹³

Así, se tiende a la simplificación de formas, siendo ya una de sus características, puesto que nos facilita la asimilación y se comprende mucho mejor. En definitiva es la forma que predomina (esté completa o no).

Por ello, la pregnancia es de vital importancia dentro del ámbito de la animación, sobre todo a lo referido al diseño de personajes y fondos. No todos los diseños tienen esta cualidad y hay que crearlos en base a ella, porque si el personaje funciona será recordado, además de exponer una idea. Por ese motivo, a la hora de desarrollar los personajes, la silueta es esencial. Las profesoras y directoras de arte María de Iracheta Martín, y Carmén Pérez González de la Universidad Complutense de Madrid explica en su libro *Concept art de videojuegos* que “En el mundo del videojuego y la animación se tiene muy en cuenta que, si la silueta, como si de una sombra se tratara, funciona, el resultado final tiene muchas posibilidades de tener éxito.”⁹⁴

Si la silueta tiene fuerza y pregnancia, resultando algo atrayente, será muy fácil reconocer al personaje, identificándolo. Esto es fundamental en la industria de la animación, puesto que ese personaje acabará reproducido en una gran cantidad de productos de merchandising que los niños querrán comprar, aparte de ver la película.

En nuestras tablas tenemos en cuenta este aspectos a la hora de analizar los diseños y composiciones de calidad.

- Color y corrección.

En la parte de preproducción tiene lugar la corrección del color. Aunque es la parte de preproducción donde se establece el estilo y tono que tendrá la película al finalizar todos los procesos, la personalidad de la obra se confirma en la posproducción y es ahí donde el color es un factor decisivo.

Con la corrección del color se adapta y ajusta la exposición, la temperatura y el tono del color para conseguir un resultado final homogéneo en la película.

Con ello, se corrigen y efectúan cambios, alterando el aspecto del color utilizando diferentes procesos químicos o digitales, siendo este último el más utilizado y con el que también se puede modificar más aspectos de la imagen.

Antes de realizar las correcciones, el material que se tiene en el estudio tiene una apariencia neutra, donde no hay demasiados contrastes y las sombras y luces no son demasiado consistentes.

⁹³ Torreblanca, F. (s.f.). Leyes de la Gestalt: principio de la pregnancia y principio de semejanza. *Francisco Torreblanca*. <https://franciscotorreblanca.es/principio-de-la-pregnancia-semejanza/>

⁹⁴ Pérez González, C. y de Iracheta Martín, M. (2022). Uso de thumbnails sketches en la creación de personajes, *El concept art en videojuegos* (p. 28). Editorial Síntesis.

De esta manera, el corrector obtendrá los matices necesarios y buscados teniendo una referencia de cómo debe ser el resultado final.⁹⁵

Andrew Selby menciona en su estudio una corrección primaria y otra secundaria del color que se hace a partir de los procedimientos digitales: “ Por ejemplo, la corrección primaria del color permite manipular primero la intensidad de los rojos, azules y verdes (colores primarios), junto con los tonos medios, gamma y blancos y negros. La corrección secundaria, a su vez, se concentra en alterar los tonos, la saturación y la luminancia de los tonos secundarios, es decir, el cian, el magenta y el amarillo, y permite realizar cambios más sutiles.”⁹⁶

De esta forma, el color se puede cambiar, acentuar o disminuir en función de varias razones, como el corregir algún fallo o anomalía, aportar equilibrio y una continuidad general en la película o se ajusta a diferentes variaciones para conseguir una mayor calidad.

Debemos mencionar otro proceso, el color grading, “encargado de dar un aspecto concreto al producto desde un punto de vista más creativo, que también afecta al apartado narrativo.”⁹⁷ Esto se conoce como etalonaje, donde se une lo técnico y lo creativo en este proceso.

- Aspectos relacionados con efectos e iluminación.

Simulación, modelado y texturizado.

El término simulación hace referencia a la pretensión de crear un efecto real en las piezas que se diseñan, ya sea un objeto, un personaje o elementos que conforman un escenario. A diferencia de la animación, donde los programas consiguen un movimiento fluido, los programas de simulación crean objetos donde el movimiento es limitado. Para su diseño es crucial esta característica, pues permite “(...) tratar los objetos diseñados con otros programas de ensayos virtuales”,⁹⁸ además de dotarlos del realismo buscado.

De esta forma, se reproducen efectos de luz y sombras e iluminaciones precisas, se representan movimientos y desplazamientos, se incorporan texturas superficiales y se consiguen examinar el objeto desde diferentes ángulos y puntos de vista.

⁹⁵⁻⁹⁷ Lightbox Academy. Escuela de Arte Digital especializada en Ilustración, 3D, Animación, VFX, Videojuegos, Motion Graphics, Diseño gráfico y Web (s.f.). *¿Qué es la corrección de color en un proyecto visual?* <https://lboxacademy.es/blog/que-es-la-correccion-de-color-en-un-proyecto-visual/>

⁹⁶ Selby, A. (2013). Corrección de color, *La animación* (p. 165). Editorial Blume.

⁹⁸ Alonso del Olmo, J. I. (s.f.). *Animación y simulación por ordenador*. Recursos Educativos del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). <http://platea.pntic.mec.es/~jalons3/4ESO/1diseño/32anisimu.htm#comienzo>

El modelado es un proceso importante dentro de la animación, sobre todo en las producciones 3D.

A partir del modelado obtenemos la representación tridimensional de los objetos que aparecen en la escena, es decir su geometría.

Con el modelado se buscan acabados concretos, por lo que gracias a ello sabemos qué técnicas, métodos y herramientas pueden ser variados para lograrlo. Por ejemplo, en el 3D puedes recurrir a un modelado poligonal, a un modelado a partir de curvas matemáticas (NURBS), otros como el modelado basado en imágenes o la escultura digital.⁹⁹

En ocasiones en animación, antes de modelar cualquier personaje u objeto, se debe partir del dibujo. Juan Solís, modelador, explica que hay que saber traducir lo que un diseñador hace en 2D a un personaje que tenga un volumen. Así, el personaje modelado no pierde su esencia. También debes adaptarte al estilo del Departamento de arte, por lo que se analiza el diseño para que los siguientes departamentos continúen trabajando.¹⁰⁰

La documentación es esencial para después poder definir el modelo y agilizar su proceso de trabajo. Partiendo del diseño principal, se analiza el encaje del modelo a partir de formas básicas para comprobar las proporciones del personaje/objeto. A continuación se modela el personaje, buscando el acabado final, teniendo en cuenta aspectos técnicos, como las formación de partes concretas del cuerpo, expresiones, etc. También se consideran las posturas, con sus diferentes vistas estudiadas.¹⁰¹

- El texturizado

Podemos definir la textura como la apariencia de una superficie, relacionado con las características que la forman, ya sea de una figura u objeto. Hay una gran diversidad de texturas y éstas pueden ser descritas o representadas de múltiples maneras, llegando a ser más realistas o todo lo contrario: “La textura permite crear una adaptación personalizada de la realidad añadiendo dimensión y riqueza al diseño.”¹⁰²

⁹⁹ Delgado Alarcón, C. (2014). *Desarrollo de un personaje animado 2D a 3D* (p. 23) [TFG, Facultat de Belles Arts de San Carles]. RiuNet Repositorio - Universitat Politècnica de València. https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49925/Christian%20Delgado%20Alarcon_TFG_Deblai_.pdf?sequence=1

¹⁰⁰ Animum. Creativity advanced school. (15 de agosto de 2018). *Entrevistamos a Juan Solís, modelador de personajes 3D*. <https://www.animum3d.com/blog/entrevista-juan-solis/>

¹⁰¹ Canal Factor3D. (27 de marzo de 2018). *Modelado profesional de personajes cartoon 3D*. Domestika. <https://www.youtube.com/watch?v=hF6jBDM4dgE>

¹⁰² Martínez Bouza, J. M. (2010). *La influencia del Aspecto en la eficiencia del mensaje gráfico publicitario* (p. 199) [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Cora TDX (Tesis Doctorals en Xarxa). <https://www.tdx.cat/handle/10803/4161#page=1>

Estas texturas se interpretan a través del tacto y, en nuestro caso, de la vista (o ambas). Al referirnos a lo visual, estas características deben estar bien reproducidas para una buena percepción y mejor entendimiento.

La textura caracteriza esa superficie para darle un aspecto determinado (normalmente más real) y transmitir información sobre la figura de la que forma parte.

El texturizado es tan importante como el modelado. A partir de él, no sólo imitamos los materiales que forman la figura sino que da color y detalle a través del uso de software que crean imágenes digitales. Marta Fernández Ruiz, perteneciente al grupo de investigación TECMERIN de la Universidad Carlos III de Madrid, explica que los principales procedimientos de texturizado se realizan por medio de materiales ofrecidos por el software, sombreadores (algoritmos que controlan la respuesta a la luz de las figuras) y mapas (una imagen bidimensional plana que se relaciona con un material para incrementar su realismo).¹⁰³

- Efectos visuales.

Los efectos visuales (VXF) son diversos procesos que crean imágenes, ya sea manipulando y cambiando una ya existente u originando una nueva para conseguir ambientes o formas que parecen reales. Estas nuevas imágenes no se pueden captar directamente de la realidad ya sea por que no es posible, es caro o conlleva algún riesgo. Se usa en cine, videojuegos y televisión cuyo proceso es de creación y transformación de gráfico para obtener un resultado visual.

Los personajes y fondos están perfectamente integrados en la imagen, distinguiéndose unos de otros y dando una apariencia natural y real. Estas nuevas imágenes se generan por ordenador y durante la posproducción de un proyecto audiovisual, aunque tiene que estar planeado con anterioridad: “ Los efectos visuales se diseñan y editan en posproducción con el uso del diseño gráfico, el modelado, animación y programas similares, aunque cada vez es más normal que se generen en el momento de la toma como referencia al plano que se está rodando. Suelen ser renderizados en menor resolución, pero ayudan tanto en la composición y visualización de la escena para el operador de cámara y el director, como para la dirección de actores.”¹⁰⁴

Debemos de tener claro varias diferencias entre efectos visuales con otros conceptos como los efectos especiales y el CGI.

Los efectos especiales y visuales se suelen confundir, pero son diferentes. Los efectos especiales se pueden categorizar pero suelen ser prácticos y se forman en el set artificialmente, no después; Por el contrario y como ya mencionamos, los efectos visuales se originan en postproducción.

¹⁰³ Fernández, M. (2011). *Modelado, texturizado y ajuste de malla* (pp.16-18). Madrid: E-©-Archivos Universidad Carlos III de Madrid. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/12936>

¹⁰⁴ Armenteros, M. (2011). *Efectos visuales y animación* (p. 1). Madrid: E-©-Archivos Universidad Carlos III de Madrid. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/12928>

“Para crear los primeros efectos visuales, los cineastas se divertían con los rollos de película, mientras que los efectos visuales modernos trapichean con animaciones, imágenes generadas por ordenador (CGI) y otros efectos de posproducción.”¹⁰⁵

El CGI y los efectos visuales están relacionados, pues se complementan. El VFX incluye elementos visuales, “integra esas ‘maquetas’ digitales para que conformen un todo con la película;”¹⁰⁶ El CGI o Computer Generated Imagery hace alusión a la imagen generada o modelada de forma digital, con lo que se puede construir escenarios o entornos.

Para nuestro estudio, analizamos los efectos visuales atendiendo a la calidad de dichos procedimientos, contando con lo que ha supuesto la evolución de la tecnología digital para estas producciones.

- Iluminación.

Para el análisis de los largometrajes, consideramos la iluminación como un elemento esencial a la hora de narrar y transmitir los acontecimientos que ocurren en la película.

La iluminación en el cine de animación es la aplicación de la luz con la que se construye el espacio y da coherencia en los diferentes momentos de la narración.

El uso de la luz y las sombras es muy importante porque incluye en su construcción aspectos como la emoción o la percepción. La iluminación expone el mundo del que forman parte los personajes (el tiempo, tanto el estado atmosférico como la duración o separación de hechos) y sus condiciones. Igualmente puede guiar la atención y la mirada del espectador a los puntos necesarios de la escena para destacar algún aspecto, sea este principal o no por su situación. También indica la situación de los personajes a causa de los acontecimientos, mostrando su estado de ánimo, emociones o mismo su personalidad. De la iluminación también depende la composición de la escena, donde debemos encontrar un equilibrio de masas, formas y pesos que deben funcionar para que la imagen se entienda. Un ambiente bien construido expone el tono de la película y le da una contexto y una idea previa al espectador de lo que puede acontecer .

Tanto el color como la iluminación precisan el factor psicológico.

¹⁰⁵ VV.AA. (s.f.). *Desde pirotecnia hasta maquillaje: una guía para los efectos especiales*. Adobe. <https://www.adobe.com/es/creativecloud/video/discover/a-guide-to-special-effects-in-movies.html>

¹⁰⁶ ESIC. Business & Marketing School. (2018). *VFX: ¿qué es y cuál ha sido su evolución?* <https://www.esic.edu/rethink/tecnologia/vfx-que-es>

Urbez Pardo Cervera (Universidad Politècnica de València) explica que este factor debe ser evidente para el espectador, “es decir, deben precisar las pasiones y los sentimientos de los personajes en una determinada escena, de forma que resulten evidentes para el espectador. Su función, como instrumento para subrayar las tensiones dramáticas en cada situación, aproxima el color y la iluminación a la música cinematográfica.”¹⁰⁷

Como ya citamos, la iluminación también enfatiza el carácter de un personaje de la película. Al igual que con el color, no recibirá el mismo tratamiento de luz las escenas de un villano que las de un héroe llegado el momento.

Hay una carga dramática, pues dependiendo del tipo y origen de la luz, su utilización y el significado que queramos darle por el contexto, se puede obtener diferentes efectismos y un impacto visual pensados para el espectador.

La iluminación en el cine de animación parte de la realidad, acercándose al cine de acción real pero contando con un tratamiento y representación transformada en cuanto la ocasión lo requiere. En muchos casos la iluminación se simplifica pero sigue siendo correcta: “El cine posibilita que el espectador contemple estos momentos especiales del día en lugares exóticos y desde perspectivas no habituales, pero sin sufrir el deslumbramiento que sería natural en situaciones reales, (...)”¹⁰⁸

Igual que se utilizan efectos para crear otros más cercanos a la iluminación real, también se toman licencias para adecuar la luz (y el color) a la imagen que queremos crear, dando lugar a un gran número de posibilidades estéticas. En ocasiones puede llevar a error sobre ese tratamiento, sobre todo si nos enfocamos en los fondos pictóricos, pero estos errores suelen ser escasos. A la hora de producir una película, la iluminación posee mucho valor, tanto que se diferencian dentro del concept art, realizando guiones de iluminación, especialmente en las películas hechas por ordenador. En los largometrajes CGI encontramos una complejidad técnica inmensa al momento de iluminar, con focos virtuales, uso de capas de luz, filtros y otros efectos. Se aleja de los fondos pintados de las películas animadas en 2D y del sistema de iluminación del stop-motion.

¹⁰⁷⁻¹⁰⁸ Pardo Cervera, U. (2015). *La perspectiva en animación: análisis de los fondos en largometrajes de animación producidos en California entre 1980 y 2005* (pp. 454, 462) [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/53350>

“Estos guiones son pinturas realizadas con cualquier técnica manual e incluso Photoshop, en que tanto figuras como fondos se simplifican al máximo, hasta el punto que puede resultar difícil reconocer a los protagonistas; pero es que su único objetivo es definir la paleta de color de la escena y los efectos de luces y sombras que se piensan más adecuados para cada situación.”¹⁰⁹

Como observamos, la iluminación tiene parte de responsabilidad dentro de la calidad formal de un largometraje, puesto que representa y enfatiza aspectos claves de los films.

- Banda sonora y edición.

La musicalización dentro de un largometraje tienen el poder de emocionar y transmitir sensaciones o información, sugiriendo tipos de ambientes distintos y guiando al espectador a través de ellos.

El sonido está formado por tres elementos: una fuente de energía acústica; el medio, por el que se desplaza esa energía, y los receptores, quienes reciben el sonido.¹¹⁰

La imagen influye en el sonido y viceversa, pues ambos emiten información que puede ser contraria y/o complementaria, ayudando a entender mucho mejor la escena que se proyecta.

Antes de indagar en el concepto, citamos las características del sonido que influirán en cada uno de los aspectos que forman parte de la producción sonora. Andrew Selby cita la siguiente tipología:¹¹¹

- Sonidos diegéticos: los escuchan tanto los espectadores como los personajes.
- Sonidos no diegéticos: son escuchados solamente por los espectadores.
- Sonidos en pantalla: la fuente del sonido está en la imagen.
- Sonidos fuera de pantalla: la fuente del sonido no aparece en pantalla.
- Sonidos de presentación: encabeza un cambio o transición de escena, creando un tipo de ambiente.
- Sonidos causales: se representa una causa y un efecto mediante el sonido causado por una forma visual.
- Sonidos semánticos: sonido con una asociación literal mediante la traducción, por ejemplo, habla autóctona.
- Escucha reducida y acusmática: el sonido que genera un objeto se forma con otro que no tiene que ver con su fuente original, creando una disociación.

¹⁰⁹ Pardo Cervera, U. (2015). *La perspectiva en animación: análisis de los fondos en largometrajes de animación producidos en California entre 1980 y 2005* (p. 454) [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/53350>

¹¹⁰⁻¹¹¹ Selby, A. (2013). Qué es el sonido, Los principios del sonido, *La animación* (pp. 106, 108). Editorial Blume.

Como en el cine de acción real, en la animación también se emplea la música y el sonido junto a la imagen, debiendo ser su combinación armoniosa y equilibrada y coincidiendo con los movimientos que se ejecutan. El sonido se basa en una construcción artificial que crea y dispone un diseñador y editor de sonido. Éstos lo crean con una intención narrativa, pues deben seguir la historia de la película.¹¹²

Además estos sonidos dotan de fuerza y realismo a la acción y a la escena en sí. Recrea un ambiente y expectación en los espectadores, conduciéndolos dentro de la historia: Define las escenas, con sus transiciones y cierres; presenta y muestra personajes y situaciones, marca el tempo de la obra y da coherencia. Es decir, también estructura y completa la historia.

De esta forma, los efectos que encontramos en las películas pueden ser de distintos tipos: sonidos naturales, sonidos artificiales y aquellos que provienen de la música.

Un ejemplo de esto lo encontramos en la producción de Disney, y lo mencionamos por ser pionero de la animación sincronizada. Para la primera película de animación con banda sonora desarrollaron un sistema complejo, pues utilizó una orquesta para crear la música y para el resto de sonidos ambientales usó diferentes objetos que los imitasen: “ Para medir el tiempo y sincronizar el sonido con la animación utilizó un metrónomo, marcaba el compás del sonido en un pentagrama y creaba las partituras que los músicos debían seguir (...) El tempo musical de la película era de 2 golpes por segundo, lo que equivale a un golpe cada 12 fotogramas, ya que se proyectaba a 24 fotogramas por segundo. Se hizo una marca al rolo de película cada 12 fotogramas, al proyectarse en el estudio de grabación la marca producía un destello que servía de guía a los músicos en sustitución del metrónomo.”¹¹³

No debemos afirmar que el sonido en general de toda una película es la banda sonora, pues hay otros componentes como el diálogo, la narración o los efectos especiales. A continuación, expondremos cada uno de ellos, ya que serán elementos clave para el análisis de la calidad de la producción del sonido de los largometrajes.

- Banda sonora.

La banda sonora (BSO) es la música compuesta especialmente para el cine. Como ya explicamos, al usar estos recursos da sonoridad a las imágenes, transmitiendo credibilidad al espectador.

¹¹² Selby, A. (2013). La anatomía del sonido, *La animación* (p. 107). Editorial Blume.

¹¹³ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (p. 177) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

Por lo tanto, hay un vínculo narrativo, reforzándose algunas escenas para dar mayor expresividad y conseguir acentuar la reacción de los espectadores.

El compositor debe ser consciente de estos aspectos, pues la música que componga debe representar, resaltar y estar relacionada con la acción y los personajes.

Así, podemos diferenciar varios tipos de piezas a componer:

- Música de subrayado: mediante la música se destaca y se esclarece conceptos que muestran las imágenes, reforzando esa situación expuesta. Alonso Valdivieso (2014) presenta dos variantes dentro de este grupo: ¹¹⁴

Por una parte, el Leitmotiv, un fragmento musical o sintonía que puede ser independiente o derivado y se relaciona con un aspecto concreto, como un personaje o situación. Esta melodía se emitirá en el momento que aparezca el personaje o se de esa situación, funcionando como un aviso. Por otro lado, los clichés son pequeñas melodías estándar que se asocian a un tipo de circunstancia.

El espectador las reconoce al tener conocimiento de ellas, ya que suelen aparecer como música de fondo, por lo que es incidental: “No proviene de fuentes naturales, sino abstractas. El espectador no puede reconocer su lugar de procedencia y los personajes no la escuchan. No tiene sentido realista y se ubica en lugares tan inconcretos como el ambiente, la psicología o las emociones de los personajes. Su duración no responde a criterios de exactitud, sino que se prolonga en función de las necesidades de cada escena pudiendo interrumpirse y reanudarse mucho tiempo después.” ¹¹⁵

- Música de contrapunto: las piezas musicales se utilizan en contradicción a lo que se muestra en la imagen, por lo que no tienen nada que ver una con otra. Así, se hacen asociaciones entre lo que se escucha y se ve y el espectador lo interpretará desde su perspectiva.
- Música de anticipación: como su propio nombre indica, la música es usada como anticipación de algo que va a ocurrir, creando tensión o suspense. Es un aviso directo al público para mantener su atención sobre el cambio que va a acontecer.
- Narrador protagonista: En este caso el personaje enfatiza una escena a través del canto por lo que la acción transcurre en torno a la música, condicionándose una a la otra.

¹¹⁴ Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión* (pp. 184-185) [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

¹¹⁵ Film Symphony Orchestra. (24 de abril de 2020). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables*. <https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>

- Títulos de crédito: Entre otras piezas, podemos resaltar la música compuesta para los títulos de crédito iniciales, teniendo en cuenta que si los títulos vienen acompañados con imágenes y música, ésta no sería un tema inicial a no ser que comience antes de los créditos y continúe en ellos; También debemos mencionar la música que corresponde al cierre que sigue a los títulos de créditos finales aunque considerando un aspecto: “si en estos títulos no se insertase música, la última música que sonase en la película no se consideraría un tema final. Eso sí, el tema final puede comenzar antes de los créditos finales y desarrollarse en los mismos. Puede ser diferente, idéntico o una variación del tema inicial.”¹¹⁶

La música original se divide en ‘entradas’ o selecciones que presentan e inician diferentes partes de la historia. Puede llegar a ser una forma de presentar a un personaje, su situación y estado emocional.

Como podemos apreciar, en la banda sonora pueden añadirse voces, diálogos y sonidos externos junto a la música.

- Efectos de sonido

Los efectos de sonido consiguen que el impacto en el público sea potente e intenso, grabándolos y preparándolos aparte para añadirlos en postproducción. Se usan para realzar y enmarcar partes narrativas, dar significado al espectador o para establecer una escena o personaje. Suelen formar parte del ambiente sonoro de la película y, en ocasiones pueden emplearse fuera de pantalla, para añadir un tono distinto u otro tipo de información.

Debemos diferenciar entre “efectos duros” y efectos blandos: los primeros están relacionados con acciones directas, objetos y formas que aparecen en la escena. Se crean en un estudio a partir del trabajo del editor y el diseñador de efectos especiales. Por otra parte, tenemos “efectos blandos”, que se buscan y graban de otras fuentes de origen distinta para utilizarlos en otras situaciones. Los encargados de localizar, crear y grabar este tipo de sonidos son los artistas Foley y se usan para enfatizar una acción de la escena o para representar sonidos fuera de cámara.

La localización de estos sonidos es un proceso importante, puesto que debemos conocer qué efectos se necesitan en la escena. Para ello, el director y el editor de sonido deben tener controladas las grabaciones tanto sonoras como visuales y crear una hoja de efectos, donde se dispone la sincronización de todos los efectos.

¹¹⁶ Film Symphony Orchestra. (24 de abril de 2020). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables*. <https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>

Hay estudios que crean sus propias bibliotecas de sonido o los consiguen en otros archivos.

Grabar los sonidos exige creatividad, imaginación y visión. Se debe presentar los sonidos fuera de su contexto y ser capaz de registrarlos, pues algunos sonidos no deben parecer muy reales o literales. Todo este registro se desarrolla en exteriores y en un estudio para después editarlo. “Es importante recordar que los mejores efectos de sonido no se oyen de manera aislada, sino que funcionan dentro de una mezcla establecida de sonidos, donde cada elemento sonoro y visual contribuyen a la experiencia global.”¹¹⁷

Con la edición, todos los sonidos pasan por varios procesos donde se limpia el sonido, se elimina el ruido o las interferencias; se ajusta la frecuencia, el tono, el volumen, la duración junto con otros niveles y se modela el sonido utilizando diferentes programas.

Antes de continuar mencionamos de nuevo la sincronización de todo el material, donde se consolida la parte narrativa, ya que destaca aspectos como los personajes la trama y su tono, desarrollándolos para obtener un resultado de calidad, consolidando la película.

- Edición de voces.

El diálogo es el cuerpo comunicativo del guion cinematográfico. Puede ser externo, donde los personajes interactúan entre ellos o interno, dentro del propio personaje. Debemos tener en cuenta que un diálogo no es una conversación como la que mantendríamos en el mundo real. En la realidad mantenemos conversaciones donde hay frases incompletas, palabras erróneas, repeticiones, etc. En el diálogo de una película debemos encontrar el habla cotidiana en situaciones normales, parecidas a las nuestras, pero con un contenido más desarrollado que el nuestro, con una finalidad en función de la historia que se cuenta. Además, el diálogo en un largometraje debe ser preciso, con economía del lenguaje y limitaciones, diciendo todo lo posible con pocas palabras. McKee expone que el diálogo también debe llevar una dirección y un objetivo: “Cada línea o intercambio en la conversación ejecuta un paso en el diseño que hace crecer y cambiar la escena alrededor de un punto de inflexión.”¹¹⁸ Aun así, también debemos basarnos en la charla normal, utilizando sus expresiones, vocabulario, jergas, etc., elementos informales que sumen naturalidad y credibilidad. Al contrario que con el teatro, el cine es más visual que sonoro: “La estética del cine es visual al ochenta por ciento y auditiva al veinte por ciento.

¹¹⁷ Selby, A. (2013). Efectos de sonido, *La animación* (p. 123). Editorial Blume.

¹¹⁸ McKee, R. (1997). El texto, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 462). Alba Editorial.

Queremos ver y no oír ya que nuestra energía se centra en los ojos y sólo escuchamos a medias la banda sonora.”¹¹⁹

En el diálogo hay un intercambio de información a través de lo sonoro que llega a tomar varias formas, llegando a encontrar el diálogo fuera y dentro de la pantalla, siendo este último desarrollado junto al proceso de sincronización labial como referencia para el espectador. Ambas existen en conjunto en las escenas, apoyando al desarrollo de las acciones y sucesos dentro de la historia.

Por lo tanto, el diálogo debe ser conciso, sencillo y claro, pues el público debe comprender al momento lo que ha dicho el personaje para captar el mensaje y la intención, continuando la narración sin problemas.

Junto a los diálogos, se presta voz a las narraciones. Éstas explican al espectador los hechos, manteniendo una distancia del resto de personajes y apoyando la acción aunque no esté presente en escena. Normalmente la narración se hace en primera o tercera persona, de forma clara, directa y objetiva.

También debemos mencionar lo que se conoce como “lenguas sintéticas”, con diálogos que al oído no significan nada, dándole un toque de incoherencia. Se suelen utilizar para que objetos o criaturas se puedan comunicar unos con otros.¹²⁰

De la misma manera que el diálogo debe ser correcto en su construcción, la elección y edición de las voces que lo interpretarán también deben ser rigurosas y adecuadas. La voz del personaje expondrá al personaje tanto como su aspecto visual, pues gracias a ella el espectador puede captar la naturaleza y el fondo del personaje. Tanto la voz como el diálogo definen al personaje, matizándolo y estableciendo su papel y lugar en la película.

El actor de doblaje, no doblador, son interpretes que no solos se limitan a poner voz a un personaje animado, sino que los dotan de carácter a partir de su interpretación, haciendo que llegue a un público diverso.

Para dar voz a un personaje animado es necesario ser actor, pues se deben transmitir emociones y sentimientos únicamente con la voz para que el dibujo animado sea creíble. Es indispensable tener técnica interpretativa, lo que conlleva a un control de la voz y del habla.

También se cuenta con la guía y ayuda del director de doblaje, quien escoge a los actores para conseguir la voz adecuada para el personaje, guía a los actores para obtener los mejores matices, tonos y control y adapta los diálogos para un mejor entendimiento.

¹¹⁹ McKee, R. (1997). El texto, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 462). Alba Editorial.

¹²⁰ Selby, A. (2013). Diálogo y narración, *La animación* (p. 116). Editorial Blume.

Alejandro Noguera, director y responsable de la división de doblaje de Disney, Pixar, Marvel, ABC TV y Lucas Film para España y Portugal, explica el proceso que conlleva el trabajar con producciones animadas internacionales en lo referido a la voz: A la hora de crear los personajes, se trabajan con voces provisionales, sin terminar de diseñar la parte de la boca; Cuando se escoge al actor de doblaje final, éste hará la interpretación del personaje para poder dibujar y animar el movimiento del labio. “ En EE.UU. no se dobla, se crea el personaje directamente. En España nosotros tenemos que reemplazar una voz, así que lo ideal es que se parezca lo máximo posible a la original americana. Si el director ha tenido una intención creativa, con decisiones muy pensadas, nosotros tenemos que intentar respetarla en la medida de lo posible” ¹²¹

Para dar con estas conclusiones y solucionar aspectos que se dan durante la producción, Noguera se reúne una vez al año en EE.UU con los directores de los proyectos que se están produciendo y con el equipo de doblaje mundial, formado por alrededor de unas 14 personas. Así, desde las oficinas de Disney se les envía el material de las voces originales para que puedan preparar los castings de voces: “con ese material preliminar, en el que en la mayoría de ocasiones a la película le falta el color o algunas partes por animar, seleccionamos un traductor y un director de doblaje. Tras eso, llega el momento del casting de voces, primero principales y después secundarias. Lo siguiente es elaborar los calendarios de entrega de traducciones, adaptaciones y el doblaje propiamente dicho. Tras grabar las voces, el proceso siempre finaliza con la mezcla en los estudios Shepperton de Londres y el envío al departamento de operaciones para hacer la copia digital.” ¹²²

Cuando se dobla en otro idioma, el actor considera el registro original para un mejor resultado, lo cual conlleva un proceso más difícil de lo que sería un doblaje habitual. Además de este punto, se debe encajar con el resto del reparto, que seguirá unas directrices similares dependiendo del personaje a interpretar. Con ello, a la hora de traducir, se debe tener en cuenta el idioma y todo lo que conlleva: expresiones, jergas, tipo de registros, vocabulario, para hacerlo más cercano al espectador receptor de ese país, sin perder la visión ni el tono del audio original.

El actor de doblaje se ayuda de la traducción para poder adaptar mejor el diálogo, manteniendo la misma duración, encajando los labios y pudiendo improvisar en su interpretación.

Gracias a los avances digitales, las grabaciones duran menos, a pesar de que en general la duración de un proyecto varía de uno a otro.

Todo va a mayor velocidad, pero aun así se debe estudiar el personaje con la ayuda del director de doblaje, analizando los matices de la voz original y sobre todo el diseño del personaje, “porque en cada uno de los gestos que el dibujante ha trazado ha encontrado un matiz que resaltar.” ¹²³

De la misma forma, tendremos en cuenta todos estos aspectos a la hora de analizar, pues como vemos la voz expone al personaje y su correcto hacer y tratamiento.

¹²¹⁻¹²²⁻¹²³ MG, Morán, J. (2016). El talento de la voz. El doblaje en la animación. *Academia. Revista del cine español*, (219), 54. <https://www.academiadecine.com/wp-content/uploads/2016/09/Aca219web.pdf>

6.3.CONTENIDO EN ANIMACION

6.3.1 CALIDAD EN CONTENIDO

Analizando el aspecto de la forma que encontramos en los largometrajes animados, en este apartado estudiamos la calidad del contenido, su finalidad y desarrollo centrándonos en este estudio en el concepto de discapacidad. Todo ello para alcanzar a las nuevas generaciones de espectadores.

De esta forma mencionamos los siguientes:

- Innovación técnica
- Creación de personajes
- Documentación
- Originalidad
- Desarrollo de nuevos contenidos
- Temáticas
- Transmisión
- Aspectos culturales
- Difusión de estereotipos
- Aspectos educativos
- Uso correcto del lenguaje

Como podemos observar, incluimos algunos aspectos ya mencionados, como los aspectos culturales, los estereotipos, los aspectos educativos y sus valores, junto con otros diferentes que se relacionan entre sí, como la creación de personajes y la documentación. A continuación explicamos brevemente algunos de ellos.

- Innovación técnica

En este apartado haremos hincapié en la utilización de técnicas de animación desde un nuevo enfoque o en el desarrollo de nuevas técnicas y procesos que harán la diferencia entre una película y otra.

La animación es un área que siempre ha estado en constante evolución. Un ejemplo de esto lo tenemos en la utilización de la técnica 2D hasta la llegada de la animación 3D, donde parecía que los ordenadores habían desplazado la técnica tradicional.

En los últimos años, nuevas herramientas se han desarrollado en la industria. Podemos verlo en las películas producidas en los últimos años de estudios como Disney, DreamWorks, Sony o Pixar. Así, encontramos avances en realidad virtual, en renderizado, en 3D y en otras técnicas de animación. Todas las nuevas tecnologías empleadas en el campo de la animación hacen avanzar y desarrollar nuevas producciones que marcan la diferencia.

La innovación técnica se ha traducido en el tratamiento de la estética, puesto que las herramientas a emplear pueden llegar a influir en su apariencia, ya sea buscada con un propósito o no. Podemos nombrar la película Klaus (2019), de SPA Studios, con una apariencia 3D aunque en realidad es un film realizado en 2D. En este caso, encontramos innovación técnica al desarrollar nuevas herramientas para darle esa apariencia volumétrica con el uso de luces y sombras a la animación 2D. De esta

forma, obtuvieron un nuevo proceso que fue clave para obtener su característico estilo visual.

Otro ejemplo lo encontramos en *Ratónpolis* (2006), una película animada en su totalidad por ordenador con una apariencia de stopmotion. Su diseño bebe del estilo de las películas de stop motion de Nick Park, como *Wallace y Gromit*, pero con un movimiento y apariencia final en 3D, utilizando un programa que daba un aspecto más compacto y limpio a los personajes, alejándose de lo orgánico que aporta el material de ser stop motion. En ocasiones, estos cambios y pruebas vienen dados por la historia en sí, ya que al parecer en esta película había muchas escenas con agua, lo que en aquel momento dificultaba desarrollar en stop motion.

Por último, mencionar al Studio Ghibli, referente en la animación 2D. Considerado un estudio tradicional, han desarrollado numerosos largometrajes en animación 2D. Aún así, también han utilizado la animación digital, siendo su película *El castillo ambulante* (2004) una muestra de ello. Se empleó animación por ordenador para crear el movimiento del propio castillo ambulante y como apoyo para la pintura y la composición que se desarrollaba con la animación tradicional pero manteniendo su estética. En su libro *Biblioteca Studio Ghibli: El castillo ambulante* (2021), Francesc Miró, periodista y escritor, lo explica de este modo: "Comenzaron a utilizar técnicas digitales, pero era tal la obsesión de Miyazaki con que no pareciera digital; tal su sensibilidad de basarse en la animación tradicional... que ves una película como *Mi vecino Totoro* o *Ponyo en el acantilado*, que tienen ya unos cuantos años, y no ves demasiada diferencia." ¹²⁴

La innovación técnica está presente en numerosas producciones durante las dos décadas de los años 2000. Así, otro ejemplo de innovación la encontramos en la animación híbrida, con películas donde se combina la animación 2D-3D, obteniendo un efecto visual interesante.

Hay largometrajes dentro de este tipo de animación que están desarrollados con técnicas que utilizan elementos de ambas animaciones, como *Cel Shading* o sombreado plano, un tipo de renderización que consigue una apariencia de 2D en gráficos creados por ordenador al usar sombras planas. Esto es una muestra de las múltiples técnicas de ambos tipos de animación que al utilizarse juntas pueden conseguir resultados que por separado no se darían de la misma forma.

En este punto, mencionamos *Spider-man: Into the Spider-Verse* (2018). Donde se combina la animación originada por ordenador con técnicas tradicionales de dibujo, todo desarrollado por un equipo de más de 170 animadores, "formado por los mayores talentos del cine, los videojuegos y el arte." ¹²⁵

¹²⁴ Llorente, S. (29 de septiembre de 2021). De libro a película y viceversa: nos adentramos en 'El castillo ambulante' con Francesc Miró. *Culturplaza, Valencia Plaza*. <https://valenciaplaza.com/de-libro-a-pelicula-y-viceversa-nos-adentramos-en-el-castillo-ambulante-con-francesc-miro>

¹²⁵ Jiménez, J. (25 de junio de 2019). *Los secretos de la película 'Spider-Man. Un nuevo universo.'* RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20190625/secretos-pelicula-spider-man-nuevo-universo/1959200.shtml>

Con ello, se buscaba darle esa apariencia de dibujo a mano pero con la ayuda del ordenador, capaz de producir en mayor cantidad y velocidad, sin perder la expresividad ni sus referencias.

La innovación técnica requiere de prueba y error, de experimentación y talento, aspectos vinculados estrechamente con la calidad y que se analiza en el visionado de los largometrajes.

- Creación de personajes

La creación de personajes es un aspecto importantísimo para nuestro estudio. Como ya explicamos, el personaje es el vehículo con el que contamos la historia y por el que se desarrollan los hechos. Su actuación es un factor decisivo tanto para la narración como para el espectador, sobre todo para el público infantil y juvenil.

Anteriormente, mencionamos que los niños ven en los personajes animados un modelo a seguir e imitar. Aunque no son personas, deben estar contruidos con coherencia para que funcionen dentro de la historia, poseyendo unos valores y aspectos positivos para el público receptor y su época.

A la hora de analizarlos, debemos tener en cuenta la inclusión social que se lleva o no a cabo en la película y el tratamiento de los diferentes grupos sociales, razas, culturas y sociedades.

Un ejemplo de esto lo hayamos en Miyazaki, donde su filosofía se muestra en el momento de crear sus personajes femeninos. Anna Junyent, en su libro *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime* (2018), hace la siguiente aportación: “Destacan por su heroísmo y valentía, pero también por su autenticidad. Son mujeres fuertes, pero también sensibles; osadas, pero con miedo a perderlo todo. Su toque humano las hace cercanas a la realidad, por lo que es fácil identificarse con ellas.”¹²⁶

Este tipo de personajes ha influenciado a otros artistas y autores a la hora de desarrollar sus personajes femeninos, donde aparecen características similares, como en la película *Your Name* (2016) de Makoto Shinkai.

- Documentación

Previamente, desarrollamos el punto sobre documentación visual. En este apartado tratamos la calidad de la documentación que utilizan en los largometrajes para nuestro análisis.

¹²⁶ Jiménez, J. (17 de febrero de 2019). Las mujeres de Ghibli y Miyazaki que se adelantaron al #MeToo. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20190217/mujeres-ghibli-miyazaki-se-adelantaron-metoo/1883522.shtml>

Al igual que la visual, es necesario contar con todo tipo de documentación para desarrollar cada parte de la producción, ya sea el guión, la escenografía, la música, el color, los personajes o la misma animación. Toda la información que se recopile es necesaria para que la producción tenga calidad, dando credibilidad y atractivo a lo que construimos.

Todo empieza con una idea y es a partir de ella que comenzamos una investigación. Andrew Selby define este concepto como “un proceso mediante el que se identifica, recaba, ordena y procesa el material que se ha recogido a partir de fuentes directas o indirectas con el fin de entender por completo los conceptos que subyacen en una historia o hecho real.”¹²⁷

A partir de la investigación se pueden trabajar aspectos de la película de forma general o en profundidad, de forma individual o en grupo. A través de ella, se consigue mayor claridad, precisión y seguridad a la hora de trabajar, pues se llegan a tratar temas relacionados con hechos reales, históricos, adaptaciones, etc. Asimismo, se cubren aspectos de la historia en general, el momento histórico, lugar y ambiente en el que transcurre, información sobre la moda, el vestuario, el atrezzo, las costumbres, el arte, comportamientos, idiomas (coloquialismos, acentos, etc.), entre otros. Aquí hallamos todo tipo de material que puede ayudar al equipo en sus funciones. Para ello, es primordial contar con una metodología donde obtenga y agrupe toda la información posible y considerar al público receptor a la hora de emplear el material recogido, todo ello en relación a la cultura, religión, geografía, etc.

Al recopilar el material y la información, hay que ser conscientes y consecuentes sobre el contenido del mismo, filtrando y siendo precisos al momento de prepararlo. Es esencial captar el contexto del acontecimiento o de la historia, junto al uso de datos correctos, para que la investigación sea un éxito. Por lo tanto, hay que verificar, organizar y disponer la documentación; es imprescindible para la calidad de la obra, pues demuestra una preparación, un detalle y rigor en la producción del proyecto. La falta de previsión, precisión y revisión puede llegar a dañar y arruinar un proyecto en mayor o menor medida. Es cierto que se puede tomar licencias o encontrar información errada en la obra pero, por lo general, el mejor modo de evitar este tipo de situaciones es organizar y precisar la documentación, contando con la guía y ayuda de expertos y profesionales sobre la materia o constatar y consultar fuentes fiables de información.

Identificar y compartir la documentación entre el equipo es importante para un buen resultado, descartando el material innecesario para que se consiga una película con calidad.

¹²⁷ Selby, A. (2013). Investigación. ¿Qué es la investigación?, *La animación* (p. 66). Editorial Blume.

- Desarrollo de nuevos contenidos y temáticas

En nuestro análisis tenemos en cuenta el desarrollo de los temas a tratar en la película y la incorporación y desarrollo de nuevos contenidos, que pueden ser interesantes y enriquecedores para las nuevas generaciones.

La exposición de temáticas desde otros puntos de vista son examinadas para observar los nuevos enfoques tanto en la historia como en los personajes. Así, ponemos de ejemplo la saga cinematográfica de Skrek (2001), donde se muestra otra visión del antihéroe. Se aleja del cine infantil de príncipes y princesas que en aquella época producía Disney con éxito, contando un cuento de hadas pero de forma distinta: los protagonistas de estas películas son los personajes que en los cuentos suelen ser los malvados o los menos queridos por los niños, como un ogro. De esta forma, el film es un parodia que se burla de la misma estructura que la forma a través de una historia interesante y llamativa para todas las edades, con un tono de humor próximo a los adultos, enfocándolo en otros contextos más allá del infantil. Fue una película producida para todo tipo de públicos al ampliar su temática y contenido.

De la misma manera, los nuevos contenidos relacionados con la infancia y la juventud también serán identificados y estudiados como aspecto, como el bullying, la sexualidad, la soledad o la depresión, o más generales como el cambio climático, la muerte, la violencia de género o la discapacidad pueden ser interesantes y apreciativos si se hace un uso adecuado del contenido, dando lugar a nuevas situaciones que pueden ser cercanas al espectador de una forma novedosa. Podemos mencionar *A Silent Voice* (2016), película de animación japonesa basada en el manga homónimo de Yoshitoki Oima cuyo contenido trata sobre el acoso escolar y sus consecuencias: una chica es acosada por el protagonista de la historia a causa de su discapacidad. Además de la discapacidad y el bullying, hay referencias al suicidio y como el acosado se vuelve acosador, cambiando el enfoque que se tiene de cómo debe ser un protagonista.

Ya explicamos qué la calidad no radica solamente en la historia en sí, sino en la forma de contarla y transmitirla. De ese modo, valoramos tanto el nuevo contenido como la aplicación de estructuras narrativas innovadoras, junto a la imaginación y diligencia al momento de perfeccionarlas y exponerlas.

- Aspectos culturales, educativos y difusión de estereotipos

Estos tres aspectos han sido tratados en capítulos anteriores por lo que en este apartado exponemos su análisis, analizando el planteamiento que se hace de la representación cultural que hay en los largometrajes, la exposición y tratamiento de los valores educativos, pensando en que una película puede tener un carácter lúdico pero también formativo y didáctico. De esa forma, se examina la difusión de estereotipos negativos en personajes, grupos o situaciones, pues si se busca la calidad en el contenido, estas representaciones son erróneas y, en algunos casos obsoletas, aplanando los personajes y limitando la historia.

- Uso correcto del lenguaje

Como examinamos anteriormente, el lenguaje tiene una gran influencia en la historia,

pues los personajes se comunican entre ellos y transmiten información a través del lenguaje. Por ese motivo, el espectador debe entender al personaje y el uso del lenguaje debe ser acertado para una buena comunicación. En los largometrajes se halla en el uso de vocabulario informal o formal (dependiendo del contexto), la gramática, las expresiones y las jergas. En general se sigue un uso del castellano estándar, y dependiendo del diseño del personaje, encontramos acentos o fenómenos lingüísticos como el seseo o el ceceo. Aspectos que se nos hacen cercanos y ayudan al espectador a enfrascarse en la historia.

Lo que se examina y no se considera un uso correcto del lenguaje es el mal vocabulario, palabras o expresiones malsonantes u ofensivas pues muchas películas animadas van dirigidas a un público infantil. Tampoco es aceptado la discriminación lingüística a causa de particularidades propias del idioma en cuestión (ya sean las lenguas cooficiales o extranjeras), realizada de forma directa o sutil. Piedad Asturiano Molina- Niñirola de la Universidad de Murcia en su escrito *¡Jau, Rostro Pálido! Análisis sociolingüístico del discurso etno-racial en el Western* explica que los medios de comunicación establecen estructuras interpretativas: “Una gran parte de la estrategia textual de esta producción ideológica no funciona por lo que se dice, sino por lo que no se dice, lo que se ignora u omite, pero que siempre se implica. Así, no se limitan a transmitir o prescribir lo que la gente debería pensar sino cómo deberían hacerlo, fijando las condiciones de establecimiento y mantenimiento de una hegemonía ideológica.”¹²⁸

Este hecho lo hemos desarrollado con anterioridad enfocándolo en imágenes pero acontece de la misma forma en la lingüística.

