



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Propuesta de personajes para el cortometraje de anime:
“El destino de Souta”

Tesis

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Jéssica Liliana Sepúlveda Legorreta

Director de Tesis: Licenciado José Jesús Valencia Hernández

México, D.F., 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos



A mis hermanas y hermanos:

Por haberme apoyado en todo momento. Gracias por darme tanto cariño, por ser padres y madres para mí, por haberme dado el ejemplo a seguir, por haberme dado educación, por permitirme llegar hasta este punto y gracias por ser mis maestros y amigos de toda la vida.

A mi Mamá:

Por darme amor siempre, por haberme cuidado y por darme ánimos para seguir adelante.

A mis profesores:

Por haberme guiado con tanta paciencia a lo largo de este camino, gracias por cada lección, por cada consejo, por cada corrección, por cada minuto de su valioso tiempo para ayudarme a desarrollar este trabajo. Gracias, especialmente, al Profesor Jesús Valencia y a mis Sinodales.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
---------------------------	---

CAPÍTULO I: El diseño y la comunicación visual

1.1 Concepto de diseño.....	13
1.2 Concepto de comunicación visual.....	14
1.3 El diseño y la comunicación visual.....	15
1.4 Elementos del diseño.....	16
1.4.1 Elementos conceptuales.....	17
1.4.2 Elementos visuales.....	17
1.4.3 Elementos de relación.....	18
1.4.4 Elementos prácticos.....	19
1.5 El color.....	19
1.6 El color y sus significados.....	22
1.7 Diseño de personajes y la intervención del diseñador.....	24

CAPÍTULO II: La animación

2.1 Concepto y breve historia de la animación.....	29
2.2 Principios fundamentales de la animación.....	38
2.3 Técnicas de animación.....	40
2.3.1 Dibujos animados.....	40
2.3.2 Flipbook.....	41
2.3.3 Animación de siluetas y figuras planas.....	41
2.3.4 Stop motion.....	42
2.3.5 Rotoscopía.....	44
2.3.6 Animación de recortes.....	44
2.3.7 Animación con pantalla de agujas.....	45
2.3.8 Animación por computadora.....	46





2.4 Animación completa y animación limitada.....	49
--	----

CAPÍTULO III: Historia y origen del anime

3.1 Antecedentes del anime: el manga.....	53
3.2 Definición y características del anime.....	64
3.3 Referencias culturales.....	67
3.4 Temática: los valores y temáticas que expone.....	68
3.5 Géneros del anime.....	72
3.6 Anime y Cine: Directores reconocidos.....	85

CAPÍTULO IV: Diseño de Animación

4.1 Elementos de la animación: la preproducción.....	95
4.1.1 El guión.....	96
4.1.2 Diseño de personajes.....	96
4.1.2.1 ¿Cómo empezar?.....	97
4.1.2.2 Tipos de gente.....	97
4.1.2.3 Perfil del personaje.....	98
4.1.2.4 Desarrollo: hojas de modelo.....	100
4.1.3 Características en cuanto al diseño de personajes en el anime.....	109
4.1.4 El color en la animación.....	116
4.1.5 Diseño de ambientes.....	116
4.1.6 La grabación.....	117
4.1.7 El storyboard.....	118
4.1.8 El animatic (o leica reel).....	119
4.1.9 El layout.....	119





4.1.10 Hojas de exposición.....	120
4.2 Para comenzar a animar: la producción.....	120
4.2.1 Planeación de escenas.....	121
4.3 Edición: la postproducción.....	122
CAPÍTULO V: Propuesta de personajes para el cortometraje de anime:	
“El destino de Souta”	
5.1 Guión literario.....	127
5.2 Género al que pertenece.....	137
5.3 Las fuentes.....	137
5.4 Documentación gráfica.....	140
5.5 Características físicas y psicológicas.....	146
5.6 Diseño de personajes:.....	149
5.6.1 Souta.....	149
5.6.2 Souta (B).....	159
5.6.3 Akari.....	164
5.6.4 Astaroth.....	171
5.6.5 Astaroth (B).....	178
5.6.6 Pruslas.....	184
5.6.7 Demonio sirviente.....	190
5.6.8 Cerbero.....	196
5.6.9 Extras.....	204
Conclusiones.....	207
Bibliografía.....	210





Introducción

La animación ofrece un modo de expresión muy diferente en comparación con el de la imagen real y una gran libertad creativa. Se representa la realidad de una manera distinta, creando mundos regidos por códigos y convenciones alternativas a las del mundo en que vivimos. Se puede lograr todo lo que se imagine, es el “arte de lo imposible”.

Desarrollar una propuesta de personajes es una experiencia divertida, la creación de cada uno tiene su propia silueta, personalidad, rasgos y gestos. Empezar la aventura de lograr que nuestros personajes estáticos se muevan: que caminen, que hablen y que piensen; que cobren vida frente a nuestros ojos, es un trabajo tan arduo como gratificante y fascinante.

Ahora bien, en el siguiente trabajo se verá que el anime es un recurso expresivo, un producto comunicativo que cuenta con un lenguaje particular con códigos y claves, además de contar con una estilística propia. La animación japonesa, a través de su evolución, ha captado la atención alrededor del mundo; ha tenido un fuerte impacto en la sociedad occidental -y una gran aceptación en nuestro país-; por lo que ha ganado premios importantes tanto por su temática, como por su técnica.

Se decidió desarrollar este cortometraje dentro del género del anime porque permitió crear un guión con su tipo de temáticas: y debido a la estilística de este tipo de animación (parecida a las proporciones humanas y al mismo tiempo alejada de ellas: en donde se emplean los elementos del diseño para dar a los personajes formas, texturas, valores de línea, colores, proporciones, etc. y con ello, toda una significación). Y porque el anime es un estilo que actualmente forma parte de nuestra sociedad, un estilo que podemos ver en nuestro entorno visual y que posee gran valor estético.





En el presente trabajo, se llevará a cabo una investigación sobre las bases del anime y, de acuerdo a sus géneros, se hará una selección para producir, primeramente, un guión y, a partir de ello, la propuesta de los personajes. Todo esto, ligado a la teoría del diseño y la comunicación visual, entendiendo a ésta como la actividad enfocada a resolver un problema o cubrir una necesidad de comunicación a través del lenguaje visual; tomando en cuenta que el anime puede considerarse como un producto comunicativo y cultural, ya que cuenta con un lenguaje narrativo (que abarca códigos y claves) y recursos expresivos.

Se pretende que el desarrollo de este trabajo sirva como una guía para todos aquellos alumnos de diseño y comunicación visual (de cualquier orientación) que estén interesados en diseñar personajes para animación dentro de la estilística del anime.

En el primer capítulo se definirá lo que es la disciplina del diseño y la comunicación visual, sus principios y los elementos que intervienen en la creación de mensajes estéticos y funcionales; se verán los conceptos básicos sobre el color y sus significados, así como también el amplio y creciente campo de acción del diseñador y su papel específico dentro del proceso de animación.

En el capítulo dos se definirá lo que es la animación, se hará un breve recorrido por su historia y principales exponentes; se revisará, de manera introductoria, algunos de los principios fundamentales para crear la ilusión de movimiento y ya para finalizar, se verán las diversas técnicas de animación.

El objetivo del capítulo tres es adentrarse en la historia del género anime así como en sus referencias culturales. Ello implica considerar el contexto histórico-cultural japonés porque es allí donde surgen los antecedentes del anime. Este marco histórico es muy general y breve, pretende dar una visión panorámica del desarrollo evolutivo del anime así como identificar sus principales características. Para dar principio a la comprensión de qué es el anime, se comenzará mencionando a su antecesor más directo, el manga; el cual es inseparable del anime. Posteriormente, se hablará sobre los diversos géneros del anime y para concluir este capítulo, se abordarán algunos de los principales exponentes de este tipo de animación, así como sus principales creaciones.

En el cuarto capítulo se abordarán los elementos básicos de la animación en cada etapa: preproducción, producción y postproducción, haciendo énfasis





en la preproducción, que es la etapa que encuadra el desarrollo de la propuesta para el cortometraje de animación. Se revisará cómo se lleva a cabo el diseño de personajes desde su documentación hasta su diseño final con sus hojas de modelo y algunas características específicas para dibujar en estilo manga/anime.

El capítulo final tratará del desarrollo, en base a los capítulos anteriores de investigación, de los personajes para un guión de cortometraje en el estilo anime. Se definirán las características físicas y psicológicas de cada personaje, para continuar con su documentación, bocetaje, diseño final, paleta de color, hoja de giro, hoja de poses, hoja de expresiones y finalmente, la hoja de tamaños comparativos de todos aquellos que aparecerán dentro de la animación. Para concluir, se verá también una propuesta de la estilística de un fotograma de este proyecto.





El diseño y la comunicación visual

CAPÍTULO I



El diseño y la comunicación visual

En este capítulo se revisará lo que es la disciplina del diseño y la comunicación visual, sus principios y los elementos que intervienen en la creación de mensajes estéticos y funcionales; se verán los conceptos básicos sobre el color y sus significados, así como también el amplio y creciente campo de acción del diseñador y su papel específico dentro del proceso de animación.

1.1 CONCEPTO DE DISEÑO

De acuerdo con Wong¹, "el diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado (...) En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de «algo», ya sea esto un mensaje o un producto (...) Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época."

Pero, de acuerdo con el autor, antes de estar preparados para enfrentar problemas prácticos, se debe dominar un lenguaje visual, que es la base de la creación del diseño. Dejando por un momento el lado funcional del diseño, es importante señalar que existen reglas, principios o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual.

¹ Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño Bi y Tridimensional* (7ª. ed.). Barcelona: GG, p. 9





1.2 CONCEPTO DE COMUNICACIÓN VISUAL

De acuerdo con Munari², “la comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas. La comunicación visual puede ser casual o intencional. La primera, es toda aquella que se nos presenta sin ninguna intención, es decir, todo lo que sucede de manera espontánea y que no tiene un mensaje concreto dado por un emisor específico. Por ejemplo, el movimiento de las ramas de un árbol a causa del viento; esto nos puede mandar una infinidad de mensajes, sin embargo, esta acción no sucedió para darnos un mensaje concreto, ni tampoco fue manipulada por un emisor para que sucediera. Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe”.

Al contrario de la comunicación casual, la intencional es cuando se persigue un fin específico, y se quiere dar un mensaje concreto, ejemplo de esto puede ser cuando se ve un cartel, un espectacular, el periódico, el semáforo, etc.

La comunicación visual intencional puede, a su vez, ser examinada bajo dos aspectos: El de la información estética y el de la información práctica.

Una información práctica puede decirse que no toma en cuenta la estética, sino la funcionalidad, como una señal de tránsito, un dibujo técnico, etc.

Por información estética se entiende un mensaje que se está estructurando por líneas armónicas que nos dan una forma adecuada y que hace que el mensaje funcional también sea agradable a la vista.



Comunicación visual casual y comunicación visual intencional.

² Munari, B. (2008). *Diseño y Comunicación Visual* (1ª. ed., 16ª. tirada). España: GG, p. 79

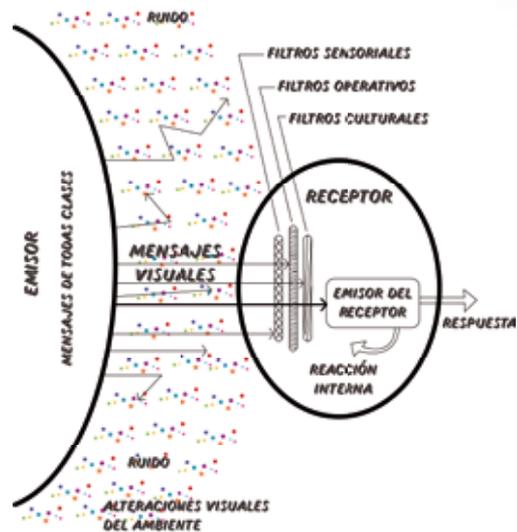




La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de todos los mensajes a los que estamos expuestos por medio de nuestros sentidos.

Un emisor emite mensajes y un receptor los recibe, pero hay que considerar que el receptor se encuentra en un ambiente lleno de interferencias, que pueden alterar o incluso anular el mensaje.

La comunicación visual comparte los mismos mecanismos que la comunicación en general, aunque la decodificación de imágenes presente una especificidad importante. Pero hay un emisor, hay códigos, hay un receptor, hay procesos de codificación y decodificación. Hay (o no) eficacia. Hay ruidos.



Esquema de comunicación visual. De acuerdo con la imagen: podemos ver que el emisor emite mensajes y el receptor los recibe, sin embargo, hay que considerar que el receptor se encuentra inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje. Suponiendo que el mensaje visual esté proyectado correctamente: llegará al receptor, pero encontrará otros obstáculos (cada receptor tiene filtros de carácter sensorial, operativo y cultural). Ahora, suponiendo que llegue a la zona emisora del receptor, habrá dos tipos de respuestas: una interna y otra externa.

1.3 EL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL

Veamos ahora la definición de diseño de acuerdo con Frascara³:

(...) "la palabra «diseño», se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales" (...)

"La palabra «gráfico» califica a la palabra diseño y la relaciona con la producción de objetos visuales, destinados a comunicar mensajes específicos" (...)

(...) "el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas

³ Frascara, J. (1996). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Infinito, p. 19





en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”.