La capacidad crítica de los espectadores más jóvenes aún no se ha completado por lo que este tipo de discursos forman modelos y esquemas con los que los niños imitaran la forma de actuar y de hablar bajo las actitudes que se presentan en esas películas animadas

Ninguna lengua es superior a otra, por lo que si no se controla estas situaciones, se llegan a presentar prejuicios y estereotipos a través de los personajes por su forma de hablar.

Al momento de analizar los diálogos de los personajes, consideramos estas posturas y tratamientos para exponer una mejor calidad.

- Originalidad y transmisión

Para nuestro estudio, examinaremos la originalidad del contenido y como se transmite.

El público consume hoy en día un gran número de productos audiovisuales. Aunque nos centremos en una franja de tiempo, esto no ha variado.

¹²⁸ Asturiano Molina- Niñirola, P. (Noviembre de 2005). “¡Jau, Rostro Pálido!” Análisis sociolingüístico del discurso etno-racial en el Western. *Tonos Digital, Revista electrónica de estudios filológicos* (10), 4. <https://www.um.es/tonosdigital/znum10/secciones/corp-jau.htm>

Al contrario, en los últimos años se han ido desarrollando muchos más proyectos de diferentes índoles, y mostrando la gran necesidad de historias que tiene el público. Aún así, y aunque haya una gran demanda con la consiguiente respuesta a ella, la calidad de las historias ha llegado a mermar en este transcurso de tiempo.

En ocasiones, encontramos historias que siguen la estructura de otras que han logrado la aceptación del público, pero que se traducen como algo repetitivo y sin fundamento. Por otra parte, hayamos obras que intentan alejarse de esas tendencias y encontrar historias atrayentes e innovadoras: Algunas parten de una nueva versión sobre lo ya conocido, pudiendo ser una readaptación o una nueva visión del director. Debemos ser conscientes del hecho de que muchas producciones dentro del cine de animación infantil se basan principalmente en relatos clásicos.

Son historias que conocen y que les gusta ver repetidas veces. Muchas de estas historias se han renovado varias veces durante los años, pues poseen características a su favor para su redifusión en los medios de comunicación y diversos formatos: “(...) al basarse principalmente en relatos clásicos, y por tanto intemporales, ubicados en espacios no contemporáneos y con un dibujo que no sigue las corrientes estéticas del momento, tales producciones se aseguran su periódica redifusión en televisión, su reestreno en las pantallas y su venta continua en los soportes para uso doméstico.”¹²⁹

Por ese motivo, es importante analizar la originalidad y la transmisión del contenido. Partiendo del concepto o idea generadora, la originalidad junto a la creatividad se origina a partir de las elecciones del creador; Igual que ocurre con el estilo gráfico, debemos decidir qué contar y qué excluir, a la vez de cómo transmitirlo. Todos tenemos referencias de largometrajes e historias, pero debemos alejarnos de los clichés, de ahí la importancia de la búsqueda de diferentes ideas, de otros puntos de vista para representar la original. Robert McKee exponía que “los clichés son la base de la insatisfacción del público, y como una plaga se difunden a través de la ignorancia, y llegan a afectar, como en la actualidad, a todos los medios narrativos.”¹³⁰

Para fomentar la originalidad y conseguir obtener un producto de calidad e interesante se debe buscar información.

¹²⁹ Pardo Cervera, U. (2015). *La perspectiva en animación: análisis de los fondos en largometrajes de animación producidos en California entre 1980 y 2005* (p. 7) [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/53350>

¹³⁰ McKee, R. (1997). Estructura y ambientación, *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed., p. 93). Alba Editorial.

Cuanta más búsqueda de documentación haya, más caminos y puertas abiertas tendremos para desarrollar la historia en todos los aspectos. Es ahí cuando elegimos qué aspectos y secciones formaran parte de nuestra historia y cómo poder expresarlas. La forma en como transmitimos la historia está relacionada con la originalidad de la película y su calidad. No es requisito pensar en cuanto gustará al público, si se venderá bien en el mercado o si debemos ser diferentes para conseguir éxito. No es ser excéntrico para hacer la diferencia, sino el conocer nuestra historia para saber transmitirla. Asimismo el autor no puede pensar que la historia solo debe gustarle o comprenderla el mismo, pues pierde la finalidad de su creación. Esas excusas obstaculizan un mejor desarrollo, si no se acepta la crítica constructiva, tanto la propia como la del equipo de la película.

Conocer las estructuras narrativas, los recursos literarios y el lenguaje cinematográfico hará que tengamos un mejor desarrollo de nuestra obra.

De la misma manera, podemos experimentar (con su proceso de prueba y error), utilizar técnicas, métodos y recursos técnicos, artísticos y gráficos para apoyar la narrativa: formas artísticas basadas en la época en la que se basa la historia, técnicas cuyos acabados aportan información y significado, diseños y estéticas pensadas para la historia que funcionan ante un público infantil por su cercanía a la forma que tienen los niños de representar el mundo, etc.

Todas estas elecciones del creador harán que la película destaque, sea original, innovadora y de calidad y son los elementos que consideraremos para diferenciar la calidad de las producciones escogidas en nuestro estudio.

6.3.2. CATEGORÍAS DE GÉNERO

Desde hace mucho tiempo se ha considerado a la animación como un género cinematográfico, pero esta afirmación es errónea: La animación es un proceso, una forma artística que tiene sus propios géneros, los cuales siempre están en evolución. Las películas se identifican a causa de compartir características comunes dentro de convenciones genéricas establecidas. Así, esas características están codificadas e indican esa agrupación o género.

El género es reconocido tanto por la audiencia como por los teóricos y académicos, junto con los guionistas, directores y demás creadores, quienes tienen conocimientos para desarrollar su trabajo, siendo conscientes del entendimiento sobre género que poseen los dos nombrados anteriormente.

En el campo de la animación siempre se ha discutido este concepto, identificando de alguna manera qué partes dentro de cada género han sido determinadas.

Paul Wells en su libro *Animation. Genre and authorship* (2002), explica que el género puede ser entendido como una categoría o tipo de película que es definida por sus partes visuales, técnicas o temáticas; También se lo define como una serie de códigos o convenciones, como una infraestructura a la narrativa de la película que funciona como una forma de ordenar e integrar, reconociéndolo como algo determinante para la coherencia y base de la película.

Estas son algunas definiciones que se utilizan para describir el concepto aunque, como bien explica Wells, se produce desde el cine de acción real. Esto es inevitable

en nuestra área pero debemos pensar que la animación posee sus propias definiciones genéricas, ya que tiene sus propios modos y procesos de producción.¹³¹ “Simultáneamente, la animación puede ofrecer un comentario sobre iconografía de género, infraestructura, bricolaje, códigos y convenciones.”¹³²

Wells citaba a Stuart Kaminsky quien sugería que el género es esencialmente “un cuerpo, un grupo o categoría de trabajos similares, siendo esta similitud explicada como el hecho de compartir un número suficiente de motivos para que podamos identificar trabajos que encajan correctamente en un tipo o estilo de película en particular(...)”¹³³

Además, agregaba algunos términos calificativos que sirven como estructuras fundamentales de otros aspectos que se relacionan entre sí:

Tema: una premisa conceptual o intelectual.

Motivo: una idea recurrente dominante.

Arquetipo: aspecto cultural simbólica e históricamente determinada dentro de una comunidad.

Como observamos, la animación posee sus propias condiciones y terminología. Con un vocabulario gráfico, representa el mundo material tal como lo conocemos y es capaz de mostrar de la misma manera los estados de conciencia como la memoria, la fantasía o el sueño. Tiene la capacidad de resistir fácilmente las convenciones del mundo material y la representación realista que caracteriza al cine de acción en vivo, por ese motivo es normal pensar que se hayan incluido convenciones genéricas de ese cine que pasan casi desapercibidas.

Categorías de género.

Asimismo, en la animación podemos encontrar siete categorías que sirven como punto de partida en el debate sobre el género en el campo de la animación. Son conocidas como “estructuras profundas”, “que se acercan a los ‘ciclos de movimiento’ literales, metafóricos y simbólicos y al principio de auto-enunciación que sustenta su estética.”¹³⁴ A continuación, las exponemos:

- Abstracta: en esta categoría se incluyen las producciones más cercanas a la experimentalidad narrativa. Al estar fuera de las convenciones narrativas, se exploran aspectos como aquellos más expresionistas o enfoques no lineales. Las obras que encontramos categorizadas se acercan a la investigación formal de la animación, experimentando con técnicas, alejándose de la base textual.

¹³¹ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (pp. 43-44). Editorial Wallflower Press.

¹³² Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 48). Editorial Wallflower Press.

¹³³ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 45). Editorial Wallflower Press.

¹³⁴ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 67). Editorial Wallflower Press.

Los autores son influenciados por otros artistas, encontrando diferentes orientaciones en cuanto al significado de las interpretaciones.

- Deconstructiva: se incorporan obras animadas donde se produce una ruptura de los métodos de construcción formal.

Así se origina “(...) un despliegue de las razones y los métodos de su construcción con el fin de obtener un efecto cómico o crítico.”¹³⁵ Estas producciones son auto-reflexivas, pero con la desconstrucción como tema de sus revelaciones narrativas, como cuando se rompe la 'cuarta pared' por parte de algún personaje. Se mantiene la integridad del espacio y el contexto narrativo, estando cerrado, pero reconociendo la presencia del espectador en el acto de mirar.¹³⁶

- Formal: está compuesta de animaciones donde la narrativa es coherente y lineal. Se llega a ampliar los parámetros estéticos y técnicos de expresión propios de la forma animada. “Si bien no es un ejercicio puramente formal, estas piezas funcionan en base al máximo grado de extrapolación de un mínimo grado de principios conocidos.”¹³⁷ Se exhiben todas estas circunstancias para que el público cree interpretaciones, basadas en la representación de un mundo.

- Política: esta categoría esta formada por películas de intencionalidad ideológica, moral o política, utilizando el medio para expresar esas afirmaciones. Estas películas funcionan dentro de los parámetros de la propaganda, la información pública, la instrucción educativa y la defensa de la sociedad, utilizando una estructura central dentro de la narración y la estética como apoyos para una mejor transmisión y recepción.

- Paradigmática: incluye películas basadas en otras fuentes visuales o literarias, como adaptaciones de cuentos infantiles, cómics o clásicos de la literatura. A la hora de construir las historias pueden cumplir con los códigos y convenciones de las fuentes existentes, tanto los relacionados con los estilos como con la propia narrativa para crear una coherencia en toda la producción. “Aunque existe cierta variabilidad en las secuencias y en relación con los efectos en estos trabajos, existe un alto grado de consistencia debido a la necesidad de una identidad particular en las áreas más competitivas de los mercados de transmisión.”¹³⁸

¹³⁵ Selby, A. (2013). Categorías de géneros en la animación, *La animación* (p. 43). Editorial Blume.

¹³⁶ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 68). Editorial Wallflower Press.

¹³⁷ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 67). Editorial Wallflower Press.

¹³⁸ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (pp. 70-71). Editorial Wallflower Press.

- Primigenia: categoría donde encontramos proyectos basados en sueños, consciencia... Definen y exploran emociones, estados de conciencia y sentimientos, representando las consecuencias del pensamiento consciente e inconsciente, todo ello a través de la estética y sus características animadas.

“Muchas animaciones tienen el tono, el estilo y la persuasión surrealista del sueño o la pesadilla, y las imágenes del recuerdo, el reconocimiento y el recuerdo a medias. Esta estética ambivalente tiene un estatus cognitivo pero una ilusión etérea; (...) Estas obras tratan a menudo del aparato sensorial, o de su negación, como tema de su texto, y aparecen ambos en caricaturas.”¹³⁹

- Renarración: introduce animaciones con nuevas perspectivas de historias preexistentes. Para estas reinterpretaciones se utiliza un vocabulario específico de la forma que lo distingue del resto de composiciones, ya que reestructura la narrativa en relación a la representación del espacio, el tiempo y la perspectiva. Para ello se usa la metamorfosis como herramienta narrativa, “(...) y tal condensación provoca la máxima sugestión de lo que es esencialmente el desenlace de la historia.”¹⁴⁰

De esta forma, encontramos puntos de vista diferentes sobre acontecimientos e historias, con puntos de atención que varían en relación con los que se suelen emplear. “Tales narraciones no solo promueven los tipos tradicionales de surrealismo y subversión cómica de la caricatura, sino que revisan los significados de sus referencias culturales.”¹⁴¹

6.3.3. TRANSMISIÓN DE CONCEPTOS

En esta sección analizamos conceptos como el de discapacidad, siendo la base del estudio que realizamos. Aunque ya hemos desarrollado el contenido previamente, también analizamos el tratamiento de la multiculturalidad, diversidad y violencia. Estos temas son importantes para nuestro estudio porque condicionan el enfoque y el desarrollo de la discapacidad.

Acontece lo mismo con otro tema que analizamos en los largometrajes: la igualdad de género. Previamente aludimos a este hecho en relación al número de mujeres que ocupan la dirección de un largometraje; en este apartado examinaremos el tratamiento que reciben los personajes femeninos en los largometrajes animados producidos para el público infantil-juvenil. Es importante analizar estos aspectos pues el enfoque que se use influye en el niño y su socialización. Como ya dijimos, el cine puede educar si usamos sus recursos audiovisuales de forma correcta, pensando en esa función desde las producciones.

Nuestra sociedad sigue situando la figura masculina en el centro de atención, justificando el rol de la mujer desde la biología, obteniendo funciones enfocadas en el cuidado a otros, en el ámbito doméstico y reproductivo.

¹³⁹ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 71). Editorial Wallflower Press.

¹⁴⁰ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 69). Editorial Wallflower Press.

¹⁴¹ Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship* (p. 70). Editorial Wallflower Press.

Como muchos otros medios y artes, el cine ha mostrado esa realidad, poblada de estereotipos sobre la imagen de la mujer y el hombre, transmitiendo normas de comportamiento social y entre individuos.

Aunque ha habido una evolución, en muchos casos se siguen manteniendo roles entre hombres y mujeres que distan de la igualdad, como ocurre en algunas películas donde se muestra el papel de cada uno dentro de una relación de pareja.

A través de las décadas se ha mostrado en numerosos largometrajes mujeres frágiles y sumisas, dependientes en la historia y situadas bajo la sombra de un hombre, situando sus acciones alrededor de él. Este modelo narrativo y de conducta influyó en el público infantil, manteniéndose en el tiempo. Por ese motivo, es esencial estudiar este tipo de proyecciones y tratamientos, enfocándonos en diferentes criterios. En el estudio *Análisis de Género del Cine de Animación Infantil como Recurso para una Escuela Coeducativa* de las doctoras Rosario Mérida Serrano y Tarxilias Heras Peinado de la Universidad de Córdoba, examinan varias proyecciones de tres de las productoras con más reconocimiento a nivel global: Disney, Pixar y DreamWorks. Su análisis e investigación incluía criterios que nosotros también tendremos en cuenta, como examinar el número de personajes femeninos y masculinos en el film; analizar estereotipos sobre la mujer en relación a su estética, emoción o personalidad; observar las representaciones de la amistad entre los personajes femeninos y de las relaciones no románticas entre personajes masculinos y femeninos; considerar el uso de acciones y comentarios sexistas; distinguir los tipos de trabajos y roles desempeñados por personajes femeninos o relacionados a ellos; o revisar , las ambiciones y perspectivas de vida de los personajes femeninos.

“Mientras que los personajes masculinos tienen aspiraciones, corren aventuras y ocupan espacios sociales de forma normalizada, en los personajes femeninos se trata como algo excepcional enfatizando esta situación en la película o convirtiéndolo en la trama argumental principal. De esta forma, se infravaloran los derechos de la mujer ofreciendo al público que lo visualiza una percepción de anomalía que favorece la desigualdad de género, privando a las niñas de construir su identidad desde un punto de vista de igualdad normalizada.”¹⁴²

6.3.4. DISCAPACIDAD. TIPOLOGÍA

Siguiendo el concepto de discapacidad, en este apartado tratamos aspectos que complementan su estudio alrededor de los personajes y de las películas en general. Así, se diseñan las tablas a partir de estos puntos:

¹⁴² Mérida Serrano, R. y Heras Peinado, T. (2021). Análisis de Género del Cine de Animación Infantil como Recurso para una Escuela Coeducativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (62), 186. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.86062>

- Grado de la discapacidad: se muestra una escala de cinco niveles (grados) que caracterizan la discapacidad según la existencia de la misma en relación a la dificultad que posee una persona para realizar actividades de la vida diaria. El criterio es el siguiente: ¹⁴³
 - Grado 1. Discapacidad nula. El personaje puede tener signos de la discapacidad, pero no hay dificultad alguna para las AVD.
 - Grado 2. Discapacidad leve. El personaje sigue teniendo signos de la discapacidad y aunque hay dificultades para ciertas actividades, se pueden llevar a cabo.
 - Grado 3. Discapacidad moderada. Hay signos de la discapacidad pero, al contrario que la anterior, hay una reducción de la capacidad para realizar actividades diarias, pero pudiendo ejecutar la de autocuidado.
 - Grado 4. Discapacidad grave. Repercute al desarrollo de las actividades a realizar en general.
 - Grado 5. Discapacidad muy grave o permanente. Inviabilidad a la hora de ejecutar cualquier actividad diaria.
- Posibles causas de la discapacidad: Estudiaremos las causas por las que se originó la discapacidad. Podemos encontrar su origen a causa de un tercer individuo, accidente, enfermedad, o de nacimiento; en las películas la discapacidad puede ser causada por magia, un embrujo o hechizo. Consideraremos también otras posibilidades.
- Dificultades: analizaremos los distintos inconvenientes u obstáculos por los que pasará el personaje para ejecutar diferentes acciones en la historia, pudiendo ser de las más sencillas hasta las más decisivas para el transcurso de la película. Estudiamos como a pesar de los inconvenientes puede llegar a realizar sus motivaciones.
- Evolución del personaje: en este punto examinaremos el crecimiento y desarrollo del personaje referente a su discapacidad y el medio en el que convive y transcurre la trama.
- Tratamiento y medidas de apoyo a la discapacidad en la película: estudiamos como se trata la imagen de discapacidad en las películas de animación, con representaciones realistas y objetivas y un lenguaje apropiado. También se analiza el apoyo dado a los personajes con discapacidad, ya sea en forma de personajes, grupos o situaciones que los secundan.

¹⁴³ Conceptos Jurídicos. (s.f.). *Grados de discapacidad. Derecho Laboral.*
<https://www.conceptosjuridicos.com/grados-de-discapacidad/>

- Ambiente normalizado: examinamos el ambiente en el que se desarrolla la historia y en el que convive el personaje con discapacidad para observar el nivel de inclusión social y si su entorno normaliza la situación del personaje (si llega a haber discriminación o tratos exagerados que van desde la pena hasta actos violentos) y el tipo de prejuicios que pueden aparecer en el film.
- Concepción social de la discapacidad en la película: analizaremos si la concepción social de la discapacidad entre los personajes es positiva y realista, acercándose a la verdadera situación de los personajes con discapacidad, sin dramas ni pesadumbres.

7

RESULTADOS

RESULTADOS

Tras el análisis y revisado de los 255 largometrajes de animación que hemos seleccionado, en este apartado exponemos los resultados obtenidos a partir del método expuesto en la metodología. De nuevo destacamos la presencia de la discapacidad y su tratamiento, en forma de personajes y situaciones y como punto en común para realizar esta selección y posterior estudio.

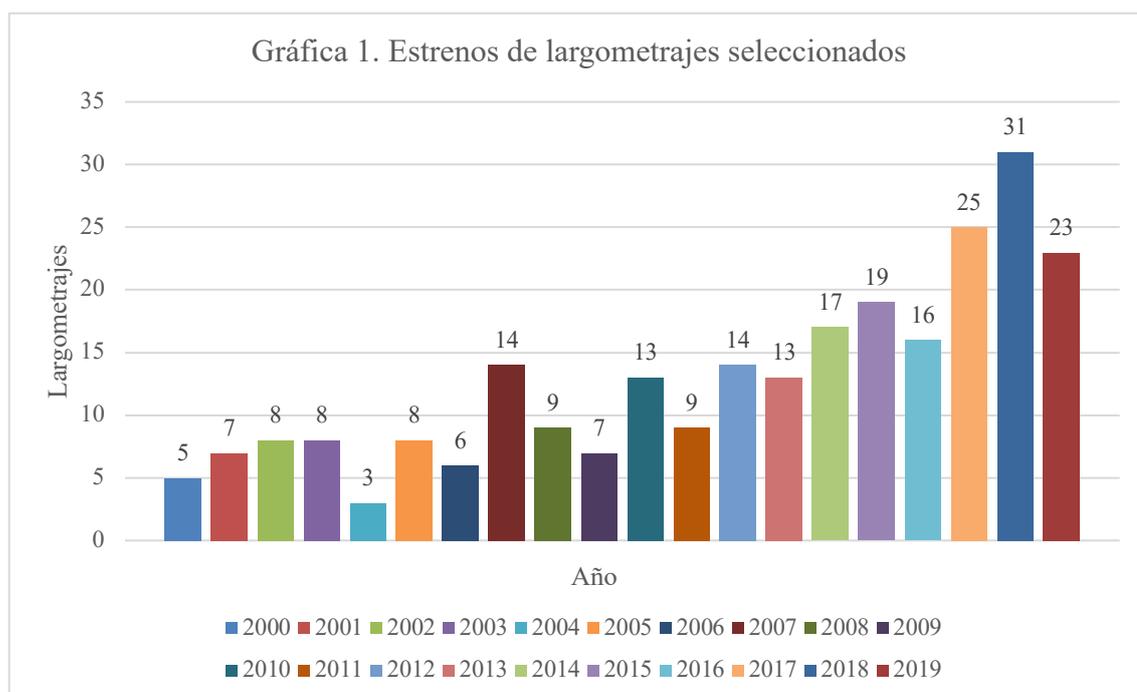
Ofrecemos los resultados de una forma estructurada y metódica, siguiendo el mismo procedimiento por el que optamos para desarrollar las tablas. De esta forma, presentamos los resultados acaecidos dentro de tres bloques de información general, contenido y discapacidad respectivamente, incluyendo nuevos apartados de análisis originados al comparar diferentes datos para una mejor comprensión y establecer conclusiones.

A continuación, y con el apoyo de gráficas Excel, ofrecemos los resultados secundados con una descripción que será ultimada en la sección de Conclusiones.

7.1. 1º BLOQUE. INFORMACIÓN GENERAL

Como ya mencionamos, en este apartado tratamos la información referente a los datos técnicos de los largometrajes: año, país productor, compañía, dirección, técnicas de animación y duración de cada pieza.

AÑO



Iniciamos nuestro análisis con esta gráfica que revela los años de estreno de las películas que hemos examinado. Como ya expresamos anteriormente, nuestro estudio hace hincapié en aquellas películas cuyo contenido está presente el tema de la discapacidad. Por lo que después de revisar todos los largometrajes proyectados en España, escogimos aquella en la que aparezcan personajes y situaciones que apoyen nuestro análisis.

Aunque en esta gráfica se muestran los estrenos de los largometrajes proyectados en nuestro país desde el año 2000 al año 2019, se reflejan solamente aquellas películas estrenadas en salas de cine. Esto quiere decir que no incluimos aquellas películas que, siendo establecidas en algún momento de la década, su proyección y uso no estaba destinado a las proyecciones en cine. Así, encontramos películas cuya edición estaba destinada a medios de reproducción doméstico, como en VHS, DVD o directamente un producto para televisión. Uno de muchos ejemplos lo encontramos en películas secuelas de los clásicos de Disney en los primeros años de los 2000, como *El jorobado de Notre Dame 2* (2002) o *Atlantis: el regreso de Milo* (2003); esta última estaba pensada para una serie de televisión que nunca se llegó a realizar.

Otro dato a tener en cuenta es que los años de estreno de las producciones extranjeras, ya sean estadounidenses, europeas, asiáticas, latinoamericanas o africanas difiere con el estreno en España, siendo este último posterior. Este hecho acontece debido a

decisiones comerciales y motivos de distribución, además de que es una gran cantidad de material y poco tiempo. El periodista Yago García, crítico y redactor para la revista Cinemania, lo expone a través de la explicación de la distribuidora Vértice 360 o Golem Distribución: "Se basa en analizar la competencia, las épocas del año en relación a la recaudación, la carrera de la película por festivales que puedan servir como promoción a la misma o el estreno de la película en otros países o territorios similares". [...] "el tiempo, la estacionalidad del ocio o que haya el suficiente equipo para promocionarla".¹

Una película es un producto que ya se piensa para una época concreta del año, teniendo en cuenta los acontecimientos importantes del año y sabiendo como compensar y conciliar la competencia, las modas y esos momentos tan concretos. Un ejemplo lo observamos en el cine de animación, cuando las épocas del año en la que claramente los niños y adolescentes ven muchos más largometrajes en cartelera son verano, Navidad y algunos puentes esporádicos. En definitiva, son momentos ideales para atraer al público más joven y a las familias a las salas de cine.

Aunque ambas distribuidoras explican esta situación dentro del cine de acción real, el ámbito de la animación no es distinto, ya que juntamos estos factores antes descritos con la gran influencia que posee el mercado estadounidense, coordinando los calendarios y fechas de estreno con el de EE.UU.

Además, otro punto que debemos mencionar de estos años y que tiene repercusiones en las industrias culturales fue la piratería durante los 2000, en relación con el crecimiento y la expansión de internet cara al público, como uno de los acontecimientos que ha afectado a la industria del cine. La piratería ha ido evolucionando a la par que los nuevos avances tecnológicos, permitiendo nuevos métodos para llevarla a cabo mientras que las industrias culturales han buscado sistemas para evitarla todo lo posible. Ricard Gil de la Universidad de Navarra en su artículo La Piratería en España: El caso de la industria musical y el cine explica una decisión de distribución que se toma para evitarla: "Las distribuidoras extranjeras han encontrado un sistema para evitar la piratería mediante la sincronización de las fechas de estreno en diferentes países. A partir del año 2000, las distribuidoras empezaron a acortar el tiempo entre los estrenos de las películas en Estados Unidos y los estrenos de estas mismas películas en otros países".²

Como podemos observar en ambas gráficas, el número de películas en taquilla durante los primeros años del 2000 decrece considerablemente en 2004 y posteriormente en 2008 y 2009, aunque con diferencias entre ellas. En 2004 tenemos un total de 10 películas animadas estrenadas ese año en España, una cantidad pequeña comparándola con años anteriores, donde se proyectaban entre 15-20 largometrajes al año. De esos diez títulos solamente contamos con tres de ellas al mostrar personajes con algún tipo de discapacidad: Shrek 2 de DreamWorks, Zafarrancho en el rancho y Los Increíbles de Walt Disney.

¹ García, Y. (21 de julio de 2011). *El calendario de cine: ¿cómo se deciden las fechas de estreno de las películas?* Cinemania. 20 minutos. <https://www.20minutos.es/cinemania/noticias/el-calendario-del-cine-como-se-deciden-las-fechas-de-estreno-de-las-peliculas-4440/>

² Gil, R. (2006). La piratería en España: El caso de la industria musical y el cine (p. 43) *IESE Occasional Paper*, N°7/1, IESE Business School. Universidad de Navarra, 7. <https://www.iese.edu/media/research/pdfs/OP-07-01.pdf>

Si nos enfocamos en nuestro país, todos estos aspectos están sujetos a una industria y un mercado que tiene altibajos, con un sector cinematográfico propio que no es tan fuerte en su distribución y producción (el coste en la calidad es alta) como el de otros países. Así y como vemos en la gráfica de estrenos de largometrajes en general, podemos nombrar el descenso de número de largometrajes en el año 2004.

Jessica Izquierdo Castillo, en su tesis doctoral *Distribución y exhibición cinematográfica en España. Un estudio de situación de negocio en la transición tecnológica digital*³, explica la situación dada en este periodo, donde solo hay un pequeño porcentaje de empresas distribuidoras operando, en comparación con el número de ellas que se da de alta.

La autora, a partir de datos otorgados por el Instituto Nacional de Estadísticas (INE) expone que hay 1078 empresas registradas como distribuidoras de cine, pero no se corresponde con las 177 distribuidoras con actividad que realmente había en ese año. (p. 196).

Debemos recordar que estos datos engloban todo el cine, no solo el de animación. De la misma forma que se habla de distribución en general, no solo de las películas estrenadas en las salas de cine. Se puede distribuir por otro tipo de circuitos secundarios pero nuestro interés está en la exhibición en salas de cine. Por lo tanto, si nos centramos en el cine de animación el número de largometrajes es mucho menor, como vemos en los datos de las gráficas.

De esta forma en el año 2004, el número de empresas es menor en comparación con años anteriores, ocurriendo lo mismo con las empresas productoras. Esto se traduce a una distribución menor de películas como vemos en las gráficas anteriores. (p. 197).

Después del año 2004 vemos un ascenso en el número de películas, tanto de las seleccionadas como de las totales. Aunque hay diferencia en los años 2005 y 2006 entre las gráficas, pues la vinculada a nuestras películas seleccionadas muestra unos picos más desiguales, en ambas el 2007 fue un año muy productivo. Además de este dato, el año 2007 fue un año favorable para el cine español, donde “se alcanzó un nivel de producción de 172 (37 de ellos documentales y cinco de animación), lo que supone la cifra más alta en los últimos 25 años” (Fernández y Barco, 2010, p. 7)⁴

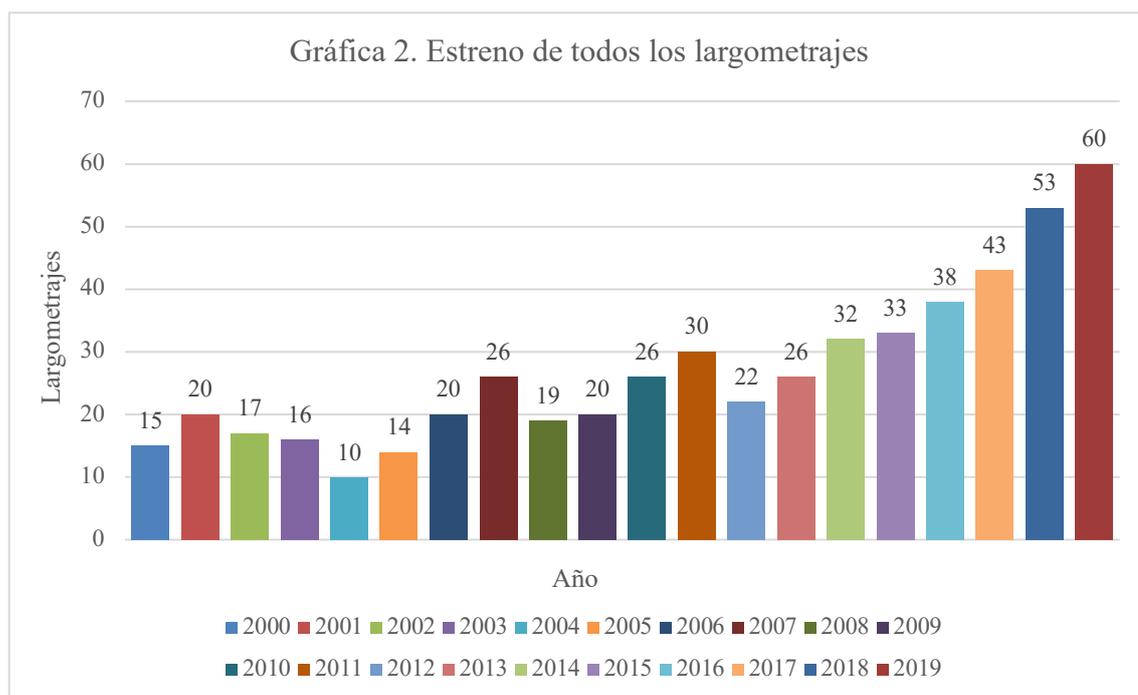
Para nuestro análisis mencionamos títulos del año 2007 tan variados como la coproducción española-francesa *Nocturna*, una aventura mágica, *Donkey Xote* o *De profundis*.

³ Izquierdo Castillo, J. (2007). *Distribución y exhibición cinematográfica en España. Un estudio de situación de negocio en la transición tecnológica digital*. [Tesis de Doctorado, Universitat Jaume I]. Catalan Open Research Area. Tesis Doctorals en Xarxa.

<https://www.tdx.cat/handle/10803/10466#page=1>

⁴ Fernández, F y Barco, C. (2010). Visión general del panorama audiovisual español. *Producción cinematográfica: Del proyecto al producto*. (p. 7). Ediciones Díaz de Santos, S.A. <https://www.editdiazdesantos.com/wwwdat/pdf/9788479789350.pdf>

Centrándonos en los primeros años del 2000 hasta la subida del 2007, tenemos una media de 6,2 películas escogidas por año. Sin embargo, en el año 2007 encontramos una subida a 14 largometrajes seleccionados de los 26 que se estrenaron, incluyendo largometrajes para un público adulto y en técnica mixta, con parte en animación y otra en acción real, como Alvin y las ardillas o Encantada: la historia de Giselle. A continuación, representamos los estrenos totales de cada año en la gráfica siguiente para una mejor comparativa.



Como mencionamos anteriormente, en los años 2008 y 2009 hay un descenso que vuelve a dejar los valores como en los primeros años de la década. De las 26 películas en taquilla en el año anterior, nos situamos en los dos siguientes años con 19 y 20 largometrajes respectivamente, de los cuales casi la mitad forman parte de la selección de nuestro estudio. Así, podemos mencionar películas como El valiente Despereaux o Space Chimps: misión espacial en 2008 y Los mundos de Coraline o Cuento de Navidad en 2009.

Con esta pequeña bajada en número de largometrajes en 2008, seleccionados un poco menos de la mitad de nuevo para nuestro análisis. Ese año estuvo marcado por la crisis económica mundial junto con huelgas y reivindicaciones laborales de guionistas y actores en Hollywood, que influyeron en el mercado y su distribución. Además de ello, hubo una gran apuesta por el cine de animación, apareciendo en el panorama la película Kung Fu Panda, una de las franquicias más exitosas en taquilla y dentro del propio DreamWorks. En España, hubo 48 coproducciones con otros países y 124 propias, de las que podemos destacar los largometrajes animados como Misión en Mocland: una aventura superespacial u Olentzero y la hora de los regalos, ambas pertenecientes a nuestra lista de estudio.

Por otro lado, en España encontramos una primera década que produce 38 largometrajes animados hasta el año 2008. El periodista Alexis Ojeda de Aula Magna

explica por medio del estudio de Mercedes Álvarez San Román titulado *An Age of Splendour for Contemporary Spanish Animation: Evolution of an Industry Over the Last Four Decades* los factores que propiciaron estos sucesos: “Uno de los factores que incrementó la producción fue la creación de nuevos canales de televisión, que propició el aumento de la demanda de contenidos audiovisuales y, además, acrecentó las posibilidades de financiación al estar sometidos por ley a destinar el cinco por ciento de sus beneficios a la producción cinematográfica. Otro factor de su auge fue el asentamiento del mercado de vídeo, que abrió una nueva vía para la amortización de películas. También fue clave la bonanza económica y los intercambios comerciales globales”.⁵

Un ejemplo de largometrajes de este periodo y que además cuenta como largometrajes seleccionados para nuestro análisis son *El ladrón de sueños* (2000), *El Cid: la leyenda* y *Los Reyes Magos*, ambas del año 2003.

A partir del año 2010 hallamos un ascenso in crescendo de los valores en ambas gráficas, aunque menos acusado en la perteneciente a nuestra clasificación.

En la primera gráfica observamos una media de 18 películas seleccionadas durante esta segunda década, pero la lista de largometrajes ha tenido altibajos a la hora de seleccionarlas.

Si analizamos las fechas, hay tres años a lo largo de este período que tiene un menor número de películas recopiladas en las que aparecen personajes con discapacidad: en 2011 tenemos 9 largometrajes, número que aumentará el siguiente año con cinco títulos más; otro año a mencionar es el 2016, donde hay una pequeña bajada que aumentará el siguiente año, pasando de 16 películas a 25 para analizar; sin embargo, el año 2019, el último de nuestro estudio, encontramos una bajada repentina de siete títulos, obteniendo 23 películas para revisar.

Por otro lado, en la segunda gráfica encontramos que los estrenos en esta década han crecido de forma exponencial, con 38,9 películas de media y aumentado el doble desde el año 2010 al 2019, pasando de 30 a 60 largometrajes al año. Hay una clara diferencia entre el total expuesto y el total de piezas recopiladas por año, siendo esta última menos de la mitad del total.

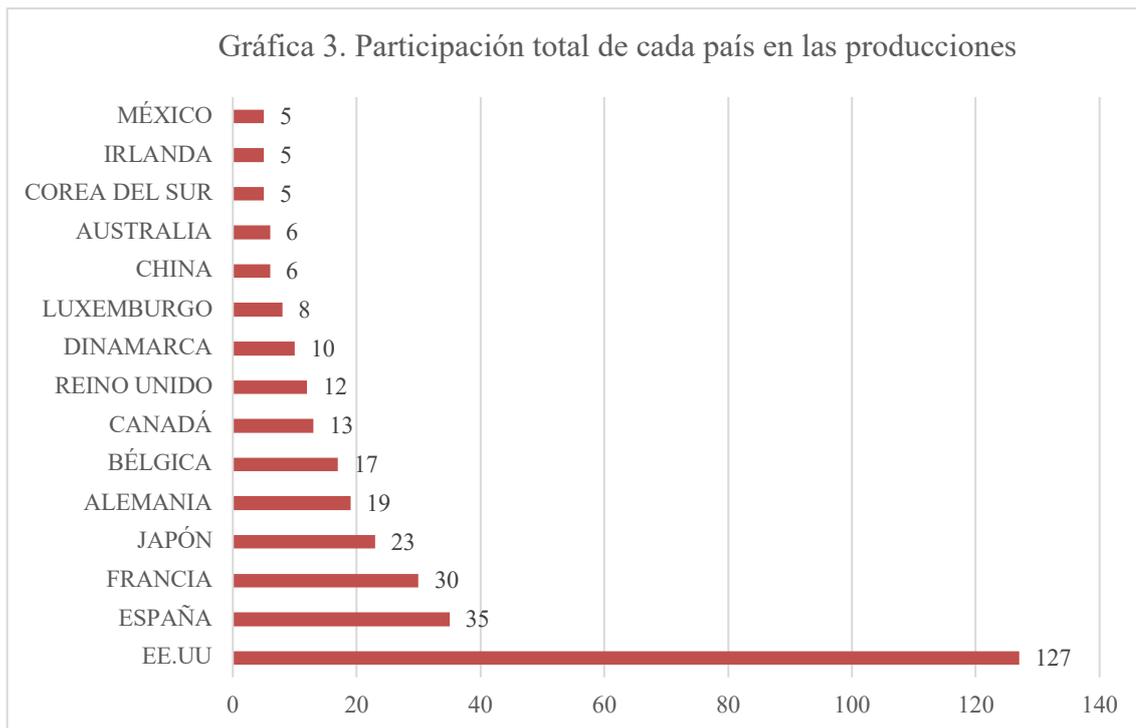
Si observamos de nuevo las gráficas, aparece ese afianzamiento en forma de crecimiento gradual, siendo en la gráfica de estrenos en general más visible mientras en la perteneciente a nuestra selección es más escalonada, con valores algo más bajos en diferentes años.

⁵ Ojeda Carrasco, A. (28 de julio de 2023). La UC3M analiza la actual época dorada del cine de animación en España. *Aula Magna Periódico Universitario en Andalucía y Madrid*. <https://www.aulamagna.com.es/la-uc3m-analiza-la-actual-epoca-dorada-del-cine-de-animacion-en-espana/>

NACIONALIDAD

En este apartado trataremos la nacionalidad de las producciones escogidas y proyectadas en nuestros cines desde el año 2000 al 2019.

Como podemos observar en esta tercera gráfica estudiamos la participación total de los países que han intervenido en las producciones seleccionadas en nuestro análisis, siendo estas unas 253 películas, donde contamos tanto producciones propias como coproducciones que contengan la presencia de personajes con discapacidad.



Dentro de nuestro listado, Estados Unidos es el país que más ha contribuido a la hora de producir con una participación en 127 largometrajes, donde las compañías y estudios estadounidenses se han asociado con otros de diferentes países como Japón, Canadá, Australia, Reino Unido, China, Francia, Nueva Zelanda, Dinamarca, Alemania, Corea del Sur o México y teniendo una producción propia de 103 películas. Así tenemos títulos como *La novia cadáver* o *Valiant*, coproducciones con Reino Unido, *Los superhéroes* con Corea del Sur o *El Reino de las Ranas*, una coproducción con China.

En segundo lugar está España. De nuestro estudio, es el país que más largometrajes animados ha proporcionado después de Estados Unidos, con un total de 35 largometrajes en los que se ha involucrado. Entre los países con los que suele coproducir, podemos nombrar Francia, Canadá, Cuba, Holanda, Italia, Reino Unido, Alemania o Bélgica. Algunos ejemplos de coproducciones que podemos nombrar son *Nocturna*, una aventura mágica (2007) o *Meñique* y *el espejo mágico* (2014).

Aunque hay una gran distancia con EE. UU, las producciones españolas han ido creciendo a lo largo de las dos décadas, con 29 película de producción propia como *Dragon Hill: La colina del dragón* (2002), *Cher Ami* (2009) u *El apóstol* (2012).

El tercer lugar lo toma Francia, participando en 30 largometrajes en los que encontramos personajes con discapacidad; dos de esos títulos son de propia producción: *Zarafa* y *¿Dónde está mi cuerpo?* Dentro de nuestra lista, las compañías francesas han participado en numerosas coproducciones, siendo uno de los principales países europeos de producción animada, topándonos con la colaboración con países como Canadá, Bélgica, España, Luxemburgo, Reino Unido, Alemania, Dinamarca, Italia, EE. UU, Polonia, Japón o China. Así, nombramos películas de una gran variedad estilística y temática como *Persépolis* (2007), *Cazadores de dragones* (2008) o *Phantom boy* (2015).

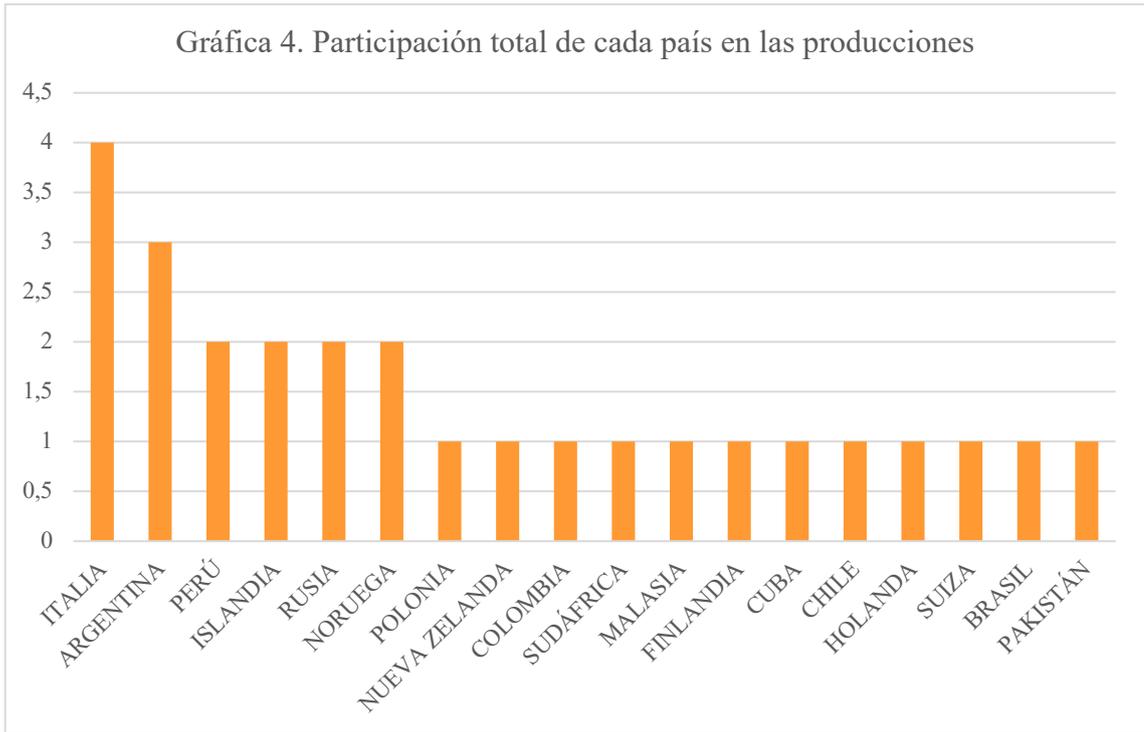
Japón se encuentra en el cuarto lugar de nuestro estudio, cuya propiedad está en 23 largometrajes, salvo dos de ellos que son una coproducción: *La película de Tiger* (2000) con EE. UU y *Mutafukaz* (2017) con Francia.

Algunas de las películas de nuestro estudio forman parte de grandes franquicias del manga y el anime como *One Piece*, *Dragon Ball* o *Sword Art Online*, continuando las aventuras de los personajes a menudo con nuevas historias separadas de la trama principal.

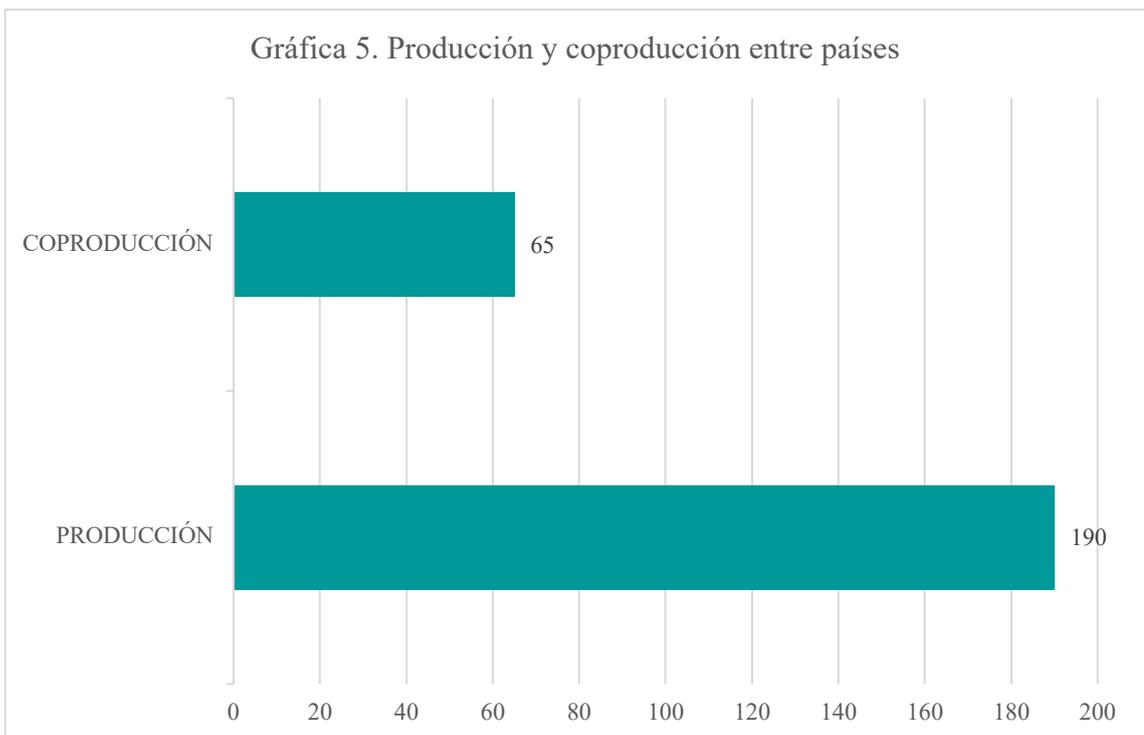
En el quinto lugar tenemos a Alemania, con una participación en 19 largometrajes, de los cuales cinco son producción totalmente alemana, con títulos como *La leyenda del pirata Barbanegra* (2001), *El reino de los chiflados* (2007) o *El caballero Don Latón* (2013). Sobre las coproducciones, podemos nombrar países como Francia, Luxemburgo, Bélgica, Reino Unido, Irlanda o Islandia con los que más ha participado, teniendo en nuestra lista también otros países como España, Noruega, Finlandia, Dinamarca o Polonia entre otros.

El resto de países, como Bélgica, Canadá, Reino Unido o Dinamarca tienen una implicación menor que el resto ya citado, entre 10-19 películas coproducidas y menos de 5 largometrajes de producción propia. Como observamos en la gráfica, los siguientes y últimos países con menos de cinco largometrajes entre producciones y coproducciones son Luxemburgo, China, Australia, Corea del Sur, Irlanda y México, con hasta 5 largometrajes en condominio general.

El resto de países, aunque numerosos, tiene muy poca participación en las producciones y coproducciones seleccionadas. Esto se ve reflejado en la siguiente gráfica:

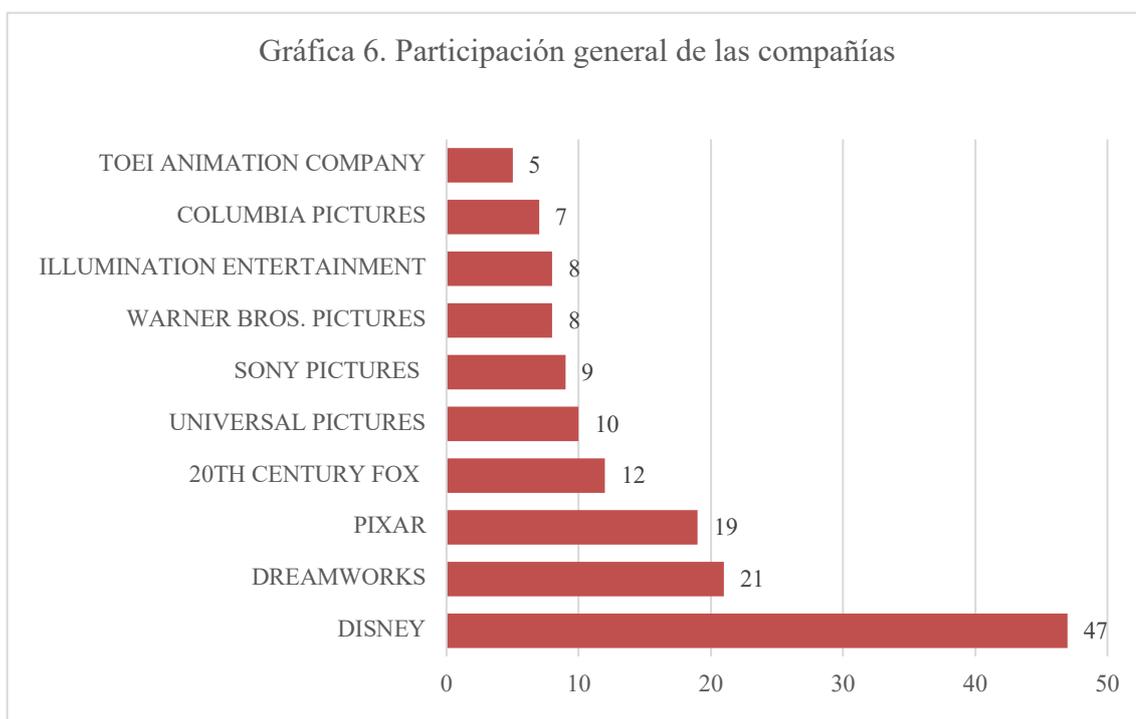


Por lo tanto, dentro del gran total de películas de animación extranjera que hay cada año las coproducciones tienen un peso en el total de los largometrajes proyectados en los cines españoles, pero no supera el número de producciones propias dentro de este grupo que es mucho mayor. Lo vemos constatado en la gráfica donde la producción entre países a lo largo de este período es de 190 largometrajes de producción propia frente a los 65 títulos de coproducción.



COMPAÑÍA

Después de ver reflejado las nacionalidades, en este apartado hablaremos de las distintas compañías que han intervenido en la creación, producción y distribución de los títulos que hemos seleccionado para nuestro estudio. Para nuestro análisis hemos contando con todas las posibles compañías y estudios que se han asociado en esta actividad, llegando a contar 419 compañías en total. Pero a causa de las diferencias entre ellas a la hora de examinar su intervención y producción, hemos ido acortando este número, centrándonos en los principales estudios y empresas del entretenimiento. A continuación, y observando la siguiente gráfica, podemos reconocerlos y comprobar su actividad:



Como podemos comprobar, hay una hegemonía de compañías estadounidenses, encabezadas por la compañía Walt Disney, quienes ya dominaban el mercado en las décadas anteriores. De todo nuestro listado, la compañía Disney ha participado en 47 producciones, ya sea en producciones propias de la compañía, distribución o en otras coproducciones con otros estudios y empresas. Hemos de añadir que en nuestro análisis tuvimos en cuenta las divisiones y equipos dentro de la empresa, quienes llevan a cabo diferentes actividades y funciones. Por ejemplo, Walt Disney Feature Animation actualmente nombrado como Walt Disney Animation Studios, Disney Television Animation o los estudios satélite de animación de Disney ubicados en diferentes países como Walt Disney Animation Japan, Walt Disney Animation Canada o Walt Disney Animation Australia, este último convirtiéndose más tarde en Disneytoon Studios hasta su cierre en 2006.

Así, tenemos el caso de Pixar, originando títulos como Toy Story 2 (1999), Buscando a Nemo (2003) o Los Increíbles (2004).

Como mencionamos, también se incluye la actividad de distribución, con otras compañías de diferentes nacionalidades, como en el caso de Valiant (2005) donde fue distribuidora en los Estados Unidos mientras que Medusa Film lo fue en Italia.

El segundo lugar lo ocupa la compañía productora estadounidense DreamWorks, con la participación de la empresa en 21 producciones como Shrek 2 (2004), Madagascar (2005) o Cómo entrenar a tu dragón (2010) y siendo una clara competidora en el mercado de la animación. Además, también han participado con otros estudios y empresas como Aardman Animation, célebre estudio de animación británico, con películas como Ratónpolis o, al igual que hacía Disney, acordar la distribución con otra empresa. Tenemos el ejemplo de Los Croods (2013), siendo ésta la primera película de DreamWorks en ser distribuida por 20th Century Fox, o Kung fu Panda 3 (2015), también distribuida por esta última y siendo una coproducción chino-estadounidense. Desde el año 2016, forma parte de Comcast, propietarios también de Universal Pictures.

A DreamWorks le sigue muy de cerca Pixar Studios, cuya participación equivale a 19 largometrajes y un tercer lugar. Como ya citamos antes, este estudio de animación por ordenador colaboró con varias producciones de éxito con Disney cuando era un estudio de animación independiente, hasta que este último lo adquirió en el año 2006, encontrando obras como Ratatouille (2007), Up (2009) o El viaje de Arlo (2015). Su filmografía está compuesta por grandes éxitos y premiada en numerosas ocasiones por sus narrativas, desarrollos creativo y técnico.

Los siguientes estudios cinematográficos seleccionados forman parte de los principales estudios de cine estadounidense y en nuestra lista se mantienen en cuarto y quinto puesto respectivamente: 20th Century Fox y Universal Pictures, la primera participando en 12 películas y la segunda en otras 10.

La 20th Century Fox ha producido y distribuido producciones de animación, teniendo una división para ello y dos subsidiarias para producirlas: Fox Animation Studios y Blue Sky Studios, esta última apareciendo también en nuestra lista. Podemos nombrar títulos propios como Rio (2011), Carlitos y Snoopy: La película de Peanuts (2015) o Ferdinand (2017), producidos también por Blue Sky Studios y que han contado con la distribución del sello. En el año 2019, la compañía Disney toma propiedad de los estudios, al ser estos activos de 21st Century Fox, con quienes llegan a un acuerdo.

Universal Pictures es uno de los grandes estudios de cine norteamericanos, junto con otros como Warner Bros. Paramount o Columbia.

Ha distribuido películas de animación de numerosos estudios y empresas como Los mundos de Coraline (2009) de los estudios Laika, Gru, mi villano favorito (2010) producida por Illumination o Cómo entrenara tu dragón 3 (2019) de DreamWorks, títulos que forman parte de nuestro estudio. También posee una división centrada en animación tanto para cine como televisión, Universal Animation Studios, además de tener los derechos de distribución del estudio DreamWorks desde 2009 tras la ruptura con Paramount Pictures.

En el sexto puesto de la gráfica tenemos a Sony Pictures, distribuidora y productora de cine estadounidense, entidad controlada por Sony Corporation, empresa multinacional japonesa. En nuestro listado ha participado en 9 producciones, ya sea

produciendo como *Hotel Transilvania* o *Los pitufos: La aldea perdida* (2017), coproduciendo como *Emoji: La película* (2017) junto a Columbia Pictures o *¡Piratas!* (2012) con Aardman Animations, distribuyendo, como en el caso de *Angry Birds* (2016) o *Persépolis* (2007), de esta última por territorio estadounidense.

Los dos siguientes puestos los ocupan las compañías Warner Bros. Pictures e Illumination Entertainment, manteniendo ambas el mismo valor en la gráfica: Han colaborado en ocho películas de nuestra lista, ocupando el séptimo y octavo puesto. Como ya mencionamos, Warner Bros. Pictures forma una de los grandes estudios de cine de Estados Unidos, dedicado a la producción y distribución de películas, tanto de acción real como de animación, teniendo para la producción de estas últimas su subdivisión Warner Bros. Pictures Animation, fundada en 2013 y conocida por la coproducción de *La LEGO película* (2015), su secuela y películas spin-off. Aunque hay un sello que se dedica a la producción animada, Warner Bros. Pictures se dedica a actividades de distribución, marketing o promoción. Entre sus producciones y coproducciones animadas seleccionadas encontramos *Teen Titanas Go! La película* (2018) producido con DC Entertainment (también bajo el sello de Warner Bros. Entertainment), o *TMNT. Tortugas Ninja Jóvenes Mutantes* (2007); como distribuidor podemos nombrar a *Ga'Hoole: La leyenda de los guardianes* (2010) o *La novia cadáver* (2005).

La compañía Illumination Entertainment es una productora copropiedad de Universal Pictures, quienes financian y distribuyen, y Chris Meledandri, ex presidente de 20th Century Fox Animation. Dentro de sus producciones encontramos la franquicia ya mencionada de *Gru, mi villano favorito*, *¡Canta!* (2016) o *Mascotas* (2016).

Por último, citamos las dos últimas compañías que tiene una implicación en menos de 10 películas de nuestra selección. Son Columbia Pictures, interviniendo en 7 largometrajes, y Toei Animation Company, colaborando en 5 títulos.

Columbia Pictures es uno de los grandes estudios de cine estadounidense y una división de Sony Pictures, dedicándose a la producción y distribución. Como ejemplos de producción tenemos las películas de *Hotel Transilvania* (2012), *Hotel Transilvania 2* (2015), *Hotel Transilvania 3* (2018) o *Las aventuras de Tintin: El secreto del unicornio* (2011), y como distribuidora, citamos *Locos por el surf* (2007) o *Emoji: La película* (2017).

Toei Animation Company es un estudio de animación japonés perteneciente a la compañía Toei Company. En este estudio se han producido numerosas y exitosas series animes procedentes de mangas, siendo el caso de *One Piece*, *Mazinger Z*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon* o *Slam Dunk*. Además de su producción anime, ha trabajado en la producción de largometrajes y series para compañías estadounidenses. En nuestro análisis, ha tenido una participación en cinco películas basadas en una película de acción real y en largometrajes de obras de manga y anime: Producidas por el estudio y distribuida por la compañía nombramos a *Los Caballeros del Zodiaco: La leyenda del Santuario* (2014), la coproducción *El caso de Hana y Alice* (2015), *Dragon Ball Super: Broly* (2018) y dos películas de *One Piece: One Piece Estampida* (2019) y *One Piece Film Gold* (2016).

Estas son las principales empresas y compañías que han tenido una mayor implicación en los largometrajes de nuestro análisis. Los siguientes estudios,

productoras y distribuidoras que tienen una participación en menos de cinco títulos son mucho más numerosos, por lo que los hemos clasificado en grupos dependiendo de esa colaboración. Para hacer esta clasificación, hemos tenido en cuenta las subdivisiones y filiales dentro de los estudios y compañías, en algunos casos integrándolos o separándolos de la empresa matriz, pues su función es distinta o remarcable, como es el caso de Universal Pictures o Illumination Entertainment, quienes tiene un puesto distinto en nuestras gráficas.

Así, tenemos un grupo de compañías que han tenido una intervención en cinco largometrajes y, junto a Toei Animation Company, podemos nombrar empresas como Paramount Pictures, Television Network, A.Film, Studio Canal, Vanguard Animation o la ya mencionada Blue Sky Studios

En el grupo de cuatro largometrajes tenemos siete empresas que han producido o distribuido títulos de animación: Studio Ghibli, Canal +, Ntv, Filmmax Animation, Laika entertainment, France Cinéma, Mac Guff Ligne

El siguiente grupo es mucho más amplio, incluyendo a 21 empresas que han participado en tres películas. Algunas de estas compañías son Bandai Visual, Aardman Animations, M6 Films, Vertigo Entertainment, DIBULITOON, Toonbox Entertainment, TV Asahi, Nippon Television Network (NTV), The Kennedy/Marshall Company, Cartoon Saloon, Baleuko, LEGO System A/S o Shogakukan.

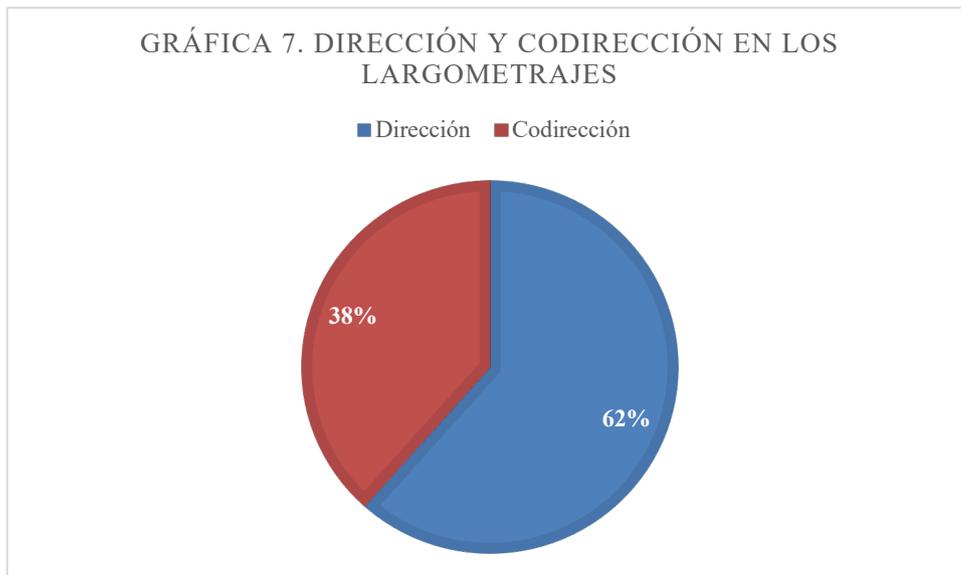
El penúltimo grupo se centra en empresas que han colaborado en dos películas, siendo estas 49 en total. Nombramos a Tristar Pictures, Shin Ei Animation, Les Armateurs, Nickelodeon, Odyssey Entertainment, Lionsgate, TOHO Company, RTVE, EuropaCorp, Artémis Productions, MGM, ETB, Centre National de la Cinématographie (CNC), Fujiko Productions, Vivi Film, Atresmedia Cine, Perro Verde Films, Ilion Animation Studios, Futurikon, Fuji Television Network, Studio Rakete, Det Danske Filminstitut o The Weinstein Company.

En muchos casos y como ya observamos en grupos anteriores, nos encontramos ante coproducciones donde hay varios tipos de empresas participando. Aquellas dedicadas a la televisión y a los grupos y medios de comunicación son las que más dominio tienen en el cine, contando además con la participación de empresas de otros ámbitos como editoriales, automovilísticas y tecnológicas o instituciones públicas, privados o gubernamentales. En el último grupo tenemos a 326 empresas que han colaborado en una película, ya sea en su producción o distribución. Algunas de ellas son Shagakukan- Shueisha Productions, The Film Council, Accio, Canal Sur Television, S.A., Grupo Carrere, TELEMADRID, 2D3D Animations, Desembarco Producciones, The SPA Studios, Netflix, Mitsubishi, Pandemonium, Nereida Animation Films, Instituto de Cine Cubano (ICAIC), Kandor Graphics, Marvel Studios, Zipfelmützen GMBH & CO. KG, Iagemovers, Radio Television Belge Rancophone (RTBF), TV2 DANMARK, Cartoon Network, Rocket Pictures, Studio PONOC, Tokyo Movie Shinsha (TMS), Conflictivos Productions, Societe Nouvelle de Distribution, Les Editions Albert Rene, Televisión Federal (TELEFÉ), Lotte Entertainment, British Film Institute Australian Broadcasting Corporation (ABC), Tim Burton Productions, Continental Producciones, Amblin Entertainment o Pony Canyon.

DIRECCIÓN

La dirección es otra cuestión interesante para analizar, pues el puesto de director es el que mayor responsabilidad tiene a la hora de decidir aspectos narrativos, visuales, artísticos y estéticos.

En primer lugar y de la misma forma que analizamos las producciones y coproducciones, hemos investigado cuantas producciones han sido realizadas por una dirección o codirección.



Observando este gráfico, el 62% de la directiva de nuestra selección de largometrajes recae en una sola persona, mientras que la codirección entre dos o más personas ocupa el 38% restante. A lo largo de los años tenemos el ejemplo de directores y directoras que han desarrollado un carrera fructífera y reconocida, con películas y franquicias de éxito como Brad Bird, director de *El gigante de hierro* (1999), *Los Increíbles* (2004) o *Ratatouille* (2007); Michel Ocelot, director de *Kirikú y la bruja* (1998), *Azur y Asmar* (2006) o *Dilili en París* (2018); Henry Selick, director de *Pesadillas antes de Navidad* (1993) o *Los mundos de Coraline*(2009); Tomm Moore, director de *El secreto del libro de Kells* (2009), *La canción del mar* (2014) o *Wolfwalkers* (2020); Nick Park director de *Chicken Run: Evasión en la granja* (2000), *La oveja Shaun* (2015) o *Cavernícola* (2018), Naoko Yamada directora de *A silent Voice* (2016) o Jennifer Yuh Nelson, directora de *Kung Fu Panda 2* (2011) y *Kung Fu Panda 3* (2016).

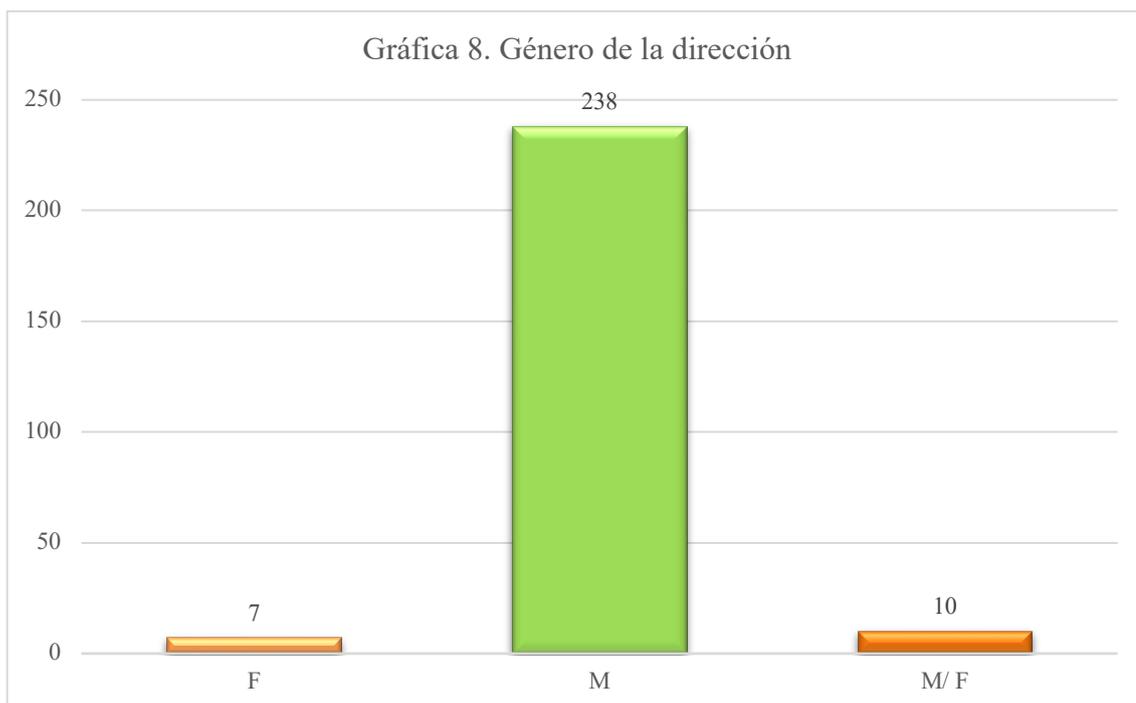
Como ya explicamos, la importancia de la dirección de una película radica en las decisiones que toma el director, siendo el responsable. A menudo estos dictámenes se traducen en la creación de un estilo o una corriente ya sea estética o narrativa, que llega a ser reconocida por el público. Un ejemplo de ello lo tenemos en las obras de Michel Ocelot, cuya estética cuidada guarda gusto por el detalle y el color, dándole además un carácter pictórico y tradicional, aunque se utilicen herramientas digitales para llevarlo a cabo. Todos sus aspectos estéticos y visuales guardan relación con la historia que cuenta y su forma de narrarla, mostrando el respeto y el gusto que tiene por las culturas en las que se basa para desarrollar sus películas.

Anteriormente expusimos que, en toda obra de arte, la ideología y valores del autor están presentes, y el cine de animación no es distinto. De esta forma, se pueden llegar a ver los valores del director o, como en muchos otros casos, del estudio que produce la película. Tenemos las películas de la compañía Disney, las del estudio Pixar o las de Studio Ghibli. Son formas de entender el desarrollo de una historia, de cómo utilizar los recursos técnicos, estéticos y visuales de la animación para marcar un producto como propio, y donde también el director deja su impronta particular. Todas esas determinaciones formarán personajes, sus acciones, diálogos y situaciones, hablarán por todos ellos.

Aunque hay más películas animadas que son dirigidas por una sola persona, si nos centramos en estos últimos veinte años, la coproducción ha ido creciendo en número, sobretodo en la dirección de dos personas. Dentro de nuestro listado de películas, podemos citar directores que han trabajado en más de una ocasión juntos, como el tándem Chris Sanders y Dean DeBlois, directores de *Lilo y Stitch* (2002) y *Cómo entrenar a tu dragón* (2010); o aún dirigiendo en solitario también han codirigido con otros compañeros, como Pete Docter con Bob Peterson en *Up* (2009), con Ronnie del Carmen en *Del revés* (2015) o con Lee Unkrich y David Silverman en *Monstruos S.A.* (2001). El director irlandés Tomm Moore también codirigió la película *El secreto del libro de Kelss* (2009) con la directora Nora Twomey, y ella a su vez dirigió *The Breadwinner (El pan de la guerra)* (2017); También Kirk DeMicco, director de *Space Chimps: Misión espacial* (2008), trabajó en la dirección de *Los Croods* (2013) con el ya citado Chris Sanders o Jennifer Yuh Nelson con Alessandro Carloni en *Kung Fu Panda 3* (2015).

Pone de ejemplo *Fantasia 2000* (1999) como ejemplo de largometraje en el que encontramos a varios directores, como Don Hahn, Pixote Hunt, Hendel Butoy, Eric Goldberg, James Algar, Francis Glebas, Paul Brizzi y Gaëtan Brizzi. Es la única película de nuestro listado con más directores.

Observando la gran cantidad de directores que hay en nuestra selección, nos propusimos analizar cuantas mujeres ocupan puestos directivos, encontrando cifras preocupantes.



Dentro de nuestra filmografía seleccionada para el análisis, tenemos siete películas dirigidas por mujeres:

La película de Tiger (2000) de Jun Falkenstein.

Kung Fu Panda 2 (2011) de Jennifer Yuh Nelson.

Doraemon y Nobita Holmes en el misterioso museo del futuro (2013) de Yukiyo Teramota.

Campanilla, Hadas y Piratas (2014) de Peggy Holmes.

A silent voice (2016) de Naoko Yamada.

The Breadwinner (El pan de la guerra) (2017) de Nora Twomey.

Maquia, una historia de amor inmortal (2018) de Mari Okada.

También tenemos codirecciones entre hombres y mujeres, siendo un poco mayor que la dirección en solitario de las mujeres con los siguientes títulos:

Persépolis (2007) de Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi.

Lily, la princesa hada (2009) de Mark Slater, Gabriele Walther.

El secreto del libro de Kells (2009) de Tomm Moore, Nora Twomey.

Brave: Indomable (2012) de Mark Andrews, Brenda Chapman.

Campanilla: El secreto de las hadas (2012) de Peggy Holmes, Bobs Gannaway.

El caballero Don Latón (2013) de Thomas Bodenstern, Hubert Weiland, Nina Wels.

Minúsculos: El valle de las hormigas perdidas (2013) de Thomas Szabo, Helene Giraud.

El reino de las ranas (2013) de Nelson Shin, Melanie Simka.

Kung Fu Panda 3 (2016) de Jennifer Yuh Nelson, Alessandro Carloni.

La increíble historia de la pera gigante (2017) de Amalie Næsby Fick, Jørgen Lerdam, Philip Einstein Lipski.

El resto de los 238 largometrajes animados son dirigidos por hombres. Aunque en nuestro estudio no se incluyen todas las películas proyectadas en los años 2000, que de 254 títulos haya tan poca presencia de mujeres en la directiva, expone como es la

situación dentro del sector. No pretendemos exponer la idea de que las mujeres ocupen la mayor parte de los puestos de dirección, pero sí que haya la oportunidad de que sea mayor su comparecencia. Es necesario que haya más igualdad, lo que será una ventaja a la hora de desarrollar proyectos, pues se llegan a dar otros puntos de vista y nuevas perspectivas.

Un ejemplo de esto lo tenemos en directoras como Nora Twomey o Naoko Yamada. Los largometrajes de estas autoras están basados en obras literarias y de comic ya existentes, recreándolas a partir de su percepción, experiencia y capacidades. Son otras formas de desarrollar ideas.

Para Twomey, la animación es un medio para todo tipo de públicos, añadiendo mucho más trasfondo narrativo y accediendo a la capacidad emocional de quien ve la película. Usando sus diseños y recreaciones lo más fiel posible a la cultura y lugar que representa, intenta encontrar un punto universal y cíclico en la historia y equilibrar los momentos más duros o difíciles con otros más livianos y humorísticos. Todo ello se puede observar en la película *The Breadwinner* (El pan de la guerra), basado en la obra de Deborah Ellis, cuyo enfoque a partir de las entrevistas a niñas y mujeres que huyeron de Afganistán es otro ejemplo de perspectiva y experiencia a partir de un tema como el de la situación de la mujer en los conflictos bélicos (Mason, 2017).⁶

⁶ Mason, H. (2 de diciembre de 2017). *An interview with Nora Twomey, director of The Breadwinner, a new film that tells the amazing story of an 11-year-old afghan girl*. Medium, <https://mysmartgirls.com/an-interview-with-nora-twomey-director-of-the-breadwinner-a-new-film-that-tells-the-amazing-f1356f39df2d>

La directora Naoko Yamada también realiza *A silent voice* a partir de la obra de otra mujer, la mangaka Yoshitoki Ôima. Junto a Reiko Yoshida en el guion tenemos otra recreación del manga, utilizando los recursos y talentos de ambas, para exponer una situación de bullying que sufre una adolescente con discapacidad auditiva.

Aunque la historia está dentro de la corriente del cómic manga, con momentos dramáticos y estereotipos de personajes propios de este ámbito, la directora utiliza sus recursos sabiamente, como la comprensión que tiene del espacio arquitectónico para expresar la emoción de los personajes. El uso del color y la iluminación, los detalles de los fondos y vestuarios, la importancia de los planos detalles en las acciones, rostros y manos de los personajes (más aún con el uso del lenguaje de signos) y una cuidada documentación también aumentan esa impresión. Todo ello es importante para recrear y acercarnos a situaciones que van desde puntos muy dramáticos a otros emotivos (Arbonés, 2018).⁷

En España, tenemos un gran talento dentro del sector, teniendo artistas trabajando en grandes estudios como Disney o Toei Animation. Aunque a nivel industrial, el cine de animación aún se está desarrollando, faltando más afianzamiento, hay talento y calidad en las diferentes áreas de las producciones. Asimismo, han surgido numerosas productoras, estudios y escuelas de animación con profesionales del sector en ellas. Podemos mencionar a directores cuyas películas entran dentro de nuestro estudio, como Alberto Vazquez y Pedro Rivero por *Psiconautas los niños olvidados*, Fernando Cortizo por *El apóstol*; a Simó Busom Buñuel por la dirección de Buñuel el laberinto de las tortugas, a Ignacio Ferreras Por Arrugas o Ángel Izquierdo por *Dragon Hill: la colina del dragón* (2002).

Por último, reiterar de nuevo que en nuestro estudio no ha entrado ninguna directora de animación española. Como vemos en la anterior gráfica, hay una gran desigualdad dentro del sector internacional y España no es la excepción. Alicia Núñez, presidenta de MIA, Mujeres en la Industria de la Animación, explica que “**el 35% de los trabajadores en productoras de animación, son mujeres**. Eso sí, 35% sobre el general porque ese porcentaje no es el que hay en puestos de supervisión ni dirección”.⁸

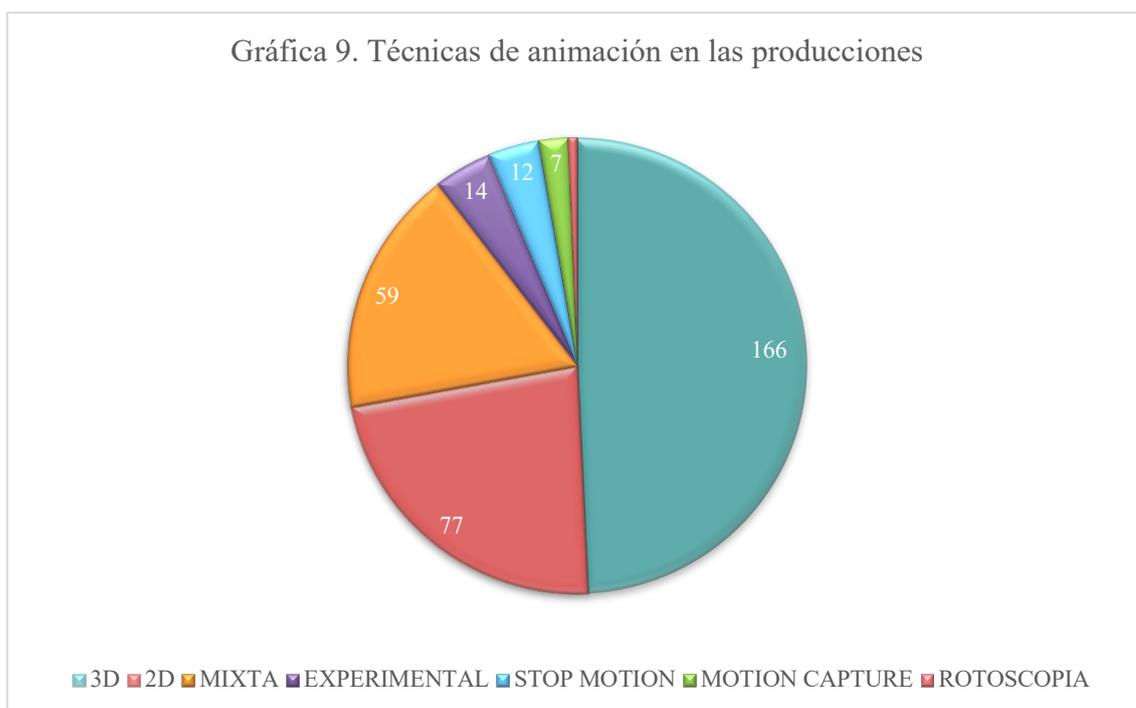
A pesar de ello, mencionamos a algunas referentes como Maite Ruiz de Austri, una de nuestras principales directoras en cine de animación con títulos como *Animal Channel* (2008), *El tesoro del Rey Midas* (2010) o ‘*El extraordinario viaje de Lucius Dumb*’ (2013), Virginia Curiá con *Brujerías* (2015), Agurtzane Intxaurreaga con *Teresa y Tim, la magia de la amistad* (2016) y Chelo Loureiro con *Valentina* (2021), película que no incluimos por la fecha de estreno en nuestro análisis, pero que tiene como protagonista a una niña con síndrome de Down, siendo un ejemplo de inclusión.

⁷ Arbonés Serrano, A. (14 de marzo de 2018). *Naoko Yamada ('A Silent Voice'): La mejor directora de anime actual es millennial*. Cinemania. 20 minutos. <https://www.20minutos.es/cinemania/noticias/naoko-yamada-a-silent-voice-mejor-direccion-anime-actual-millennial-102142/>

⁸ Hogan, E. (13 de julio de 2020). *Las otras animadoras: Mujeres en el cine de animación*. McGuffin007. <https://macguffin007.com/2020/07/13/mujeres-cine-animacion-espanol/>

TÉCNICAS

A continuación, expondremos los resultados sobre las técnicas de animación que se han realizado dentro de nuestra lista de largometrajes. Primero, expondremos las más utilizadas de forma global para después analizar las distintas combinaciones en general que hay en cada una de ellas y que otorgan diferentes posibilidades narrativas y estéticas.



Podemos hacer una pequeña clasificación que comprende diferentes composiciones, con estéticas y planteamientos visuales diferentes y variados. Así, teniendo de base el 2D, 3D y Stop motion podemos realizar combinaciones con el resto de técnicas:

Técnica 3D

La técnica más utilizada en nuestras películas seleccionada es el 3D, con un total de 166 títulos que lo emplean solo o combinado con otras técnicas. De esa cifra, 149 largometrajes están realizados en 3D sin contar con ninguna otra técnica, por lo que expone que la mayor parte de los estudios operan con esta técnica.

Encontramos siete filmes donde se combina el 3D con técnica mixta, de los cuales podemos nombrar WALL-E. Batallón de limpieza (2008), donde se incluye la aparición de un actor real en un pequeño video; Las aventuras de Tadeo Jones (2012), con una secuencia en 2D; El caballero Don Latón (2013), largometraje formado a partir de la integración de animación 3D, los fondos en 2D y efectos estereoscópicos; La LEGO película (2014) y La LEGO película 2 (2019), con el fotorrealismo como característica principal y más llamativa en la primera película. Hay acción real con

personajes de carne y hueso, y se intenta recrear las piezas de Lego reales además de su movimiento, como si fueran animadas de forma tradicional, estilo stop motion. Otra película que incluimos es *Minúsculos, el valle de las hormigas perdidas* (2013), donde encontramos la combinación de imagen real y animación 3D, o *Playmobil: la película* (2019), donde encontramos animación 3D y partes de acción real al principio y al final de la película.

Marco Macaco y los primates del Caribe (2012), entra en la categoría de 3D con técnica mixta, ya que tiene partes de animación 2D imitando los dibujos animados de los años 20-30 del siglo pasado.

Dentro del 3D, Experimental tenemos dos películas: *Azur y Asmar* (2006) y *Pequeñas voces* (2010). Ambas películas se expresan a través del 3D, incrementando la parte estética de personajes y fondos, y desvinculándose del realismo con el que suele aportar esta técnica.

“Cuando realicé en 3D ‘Azur y Asmar’, hice un gran esfuerzo por retirar todo realismo que brinda el ordenador, quité las sombras, la iluminación es siempre frontal a los personajes, los rostros quedan como ilustraciones de los años 30’s. Pero apliqué todo el realismo posible a las joyas.”⁹ Acontece algo parecido en el documental de animación *Pequeñas voces*, cuyos personajes y fondos están realizados por niños que cuentan su realidad y vivencias a través de ellos. El uso del 3D da vida, movimientos y realismo a esos dibujos, dando una estética que se aleja a lo que conocemos dentro del cine comercial.

Junto a la técnica 3D, encontramos películas que utilizan Motion Capture, en concreto siete de ellas: *En busca de la piedra mágica* (2004), *Cuento de Navidad* (2009), *Rango* (2011), *Las aventuras de Tintin: El secreto del unicornio* (2011), *El reino de los monos* (2015), *El reino de los elfos* (2016), *Colmillo Blanco* (2018). A través de estas películas se ve como la técnica de la captura de movimiento va evolucionando y mejorando con la tecnología. Como vemos en estos largometrajes, se han conseguido interesantes y diferentes resultados, dependiendo también del enfoque. También se puede reducir ciertos costes si lo comparamos a animar fotograma a fotograma, o a aprovechar las cualidades de la técnica, como empleando a un actor para que interprete a varios personajes de la historia captando sus movimientos y físico, siendo ese el caso del actor Jim Carrey en *Cuento de Navidad*.

⁹ Escardó, V. (13 de julio de 2009). *Michel Ocelot, el Animador y sus Técnicas*. AnimationGym Escuela animación 3D. <https://www.animationgym.com/cms/visitantes-ilustres-animacion-digital/michel-ocelot-el-animador-y-sus-tecnicas>

Además de que el 3D puede llegar a ser un gran apoyo para esta técnica. La libertad de cámara que da el 3D es un aspecto a resaltar en películas como la ya citada o en *Las aventuras de Tintin: El secreto del unicornio*. En esta última se hacen un juego

de transiciones y movimientos de cámara muy bellas e impecables y junto a la captura de movimiento presentan un avance espectacular en la disposición de rostros y movimientos, aunque se sigue presentando esa sensación antinatural de “valle inquietante”, efecto que ya presentaba películas antecesoras.¹⁰

Otro largometraje que queremos mencionar dentro de esta vertiente es Colmillo Blanco. En esta película encontramos el uso de técnicas digitales y tradicionales, junto a la ya mencionada captura de movimiento y al formato cinemascopio, con imágenes muy amplias: “(...) ‘Colmillo Blanco’ consigue trasladar al espectador al imponente paisaje del Gran Norte canadiense, mezclando toda la fuerza visual de la naturaleza salvaje con el realismo de los personajes humanos y animales, (...)”.¹¹ Al contrario que los largometrajes mencionados anteriormente, la estética y apariencia de Colmillo Blanco no es precisamente fotorrealista. Puede que los movimientos lleguen a estar dentro de la captura de movimiento, pero el tratamiento del color y la iluminación es plástico, dando la apariencia de pintura digital tanto a personajes como a fondos, sin obviar su parte realista.

Por último, exponemos el largometraje El caso de Hana y Alice (2015) como única muestra de técnicas 3D, Rotoscopia, Experimental, ya que el resultado es diferente a lo que estamos acostumbrados dentro de la animación japonesa. Esta película es conocida por ser una adaptación animada de una de acción real del mismo director Shunji Iwai. Alejándose de la estética e historias más comunes dentro del anime y con una apariencia de animación tradicional, el director mezcló animación 3D realizada a los personajes con la técnica de la rotoscopia, a partir de grabar las escenas con actores reales. De la misma manera, los fondos están documentados de la realidad, con una apariencia de acuarela. Puede tener una apariencia bizarra, por ejemplo, cuando se desdibujan algunas figuras, aunque al final el conjunto funciona, reflejando el mundo actual.

La técnica 2D es la siguiente con más largometrajes, sobre todo a principios de los años 2000. Aunque hay una gran diferencia en general con el uso del 3D, en nuestro estudio contamos con 77 largometrajes que combinan otras técnicas con el 2D, de los cuales 30 solo presentan este procedimiento.

¹⁰ Laguna, R. (s.f.). 2011: Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio (The Adventures of Tintin). *Animación para adultos*. <https://animacionparaadultos.es/2011-las-aventuras-de-tintin-el-secreto-del-unicornio-the-adventures-of-tintin/>

Con la combinación 2D y técnica mixta encontramos 36 largometrajes de los que podemos destacar algunos como *La ruta hacia el Dorado* (2000), *La banda del patio: La película* (2001), *El planeta del tesoro* (2002), *Peter Pan en Regreso al país de Nunca Jamás* (2002), *Dragon Hill, la colina del dragón* (2002), *El Cid: La leyenda* (2003), *El castillo ambulante* (2004), *Cher Ami* (2008), *Doraemon y Novita Holmes en el misterioso museo del futuro* (2013), *La leyenda del Chupacabras* (2016), *One Piece Film Gold* (2016), *El ángel en el reloj* (2017), *Mutafukaz* (2017), *Sword Art Online: Ordinale Scale* (2017), *Detective Conan: Zero the enforcer* (2018) o *Klaus* (2019). Esta selección comparte el uso del 3D en algunas escenas, secuencias o formando parte de algunos personajes o elementos, como el caso del propio castillo ambulante, con renderizado 3D, o incluso algunos fondos de *One Piece Film Gold*, *Mutafukaz* o *Klaus*. De esta forma, se logra captar ese movimiento realista junto a la perspectiva, aunque a veces pasen desapercibidos.

En muchas de estas películas percibimos el cambio, como si tuviéramos dos estéticas diferentes. Es el caso de la película *Klaus* donde algunos elementos necesitaban un mayor movimiento, se animaron en 3D sin percibirse el cambio.¹²

También incluimos en esta categoría largometrajes que tengan secuencias de acción real como en el comienzo y final de la película *Cuento de Navidad* de Charles Dickens, donde aparece un teatro del siglo XIX lleno de gente o en el largometraje de Buñuel *en el laberinto de las tortugas* (2018), donde encontramos secuencias grabadas por el mismo Buñuel en su documental sobre *Las Hurdes*, una decisión que puede ser narrativa, enriqueciendo la historia y la animación.

¹¹ Martínez, A. (22 de mayo de 2018). Se estrenará la versión animada de “Colmillo Blanco”. *Los del sótano: Blog de animación escrito por animadores*. <https://losdelsotano.blogspot.com/2018/05/se-estrenara-la-version-animada-de.html>

¹² Delgado, M. (27 de noviembre de 2019). *La leyenda de Klaus revoluciona la animación 2D en Netflix. ¿Cómo lo ha hecho?* HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/leyenda-klaus-revoluciona-animacion-2d-netflix-como-ha-hecho-536471>

Técnica 2D

Dentro del 2D experimental nombramos cinco películas: Bienvenidos a Belleville (2003), El secreto del libro de Kells (2009), Phantom Boy (2015), Psiconautas, los niños olvidados (2015) y The Breadwinner (El pan de la guerra) (2017). En estos largometrajes encontramos el afán de experimentar con los procesos, las estéticas y los contenidos, alejándose en parte de los que estamos acostumbrados a ver en el cine comercial.

En Bienvenidos a Belleville donde se usan muchos recursos cinematográficos. Tenemos un film que tiene el diseño de personajes como uno de sus principales atractivos, siendo una interpretación muy personal. Llega a jugar con otras estéticas que se relacionan con la historia de la película, como aquella que vemos al principio, con un estilo cercano a los dibujos animados de los años 20-30. El diseño funciona tan bien que sabes cómo es el personaje con solo verlo, con esa caricaturización que llama la atención; es más, en esta película no hay casi diálogos, si no incluimos algunas canciones o sonidos. Así, la música ayuda a crear ambiente y al desarrollo de los personajes y acciones. La narración y el ritmo son mucho más lentos y llega a ser una película muy contemplativa, con humor e ironía, viendo interactuar a los personajes y disfrutando de los diseños de fondos y espacios.