Retomando un poco de los conceptos anteriores, se concluye que el diseño es toda actividad enfocada a la creación visual con el fin de comunicar un mensaje específico, el cual conjugará al mismo tiempo lo funcional y lo estético, acoplándose o marcando las tendencias de la época en que se encuadre; para lograrlo, se deberá tener un buen dominio del lenguaje visual, además de considerar la gran cantidad de interferencias y ruido que hay en el ambiente, de manera que el

mensaje sea perfectamente claro para quien lo observe.



Descomposición del mensaje. El mensaje se divide en dos partes: una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual (que es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, son la textura, la forma, la estructura, el módulo y el movimiento).

1.4 ELEMENTOS DEL DISEÑO

Una vez que hemos visto la definición de diseño y la comunicación visual, pasaremos a ver los elementos que intervienen en la creación de mensajes visuales, es decir, las características que determinarán el aspecto final de nuestro diseño.

Wucius Wong propone la siguiente clasificación de los elementos del diseño, “los cuales están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Tomados por separado, pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido

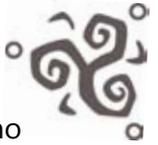
de un diseño”⁴. Se distinguen cuatro tipos de elementos:

- a) Elementos conceptuales
- b) Elementos visuales
- c) Elementos de relación
- d) Elementos prácticos

Como veremos, estos elementos serán de suma importancia para la realización de toda comunicación visual, pues de manera conjunta, nos darán como resultado un mensaje gráfico. A continuación, veremos una breve descripción de ellos.

⁴ Wong, op. cit., p. 11





1.4.1 ELEMENTOS CONCEPTUALES

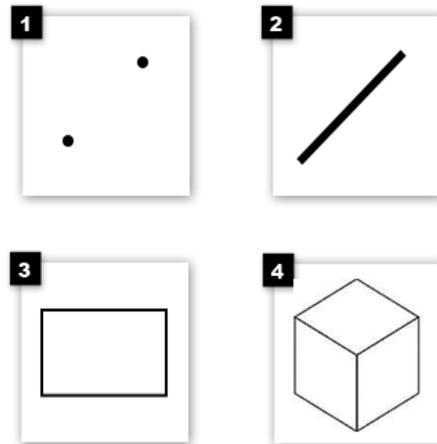
Son aquellos presentes en el diseño, pero invisibles a la vista:

Punto: Indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. "Es el principio y fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan. El punto es la unidad más simple, irreductiblemente mínima de comunicación visual".⁵

Línea: "Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho, tiene posición y dirección. Está limitada por puntos, forma los bordes de un plano"⁶.

Plano: El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano. El plano tiene largo y ancho pero no grosor, tiene posición y dirección, está limitado por líneas, define los límites extremos de un volumen.

Volumen: El recorrido de un plano en movimiento (en dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.



1. El punto, 2. La línea, 3. El plano y 4. El volumen.

1.4.2 ELEMENTOS VISUALES

Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene largo y ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos. Cuando los elementos conceptuales se hacen

⁵ Dondis, A. D. (2012). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. 1ª ed., 23ª tirada). Barcelona: GG Diseño, p. 54

⁶ Wong, op. cit., p. 11





visibles, tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son realmente lo que vemos. Revisemos en qué consisten:

Forma: "Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal de nuestra percepción.

Medida: Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo es físicamente mensurable.

Color: Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino también los neutros (blanco, negro, grises intermedios) y de igual modo sus variaciones tonales y cromáticas.

Textura: Se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como al de la vista⁷. La textura esencialmente es la característica superficial de cualquier objeto; se denomina así no sólo a la apariencia externa de la estructura de una imagen, forma o figura, sino también al tratamiento que puede darse a una superficie por medio de los materiales.



1. La forma, 2. La medida, 3. El color y 4. La textura.

1.4.3 ELEMENTOS DE RELACIÓN

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

Dirección: "La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

Posición: La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura.

⁷ Ídem





Espacio: Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede asimismo, ser liso o ilusorio, para sugerir una profundidad.

Gravedad: La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la Tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas individuales⁸.

1.4.4 ELEMENTOS PRÁCTICOS

Los elementos prácticos hacen referencia al contenido y al alcance de un diseño. Son los siguientes:

Representación: "Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semi-abstracta.

Significado: El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

⁸ Ibídem, p. 12

Función: La función se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito⁹.

En conclusión, es importante conocer los elementos del diseño y sus características, porque a partir de ello podremos generar mensajes visuales que satisfagan necesidades de comunicación. En este caso, a partir de su conocimiento, podremos resolver visualmente un guión para cortometraje; ya que elegiremos formas, valores de línea, tamaños, texturas, colores, etc. Pasemos ahora a hablar sobre el color y sus diferentes significados, los cuales (insertados en determinado contexto) serán determinantes dentro del desarrollo de nuestros personajes.

1.5 EL COLOR

"El color es una sensación óptica producida por varias longitudes de onda de luz visible que forman una delgada banda en el conocido espectro de energía radiante. El blanco, o aparentemente sin color, es la luz, como la emitida por el sol al mediodía, contiene todos los colores del espectro, violeta, azul, verde, amarillo, anaranjado, rojo y sus innumerables

⁹ Ídem





gradaciones intermedias, de manera equilibrada y que sean mezclados de manera aislada con sólo un haz de luz blanca al pasar a través de un prisma. Cuando la luz pega contra el objeto, algunos de los rayos que lo componen son absorbidos y otros son reflejados. Los rayos reflejados determinan el color que nosotros percibimos, así, un limón absorbe casi todos los rayos de luz excepto los amarillos, que son reflejados en nuestros ojos, dando el color característicos del limón. Las hojas reflejan en su mayoría rayos verdes, y por lo tanto vemos que las hojas son verdes”¹⁰.

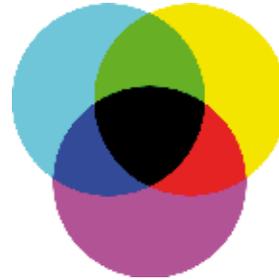
El color se puede producir de dos maneras: como color luz y como color pigmento.

Los **colores luz** son el resultado de la descomposición de la luz blanca, los primarios son: rojo, verde y azul, que sumados, restituyen nuevamente la luz blanca. Este proceso se conoce como síntesis aditiva.

Los **colores pigmento** son sustancias preparadas para utilizarse y manipularse, creando una gran variedad de efectos, los primarios son: amarillo, magenta y cian, cuya suma da parcialmente el negro. Este proceso se conoce como síntesis sustractiva.



Colores luz, síntesis aditiva.



Colores pigmento, síntesis sustractiva.

El color es considerado como el adjetivo calificativo del diseño, es un recurso utilizado generalmente para llamar la atención y apoyar conceptualmente la idea a comunicar. Es el que propicia la relación afectiva a través del gusto personal o de la preferencia cultural de un grupo humano. Así encontramos efectos donde el color destaca en su mayor pureza, o bien, se somete a la acción de otros, tomando una dirección diferente.

Para hacer más comprensibles estas diferencias es necesario considerar los siguientes conceptos básicos:

¹⁰ Mendelowitz, D. M., Faber, D. L., Wakeham, D. A. (2006). *Guide for drawing*. (7th ed.). USA: Centage Learning, p. 56





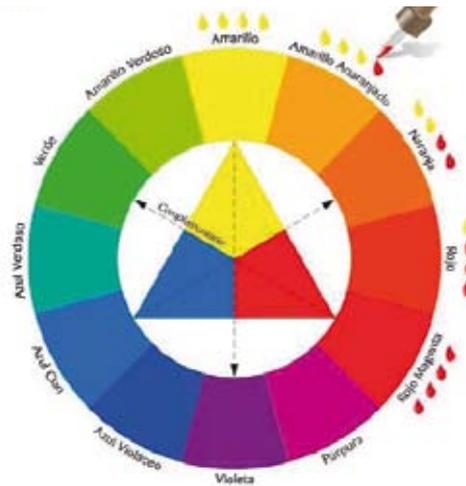
Colores primarios: Son cualquiera de las sensaciones perceptualmente irreductibles y de las cuales se derivan los demás colores. También se les conoce como colores fundamentales e invariables.

Colores secundarios: Formados a partir de la mezcla de dos primarios, también llamados binarios; los secundarios luz son violeta rojizo, azul verdoso y amarillo, mientras que los secundarios pigmento son verde, violeta y naranja.

Colores terciarios: Se obtienen de la mezcla de un primario con un secundario, en la que generalmente predomina el matiz del primario, ya que si se mezclan en cantidades similares, pueden producir un color neutro.

Colores complementarios: Son aquellos que se encuentran diametralmente opuestos en el círculo cromático.

Colores análogos: Aquellos que guardan semejanza entre sí, sobre todo en su relación de matiz, aunque también pueden presentar variaciones de valor o intensidad. Ejemplo: la gama de naranjas, cuyo matiz dominante es el magenta.



El círculo cromático.

Colores cálidos: Refieren a las variaciones del espectro luminoso que representan las máximas longitudes de onda (rojos, naranjas y amarillos). Produciendo una reacción subjetiva percibida como temperatura cálida y dan una sensación de acercamiento.

Colores fríos: Son los que representan la mínima longitud de onda y están próximos al ultravioleta (violeta, índigo y cian). "Expresan arrobamiento, distanciamiento, transfiguración, incluso distinción contenida"¹¹.

Acromáticos: Sólo manejan la dimensión del valor, ya que representan sólo capacidad de luminosidad y carecen totalmente de la intención del matiz (blanco, negro y grises).

¹¹ Pawlik, J. (1996). *Teoría del color*. Barcelona: Paidós estética 23, p. 63





Cromatismo: Es el comportamiento de los objetos ante la presencia de la luz y estas cualidades se definen como transparencia, reflexión y absorción.

Dimensiones del color: Se refieren a la dirección que pueden tomar los colores al combinarse entre sí:

a) Saturación o intensidad: Es el grado de pureza del propio color y se manipula a través de la combinación de otros, por medio de sus solventes y con la mezcla del blanco y el negro.

b) Brillo o valor: Es la capacidad de reflejar los grados de claridad y oscuridad de los colores. Ejemplo: el rosa, que sería un rojo brillante.

c) Matiz: También llamado croma, tinte o tono. Son las variaciones perceptibles de la gradación de un color a otro.

Rojo: Color cálido considerado como fuerte, atractivo, agresivo y excitante; fue el primer color designado por el hombre primitivo y da referencias de emociones como: pasión, peligro, virilidad y sexo. Algunos matices de rojo como el medio pueden ser utilizados para indicar poder y dar calidez a la elegancia, así como las propiedades estimulantes y fortificantes de un producto.

Naranja: Color cálido y vivo con significantes de atrevimiento y juventud, refiere movimiento y energía; es considerado como el color de la imaginación y el estímulo.

Azul: Es un color profundo, relajado, fresco y tranquilo. Referido por las personas adultas expresa conceptos como limpieza, pureza y madurez, de acuerdo a su matiz, puede tener una influencia grata o mística. "El azul llama tanto hacia dentro como el rojo hacia fuera. Entre todos los colores, el azul es el que ejerce el menor estímulo cromático sensorial, pero el mayor estímulo intelectual. En el azul habría quizá que hablar de una pasividad que potencialmente es actividad interior"¹².

Amarillo: Es el color más vistoso y luminoso, se considera como extrovertido y popular; puede evocar cuestiones de riqueza y dominio. "El amarillo es extremadamente sensible. Se encuentra permanentemente en

1.6 EL COLOR Y SUS SIGNIFICADOS

No existen reglas precisas para el uso y codificación del color, sin embargo, es conveniente tomar en cuenta ciertos parámetros, factores y dimensiones que puedan ayudar al fácil manejo del significado en la aplicación del color. Veamos sus relaciones psicológicas:

¹² Ibídem, p. 74





peligro de perder su carácter a manos de los colores vecinos. Incluso añadidos muy escasos hacen del amarillo un verde amarillento, un naranja amarillento o un tono atenuado hacia el ocre. Así, el amarillo no forma una familia de colores propiamente dicha. En sentido estricto, no hay un amarillo claro y un amarillo oscuro. Un amarillo oscuro es ligeramente rojizo o verdoso; un amarillo claro se nos muestra como un blanco amarillento¹³.

Amarillo verdoso: Color repulsivo y enfermizo, da la idea de cobardía, indecencia, envidia, celos y traición. Con un poco de rojo, agrada a la vista y le confiere un sentimiento de satisfacción.

Violeta: Color equivalente a la meditación, al secreto, a la sabiduría; pero también se relaciona con el dolor y la tristeza, es un color negativo, descansado, que se relaciona como símbolo religioso.

Rosa: Es tímido, dulce, romántico y de poca vitalidad; da imagen de feminidad y se considera como el color de la carne. Sugiere suavidad, intimidad, sensualidad y emoción.

Café: Refiere a algo compacto y de gran vitalidad, es el color más realista, cuyo efecto se da de manera sutil. Entre más oscuro, va tomando las características del negro.

Verde: Es similar al azul, posee características de actividad razonada. Es un color apacible que no aburre e invita a la armonía y al trabajo. Es el símbolo de la naturaleza y se asocia con la esperanza. "El verde es el color principal de la vida vegetativa. El ser humano encuentra en el verde calma positiva y descanso. Su efecto psíquico es relajante. No es tan fácil determinar el tono básico del verde, pues tiende hacia el amarillo, el azul o el gris, pero pierde su aspecto verde específico con mucha lentitud"¹⁴.