De El secreto del libro de Kells hemos hablado anteriormente, una película que en 2009 se aleja del 3D reinante en el cine comercial, experimentando con la estética y los aspectos que la componen y le dan significado. Con dibujos bidimensionales y técnicas cercanas a las tradicionales, como esos fondos de acuarelas, tenemos un diseño de personajes sencillo y efectivo, de bases geométricas que se alejan de las proporciones reales. Además del juego y apoyo visual de la mitología y la iconografía religiosa y celta que acompañan a la historia, creando fondos muy detallados y bellos, parecidos a los manuscritos del libro real, y otros más cercanos a lo abstracto, pero igual de estéticos.

Dentro del mismo estudio encontramos otra película que experimenta con la estética y la narrativa. The Breadwinner (El pan de la guerra) posee un diseño de personajes y fondos cuidado y detallado. A diferencia de El secreto del libro de Kells, el diseño de personajes sigue siendo sencillo, pero no tan geométrico ni esencial, y los fondos son más realistas y cercanos a la zona real donde acontece la historia. Sin embargo, hay otra estética que cambia en el momento en que los personajes cuentan una historia o cuento con una estructura muy cercana a la tradición oral de la cultura de la protagonista, recreando lo que van narrando y llegando a mezclarlo con la realidad que viven. Es ahí lo novedoso tanto en narrativa como en estética: Estas imágenes imitan un estilo stopmotion bidimensional, aunque creados por ordenador, que recuerdan a la estética e iconografía de la cultura oriental, con colores vistosos y llamativos, con un uso del color psicológico y simbólico excepcional; y, por otro lado, como este relato o fábula sirve como apoyo ante la difícil situación que viven los personajes, como una válvula de escape, siendo un mundo mágico que cambia dependiendo de lo que narren. Aunque al final la realidad lo atrape y se hable del conflicto, siempre se ve una salida.

Psiconautas, los niños olvidados es un largometraje basado en el cómic del mismo título de Alberto Vázquez, quien también es uno de sus directores y con el que gana

el premio Goya 2016 al mejor largometraje animado. En este filme encontramos una estética muy cercana a la animación o ilustración infantil, con animales antropomórficos dentro de un estilo sencillo y de línea clara, a pesar de que la película no es para niños. A partir de animación tradicional, el estilo de dibujo es orgánico y texturizado, encontrándonos con un mundo postapocalíptico y macabro, un mundo de personajes inquietantes o monstruosos a pesar de su apariencia. Hay elementos surrealista y fantásticos mezclados con otros más mundanos. Además de la estética, la composición de escenas y fondos es interesante y abierta a la experimentación, donde el uso del color ayuda a recrear una ambientación opresora, fría o peligrosa.

Phantom Boy es otra de nuestras películas seleccionadas que tiene uno de sus personajes protagonistas con una discapacidad. Este largometraje cuenta con una historia sencilla y cautivadora, cercana a la combinación del realismo mágico con los superhéroes y las historias policiacas, todo dirigido a niños. Su historia es original pero la experimentación también recae en su estética, todo muy alejado de lo que encontramos en la animación comercial.

“La estética, que parte del dibujo a mano y solo recurre al ordenador en la fase final de la animación, es una delicia que gustará especialmente a quienes disfruten con los cortos de autor, solo que con duración de largometraje. Algo similar ocurre con los fondos, cuyo aspecto final fue realizado con ordenador pero mantiene los trazos imperfectos de un boceto a mano”.¹³

Por lo tanto, los grafismos del film nos dan una sensación de hecho a mano, a una estética orgánica y artesanal, muy sencilla y limpia en sus formas, con un estilo personal que atrae al público, de la misma forma que sus personajes. Un aspecto interesante que engloba a su protagonista es su enfermedad. Aunque no se dice, suponemos que sufre algún tipo de cáncer, y esta enfermedad está relacionada con su poder, por lo que tiene un límite de uso. Sin embargo, ni la enfermedad y sus síntomas, ni la situación que vive el protagonista o su familia, se esconde o se suaviza. Se muestra en el film como es, pero no se le da mucha relevancia más que lo necesario para la trama, sino que lo importante es resolver el caso.

Hemos tratado el 2D desde diferentes procedimientos como técnica mixta o experimental. En este apartado hablaremos sobre algunas películas que se encuadran en estas dos vertientes juntas. Por lo tanto, contamos con cinco largometrajes de técnica 2D, mixta, experimental: Bob Esponja: la película (2004), De Profundis (2007), Persépolis (2007), La canción del mar (2014), Diliti en París (2018).

Estas películas comparten la característica de utilizar diferentes técnicas, estéticas y acabados con los que se diferencia del cine de animación más comercial.

Un ejemplo de ello es Bob Esponja: la película, basada en la serie de televisión del mismo título. Aunque dentro del circuito comercial Bob Esponja es un personaje recurrente por su éxito y sus historias surrealistas y humorísticas, este largometraje posee diferentes técnicas de animación y estéticas que no se han visto en muchas películas comerciales: por una parte, tenemos la animación tradicional dibujada a mano y digitalizada; por otra tenemos las escenas de acción real, con actores de carne y hueso, donde también los personajes interactúan en tres dimensiones; y es ahí nuestro segundo método, la animación con arcilla, una breve secuencia con stop motion.

¹³ Laguna, R. (s.f.). 2015: Phantom Boy. *Animación para adultos*. <https://animacionparaadultos.es/2015-phantom-boy/>

De Profundis, dirigida por el autor de comics y animador Miguelanxo Prado, es otra de las obras donde encontramos 2D y una parte experimental a causa de su narración tan contemplativa y pausada junto a su estética personal. A través de la pintura al óleo y el uso del ordenador, crea bellas estampas marítimas y oníricas, con elementos fantásticos. El ritmo es pausado, como una travesía, por medio de movimientos de cámara y la importancia de la música unida a la imagen, formando un todo inseparable.

Otro largometraje relacionado con el mundo del cómic es Persépolis, basado en el comic de corte autobiográfico de la autora iraní Marjane Satrapi, dirigido por ella misma y [Vincent Paronnaud](#). El cómic es una de las obras más representativas del movimiento de autores, talleres y editoriales *Nouvelle Bande Dessinée*, nuevo cómic francés. Entre otros aspectos, este movimiento se caracteriza por la madurez de las obras, el gusto por la cultura, el uso del blanco y negro en la mayor parte de los títulos y que estos deben reflejar experiencias de vida; todo ello lo podemos encontrar tanto en el cómic como en la animación, aunque con algún tipo de diferencias, pues el formato es distinto.

Su estilo de dibujo es sencillo y limpio, un realismo estilizado, casi siempre con el blanco y negro, salvo el principio y el final de la película. Los personajes expresivos y bien diseñados. Los fondos son realistas, con diferentes escalas de grises y texturas que imitan las aguadas; a su vez, también hay entornos abstractos de la misma forma que se representan ensoñaciones o reflexiones de la protagonista, por lo que se juega con los elementos de una extraordinaria narración visual

La canción del mar es otra de las películas que forman parte de esta categoría. Contando con rediseñado en 3D y al igual que su antecesora (El secreto del libro de Kells), encontramos técnicas de animación tradicional y el diseño de sus personajes con base geométrica, color plano y simpleza en sus trazos, aunque no tan estáticos en sus articulaciones. Los fondos vuelven a ser acuarelas, percibiéndose su textura y la iconografía y mitología celta está presente en forma de símbolos, música y personajes. Es otro de los largometrajes seleccionados que cuenta con un personaje protagonista con una discapacidad, siendo en esta ocasión, incapacidad para hablar.

Dilili en París es una película que, como las anteriores citas, cuenta con procedimientos 2D, mixta y experimental. Entra dentro de la animación mixta ya que usa el 3D y sus fondos no están dibujados, sino que son fotografías de París en el periodo de la Belle Époque, centrándonos en una época en concreto. Los personajes están animados en 2D y muchos de ellos son personajes históricos como **Henri de Toulouse-Lautrec, Gustave Eiffel, Pablo Picasso, Erik Satie, Claude Debussy, Auguste Rodin, Camille Claudel, Louise Michel, Marie Curie y Sarah Bernhardt o Emma Calvé**. En general, este largometraje cuenta con una composición cuidada, con diseños preciosistas pero no demasiado recargados, con una utilización del color cuidada y pensada, sobre todo aquel que tiene que ver con los personajes y lo que se expone de ellos mediante su uso.

¿Dónde está mi cuerpo? (2019) es el único caso que tenemos de película 2D, Mixta y con rotoscopia. La estética de esta película es realista, tanto que hay escenas impresionantes de lo real de su diseño y composición. Los encuadres y la composición de planos están totalmente pensados y controlados, sabiendo donde recae la atención, con un uso del color con el que crea diferentes ambientaciones y nos separa el presente de los recuerdos del pasado, siendo estos en blanco y negro. Pero el aspecto más llamativo es la forma de su narración, siendo acontecimientos que parece que no tienen sentido, sin un orden, mientras acompañamos a una mano cortada a través de París. Aun así, con el transcurso de la cinta y al ir narrando los hechos, vamos entendiendo esta historia de corte surrealista, llegando a tener las mismas sensaciones que su protagonista.

Por último, el stop motion es la última técnica que tiene doce largometrajes en stop motion y, de la misma forma que en los puntos anteriores, dividimos en grupos dependiendo de sus procedimientos.

Dentro de nuestra selección de stop motion podemos nombrar a La novia cadáver (2005) o Jackboots on the Whitehall (2010). Al igual que en el resto de animaciones cada película posee una estética determinada dependiendo de la elección del estudio o dirección. Así, en La novia cadáver tenemos personajes caricaturizados e estilizados, con rasgos exagerados cercanos al estilo de dibujo de Tim Burton; mientras, en Jackboots on the Whitehall hallamos marionetas con una apariencia mucho más realista y detallada, combinando la animatrónica, con la técnica del stop motion.

Técnica Stop Motion

En esta sección, encontramos largometrajes de stop motion con técnica mixta, siendo nueve los títulos seleccionados. Algunos de ellos están producidos en Stop motion pero poseen secuencias elaboradas con técnica 2D como El apóstol (2012), Isla de perros (2018) o Cavernícolas (2018). Suelen ser escenas explicativas o que narran un suceso importante para la trama y que tiene un cambio estético en relación con el resto de la película, que puede llegar a ser sencillo o bastante detallado. Por ejemplo, en El apóstol, esta escena en 2D narra los sucesos ocurridos en la aldea durante la Edad Media, utilizando una estética cercana al arte medieval, con composiciones muy similares a las ilustraciones de los códices medievales.

También incluimos largometrajes que utilizan el CGI u otros procesos digitales como el rederizado como Los mundos de Coraline (2009), o ¡Piratas! (2012), Los Boxtrolls (2014), Kubo y las dos cuerdas mágicas (2016) o La vida de Calabacín (2016). Un buen modelo de esto son algunas de las películas de Laika Studios, pues utilizan todas las técnicas necesarias para tener una producción de calidad, como el CGI o la impresión en 3D; o siendo más precisos el largometraje ¡Piratas! De Aardman Animations es un buen ejemplo de cómo se puede emplear diferentes técnicas en busca de soluciones. Además de secuencias en 2D, juntamos otros efectos digitales a la técnica stop motion, pues dan solución a problemas que, a causa de la trama y su ambientación, eran difíciles de recrear, como el agua y su movimiento. Utilizar técnicas diferentes para un mejor resultado y sin perder su esencia es lo que propone Peter Lord, director y productor del filme y uno de los fundadores de Aardman Animations: “Al tomar nuestro hermoso y sólido barco pirata animado por

marionetas y ubicarlo en un mar generado por ordenador, lo hemos puesto donde puede mecerse, rodar y salpicar, disfrutar de una grandiosa libertad, un amplio espacio y mucha energía y se ve simplemente hermoso. Realmente siento que estamos usando lo mejor de ambas tecnologías –es una auténtica delicia y realmente emocionante entrar a un mundo más grande y disfrutar de su potencial visual. Es genial liberarnos para ir a estos grandes lugares con grandes multitudes. Pero nunca nos alejamos de lo que creo que los espectadores aman de la animación fotograma a fotograma: los escenarios y la utilería se ven reales, creíbles y tangibles pero mágicos a la vez”.¹⁴

Por último, dentro del stop motion experimental mencionamos la película española Gritos en el pasillo (2007) de Juanjo Ramírez, un filme de terror cuyos personajes en movimiento son cacahuetes. Es una película experimental que escoge un material tan orgánico, de difícil movimiento y gesticulación como este fruto seco. Los cacahuetes aparecen con una cara, ropa y pelo pintados y sin extremidades realizando todo tipo de actividades y acciones que desarrollan la trama. Al no tener un número alto de expresiones se pretende que el espectador interprete y asocie diferentes significados dependiendo de lo que crea ver o de lo que le sugieran que vea.

¹⁴ Panorama Audiovisual. (31 de mayo de 2012). *La leyenda de Klaus revoluciona la animación 2D en Netflix. ¿Cómo lo ha hecho?* <https://www.panoramaaudiovisual.com/2012/05/31/treinta-y-tres-animadores-dan-vida-a-piratas-la-nueva-produccion-de-aardman/>

DURACIÓN

Este es el último apartado del primer bloque de información general, donde analizaremos la duración de los largometrajes. Debemos tener en cuenta que hay límites en lo referente a la base de duración de un metraje. Ismael Martín, distribuidor de cine independiente en festivales de cine, explica esta diferencia. Por ejemplo, un cortometraje debe tener una duración de hasta 30 minutos y un largometraje a partir de 60 minutos, teniendo estos últimos un carácter más industrial:

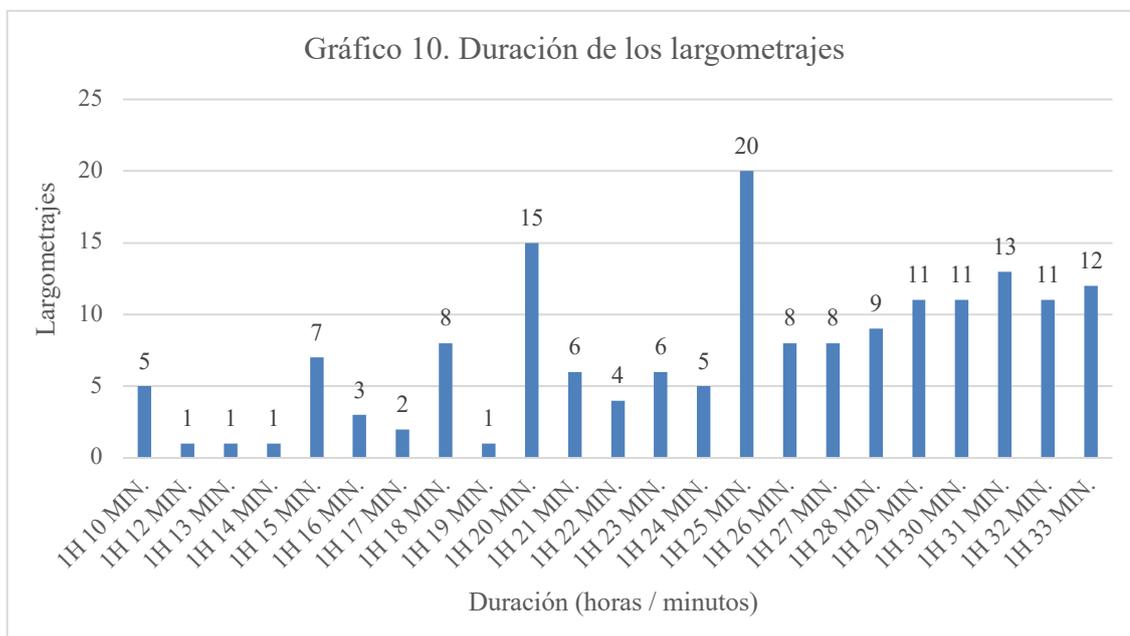
“Este sistema, aparentemente estándar en todo el mundo, es diferente según las leyes de cada país.

En **España**, se considera cortometrajes a las películas con una duración inferior a los 60 minutos, a partir de esta duración ya son largometrajes. No se contempla, por tanto, el medimetraje. En **Estados Unidos** y en **Reino Unido** un largometraje puede tener una duración mínima de 40 minutos, y en Francia de 58. El caso de **Italia** es más exagerado, se consideran cortometrajes las películas inferiores a 75 minutos.

Mientras que en España una película de 65 minutos sería un largometraje, en Italia estaríamos hablando de un cortometraje”.¹⁵

Obviando las diferentes tipologías de los festivales de cine y analizando cada uno de los títulos, vemos que la duración de las películas es muy variada, yendo desde 1 hora y 30 minutos hasta

2 horas y 9 minutos. Hemos dividido esas franjas de tiempo en 52 categorías que a su vez dividimos en dos gráficas para una mejor percepción.



En la gráfica número 9 observamos una franja de tiempo que va desde 1 hora y diez minutos a 1 hora y 33 minutos. Analizando los datos, contemplamos que hay un mayor número de películas con una duración de 1 hora y 25 minutos, siendo 20 en total.

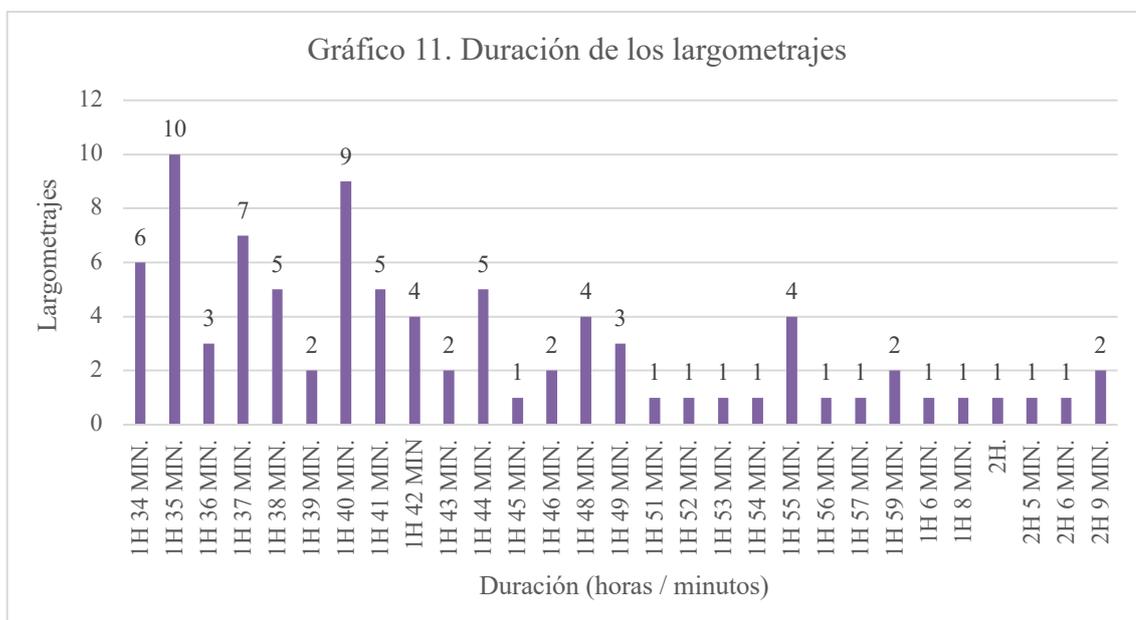
¹⁵ Ismael Martín (13 de diciembre de 2016). Los límites de duración de las películas y los festivales. <https://ismaelmartin.com/limites-duracion-peliculas-festivales/>

Le siguen de cerca los largometrajes de 1 hora y 20 minutos, con 15 películas que comparten dicha duración.

El siguiente grupo está entre las franjas de 1 hora y 26 minutos y 1 hora y 33 minutos, encontrando una media de 10, 37 películas con esas duraciones, siendo de los grupos el que tiene un mayor número de películas.

Con una media de 5,25 películas con duraciones entre 1 hora y 21 minutos y 1 hora 24 minutos, siendo el segundo grupo con menor número de largometrajes.

Por último, el grupo con menos número de títulos, con una media de 3,5 películas, es aquel que tienen duraciones de entre 1 hora y 10 minutos y 1 hora 19 minutos. Debemos indicar que a pesar de tener muy pocas películas con estas franjas de tiempo, hay tres puntos que forman excepciones: mientras que el resto de categorías tienen menos de tres películas compartiendo tiempos, 5, 7 y 8 películas respectivamente poseen las franjas que equivalen a 1 hora y diez minutos, 1 hora y quince minutos y 1 hora y 18 minutos.



Para entender este último gráfico sobre la duración de los largometrajes haremos dos grupos: el primero va desde la franja equivalente a 1 hora y 34 minutos hasta la de 1 hora y 49 minutos; El segundo grupo va desde la franja 1 hora 51 minutos hasta la que representa las 2 horas y 9 minutos.

En el primer grupo, observamos que hay menos de diez títulos por franja que compartan la misma duración; de media tendríamos 4, 5 películas entre esos tiempos, teniendo tres excepciones: la primera sería la categoría de 1 hora y 35 minutos, la cual comparten 10 películas; la segunda sería 1 hora y 40 minutos, duración que encontramos en 9 películas; la siguiente franja equivale a 1 hora y 34 minutos y pasaríamos a 6 películas que tienen el mismo tiempo.

El resto de franjas de tiempo poseen menos de cinco películas, siendo que solamente un título tiene una duración de 1 hora y 45 minutos.

El segundo grupo, el de mayor duración, tiene el de menor valor: solo un largometraje por franja de tiempo, mayor que 1 hora y 51 minutos. Solamente hay tres excepciones: cuatro películas poseen una duración de 1 hora y 55 minutos, y dos

películas tiene dos duraciones distintas; una de 1 hora y 59 minutos y otra de 2 horas y nueve minutos

Después de este escrutinio, llegamos a la siguiente conclusión: a pesar de que hay más películas con una duración entre 1 hora 20 minutos- 1 hora 30 minutos, la duración de las películas ha ido en aumento en los últimos años, aunque la mayor parte de los largometrajes de nuestra selección no sobrepasan 1 hora 49 minutos.

Debemos ser conscientes de la diferencia de años, pues los hábitos de consumo del público han cambiado durante estas dos décadas, además de la clara diferencia que hay a la hora de producir una película de animación para niños pequeños que una para jóvenes. Sabiendo que hay una pérdida en la capacidad de atención del público, en sí esta misma capacidad no es igual de una edad a otra, por lo que la duración va a variar teniendo en cuenta este factor y también a favor de la historia que se cuenta, necesitando más o menos tiempo.

En esta segunda parte, continuamos mostrando brevemente los resultados del bloque de Contenidos, centrado en aspectos como la ambientación y localización, la época, temática, estética, niveles de iconicidad y la tipología, base y modulación del color que se han empleado en nuestros largometrajes seleccionados.

7.1.2. 2º BLOQUE. CONTENIDO

AMBIENTACIÓN

Como podemos observar en la siguiente gráfica, tenemos una serie de países recurrentes donde transcurren las tramas de los filmes. Hemos encontrado 42 países en total, donde seleccionamos los 14 principales, donde España está en tercer lugar. Muchos de estos países sirven como escenario donde transcurren las acciones; otros, sin embargo, son exhibidos brevemente en escenas muy concretas, como en la parte musical o canción de la película, como es el caso de *Dos colegas al rescate* (2015), donde se muestra algunas localizaciones de Noruega. O en escenas transitorias, siendo un ejemplo aquellas películas como *Cars* (2006), *Aviones* (2013), *Los Minions* (2015) o *Las Aventuras de Tintin: El secreto del Unicornio* (2011) donde los personajes viajan por el mundo o por un grupo de países concretos. Aun así, cabe mencionar que tenemos 116 localizaciones inventadas y 18 desconocidas.

Seguidamente, comentaremos brevemente los cinco primeros países de nuestra clasificación, siendo el 5,32% de largometrajes el número de corte, aunque haya países que aparezcan menos en nuestro estudio.

La mayor parte de las películas analizadas están ambientadas en Estados Unidos. Ciudades como Nueva York, San Francisco o Washington DC son muy recurrentes en los largometrajes, como *Madagascar* (2005), *Del revés* (2015) o *Atlantis: El imperio perdido* (2001). También aparecen estados tan emblemáticos como Florida, Nevada o California, con la ciudad de Los Ángeles o Hollywood como escenarios conocidos para los más pequeños junto a Nueva York. También mencionar otros territorios estadounidenses fuera de sus fronteras. Hawai y Alaska son zonas donde

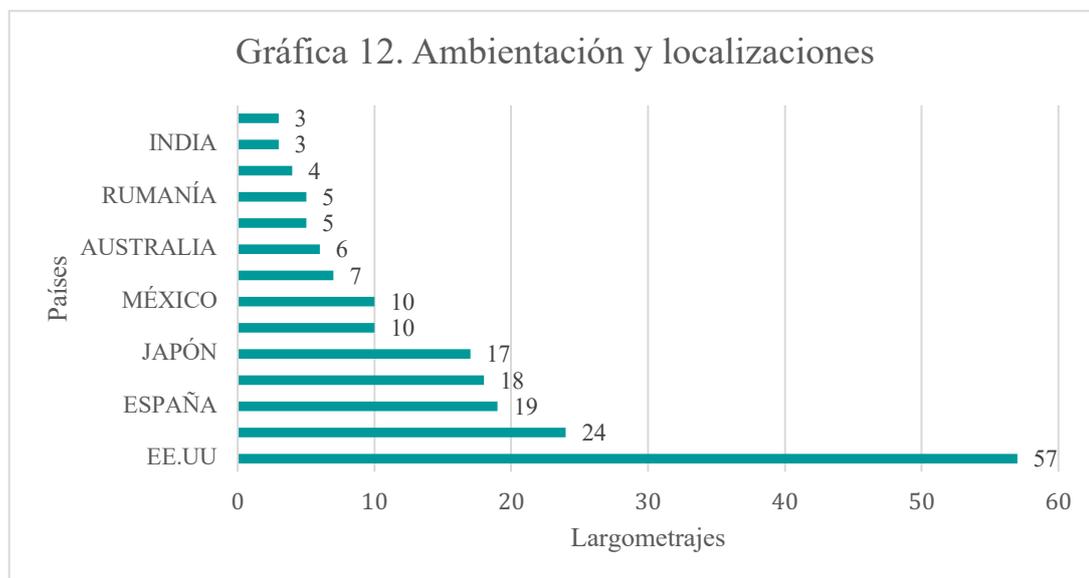
transcurren historias como Lilo y Stitch (2002) o Los Simpson: La película (2007), elegidas por su atractivo visual y posibilidades a la hora de desarrollar la trama.

Asimismo, Estados Unidos está representado en un total de 30,32% películas, siendo el país más localizado de nuestra lista.

El siguiente país es Francia, con un 12,77% de películas donde aparecen localizaciones francesas. La ciudad francesa más escenificada es su capital París y sus emblemáticos monumentos y barrios. Esto lo observamos en películas como Dilili en París (2018), Zarafa (2012), Ballerina (2016), Ratatouille (2007), ¿Dónde está mi cuerpo? (2019) o Buñuel en el Laberinto de las tortugas (2018), cada uno con un enfoque distinto en función de la historia. Hay otros títulos que representan brevemente la ciudad, como Albert (2015) o Monstruos S.A (2001), dentro de una transición rápida en la que ocurre una acción.

Otras ciudades y zonas del estado francés también son representadas, como la zona de La Bretaña francesa en Astérix: El secreto de la poción mágica (2018), Bienvenidos a Belleville (2003) mostrando parte del recorrido de la vuelta ciclista francesa o Cher ami (2008), sobre las palomas mensajeras durante la II Guerra Mundial.

Como ya mencionamos, España está en el tercer lugar por el número de representaciones, con el 10,11% de películas que transcurren en ciudades o regiones españolas. Podemos nombrar películas como El apóstol (2012), El pequeño mago (2013), centradas en Galicia; Olentzero y el tronco mágico (2005) se sitúa en el Pirineo Navarro; en Ferdinand (2017) se reproduce la ciudad de Madrid; la ya nombrada Buñuel en el laberinto de las tortugas (2018), se centra en zonas de Extremadura o Huesca; en Elcano y Magallanes: La primera vuelta al mundo (2019) y La ruta hacia el Dorado (2000) encontramos la ciudad de Sevilla mientras que en El embrujo del sur (2003) la acción acontece en Granada.



Como ocurre con otros países, también se crean escenarios inexistentes pero que se encuentran situados en España como *El gato con botas* (2011). Por su arquitectura, vestuario y acciones podemos situarla en el sur del país.

Reino Unido es el siguiente país protagonista en las historias, con un 9,57% de películas que transcurren en su territorio. Londres es la ciudad más representada a través de diferentes épocas como en *Cuento de Navidad* (2009), *Cuento de Navidad* de Charles Dickens (2001), *Peter Pan en Regreso al País de Nunca Jamás* (2002) o *¡Piratas!* (2012); la época de la II Guerra Mundial está retratada con *Valiant* (2005) o *Jackboots on Whitehall* (2010) y vemos un Londres más actual en *Ratónpolis* (2006), *Una familia feliz* (2017) o *Sherlock Gnomes* (2018).

Encontramos localizaciones inventadas dentro de regiones reales, como es el caso de *Cavernícolas* (2018), que al inicio de la película informa al público de que la historia se ubica en una zona que en el futuro será Manchester; o películas ambientadas en lo que por apariencia es la campiña inglesa o en diferentes condados ingleses como *Mary y la flor de la bruja* (2017) o las películas centradas en el mundo de Winnie de Pooh, transcurridas en el Bosque de los Cien Acres.

Por último, Japón es otro país de los más representados, con un 9,04% de largometrajes, siendo su capital Tokyo la ciudad más reproducida. Por ejemplo, las películas anime de *Detective Conan: Zero The Enforcer* (2018) o *Sword Art Online: Ordinal Escala* (2017) están ambientadas en esta ciudad o *Mi tiempo contigo* (2019) que transcurre la mayor parte de la película en un Tokyo futurista; también tenemos nuevas versiones de la ciudad como en *Cars 2* (2011), encontrando una versión de Tokyo gobernada por vehículos; En *Isla de perros* (2018) aparece la ciudad de Megasaki y en *Big hero* (2014) tenemos la versión de Tokyo y San Francisco unidas, San Fransokyo, con lo mejor de ambas ciudades.

Además de estos ejemplos, tenemos largometrajes centrados en otras ciudades y prefecturas de Japón como Nagoto o Ueno en *El viento se levanta* (2013); la trama de *Quiero comerme tu páncreas* (2018) se ubica en Fukuoka; también Hiroshima y Kure aparecen en *En este rincón del mundo* (2016) o *A Silent Voice* (2016), mostrando la ciudad de Okagi de la prefectura de Gifu.

Aunque localizados en Japón, tenemos películas que no sabemos su situación exacta. En el caso de *Hana y Alice* ocurre esto, pues los personajes viven en un pueblo en Japón, pero no sabemos ni su nombre ni ubicación. Asimismo, en *Monstruos S.A* (2001), *Los caballeros del Zodiaco: La leyenda del Santuario* (2014) o *Espías con disfraz* (2019) aparecen escenas en Japón, pero sin saber dónde exactamente. Al contrario que estas películas, tenemos la vertiente de *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016), donde se sitúa la historia en un Japón fantástico.

Como observamos en la gráfica, los dos siguientes países aparecen en un 5,32% de películas respectivamente. Son Italia y México. Italia aparece en películas como *Leo Da Vinci: Misión Mona Lisa* (2018) con representaciones de la Toscana o Florencia, *Astérix: La residencia de los dioses* (2014) con una visión de la Roma imperial; Sobre México tenemos películas como *El libro de la vida* (2014) o *Ana y Bruno* (2017) o *Coco* (2017), enseñando además la cultura mexicana.

El resto de países aparecen en menos del 5,32% de películas donde incluimos a China, Australia, Egipto, Rumanía, Brasil, India y Noruega, con un porcentaje de películas que oscila entre 3,72% y 1,60%.

Tenemos dos grupos de países que tiene una representación menor en comparación con los ya citados. El primer grupo de 11 naciones, y cada uno están representados

en 2 largometrajes: Alemania, Austria, Canadá, Escocia, Irlanda, Islandia, Madagascar, Marruecos, Rusia, Ciudad del Vaticano y Perú; El segundo grupo posee 17 países reproducidos en un título: Afganistán, Arabia, Camboya, Colombia, Dinamarca, Filipinas, Turquía, Hungría, Indonesia, Irán, Isla de Cabo Verde, Israel, Nepal, Sudáfrica, Sudán, Suiza y Venezuela.

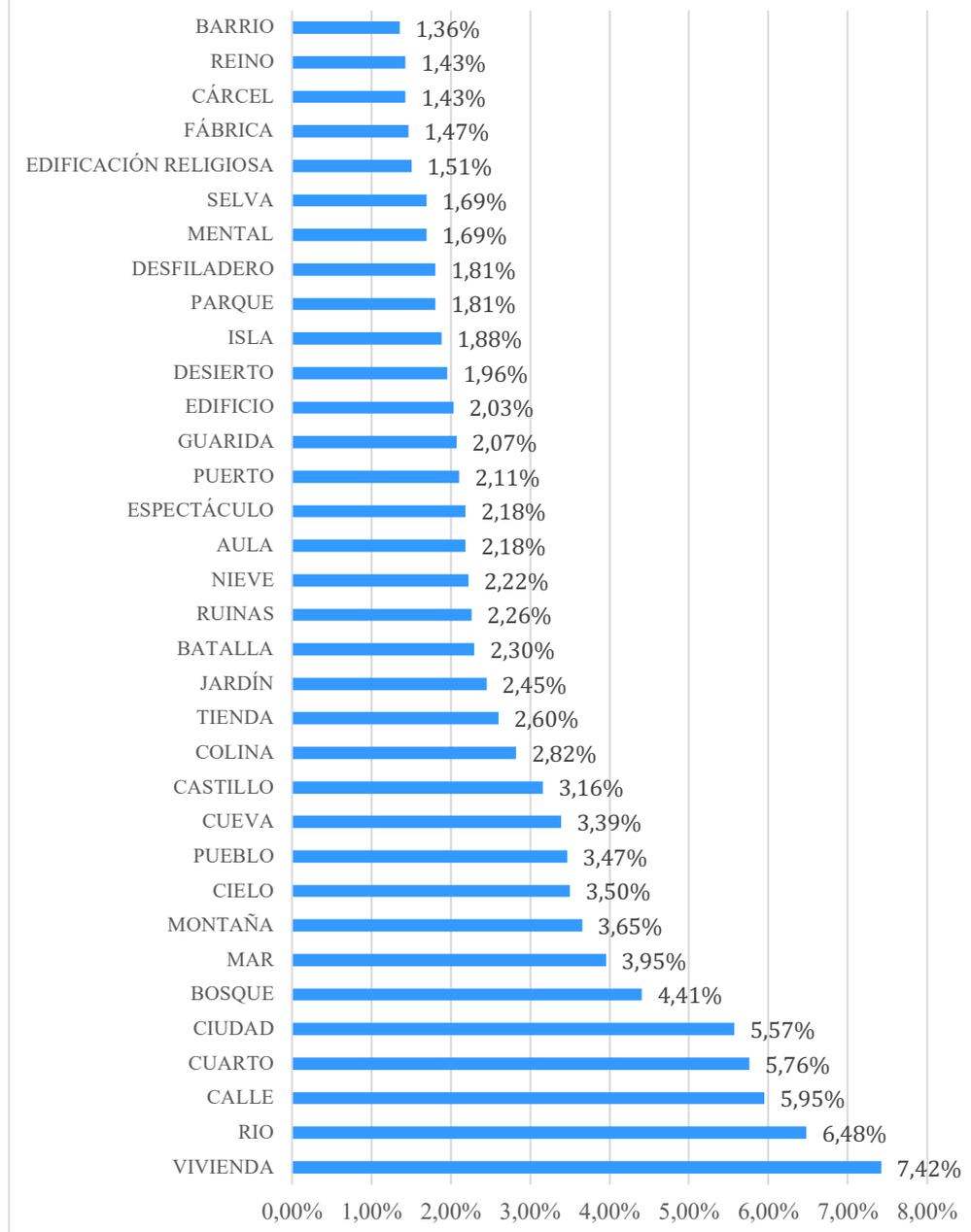
Además de estos países, muchos de los largometrajes seleccionados se ambientan en otras ubicaciones, no mencionando el estado. Por ejemplo, tenemos nueve películas situadas en diferentes planetas, cuatro de ellas en la región de El Caribe; podemos encontrar zonas de América del Sur, la cordillera de El Himalaya, el océano Pacífico, la Luna u otras dimensiones ubicadas cada una en tres películas distintas. Ocurre lo mismo con el Sahara, el océano Atlántico o la Antártida, apareciendo cada una en dos películas consecutivas. Por último, tenemos un grupo de localizaciones que solo aparecen una vez situados. Podemos nombrar Siberia, Polo Norte, Los Alpes, el círculo ártico, las islas Galápagos, la zona del Pacífico sur, la zona de Magreb, el mar Adriático, el mar del Norte, Europa del Este o hasta el mundo interno del personaje. No debemos olvidar los países inventados o desconocidos, que dan oportunidad de crear con originalidad nuevas localizaciones. Es el caso de la Atlántida, que aparece en títulos como *Hotel Transilvania 3: Unas vacaciones monstruosas* (2018) o mismo en *Atlántis: El imperio perdido* (2001), cuya trama se basa en su búsqueda. La concepción de nuevos mundos imaginarios es un hecho que acontece desde hace milenios y tenemos una buena representación en el cine de animación con lugares como el reino de Muy muy Lejano de *Shrek* (2001) o hasta dentro del nuestro propio, como un mundo de videojuegos o digital en *¡Rompe Ralph!* (2012).

Ciudades del futuro como en *Metrópolis* (2001), *Descubriendo a los Robinson* (2007), *Isla de Perros* (2018) o *WALLE-E: Batallón de limpieza* (2008) nos permiten tener una visión nueva, a veces poco positiva, de cómo será nuestra vida dentro de cientos de años.

Para finalizar, exponemos las principales localizaciones que aparecen en la película. Lo importante de analizar los diferentes lugares es estudiar como interactúa el personaje en ella, si encuentra dificultades o se ve bien integrado. Este aspecto se analizará posteriormente con los personajes con discapacidad.

Para esta sección hemos analizado las escenas de las películas para clasificar el tipo de lugares donde ocurren las acciones más relevantes. Aunque las hemos simplificado y unificado a varias de ellas en una sola denominación, en esta gráfica aparecen las más recurrentes. Así, mencionamos las siguientes para nuestro estudio.

Gráfica . Principales localizaciones y lugares en los largometrajes



Como hemos explicado anteriormente, hemos unificado varias localizaciones por su semejanza. De esta forma dentro del concepto de Vivienda se incluyen, casa, piso, mansión, cabaña, choza o chabola. En Castillo abarcamos también palacio y en Cárcel prisión o calabozo. En el concepto de Nieve englobamos todas las localizaciones nevadas: montaña, pueblo, ciudad, parque, colina, bosque, valle, peñasco, túnel, ciénaga, explanada o campo; En aula incluimos aquellas que hay en el colegio, guardería, instituto y facultad. El concepto de Mental hace referencia a las visiones, sueños o ensoñaciones, alucinaciones o a la imaginación que tienen los

personajes en algún momento de la trama. Por último, en edificaciones incluimos iglesia, templo, santuario, monasterio, catedral y abadía.

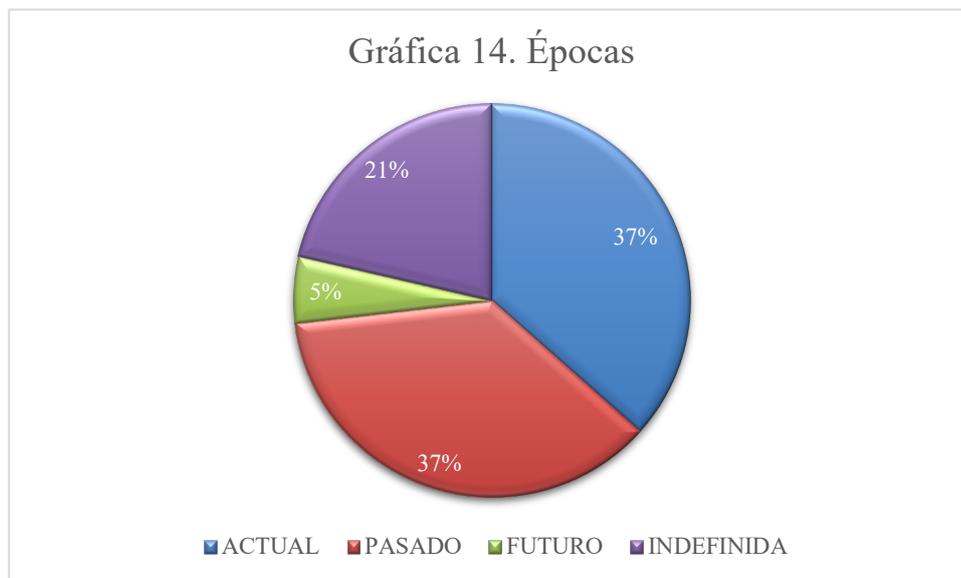
Como podemos observar, el lugar donde más acciones ocurren es la vivienda, con un porcentaje de 7,42%. Hay películas donde la casa es el principal o más importante escenario, como *Sola en casa* (2017), *Mascotas* (2016), *La casa mágica* (2013) o *Kerity, la casa de los cuentos* (2009). El cuarto llega a ser una zona que también tiene importancia, siendo una zona propia para el personaje, manteniendo un 5,76%. Esto se ve en filmes como *Enredados* (2010), *Toy Story 2* (1999) o *Ladrón de sueños* (2000).

Por último, mencionar otras localizaciones importantes como: Hospital, apareciendo en 24 películas como *El secreto e Amila*, *Phantom Boy* o la ya nombrada *La casa mágica*; Centro psiquiátrico, siendo escena en cinco filmes, *Ana y Bruno* o *Batman La Lego* película y cuya imagen social varía de unos a otros; o geriátrico que encontramos en la película *Arrugas*.

ÉPOCA

En los largometrajes animados se exponen una gran variedad de épocas, a menudo tratando varias en una misma historia, marcando las diferencias que puede haber a la hora de diseñar o desarrollar los personajes. También tenemos largometrajes que no muestran ninguna referencia temporal, utilizando aspectos de diferentes épocas o creando nuevas, por lo que las tratamos de indefinidas.

Para este análisis, hemos diferenciado los tres en los tres períodos pasado, presente y futuro junto a una parte indefinida para facilitarnos el análisis. A continuación, exponemos los resultados.



Como observamos en la gráfica, hay un claro empate entre el tiempo pasado y el tiempo actual total, con porcentaje del 37% de películas que ambientan sus historias en ambos. Así, tenemos títulos como *Persépolis* (2007), *The Breadwinner* (El pan de la guerra) (2017) o *Colmillo Blanco* (2018) como forma de aprender sobre una época en concreto o sus acontecimientos, acercándonos a nuestra situación. En este caso es muy importante la documentación. También se pueden hacer películas ambientadas en un pasado lejano con afán lúdico y de interés para el público. Como ya mencionamos, hay películas que tratan estas dos épocas en las películas, como es el caso de *Las aventuras de Peabody y Sherman* (2014) y sus viajes en el tiempo. Sin embargo, si analizamos los dos períodos por separado, notamos que hay una pequeña diferencia, con 88 películas que solo se ambientan en el pasado frente a los 86 que tratan sobre la actualidad.

Con un porcentaje del 21% tenemos las películas centradas en un tiempo futuro. Estas películas suelen ser muy atractivas, ya que van más allá de la realidad conocida y dan alas a la imaginación, creando nuevos mundos con sus normas. A la vez, se pueden tratar temas o problemáticas actuales en ellas, haciendo una comparativa de lo que

debería ser. Tenemos ejemplos de este planteamiento en Metrópolis, WALL-E. Batallón de limpieza o Isla de perros.

También tenemos la parte más lúdica que muestra como querríamos que fuera el futuro, con Big Hero 6 o Descubriendo a los Robinson. Asimismo, podemos modernizar o llevar al futuro obras pasadas como en El planeta del tesoro. Con toda la predisposición a la hora de concebir un futuro, en nuestro listado contamos con 10 títulos centrados solamente en la posteridad.

En la parte indefinida, tenemos todas aquellas películas que no están centradas en un tiempo en concreto. Pueden estar en el pasado, presente o futuro, pero no tenemos más datos para situarlas. También entran dentro de este aspecto aquellos mundos inventados, centrados en un pasado o futuro lejano. Un ejemplo de ello es la franquicia de One Piece, un mundo con aspectos del pasado y del presente, que obtiene referencias de la Era Dorada de la Piratería y de la actualidad, desarrollando un tiempo propio, diferente y original.

Para terminar esta sección, exponemos una pequeña clasificación con las épocas más utilizadas en los largometrajes estudiados: con un 33,50% tenemos el siglo XX como el que más se ha visto en los filmes animados; le sigue el siglo XXI con un porcentaje del 23,50% de películas basadas en nuestra época, tanto de los primeros años como en los venideros. Después de estos dos siglos, aparecen las películas de época desconocida, con un 19,25% para seguir con el siglo XI y sus películas centradas en el Edad Media, cuyo porcentaje de 4, 25% es mucho más bajo. Continúan los siglos XV con un porcentaje de 3,50% y los siglos XVI Y XIX con 2,75% de películas.

Aunque tenemos muchos más periodos como el Siglo XVIII o la Glaciación, estas son las principales a las que se han recurrido para ambientar los largometrajes animados estudiados.

TEMÁTICA

En nuestra selección de largometrajes animados encontramos una gran variedad temática, al combinar diferentes temas, lo que hace que las historias sean más ricas, originales y sorprendentes.

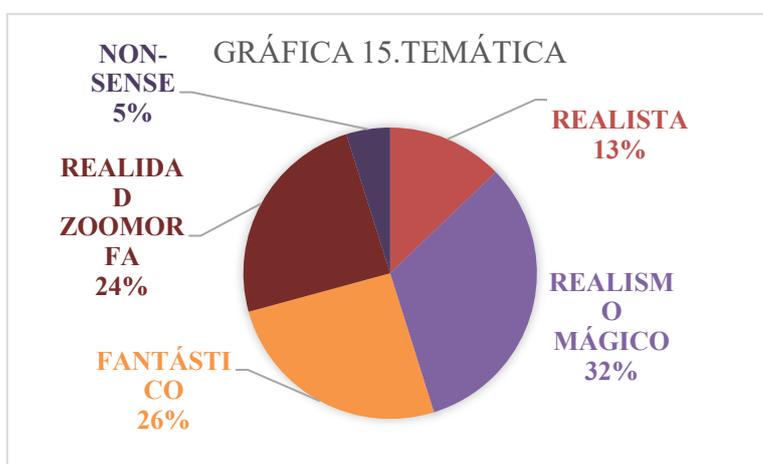
Así en esta gráfica se muestran los resultados dentro de todas las uniones, siendo el principal tema el realismo mágico, con un 32% de los largometrajes animados. Está presente solo en 67 películas, como Toy Story 2 (1999), La novia cadáver (2005) o Yoko y sus amigos (2015).