Blanco: Es positivo y estimulante, sugiere pureza; por su ausencia de carácter crea un acto de vacío y de infinitud. Evoca una acción refrescante y desinfectante, sobre todo, cerca del azul.

Negro: Símbolo de la desesperación y la muerte, su carácter es impenetrable y es el pigmento más desprovisto de resonancia, ya que da la expresión de una unidad rígida y sin actividad. Por otro lado, puede expresar nobleza, distinción y elegancia, sobre todo cuando es brillante y/o se encuentra en presencia de algún cromático.

Como pudimos ver, la teoría del color nos indica que existen relaciones psicológicas, de modo que es de suma importancia saberlas para poder aplicarlos y manejarlos

¹³ Ibídem, p. 70

¹⁴ Ibídem, p. 73





de manera correcta; sin embargo, hay que tomar en cuenta que los significados del color también se encuentran relacionados con el contexto en el que se encuentren, es decir, que se puede manipular su aplicación y se les puede dar otro significado, dependiendo de la manera en la que los presentemos y de la manera en que interactúen con los otros colores que estén a su alrededor, es decir, la forma en la que tratemos un tema.

Una vez que hemos revisado los elementos del diseño y teoría del color, tendremos los ingredientes necesarios para formar la estructura de nuestros personajes, que concebida en conjunto, nos hablará de su psicología y, en consecuencia, la apariencia de los mismos nos dará un significado determinado. Antes de pasar a ver información sobre la estilística de nuestro tema que es anime, veamos cuál es el papel del diseñador dentro del proceso de creación de personajes.

1.7 DISEÑO DE PERSONAJES Y LA INTERVENCIÓN DEL DISEÑADOR

El diseñador tiene un papel importante en la realización del diseño de personajes. Uno de los objetivos de este trabajo, es plantear una guía, hacer un compendio de las metodologías para diseñar personajes empleadas por diversos autores, añadiendo la información obtenida a través de la experiencia personal, con el fin de que los alumnos de diseño y comunicación visual, de cualquier orientación, puedan desarrollar personajes dentro de esta estilística. Primeramente, veamos los campos de acción del diseñador:

En el **diseño editorial**, será capaz de planear, integrar, dirigir y organizar las diferentes partes del proceso de edición de una publicación, así como de evaluar

y organizar los elementos materiales, mecánicos y humanos inherentes a este proceso. Para alcanzar este objetivo, su preparación abarcará tres áreas: diseño gráfico, edición y producción.

Dentro de la **fotografía**, será capaz de interpretar la realidad por medio de los recursos conceptuales de esta orientación. Generará propuestas de alto nivel conceptual, técnico y expresivo. Además, tendrá la capacidad de reflexión e investigación dentro de la disciplina de la fotografía.

En la **ilustración**, será capaz de resolver los retos que le plantea la creación de imágenes, la mezcla de tecnologías y recursos plásticos, el





uso de su imaginación visual para proponer encuadres y resolverlos de manera congruente. Es un creativo, realizador de conceptos que se vierten sobre la literatura, la publicidad y la comunicación.

En el área de **simbología y diseño en soportes tridimensionales**, resolverá necesidades de comunicación en soportes gráficos y en el espacio tridimensional relacionados con la identificación, difusión, promoción y comercialización de productos, bienes, servicios, grupos, instituciones y corporaciones (realizará stands, displays, escaparates, etc) tanto en soportes reales, como en soportes virtuales; combinará técnicas tradicionales y nuevas tecnologías 3d.

Finalmente, dentro del área de **audiovisual y multimedia**: será capaz de generar, estructurar y coordinar la producción de mensajes audiovisuales. Su principal campo de desarrollo se encuentra en la relación entre la imagen y el tiempo, ya sea por medio de discursos constituidos por series de imágenes, tanto por aquellos mensajes que utilizan las imágenes en movimiento. Parte importante de su trabajo está en la integración de mensajes visuales y sonoros.

En esta área al igual que en las demás del diseño y comunicación visual, se desarrollan proyectos de carácter interdisciplinario que deben permitir la integración de los

conocimientos de otras disciplinas. En el caso de audiovisual y multimedia se integran, por ejemplo, otros conocimientos como la ilustración en el campo de la animación.

De manera específica, podemos señalar que el diseñador orientado a audiovisual y multimedia, participa en la realización del diseño de personajes, el diseño de ambientes, ya que puede hacer ilustraciones y puede aplicar colores en varias técnicas. Sabiendo dibujar y manejar la relación entre la imagen y el tiempo, puede dirigir, puede animar, puede editar, etc.; en conclusión, tiene la capacidad de producir animaciones.

Ahora bien, ya que hemos descrito brevemente el creciente campo de acción del diseñador y la manera en la que participa dentro del desarrollo de personajes y la animación, pasemos a revisar cómo se lleva a cabo este proceso de simulación de movimiento, su historia y desarrollo a través del tiempo, las diferentes técnicas que existen para llevarlo a efecto y algunos de sus fundamentos.





La Animación
CAPÍTULO II





Es importante, para la realización de nuestro proyecto, revisar aunque de manera breve los inventos y experimentos que derivarían en la creación de la animación como la conocemos hoy en día. Del mismo modo, es importante revisar algunos de los principios relacionados con la simulación del movimiento y saber qué técnicas existen para poder llevar a cabo este proceso.

2.1 CONCEPTO Y BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

“La palabra animar viene del verbo latino animare, que significa dar vida o dar respiración”¹⁵.

Como dice el autor Richard Williams, los seres humanos “siempre hemos tratado de hacer que las imágenes se muevan. La idea de la animación es mucho más antigua que las películas o la televisión”¹⁶. A continuación, presentaremos una rápida historia.

Durante alrededor de 35,000 años los primeros hombres pintaron animales en las paredes de cuevas, dibujándolos con cuatro pares de extremidades para expresar movimiento.

¹⁵ Wright, J. A. (2005). *Animation writing and development*. USA: Focal Press, p. 1

¹⁶ Williams, R. (1981). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber, p. 11





En Egipto, en el 1600 A.C., Ramsés II mandó construir un templo para la diosa Isis que constaba de 110 columnas, en las cuales estaba pintada, de manera ingeniosa, la figura de la diosa en posiciones progresivas, de modo que para los jinetes o para aquellos que iban en carrozas parecía que Isis realmente se movía.

En Grecia, se decoraban vasijas con figuras en posiciones sucesivas de acción, al momento de girar la vasija, se creaba la ilusión de movimiento.

El primer intento de proyectar dibujos en una pared se hizo hacia 1654, por Athanasius Kircher con su "Linterna Mágica": se dibujaba cada figura por separado en pedazos de vidrio, se colocaban en el dispositivo y luego se proyectaban en la pared. Posteriormente, Kircher movía los vidrios desde arriba con cuerdas. Uno de los vidrios mostraba la cabeza de un hombre durmiendo y otro un ratón. El hombre abría y cerraba la boca, cuando estaba abierta, el ratón corría hacia adentro.

En 1824, Peter Mark Roget redescubrió el concepto que era conocido en los tiempos clásicos: el principio de la "Persistencia de la Visión". El cual está basado en el hecho de que nuestros ojos son capaces de retener temporalmente la imagen de cualquier cosa que se haya acabado de ver; si no fuera así, nunca podríamos tener

la ilusión de conexión que se realiza en una serie de imágenes separadas, no serían posibles ni las películas ni la animación. Este principio, de daría vida a varios artificios ópticos¹⁷:

a) Taumatropo o Rotoscopio:

Un disco de cartón con los extremos atados a un par de cuerdas, de un lado, el dibujo de un pájaro, y del otro, una jaula. Cuando los extremos de las cuerdas son jalados, el disco gira, las imágenes se mezclan y el pájaro aparenta estar enjaulado. Este fue inventado por John Ayrton Paris.

b) Fenaquitoscopio: Creado en 1833 por Plateau para demostrar su teoría de la persistencia retiniana; consistía en dos discos montados sobre un vástago, el disco al frente tiene ranuras en el borde y el disco posterior tiene una secuencia de dibujos. Se alinean las ranuras con los dibujos y se mira a través de las aberturas, luego se hacen girar los discos y se obtiene la ilusión de movimiento.



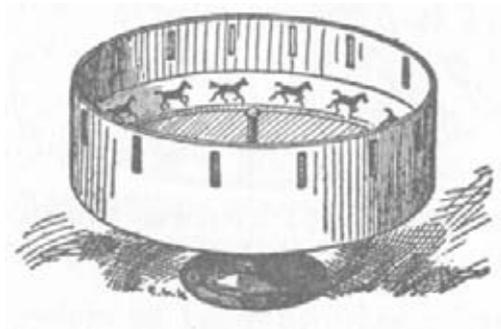
Fenaquitoscopio de Plateau, 1833.

¹⁷ Ibídem, p. 13





c) Zoótrofo: Creado en 1834 por Horner, se vendió como un juguete. Consiste en varias tiras de papel con una secuencia de dibujos en ellas, se insertaban dentro de un cilindro con ranuras. Al girar el cilindro y mirar a través de las ranuras, se observaba que los dibujos parecían moverse.



Zoótrofo de Horner, 1834.

d) Praxinoscopio: Inventado en 1877 por Emile Reynaud, quien fue el primero en crear secuencias cortas de acción dramática, dibujando en una tira de 30 pies de longitud de una sustancia llamada "cristaloide".

e) Flipper book o Flip book: Libreta con dibujos en secuencia; se sostiene con una mano y con la otra se "abanican" o "flipean" las páginas y los dibujos en ellas parecen moverse. El resultado es animación, la ilusión de acción continua.

Actualmente, los animadores tradicionales "flipean" o "abanican" sus

dibujos de la misma manera que en un flipper book antes de probarlos en una cámara de cine o video.

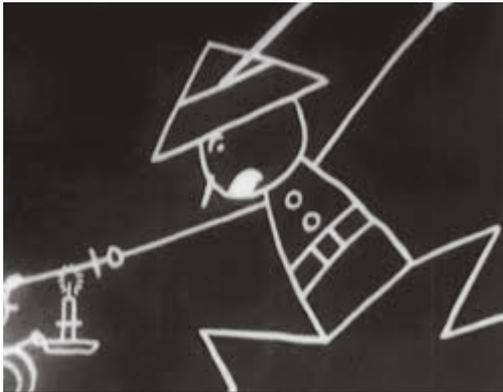
"Con el desarrollo de los aparatos cinematográficos aparecieron los primeros indicios de animación; al principio se trataba de efectos visuales, como los conseguidos por George Méliès con el movimiento acelerado de dibujos al manipular la velocidad de la cámara. Del mismo modo, en el Reino Unido, Tom Merry, Max Martin, Harry Furniss y Lancelot Speed definieron un modelo autóctono de expresión ligado a la tradición pictórica británica de los dibujos animados y los retratos. Otros británicos, Albert E. Smith y J. Stuart Blackton, aunque afincados en los Estados Unidos, adivinaron el potencial de un tipo específico de animación en las películas *El Dibujo Encantado* (*The Enchanted Drawing*)¹⁸ de 1900 y *Expresiones divertidas de caras cómicas* (*Humorous Phases of Funny Faces*) de 1906: en la que un hombre fuma un cigarro y arroja anillos de humos a la cara de su novia, ella entrecierra los ojos, un perro salta el aro y un malabarista hace su presentación. Se utilizaron alrededor de 300 dibujos para hacer esta película, que era un desarrollo de la técnica de fotograma a fotograma, antecesora de los dibujos animados.

¹⁸ Wells, P. (2007). *Fundamentos de animación*. Barcelona: Paid, p. 88





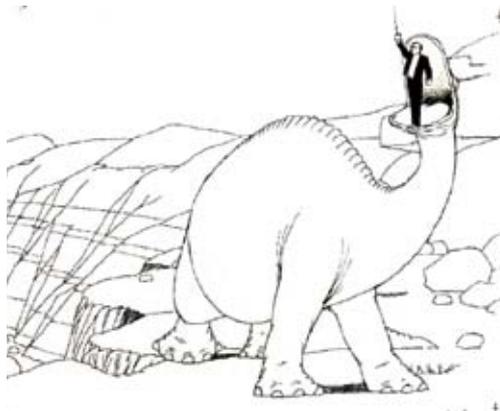
En 1908, Emile Cohl mostró su primer filme animado en París, llamado Fantasmagoría (Fantasmagorie). Las figuras parecían hechas por un niño: líneas blancas sobre fondo negro, pero la historia era relativamente sofisticada (el cuento de una chica, el amante celoso y un policía). Cohl le dio inteligencia y movimiento a los postes de luz y a las casas, con sus propias emociones y estados de ánimo. Su trabajo llegaría a configurar uno de los más conocidos preceptos de la animación: “No hagas lo que una cámara puede hacer. ¡Haz lo que una cámara no puede hacer!”¹⁹



Fotograma de Fantasmagoría de Emile Cohl, 1908.