La siguiente temática es la fantástica, con un porcentaje del 26%, combinándose con otras temáticas, como la zoomorfa, obteniendo películas como Dragon Hill, la colina del dragón (2002) o la serie de películas de Kung Fu Panda. Se han creado franquicias de mundos impresionantes y atrayentes que van desde universos de vehículos vivos como Cars, mundos de piratas como la ya mencionada One Piece, mundos de monstruos como Monstruos S.A o mundos de cuentos como Shrek.

La realidad zoomorfa es otro tema que aparecen en muchos largometrajes, en un 24%. Las historias de animales, sean o no humanizados, siempre nos han acompañado, teniendo el ejemplo de las fábulas. Y en el cine de animación no es distinto con largometrajes como Mascotas (2016), Madagascar (2005) o Ice Age (2002), cuyos personajes a veces son muy reconocibles al seguir estereotipos.

El tema realista presenta menos filmes en comparación con los anteriores. Se tratan temas más cotidianos y cercanos, con algún tipo de conflicto que nos acerca a su situación, llegando a interiorizarla y a meditar sobre ello. Por ejemplo, en este tema, entran filmes que se centran en guerras o conflictos bélicos. Podemos mencionar La vida de Calabacín (2016), Arrugas (2011), Funan (2018), Pequeñas voces (2010) o Quiero comerme tu páncreas (2018), películas que tratan situaciones difíciles cada una con una perspectiva distinta, unas más adulta que otras.

Por último, la temática non-sense es la que tiene un porcentaje más bajo, con un 5%, encontrándola en películas que la combinan con otras diferentes, como Dos colegas al rescate (2015), Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo (2014) o El reino de los chiflados (2007). Quizá realizar este tipo de películas frente a las de otras temáticas tenga su dificultad, ya que se debe realizar un trabajo que funcione y que llegué a un público con edades muy diversas y variadas. Lo que para una edad funciona, puede que para otra no, además de que, si es una película extranjera con esta característica, puede que no se entienda ese tipo de humor.



ESTÉTICA E ICONICIDAD

En esta sección vamos a incluir brevemente la estética general de las películas, de sus personajes y su iconicidad.

La siguiente gráfica muestra la estética de las películas, centrándonos en fondos, arquitectura y objetos. Como ocurre en otros puntos, encontramos diferentes combinaciones. Así, tenemos largometrajes con fondos realizados en 3D, siendo fotográficos y aportando texturas hiperrealistas, aunque esos objetos suelen ser realistas o realistas no modelados. Podemos nombrar como ejemplo la película 3D de Los Pitufos: La aldea escondida (2017), con fondos naturales fotográficos salvo por algunos edificios u objetos, que se acercan más a la estética realista no modelado, aunque manteniendo texturas hiperrealistas. Esto hecho acontece porque se pretende conservar los diseños originales del cómic en los que se basan, para apoyar las relaciones de evocación y reconocimiento entre ambos productos.

En principio, las dos estéticas que se mantienen en la totalidad de los largometrajes son la fotográfica y la realista, estando ambas con un porcentaje de 38,50%. Por una parte, tenemos películas en 2D con fondos que se acercan a la realidad, cuya iluminación y volúmenes están trabajados, mientras que las películas en 3D intentan recrear esos paisajes realistas. Si además contamos las restantes combinaciones con otras estéticas, es lógico obtener este tipo de resultados. Podemos mencionar los fondos de algunas películas japonesas y animes como El castillo ambulante (2004), En este rincón del mundo (2016) o Maquia, una historia de amor inmortal (2018). Aún con diferencias entre ellos a la hora de crearlos, sus fondos muestran un gran rigor y detalle.



La estética realista no modelado es la siguiente, con un 16,48% de largometrajes con diseños que estilizan o exageran formas, trabajando menos el volumen que las anteriores. Como en las anteriores, esta estética puede estar presente tanto en fondos 2D como 3D, uniéndose a otras estéticas, como la fotográfica o la realista. Así

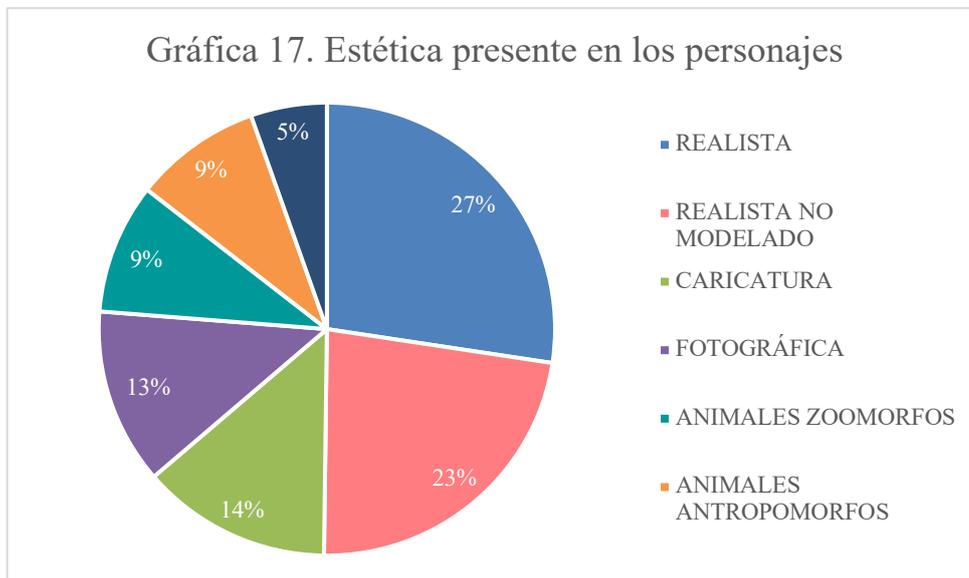
tenemos largometrajes como Zafarrancho en el rancho (2004), Astérix y los vikingos (2006) o Nocturna, una aventura mágica (2007).

Con un porcentaje de 5,75% y de 0,44, tenemos los largometrajes con estética de caricatura y de ilustración no figurativa respectivamente. La caricatura, con las proporciones distorsionadas, exageradas y expresivas es una estética que funciona muy bien tanto en niños muy pequeños como en los de mayor edad. Lily la princesa hada (2009) o El pequeño rey Macius (2007), dirigido a un público más infantil, o Los Simpson: La película (2007) y Phineas y Ferb: A través de la segunda dimensión (2011) para un público juvenil o adulto.

Por último, la ilustración no figurativa es la menos empleada, teniendo quizá un enfoque más experimental, alejándose de las películas más comerciales. Dentro de nuestra lista aludimos a un largometraje que cuenta con varias estéticas, incluida la ilustración no figurativa: Fantasía 2000 (1999), donde aparecen pequeñas secuencias rápidas que desdibujan las figuras, todo ello siguiendo el ritmo de lo que ellos llamaron “música absoluta”.

Visto los resultados de la primera parte de la estética sobre fondos, a continuación, introducimos los referidos a los personajes.

Los tipos de estética para los personajes son los mismos que ya hemos visto (fotográfico, realista, realista no modelado, caricatura) salvo que ya no se presenta la ilustración no figurativa y añadimos tres nuevos aportes: los animales zoomorfos y los animales u objetos antropomorfos.



Al igual que la anterior, esta gráfica muestra todas las combinaciones que se han dispuesto para crear las estéticas de los personajes de nuestros filmes analizados. La estética realista es la más empleada, con un porcentaje del 27% de largometrajes, seguido muy de cerca por la realista no modelado, con un 23%. Contrariamente a la anterior gráfica, la estética fotográfica ha bajado en su porcentaje con un 13%,

estando por debajo de la caricatura por un 1%. Esta diferencia se debe a que normalmente los fondos que tiene características de la estética fotográfica, mantienen unos personajes más realistas, llegando a ser no modelados o hasta caricaturas. Igualmente, si nos referimos al 2D, es una forma de resaltar al personaje sobre el fondo, más si está realizado en 3D, y de animarlo con facilidad. Esto ocurre en películas como 10+2: el gran secreto (2001), Cher Ami (2008), One Piece Film: Gold (2016) o El ángel en el reloj (2017).

Por otro lado, analizando en ambas gráficas los resultados de la caricatura, observamos un porcentaje más alto en la parte de personajes, puesto que se llega a combinar con fondos que poseen otras estéticas.

Finalizando la comparativa de esta gráfica, comentamos los tres últimos tipos relacionados con la estética de personajes animales y objetos. Como ya explicamos, los animales zoomorfos hacen referencia a aquellos que conservan su naturaleza y comportamiento, aunque cuentan con una inteligencia similar a la humana y pueden comunicarse como nosotros. En esta tipología de estética incluimos personajes como el reno Nikko, la abeja Maya, la cebra Khumba, o la gallina Lifi. Por el contrario, los animales u objetos antropomorfos conservan su apariencia animal u artificial pero el comportamiento es humano; también hay personajes con esta estética que pueden estar más o menos humanizados. Las Tortugas Ninja, los personajes de la serie de películas Kung Fu Panda o Rango forman parte de este grupo. Asimismo, incluimos El pudding mágico, el caballero Don Latón o los personajes de la franquicia de La Lego Película en la estética de objetos antropomorfos.

En comparación con las demás estéticas, son las que menos porcentaje tiene, siendo los objetos antropomorfos los que menos peso estético tienen en las películas. Debemos pensar que esta estética se combina con las otras, creando personajes animales u objetos que acompañan a los humanos. Tenemos varios ejemplos de ello: un mundo de animales antropomorfos aparece en la película de Chicken Little (2005) y como animal antropomorfo acompañante nombramos a Burro de la película Shrek (2001); como un mundo de objetos antropomorfos el formado en Playmobil: La película (2019) y un objeto antropomorfo acompañante al robot Baymax del filme animado Big Hero 6 (2014). A pesar de estos resultados en nuestro estudio, los largometrajes con mundos gobernados por animales o historias sobre ellos ocurridos en sus entornos naturales siguen teniendo seguidores. Como curiosidad ante estos últimos datos, también hemos analizado un largometraje donde se invierten los papeles: en El viaje de Arlo, el protagonista es un dinosaurio cuyo compañero no es otro animal sino un humano, con un comportamiento más cercano al de un perro o un lobo.

En relación con lo anteriormente expuesto y para finalizar este apartado, mostraremos los resultados de la iconicidad. Recordemos que la iconicidad se refiere al grado de semejanza con los elementos que aparecen en una imagen. Guiándonos por los estudios ya mencionados de Abraham Mole y después de analizar los largometrajes animados, nos centramos en los seis últimos niveles por su modo de representación. Acto seguido, presentamos brevemente los datos que apoyan las últimas gráficas:

El nivel 9, relacionado con la proyección en un plano, posee un 42,68% de películas siendo el más alto. Le sigue el nivel 10, asociado a la representación de esquemas bi o tridimensional aumentado o reducido, con un porcentaje del 37,50%; el nivel 8, vinculado al dibujo o fotografía de alto contraste con un 13,93%; El siguiente en la

gráfica es el nivel 12, ligado al mismo referente físico, es decir la realidad; con un porcentaje de 2,50% encontramos el nivel 11, o los modelos y maquetas bi o tridimensionales a escala. Por último, el nivel 7 con el porcentaje más bajo, sólo un 0,18%. Este hace referencia a los esquemas anatómicos o de construcción como el que aparece en la película Fantasía 2000 (1999), siendo el plano de una ciudad la presentación de la misma al comenzar la historia.

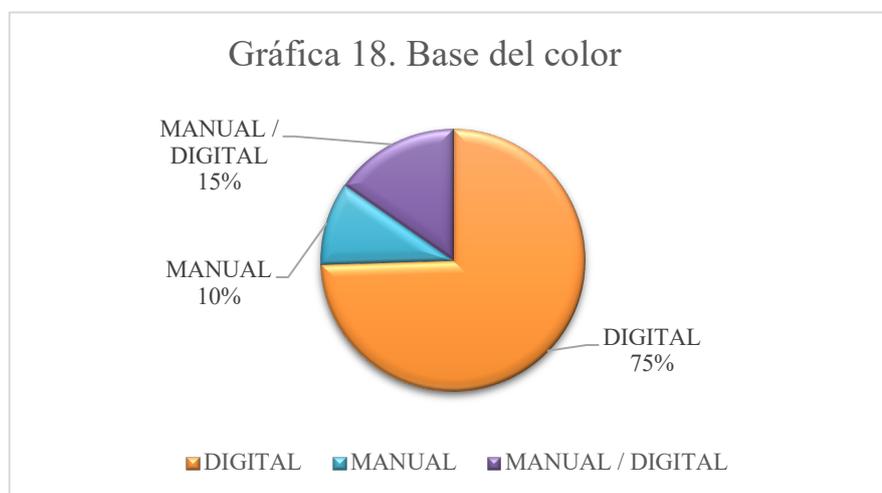
COLOR

Este es el último apartado sobre Contenidos de todos los largometrajes analizados y tratamos los resultados obtenidos del estudio del color y su aplicación.

Comenzamos aportando los datos de la base y modulación del color, este último aspecto tratado tanto en personajes como fondos.

En lo relacionado a la base del color, dividimos en dos características: el color digital y el color manual. La mayor parte de los largometrajes animados de nuestro estudio tiene una base digital, realizado por medio del ordenador y de programas digitales especializados, representados con ese porcentaje del 75%. Como vimos en los resultados del bloque de Información General, los primeros años de los 2000 se caracterizaron por el uso del ordenador y por lo tanto por la creación de la animación totalmente digital. En lo relativo al color, permite un mayor control a la hora de realizar cambios o ajustes, sobre todo al trabajar con color luz. En este conjunto incluimos películas como Enredados (2010), Arrugas (2011), Las aventuras de Tadeo Jones (2012) o Los Croods (2013).

Con un porcentaje bastante alejado, encontramos el color manual y digital juntos, con un 15% de largometrajes. En muchos títulos encontramos la aplicación de color tradicional en fondos, mientras que a los personajes se les aplica color digital. En ellos se trabaja el color de dos formas distintas para que al final coexistan, dando lugar a una obra con color mixto. En este apartado, encontramos largometrajes como Lilo y Stitch (2002) o La canción del mar (2014). No solo hablamos de animación 2D, sino que encontramos películas Stop motion con efectos y corrección de color digital, como ¡Piratas! (2012) o Los Boxtrolls (2014).



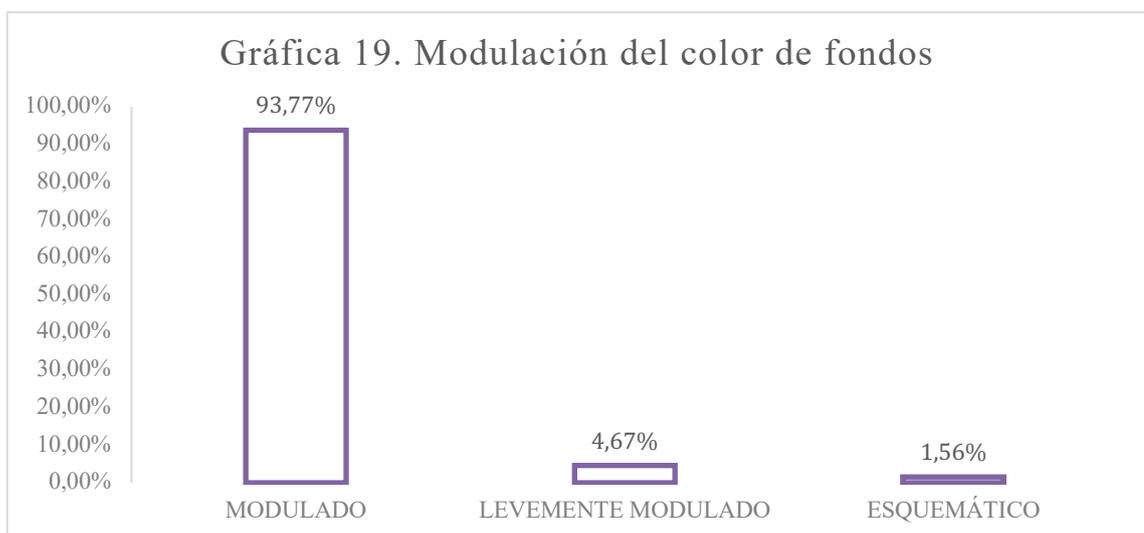
Por último,

las películas con el color manual y, por lo tanto, totalmente tradicionales, poseen un 10% en la gráfica, siendo el porcentaje más bajo.

Se trabaja el color manualmente, a partir de técnicas tradicionales. En general, sus resultados se digitalizan y se corrigen las partes que sean necesarias. Así, con un porcentaje del 15% de largometrajes seleccionados, el color manual aparece en algunos títulos como Tiana y el sapo (2009), Kerity, la casa de los cuentos (2009), Zarafa (2012) o El viento se levanta (2013). Aunque son menos, debemos apreciar la labor que conlleva y el valor estético que nos ofrecen este tipo de largometrajes.

Junto a la base del color, debemos mencionar a la modulación, tanto de fondos y ambientes como de personajes

Los resultados observados en las tres categorías están relacionados con el tipo de animación y la estética que se realiza.



El color modulado tiene el mayor porcentaje de todos, con un 93,77%. La mayor parte de los largometrajes poseen un color modulado en sus fondos, puesto que en animación 3D, al tener una estética hiperrealista o fotográfica, la modulación de color y la iluminación van a imitar nuestro entorno. Lo mismo ocurre con el Stop motion, al ser maquetas dentro de un escenario, el color va a estar modulado, a no ser que haya algún tipo de retoque o cambio digital en la postproducción.

El 2D puede tener modulación en sus fondos. Depende de la elección estilística y en general, de la historia. Podemos tener fondos modulados, como pictóricos u obtener algo menos voluminoso. En este punto serían fondos levemente modulados, siguiente categoría que consigue un 4,67% en nuestra gráfica. Estos fondos suelen tener una sombra leve que puede aumentar dependiendo de la escena en cuestión. Por ejemplo, si hay una explosión o un foco de luz intenso, puede que la modulación cambie en función del momento y la sensación que produzca.

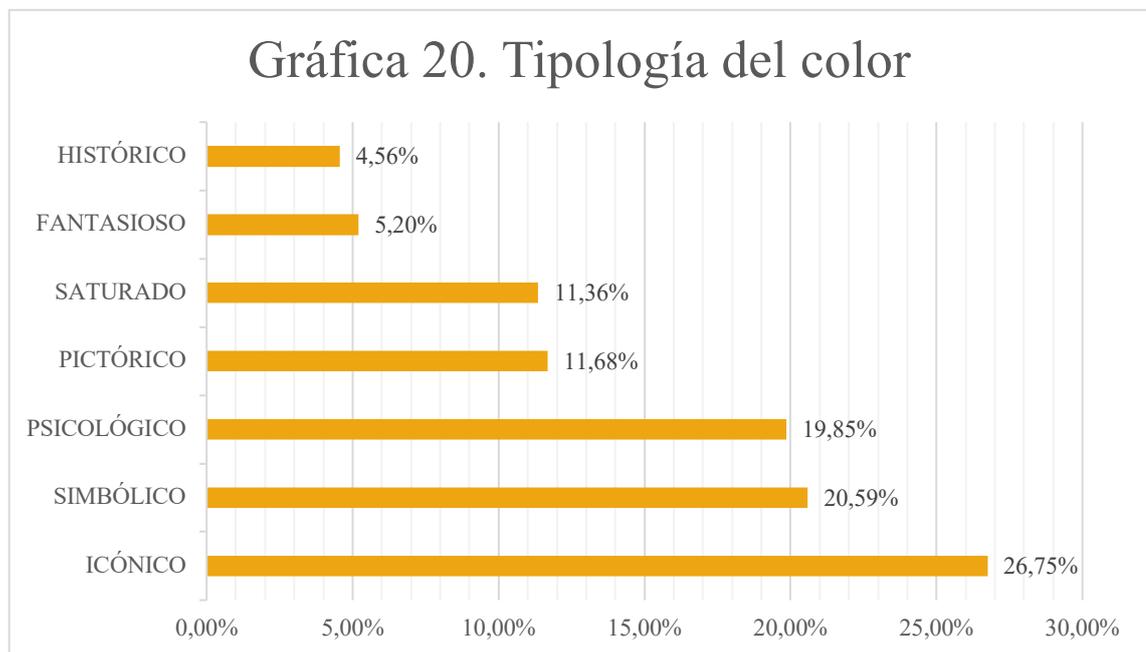
Por último, los fondos esquemáticos tienen un 1,56% de los largometrajes estudiados. Los fondos no poseen volumen y usan el color de forma plana. Este tipo de uso se da mucho en películas con una estética más caricaturizada, cuyos dibujos de fondos y personajes son más sencillos y esquemáticos.

Dentro de este grupo también podemos encontrar combinaciones entre las tres categorías, con películas que cambian de estética y, por lo tanto, de modulación o aquellas que como dijimos cambian dependiendo de la escena. Por ejemplo, en Doraemon y los piratas de los mares del sur los personajes suelen ser esquemáticos a no ser que haya un plano cercano al espectador, como un primer plano, donde hay una leve modulación.

Los resultados de la modulación del color en personajes van en correlación con lo explicado. Los personajes modulados están presentes en el 62,63 % de los largometrajes, aquellos levemente modulados poseen un 23,84% y los restantes, con una modulación esquemática aparecen en un 13,52% de las películas. En comparación con la anterior gráfica hay una bajada en los personajes modulados por lo explicado anteriormente. En muchas ocasiones se combina un fondo modulado con personajes levemente modulados o esquemáticos, ya que facilita la animación. Así tenemos 12 películas con personajes con modulación esquemática.

Debemos mencionar una película de nuestro análisis que se define como esquemático-modulado. Se trata del filme Azur y Asmar (2006), donde los personajes están levemente modulados en piel y cabello, pero la ropa tiene una modulación esquemática, con detalles en joyas y alguna textura.

Por último, trataremos brevemente la tipología del color a través de la siguiente gráfica.



El color realista es el nivel más aplicado de nuestra clasificación. La mayor parte de nuestras películas emplean esta tipología, intentando recrear las tonalidades y características del color de nuestra realidad. Seguidamente, encontramos una de las divisiones pertenecientes al color realista, el icónico, empleado en un 26,75% de los largometrajes. Es el más utilizado, sobre todo para representar la paleta de color que se suele asociar a seres o elementos que habitan nuestra realidad.

Siguiendo el nivel realista, mencionamos otras dos de sus categorías: el color saturado con un porcentaje del 11,36%, seguido del color fantasioso con un 5,20%. A pesar de formar parte del color realista son de los menos utilizados, encontrándolos en mundos fantásticos o en personajes irreales y mágicos, quizás por ser en ocasiones demasiado llamativos para el resto de la paleta de color.

El color simbólico es el siguiente nivel, situado en el segundo puesto de la clasificación con un porcentaje del 15,77%. El uso de este color es relevante, puesto que la elección de un color sobre otro nos puede dar información sobre una situación, una cultura o una época en concreto. Por ejemplo, el color negro es representativo de la muerte en Occidente, muy usado en la Época Victoriana y relacionado con la vestimenta usada en los funerales. Un ejemplo de ello lo vemos en algunos personajes de *La novia cadáver* (2005), o en escenas de funeral como en *la Big Hero Six* (2014). Además de este simbolismo, nos puede llegar a dar sensaciones, pues asociamos el negro con la muerte, dándonos una impresión de miedo o tristeza. Estos son simbolismos que el público puede conocer, y que los creadores y coloristas deben saber usar cuando diseñan a los personajes de un largometraje para una mejor comprensión.

También podemos asociar un color concreto a un personaje, como ocurre con Azur en *Azur* (2006) y *Asmar*. Este personaje siempre viste de azul celeste y blanco, ya simbolizando su casta de nobleza y separándolo del resto de personajes. Se le da un simbolismo y significado de riqueza, pulcritud y nobleza. Ocurre lo mismo con la asociación a un lugar. La película de *Brave. Indomable* (2012) tiene una paleta de verdes, grises y dorados que hace que lo asocies directamente a Escocia, haciendo así un juego de relaciones directas con el espectador, haya o no viajado antes a ese país.

Al color simbólico le sigue el color psicológico, uno de los más empleados a la hora de desarrollar escenas. Con un 19,85% aparece en un gran número de largometrajes por su capacidad de transmitir emociones. Podemos crear escenas de peligro, con una ambientación en tonos rojos intensos, pues nos da información de amenaza y de riesgo, como ocurre en la película *Salvaje*.

El color pictórico se presenta en un 11,68% de largometrajes, sirviendo de referencia estética al film o ambientando su trama en una época en concreto. En *El planeta* (2002) del tesoro se basan en la obra de ilustradores relacionados con la Escuela de ilustración Brandywine (como Howard Pyle o NC Wyeth) para que la película tuviera una estética parecida a la de las ilustraciones clásicas de un libro de cuentos.¹⁷ La paleta de color de *Planet 51* (2009) recuerda las clásicas películas estadounidenses de la década de los años 50 o en *Coco*, cuya referencia al color pictórico son los colores propios relacionados con su cultura, específicamente con la celebración de Día de Muertos.

En ocasiones escogen secuencias, a veces explicativas, con una paleta de color que recuerda a un momento pictórico de una época concreta. Es una forma de poner en relación ese momento con el pasado. En *El apóstol* (2012) o en *Cazadores de dragones* (2008) lo utilizan, además del cambio estético, para explicar el momento presente a partir de sucesos pasados. También en *El Cid: La leyenda* (2003) utilizan un cambio de color pictórico en el momento en que explican las batallas de Rodrigo Díaz de Vivar.

En muchas películas se utilizan imágenes de cuadros famosos, haciendo guiños a través de ellos con tono de humor, lo que también captan los adultos. Es una buena

forma de enseñar arte a través de películas. Un ejemplo lo tenemos en la escena musical de La película de Tiger (2000), donde se ven varias representaciones de cuadros como *Autorretrato* de Vicent Van Gogh, *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli o *La persistencia de la memoria* de Salvador Dalí, todas versionadas con Tiger como protagonista. En *Dilili en París* (2018) se presenta una escena con los artistas, cuadros y esculturas de la época en la que transcurre la historia, como Pablo Picasso o Camille Claudel. En *Mi tiempo contigo* (2019) se ven murales que imitan a la pintura tradicional y los murales que dibuja Rapunzel en *Enredados* (2010), son una clara referencia al estilo y color de una de las ilustradoras que trabajó en la película, Clare Keane.

¹⁷ Character Design References. (21 julio 2017). *Art of animation. Art of Treasure Planet*. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-3/treasure-planet>

Hay películas con un color pictórico que proviene de las obras a las que adapta, como en *Persépolis* (2007) o *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo* (2014). Aunque hay diferencias al ser diferentes formatos, se mantiene la base pictórica de las obras. También, hay películas con escenas que cambian de estilo a otro diferente, en ocasiones de otro ámbito artístico, como el cine, la pintura o el cómic. *Mutafukaz* (2017), con referencias claras a la cultura urbana y también al manga: “El estilo de la ilustración, inspirado en la cultura de la Costa Oeste, tiene tintes esporádicos de películas de serie B y de los años dorados de la ciencia ficción estadounidense”.¹⁸ Por último, nombramos al color histórico, teniendo el porcentaje más bajo con un 4,56%. Es el menos empleado al momento de recrear una época. Tenemos ejemplos de películas como *La mecánica del corazón*, con una escena donde se ve como en una película antigua, en blanco y negro; lo mismo ocurre en la escena inicial de *Bienvenidos a Belleville*. Aun así, el mejor ejemplo lo tenemos en el filme *Frankenweenie*, una parodia y homenaje a la película de Frankenstein (1931), a partir de la que toma referencia para el color.¹⁹

¹⁸ Buacomunicacion. (3 de diciembre de 2020). *Mutafukaz* (2017). Un cómic alternativo. *El Blog de la BUA. Biblioteca Universitaria de Alicante*. <https://blogs.ua.es/bibliotecauniversitaria/2020/12/03/mutafukaz-2017/>

¹⁹ Character Design References. (21 julio 2017). *Art of animation. Art of Frankenweenie*. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-frankenweenie>

En este apartado, presentamos los resultados obtenidos mediante el análisis de los personajes con discapacidad encontrados en los largometrajes seleccionados. En total, hemos estudiado 1570 personajes con algún tipo de discapacidad, encontrando una inmensa diversidad.

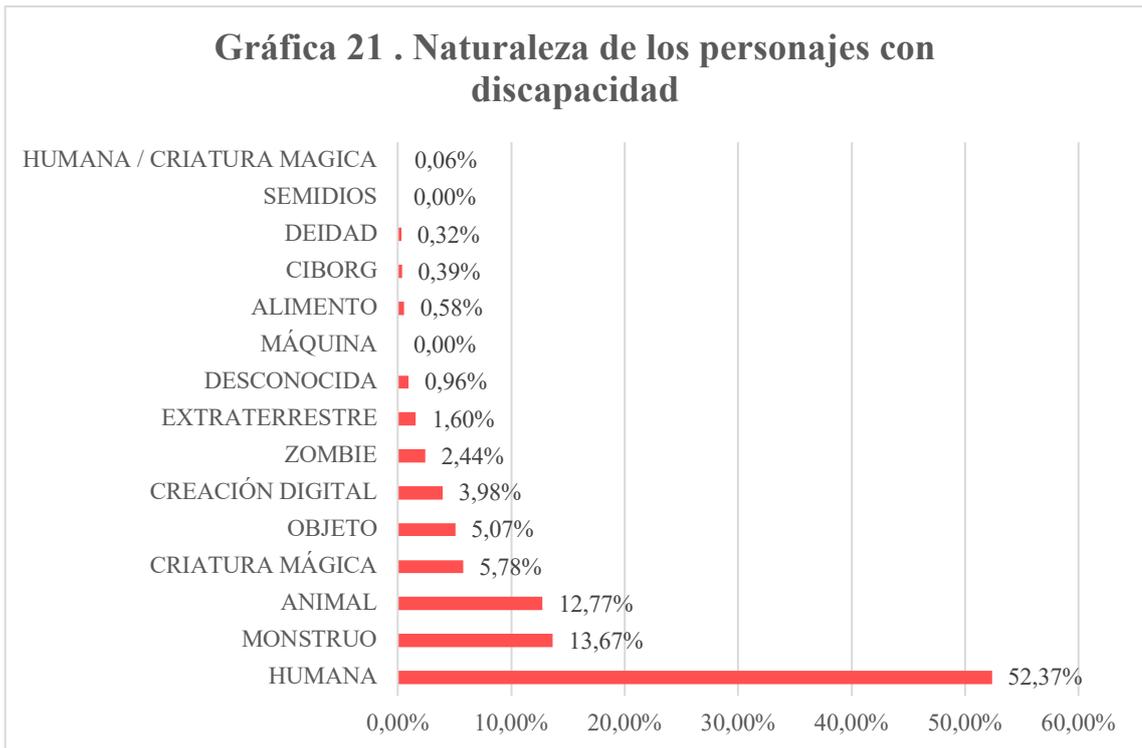
A continuación, expondremos los datos que engloban aspectos como la naturaleza, la edad, el género, el papel en la película, la profesión, el físico, el color, la vestimenta, la personalidad y todos los aspectos relacionados con la discapacidad.

7.3.3º BLOQUE. DISCAPACIDAD Y PERSONAJES

En este apartado, presentamos los resultados obtenidos mediante el análisis de los personajes con discapacidad encontrados en los largometrajes seleccionados. En total, hemos estudiado 1570 personajes con algún tipo de discapacidad, encontrando una inmensa diversidad.

A continuación, expondremos los datos que engloban aspectos como la naturaleza, la edad, el género, el papel en la película, la profesión, el físico, el color, la vestimenta, la personalidad y todos los aspectos relacionados con la discapacidad.

Naturaleza y población



Observando la gráfica, encontramos 18 tipos de naturaleza pertenecientes a todos los personajes con discapacidad que hemos analizado. A pesar de la gran pluralidad que hallamos, comentaremos las cuatro principales y explicaremos algunos de los elementos incluidos en la gráfica.

La naturaleza humana es la mayoritaria, con un porcentaje del 51%. Cabe señalar que dentro de ella incluimos a todo tipo de poblaciones que explicaremos en el siguiente punto. En este apartado encontramos humanos de todas las épocas, como algunos

personajes de *Los Croods* (2013) o de *Cavernícolas* (2013), hasta llegar a tiempos modernos.

La figura del monstruo es la segunda con más presencia, formando parte de 13,55% de nuestros personajes y, al igual que ocurre en la humana, hallamos todo tipo de monstruos. *Monstruos S.A* (2001) o la saga de *Hotel Transilvania* son buenos ejemplos para hallar personajes de estas características.

La naturaleza animal está presente en personajes como mascotas o animales humanoides, siendo la tercera en nuestra clasificación con un 12,66 %. Edouard de *El reino de los Monos* (2015), pues tiene una lesión en su mano derecha; de Fronky o Chester de la película *Ozzy* (2016), con problemas de visión y parapleja respectivamente, entran dentro de este grupo, o la señorita Crawly de *¡Canta!* (2016), cuyo ojo es de vidrio.

Dentro de las criaturas mágicas, englobamos aquellos seres de origen mágico o que tienen poderes sobrenaturales. En esta categoría incluimos a brujas, hadas o dragones. Por ejemplo, como la abuela de Orm en *Orm en el reino de las nieves* (2014), quien tiene pérdida de memoria, o Lord Milory, de *Campanilla: El secreto de las hadas* (2012), un hada *que no puede volar*. De esta forma encontramos representados en un 5,73% todos estos personajes

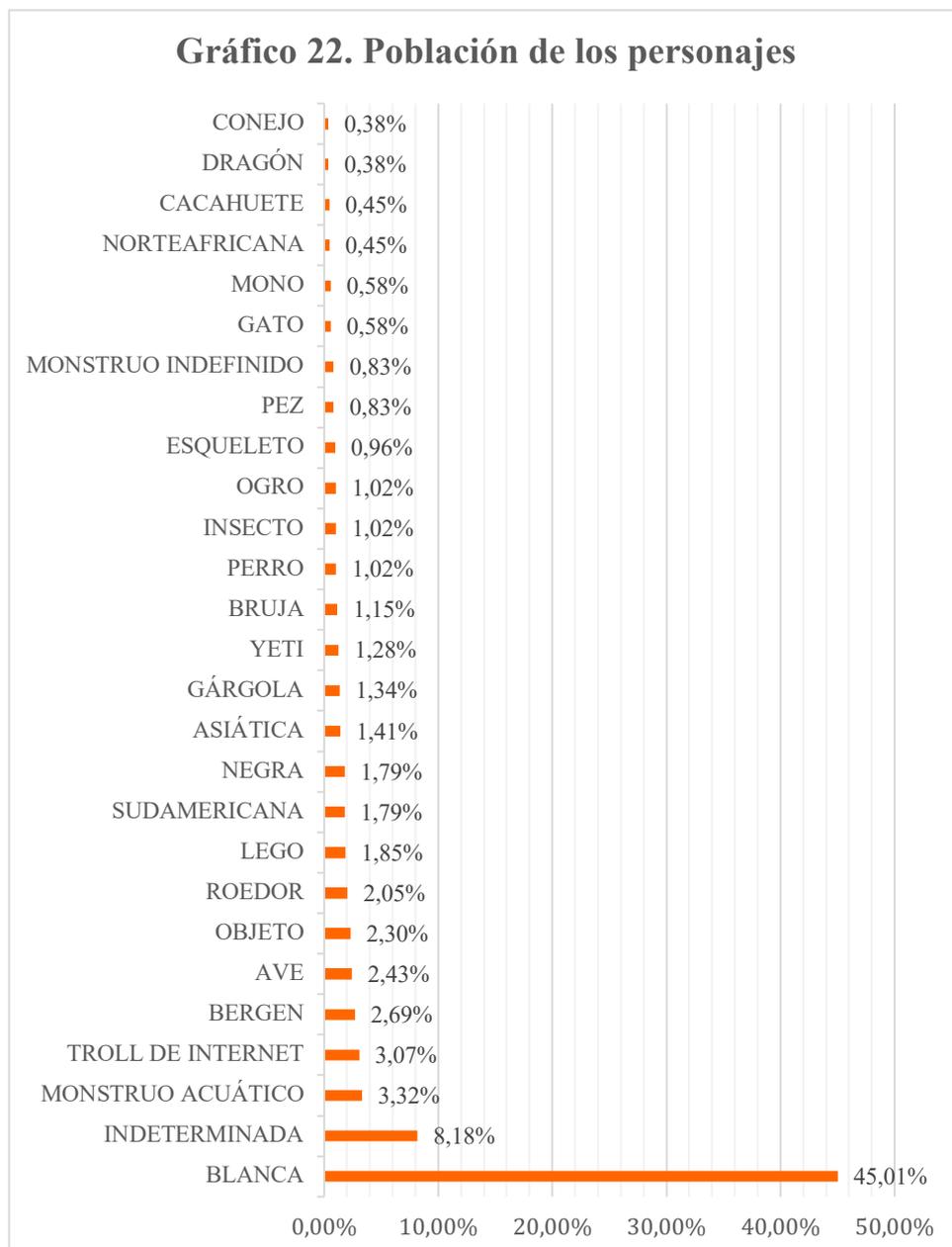
Como apunte, tenemos un 0,95% de personajes desconocidos, puesto que no tenemos clara su procedencia, pudiendo ser criaturas mágicas, semidioses o seres de otras dimensiones. Aquí se incluyen personajes humanos procedentes de otras dimensiones o mundos, como el Capitán Manecilla junto a otros personajes de la película de *El ángel en el reloj*, o las otras versiones de los personajes de *Los mundos de Coraline* (2009). A pesar de poder tener una apariencia humana, no lo son.

Otros grupos, como objetos o criaturas digitales, engloban una gran variedad de seres que tienen esos orígenes en común. Podemos nombrar a la señora Patata de *Toys Story 3* (2010), pues son juguetes, o a Vanellope Von Schweetz, con su pequeño error de programación en la película *¡Rompe Ralph!* (2012).

Por lo tanto, encontramos un conjunto de naturalezas diferentes, en su mayoría conocidas a causa de nuestro conocimiento literario, cinematográfico y cultural, y otras más originales y desconocidas.

Teniendo ya los grupos dispuestos y observando algunos personajes de ejemplo, en la siguiente gráfica mostramos qué tipo de población representan, prestando especial atención a su origen

Para un mejor análisis, hemos agrupado a cada uno de ellos en 121 tipos de poblaciones. En esta gráfica, aparecen las que poseen un mayor porcentaje de participación en las películas, siendo estas las 27 primeras.



La población blanca con discapacidad es la que mayor porcentaje tiene dentro de los largometrajes seleccionados, con un 44,87%. Si nos centramos en analizar solo las diferentes poblaciones humanas dentro de las películas seleccionadas, encontramos

bajos porcentajes comparándola con la mayoritaria. Estos son los porcentajes: la blanca, con un porcentaje de 87,02%; las siguientes son la población negra y sudamericana, ambas con un 3,46% de personajes con discapacidad. Con un 2,72% de porcentaje estaría la población asiática y mencionamos a continuación la población norteafricana, con un 0,87% de representación.

El resto de datos es anecdótico, puesto que la población iraní y árabe cuentan con un 0,62% respectivamente, la población afgana, con un 0,37%, y encontramos a la población caribeña y euroasiática con un 0,25% de personajes con discapacidad. Para finalizar, la población israelí, hawaiana y afroamericana con un 0,12% de representación. Esta es la poca representación que encontramos de la discapacidad dentro de otras poblaciones y etnias en las películas de animación.

Una particularidad de este análisis es que hay un largometraje que presenta todas las poblaciones humanas por la historia que narra. En *WALL-E. Batallón de limpieza* (2008), se presentan todas las poblaciones existentes reunidas en una nave hasta la llegada de nuevo al planeta, todas ellas con obesidad extrema y sin casi poder moverse. En este caso la agrupamos en un solo grupo aparte.

Al igual que ocurre con la anterior gráfica, tenemos datos indeterminados sobre el origen de los personajes, principalmente porque es un personaje inventado o porque no dan mucha más información en la película. De esta forma, la población indeterminada viene dada con un 8,66% de porcentaje, puesto que ocurre lo mismo que en la gráfica anterior. En esta categoría no solo incluimos a los humanos, sino a todos los personajes de los que durante el largometraje no informan de su procedencia. Es el caso de muchas películas con mundos fantásticos como *Cuentos de Terramar* (2006) o países inventados como Freezonia en *Gru 3: Mi villano favorito* (2017).

La siguiente categoría viene dada por los monstruos de tipo acuático, con un 3,31%, representando a los monstruos de la saga Hotel Transilvania, con personajes con cifosis o con una curvatura exagerada de la espalda. Como podemos observar, los monstruos son figuras que se relacionan con la discapacidad, aunque la concepción de la misma a través de ellos varía dependiendo de la época.

En nuestra gráfica hay categorías que están relacionadas con personajes muy específicos, como es el caso de los trolls de internet del filme *Emoji: La película* (2017), los Bergen de la película *Trolls* (2016) o los Lego de *La Lego película 2* (2019). Cada una de esas películas, con porcentajes de 3,06%, 2,68% y 2,42% respectivamente, tienen grupos inmensos de personajes, pues forman comunidades. Curiosamente, en los dos primeros casos, volvemos a tener la figura del troll o del monstruo, relacionando la discapacidad con la estética y el papel o rol del personaje. Como acontece en el apartado de naturaleza, los animales están presentes en una gran diversidad, como perros, peces, gatos o conejos, aunque por separado los porcentajes son muy bajos en comparación con otros elementos de la gráfica. Podemos tener ejemplos muy variados de personajes animales con discapacidad como en *Isla de perros*, películas cuya temática trata sobre maltrato y experimentación animal.

Género y edad

Como podemos comprobar en la siguiente gráfica, el género predominante entre los personajes con discapacidad de nuestro estudio es masculino, con un 77,58% de

presencia frente a un 18,03% de presencia de personajes femeninos. La diferencia es enorme y preocupante si pensamos en la poca representación que ya había de otras poblaciones.

Aunque incluimos todos los personajes en general, ya sean o no humanos, estos porcentajes demuestran que hay poca representación femenina relativa a la discapacidad en productos audiovisuales dedicados a un público infantil y juvenil.

Además del género masculino y femenino, contamos con un apartado al que titulamos como indefinido, hallando personajes que no demuestran un género u otro; También por falta de conocimiento, puesto que no hallamos esa información en la película. Generalmente, son personajes corales que no tienen una participación muy activa en la trama de la película. Un ejemplo lo tenemos en los gatos siameses de *Mascotas 2* (2019), dos personajes pirómanos que asustan al protagonista. También ocurre en personajes como dos monstruos de *Hotel Transilvania* (2012), que son pareja, aunque no sabemos el género.

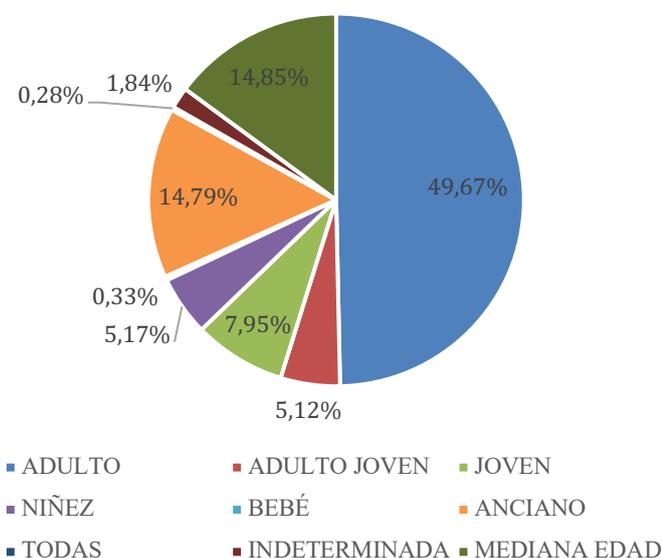


En lo relacionado con la categoría de grupos mencionados anteriormente, localizamos comunidades de personajes donde encontramos ambos géneros. En general aparecen personajes de ambos géneros y varias edades, aunque podemos poner un ejemplo con una secuencia de *Emoji: la película* (2017) donde encontramos un bar de internet lleno trolls y virus informáticos, todos de género masculino y en edades similares.

La edad de los personajes es un aspecto a tomar en consideración, pues va a depender de sus acciones el transcurso de la historia, suponiendo que sean personajes activos en la película.

La mayor parte de los personajes que hemos analizado son adultos con un 58,33% de presencia. Es algo llamativo, ya que estas películas son productos dedicados a un público infantil y juvenil, siendo lo más lógico desarrollar personajes con características similares a quienes se dirigen.

Gráfica 24. Edades de los personajes con discapacidad



Observando la gráfica, tenemos siete categorías, además de la edad adulta. Cada una de ellas representa las etapas de la vida de una persona, desde un bebé a un anciano. La segunda categoría de mayor porcentaje es la relacionada con los personajes de mediana edad, con un porcentaje de 14,85%. Podemos nombrar al conejo Lucky Jack de *Zafarrancho en el rancho* (2004) o Blucher, de *Justin y la espada del valor* (2013). Los ancianos son el siguiente grupo de edad, con un 14,79%, muy próximos a la anterior categoría. De esta forma, hallamos personajes como los ancianos del filme *Arrugas* (2011) o Madame Souza de *Bienvenidos a Belleville* (2003).

La siguiente categoría engloba a los adolescentes o jóvenes, con un porcentaje del 7,95%. Así, podemos nombrar a Hipo, el protagonista de la saga de *Cómo entrenar a tu dragón*, o al pirata zombie Gonner de *Dixie y la rebelión zombie* (2014).