Winsor McCay, ilustrador y artista gráfico, fue el primero en tratar de desarrollar la animación como una forma de arte. Hizo más de 4,000 dibujos para la película El Pequeño Nemo en Slumberland (Little Nemo in Slumberland), basada en su tira cómica del New York Times. Es

importante resaltar la influencia de McCay en la historia de la animación, dado que fue el creador de una de las primeras películas del género de terror con The Story of Mosquito de 1912, así como de una de las primeras personalidades de la animación, con Gertie el Dinosaurio (1914), en la que el mismo McCay actuaba delante de la proyección animada, sosteniendo una manzana frente a Gertie e invitándolo a comérsela; el dinosaurio bajó su largo cuello y tragó la fruta, asombrando a la audiencia. Esta fue la primera animación de “personalidad”, es decir, el comienzo de la individualidad en las caricaturas. Era un personaje vivo, parecido a la realidad, lo cual hizo que la gente se identificara con Gertie.



Fotograma de Gertie el Dinosaurio de McCay, 1908.

McCay también hizo la primera animación del cine documental, El Hundimiento del Lusitania (The Sinking of the Lusitania), en 1918: una

¹⁹ Williams, op. cit., p. 16





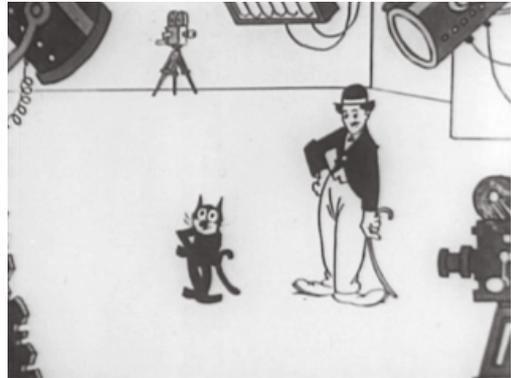
película de propaganda de guerra que expresaba la violencia de tal catástrofe. Se necesitaron dos años de trabajo y más de 25,000 dibujos.

“Previamente McCay había afirmado que sólo quería utilizar la animación para mostrar aquellas cosas que no pueden verse en la vida real (por ejemplo, dragones, dinosaurios o sueños) pero observó, que con la animación también podía recrear cosas que no se habían documentado de otra forma”²⁰.

En 1913, John R. Bray y Raoul Barré ya estaban desarrollando procesos para la producción sistemática e industrial de películas animadas que desembocarían en el acetato de animación: hoja transparente sobre la que se trazaban los dibujos en diferentes fases de movimiento y que después se superponía a fondos fijos mediante la barra de pivotes. Al sustituir cada fase del movimiento y fotografiarlo fotograma a fotograma, se creaba la sensación de continuidad en el movimiento y surgió un sistema de producción que imitaba las economías y los procesos de producción que caracterizaron la revolución industrial de Estados Unidos.

En los años 20 Félix el gato se volvió muy popular porque sus cortos visuales eran inventivos visualmente, haciendo

lo que la cámara no podía. Estas caricaturas de Félix llevaron al surgimiento de Mickey Mouse, en 1928 en Willie, el Barco de Vapor (Steamboat Willie), de Walt Disney. El primer dibujo animado con sonido sincronizado.



Fotograma de Felix in Hollywood de Pat Sullivan, 1923.

Después, Disney realizó La Danza del Esqueleto (Skeleton Dance), película en la que por primera vez estaba sincronizada la acción con una banda sonora propia.



Fotograma de La Danza del Esqueleto de Disney, 1929.

²⁰ Wells, op. cit., p. 89





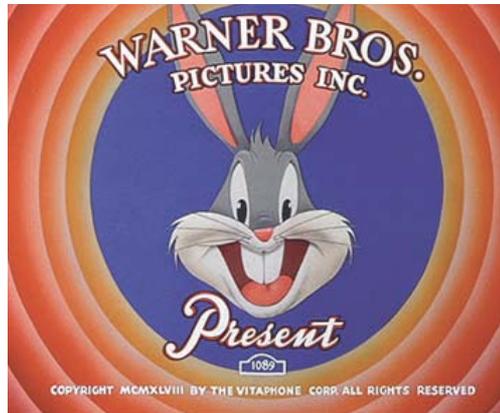
“En 1932, Disney presentó Flores y Árboles (Flowers and Trees), la primera animación totalmente a color. Continuó un año después con los Tres Cerditos (Three Little Pigs), animación que tuvo un gran impacto, pues sus personajes tenían personalidades claramente definidas y separadas actuando tan convincentemente, que la audiencia podía identificarse con ellas”²¹.

En 1937, Disney lanzó Blancanieves y los Siete Enanos (Snow White and the Seven Dwarfs): el primer largometraje sonoro filmado en Technicolor, elevando a los dibujos animados al nivel del arte. Este tremendo éxito sería la base de las producciones subsiguientes y daría nacimiento a la “Era Dorada” de la animación: Pinocho, Dumbo, Bambi y Fantasía, al igual que los cortos animados del Pato Donald y Mickey Mouse. Todas las películas de Disney marcaron nuevas pautas estéticas, técnicas y narrativas en el mundo de la animación.



Fotograma de Blancanieves y los Siete Enanos de Disney, 1937.

“En tanto, la Warner Bros. continuaba presente en la industria y siguiendo la racha de Disney de 1941, Chuck Jones, Frank Tashlin, Tex Avery, Bob Clampett y Friz Freleng se convirtieron en los herederos del cine de animación. Sus películas eran más urbanas, adultas, ingeniosas y redefinían los gags en comparación con las películas de Disney, con humor surrealista y autorreflexivo que rompía tabúes”²².



Merrie Melodies, Warner Bros., 1931-1969.

Alrededor de Disney se encontraban otros estudios, como los hermanos Fleisher con sus dos largometrajes (Los Viajes de Gulliver y El Señor Bicho va al Pueblo), los cortos de Popeye y Betty Boop, en la que mostraban tendencia al humor negro y los contenidos sociales underground; Hanna-Barbera con Tom y Jerry y Droopy; Warner Bros. con los Looney Toons y las Merrie Melodies (Bugs Bunny, el Pato Lucas, Porky y Elmer Fudd), que se convirtieron en personajes muy

²¹ Williams, op. cit., p. 19

²² Wells, op. cit., p. 90





populares y significaron una gran inyección de moral durante la década castigada por la guerra de 1940 y las décadas posteriores.

Después de la Segunda Guerra Mundial las cosas cambiaron, debido a la llegada de la televisión y su voraz apetito, demandando trabajo más crudo y más simple.

Jones y Avery fueron quienes más modificaron la estética de los dibujos animados, cambiaron su ritmo y temática, al atender menos a la "animación plena" de Disney y más a diferentes estrategias de diseño, así como a temas que les interesaban especialmente, tales como el sexo y la sexualidad, la injusticia y el status social. El carácter innovador de películas como *The Dover Boys* (1942), *Red Hot Riding Hood* (1943) y *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1943) era un augurio a la experimentación más formal que llevaría a cabo el estudio UPA (United Productions of America) en Hollywood, compuesto por un grupo de antiguos animadores de Disney, como Steve Bosustow, Dave Hilberman y Zachary Schuwartz, que deseaban trabajar menos la vena cómica y más el cine de autor y el estilo vanguardista. Obras como *Gerald Mc Boing Boing* (1951) y *The Tell-Tale Heart* (1953) utilizaban decorados minimalistas y

una animación limitada siguiendo las tendencias vanguardistas europeas de la "animación reducida" de los estudios Zagreb. También crearon Mr. Magoo, y podemos destacar que tenían un estilo más sofisticado gráficamente que Disney, pero sus animaciones eran más limitadas y mucho menos realistas. En esta época había muchas películas animadas personales y experimentales hechas de muchas maneras y en diferentes técnicas, además de que sus contenidos eran muy distintos a lo que se producía en Hollywood. "Estilísticamente los animadores estaban reinventando la rueda, pero ignoraban el conocimiento estructural desarrollado en la Era Dorada de Hollywood"²³.

"Mientras Disney vivía cierta época de declive, Chuck Jones creó tres obras maestras: *Duc Amuck* (1953), *One Foggy Evening* (1956) y *What's Opera, Doc?* (1957), con las que evidenció su habilidad para deconstruir la animación, trabajar con temas cultos y complejos, y crear el verdadero «arte» de los dibujos animados"²⁴.

Otra obra que supuso un avance en el mundo de la animación fue la adaptación de Halas & Batchelor *Rebelión en la granja* (1954), dado que la película versaba sobre un tema serio y representaba a los animales

²³ Williams, op. cit., p. 20

²⁴ Wells, op. cit., p. 91





de una forma más realista y menos “disneyficada”.

Estas fueron las últimas grandes obras de la era del cine antes de que los grandes estudios recortaran la producción de cortos animados y comenzara la era de la televisión.

Los críticos consideran que el inicio de la programación de dibujos animados en televisión todos los sábados por la mañana fue la causa del declive de la tradición de los largometrajes animados en Estados Unidos; sin embargo, fue la versatilidad de la animación como medio de expresión lo que facilitó su continuidad en una época en la que su coste podría haber impedido su supervivencia, especialmente durante la época pionera de Hanna-Barbera.

“Durante ese mismo periodo, la industria japonesa de animación expandió su producción al mercado de la televisión, estrenándose en Estados Unidos series como Astroboy. Por la influencia de la cultura manda, durante la época de la posguerra surgieron animes de todo tipo. A principios de la década de 1980, los estudios japoneses producían unas 400 series para el mercado global de la televisión y, a principios de la década de 1990, producían más de 100 filmes al año. Akira (1988), de Katsuhiro Otomo,

fue el anime que introdujo al público occidental en la estructura compleja, multinarrativa y apocalíptica de la animación japonesa, y los trabajos de Haya Miyazaki, Mamorou Oshii y Masamune Shirow compitieron con Disney, Dreamworks y Pixar en el mercado global de los largometrajes”²⁵.

En tanto, Filmation y Hanna-Barbera continuaron produciendo dibujos animados para la televisión estadounidense. Aunque continuaron emergiendo obras individuales del National Film Board of Canada (NFBC), creado a principios de la década de 1940 por John Grierson y dirigido por el innovador Norman McLaren, en Estados Unidos, la radicalización de la animación tomó forma con Ralph Bakshi, que exploró temáticas adultas y el espíritu contracultural de finales de la década de 1960, con películas explícitamente sexuales y de carga racial como Fritz, el Gato (Fritz, the Cat) de 1972, Heavy Traffic (1973) y Coonskin (1975). Esta fue la primera vez que la animación estadounidense era utilizada por adultos para atraer a adultos con temas contemporáneos y de política cultural.

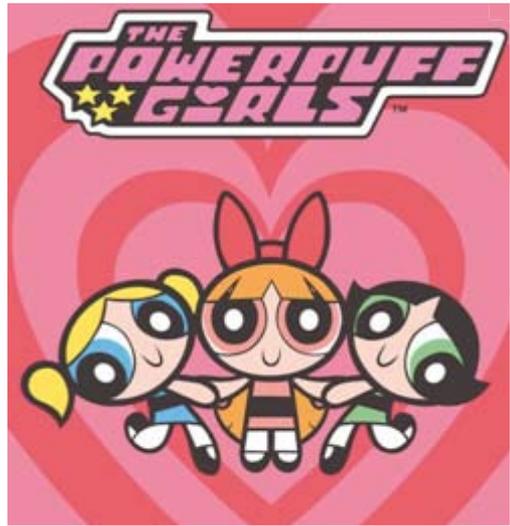
La adaptación de Murakami de la obra de Raymond Briggs Cuando el viento sopla (When the Wind Blows), de 1986, representó, al igual que

²⁵ Ibídem, p. 92





Rebelión en la granja (1954) y Yellow Submarine (1968), un intento por parte de Reino Unido de innovar su animación tradicional en 2D, pero fue Haya Miyazaki con Laputa, el Castillo en el aire (Laputa, the Flying Island), de 1988, Mi vecino Totoro (My Neighbour Totoro), de 1988, y Porco Rosso (1992) quien mantuvo y mejoró la calidad de la animación, mientras que la asociación de Ron Clements y John Musker en La Sirenita (The Little Mermaid), 1989, Aladino (Aladdin), 1992, y Hércules (Hercules), de 1997, volvieron a llenar las arcas de Disney. Mientras que el corto animado seguía innovándose con el trabajo de Paul Driessen, Cordell Barker y Richard Condie en el NFBC, estaba claro que el impacto de las tecnologías digitales afectaría tanto a las películas animadas, como a las producciones para la televisión. Los dibujos animados en televisión han vivido un renacimiento con el trabajo de John Kricfalusi (The Ren and Stimpy Show), Gendy Tartakovsky y Craig McCracken (The Powerpuff Girls, Samurai Jack). Los Simpson de Matt Groening se han convertido en todo un símbolo nacional, pero la esencia de la animación cambió con el éxito de Toy Story (1995), de PIXAR, la primera película animada generada por ordenador.



Las chicas superpoderosas de Craig MacCracken, 1998.

Como nos dice Richard Williams, la animación clásica dibujada y la animación por computadora comparten el mismo problema de cómo hacer una actuación con movimiento, peso, timing y empatía. El viejo conocimiento se aplica a cualquier estilo o aproximación al medio, sin importar qué tan avanzada esté la tecnología.





2.2 PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA ANIMACIÓN

El comportamiento de cada objeto en el mundo natural está controlado por leyes físicas elementales. Su movimiento depende de la influencia de las fuerzas de gravedad y rozamiento. El comportamiento de los seres vivos también se ve afectado por estas fuerzas, pero existe un factor adicional: la materia viva tiene un tipo de voluntad propia.

“Además de las fuerzas básicas de gravedad y fricción, otros poderes naturales pueden afectar también el comportamiento de objetos y seres vivos. Como por ejemplo, los vientos y las tempestades, las olas y las mareas, el calor o el frío que pueden producir condiciones que afectan el comportamiento físico. El peso y el tamaño de los objetos y seres vivos son también factores adicionales que gobiernan su comportamiento”²⁶.

La anticipación

Si una acción pretende ser dinámica tanto por el movimiento como por la

pose, el proceso de anticipación es importante. El principio de anticipación dice que para que un objeto se mueva hacia adelante, primero deberá retroceder un poco. O que antes de moverse hacia la derecha, deberá anticiparse y empezar moviéndose un poco hacia la izquierda. De la misma manera, si un personaje tiene que saltar hacia arriba, primero se aplastará un poco hacia abajo.

“La anticipación siempre dará un contrapunto importante a la acción principal. Engaña al público, haciéndole creer que el personaje o el objeto se está moviendo hacia una dirección cuando, de hecho, acaba moviéndose hacia la opuesta. Por consiguiente, este truco añade fuerza a la dirección final del movimiento”²⁷.

El timing de la anticipación también es importante. A veces, la mejor anticipación es increíblemente rápida, otras veces es lo contrario.

²⁶ Halas, J y Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega, p. 57

²⁷ White, T. (2006). *Animación de lápiz al pixel*. Barcelona: Omega, p. 255





Las ondas y las líneas de acción

Cada movimiento tiene su línea de acción, una línea invisible según la cual se desarrolla dicha acción. La mayoría de estas líneas en animación son más efectivas si se basan en un movimiento de onda, tanto si es sutil como muy pronunciado.

Dibujos clave, extremos e intermedios

“En cualquier secuencia de movimiento existen unas fases o posiciones más importantes que el resto. Las posiciones más importantes de cada acción reciben el nombre de claves. Las primeras y las últimas claves de una acción son las más importantes. No obstante, en medio existen otras claves que definen un momento significativo de la acción”²⁸.

Además de las posiciones clave, están las poses secundarias, conocidas como extremos, que, a pesar de estar colocados entre los momentos clave, poseen cambios sutiles que hacen que no puedan considerarse como intermedios de entre dos posiciones clave.

Un extremo suele indicarse entre paréntesis en la carta de espaciado. Las claves destacan por un círculo

alrededor. Por lo general, también el animador es responsable de la carta de espaciados, definir esta posición es similar a establecer la posición clave siguiente. Después de esto, para acabar la secuencia sólo falta crear los dibujos restantes. Conocidos como dibujos intermedios, estos dibujos suele completarlos el asistente del animador o el intercalador, según la carta de espaciado.

“Por esto toda animación es una mezcla de claves, extremos e intermedios. La habilidad de un animador clave reside en colocar y cronometrar los dibujos principales para que la secuencia tenga un movimiento suave, natural y lleno de personalidad. El trabajo del asistente o del intercalador consiste en asegurar que los dibujos sean detallados y conformes a las posiciones indicadas en la carta de espaciado”²⁹.

El Timing

La colocación de la posición y de la separación de las claves con los dibujos extremos y los intermedios marca el timing, o tempo. El timing también se utiliza para establecer la duración de cada escena y la acción de la película. Asimismo, puede sugerir velocidad o lentitud, sutileza o impacto,

²⁸ *Ibíd.*, p. 212

²⁹ *Ibíd.*, p. 214





pesadumbre o ligereza de la acción; puede darle sentido al movimiento o puede hacer aumentar la tensión.

“La verdadera base de la animación es que cuantos más dibujos o poses haya, más lenta será la acción. El negativo se proyecta a una velocidad de 24 fotogramas por segundo, en una televisión NTSC a 30fps y en una televisión PAL a 25fps. Por ello, si dos dibujos clave están separados por un segundo de tiempo, tendremos que crear 24, 30 o 25 fotogramas de dibujos para relacionarlos, dependiendo de la velocidad utilizada”³⁰.

El timing tiene un impacto enorme sobre el movimiento, por lo cual es realmente importante estudiarlo. Recordemos también que no basta con dibujar un objeto o un personaje y moverlo de forma arbitraria; hay otros factores que afectan el movimiento, ya sea la estructura, la forma, el volumen o la flexibilidad. Si un personaje es gordo u obeso, se moverá bastante más despacio que un personaje delgado y nervioso. De aquí que ambos timings sean distintos y que el obeso necesite más dibujos.

Para captar la esencia del timing hace falta una larga experiencia en el mundo de la animación.

2.3 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Existen numerosas técnicas para realizar animación: los cuadros pueden generarse ya sea dibujando, pintando o fotografiando cambios sutiles hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual, del mismo modo, también es posible animar objetos de la realidad y actores. A continuación revisaremos las principales técnicas para crear la ilusión de movimiento.

2.3.1 DIBUJOS ANIMADOS

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd en el año de 1910.

³⁰ Ibídem, p. 215





2.3.2 FLIPBOOK

Un folioscopio es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio. Los flipbooks son ilustrados usualmente por niños, pero pueden estar también orientados a adultos y emplear una serie de animaciones.

Los flipbooks son esencialmente una forma primitiva de animación. Al igual que una película cinematográfica, se basan en la persistencia retiniana para crear la ilusión de movimiento continuo en lugar de una serie de imágenes discontinuas sucesivas. En lugar de "leer" de izquierda a derecha, el espectador simplemente fija la vista en el mismo lugar de la imagen mientras se voltean las páginas. El libro debe también ser recorrido con suficiente velocidad para que se cree la ilusión, es por eso que la forma normal de verlo es teniendo el flipbook con una mano y pasar las páginas con el pulgar de la otra mano. La palabra alemana "Daumenkino" (cine de pulgar), refleja este proceso.

2.3.3 ANIMACIÓN DE SILUETAS Y FIGURAS PLANAS

La animación de siluetas es una técnica cinematográfica que emplea figuras recortadas para proyectar sombras. Usando las técnicas habituales de fotografía fotograma a fotograma y cambiando la posición de las siluetas en cada uno, se consigue la animación o ilusión de movimiento. Suelen usarse figuras articuladas que puedan mover partes por separado. Se diferencia de la animación de figuras planas en que no se ilumina frontalmente la figura sino que ésta se proyecta sobre un plano, por lo que, si se usa el color, es por transparencia.

La animadora Lotte Reiniger (1899-1981) fue pionera y uno de los personajes que mayor contribuyó en el desarrollo de este género de la animación durante el siglo XX. Su primera película de siluetas fue producida en 1919 y entre sus obras se cuenta con un largometraje llamado "The Adventures of Prince Achmed".

La técnica de las figuras recortadas tiene una larga tradición anterior al cine en los teatros de sombras (marionetas de Java o sombras chinescas y Karagöz en Turquía) y en los juegos cortesanos.





Escena de la película Las Aventuras del Príncipe Achmed, de Lotte Reiniger, 1926

“Existe una distinción técnica entre la animación de siluetas y de figuras planas. Ambos sistemas emplean figuras articuladas de dos dimensiones. Las películas de siluetas emplean estas figuras para proyectar sombras de definición variada por medio de una iluminación posterior, mientras que la técnica de figuras planas ilumina las figuras frontalmente, permitiendo el dibujo y el color, en lugar de ceñirse únicamente a la silueta en negro”³¹.

2.3.4 STOP MOTION

Se trata de la animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación “fotograma a fotograma” o “cuadro a cuadro” (frame to frame).

El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop-motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.



Coraline de Henry Selick, 2009.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop-motion: la animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al “estilo libre”, cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a

³¹ Halas, op. cit., p. 286





personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del film.

A) Claymation

Plastimación (Claymation en inglés) es el término que recibe la animación audiovisual de parada de imagen en la que se emplea plastilina, arcilla, o algún otro material completamente maleable.



Mio & Mao de Francesco Misseri, 1974-76 (original), 2005-09 (nueva serie).

Esta técnica es, en efecto, una subcategoría del stop motion (o animación en volumen). Consiste en capturar fotografías con una cámara a medida que se va cambiando

ligeramente la forma de los objetos maleables. Los objetos en general se esculpen en arcilla o en materiales similares, usualmente alrededor de esqueletos de alambre, y se disponen sobre un decorado. Se presta especial atención a la construcción del decorado, su iluminación tiene que ser consistente, así como la ubicación de los objetos, y preferiblemente debe encontrarse en un cuarto apacible. También se atiende al deterioro del material de los objetos, que al ser manipulado se va ensuciando, y puede requerir restaurarse de tanto en tanto.

La producción de stop motion empleando arcilla es extremadamente laboriosa. Una película normalmente se proyecta a 24 fotogramas por segundo (fps). En general se anima en «dobles», exponiendo cada fotograma dos veces, con lo que se hacen 12 deformaciones al material para producir un segundo.

B) Go motion

El go motion³² es una variante de la técnica de animación stop motion, para la animación de modelos en frente de una cámara cinematográfica. En el stop motion los objetos o modelos son fotografiados estando completamente

³² Go motion: es una técnica inventada en 1979 por Phil Tippett (entonces técnico de efectos especiales de Industrial Light & Magic) para animar los tauntaun y los AT-AT de la película Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back.





inmóviles. En cambio, en el go motion al modelo u objeto al que se está animando se le aplica un movimiento mientras se lo está fotografiando. De este modo se obtiene en el fotograma una distorsión por movimiento (en inglés motion blur), que está presente en las filmaciones convencionales de objetos en movimiento. La ilusión de movimiento del objeto gana, así, en realismo.



Phil Tippett animando los AT-AT de la Guerra de las Galaxias: Episodio V, El Imperio Contraataca, 1980.

Tanto en el stop motion como en el go motion el resultado, una vez proyectado en pantalla, tiene que producir en el espectador la ilusión, no sólo de que el modelo se mueve por sí mismo, sino de que en vez de ser un modelo es un objeto real.

C) Pixilación

Es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas). Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados

repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado Neighbours. Es una técnica ampliamente utilizada en los video-clips.

2.3.5 ROTOSCOPIA

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney algunas escenas de Blancanieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

Su análoga infográfica puede considerarse la captura de movimiento (motion capture). Existe cierto grado de controversia sobre si la rotoscopía es auténtica animación, y sobre su valor artístico como tal.

2.3.6 ANIMACIÓN DE RECORTES

Más conocido en inglés como cutout animation, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los





recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.



South Park de Trey Parker y Matt Stone, 1997.



Charlie y Lola de Lauren Child, 2005.

agujas generan un relieve, el cual se ilumina desde los costados para generar una imagen en la pantalla, con su sombra. El resultado es una imagen que podría confundirse con un sombreado hecho a carboncillo. Con esta técnica se puede lograr una amplia gama de efectos de texturas muy difíciles de conseguir con la animación tradicional por celdas. La técnica fue desarrollada por Alexander Alexeieff y su esposa Claire Parker. Esta pareja realizó un total de seis cortometrajes con la pantalla, en un período de cincuenta años.

La pantalla original tenía 240.000 agujas, las que usualmente eran presionadas una por una con una pequeña herramienta o con otros instrumentos especialmente diseñados. Las agujas se unían firmemente a la pantalla, para que la imagen producida por éstas permaneciera estable durante días o incluso semanas, dado que cada una era compuesta con mucha sutileza.

2.3.7 ANIMACIÓN CON PANTALLA DE AGUJAS

La animación de pantalla de agujas es una de las técnicas de animación más originales. Se hace uso de una pantalla llena de agujas que pueden moverse hacia adentro o hacia afuera, presionándolas con un objeto. Estas



Detalle de Minscape de Jacques Drouin, 1976.





Según Claire Parker, las imágenes creadas con la pantalla de agujas posibilitaban la realización de películas animadas que se escapaban del aspecto plano y "cómic" de la animación por celdas, dando lugar en cambio a efectos dramáticos y poéticos gracias a la explotación del claroscuro.

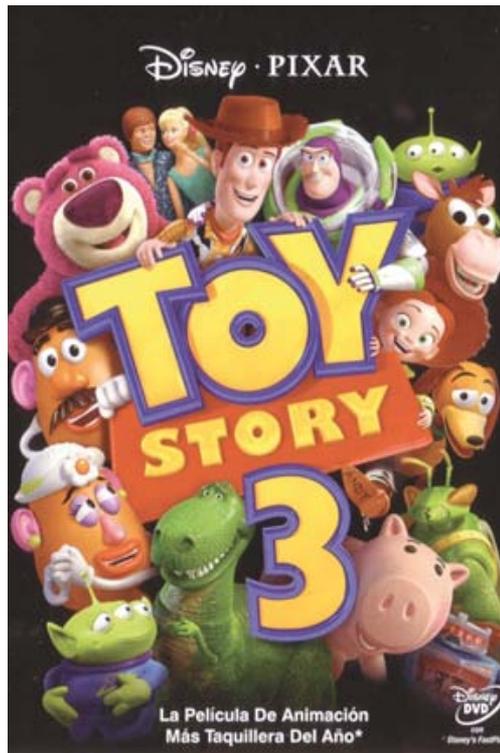
Un animador contemporáneo que utiliza esta técnica es Jacques Drouin, del National Film Board.