La niñez es la siguiente categoría, con un 5,17% de personajes de niños con discapacidad. En esta categoría hallamos a Saoirse, protagonista de *La canción de mar* (2014) o Edgar E. Gore, personaje antagonista de la película *Frankenweenie* (2012).

Los personajes de entre 20-30 años se engloban dentro de la categoría Adulto joven, con 5,12% de presencia en los largometrajes seleccionados. María, una de las pacientes de la película *Gritos en el pasillo* (2006) u Óscar, el villano de la película *Los superhéroes* (2016).

Continuamos con la categoría indeterminada, con un 1,84% de personajes con discapacidad y edades desconocidas. Al igual que en la gráfica sobre los géneros, en ocasiones no reconocemos la edad del personaje, ya sea por su apariencia, por la falta de información o por su escasa presencia en escena. Tenemos ejemplos de ello en personajes como la criatura de internet Doble Dam o Doble D de *Ralph rompe Internet* (2018) o el esqueleto Bonejangles de *La novia cadáver* (2005).

Hay casos en que vemos todas las edades del personaje, a veces porque nos presentan varios años de su vida, y otros por escenas de recuerdos. Un buen ejemplo de ellos es el personaje de Riley Andersen de la película *Del revés* (2015), a quien vamos conociendo a través de sus memorias. Otros ejemplos, con escenas más breves, son

Gru de Gru: mi villano favorito (2010), Michael “Goob” Yagoobian, personaje antagonista de Descubriendo a los Robinsons (2007) o Madre Gothel y sus transformaciones en *Enredados* (2010).

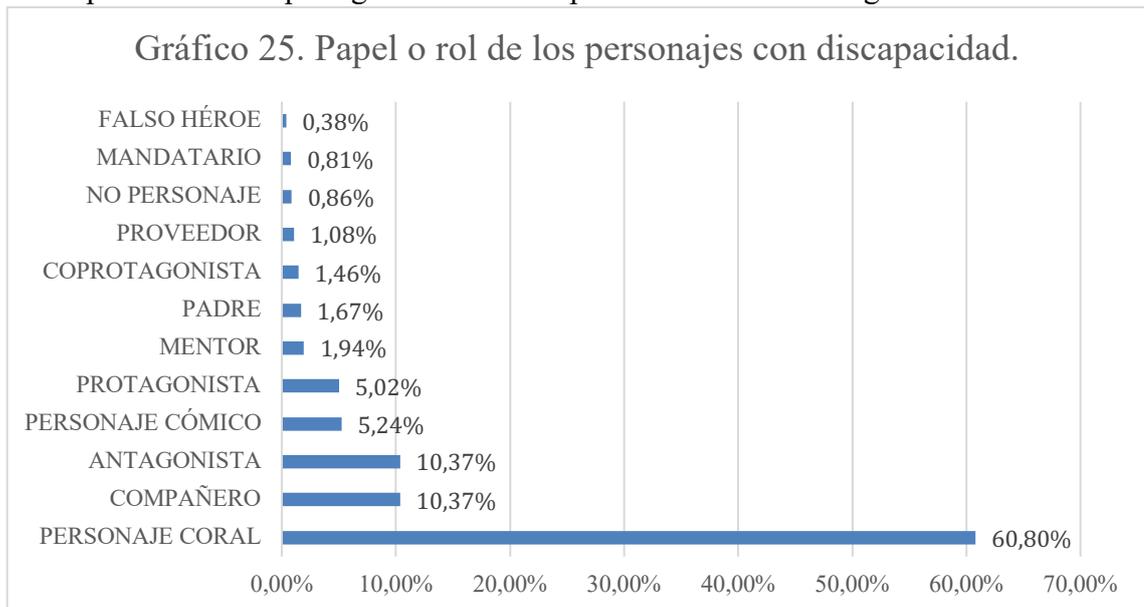
Las dos categorías con un menor porcentaje son las relacionadas con personajes bebés, con un 0,33%, y la que engloba a varios grupos de personajes, obteniendo un 0, 28%. Un ejemplo de bebé con discapacidad lo encontramos en la película *Bebé jefazo* (2017), en una escena donde el propio protagonista bebé se imagina en versión anciano. En ocasiones, algunos personajes parecen en su versión de bebé como presentación del personaje, como es el caso de Kubo en *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016).

Por último, la categoría que engloba todas las edades representa a grandes grupos de personajes, como es el caso de las brujas limpiadores de la franquicia de películas de Hotel Transilvania.

Papel o rol y profesión

La siguiente gráfica muestra qué tipo de roles cumplen los personajes con discapacidad en los largometrajes animados analizados.

A pesar de la gran cantidad de personajes que hemos seleccionado, muy pocos desempeñan el rol de protagonista si lo comparamos con otras categorías.



El rol más característico dentro de los personajes con discapacidad es el coral, con un 60,80% de presencia en las películas. En general no desempeñan una acción relevante para la historia. Están presentes en el fondo, dando realismo o peso en la escena, formando parte de ella. Por ejemplo, si se representa una escena de época suelen ser pobres o sin pocos recursos pidiendo por las calles. Este tipo de escena la encontramos representada en un hombre ciego con su perro en las películas como *Cuento de Navidad* (2009), *¡Piratas!* (2012) o *Gru 3: mi villano favorito* (2017), cambiando al perro lazarillo por un cerdo.

Al igual que en otros puntos, en esta sección también encontramos combinaciones entre roles, con personajes corales que a la vez también son cómicos, aportando

alguna situación graciosa, a menudo a su costa o la de los demás. Podemos mencionar a la anciana de Madagascar (2005), quien lucha contra Alex el león.

Las dos siguientes representan un 10,37% de personajes con discapacidad que poseen el rol de compañero y antagonista respectivamente. Dentro de la categoría de compañero, también encontramos sujetos que mantienen el rol de seguidores o compañeros del antagonista, ayudándolo en sus planes y yendo contra el resto de personajes. Así, tenemos a Tristán de la película *Dragon Hill, la colina del dragón* (2002).

También se da el caso del personaje que es compañero y antagonista a la vez, intentando repetidas veces actuar contra el protagonista sin este último saberlo. Y lo mismo que ocurre con los personajes corales, encontramos compañeros y personajes cómicos a la vez. Es el caso de Yago, en la película *Elcano y Magallanes, la primera vuelta al mundo* (2019).

Dentro de la categoría del antagonista, encontramos personajes como Kazar de Salvaje (2006) o La otra madre de la película *Los Mundos de Coraline* (2009). En general son personajes con discapacidades físicas, y a veces con problemas de salud mental, ocasionado por traumas. Es el caso de Phango el leopardo de la película *Khumba* (2013), personaje que se vuelve mucho más violento.

Personajes antagonistas con discapacidad siempre ha habido, manteniendo una relación de pertenencia negativa con ella, puesto que ya relaciona tipos de discapacidades con algunos personajes en concreto. Es una forma de tener una excesiva atención sobre la discapacidad, lo cual no es necesario, ya que se intenta representar el miedo a través de ella.

Aunque no tenemos una combinación de antagonista y personaje cómico, al igual que acontece con otros roles, sí que tenemos villanos con una faceta cómica. Esto es una forma de suavizar sus actos malvados, ya que muchos espectadores son niños muy pequeños. Así se hacen. cercanos al público, ya que, si es gracioso, no debe ser tan malo.

De esta forma llegamos a los personajes cómicos, con un 5,24% de presencia en las películas animadas escogidas. Ya hemos comentado algunas de las combinaciones con este tipo de papeles, siendo la parte de alivio en escena de tensión. Como ya dijimos, estos personajes provocan escenas de humor que, en ocasiones, se originan a causa de su discapacidad, como con la pérdida o desaparición de una prótesis o arrastrando al resto de personajes a una situación graciosa que puede llegar a ser peligrosa. Tenemos un ejemplo muy representativo en el personaje de cómic Rompetechos, quien también aparece en la película *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo* (2014). Con sus problemas de visión, siempre crea situaciones problemáticas para el resto.

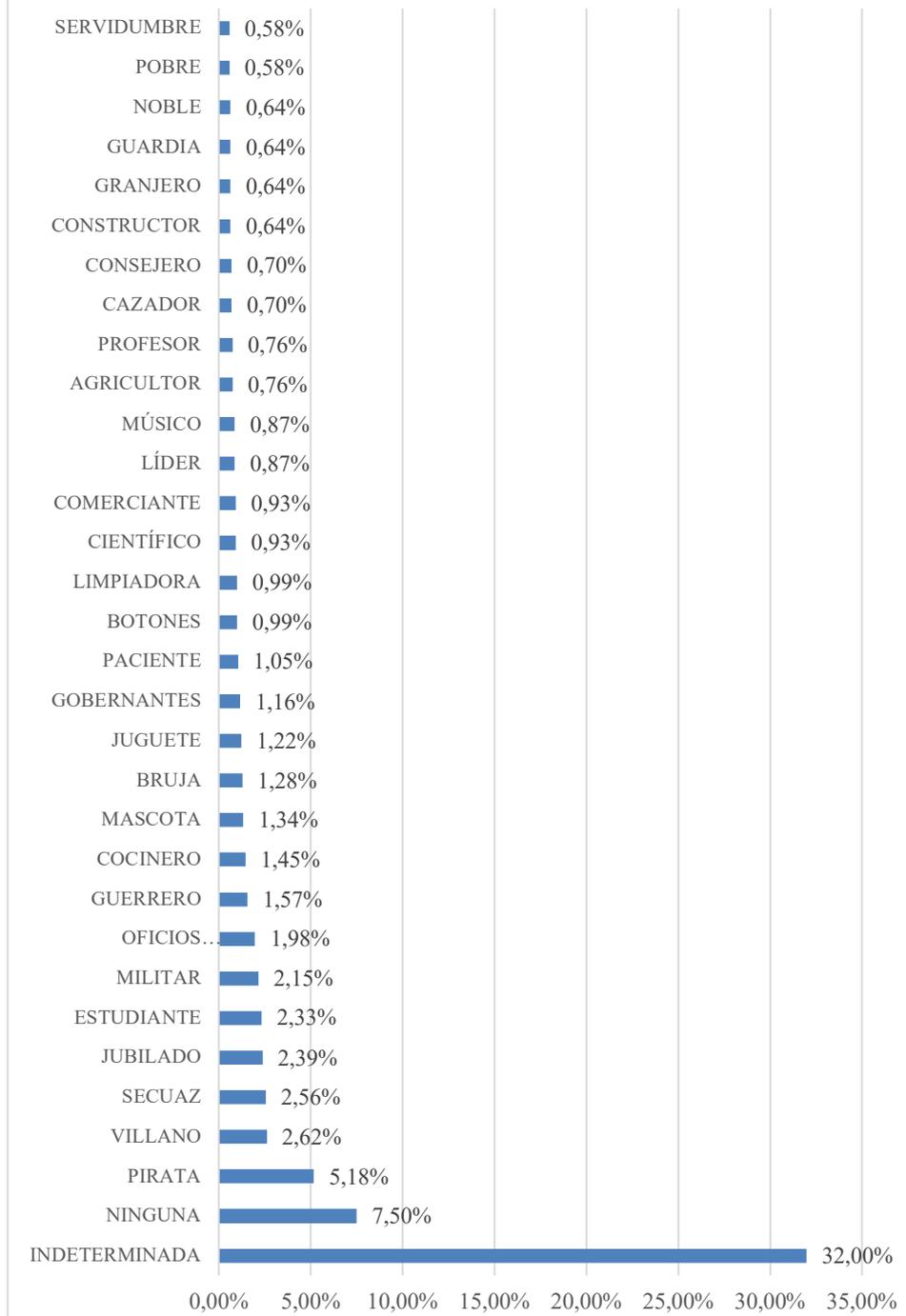
El protagonista es el siguiente rol en la gráfica, con sólo 5,02% de personajes que se describen como tales y superado en número por las anteriores categorías citadas. Tenemos ejemplos de protagonistas en películas como Bobo de *El séptimo enanito* (2014) o Jack de la película *La mecánica del corazón* (2013). Sin embargo, encontramos muy poca representación en general. Encontramos diferentes tipos de protagonista, como aquel que es discapacitado a causa de una acción heroica, ejemplificado en Hipo de *Cómo entrenar a tu dragón* (2010); otros que están sobreprotegidos por sus familiares, como Saorise de *La canción del mar* (2014) o algunos protagonistas como parias sociales que finalmente logran la aceptación y superarse, como el caso de Louie de la película *El cisne mudito* (2001).

En general hay una carga dramática que intenta mantener la atención del público a base de este tipo de estrategias narrativas. Además de ello, todas estas elecciones de roles pueden ser a causa de estereotipos que viene del cine o de la literatura, además de los modelos culturales, sistemas de representación social y estrategias narrativas. Las siguientes categorías tiene menos del 2% de representación: la figura del mentor y del padre con discapacidad es algo muy representativo en las películas. Tenemos un ejemplo unido en el rey con ceguera Kashekim Nedakh de la película *Atlántis: El imperio perdido* (2001). Le sigue el rol del coprotagonista y el proveedor con ejemplo en Joaquín Emilio Mondragón Jr, en *El libro de la vida* (2014) o Hovis en *El valiente Despereaux* (2008).

Y por último con un porcentaje menor al 1%, las categorías de no personaje, mandatario y falso héroe. Hacemos especial mención a la primera mencionada, considerando no personaje a todas aquellas imágenes de la discapacidad que no son personajes activos. En ella incluimos, imágenes como carteles, cuadros o fotografías, esculturas u objetos donde se representan personajes con cualquier tipo de discapacidad. Por ejemplo, en la película de *Donkey Xote* (2007), aparece un cuadro con la imagen de la princesa de Éboli, Ana Mendoza de la Cerda, quien lleva un parche en el ojo, o en *Las aventuras de Peabody y Sherman* (2014), cuya fiambarrera tiene la imagen del científico Stephen Hawking.

Habiendo analizado el aspecto del rol o el papel de los personajes pasamos a analizar brevemente las profesiones, que en muchos casos están definidas de antemano por los roles ya citados.

Gráfica 26. Profesiones de los personajes con discapacidad



Aun así, encontramos una gran variedad de profesiones, analizando alrededor de 182 tipos de trabajos, que van desde los más comunes, como agricultor o constructor a los más peculiares, como los asustadores de Monstruos S.A.

Si observamos la gráfica, tenemos profesión indeterminada como la principal categoría de representación, con un 31,8%. Esto viene dado por los personajes corales, de los que muchas veces no sabemos a qué se dedican, ya que su papel es mínimo en la historia. Acontece lo mismo con la siguiente categoría. Encontramos personajes que no tienen ninguna profesión, ya sea porque no tenemos conocimiento previo o porque realmente en algún momento no lo tienen, como los animales.

Queremos hacer especial mención a la figura del pirata. Es una de las más representadas dentro de la discapacidad, pudiendo ser el personaje en realidad un verdadero pirata, como el Capitán Garfio en *Shrek* (2001) u otros que se disfrazan de ellos, como es el caso de algunos personajes corales infantiles en *La banda del patio: La película* (2001), *La canción del mar* (2014), *Uglydolls: Extraordinariamente feos* o *Bebé jefazo* (2017), todos ellos en actitud de juego. En ellas aparecen niños jugando con disfraces de pirata o simplemente un pañuelo o un parche en el ojo. Es curioso como un personaje que, en sus orígenes se ha representado como un villano o un ser malvado, hace que los personajes infantiles se quieran disfrazar y ser como él. Las representaciones culturales de los piratas siempre los han representado como un personaje antagonista en el mar. Pero a partir de las nuevas imágenes sobre su figura, que varían dependiendo de la época y cultura, se ha redescubierto como personajes a imitar, con características atractivas ya incluidas, como la valentía, el liderazgo o la libertad. Así, nombramos a Zoro Roronoa de la franquicia anime *One Piece*, una nueva versión de pirata.

Las dos siguientes categorías también tienen actitudes negativas al estar representados por villanos y secuaces. Tiene sentido si comparamos la anterior gráfica sobre roles, habiendo una relación con el papel de antagonista y compañero. Encontramos a así a Rasputín ya uno de sus esbirros en *Dos colegas al rescate* (2015).

Los estudiantes, siendo los más cercanos al público receptor están presentes dentro del porcentaje del 2%, siendo superados por la categoría de los jubilados. Este dato tiene sentido, pues si recordamos la gráfica sobre las edades, hay más ancianos que niños. Tenemos los ejemplos de Amelia, protagonista de *El ángel en el reloj* (2017) o Sakura Yamauchi de *Quiero comerme tu páncreas* (2018).

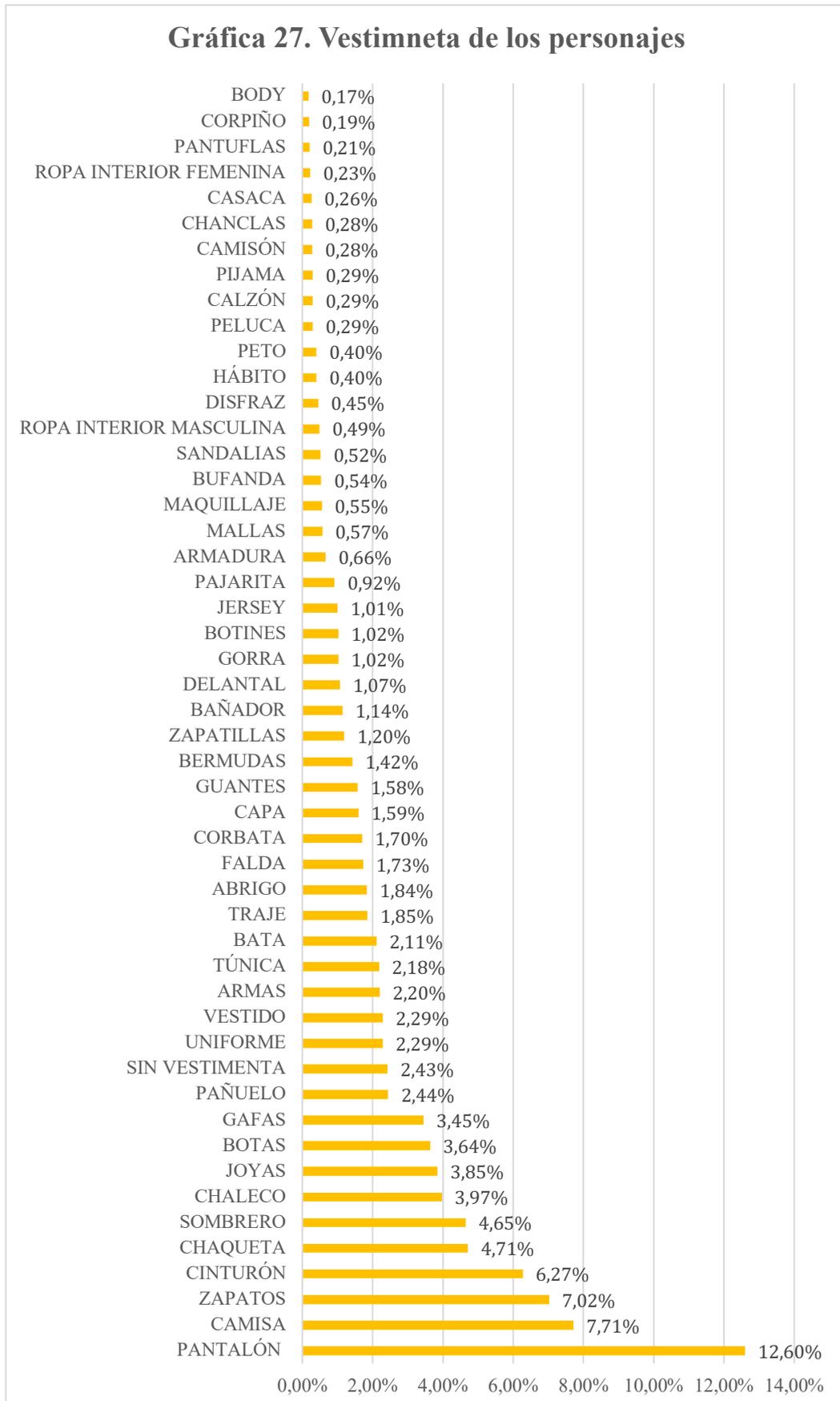
La figura del militar con discapacidad también es común en muchos largometrajes, pero dependiendo del rol, esa discapacidad puede personificar diferentes aspectos. Por ejemplo, puede representar el miedo o la imposición si es un general o almirante antagonista, como el general Von Tueten de *Valiant* (2005) pero puede ser un héroe de guerra si es el protagonista o el compañero, siendo esa discapacidad una muestra de honor y aceptación entre su grupo, como es el caso de Ramiro Posada de *El libro de la vida* (2014).

Cabe destacar algunas diferencias sobre la profesión entre personajes masculinos y femeninos. Aunque siguen vigentes algunos estereotipos, como bruja, limpiadora o ama de casa, se ha encontrado algo más de diversidad a la hora de escoger un trabajo. Dado el número de personajes masculinos, tiene una mayor proporción en puestos de trabajos, sobre todo en los más activos.

Todos estos significados que caracterizan al personaje viene apoyados por aspectos físicos, indumentaria, el color que poseen y, por supuesto su actuación y personalidad.

Indumentaria

La vestimenta de los personajes está relacionada con los anteriores aspectos que hemos mencionado anteriormente. Es una característica más para el personaje, que



con solo su apariencia y los complementos nos da una idea de cómo puede llegar a ser, pudiendo haber cambios posteriores.

En la siguiente gráfica nos muestran las 50 piezas seleccionadas que hemos encontrado. Cabe destacar que para el análisis hemos agrupado algunas en unas categorías pues sería imposible mostrar todos los datos. Es una de las características positivas dentro del diseño y del concept art del Cine de animación: todo el detalle y el cuidado en mostrar la máxima variedad de ropa y complementos.

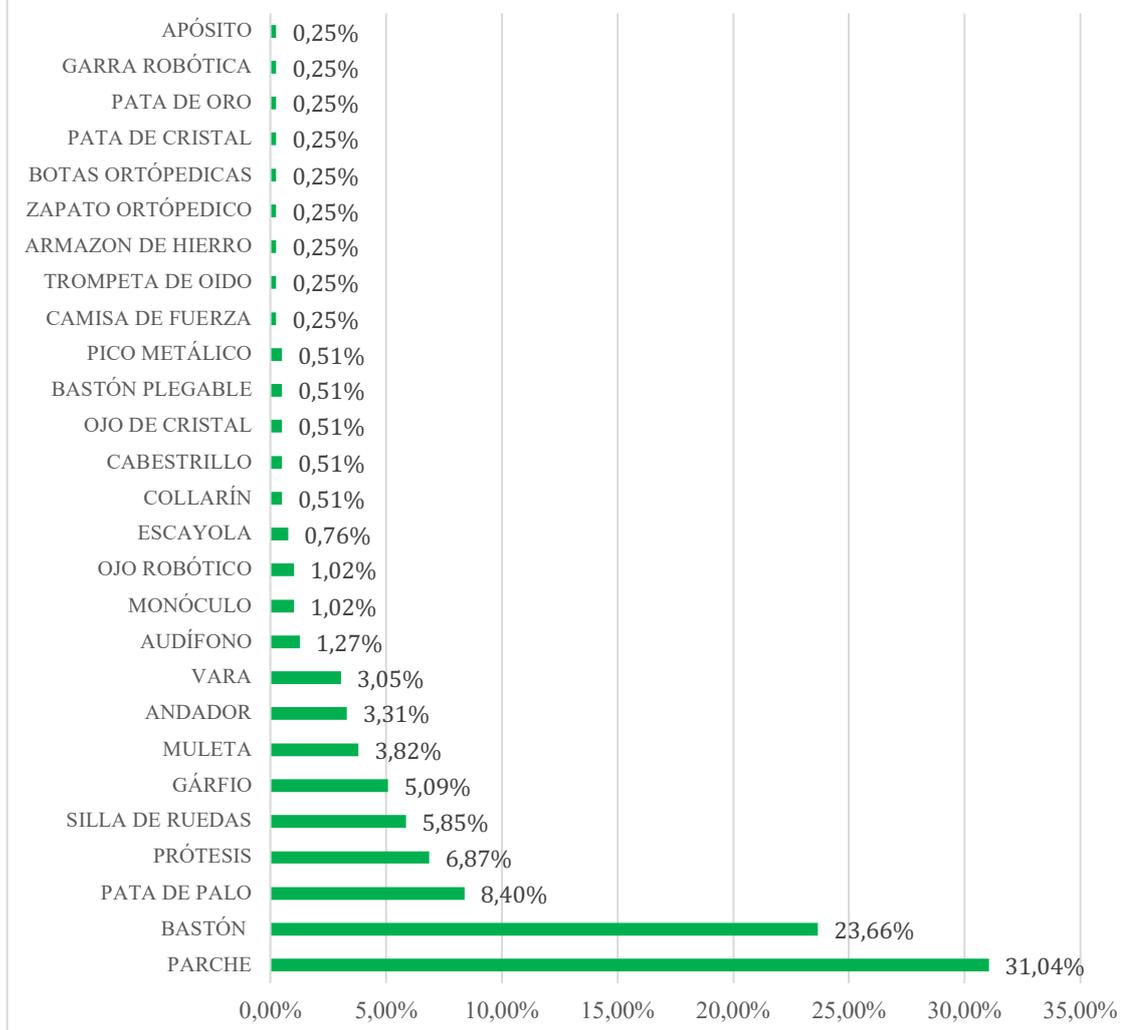
Para nuestro estudio, hemos agrupado varias piezas en grupos. Algunos de ellos son trajes, donde se incluye el traje ejecutivo, el de luces, el de astronauta, o mayordomo; los disfraces, como los de Papá Noel, payaso o pirata, y los uniformes, como los de cocinero, militares, conductores o repartidores. Por ejemplo, en vestuario de otras culturas encontramos 84 piezas entre las que incluimos diferentes tipos de sombreros, como el sombrero fez o ushanka, el turbante o el gorro taquya, vestidos como el hanfu o el kimono o zapatos como la babucha. Todo este vestuario está diseñado con detalles y texturas que nos acercan a las piezas reales, además de identificar la procedencia del personaje. Un buen ejemplo de diferentes vestuarios culturales en el mismo personaje lo vemos en la escena musical del Dr. Heinz Doofenshmirtz y su versión en *Phineas y Ferb: A través de la segunda dimensión* (2011).

Como vemos en la gráfica, las piezas de ropa más utilizadas son los pantalones (12,60%), camisa (7,71%), zapatos (7,02%), cinturones (6,27%), chaquetas (4,71%), sombreros (4,65%) y chalecos (3,97%), seguidos de complementos como joyas (3,85%), gafas (3,45%) o pañuelos (2,44%). Cada uno de ellos aparece con diferentes estilos y formas dependiendo de la época y la edad del personaje. Un ejemplo lo tenemos en las gafas, con estilos como las de “ojo de gato” o las de estilo “Quevedo”. Aunque sigue habiendo vestimentas claramente para un género u otro, como la ropa interior o los vestidos, en general, todas las vestimentas mayoritarias en porcentajes son utilizadas por personajes tanto masculinos como femeninos. Quizás en las películas ambientadas en el pasado se mantiene más esas diferencias de género al ser correctas históricamente, pero hay ocasiones donde aparecen personajes femeninos usando piezas consideradas masculinas para la época. Por ejemplo, en *Ballerina* (2016), la protagonista utiliza un vestuario diferente al de la época, más contemporáneo y cercano a nosotros.

Hay casos, donde los hombres han utilizado ropa femenina dependiendo del contexto o el motivo, como es el caso de Archibald Birlante, el antagonista principal de *Los Boxtrolls* (2014), quien se disfraza de mujer en varias ocasiones; Gru disfrazado de hada mágica en *Gru 2: mi villano favorito* (2013), Eugene Francis de *Bebé jefazo* (2017) disfrazado de niñera o uno de los enenitos de Blancanieves en *Shrek Tercero* (2007), también con una cofia de niñera.

Para finalizar el apartado, hemos diseñado una gráfica donde aparecen objetos utilizados por los personajes con discapacidad. El uso de estos objetos y accesorios es importante para complementar al personaje, pues lo dota de credibilidad. Los niños con discapacidad se van a identificar claramente con estos aspectos, pues ellos también utilizan algunos de ellos.

Gráfica 28. Objetos y accesorios utilizados por los personajes con discapacidad en los largometrajes seleccionados



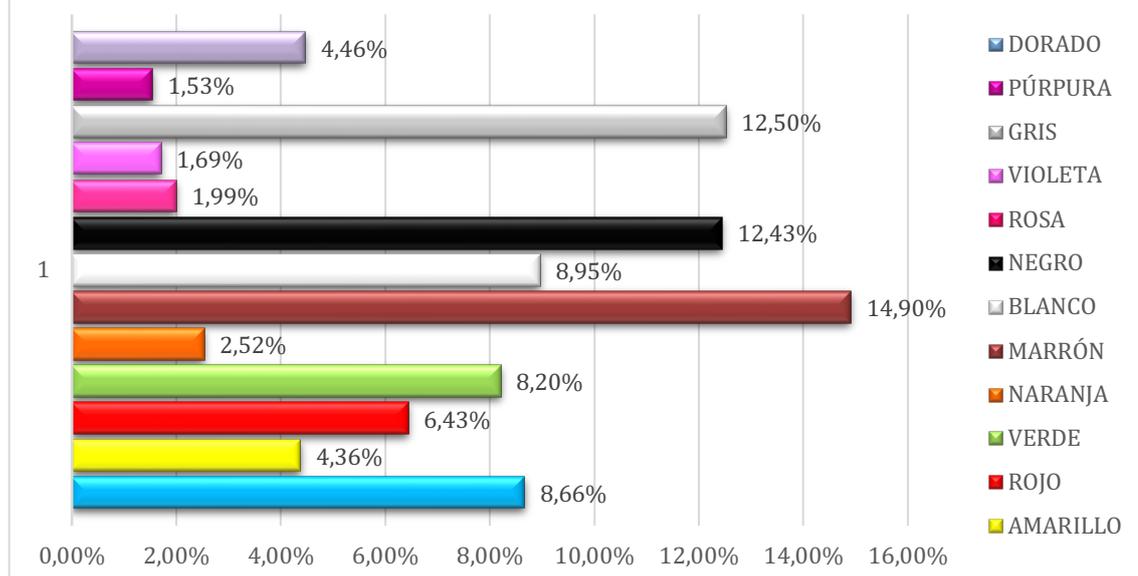
Algunos de los objetos más utilizados provienen principalmente de dos tipos de personajes: piratas y ancianos, aunque eso no quita en que otro tipo de personajes los utilicen. Así tenemos, parches, bastones, patas de palo, prótesis, incluyendo prótesis de cualquier parte del cuerpo, sillas de ruedas o garfios.

Color

El uso y el tipo de color también nos informa de cómo es el personaje. Aunque se intenta imitar la realidad, se utiliza el color con carácter narrativo y dentro del diseño de personajes.

A continuación, exponemos los colores básicos más utilizados:

Gráfica 29. Principales colores en los personajes con discapacidad



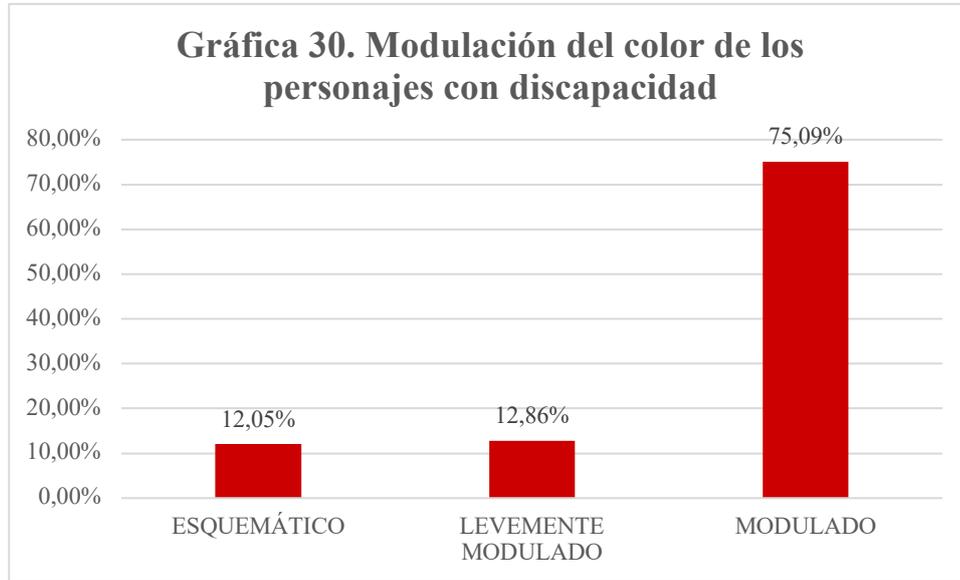
Los colores más utilizados en personajes son el marrón (14,90%), el gris (12,50%) y el negro (12,43%). Al ser los personajes corales los mayoritarios, estos colores son más representativos en las gráficas. Un ejemplo lo vemos en el uso del color en personajes de otras épocas, como la Edad Media, o que viven en el mundo rural, como los aldeanos de *El secreto del libro de Kells* (2009).

Aunque hay ocasiones en que utilizan los tonos rosados, púrpuras o violetas para personajes femeninos en general hay una repartición bastante equitativa en colores, ya que, si pensamos en personajes corales de un entorno urbano, se van a intentar imitar los colores de las vestimentas de la realidad. Un ejemplo lo encontramos en los habitantes de la película *El Lórax: en busca de la tréfila perdida* (2012), con vestimentas muy coloridas. Como ya dijimos, es algo muy positivo la intención de documentarse y realizar los diseños de vestuario con detalles. Los personajes en animación 3D mantiene esa calidad y precisión de imagen, utilizando estampados y patrones; Ocurre lo mismo en Stop Motion, ya que partes de la realidad, y las producciones en 2D, aunque en menor medida, se nota el cuidado al momento de diseñar. Dos ejemplos claros los vemos en los vestuarios de Suzu y Naoko de *En este rincón del mundo* (2016) y *Cuando el viento se levanta* (2013) respectivamente. En las producciones anime vemos un gran estudio de vestuario y colorimetría, estudiando las modas sobre todo en lo referente al Japón de otras épocas.

En el caso del uso del color es necesario documentación, sobre todo si pensamos en colores simbólicos y pictóricos de otras épocas. Tenemos un ejemplo en *La ruta hacia el Dorado* (2000), con una paleta de color próxima a la empleada en el arte y cultura maya.

Una característica del color en estos largometrajes de animación son las diferentes tonalidades del color para darle más realismo y riqueza visual al conjunto. Así tenemos colores secundarios de los primarios ya vistos, como el burdeos, con un porcentaje del 1,55%; el beige, con un 2,41%; el color verde caqui, con una presencia del 0,77%; el azul turquesa, con un 0,68% de porcentaje; el verde oliva con un 0,57%;

el color blanco roto, con un 0,92%; el marrón rojizo con un 0,81% o el azul marino, con un 2,27%, siendo de este pequeño grupo el de mayor porcentaje.



Sobre la modulación del color, la mayor parte de nuestros personajes tienen color modulado, correspondiendo al 75,9% del porcentaje en la gráfica; Con una gran diferencia tras él, están los personajes levemente modulados, con un 12,86%, y aquellos con color esquemático, con un 12,05%, ambos porcentajes muy nivelados. Como ya explicamos en el anterior análisis sobre la modulación del color en el apartado de Contenidos, hay diferentes combinaciones entre los tres niveles. En el caso de los personajes con discapacidad, el color esquemático unido al levemente modulado es el más aplicado, con ejemplos como los personajes en *Nocturna, una aventura mágica* (2007).

Además de la modulación, también exponemos la tipología del color, encontrando los siguientes resultados:

Como vemos, el icónico sigue siendo el color mayoritario, con un porcentaje de 52,89%. La mayor parte de los personajes poseen esta tipología, al representar la realidad a través de colores asignados que todos reconocemos.

DISCAPACIDAD

En lo referente a la discapacidad, hemos agrupado las diferentes discapacidades para un mejor análisis. Hemos incluido además el concepto de falsa discapacidad, abarcando a aquellos personajes que en apariencia parecen tener una discapacidad, pero en realidad no. Esto ocurre por varias razones, dependiendo de la motivación del personaje o la escena: por ejemplo, en *Azur y Asmar* (2006), el protagonista Azur se ha pasado por ciego para no llamar la atención en un país extranjero; en *Rantónpolis* (2006), uno de los personajes, cuyo estereotipo es el capitán o marinero, finge que le falta un ojo; o Madame Suzane de *Bienvenidos a Belleville* (2003) que se hace pasar por ciega en las calles de Belleville.

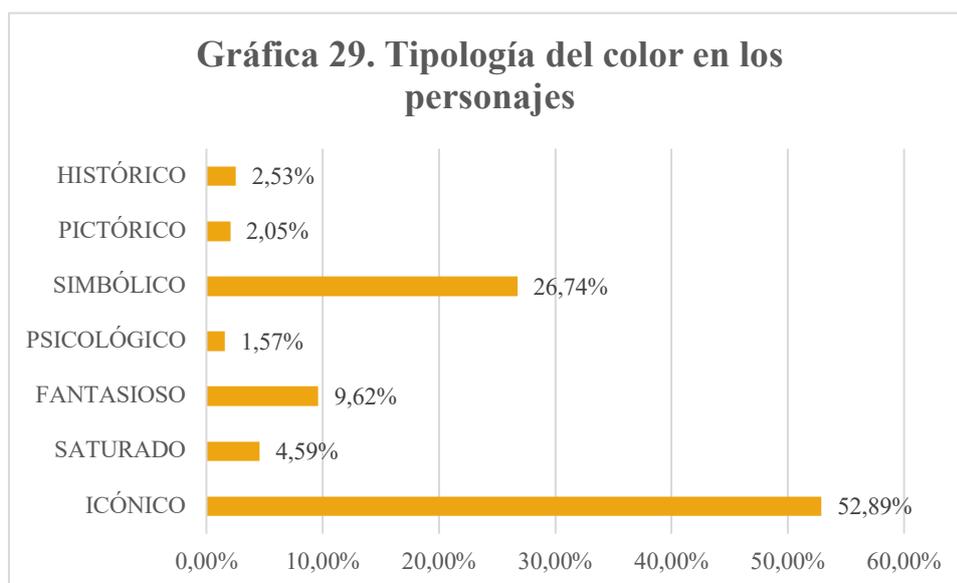
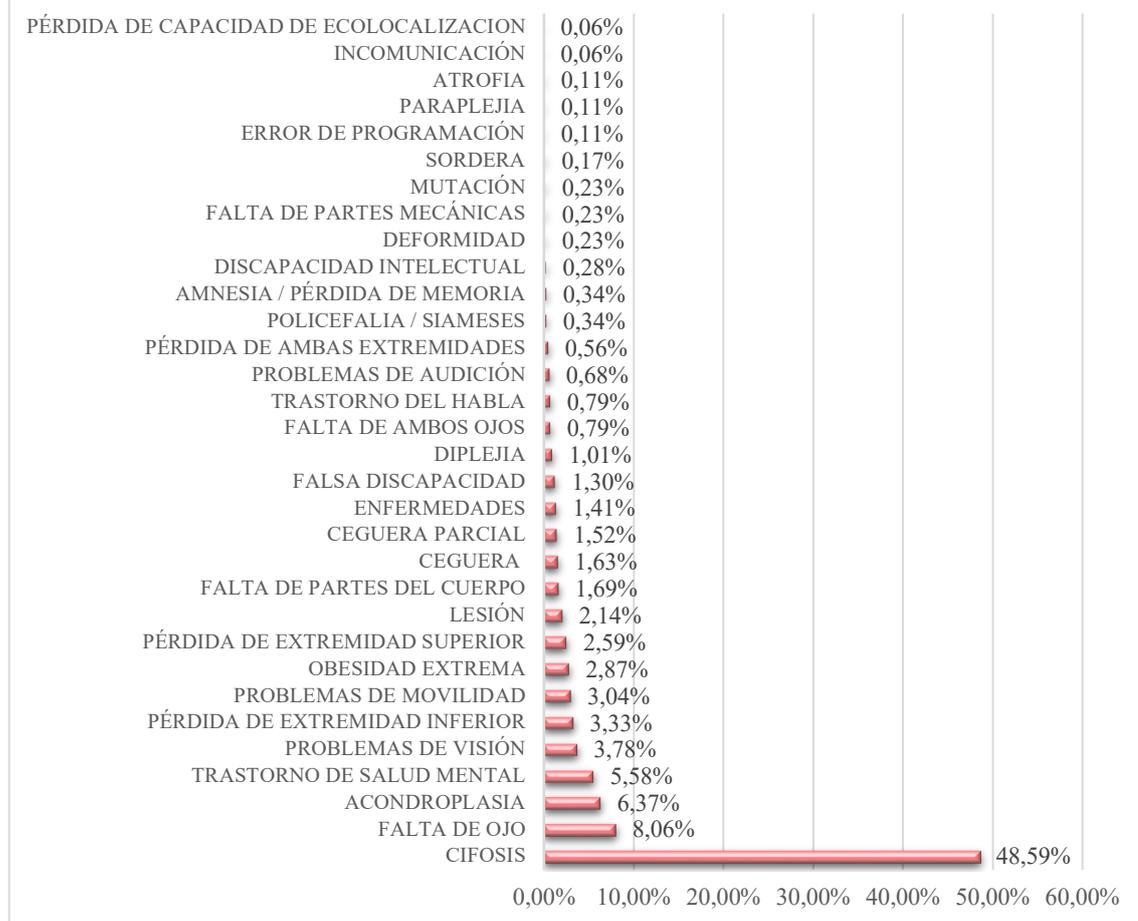


Gráfico 31. Discapacidades de los personajes



Para realizar este análisis hemos agrupado todas las discapacidades en categorías, para facilitarnos el estudio. Así tenemos Trastornos de salud mental, donde incluimos trastornos como el trastorno de estrés post traumático, trastorno obsesivo compulsivo, la Hipocondriasis o el trastorno disociativo. Algunos ejemplos de personajes con trastornos los encontramos en los cacahuetes de *Gritos en el pasillo* (2006) y en los pacientes de *Arrugas* (2011) o *Ana y Bruno* (2017).

Los Problemas de movilidad, audición y visión engloban aquello que dificultan estas capacidades y causan dificultades a los sujetos, como una persona con una cojera, con mala audición o con estrabismo o miopía.

La categoría de Falta de partes del cuerpo engloba a aquellos personajes que han perdido alguna parte que no sean las extremidades, pues preferimos dejarla en una categoría a parte por ser una de las más representativas. Así, hallamos personajes a los que le falta por ejemplo la mitad o casi todo el cuerpo, como Barba metálica de *La Lego película* (2014). Por otro lado, tenemos otra categoría similar a ésta, titulada Falta de partes mecánicas, dedicados a aquellos personajes cuya naturaleza son máquinas, robots o ciborgs. Podemos mencionar a los vehículos de la franquicia Cars, como Tow “Mate” Mater a quien le falta un foco izquierdo.

Al igual que en los anteriores análisis, hay personajes con una o varias discapacidades de diferente tipología, pudiendo combinar varias categorías, siendo las principales discapacidades de la gráfica las más comunes en este tipo de unión.

En Enfermedades hallamos algunas que se consideran discapacidad, como el cáncer, la osteoclerosis o la tuberculosis. Ejemplos de personajes tenemos a Leo de *Phantom Boy* (2015), Fede y Pelos de *El secreto de Amila* (2015) o a Naoko de *El viento se levanta* (2013).

Para terminar, incluimos discapacidades poco comunes, pues no afecta a los humanos como la pérdida de capacidad de ecolocalización, en personajes como la veluga Balley de *Buscando a Dori* (2016), o el error de programación propio de una creación digital como Vanellope de *¡Rompe Ralph!* (2012).

Como podemos observar, la discapacidad que más se presenta en los personajes es la cifosis, con un 48,59 %. La cifosis es la deformación de la columna vertebral y se curvan arqueándose y encorvando al personaje. Es lo que coloquialmente se llama “joroba”. Escogimos esta deformación porque puede causar dolor y problemas de movimiento, puesto que hay grados en su curvatura. En nuestro análisis incluimos a sujetos cuya cifosis comienza a ser bastante pronunciada, pensando que si fueran personas reales tendrían hasta cierto punto dolor o no podrían realizar algunas actividades físicas básicas.

En nuestro estudio es muy común observar la cifosis en ancianos, aunque también tenemos jóvenes y adultos. A mundo es una característica común en una película por la estética escogida, como es el caso de la película *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*, pero aun así incluimos a aquellos personajes con una curvatura una poco más exagerada.

Como observamos hay una clara diferencia de porcentajes entre la cifosis y el resto de categorías, siendo la más común entre los personajes escogidos

La falta de ojo es la siguiente discapacidad, con presencia en un 8,06% de personajes, algo muy propio los piratas, aunque también en el resto de personajes y roles, como el antagonista de *Gigantes, la leyenda de Tombatossals* (2013) el príncipe Garxoli del Senillar o el capitán Aguirre, personaje coral en *El pequeño mago* (2012).