"La pantalla de agujas se aplica a películas en blanco y negro. Es una de las técnicas de grabado más refinadas y se adapta especialmente bien a los trabajos líricos. Tan fácil como el carbón o el pastel, es más preciso en tonalidades e idealmente limpio. Da al artista completa autonomía sobre su trabajo. Su textura es análoga a la de las copias de medio tono y permite el sombreado, cosa impracticable en la técnica de los dibujos animados"³³.

2.3.8 ANIMACIÓN POR COMPUTADORA

La animación por computadora (también llamada animación digital, animación informática o animación por ordenador) es la técnica que consiste

en crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores o computadoras. Cada vez más los gráficos creados son en 3D, aunque los gráficos en 2D todavía se siguen usando ampliamente para conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real que necesitan renderizar rápido. Algunas veces el objetivo de la animación es la computación en sí misma, otras pueden ser otro medio, como una película. Los diseños se elaboran con la ayuda de programas de diseño, modelado y por último renderizado.



Toy Story 3 de Disney y Pixar, 2010.

³³ Halas, op. cit., p. 306





Para crear la ilusión del movimiento, una imagen se muestra en pantalla sustituyéndose rápidamente por una nueva imagen en un fotograma diferente. Esta técnica es idéntica a la manera en que se logra la ilusión de movimiento en las películas y en la televisión.

Para las animaciones 3D, los objetos se modelan en la computadora (modelado) y las figuras 3D se unen con un esqueleto virtual (huesos). Para crear una cara en 3D se modela el cuerpo, ojos, boca, etc. del personaje y posteriormente se animan con controladores de animación. Finalmente, se renderiza la animación.

En la mayor parte de los métodos de animación por ordenador, un animador crea una representación simplificada de la anatomía de un personaje, pues tiene menos dificultad para ser animada. En personajes bípedos o cuadrúpedos, muchas partes del esqueleto del personaje corresponden a los huesos reales. La animación con huesos también se utiliza para animar otras muchas cosas, tales como expresiones faciales, un coche u otro objeto que se quiera dotar de movimiento.

Para animaciones 3D, los fotogramas deben ser renderizados después de que el modelo es completado. Para animaciones vectoriales 2D, el proceso de renderizado es clave para el resultado. Para grabaciones grabadas anticipadamente, los fotogramas son

convertidos a un formato diferente o a un medio como una película o video digital. Los fotogramas pueden ser renderizados en tiempo real, mientras estos son presentados al usuario final. Las animaciones para transmitir vía Internet en anchos de banda limitados (ejemplos: 2D Flash, X3D) utilizan programas en el ordenador del usuario para renderizar en tiempo real la animación como una alternativa para la transmisión y para animaciones pre-cargadas para enlaces de alta velocidad.

A) Animación Flash

Una animación Flash es una película de animación que es creada con Adobe Flash o un programa de animación similar y a menudo se distribuye en el formato de archivo SWF. El término animación Flash no sólo se refiere al formato de archivo, sino a un cierto tipo de movimiento y estilo visual que, en muchos círculos se considera, como simplista o sin pulir. Sin embargo, con docenas de series de televisión animadas en Flash, incontables anuncios de televisión en animación Flash, y cortometrajes premiados en línea en circulación, la animación Flash está disfrutando de un renacimiento.

A finales de 1990, para la mayoría de los usuarios de Internet, el ancho de banda aún estaba a 56 kbit/s, por lo que muchos artistas de animación Flash emplearon animación limitada o la animación en recorte en la



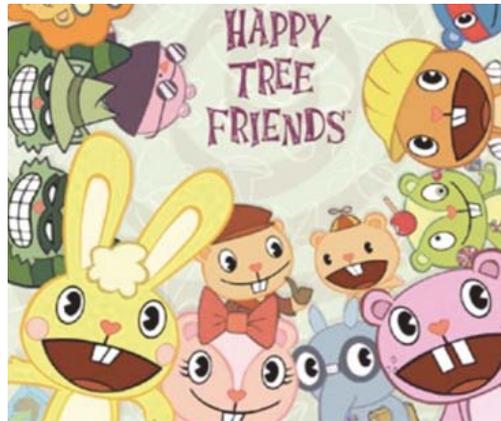


creación de proyectos destinados a su distribución web. Esto permitió a los artistas publicar cortos y experiencias interactivas muy por debajo de 1 MB, lo que pudo transmitir la animación y audio de alta gama. Un ejemplo es el primer episodio de The Goddamn George Liquor Program emitido en 1999, consistente en sólo 628 KB.

El Flash es capaz de integrar los mapas de bits y otra trama basada en el arte, así como el vídeo. La mayoría de las películas de Flash son creadas usando sólo dibujos basados en vectores que a menudo resultan en un aspecto gráfico algo limpio o simple. Algunas características de la mala producción de animaciones Flash son movimientos espasmódicos antinaturales (se pueden ver en los ciclos de caminar y gestos), movimientos de los personajes auto-interpolados, sincronización de labios sin interpolación, y cambios bruscos de frente para ver el perfil.

Las animaciones Flash suelen ser distribuidas a través de la World Wide Web, en cuyo caso se denominan a menudo como los dibujos animados de internet, dibujos animados en línea, o webtoons. Las animaciones Flash en Web pueden ser interactivas y se crean

a menudo en una serie. Una animación Flash es distinta de un webcómic, éste es una tira cómica distribuida a través de la Web, y no un dibujo animado, cómo es la animación Flash.



Happy Tree Friends de Ankrum, Montijo, Navarro y Graff, 1999.

B) Animaciones orientadas a videojuegos

La creación de animaciones también se puede realizar con videojuegos, ya sea utilizando pequeños retazos de diferentes tipos de videojuegos, con el objetivo de llegar a crear una animación hecha en tiempo real. Las opciones más utilizadas al momento de crear este tipo de animaciones han sido gracias a la ayuda de los conocidos mods³⁴ de juegos populares como Half

³⁴ Mod: Es una extensión que modifica en juego original proporcionando nuevas posibilidades, tales como ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc. Actualmente todos los juegos incorporan herramientas y manuales para que exista la posibilidad de modificarlos y de esta manera, crear el mod.





life, Portal, y un gran clásico como es el Counter Strike.

C) Control de Marionetas Digitales

El Control de Marionetas Digitales, en inglés, Digital Puppetry, es el manejo interactivo de personajes virtuales, que son procesados en tiempo real por un computador. Este sistema puede ser usado tanto con propósitos educativos como de entretenimiento. Se utiliza ampliamente en televisión para la animación de manera sencilla de personajes en 3D. También se utiliza en cine para la recreación de movimientos realistas de personajes virtuales.

Digital Puppetry está relacionado con las técnicas de captura de movimiento y la animación en 3D. Un tipo de Digital Puppetry es el Machinima³⁵, la producción de animaciones mediante videojuegos.



Andy Serkis como Gollum en el Señor de los Anillos (La Comunidad del Anillo), 2001.

³⁵ Machinima: Término que se refiere a la creación de animaciones utilizando videojuegos. En un sentido amplio, cualquier pieza audiovisual de contenido lineal hecha con escenarios, personajes o motores de videojuegos puede ser vista como machinima. La clave es que la creación se dé en tiempo real.

2.4 ANIMACIÓN COMPLETA Y ANIMACIÓN LIMITADA

En el cine existe un estándar de 24 fotogramas por segundo. Ésa es la tasa a la que graban las cámaras y proyectan los proyectores. Se toma una fotografía de la imagen cada veinticuatroavo de segundo.

En la animación, sin embargo, las imágenes no se toman sino que se producen individualmente, y por ello no tienen que cumplir necesariamente con el estándar del cine. Una película de animación tiene siempre 24 fotogramas por segundo, pero no necesariamente todos esos fotogramas muestran imágenes diferentes: en la animación, las imágenes suelen repetirse en varios fotogramas. Así pues, tenemos varias tasas de animación:

En unos: cada imagen es diferente, sin repetición. 24 imágenes por segundo, 1 imagen cada fotograma.

En doses: cada imagen se repite dos veces. 12 imágenes por segundo, 1 imagen cada 2 fotogramas.





En treses: cada imagen se repite tres veces. 8 imágenes por segundo, 1 imagen cada 3 fotogramas.

Gracias a nuevas tecnologías surgen otros estándares. Por ejemplo, en oriente, donde hay capacidad de reproducir 30 fotogramas por segundo, se pueden encontrar animaciones en las que los fotogramas se repiten tres veces, suponiendo un ahorro en el número de dibujos a la larga sin que el espectador perciba la diferencia.

La animación completa es cuando se anima en unos o en doses. Es el estándar de la animación estadounidense para salas de cine, principalmente las películas de Walt Disney, y también los largometrajes europeos. Generalmente, se animan las escenas con muchos movimientos rápidos en unos, y el resto en doses (la pérdida de calidad es imperceptible).

La animación limitada es cuando se anima en una tasa inferior. El estándar del anime o animación japonesa es en treses. La pérdida de calidad ya es perceptible si se es observador. El concepto de animación limitada también afecta a otros aspectos diferentes de la tasa. Por ejemplo, es animación limitada cuando se repiten ciclos: pensemos en Pedro Picapiedra corriendo mientras al fondo aparecen una y otra vez las mismas casas en el mismo orden.

Hay que tener en cuenta que diferentes elementos de la imagen (un personaje, otro personaje, un objeto móvil, un plano del fondo, otro plano del fondo) se animan por separado, y que por tanto dentro de la misma escena puede haber elementos con diferentes tasas de animación.

Se ha planteado que para el desarrollo futuro del cortometraje, se realizará animación tradicional cuadro por cuadro a una tasa de 8 fotogramas por segundo: para lo cual, primeramente se dibujará a lápiz y posteriormente se aplicará color de manera digital.

Ya que hemos revisado brevemente la historia de la animación, su desarrollo, sus técnicas y algunos de sus principios; pasemos a ver cómo intervienen los elementos del diseño dentro de la estilística del anime, para lo cual estudiaremos sus orígenes y su desarrollo evolutivo, al mismo tiempo que conoceremos cuáles son sus temáticas.





Historia y origen del Anime

CAPÍTULO III



Historia y origen del Anime

El objetivo de este capítulo es adentrarse en la historia del género anime así como en sus referencias culturales. Ello implica considerar el contexto histórico-cultural japonés porque es allí donde surgen los antecedentes del anime. Este marco histórico es muy general y breve, pretende dar una visión panorámica del desarrollo evolutivo del anime así como identificar sus principales características. Para dar principio a la comprensión de qué es el anime comenzaremos mencionando a su antecesor más directo, el manga; el cual es inseparable del anime. Posteriormente, hablaremos sobre los diversos géneros del anime y para concluir este capítulo, abordaremos algunos de los principales exponentes de este tipo de animación, así como sus principales creaciones.

3.1 ANTECEDENTES DEL ANIME: EL MANGA

Diversos autores han colocado los antecedentes del anime en otra creación japonesa: conocida como manga.³⁶ En lo que pueden diferir los autores es en cuanto a los orígenes de esta creación. Por ejemplo, autores como Frederick Schodt, "sitúa sus orígenes en la tradición del dibujo monocromo japonés, en el

³⁶ Manga: Es la palabra japonesa que se utiliza para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza para referirse a las historietas niponas. Constituye una parte importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a diversos formatos: series de animación, conocidas como anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Consultado en es.wikipedia.org/wiki/Manga





cual se hacían representaciones en torno a motivos fantásticos, eróticos, humorísticos o violentos, o que simplemente ironizaba sobre lo cotidiano. Entre los más famosos ejemplos está el Chóju Giga o pergamino de animales, que data del siglo XII, en el que satirizaban -utilizando animales como personajes- las costumbres del clero y la nobleza".³⁷ Fue pintado por un monje budista llamado Sójó Toba; de allí que una de las formas de denominación del manga sea Toba-e. Dicho autor no incluye la influencia norteamericana de las tiras cómicas en el manga moderno; Jaqueline Berndt, en cambio, inicia la cronología del manga en 1814, cuando Hokusai Katsushika, maestro del ukiyo-e (xilografía), comienza a publicar los quince tomos del Hokusai Manga. En El fenómeno manga³⁸, la autora recoge diversas recopilaciones sobre la historia de la caricatura japonesa, para discutir si debe considerarse que la especificidad cultural del manga está en la crítica y la ironía que lo emparentan con la caricatura occidental y lo hacen deudor de ésta o son continuidad de la tradición satírica en el arte japonés.



La Gran Ola de Kanagawa, de Katsushika Hokusai, publicada entre 1830 y 1833, durante el periodo Edo.

Posteriormente también Schodt en su libro *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*³⁹, publicado en 1996, reconoce la influencia norteamericana de los cuadros y globos que fueron introducidos en las tiras cómicas de los periódicos norteamericanos, de las cuales la primera en aparecer en Japón fue *Bringing up Father*, de George Mc Manus, en 1923.