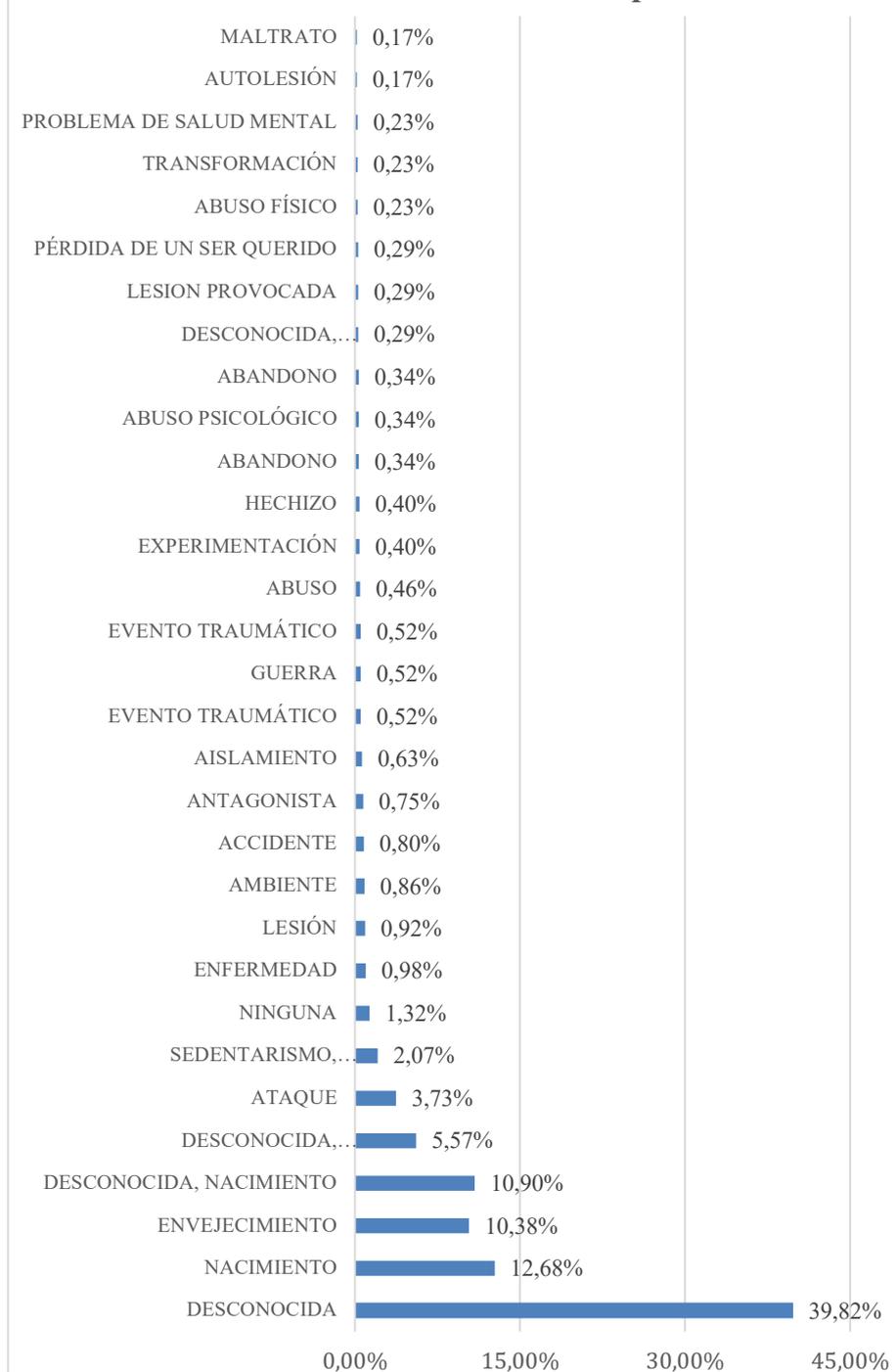
En el tercer puesto encontramos la acondroplasia, comúnmente llamada enanismo. En esta categoría encontramos a personajes como los enanos de *Shrek* (2001), figuras populares de los cuentos clásicos. También encontramos personajes antagonistas de diferentes naturalezas como Chist, antagonista de la película *La increíble historia de la pera gigante* (2017) o el de *Spark, una aventura espacial* (2017) con su malvado gobernante el general Zhong, un mono humanoide. Dentro de esta categoría también estamos atentos a la estética, pues a veces se juegan con las alturas de los personajes, exagerándolas, y puede que el personaje no tenga acondroplasia y simplemente sea muy bajo. Esto ocurre con frecuencia en criaturas mágicas o fantásticas, con mucha diferencia de estatura.

Por último, queremos una mención a tener en cuenta a la película *WALL-E: Batallón de limpieza* (2008). Los personajes con discapacidad forman una categoría única porque se trata de la Humanidad con obesidad extrema, por lo tanto, los resultados se verían interrumpidos.

CAUSAS

A continuación, expondremos las principales causas de estas discapacidades.

Gráfica 32. Causas de la discapacidad



Encontramos una gran diversidad de causa, que van desde las más comunes y conocidas a las mágicas e irreales.

En la gráfica, la primera causa de discapacidad es desconocida, con un 39,82% de porcentaje. Esto es porque la mayor parte de los personajes con discapacidad forman parte del grupo menos activo en la historia, los personajes corales, por lo que no obtenemos mucha información. Por otra parte, a n ser que tengamos documentación previa sobre una discapacidad en particular, no se informa al espectador de la causa.

En el caso d que sea el protagonista, podemos encontrar la causa, ya sea por información previa o porque forme parte del trascurso de la historia.

La segunda categoría incluye el nacimiento como una de las causas de la discapacidad, con un 12,68% de porcentaje. En general, podemos intuir que la causa es por nacimiento, como es el caso de la acondroplasia. Aunque en general, si la causa acontece durante la infancia, ya es explicado para poner en contexto al espectador.

La tercera causa es el envejecimiento, siendo una de las causas más compartidas con un 10, 90%. En principio, son las causas que se captan más fácilmente, pues se relacionan con el avanzado estado de edad, como la cifosis, una enfermedad como la demencia senil o senilidad o problemas de movilidad, siendo el bastón un objeto común y característicos a muchos de nuestros personajes.

Si eludimos las principales categorías y aquellas relacionadas con la magia, como hechizos o transformaciones, encontramos que el resto de las causas tienen un componente negativo o hasta violento.

CONCLUSIÓN

Como hemos podido observar, la discapacidad está presente en el cine de animación, pero su exposición no es la correcta ni la suficiente.

Los protagonistas con discapacidad siguen siendo muy pocos. Hay que ser conscientes de que los niños se identifican con los personajes con los que se ven representados. No intentamos imponer una visión de que los personajes con discapacidad deben estar presentes en todas las películas animadas, pero hay que ser conscientes de que la discapacidad está muy presente en nuestra sociedad actual, y es necesario mostrar esa realidad como lo lleva haciendo el cine desde su creación.

Más que recrear la discriminación, las conductas o los estereotipos negativos, deberíamos representar la inclusión. Esto se consigue obviando los estereotipos negativos en la manera de lo posible. Enfocarnos en la creación de personajes con discapacidad con un buen desarrollo psicológico y argumental creíble. Muchas películas contienen una carga dramática que a veces puede ser exagerada. Al tener sus propias estrategias narrativas, los personajes, tanto con o sin discapacidad, deben actuar en consonancia, pero eso no impide tener un buen desarrollo en cuanto a su personalidad y actuación y actuar en consecuencia, huyendo de pesadumbres, dramas innecesarios y violencia desmedida. Si nos enfocamos en largometrajes basados en el pasado, debemos mostrar la realidad, pero pensando en el público al que nos dirigimos. El tratamiento que se daba de la discapacidad en sociedades pasadas era muy pobre y negativa, sobre todo por la concepción que se tenía de ella. Muchas personas eran tratadas como parias, definidos como monstruos o locos, dando una imagen muy empobrecida y alejada de la realidad. Es por eso que queremos recalcar el carácter educativo del cine de animación. Esa realidad existió, no hay que ocultarla sino exponerla para una edad en concreto y exponer los comportamientos negativos y vejatorios como un hecho que no se debe repetir. El proceso de documentación es primordial en estos casos para saber cómo era la situación en la sociedad de aquella época en relación a la discapacidad, su concepción y ambiente, además de informarse sobre el tipo de discapacidad, causas, dificultades y síntomas. Un ejemplo de ello, lo podemos observar en cuento de Navidad. El relato original exponía la situación de los pobres y las enfermedades que suponía el tener unas condiciones de vida tan

duras, como le ocurría al pequeño Timmy. De una forma más resumida se ve en la cuidada documentación de la película.

Aun así, debemos ser conscientes que nos dirigimos a niños y jóvenes, un amplio arco de edad. Durante décadas las personas con discapacidad han sufrido situaciones denigrantes e injustificadas que puede que un niño pequeño no entienda. Pero esas situaciones tan concretas se pueden recrear de una forma explicativa, sin tratar de recalcarlas ni de exagerarlas. Se debe enseñar qué es correcto y justo para que esas conductas no se repitan. De ahí la importancia de un buen diseño de personajes.

Los estereotipos sobre la discapacidad siguen vigentes hoy en día en el cine de animación. Debemos intentar no definir al personaje en términos de su discapacidad. Un ejemplo lo tenemos en los personajes sobreprotegidos a causa de su discapacidad. Restándole capacidad de decisión y acción empobrece al personaje de la misma forma que lo haría una persona real, pero presentar este tipo de comportamientos es realista porque ocurren en la realidad, pero no fomentándolos ni exagerándolos. No hay que darle una excesiva atención a la discapacidad si lo que se busca es normalizarla. Mostrar ese tipo de situaciones de una manera sutil puede llegar a ser más productivo y positivo.

Otro estereotipo es el antagonista malvado que usa la violencia para vengarse o simplemente porque es malo. Hay que intentar desarrollar más los personajes para no caer en representaciones banales y reconocibles. Igual que Gru de Gru mi villano favorito. A partir de su apariencia y uso del color, debería ser un personaje antagonista resulta que al final no es tan villano. No se trata de hacer personajes modélicos sino de ser creíbles, Gru es bueno, pero sigue teniendo ciertas características de su personalidad que lo hace villano. Jugar con los estereotipos es una forma de alejarse y crear nuevas narrativas y tramas.

El humor también está presente dentro de la discapacidad. Encontramos numerosos personajes cómicos con algún tipo de discapacidad que viven situaciones humorísticas para el público. El sentido del humor es propio para el desarrollo de escenas y ritmo, aligerando momentos de tensión. El problema viene dado cuando se realiza ese humor sin tener gracia. Pensemos que esa escena de humor es una situación social. Si uno de los dos participantes está fuera de esa situación, es decir, no encuentra la gracia o el humor, entonces la escena humorística está fallando. Ambos deben estar de acuerdo con ese intercambio de información, lo cual conlleva conocer y aprender actitudes sociales. Es cierto que no todos tenemos el mismo sentido del humor, pero si hay una burla o una situación de discriminación encubierta, esa escena se debe cambiar o eliminar por otra. Ponemos poner el caso de una escena de Kung Fu Panda 3. Cuando Po, el oso protagonista llega al poblado de los osos panda se maravilla, pues nunca vio a ningún integrante de su especie. Por lo tanto, empieza a compararse con ellos. Ve las similitudes y diferencias y las comparte con el grupo, afirmando que son como ellos; hasta que se gira y ve a, un personaje diseñado con rasgos más exagerados y hasta cierto punto extravagantes. Puede llegar a ser un estereotipo. A continuación, se sorprende por su aspecto y reafirma que se parece a todos, pero no a él. Esto se suponía que era una situación graciosa para el público, pero ciertamente es todo lo contrario.

La violencia es un aspecto a recalcar. El origen de la discapacidad de muchos de los personajes seleccionados, a veces representándola como un castigo, como es el caso del esclavo que pierde la mano en *El Cid, la leyenda*. Otras como resultado de maltratos o abusos. Debemos saber que no todas las discapacidades tienen estos

orígenes y relacionarla con conceptos como castigo, la aleja de una situación de normalización. Siempre se ha encontrado violencia y situaciones de conflicto en el mundo y somos conscientes de ello. Pero en el caso de la discapacidad no debemos exagerar, ya que depende de la situación. Volvemos a recalcar la importancia de la documentación. Si su origen fue violento, no hay porque cambiarlo. Sin embargo, no debemos darle mucha más carga dramática de la necesaria.

Además de estos aspectos, encontramos muy poca representación multicultural dentro de los personajes con discapacidad. Se debe pensar en un público amplio, pues las formas de representarla y de vivir la discapacidad son distintas. En la película *The Silent Voice* encontramos una situación por bullying a un personaje con discapacidad. Por desgracia, esto ocurre en todas las partes del mundo, pero la forma en que ocurre y en como lo vive el personaje está dentro de una cultura en específico. Debemos ver más producciones internacionales en nuestras salas de cine. Es una forma de ver la realidad de otras personas, sobre todo si hablamos de discapacidad. Las representaciones que se hagan deben ser conscientes y realistas, alejadas de viejas representaciones. Tenemos el ejemplo de los locos. Todavía queda mucho recorrido en las representaciones de trastornos de salud mental, pues en algunos puntos, la figura del loco sigue presente, sobre todo para hacer humor o dar miedo. Buscar un ambiente normalizado tiene su complejidad, pero se debe intentar recrear mostrando primero la realidad de la situación, como en los centros psiquiátricos o geriátricos y después situaciones más subjetivas, donde mostrar esa inclusión. También se puede utilizar la animación para hacer una crítica a situaciones que van contra los derechos de las personas con discapacidad; por ejemplo, escenas de bullying en un colegio, o la mala praxis en un centro médico.

La figura del monstruo es otra que está muy presente en el cine de animación, pues viene del mundo de los cuentos o historias de terror. Es curioso que los diseños de los monstruos sigan un patrón de deformidades o discapacidades motoras. En estos casos la estética es lo que rige que es bueno y malo. Como en el anterior caso, sería interesante ver un cambio de estereotipos y diseños. Puede que el personaje bello y perfecto sea en realidad un “monstruo”.

Para finalizar, queremos hacer hincapié en el vocabulario utilizado hacia los personajes con discapacidad. Aunque se controla el lenguaje utilizado, sobre todo a los productos audiovisuales dedicados a los más pequeños, sin palabras mal sonantes u ofensivas, hay momentos que se suelen utilizar. En realidad, nuestra demanda no se enfoca en ello, pues los largometrajes para un público adolescente a menudo los utilizan al contar con protagonistas dentro de esas franjas de edad. La problemática viene de utilizar insultos vinculados a las diferentes discapacidades, como retrasado o subnormal. Son insultos que se utilizan en situaciones reales, pero que hay que intentar obviar lo máximo posible, sobre todo en producciones para niños muy pequeños. Sería interesante enfocar un estudio en relación con los diálogos o las traducciones enfocándonos en estos aspectos.

Aunque hemos analizado un gran número de personajes, aún falta mucho para la inclusión. Es cierto que encontramos muchos personajes, pero en su mayoría, parecían que formaban parte del fondo, y esto no es inclusivo. Esperemos que un futuro se desarrollen más estas temáticas, con personajes realistas y creíbles y no definidos en términos de su discapacidad, si no de cómo ve el mundo y actúa a su parecer. Los jóvenes y futuros espectadores merecen más representaciones, originales y de calidad.

8

CONCLUSIONES

Después de nuestro estudio y la muestra de los datos que hemos obtenido, presentamos las conclusiones a partir de la información revisada. Estas seguirán el mismo orden que las tablas y los resultados: primero concluiremos el bloque sobre la información general, seguido del contenido para finalizar con el dedicado a la discapacidad. Todo ello es presentado de forma ordenada y en conjunto, para que la información se entienda correctamente y quede enlazada en una valoración definitiva.

Al analizar los años de estreno hemos obtenido información que nos acerca a la situación económica, social y técnica de aquellos años dentro de la industria del cine, una época de transición después de todos los cambios técnicos y estructurales de la década pasada, pues en el año 2000 comienza la digitalización de la industria. Al centrarnos en un tema como la discapacidad encontramos una forma de observar cómo la inclusión se va llevando a cabo en mayor o menor medida durante un periodo tan amplio como lo son 20 años.

Podemos observar cambios comunes a diferentes áreas y que afectan a la producción cinematográfica, tanto a los distribuidores, productores y a la ventana de exposición, y por otra parte a la creación de nuevas historias y personajes.

Pero a pesar de los cambios que se han dado durante las dos primeras décadas de los años 2000, encontramos que ha crecido el número de proyecciones animadas en cine, tanto propias, como coproducciones y productos extranjeros, donde se ve la presencia de la discapacidad, escogiendo como ya dijimos un número cercano a la mitad de los estrenos por años.

Si empezamos por los primeros años de la década, vemos que el número de largometrajes no supera los veinte al año, con muy pocas películas que tengan personajes con discapacidad, de los que escogemos para el análisis menos de la mitad. Aun así, en la industria sigue habiendo una gran influencia del mercado estadounidense, que comienza a apostar cada vez más por las herramientas digitales, siendo el ordenador una herramienta primordial para el desarrollo de proyectos. Son unos años de gran competitividad entre los grandes estudios quienes buscan nuevas narrativas para un público atraído cada vez más por lo digital. Así, tenemos a Disney, Pixar, Dreamworks o Blue Sky Studios, estas dos últimas con sagas animadas tan famosas como Shrek (2001) o Ice Age (2002), que siguieron produciendo nuevas películas en la segunda década del siglo XXI, alargando las franquicias y apostando por el cine de animación en 3D, con otras nuevas como Cars (2006), Madagascar (2008) o Kung Fu Panda (2008). Años después, sigue manteniendo su influjo en el mercado, surgiendo nuevas sagas como Gru, mi villano favorito (2010), Como entrenar a tu dragón (2010) o Trolls (2016), además de contar con nuevas películas como del Revés (2015), producidas por Pixar o la Lego película de Warner Bros. A pesar de esta gran producción, parece que hay una pérdida de originalidad en esta década, llegando a hacer una gran cantidad de readaptaciones de clásicos, personajes e historias de distintos ámbitos. También tenemos productos pertenecientes a áreas como el cómic, la literatura, la televisión o los videojuegos con títulos como Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio (2011), Lorax. En busca de la tréfila

perdida (2012), Las aventuras de Peabody y Sherman (2014), La familia Addams (2019) o Angry Birds: La película (2016).

Aunque el 3D es la técnica del cine de animación de esta década, otras como el 2D se siguen manteniendo, sobretodo en animaciones para series de televisión infantiles. Estéticamente vemos muchas animaciones 3D similares, con historias que coinciden de unos estudios a otros o que intentan seguir un estilo narrativo o idea de éxito. Tampoco debemos olvidar aquellas producciones alejadas del 3D y que mantienen nuevas estéticas. Durante estos años se han proyectado obras tan distintas, pero dentro de la artesanía del stop motion como Frankenweenie (2012), Kubo y las dos cuerdas mágicas (2016) o Isla de perros (2018), con autores y estudios tan representativos de la técnica en el mercado como Tim Burton, Laika Studios o Aardman Animations en Europa.

Sin embargo, estamos viendo una regresión estética, realizando animaciones 3D con una apariencia más artesanal o imitando, en cierta medida, al 2D o al Stop motion, ambas técnicas tradicionales. Ya mencionamos que este acontecimiento no es nada nuevo en el ámbito artístico, pues en todas las épocas se ha dado un momento de regresión; el volver atrás ante un panorama en el que parece que todo está inventado es retornar a lo conocido y seguro para, desde ese punto, poder experimentar e innovar, encontrando nuevos resultados e incorporando nuevas disciplinas.

Durante los últimos diez años encontramos el fortalecimiento de la industria del cine de animación en España con títulos como Chico y Rita (2010), Arrugas (2011), Las aventuras de Tadeo Jones (2012) o Klaus (2019) de gran éxito tanto en el país como internacionalmente. Las coproducciones internacionales y la evolución de la animación para un público más adulto han ayudado a su desarrollo. Aunque la falta de subvenciones y apoyo junto a la poca inversión lo dificultan, hallamos una enorme variedad de estilos, historias e innovaciones técnicas en nuestro mercado. Tenemos grandes profesionales de los distintos gremios que han triunfado y encontrado oportunidades fuera de nuestras fronteras; lo mismo ocurre a la hora de la creación y desarrollo de ideas y procesos. Contamos con una riqueza cultural inmensa en la que no profundizamos a la hora de crear historias. No se trata de desarrollar productos meramente informativos o turísticos, sino que sean fuente de inspiración.

Aunque no es una práctica ajena que nunca se haya realizado, pues tenemos largometrajes centrados en otras épocas y localizaciones dentro de la península Ibérica, debemos valorar lo que nos hace únicos al resto y mostrarlo mucho más a través de nuestro cine animado, de la misma forma que acontece en el resto de países.

En nuestro estudio, también contamos con películas pertenecientes a otros países extranjeros más próximos a nosotros, como europeos, latinoamericanos, o aquellos pertenecientes a otros continentes, como países africanos o asiáticos, sean o no coproducciones con compañías y estudios españoles. Nos hemos encontrado películas que, aun no estando dentro del ámbito más comercial, durante estas dos décadas han producido historias originales, en muchos casos centradas en su cultura e historia, con nuevas narrativas, diseños y técnicas, llegando acercarse tanto a las más tradicionales como al 3D: Lifi, una gallina tocada del ala (2011), Zarafa (2012), Khumba (2013), La canción del mar (2014), Orm en el reino de las nieves (2014) y

Ana y Bruno (2017) son ejemplos de ello, siendo además largometrajes donde encontramos personajes con discapacidad dentro de las diferentes culturas. Como ya explicamos, es otra forma de observar el tratamiento de la discapacidad a través de otras situaciones y personajes.

Aunque Estados Unidos es uno de los principales proveedores de películas y series de animación, no es el único que produce más, pues no debemos olvidar a Japón y su ingente producción durante estas dos décadas. A pesar de que en nuestros cines no llegan tanta cantidad si comparamos con otras producciones como la estadounidense, ha habido éxitos en taquilla que han abierto la vereda a nuevos títulos como los largometrajes del famoso Studio Ghibli *Mi vecino Totoro* (1988) o *El viaje de Chihiro* (2001). Durante estos años encontramos en nuestros cines películas como *El Castillo ambulante* (2004), *En este rincón del mundo* (2016) del estudio MAPPA, *El caso de Hanna y Alice* (2015) de Mediatres Estudio, *Quiero comerme tu páncreas* (2018) de Studio VOLN o *El tiempo contigo* (2019) de TOHO animation. Estas obras siguen consiguiendo nuevos adeptos, al tratar temáticas tan diversas como lo fantástico, el realismo mágico o el realismo, con estilos diferentes aún enmarcados dentro de la estética anime. Algunas obras proyectadas son adaptaciones de mangas, películas u obras literarias con fanáticos de todas las edades por todo el mundo, como es el caso de los largometrajes citados anteriormente o los largometrajes dedicados a personajes manga- anime como *Doraemon* o series como *One Piece* o *Dragon Ball*.

En general, la presencia de las mujeres en la dirección de largometrajes sigue siendo muy escasa. Como mencionamos, hay pocas mujeres como directivos de largometrajes, lo cual es curioso puesto que hay un gran número de mujeres en carreras relacionadas con artes, superando en cantidad a sus compañeros. Es necesario que haya más igualdad, pues obtendremos mejores y más diversos resultados; esa presencia equitativa es positiva a la hora de desarrollar proyectos, puesto que influye al momento de crear historias y personajes, siendo un reflejo de quienes los originan. Es necesario saber cómo reflejar esos personajes para huir de los estereotipos y de representaciones planas.

Aun así, el número de personajes protagonistas femeninos en las películas de animación llega a ser menor que el de los personajes masculinos.

El sector ha cambiado y se han conseguido muchos avances, con la presencia de mujeres en otros cargos de responsabilidad dentro de estudios y productoras, pero todavía queda mucho recorrido para llegar a tener más espacio, apoyo y recursos dentro de la dirección.

Por último, la duración es un aspecto cuyo cambio y evolución es curioso. A pesar de que hay más largometrajes cuya duración está más cercana a la hora y media, en los últimos años han ido aumentando los minutos, llegando a haber películas de algo más de 2 horas.

Anteriormente comentamos que es normal que haya estas variaciones a lo largo de los años, pues el consumo cambia y depende del público receptor y del tipo de producción. Sin embargo, este aumento de minutos en los largometrajes tiene que ver también con las plataformas streaming y su gran oferta audiovisual. Gabriel Ródenas, escritor, doctor en Filosofía y Profesor de Narrativa Audiovisual y Deontología en el ámbito de la comunicación en la Universidad de Murcia, explica que hay una necesidad de

diferenciarse de la producción televisiva o via streaming con producciones de larga duración y mayor cantidad de efectos digitales, con claro carácter de espectáculo visual que justifica el creciente precio de una entrada a las salas de cine.¹⁶

Es decir, desarrolla y favorecen los puntos fuertes de los largometrajes, aportando más presupuesto y duración, sirviendo también como reclamo ante el consumo doméstico de la oferta de plataformas como Netflix. Hay que tener en cuenta que la asistencia a las salas de cine decayó durante estas décadas en contraposición a este tipo de plataformas, cuyo consumo de oferta es muy amplia y activa.

Además de esto, por el desarrollo y exploración de narrativas y diversas tramas, hace que sea necesaria la ampliación de tiempo, siendo también otra forma de desmarcarse de las producciones más comerciales o mismo de las series.

El desarrollo del contenido de un largometraje es una de las partes más importantes a la hora de desarrollar un proyecto de tal magnitud, puesto que lo vamos a presentar ante un público muy diverso. La calidad, la originalidad y la comprensión deben estar unidas para poder captar a espectadores de cualquier parte del mundo.

Como hemos observado en la parte de la ambientación, Estados Unidos es la principal ambientación de los largometrajes que seleccionamos, sean o no producidos por compañías estadounidenses. Tiene lógica que esto suceda, puesto que es uno de los mayores productores de animación y su influencia es inmensa en el mercado. Tanto es así, que ya no solo ellos localizan sus historias en cualquier punto del territorio estadounidense, sino que estudios de otros países al otro lado del mundo llegan a ambientar sus tramas en EE.UU.

Visto lo analizado, obtenemos una visión de los países en los que se localizan las historias, siendo una forma de ver el mundo que nos quieren enseñar. Muchos niños viajan a otras regiones por medio de las películas de animación. No han estado en Francia, pero han visto *Ratatouille* y saben cómo son los muelles del río Sena. Por este motivo, opinamos que la documentación es importante, pues se mostrará una imagen lo más fiel posible. Aunque todo lo que nos rodea esté sujeto al tiempo y al cambio, es imprescindible tener una buena base para poder diseñar y obtener imágenes creíbles y con calidad. Esta búsqueda de imágenes se ve en muchas películas japonesas. Cuando ambientan sus historias en la actualidad de su ciudad, se documentan en sus calles, en su arquitectura, analizando además los colores y a la iluminación para crear el ambiente de esa ciudad, diferenciándolas de otras. Además de este aspecto, es importante centrarnos en otros países. Encontramos una gran cantidad de nuevas historias en otras regiones del mundo, que pueden ayudarnos a encontrar esa diferencia y acercarnos a productos más originales. Es cierto que las historias y los temas llegan a ser universales, pero se puede variar en el contenido.

¹⁶ Ródenas, G. (23 de enero de 2023). *El motivo por el que las películas ahora duran tanto tiempo*. Onda Cero. https://www.ondacero.es/noticias/cultura/motivo-que-peliculas-ahora-duran-tanto-tiempo_2023012363ce67433c81f20001dff63a.html

Quizás sería positivo intentar proyectar películas de otros países del mundo en España. Ya no solo por ambientar las tramas en otras historias, sino para que muestren otra visión del mundo.

Enfocándonos en las localizaciones, la mayor parte de las películas muestran entornos conocidos y familiares por el público. Normalmente se tienen asociaciones hechas de esos lugares, ya sea por conocimiento directo o por proyecciones de otros medios de comunicación. Esto influye a la hora de diseñarlos en los filmes. Por ejemplo, aunque hay diferencias entre un hospital de Tokyo a uno de España, tienen características visuales en común que lo van a identificar como un hospital, sea el espectador de Francia o Noruega.

En la animación dedicada al público infantil y juvenil se hacen asociaciones que a veces ayudan al desarrollo de la trama, como un bosque que está embrujado en una historia y en otra es un bosque colorido con hadas y unicornios. El problema viene dado cuando esas ideas son negativas hacia un lugar en concreto, haciendo al niño sentir rechazo a esos lugares. Es el caso de los geriátricos. Hay una escena en Arrugas (2011), donde se muestra a los ancianos recibiendo la visita de sus familias, habiendo algunos personajes que no reciben ninguna. Y esto es una realidad que se repite. Se puede cambiar la perspectiva de los más pequeños intentando crear historias donde se presenten este tipo de localizaciones con personajes de todas las edades. Ocurre algo semejante con los centros psiquiátricos, que se identifican en muchas películas como un lugar lleno de locos, cuando es un lugar dedicado a la sanación mental. No se trata de endulzar el contexto, sino de mostrar la realidad de una forma clara para los niños, ayudando así a la imagen que se tiene en nuestro país de la salud mental.

Después de examinar el apartado de épocas en las películas animadas, nos hemos percatado de la importancia que tiene este aspecto para el público. Volvemos a indicar la importancia que tiene una buena documentación para desarrollar tanto la ambientación como la época. Somos conscientes que toda la información que obtengan los niños y los adolescentes al ver la película puede llegar a ser una referencia, o hasta una base para los más pequeños. Por ese motivo es necesario buscar información sobre la época, sus costumbres, su vestimenta, arte y arquitectura. Todo tipo de información que ayude a desarrollar la parte visual y la trama. Podemos mencionar en este punto el largometraje de Cuento de Navidad (2009) y su extensa documentación sobre la ciudad de Londres del siglo XIX y sus gentes, dándonos una representación de su sociedad.

Es cierto que los hechos históricos se pueden rebatir con nuevos descubrimientos, pero a la hora de crear se debe ser fiel a la información del momento, analizándola y perfeccionándola en función de la película y sobre todo del tipo de público al que nos dirigimos. Depende del enfoque, puesto que hay películas como las de la franquicia de Astérix y Obélix que cuentan con anacronismos. Lo esencial aquí es ser conscientes de ellos. Hay casos como el de estas películas que juegan con este tipo de errores para hacer humor o paralelismos, lo cual ayuda al desarrollo de la historia y a entretener al público. Un niño es consciente de que esos aspectos no eran reales en aquella época y es una forma de aprender sobre la Historia. La dificultad viene dada cuando el público piensa que lo que se nos muestra era real. Volvemos a

mencionar el valor y la importancia del cine de animación como medio de enseñanza, a la vez que entretiene.

En nuestro estudio obtuvimos como resultado que se producen tantas películas ambientadas en el pasado como en el presente. Es interesante desarrollar historias enfocadas en la realidad, pues puede ser un reflejo de la misma época en distintos lugares. Así se consigue enfatizar con personas de otras regiones, analizando problemáticas de actualidad y ser conscientes de que nuestras vidas no son tan diferentes de las de los demás. Podemos poner el caso de la película de *A Silent Voice*, donde uno de los temas que se trata es el bullying y la depresión. Otro ejemplo diferente son filmes como *Funan* (2018) o *Pequeñas voces* (2010), donde se presenta un tema tan común a todos como la guerra, mostrando la situación de muchos niños y adolescentes. Todos estos elementos son tratados para un público en especial, consiguiendo así una mejor percepción.

El futuro es otro concepto que a la hora de crear en animación otorga muchas expectativas. Al momento de desarrollar historias, tenemos un gran abanico de posibilidades creativas, ocurriendo lo mismo con los diseños. El punto esencial es construir un futuro creíble para el público, aunque lo que ocurra sea irreal y fantástico. De la misma manera se pueden tratar muchísimas temáticas o desarrollar problemáticas con diferentes puntos de visión, algunas más catastróficas que otras cuando se relacionan con aspectos como la guerra o el cambio climático.

También se obtienen muchas salidas creativas cuando se pretende crear nuevas épocas basadas en diferentes siglos o periodos. En este punto debemos ser conscientes de que los elementos que funcionan en una época puede que en la otra escogida no encaje bien. En ocasiones, a la hora de analizar las diferentes épocas, nos quedamos en la superficie, dando lugar a una nueva era más plana. Esto sucede en mundos inventados basados en la edad media, con muchas semejanzas estilísticas entre ellos y poca singularidad. Asimismo, se debe tener claro el enfoque cultural con el que desarrollamos la época.

En lo referente a la temática, el realismo mágico se presenta en la mayor parte de los largometrajes. Su buen enfoque y uso acerca a los más pequeños a la pantalla, pues, aunque se enfoca en lo real, el aspecto mágico atrae al público. Suponemos que es porque es una fuente de evasión directa y de entretenimiento asegurado porque, aunque estamos en nuestra realidad, nos separa de ella. Conocer la tipología de las temáticas permite crear historias interesantes y personajes diferentes a lo que solemos observar. La combinación de los diferentes temas conseguirá separarnos de las películas a las que estamos acostumbrados. Podemos mencionar películas como *Phantom Boy* (2015), *En este rincón del mundo* (2016), *La canción del mar* (2014), *Shrek* (2001), *Los mundos de Coraline* (2009), *Lifi, una gallina tocada del ala* (2011), *Zarafa* (2012) o *Coco* (2017), donde se ven aspectos interesantes en comparación con otras películas de esos momentos.

Como ya mencionamos con anterioridad, se puede hablar de muchos aspectos o problemáticas relacionadas con el mundo actual o, siendo más concretos, el infantil juvenil. En *Niko 2: Hermano pequeño, problema grande* (2012), se habla del proceso

de divorcio y la llegada de la nueva familia con un integrante de la misma edad; Kubo y las dos cuerdas mágicas (2016) trata sobre el duelo y la pérdida de identidad; el tema del maltrato animal se muestra en Colmillo Blanco (2018), Isla de perros (2018) o Lifi una gallina tocada del ala (2011); y en El tiempo contigo (2019) se presenta el cambio climático de una forma mágica.

Ocasionalmente aparecen películas muy parecidas entre ellas al compartir elementos. En nuestra lista de estudio encontramos a Madagascar (2005) y Salvaje (2006), Shreck (2001) y El príncipe encantador (2018) o Cazadores de dragones (2008) y Cómo entrenar a tu dragón (2010). Este tipo de situaciones se dan en el mercado, no solo por cuestiones de plagio o copia, sino por estudios de mercado, consumo o por éxitos de algunas producciones, sin contar los aniversarios de fechas históricas, homenajes o adaptaciones. Así, también se dan películas que comparten una misma historia como Valiant (2005) y Cher ami (2008), o una misma influencia, como El libro de la vida (2014) y Coco (2017).

Puede que el factor original decaiga en los últimos años, puesto que se siguen manteniendo franquicias de películas con nuevos títulos y hay muchas adaptaciones y remakes.

Acontece algo similar con las estéticas. Dentro de nuestro análisis la estética realista y fotográfica son las que presentan un mayor porcentaje, dado principalmente por el uso de la técnica del 3D. El 2D también sigue manteniendo la estética realista junto al realismo no modelado, quien comparte la técnica bidimensional con la caricatura. Aunque cada estética está más relacionada con unas técnicas que con otras, es interesante ver ciertos temas considerados más serios con estéticas más relativas a lo caricaturizado o a lo realista no moderado. En estos casos la variedad estética es positiva como forma de encontrar enfoques originales, tanto en diseño como en historia. Un buen planteamiento estético nos permitirá apoyar la trama, beneficiándola, de la misma manera que mantener un control sobre las temáticas ya mencionadas. Es ahí donde la documentación puede volver a ser un apoyo, enfocándonos en los diferentes movimientos artísticos y culturales de una localización o época en concreto. En este punto mencionamos a El secreto del libro de Kells (2009), Kubo y las dos cuerdas mágicas (2016), Brave. Indomable (2012) o The Breadwinner (El pan de la guerra) (2017).

Por último, en lo referente al color, el realista es el más característico dentro de nuestro listado, siendo el icónico su división más utilizada. Al estar representando e interpretando la realidad en la mayor parte de los largometrajes seleccionados tiene sentido que el icónico sea el tipo de color más aplicado, sirviendo como base. A partir de él, surgen los otros tipos de color que se emplean, el color simbólico, psicológico y pictórico. El estudio previo del color marca la diferencia y el resultado de estos tres tipos, puesto que nos aportan información visual y sensaciones. Nos reafirmamos en el enfoque cultural en esta parte del diseño, pues la aplicación va a variar, lo mismo que la ambientación y la localización dentro de la historia, marcando la diferencia entre producciones. Es decir, un estudio de animación japonés no emplea la tipología del color de la misma forma que un estudio europeo o estadounidense. Comparten conocimientos de la composición del color y su uso, pero su perspectiva es diferente,

sobre todo a la hora de representar alguna época, donde hay un color simbólico u pictórico específico. Esto lo observamos en los animes. La forma de representar una historia ambientada en la Edad Media o el en siglo XIX en una película anime, es diferente en su elección de colores, pues su punto de vista y enfoque es distinto. Esto no quiere decir que sea una norma o que ocurra siempre, pues también la elección estilística del director y el estudio influyen en el resultado del color.

Así, exponemos el caso de Disney y el uso del color verde como color psicológico y simbólico en escena de peligro o en relación a un villano, con un ejemplo claro en el doctor Facilier, el villano de la película de Tiana y el sapo (2009).

Aunque tienen menor porcentaje dentro de los largometrajes, el uso del color saturado, fantástico e histórico puede tener buenos resultados haciendo de antemano un buen estudio y desarrollo del color key. El empleo del color saturado en lo referido a fondos puede llegar a ser más difícil de mostrar por la intensidad y lo llamativo del color, pero es útil para recalcar pequeños acentos de las escenas y para el diseño de algunos personajes. Podemos nombrar a los minions de la saga de películas Gru: mi villano favorito como un buen diseño a base de color saturado, con esos colores amarillos, azules, negros y blancos; mientras que la película Trolls (2016) es un buen ejemplo de colores fantásticos, además de histórico, haciendo una referencia al mundo de los Bergens y sus escenas ambientadas en los años 70, más desaturado. En definitiva, el buen uso del color y el conocimiento sobre la tipología es un reclamo para el público y un apoyo en el diseño.

Como hemos podido observar, la discapacidad está presente en el cine de animación, pero su exposición no es la correcta ni la suficiente.

Los protagonistas con discapacidad siguen siendo muy pocos. Hay que ser conscientes de que los niños se identifican con los personajes con los que se ven representados. No intentamos imponer una visión de que los personajes con discapacidad deben estar presentes en todas las películas animadas, pero hay que ser conscientes de que la discapacidad está muy presente en nuestra sociedad actual, y es necesario mostrar esa realidad como lo lleva haciendo el cine desde su creación. Más que recrear la discriminación, las conductas o los estereotipos negativos, deberíamos representar la inclusión. Esto se consigue obviando los estereotipos negativos en la manera de lo posible. Enfocarnos en la creación de personajes con discapacidad con un buen desarrollo psicológico y argumental creíble. Muchas películas contienen una carga dramática que a veces puede ser exagerada. Al tener sus propias estrategias narrativas, los personajes, tanto con o sin discapacidad, deben actuar en consonancia, pero eso no impide tener un buen desarrollo en cuanto a su personalidad y actuación y actuar en consecuencia, huyendo de pesadumbres, dramas innecesarios y violencia desmedida. Si nos enfocamos en largometrajes basados en el pasado, debemos mostrar la realidad, pero pensando en el público al que nos dirigimos. El tratamiento que se daba de la discapacidad en sociedades pasadas era muy pobre y negativa, sobre todo por la concepción que se tenía de ella. Muchas personas eran tratadas como parias, definidos como monstruos o locos, dando una imagen muy empobrecida y alejada de la realidad. Es por eso que queremos recalcar el carácter educativo del cine de animación. Esa realidad existió, no hay que ocultarla

sino exponerla para una edad en concreto y exponer los comportamientos negativos y vejatorios como un hecho que no se debe repetir. El proceso de documentación es primordial en estos casos para saber cómo era la situación en la sociedad de aquella época en relación a la discapacidad, su concepción y ambiente, además de informarse sobre el tipo de discapacidad, causas, dificultades y síntomas. Un ejemplo de ello, lo podemos observar en cuento de Navidad. El relato original exponía la situación de los pobres y las enfermedades que suponía el tener unas condiciones de vida tan duras, como le ocurría al pequeño Timmy. De una forma más resumida se ve en la cuidada documentación de la película.

Aun así, debemos ser conscientes que nos dirigimos a niños y jóvenes, un amplio arco de edad. Durante décadas las personas con discapacidad han sufrido situaciones denigrantes e injustificadas que puede que un niño pequeño no entienda. Pero esas situaciones tan concretas se pueden recrear de una forma explicativa, sin tratar de recalcarlas ni de exagerarlas. Se debe enseñar qué es correcto y justo para que esas conductas no se repitan. De ahí la importancia de un buen diseño de personajes.

Los estereotipos sobre la discapacidad siguen vigentes hoy en día en el cine de animación. Debemos intentar no definir al personaje en términos de su discapacidad. Un ejemplo lo tenemos en los personajes sobreprotegidos a causa de su discapacidad. Restándole capacidad de decisión y acción empobrece al personaje de la misma forma que lo haría una persona real, pero presentar este tipo de comportamientos es realista porque ocurren en la realidad, pero no fomentándolos ni exagerándolos. No hay que darle una excesiva atención a la discapacidad si lo que se busca es normalizarla. Mostrar ese tipo de situaciones de una manera sutil puede llegar a ser más productivo y positivo.

Otro estereotipo es el antagonista malvado que usa la violencia para vengarse o simplemente porque es malo. Hay que intentar desarrollar más los personajes para no caer en representaciones banales y reconocibles. Igual que Gru de Gru mi villano favorito. A partir de su apariencia y uso del color, debería ser un personaje antagonista resulta que al final no es tan villano. No se trata de hacer personajes modélicos sino de ser creíbles, Gru es bueno, pero sigue teniendo ciertas características de su personalidad que lo hace villano. Jugar con los estereotipos es una forma de alejarse y crear nuevas narrativas y tramas.

El humor también está presente dentro de la discapacidad. Encontramos numerosos personajes cómicos con algún tipo de discapacidad que viven situaciones humorísticas para el público. El sentido del humor es propio para el desarrollo de escenas y ritmo, aligerando momentos de tensión. El problema viene dado cuando se realiza ese humor sin tener gracia. Pensemos que esa escena de humor es una situación social. Si uno de los dos participantes está fuera de esa situación, es decir, no encuentra la gracia o el humor, entonces la escena humorística está fallando. Ambos deben estar de acuerdo con ese intercambio de información, lo cual conlleva conocer y aprender actitudes sociales. Es cierto que no todos tenemos el mismo sentido del humor, pero si hay una burla o una situación de discriminación encubierta, esa escena se debe cambiar o eliminar por otra. Ponemos poner el caso de una escena de Kung Fu Panda 3. Cuando Po, el oso protagonista llega al poblado de los osos

panda se maravilla, pues nunca vio a ningún integrante de su especie. Por lo tanto, empieza a compararse con ellos. Ve las similitudes y diferencias y las comparte con el grupo, afirmando que son como ellos; hasta que se gira y ve a, un personaje diseñado con rasgos más exagerados y hasta cierto punto extravagantes. Puede llegar a ser un estereotipo. A continuación, se sorprende por su aspecto y reafirma que se parece a todos, pero no a él. Esto se suponía que era una situación graciosa para el público, pero ciertamente es todo lo contrario.

La violencia es un aspecto a recalcar. El origen de la discapacidad de muchos de los personajes seleccionados, a veces representándola como un castigo, como es el caso del esclavo que pierde la mano en *El Cid, la leyenda*. Otras como resultado de maltratos o abusos. Debemos saber que no todas las discapacidades tienen estos orígenes y relacionarla con conceptos como castigo, la aleja de una situación de normalización. Siempre se ha encontrado violencia y situaciones de conflicto en el mundo y somos conscientes de ello. Pero en el caso de la discapacidad no debemos exagerar, ya que depende de la situación. Volvemos a recalcar la importancia de la documentación. Si su origen fue violento, no hay porque cambiarlo. Sin embargo, no debemos darle mucha más carga dramática de la necesaria.

Además de estos aspectos, encontramos muy poca representación multicultural dentro de los personajes con discapacidad. Se debe pensar en un público amplio, pues las formas de representarla y de vivir la discapacidad son distintas. En la película *The Silent Voice* encontramos una situación por bullying a un personaje con discapacidad. Por desgracia, esto ocurre en todas las partes del mundo, pero la forma en que ocurre y en como lo vive el personaje está dentro de una cultura en específico. Debemos ver más producciones internacionales en nuestras salas de cine. Es una forma de ver la realidad de otras personas, sobre todo si hablamos de discapacidad. Las representaciones que se hagan deben ser conscientes y realistas, alejadas de viejas representaciones. Tenemos el ejemplo de los locos. Todavía queda mucho recorrido en las representaciones de trastornos de salud mental, pues en algunos puntos, la figura del loco sigue presente, sobre todo para hacer humor o dar miedo. Buscar un ambiente normalizado tiene su complejidad, pero se debe intentar recrear mostrando primero la realidad de la situación, como en los centros psiquiátricos o geriátricos y después situaciones más subjetivas, donde mostrar esa inclusión. También se puede utilizar la animación para hacer una crítica a situaciones que van contra los derechos de las personas con discapacidad; por ejemplo, escenas de bullying en un colegio, o la mala praxis en un centro médico.

La figura del monstruo es otra que está muy presente en el cine de animación, pues viene del mundo de los cuentos o historias de terror. Es curioso que los diseños de los monstruos sigan un patrón de deformidades o discapacidades motoras. En estos casos la estética es lo que rige que es bueno y malo. Como en el anterior caso, sería interesante ver un cambio de estereotipos y diseños. Puede que el personaje bello y perfecto sea en realidad un “monstruo”.

Para finalizar, queremos hacer hincapié en el vocabulario utilizado hacia los personajes con discapacidad. Aunque se controla el lenguaje utilizado, sobre todo a los productos audiovisuales dedicados a los más pequeños, sin palabras mal sonantes

u ofensivas, hay momentos que se suelen utilizar. En realidad, nuestra demanda no se enfoca en ello, pues los largometrajes para un público adolescente a menudo los utilizan al contar con protagonistas dentro de esas franjas de edad. La problemática viene de utilizar insultos vinculados a las diferentes discapacidades, como retrasado o subnormal. Son insultos que se utilizan en situaciones reales, pero que hay que intentar obviar lo máximo posible, sobre todo en producciones para niños muy pequeños. Sería interesante enfocar un estudio en relación con los diálogos o las traducciones enfocándonos en estos aspectos.

Aunque hemos analizado un gran número de personajes, aún falta mucho para la inclusión. Es cierto que encontramos muchos personajes, pero en su mayoría, parecían que formaban parte del fondo, y esto no es inclusivo. Esperemos que un futuro se desarrollen más estas temáticas, con personajes realistas y creíbles y no definidos en términos de su discapacidad, si no de cómo ve el mundo y actúa a su parecer. Los jóvenes y futuros espectadores merecen más representaciones, originales y de calidad.

9

REFERENCIAS

Adobe. (s.f.). *Explicación de la animación rubber hose: ejemplos y técnicas.* <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/rubber-hose-animation.html>

Adobe. (s.f.). *Explicación de la animación rubber hose: ejemplos y técnicas.* <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/rubber-hose-animation.html>

Alamillo Sánchez, J. (14 de febrero de 2018). Historia del manga y el anime en la cultura japonesa.

Albizu, D. (s.f.). *Robin Hood. El zorro más listo del corral* [Comentario en la página web *Sensacine*]. Sensacine. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-284/sensacine/TABLAS>

Aller, M. (25 de noviembre de 2019). 'Frozen 2': Disney firmó un contrato con líderes indígenas para esta segunda parte. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a29939565/frozen-2-disney-contrato-lideres-indigenas/>

Alonso del Olmo, J. I. (s.f.). *Animación y simulación por ordenador.* Recursos Educativos del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). <http://platea.pntic.mec.es/~jalons3/4ESO/1diseno/32anisimu.htm#comienzo>

Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión (p. 127)* [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug – Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34001>

Análisis sociolingüista del discurso etno-racial en el Western. *Tonos Digital, Revista electrónica de estudios filológicos* (10), 4. <https://www.um.es/tonosdigital/znum10/secciones/corp-jau.htm>

Animum. Creativity advanced school. (15 de agosto de 2018). *Entrevistamos a Juan Solís, modelador de personajes 3D.* <https://www.animum3d.com/blog/entrevista-juan-solis/>

Antón, J. (7 de junio de 1985). Chris Claremont: "Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU". El País. https://elpais.com/diario/1985/06/07/cultura/486943208_850215.html

Apple, C. (s.f.). *OVERTURE, DIM THE LIGHTS.* The Spokesman-Review. <https://www.spokesman.com/stories/2020/apr/15/90-years-looney-tunes/>

Arbonés Serrano, A. (14 de marzo de 2018). *Naoko Yamada ('A Silent Voice'): La mejor directora de anime actual es millennial.* Cinemania. 20 minutos. <https://www.20minutos.es/cinemania/noticias/naoko-yamada-a-silent-voice-mejor-direccion-anime-actual-millennial-102142/>

- Armenteros, M.** (2011). *Efectos visuales y animación* (p. 1). Madrid: E-^o©-Archivos Universidad Carlos III de Madrid. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/12928>
- Art Rocket.** Tutoriales y consejos para creadores. (s.f.). Formas geométricas en diseño de personajes. <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/161483>
- Bacher, H.** (2007). *Value and Color, Dream Worlds* (1ª ed., p. 139). Focal Press.
- Bacher, H.** (2007). *Dream Worlds* (1ª ed.). Focal Press.
- Beck, J.** (21 de marzo de 2005). *Hal Seeger (1917-2005)*. Cartoonbrew. <https://www.cartoonbrew.com/old-brew/hal-seeger-1917-2005-973.html>
- Belastegi, N.** (18 de septiembre de 2022). *Entrevista Ángela Iturriza. "Trabajábamos seis estudios en una serie de Batman."* NAIZ. <https://www.naiz.eus/es/info/noticia/20220918/trabajabamos-seis-estudios-en-una-misma-serie-de-batman>
- Bellon, Emilio** (2005). *No fue nada fácil: tras las huellas del inspector Clouseau* (p. 44). Laborde. Rosario.
- Bernstein, R.** (20 de julio de 2008). *The panda that roared. The New York Time.* <https://www.nytimes.com/2008/07/20/weekinreview/20bernstein.html>
- Breuer, R.** (8 de diciembre de 2021). Encanto": Disney y la polémica por narrativas racistas o de apropiación cultural. Deutsche Welle (DW). <https://www.dw.com/es/encanto-disney-y-la-pol%C3%A9mica-por-narrativas-racistas-o-de-apropiaci%C3%B3n-cultural/a-60050958>
- Buacomunicacion.** (3 de diciembre de 2020). Mutafukaz (2017). Un cómic alternativo. *El Blog de la BUA. Biblioteca Universitaria de Alicante.* <https://blogs.ua.es/bibliotecauniversitaria/2020/12/03/mutafukaz-2017>
- Bustillos, M.** (21 de abril de 2021). Las mejores series animadas de superhéroes de Filmation. *GoGo Catrina.* <https://gogocatrina.com/animacion/las-mejores-series-animadas-de-superheroes-de-filmation/>
- Caixa Forum Familia** (2019). *Los cuentos de la noche. Michel Ocelot.* [PDF] https://caixaforum.org/es/barcelona/p/los-cuentos-de-la-noche_a12615961
- Calvo Santos, M.** (21 de enero de 2015). *Expresionismo. 1905-1933.* Historia Arte! <https://historia-arte.com/movimientos/expresionismo>
- Canal Anastasia,** el musical. (5 de septiembre de 2018). *Conoce el vestuario de Anastasia, el musical* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Uh1CEYRZoII>

Canal Como se Hizo Disney. (22 de julio de 2012). *Como Se Hizo 101 Dálmatas /The Making of 101 Dalmatias* [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Fa5ofYN7o3A>

Canal Contenido Extra. (23 de agosto de 2020). Como se hizo: Toy Story (1995) (SUBTITULADO) [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=7nG-ooY9RvU>

Canal Factor3D. (27 de marzo de 2018). *Modelado profesional de personajes cartoon 3D*. Domestika. <https://www.youtube.com/watch?v=hF6jBDM4dgE>

Canal Historia del Arte 2.0. (27 de abril de 2017). *Historia de la animación. Capítulo 4. Looney Tunes* [Archivo de Vídeo].
<https://www.youtube.com/watch?v=CulxfBGpD-U>

Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC). (Mayo 2012). *Guía de lectura. Seminario La actualidad del Surrealismo en la obra de Jan Svankmajer, (p. 4)*.
<http://cendeac.net/docdow.php?id=341>

Character Design References. (21 julio 2017). *Art of animation. Art of Treasure Planet*. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-3/treasure-planet/>

Character Design References. (21 julio 2017). *Art of animation. Art of Frankenweenie*. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-frankenweenie>

Clarín. (12 de febrero de 2020). *Tom y Jerry cumplen 80 años: historia de un gato y un ratón que no pasan de moda*. Clarín digital.
https://www.clarin.com/espectaculos/tv/tom-jerry-cumplen-80-anos-historia-gato-raton-pasan-moda_0_H5T0KpwP.html

Comesaña Comesaña, P. (2016). Título del artículo específico. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creativida* (25)
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5959455>

Conceptos Jurídicos. (s.f.). *Grados de discapacidad. Derecho Laboral*.
<https://www.conceptosjuridicos.com/grados-de-discapacidad/>

Corona, A. (6 de septiembre de 2017). *De los misterios de 'NIMH' al apocalipsis de 'Titan A.E.': todas las veces que Don Bluth nos partió el corazón*. Canino Magazine. <https://www.caninomag.es/los-misterios-nimh-al-apocalipsis-titan-e-todas-las-veces-don-bluth-nos-partio-corazon/>

Corrales, G. (6 de octubre de 2013). *Hanna-Barbera hizo rentable el negocio de los dibujos animados*. *La Nación*. <https://www.nacion.com/viva/television/hanna-barbera-hizo-rentable-el-negocio-de-los-dibujos-animados/Q4KNYWGTSJAYRI2TMYLM5LPNHI/story/>

CreaNavarra. Arte digital y tecnología. Centro Oficial de Estudios Superiores (13 de agosto de 2014). *¿Qué es el concept art*. <https://www.creanavarra.es/que-es-el-concept-art/>

Cruz, L. M. (2 de marzo de 2021). *La historia real de Tom & Jerry: 80 años de jugar al gato y al ratón*. Cine PREMIERE. <https://www.cinepremiere.com.mx/tom-y-jerry-historia-real.html>

Cuesta Martínez, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* (p. 41) [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. Repositorio Institucional de la UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/>

De España, R. (12 de octubre de 1998). “No queremos hacer lo mismo que Walt Disney.” El País. https://elpais.com/diario/1998/10/12/cultura/908143208_850215.html

Del Río, Carlos. (27 de julio de 2020). *Bugs Bunny cumple 80 años*. Cine Premiere. <https://www.cinepremiere.com.mx/bugs-bunny-cumple-80-anos.html>

Deja, A. (2016). Wolfgang Reitherman, *The Nine Old Men. Lessons, techniques, and inspiration from Disney's great animators* (pp.34). CRC Press

Delgado, M. (27 de noviembre de 2019). *La leyenda de Klaus revoluciona la animación 2D en Netflix. ¿Cómo lo ha hecho?* HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/leyenda-klaus-revoluciona-animacion-2d-netflix-como-ha-hecho-536471>

Delgado Alarcón, C. (2014). *Desarrollo de un personaje animado 2D a 3D* [TFG, Facultat de Belles Arts de San Carles]. RiuNet Repositorio - Universitat Politècnica de València. https://riUNET.upv.es/bitstream/handle/10251/49925/Christian%20Delgado%20Alarcon_TFG_Deblai_.pdf?sequence=1

Diccionario de la lengua española (RAE). (s.f.). *Argumento*. <https://dle.rae.es/argumento>

Dondé, E. (24 de agosto de 2022). *Detrás de Cámaras: La Animación en El Gigante de Hierro*. Industria Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2022/08/detras-de-camaras-la-animacion-en-el-gigante-de-hierro/>

Duran, J. (2014). La música de los dibujos animados, *Música y audición en los géneros audiovisuales* (p. 125). Universitat de Barcelona Edicions.

Elemil Martínez, R. (s.f.). La Gestalt, leyes y teorías psicológicas aplicadas al diseño. *Rosa Elemil. Diseño Gráfico Publicitario*. <https://rosaelemil.com/la-gestalt-leyes-y-teorias-psicologicas-aplicadas-al-diseno/>

Embajada de los Estados Unidos en Argentina. (s.f.). Reseña de la historia de los Estados Unidos. Embajada de los Estados Unidos.
<https://ar.usembassy.gov/es/education-culture-es/irc/resena-de-la-historia-de-los-estados-unidos/>

Escardó, V. (13 de julio de 2009). *Michel Ocelot, el Animador y sus Técnicas*. AnimationGym Escuela animación 3D.
<https://www.animationgym.com/cms/visitantes-ilustres-animacion-digital/michel-ocelot-el-animador-y-sus-tecnicas>

Escuela de Escritura Creativa. (16 de abril de 2021). *Tipos de personajes literarios: clasificación y características*.
<https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/tipos-de-personajes-literarios-clasificacion-y-caracteristicas/>

ESDIP. Escuela de arte (10 de mayo de 2020). Concept Artist: cuál es su trabajo y cómo convertirte en uno de ellos. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/>

ESIC. Business & Marketing School. (2018). *VFX: ¿qué es y cuál ha sido su evolución?* <https://www.esic.edu/rethink/tecnologia/vfx-que-es>

Fernández, F y Barco, C. (2010). Visión general del panorama audiovisual español. *Producción cinematográfica: Del proyecto al producto*. Ediciones Díaz de Santos, S.A. <https://www.editdiazdesantos.com/wwwdat/pdf/9788479789350.pdf>

Fernández, M. (2011). *Modelado, texturizado y ajuste de malla* (pp.16-18). Madrid: E-©-Archivos Universidad Carlos III de Madrid. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/12936>

Fernández, Y. (2 de abril de 2018). *La animación antes de Disney: de los primeros cortos a los locos años 30*. Xataka. <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-animacion-antes-de-disney-de-los-primeros-cortos-a-los-locos-anos-30>

Fernández Atienza, S. (2 de abril de 2022). *El legado de Batman: la serie animada*. Zona Negativa. <https://www.zonanegativa.com/el-legado-de-batman-la-serie-animada/>

Fernández-Santos, E. (19 de marzo de 1998). “A Disney le falta corazón y le sobra técnica”, afirma el autor de ‘Anastasia’. El País. Cultura.
https://elpais.com/diario/1998/03/19/cultura/890262018_850215.html

Field, S. (1979). Plot Points, *Screenplay: the foundations of screenwriting* (4ª ed., p. 143). Editorial Delta.

Film Scouts. (s.f.) *The Prince of Egypt: About the production*.
<http://www.filmscouts.com/SCRIPTs/matinee.cfm?Film=pri-egy&File=productn>

Film Symphony Orchestra. (24 de abril de 2020). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables.*
<https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>

Flores, P. (26 de agosto de 2011). *Pixar, su historia y cómo Steve Jobs cambió la industria de contenidos.* Hipertextual. <https://hipertextual.com/2011/08/pixar-la-leccion-que-jobs-dejo-a-la-industria-de-contenidos>

Foncillas, A. (9 de Julio de 2008). 'Kung Fu Panda' abre un debate en China sobre el uso de sus símbolos. *El Periódico.*
<https://www.elperiodico.com/es/actualidad/20080709/kung-fu-panda-abre-debate-20649>

Galiano León, M. (2007). Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación. *II Jornadas internacionales sobre políticas educativas para la sociedad del conocimiento.* [PDF]
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portaerverroes/contenidosdigitales/contenido/ndoiaand-20080526-0003-ii-jornadas-internacionales-sobre-politicas-educativas-para-la-sociedad-del-conocimiento>

Garaxe Hermético. Escola Profesional de Banda Deseñada e Ilustración, Pontevedra, España.

García, M. (5 de octubre de 2017). The New Wave Of Latin American Animated Features: 10 Films To Watch For. Cartoon Brew.
<https://www.cartoonbrew.com/feature-film/new-wave-latin-american-animated-features-10-films-watch-150741.html>

García, Y. (21 de julio de 2011). *El calendario de cine: ¿cómo se deciden las fechas de estreno de las películas?* Cinemania. 20 minutos.
<https://www.20minutos.es/cinemania/noticias/el-calendario-del-cine-como-se-deciden-las-fechas-de-estreno-de-las-peliculas-4440/>

García-Erguín Maza, M. (2014). La Emancipación de Dreamworks Animation del género “cartoon” al adulto: cambios narrativos en el cine de animación. *Ética y Cine Journal*, 5(1). https://journal.eticaycine.org/IMG/pdf/jet_v5n1-2.pdf

Gil, R. (2006). La piratería en España: El caso de la industria musical y el cine. *IESE Occasional Paper*, N°7/1, IESE Business School. Universidad de Navarra.
<https://www.iese.edu/media/research/pdfs/OP-07-01.pdf>

Gimeno, S. (29 de marzo de 2019). *Tim Burto: “Dumbo es, básicamente, mi historia con Disney”.* Sensacine. <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18576152/>

Gómez Goyeneche, M. A. (2011). Norma, transgresión y cambio de identidad corporal, *Identidades trastocadas. Volumen 1. El recurso literario y artístico de las metamorfosis disyuntivas*. Universidad del Valle Programa Editorial

Gómez Goyeneche, M. A. (2011). Norma, transgresión y cambio de identidad corporal, *Identidades trastocadas. Volumen 1. El recurso literario y artístico de las metamorfosis disyuntivas*. Universidad del Valle Programa Editorial.

Gómez Rey, S. (29 de septiembre de 2017). *La Pantera Rosa, una dosis de humor asegurada*. FAROS, Hospital Sant Joan de Déu Barcelona
<https://faros.hsjdbcn.org/es/recomendacion/pantera-rosa-dosis-humor-asegurada>

Grangel, C. Y Grangel, J. (12 de abril de 2016) Grangel Studio. 25 años de animación [Sesión de conferencia]. Exposición Héroes Animados, Vigo.
(https://www.afundacion.org/es/agenda/evento/conferencia_grangel_studio._25_años_de_animación)

Grangel, C. (22 de enero de 2009). *Conferencia 'Del guión escrito a la imagen visual'* [Audio de presentación de la conferencia]. Exposición "Animar.te", Es Baluard Museu, Palma de Mallorca.
<https://www.esbaluard.org/multimedias/conferencia-de-carlos-grangel-del-guion-escrito-a-la-imagen-visual/>

Gravett, P. (2004). El espíritu japonés, el aprendizaje occidental, *Manga. La Era del Nuevo Cómic* (p. 18). Editorial H KLICZKOWSKI-ONLYBOOK, S.L.

Guaita, D. (2005). *Explosión Anime* [Documental]. Canal+, Intermedia Producciones. <https://www.youtube.com/watch?v=FQue0TjuQfg>

Guzmán Ramírez, J.A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el concepto. *Icono*, Volumen 12, Nº 18,103

Hanna-Barbera. (28 de diciembre de 2022). En *Wikipedia*.
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hanna-Barbera&oldid=148242477>

Heviá Roquer, R. (5 de enero de 2021). *El mundo según Hayao Miyazaki. Entre la fantasía y la realidad*. Cintilatio. Espacio de ensayo fílmico.
<https://cintilatio.com/el-mundo-segun-hayao-miyazaki/>

Historia del cine. (s.f.). *Expresionismo alemán en el cine: características y películas*. <https://historiadelcine.es/por-etapas/expresionismo-aleman-cine-caracteristicas/>

Hogan, E. (13 de julio de 2020). *Las otras animadoras: Mujeres en el cine de animación*. McGuffin007. <https://macguffin007.com/2020/07/13/mujeres-cine-animacion-espanol/>

Humpierres Isava, A. V. (2014). *El vestuario como vehículo de comunicación en el cine: El caso de La Naranja Mecánica*. Universidad Católica Andrés Bello. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS7413.pdf>

Ismael Martín (13 de diciembre de 2016). Los límites de duración de las películas y los festivales. <https://ismaelmartin.com/limites-duracion-peliculas-festivales/>

Izquierdo Castillo, J. (2007). *Distribución y exhibición cinematográfica en España. Un estudio de situación de negocio en la transición tecnológica digital*. [Tesis de Doctorado, Universitat Jaume I]. Catalan Open Research Area. Tesis Doctorals en Xarxa. <https://www.tdx.cat/handle/10803/10466#page=1>

Jiménez, J. (25 de junio de 2019). *Los secretos de la película 'Spider-Man. Un nuevo universo.'* RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20190625/secretos-pelicula-spider-man-nuevo-universo/1959200.shtml>

Jiménez, J. (17 de febrero de 2019). Las mujeres de Ghibli y Miyazaki que se adelantaron al #MeToo. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20190217/mujeres-ghibli-miyazaki-se-adelantaron-metoo/1883522.shtml>

Jiménez, J. (1 de diciembre de 2021). *El arte en movimiento: un libro repasa la historia de la animación*. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20211201/libro-imagen-animada-repasa-historia-animacion/2235661.shtml>

Jiménez, J. (17 de junio de 2022). 'Los demonios de barro' lleva la cerámica tradicional portuguesa al Festival de Annecy. Radio Televisión Española (RTVE). <https://www.rtve.es/noticias/20220617/demonios-barro-lleva-ceramica-portuguesa-festival-annecy/2384329.shtml>

Jiménez, J. (17 de junio de 2022). Clan estrena una nueva aventura cinematográfica: 'Los Cachorros y el código de Marco Polo'. Radio Televisión Española (RTVE). <https://www.rtve.es/rtve/20150731/clan-estrena-nueva-aventura-cinematografica-cachorros-codigo-marco-polo/1191600.shtml>

Jiménez González, M. (2021). Análisis estético de *Antz (Hormigaz)* en relación con el género distópico y con el imaginario “inmortal” heredado del cine clásico. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 89. <https://www.distopiaysociedad.es/wp-content/uploads/2021/06/1DIS5-Marcos-Jimenez-Gonzalez-Distopia-y-Sociedad.pdf>

Juez, I. (25 de mayo de 2021). *Elena la princesa maldita que apenas existe para Disney y para los niños*. El Correo. <https://www.elcorreo.com/familias-bbk-family/elena-princesa-maldita-disney-taron-caldero-magico-20210310132127-nt.html>

Julio Vázquez, M. (29 de abril de 2019). *¿Qué es el Concept Art?*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

- Julius, J.** (2020). *El arte de Big Hero 6*. Ed. Prisanoticias Colecciones.
- Julius, J.** (2019), *El arte de Zootrópolis*. Ed. Prisanoticias Colecciones.
- Kaye, J.** (6 de mayo de 1994). *COMPANY TOWN: Fox Heats Up the Animation Wars : Movies: Heavyweight Don Bluth discusses the deal that will bring him and Gary Goldman home from Ireland*. Los Angeles Times.
<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1994-05-06-fi-54640-story.html>
- Laguna, R.** (s.f.). 2011: Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio (The Adventures of Tintin). *Animación para adultos*.
<https://animacionparaadultos.es/2011-las-aventuras-de-tintin-el-secreto-del-unicornio-the-adventures-of-tintin/>
- Laguna, R.** (s.f.). 2015: Phantom Boy. *Animación para adultos*.
<https://animacionparaadultos.es/2015-phantom-boy/>
- Lee, J. y Malone, M.** (2019). Introducción de John Lasseter, *El arte de ¡Rompe Ralph!*. (p. 6). Ed. Prisanoticias Colecciones.
- Lenore, V. y Fernández Mallo, A.** (7 de diciembre de 2018). *Sobre el apropiacionismo cultural*. El Español. El Cultural. https://www.elespanol.com/el-cultural/opinion/dardos/20181207/apropiacionismo-cultural/358965562_0.html
- Lightbox Academy.** Escuela de Arte Digital especializada en Ilustración, 3D, Animación, VFX, Videojuegos, Motion Graphics, Diseño gráfico y Web (s.f.). *¿Qué es la corrección de color en un proyecto visual?*
<https://lboxacademy.es/blog/que-es-la-correccion-de-color-en-un-proyecto-visual/>
- Llopis, T. A.** (23 de abril de 2022). Animación Retro: Woody Woodpecker/ El Pájaro Loco y la historia de Walter Lantz. *Tallopis-escribe*. <https://www.tallopis-escribe.com/animacion-retro-woody-woodpecker-el-pajaro-loco-y-la-historia-de-walter-lantz/>
- Llorente, S.** (29 de septiembre de 2021). De libro a película y viceversa: nos adentramos en ‘El castillo ambulante’ con Francesc Miró. *Culturplaza, Valencia Plaza*. <https://valenciaplaza.com/de-libro-a-pelicula-y-viceversa-nos-adentramos-en-el-castillo-ambulante-con-francesc-miro>
- Loomis, A.** (1957). Ritmo, *Dibujo de cabeza y manos* (p. 36). Librería Hachette.
- López, F. y Alameda, R.** (7 de noviembre de 2020). *DREAMWORKS: Una historia de animación*. Altavoz Cultural.
<https://altavozcultural.com/2020/11/07/dreamworks-una-historia-de-animacion/>
- López López, L.** (2021). *Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado occidental* (pp. 34-35) [Trabajo Fin de Grado Inédito. Universidad de Sevilla]. IdUS. Depósito de investigación de la Universidad de

Sevilla.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/130355/WAOTFG_360.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lorenzo Hernández, M. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diábolo Ediciones

Manola, E. J. (s.f.). *TOM y JERRY (1940-1958) Scott Bradley: La apoteosis musical de la persecución*. The Movie Scores.
<https://themoviescores.com/inicio/bandas-sonoras-series-cartoons/tom-y-jerry-1940-1958-scott-bradley-la-apoteosis-musical-de-la-persecucion>

Martín, J. J. (26 de julio de 1995). *La Princesa Cisne*. Aceprensa.
<https://www.aceprensa.com/resenas-cine-series/la-princesa-cisne/>

Martínez, A. (22 de mayo de 2018). Se estrenará la versión animada de “Colmillo Blanco”. *Los del sótano: Blog de animación escrito por animadores*.
<https://losdelsotano.blogspot.com/2018/05/se-estrenara-la-version-animada-de.html>

Martínez Bouza, J. M. (2010). *La influencia del Aspecto en la eficiencia del mensaje gráfico publicitario (p. 199)* [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Cora TDX (Tesis Doctorals en Xarxa).
<https://www.tdx.cat/handle/10803/4161#page=1>

Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) *El cine de animación*. Educomunicación.
<https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *La consolidación del cine de animación en todo el mundo*. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#La_consolidaci%C3%B3n_del_cine_de_animaci%C3%B3n_

Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El camino del cine digital actual de animación*. Cine y educación. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_camino_del_cine_digital_de_animaci%C3%B3n_

Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El cine de animación tras la Segunda Guerra Mundial*. Educomunicación.
https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animaci%C3%B3n_

Mason, H. (2 de diciembre de 2017). *An interview with Nora Twomey, director of The Breadwinner, a new film that tells the amazing story of an 11-year-old afghan girl*. Medium, <https://amysmartgirls.com/an-interview-with-nora-twomey-director-of-the-breadwinner-a-new-film-that-tells-the-amazing-f1356f39df2d>

McKee, R. (1997). *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (15ª ed.). Alba Editorial.

Medina Salgado, C. (2018). Pixar ¿Qué hay detrás de la imagen? *Revista Virtu@lmente*, 6(2), 133. DOI:
<https://doi.org/10.21158/2357514x.v6.n2.2018.2215>

Mendoza, J. (s.f.). *Eneagrama*. Personarte.
<https://eneagrama.personarte.com/eneatipos/eneatipo-1/>

Mérida Serrano, R. y Heras Peinado, T. (2021). Análisis de Género del Cine de Animación Infantil como Recurso para una Escuela Coeducativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (62), 186. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.86062>

Mérida Mejías, S. (2013). *Rotoscopia y captura del movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción (p.18)* [Tesis de maestría, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35675/memoria.pdf>

Millán, V. (19 de agosto de 2019). *La Era Oscura de Disney: cuando solo estrenaban rarezas y fracasos*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/08/era-oscura-disney>

MG, Morán, J. (2016). El talento de la voz. El doblaje en la animación. *Academia. Revista del cine español*, (219), 54. <https://www.academiadecine.com/wp-content/uploads/2016/09/Aca219web.pdf>

Mochica (2017). Programa Ibermedia. El espacio audiovisual iberoamericano. <https://www.programaibermedia.com/proyectos/mochica/>

Mollá Furió, D. (2022). La relación entre las industrias del cómic y la animación. Del cine mudo a la televisión. *Tebeosfera. Cómic y periodismo* 3(19).
https://www.tebeosfera.com/documentos/la_relacion_entre_las_industrias_del_comic_y_la_animacion_del_cine_mudo_a_la_television.html

Montero Plata, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen Editorial

Murgic, I. (3 de junio de 2000). *Morphing*. IDIS.
<https://proyectoidis.org/morphing/>

Ojeda Carrasco, A. (28 de julio de 2023). La UC3M analiza la actual época dorada del cine de animación en España. *Aula Magna Periódico Universitario en Andalucía y Madrid*. <https://www.aulamagna.com.es/la-uc3m-analiza-la-actual-epoca-dorada-del-cine-de-animacion-en-espana/>

Panorama Audiovisual. (31 de mayo de 2012). *La leyenda de Klaus revoluciona la animación 2D en Netflix. ¿Cómo lo ha hecho?*

<https://www.panoramaaudiovisual.com/2012/05/31/treinta-y-tres-animadores-dan-vida-a-piratas-la-nueva-produccion-de-aardman/>

Pardo Cervera, U. (2015). *La perspectiva en animación: análisis de los fondos en largometrajes de animación producidos en California entre 1980 y 2005* (p. 9) [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València].
<https://riunet.upv.es/handle/10251/53350>

Paredes Zazo, A. (2020). *La creación de un estilo cinematográfico: El cine de Tim Burton* [Trabajo Fin de Grado Inédito. Universidad de Extremadura]. Dehesa. Repositorio institucional Universidad de Extremadura.
https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11610/1/TFGUEX_2020_Paredes_Zazo.pdf

Pequeñas voces (2013). Sensacine. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-183953/>

Pérez Latorre, O. (2006). Diversidad cultural y mundialización, ¿caballos de Troya? *Revista Comunicación*, (4), p. 306.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6505113>

Pertíñez López, J. y Hidalgo Rodríguez, M. C. (2007). Educación estética en animación televisiva. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, 16(31), 751 – 752. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4277337>

Piludu, G. (s.f.). CartoniOnline. <https://www.cartonionline.com/es/cine/tot%F2-sapore.htm>

Pinotti, L. (2013). *La animación no ficcional: un análisis semiótico sobre el uso de la*

Pizarro, M. A. (26 de junio de 2019). *Los grandes problemas de producción que tuvo y más curiosidades 'La espada mágica'*. Ecartelera.
<https://www.ecartelera.com/noticias/curiosidades-espada-magica-busca-camelot-54798/3/>

Pizarro, M. A. (6 de julio de 2019). *El boicot que sufrió por parte de Disney y otras curiosidades de 'La princesa cisne'*. Ecartelera.
<https://www.ecartelera.com/noticias/curiosidades-princesa-cisne-55017/7/>

Prado, J. (12 de enero de 2019). Los estudios UPA. *La Nuez*.
<https://lanuez.blogspot.com/2019/01/los-estudios-upa.html/>

Quin, R. y McMahon, B. (1996). *Historias y estereotipos*, (pp. 137, 139, 145). Editorial de la Torre.
<https://books.google.es/books?id=IG3GuUWRVOC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Quinteros, P. (1 de diciembre de 2022). *Oswald el Conejo Animado, la creación de Walt Disney que precedió a Mickey, protagoniza su primer corto en décadas*. La Tercera.

<https://www.latercera.com/mouse/oswald-el-conejo-animado-la-creacion-de-walt-disney-que-precedio-a-mickey-protagoniza-su-primer-corto-en-decadas/>

Reseña de Mattelart, A. (2006). *Diversidad cultural y mundialización*. Editorial Paidós.

Ródenas, G. (23 de enero de 2023). *El motivo por el que las películas ahora duran tanto tiempo*. Onda Cero. https://www.ondacero.es/noticias/cultura/motivo-que-peliculas-ahora-duran-tanto-tiempo_2023012363ce67433c81f20001dff63a.html

Rodes, A. (24 de julio de 2008). *Poca China mucho oso*. Público.

<https://especiales.publico.es/hemeroteca/137011/poca-china-mucho-oso>

Romerales, L. (18 de agosto de 2020). Michael Jordan contra un fondo verde: así se grabó 'Space Jam'. Verne, *El País*.

https://verne.elpais.com/verne/2020/08/18/articulo/1597765609_399262.html

Rosales Espinosa, D. M. (2009). *Aplicación de niveles de iconicidad y técnicas de comunicación visual para la construcción de imágenes digitales mixtas*. (p. 14).

Icono. Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

Rubio, V. (27 de abril de 2000). *El Gigante de Hierro: Gran relato animado*. Fila Siete. <https://filasiete.com/critica-pelicula/el-gigante-de-hierro/>

Selby, A. (2013). *La animación*. Editorial Blume.

Sánchez Moreno, A. B. (2009). El cine/ cuento animado o la ruptura del modelo clásico. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* (24) 8.

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/download/ARAB0909330001C/4110>

Sánchez Ron, J. M. (15 de enero de 2016). *El regreso de Carlitos y Snoopy*. El País. https://elpais.com/elpais/2015/12/28/eps/1451317384_273992.html

Silveira Fonteles, T.C., Saavedra, L. Y Pinoargotti, N. (s.f.). *Siente a través de tus ojos*. Área disciplinar (p. 16). Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. <https://docplayer.es/96246930-Siente-a-traves-de-tus-ojos.html>

Silvestri, P. (2009). *Desmaterialización en Rosa. Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.

<https://webs.ucm.es/info/especulo/numero42/desmater.html>

Simpson, B. (10 de octubre de 1993). The Concept: Jack-o'-Santa: Tim Burton's new movie for Disney isn't exactly a steal-Christmas-kind-of-thing. It's more like a

borrow-it-and-give-it-a-weird-twist-kind-of-thing. *Los Angeles Times*.
<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1993-10-10-ca-44372-story.html>

Sutton, C. (diciembre 2017). El cine de Tim Burton, un cine de culto. *Revista El Espectador Imaginario*, (88). <https://www.elespectadorimaginario.com/el-cine-de-tim-burton-un-cine-de-culto/>

Terrades Vicens, E. (14 de mayo de 2014). *Introducción al cine de animación surcoreano. Parte I*. CineAsia. <https://www.cineasiaonline.com/introduccion-al-cine-de-animacion-surcoreano-parte-i/>

Tom y Jerry cumplen 80 años: historia de un gato y un ratón que no pasan de moda. Clarín digital. https://www.clarin.com/espectaculos/tv/tom-jerry-cumplen-80-anos-historia-gato-raton-pasan-moda_0_H5T0KpwP.html

Tres mujeres. Trailer para la animada *Nayola*. (31 de mayo de 2022). Cine Maldito. <https://www.cinemaldito.com/tres-mujeres-trailer-para-la-animada-nayola/>

Turner Entertainment. (28 de septiembre de 2022). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Turner_Entertainment&oldid=14623675
U-TAD. Centro universitario de Tecnología y Arte digital. (26 de mayo de 2022). *Qué es un Layout Artist*. <https://u-tad.com/que-es-layout-artist/>

Villen, M. (2016). *El viaje del héroe*.
<https://moniquevillen.files.wordpress.com/2016/05/el-viaje-delhc3a9roe.pdf>

VV.AA. (s.f.). *Desde pirotecnia hasta maquillaje: una guía para los efectos especiales*. Adobe. <https://www.adobe.com/es/creativecloud/video/discover/a-guide-to-special-effects-in-movies.html>

VV. AA. (12 de noviembre de 2018). El Gigante de Hierro y los Estados Unidos de los 50'S. *El Octavo Historiador*. <https://eloctavohistoriador.com/2018/11/12/el-gigante-de-hierro-y-los-estados-unidos-de-los-50s/>

VV.AA. (2022). *Informe MIA 2021. Mujeres en la Industria de la Animación. Investigación social con perspectiva de género (Informe n° 2)*. Universidad Europea. https://animacionesmia.com/wp-content/uploads/2021/09/INFORME_MIA_2021.pdf

Warner Bros. Cartoons, Inc. (29 de agosto de 2022). En *Wikipedia*.
[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Warner_Bros._Cartoons,_Inc.&oldid=145650013#DePatie-Freleng_Enterprises_y_Format_Films_\(1964-1967\)](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Warner_Bros._Cartoons,_Inc.&oldid=145650013#DePatie-Freleng_Enterprises_y_Format_Films_(1964-1967))

Wells, P. (1998). Notes towards a theory of animation, *Understanding Animation*. Ed. Routledge, London. https://books.google.es/books?id=G6IUoo_haJEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Ed. Routledge, London. https://books.google.es/books?id=G6IUoo_haJEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Wells, P. (2002). Genre in animation, *Animation. Genre and authorship*. Editorial Wallflower Press.

Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Adaptación literaria y narrativa gráfica, *Dibujo para animación*. Blume.

Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). *Dibujo para animación*. Blume.

Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). Introducción en *Dibujo para animación*. Blume.

Wikipedia, la enciclopedia libre. (9 de febrero de 2021). *Terrytoons*.
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Terrytoons&oldid=133102055>

Wikipedia, la enciclopedia libre. (21 de septiembre de 2022). *Max Fleischer*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Max_Fleischer&oldid=146106340

Wikipedia, la enciclopedia libre. (29 de agosto de 2022). *Fantasías animadas de ayer y de hoy*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantas%C3%ADas_animadas_de_ayer_y_hoy&oldid=145649821

Wikipedia, la enciclopedia libre. (26 de noviembre de 2022). *MGM Cartoon Studio*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=MGM_Cartoon_Studio&oldid=147571546

Wikipedia, la enciclopedia libre. (5 de octubre de 2020). *MGM Animation/ Visual Arts*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=MGM_Animation/Visual_Arts&oldid=129811057

Wooding, D. (s.f.). *The Prince Of Egypt Is A Profound Biblical Epic And “A Quantum Leap In Animation.”* Internet Archive. Wayback Machine.
<https://web.archive.org/web/20110721133431/http://www.assistnews.net/strategic/s0000023.htm>

10
ANEXO I
Relación de películas analizadas

¡CANTA!
¡PIRATAS!
¡ROMPE RALPH!
¡VAYA BICHOS!
¿DÓNDE ESTÁ MI CUERPO?
10+2: EL GRAN SECRETO
A SILENT VOICE
AL AIRE PATOS
ALBERT
ANA Y BRUNO
ANGRY BIRDS. LA PELÍCULA
ARRUGAS
ASTÉRIX Y LOS VIKINGOS
ASTÉRIX: EL SECRETO DE LA POCIÓN MÁGICA
ASTÉRIX: LA RESIDENCIA DE LOS DIOS
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
AVIONES
AVIONES: EQUIPO DE RESCATE
AZUR Y ASMAR
BALLERINA
BATMAN: LA LEGO PELÍCULA
BIENVENIDOS A BELLEVILLE
BIG HERO 6
BLINKY BILL, EL KOALA
BOB ESPONJA: LA PELÍCULA
BRAVE. INDOMABLE
BUÑUEL EN EL LABERINTO DE LAS TORTUGAS
BUSCANDO A DORY
BUSCANDO A NEMO
CAMPANILLA, HADAS Y PIRATAS
CAMPANILLA: EL SECRETO DE LAS HADAS
CAPITÁN CALZONCILLOS: SU PRIMER PELICULÓN
CARS
CARS 2
CARS 3
CAVERNÍCOLAS
CAZADORES DE DRAGONES
CHER AMI
CHICKEN LITTLE
COCO

COLMILLO BLANCO
CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN
CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN 2
COMO ENTRENAR A TU DRAGÓN 3
CONDORITO: LA PELÍCULA
CUENTO DE NAVIDAD
CUENTO DE NAVIDAD DE CHARLES DICKENS
CUENTOS DE TERRAMAR
DE PROFUNDIS
DEL REVÉS
DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS
DETECTIVE CONAN: ZERO THE ENFORCER
DILILI EN PARÍS
DIXIE Y LA REBELIÓN ZOMBI
DONKEY XOTE
DORAEMON Y EL IMPERIO MAYA
DORAEMON Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR
DORAEMON Y NOBITA HOLMES EN EL MISTERIOSO MUSEO
DEL FUTURO
DOS COLEGAS AL RESCATE
DRAGON BALL SUPER: BROLY
DRAGON HILL: LA COLINA DEL DRAGÓN
EL AMERICANO
EL ÁNGEL EN EL RELOJ
EL APÓSTOL
EL BEBÉ JEFAZO
EL CABALLERO DON LATÓN
EL CASO DE HANA Y ALICE
EL CASTILLO AMBULANTE
EL CID, LA LEYENDA
EL CISNE MUDITO
EL EMBRUJO DEL SUR
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
EL GATO CON BOTAS
EL LIBRO DE LA VIDA
EL PATITO FEO Y YO
EL PEQUEÑO MAGO
EL PEQUEÑO REY MACIUS
EL PINCEL MÁGICO
EL PLANETA DEL TESORO
EL PRÍNCIPE ENCANTADOR

EL PUDDING MÁGICO
EL REINO DE LAS RANAS: MISIÓN EN EL ÁRTICO
EL REINO DE LOS CHIFLADOS
EL REINO DE LOS ELFOS
EL REINO DE LOS MONOS
EL REINO DELAS RANAS
EL REY BURRO
EL SECRETO DE AMILA
EL SECRETO DEL LIBRO DE KELLS
EL SÉPTIMO ENANITO
EL TIEMPO CONTIGO
EL TIOVIVO MÁGICO
EL VALIENTE DESPEREAUX
EL VIAJE DE ARLO
EL VIENTO SE LEVANTA
ELCANO Y MAGALLANES, LA PRIMERA VUELTA AL MUNDO
EMOJI: LA PELÍCULA
EN BUSCA DE LA PIEDRA MÁGICA
EN ESTE RINCÓN DEL MUNDO
ENREDADOS
ÉRASE UNA VEZ UN CUENTO AL REVÉS
ESPÍAS CON DISFRAZ
FANTASÍA 2000
FERDINARD
FRANKENWEENIE
FRANKLIN Y EL TESORO DEL LAGO
FREE BIRDS (VAYA PAVOS)
FUNAN
GA'HOOLE: LA LEYENDA DE LOS GUARDIANES
GIGANTES, LA LEYENDA DE TOMBATOSSALS
GRITOS EN EL PASILLO
GRU 2: MI VILLANO FAVORITO
GRU 3: MI VILLANO FAVORITO
GRU: MI VILLANO FAVORITO
HOTEL TRANSILVANIA
HOTEL TRANSILVANIA 2
HOTEL TRANSILVANIA 3: UNAS VACACIONES MONSTRUOSAS
ICE AGE 3: EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS
ICE AGE 4: LA FORMACIÓN DE LOS CONTINENTES
ICE AGE: EL GRAN CATACLISMO
ISLA DE PERROS

JACKBOOTS ON WHITEHALL
JUSTIN Y LA ESPADA DEL VALOR
KERITY, LA CASA DE LOS CUENTOS
KHUMBA
KLAUS
KUBO Y LAS DOS CUERDAS MÁGICAS
KUNG FU PANDA 2
KUNG FU PANDA 3
LA ABEJA MAYA, LA PELÍCULA
LA ABEJA MAYA: LOS JUEGOS DE LA MIEL
LA ALFOMBRA MÁGICA
LA BANDA DEL PATIO
LA CANCIÓN DEL MAR
LA CASA MÁGICA
LA FAMILIA ADAMS
LA GRAN PELÍCULA DE PIGLET
LA INCREÍBLE HISTORIA DE LA PERA GIGANTE
LA LEGO NINJAGO PELÍCULA
LA LEGO PELÍCULA
LA LEGO PELÍCULA 2
LA LEYENDA DEL CHUPACABRAS
LA LEYENDA DEL MARTILLO MÁGICO, THOR
LA LEYENDA DEL PIRATA BARBANEGRA
LA MECÁNICA DEL CORAZÓN
LA NOVIA CADÁVER
LA PELÍCULA DE HÉFFALUMP
LA PELÍCULA DE TIGER
LA RUTA HACIA EL DORADO
LA VIDA DE CALABACÍN
LADRÓN DE SUEÑO
LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE
LAS AVENTURAS DE PEABODY Y SHERMAN
LAS AVENTURAS DE TADEO JONES
LAS AVENTURAS DE TINTIN: EL SECRETO DEL UNICORNIO
LAS AVENTURAS DEL PEQUEÑO COLÓN
LAS NUEVAS AVENTURAS DE CAPERUCITA ROJA
LEO DA VINCI: MISIÓN MONA LISA
LIFI, UNA GALLINA TOCADA DEL ALA
LILO Y STITCH
LILY LA PRINCESA HADA
LOCOS POR EL SURF

LORAX. EN BUSCA DE LA TRÚFULA PERDIDA
LOS BOXTROLLS
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO: LA LEYENDA DEL
SANTUARIO
LOS CROODS
LOS INCREÍBLES
LOS INCREÍBLES 2
LOS MUNDOS DE CORALINE
LOS PINGÜINOS DE MADAGASCAR: LA PELÍCULA
LOS PITUFOS: LA ALDEA ESCONDIDA
LOS REYES MAGOS
LOS SIMPSONS: LA PELÍCULA
LOS SUPERHÉRORES
LUIS Y LOS ALIENÍGENAS
MADAGASCAR
MADAGASCAR 2
MADAGASCAR 3: DE MARCHA POR EUROPA
MAQUIA, UNA HISTORIA DE AMOR INMORTAL
MARCO MACACO Y LOS PRIMATES DEL CARIBE
MARY Y LA FLOR DE LA BRUJA
MASCOTAS
MASCOTAS 2
MEÑIQUE Y EL ESPEJO MÁGICO
METRÓPOLIS
MINIONS
MINÚSCULOS: EL VALLE DE LAS HORMIGAS PERDIDAS
MISIÓN EN MOCLAND: UNA AVENTURA SUPERESPACIAL
MONSTRUOS UNIVERSITY
MORTADELO Y FILEMÓN CONTRA JIMMY EL CACHONDO
MOSNTRUOS S.A.
MUTAFUKAZ
MY LITTLE PONY: LA PELÍCULA
NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO
NIKO: HERMANO PEQUEÑO, PROBLEMA GRANDE
NOCTURNA, UNA AVENTURA MÁGICA
OLENTZERO Y EL TRONCO MÁGICO
OLENTZERO Y LA HORA DE LOS REGALOS
ONE PIECE ESTAMPIDA
ONE PIECE FILM GOLD
OPERACIÓN CACAHUETE
OPERACIÓN CACAHUETE 2: MISIÓN SALVAR EL PARQUE

ORM EN EL REINO DE LAS NIEVES
OZZY
PAPÁ SOY UNA ZOMBI
PEQUEÑAS VOCES
PERSÉPOLIS
PETER PAN EN EL REGRESO AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS
PHANTOM BOY
PHINEAS Y FERB: A TRAVÉS DE LA SEGUNDA DIMENSIÓN
PLANET 51
PLAYMOBIL: LA PELÍCULA
PLOEY
PLUMÍFEROS. AVENTURAS VOLADORAS
PSICONAUTAS, LOS NIÑOS OLVIDADOS
QUIERO COMERME TU PÁNCREAS
RALPH ROMPE INTERNET
RANGO
RATATOUILLE
RATÓNPOLIS
RICHARD LA CIGÜEÑA
RIO 2
ROBINSON, UNA AVENTURA TROPICAL
RODENCIA Y EL DIENTE DE LA PRINCESA
SALVAJE (THE WILD)
SAVVA EL CORAZÓN DEL GUERRERO
SHERLOCK GNOMES
SHREK
SHREK 2
SHREK TERCERO
SHREK, FELICES PARA SIEMPRE
SOLA EN CASA
SPACE CHIMPS: MISIÓN ESPACIAL
SPARK, UNA AVENTURA ESPACIAL
SWORD ART ONLINE: ORDINAL SCALE
TEEN TITANS GO! LA PELÍCULA
THE BREADWINNER (EL PAN DE LA GUERRA)
TIANA Y EL SAPO
TMNT. TORTUGAS NINJA JOVENES MUTANTES
TOY STORY 2
TOY STORY 3
TOY STORY 4
TROLLS

UGLYDOLLS. EXTRAORDINARIAMENTE FEOS
UN PEZ FUERA DEL MAR
UNA FAMILIA FELIZ
UP
VAIANA
VALIANT
VAMOS A LA LUNA
WALL-E. BATALLÓN DE LIMPIEZA
WINNIE THE POOH
YOKO Y SUS AMIGOS
ZAFARRANCHO EN EL RANCHO
ZARAFÁ