Berndt, sin embargo, reconoce la influencia de las tiras cómicas norteamericanas en el manga moderno pero lo sitúa en un periodo anterior. Durante el año de 1860 aparecen en Japón diarios editados en lenguas extranjeras para los europeos residentes en ese territorio y fueron personajes como Charles Wirgman y George Bigot (ambos críticos de la sociedad japonesa de su tiempo), quienes sentaron las bases para el

³⁷ citado en Papalini, V. (2006). *Anime: mundos tecnológicos*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, p.3

³⁸ citada en Papalini, op. cit., p.4

³⁹ citado en ibídem, p.4





desarrollo ulterior del manga. La revista británica Punch (1841) fue el modelo para la revista The Japan Punch (1862-87) de Wirgman, como lo había sido antes para otras revistas similares en otros países. Los dibujos políticos-satíricos de la época se denominan ponchi-e, pues se derivan de este nombre. A partir de 1870 aparecen caricaturas semejantes en periódicos japoneses (1874: Yomiuri Shibun, 1877: Maru Maru Chinbun, 1879: Asohi Shinbun). Berndt señala que, con la intención de diferenciarse del ponchi-e, el dibujante Rakuten Kitazawa introduce la palabra "manga" para designar sus caricaturas, las cuales satirizaban las costumbres y situaciones locales⁴⁰. Y señala que recién alrededor de 1920 comienzan a hacerse populares los comics americanos como Bringing up Father, que data de 1911 y aparece en Japón en 1923. Es decir que las caricaturas de Kitazawa y su denominación serían anteriores a la circulación de la versión occidental en Japón. La influencia norteamericana, en cambio, se evidencia claramente en la estructura de viñetas, la serialización de las historias y el uso de los globos. Pero, a diferencia del comic, las viñetas japonesas se disponían de arriba abajo.

Si bien podemos cuestionarnos indefinidamente sobre cuál fue la influencia de las caricaturas norteamericanas en el surgimiento del manga, lo importante aquí es reconocer la influencia que ambas culturas (la japonesa y la norteamericana) han tenido en la conformación de sus respectivos productos de historietas animadas. Fuera de los argumentos más o menos convincentes planteados por los autores que hemos considerado, debemos reconocer que el manga o el comic como productos culturales no están sujetos a leyes establecidas sino a la imaginación, a la creación y al cambio.

El uso del globo de diálogo es una gran aportación norteamericana y está presente en series como Speed Taro (1930-33) de Sako Shishido, Ogon Bat (1930, un primer superhéroe) de Ichiro Suzaki/Takeo Nagamatsu y Las aventuras de Dankichi (1934), de Keizo Shimada, así como la tira cómica Fuku-Chan (1936), de Ryuichi Yokohama. Para entonces, habían surgido historietas bélicas como Norakuro (1931-41) de Suihou Tagawa, ya que el manga sufría la influencia de las políticas militaristas que preludiaban la Segunda Guerra

⁴⁰ Rakuten Kitazawa desarrolla una historieta llamada Tagosaku to Mokube na Tokyo Kenbutsu la cual se considera el primer manga en su sentido moderno. Consultado en es.wikipedia.org/wiki/Manga





Mundial, durante la cual fue usado con fines propagandísticos.



Versión en inglés de Norakuro, 1937, creado por Suihou Tagawa.

Después de su rendición incondicional, Japón entraría en una nueva era. El entretenimiento emergió como industria respondiendo a la necesidad psicológica de evasión ante una cruda posguerra. La falta de recursos de la población en general requería de medios baratos de entretenimiento. Surgen entonces los libros rojos, tomos de unas doscientas páginas de papel de baja calidad en blanco y negro, cuyo rasgo característico eran sus portadas en color rojo y su bajo precio. Esta industria pagaba a sus artistas sueldos próximos a la miseria, pero a cambio les otorgaba una amplia libertad creativa. Uno de estos artistas fue Osamu Tezuka, un estudiante de medicina veinteañero apasionado de los dibujos animados de Fleischer y Disney, quien cambiaría la faz de la historieta nipona con su primer libro rojo: La nueva isla del tesoro, que vendió de súbito entre 400.000 y 800.000 ejemplares, donde desarrolla los elementos característicos de su estilo: los grandes ojos que otorgan expresividad a los personajes,

la cualidad cinemática de sus series gráficas, los acercamientos en los planos, la diversidad de temas y los finales no siempre felices, reconocibles fácilmente como rasgos típicos de la producción de Tezuka; elementos que influyeron en la siguiente generación de animadores y dibujantes. El estilo cinemático implica el uso de diferentes perspectivas y efectos visuales que operan "descomprimiendo" la escena; una acción, por ejemplo, puede desarrollarse a través de muchos cuadros y varias páginas. Para el manga, la profusión de texto resulta innecesaria, las escenas son suficientemente claras como para necesitar palabras que las expliquen. Esta austeridad de lenguaje verbal es uno de los factores que colaboran en hacer más rápida la lectura. Los manga se leen a una velocidad asombrosa, a razón de una página cada 3,75 segundos. Una revista de tamaño estándar (320 páginas) se lee completamente en veinte minutos.

El éxito de Tezuka lo llevó a las revistas de Tokio, particularmente a la nueva Manga Shounen (1947) que fue la primera revista infantil dedicada en exclusiva al manga, y en la que Tezuka publicó Astroboy. En estas revistas impuso su esquema de epopeya en forma de serie de relatos y diversificó su producción en múltiples géneros, de los que destacan sus adaptaciones literarias y el manga para chicas o shoujo manga, y a medida que sus lectores se vuelven adultos, alrededor





de 1960, comienza a explorar historias sofisticadas para una audiencia de más edad. Una década más tarde, cuando ya declina el gusto por la animación fantástica al estilo Disney y crece en Japón el interés por el gekiga (historias dramáticas), comienza a dibujar historias más realistas. En toda su carrera hasta su deceso, en 1989, dibujó más de 150 mil páginas de manga, publicó alrededor de 700 títulos y produjo 60 películas de dibujos animados. Sólo unas pocas de ellas fueron traducidas para el mundo occidental.

En 1988, gracias al éxito de la versión cinematográfica de Akira, basada en el manga homónimo del dibujante Katsuhiro Otomo, la difusión internacional del manga comenzó a aumentar de forma explosiva. El gran éxito de esta película en Occidente venía precedido de una tradición en aumento de emitir anime japonés en las cadenas de televisión europeas y norteamericanas. Ya en los años 60, Osamu Tezuka había vendido los derechos de emisión de su primer Astroboy a la cadena estadounidense NBC consiguiendo un éxito notable entre la audiencia infantil. Posteriormente, se sucedieron

las series de animación Mazinger Z, Great Mazinger o Grendizer,⁴¹ siendo esta última un estallido mediático en Francia, donde se la conocería como Goldorak. Todas ellas se basaban en las historietas del mangaka Go Nagai, actual magnate de un imperio de distribución editorial. En el año de 1980, empezaron a destacarse series de otra índole, como The Super Dimension Fortress Macross, parte del compendio de series conocido en Occidente por Robotech, obra de Carl Macek, o la revisión de Osamu Tezuka de Astroboy pero en esta ocasión vuelta a filmar en color y con aires más modernos. A ésta se sumó la saga épica Gundam, sólo superada en temporadas y episodios por la serie de animación estadounidense Los Simpson de Matt Groening.



Portada del primer volumen de manga: Mazinger Z, 1972, Go Nagai.

⁴¹ Series que propusieron originariamente la idea de los “transformers” y los robots gigantes y que fueron tomadas como punto de partida para series occidentales (muy evidentemente en el caso de los Power Rangers, una producción canadiense)





Otro de los autores más relevantes en este apogeo mediático de finales de los ochenta y principios de los noventa, fue el mangaka Akira Toriyama, creador de las famosas series Dragon Ball y Dr. Slump, ambas caracterizadas por un humor picante, irreverente y absurdo (aunque la primera de ellas se caracterizó más por un contenido de acción que de humor). Tal fue el éxito de estas dos obras que en algunos países europeos llegaron a desbancar de las listas de ventas al cómic estadounidense y nacional durante bastantes años. Este fenómeno fue más marcado en España, donde Dragon Ball vendió tantos ejemplares que se la considera la historieta de origen extranjero más vendida de la historia de ese país.

Y si bien las ventas de manga son enormes en el mundo occidental, Japón constituye el mayor mercado mundial de historietas, teniendo en cuenta el número de publicaciones, su tiraje y la diversidad temática. Según Scolari, "es el medio de comunicación más importante, y supera incluso a la televisión, pues en la actualidad se publican más de 300 revistas semanales. Los manga ocupan el 25% del facturado total del mercado editorial japonés"⁴². Este tipo de historietas conjugan a la perfección todos los aspectos de la vida; muestran la cotidianidad, las pequeñas anécdotas de la rutina diaria, los sentimientos íntimos de la gente común. Pero también lo extravagante, la fantasía elevada al extremo y la violencia.



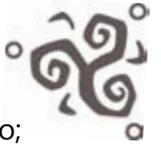
Portada del primer volumen de manga: Dr. Slump, 1980-84, Akira Toriyama.

Estamos de acuerdo con la afirmación de Papalini al señalar que "al contrario de lo que ocurre con la historieta norteamericana clásica, los manga siempre han tenido un contacto cercano con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales"⁴³. Es cierto, y es precisamente lo que atrae del manga, que no se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias por descubrir,

⁴² citado en *ibídem*, pp. 4-5

⁴³ Papalini, *op. cit.*, p. 11





con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices. Quizá por ello el nuevo cine norteamericano de héroes (Superman, Spiderman, Ironman, Batman) está dando a los personajes centrales características más mundanas, más cercanas a las emociones de la gente común y, quizás sea por esto que los mismos héroes siguen teniendo tanta aceptación entre el público de todas las edades.

Existe otro aspecto en donde los manga se distancian de los comics norteamericanos visiblemente: la temática. Es difícil establecer en categorías exhaustivas los temas abordados por los manga y las sutiles diferencias de géneros. Lo mismo sucede con el público al que van dirigidos: existen los manga para niños, para niñas, para jovencitos, para jovencitas, para señoras -tanto para el ama de casa como para otros públicos femeninos-, para caballeros, para ancianos. También existen algunos que pueden ser consumidos por jóvenes de uno y otro sexo. De acuerdo con el argumento, los hay más violentos y menos violentos, más eróticos (hasta llegar a la pornografía, género denominado hentai) y menos eróticos, humorísticos, políticos, "realistas" (sobre trabajo, sobre deportes, "didácticos", en forma de manuales), con un héroe central o con

más de un personaje protagónico; narraciones de ciencia ficción, narraciones históricas, de amor, de la vida cotidiana (si son para jovencitas, existe un tipo especial de historia ambientada en la escuela), historias de princesas, historias fantásticas.

Es conveniente resaltar que tanto el manga como el anime actualmente tienden a ser considerados simplemente como una industria de entretenimiento rentable, de gran popularidad alrededor del mundo, un "producto" que al ser ampliamente visto, carece de originalidad y que cualquiera lo puede dibujar: sin embargo, es importante revisar los eventos históricos y políticos que hay alrededor del surgimiento del manga: primeramente, debemos recordar que es heredero del arte de la estampa japonesa, después, con la llegada de las tiras cómicas que aparecían en diarios norteamericanos, retoma algunos de sus elementos (entre ellos, el más importante fue la introducción del globo de diálogo) y poco después sufre la influencia de las políticas militaristas durante la Segunda Guerra Mundial (etapa en la cual se utilizó como medio propagandístico); tras la derrota de Japón, la industria del entretenimiento aparece con el fin de ofrecer una distracción ante una cruda posguerra, en una sociedad sin recursos económicos: de esta manera surgen libros de manga producidos en serie en donde vemos que sus artistas





(como Osamu Tezuka) sentarán las bases características de este estilo, el cual será realmente distintivo en cuanto a sus dibujos y sus temáticas (las cuales nos muestran prácticamente todos los aspectos de la vida: desde lo cotidiano hasta lo extravagante, fantástico e incluso lo violento. Debido a esta razón, existe una identificación entre el público y sus personajes, pues éstos poseen características y emociones más cercanas a las de la gente común). El manga se fue formando a partir de todos estos eventos y con la llegada de la televisión pasaría a ser cada vez más una industria demasiado provechosa, pues el medio así lo exigía. Por todo lo anterior, definiendo el valor artístico de ambos productos culturales (manga y anime), pues como se verá en los capítulos siguientes, para poder dibujarlo habrá que basarse en ciertas reglas y principios de proporción; revisando sus temáticas se creará un guión; asimismo, se aplicarán los fundamentos del diseño para seleccionar colores, valores de línea, texturas, etc., de la misma manera que se haría con cualquier otro estilo de animación durante la creación de los personajes. Finalmente, como todo proceso creativo, posee su parte artística, expresiva y experimental.

Después de haber explicado cómo surgió y cómo se desarrolló el manga y antes de continuar con la definición y características del anime, es necesario hacer un pequeño paréntesis para

hablar brevemente sobre los comienzos de la animación japonesa, que está ligada también al origen del cine de animación de Japón. A continuación, haremos un recorrido a través de las principales creaciones de animación, pues es importante saber cómo surgió y cómo fue desarrollándose hasta llegar a ser lo que es actualmente.

[Historia de la animación japonesa

Si bien hemos revisado la historia del manga, es importante que también revisemos los comienzos de la animación japonesa, pues existieron obras decisivas que hicieron evolucionar a la industria, para lo cual se hará esta breve revisión, que es considerada también, la historia del cine de animación japonés.

El anime, en sus comienzos, no tenía géneros bien definidos y no poseía un lenguaje visual propio. Debemos destacar que es complicado determinar cuál es la primera animación japonesa de la que se tiene registro, ya que la mayor parte de este material se ha perdido. Sin embargo, al día de hoy, el anime más antiguo del que se tiene prueba es "Katsudo Shashin", de 1907 y de autor desconocido: el corto de aproximadamente cincuenta fotogramas y con una duración de cuatro segundos; aparece un niño vestido con uniforme de marinero escribiendo en kanji "dibujos animados





japoneses”, acto seguido, se quita el sombrero al tiempo que hace reverencia.

Los primeros creadores de anime fueron influenciados en gran medida por el cine occidental, sumándosele la arraigada tradición literaria gráfica a la que el pueblo japonés se encontraba acostumbrado. Hay que señalar que “entre 1914 y 1917 se exhibieron unas 93 películas de animación extranjeras, siendo las norteamericanas las de mayor popularidad. Ante tal fenómeno, los productores japoneses comenzaron a plantearse la realización de cine de animación nacional”⁴⁴.

De esta manera, la compañía llamada Tenkatsu le encargó al dibujante de manga Oten Shimokawa una cinta de animación, la cual se tituló “Imokawa Mukuzo, Genkaban no Maki” (El portero Mukuzo Imokawa) estrenada en 1917; y aquí es importante señalar que en esta época no existía documentación en Japón sobre las técnicas de animación, por lo que la tarea del autor fue complicada.

Por su parte, Seitaro Kitayama, un pintor de estilo occidental, interesado por las películas extranjeras de animación, fue quien introdujo temas folclóricos y leyendas tradicionales a las primeras películas animadas, como lo demostró en su primer trabajo “Saru

Kani Gassen” (La batalla del mono y el cangrejo) de 1917, basada en un cuento popular japonés.

En este mismo año, se estrenó una película del dibujante de manga de corte político, Sumikazu Kouchi, llamada “Hanawa Hekonai, Shinto no maki” (Hekonai Hanawa y su nueva espada), con un samurái como protagonista.

Se puede decir que el cine de animación japonés inició formalmente en 1917 con el trabajo de estos tres pioneros, desafortunadamente, no se conserva ninguna copia de estas películas.

Volviendo con Seitaro Kitayama, podemos decir también que llegó a realizar hasta diez películas en el año de 1917; un año más tarde, presentaría una animación basada en el personaje infantil “Momotaro”, la cual logró exhibirse en Francia, convirtiéndose en el primer producto de animación japonesa que llegó a occidente. La importancia de Kitayama reside en haber enseñado técnicas de animación a una serie de jóvenes que continuarían el trabajo que él comenzó.

Uno de los ayudantes de Kitayama fue Zenjiro Yamamoto, quien realizó en 1925 “Ubasute yama” (La montaña donde se abandona a los viejos), que tiene como tema el respeto y cuidado

⁴⁴ es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime





de los ancianos. Entre sus obras más representativas se encuentran "Usagi to Kame" (El conejo y la tortuga, 1924) y "Nippon ichi no Momotaro" (Taro Melocotón, en número 1 de Japón, 1928).

La industria de animación no fue muy prolífica durante esta época, debido a que los precursores del género trabajaban en pequeños estudios caseros y se veían en la necesidad de vender los derechos de sus obras.

"Los temas recurrentes del cine de animación de ese entonces eran las leyendas y las fábulas. Sin embargo, también se produjeron dramas dirigidos al público adulto, muchas veces con elementos eróticos"⁴⁵.

En 1932, Hakuzan Kimura rodó la primera película erótica, llamada "Suzumi-Bune" (El paseo nocturno en barco), que al parecer trataba de un traslado a la pantalla del mundo erótico creado por los artistas del ukiyo-e del período Edo.

Noburo Ofuji fue un personaje clave en esta etapa, pues hizo sus películas a partir de pedazos de papel especial semi transparente, como "Songoku Monogatari" (La leyenda

del mono Pierre, 1926); además realizó varias películas de animación con siluetas, como fue el caso de "Kujira" (La ballena, 1927), acompañada de música de ópera, un trabajo sobresaliente en comparación con otras producciones de la época.

Yasuji Murata rodó cerca de treinta películas de dibujos animados, la mayoría de corte educativo. Una empresa llamada "Yokohama Cinema Shokai" se adelantó a sus competidores al comprar una nueva cámara de motor automático que no requería mover una manivela, lo cual permitía acelerar el trabajo. La primera película rodada con esta cámara fue "Kaeru wa kaeru" (Una rana es una rana, 1929), encargada a Murata. El celuloide como producto de importación era muy caro en Japón, razón por la cual se empleaba una especie de cartulina sobre la que se dibujaban los personajes, se recortaban y fotografiaban (sistema llamado cut out). Murata era un maestro de esta técnica, su título más representativo de animación por cuto ut fue "Tsuki no miya no Ojo sama" (La reina del Castillo de la Luna, 1934).

La primera cinta hablada fue realizada en 1933 por Kenzo Masaoka,

⁴⁵ Padilla Terrazas, Rosa Ivonne. (2010). *El Cine de Hayao Miyazaki. Ensayo crítico sobre su vida y obra.* Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México, p. 23





llamada "Chikara to onna no yo no naka" (El mundo de la mujer y el poder), cortometraje en blanco y negro. Masaoka ya había comenzado a utilizar el celuloide para sus animaciones y otro de sus títulos, "Mori no yosei" (El hada del bosque, 1935), recibió elogios de sus colegas en el mundo de la animación y fue comparado con los cortos de "Silly Symphonies" de Disney. "En esta período, la mayoría de los cineastas se dedicaban a hacer películas de propaganda bélica para el ejército nacional, sin embargo, Masaoka realizó una obra de gran poesía que con el propósito de olvidar las penurias de la época de guerra"⁴⁶, "Kumo to churippu" (El tulipán y la araña, 1944). De sus cintas de postguerra, la más representativa fue "Sute neko Tora-chan" (Tora, el gato abandonado, 1947), sobre una gata que decide criar a un gatito que ha sido abandonado. Este director ha sido llamado "el padre de la animación japonesa" por haber sido el primero en introducir el celuloide en los dibujos animados y el primero en realizar una película sonora de esta modalidad.

Mitsuyo Seo fue contratado por los estudios de Mazaoka y pronto se independizó, realizando su primera película, "Osaru Sankichi. Bokusen" (Sankichi el mono. Defensa antiaérea, 1933), que recibió muy buenas

críticas. En 1941, Japón ataca la base norteamericana de Pearl Harbour, comenzando su participación en la Segunda Guerra Mundial. Fue entonces cuando la Armada Imperial encargó a Seo una película de propaganda que realizara los éxitos militares de Japón. Así, con un equipo de cinco personas, Seo realiza la película animada "Momotaro no umiwashi" (Las águilas marinas de Taro Melocotón, 1942), de 37 minutos, que tuvo un gran éxito entre el público infantil. En 1942, el Cuerpo de Paracaidistas de la Armada descendió sobre la isla de Sulawesi (Indonesia), conquistando la base americana, así que se decidió airear este éxito con otra película. De esta forma se gesta la realización de "Momotaro, umi no shimpei" (Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares, 1943), con un equipo de setenta personas y un tiempo de elaboración de catorce meses. Se consiguió una superproducción de 74 minutos de duración, el primer largometraje con audio y voces.



Fotograma de Momotaro umi no shinpei, 1943, de Mitsuyo Seo.

⁴⁶ es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime





En 1940, Kazugoro Arai y su amigo Tobiishi Nakaya realizaron una adaptación de la ópera de Puccini "Madame Butterfly", "O-Cho fujin no genso" (Fantasía sobre la Dama Mariposa), realizada por el sistema de animación con siluetas. Tras la muerte de Tobiishi en 1942, Arai continuó su trabajo; de sus obras más representativas destacan "Ogon no tsuribari (El anzuelo de oro, 1939), "Jack to mame no ki" (Jack y la mata de habichuelas, 1941) y "Kaguya hime" (La princesa resplandeciente, 1942).

En 1956, la película de animación por siluetas "Yurei-sen" (El barco fantasma) de Noburo Ofuji, consigue un premio especial en Venecia, con lo que este director pasa a ser reconocido en el extranjero.

"Películas como "Hakuja Den" (La leyenda de la serpiente blanca) de 1958, fue el primer largometraje a color de un anime y "Shonen Sarutobi Sasuke" (Niño mágico) de 1959, dirigidas por Taiji Yabushita, ganaron el gran premio de cine infantil de Venecia en 1958 y 1959. Ambas películas muestran que las condiciones artísticas estaban ya presentes para que el anime pudiera entrar en una nueva fase de su evolución. Sólo faltaba ordenar un cúmulo de formas artísticas, de

géneros; de aprovechar las condiciones sociales y económicas que se tenían en Japón"⁴⁷.

En el año de 1960, se inicia la industria del anime como tal, gracias a Osamu Tezuka, quien impulsó la elaboración de la animación por medio del manga. Y es aquí en donde se vuelven a ligar ambas historias: la del anime y la del manga].

A continuación, veremos cuáles son las características principales que definen a la animación japonesa, con el objetivo de elaborar un guión basado en este estilo.

3.2 DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL ANIME

El anime, es decir, la expresión japonesa para decir "animación" se deriva del fenómeno manga. La relación del anime japonés con el manga es estrecha, pues históricamente una gran cantidad de series y trabajos de anime comienzan siendo historias de manga populares. Jiménez cita en su obra a Salinas para darnos una definición de anime que

⁴⁷ Chimal Leal, E. A. y Uribe Victoria, E. L. (2010). *Construcción de la identidad a través del anime*. Trabajo terminal de Licenciatura en sociología, UAM, México, p. 45





muestra dicha relación: "anime es el vocablo con el que se nombra al fenómeno de la animación japonesa. Proveniente de una contracción de inglés, animation, el anime se ha convertido en una industria altamente rentable, al igual que el manga, pues los productos de la industria cultural que surgen de este fenómeno están íntimamente ligados entre sí"⁴⁸.

Álvarez cita a Poitras en su obra de la siguiente manera: "dentro del anime se pueden apreciar muchos detalles de la cultura japonesa: a) la pantalla de shoji, que son puertas delgadas hechas de papel de arroz; b) las campanas budistas que son accesorios religiosos que se encuentran en los templos; y c) personas quitándose los zapatos al momento de entrar a una casa como parte de sus tradiciones. En el anime se retratan los valores de la perseverancia, sinceridad y la determinación ante los obstáculos que se le pueden presentar al personaje. Además de las referencias culturales que el anime utiliza, se puede apreciar como mezclan su religión con otras mitologías: griega, china, escandinava, para hacer las historias además de la influencia del hinduismo

y del cristianismo"⁴⁹.

Dentro del anime se utilizan diversos estilos artísticos que varían de acuerdo a los creadores además las características pueden variar en cuanto al tema, los personajes y a los géneros que se manejan. Sin embargo, la animación japonesa suele cumplir con ciertos esquemas básicos: los ojos de los personajes son muy grandes y detallados y se utilizan colores llamativos como el rosa, morado, rojo, azul para hacerlos más llamativos. "Esta tendencia de engrandecer los ojos, como hemos ya mencionado, tiene su origen en la manera de dibujar de Osamu Tezuka quien estaba influenciado por la manera de dibujar del norteamericano Max Fleischer en sus historietas Betty Boop y Popeye, éste último tuvo una gran aceptación como dibujo animado lo que le permitió a los estudios Paramount competir directamente con Disney e incluso llegó a opacar a Mickey Mouse"⁵⁰.

Aparte de los esquemas básicos que el anime incluye, también existen otras características distintivas. Tomamos del análisis de Papalini algunas de

⁴⁸ citado en Jiménez García, C. A. (2011). Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México, p. 47

⁴⁹ citado en Álvarez Gerardo, K. (2009). Monografía sobre la cultura otaku. Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México, p. 16

⁵⁰ Álvarez, op. cit., p. 17





las características centrales de la producción animada japonesa la cual es considerada como un producto peculiar de la cultura masiva:

a) En relación con su recepción:

- la masividad de su consumo entre los jóvenes;
- su sensibilidad para captar los conflictos, intereses y perspectivas de su público;
- la generación de una nueva socialidad: grupos “de culto”, clubes, ligas y otras formas de encuentro e intercambio entre los jóvenes vinculados a estos productos;

b) En cuanto a su producción, distribución y circulación:

- su procedencia de un centro de irradiación del capitalismo global, Japón, quien cumple un papel importante en el señalamiento de las tendencias que luego se mundializan en relación con el desarrollo tecnológico;
- la evidencia de una “marca ideológica” en la selección de la producción que llega a América Latina que realizan los distribuidores de Estados Unidos;
- su conformación como objeto multidimensional, que involucra

distintos formatos y soportes para una misma historia, según las exigencias de mercado;

- su pertenencia a la cultura visual y su papel en la modelación de habilidades y disposiciones relacionadas a ella.

Un aspecto aún más importante de anime, señala Susan Napier, es que, “comparado con otros medios de comunicación visual, es evidentemente no referencial. Otras clases de cine y de fotografía están basadas en una realidad externa, incluso si usan efectos especiales para cambiar esa realidad; mientras que el anime le enfatiza al espectador que está separado de la realidad, o quizás incluso le propone una realidad alternativa”.⁵¹ En el anime no hay ninguna expectativa subyacente de cualquier tipo de normalidad. Los personajes pueden hacerse pequeños, grandes, o incluso se pueden transformar. Los cerdos pueden volar y los gatos pueden hablar. El universo puede tomar la forma de un gigantesco ser humano ante nuestros ojos. De allí que resulte poco atrayente para las personas de mayor edad, más acostumbradas a las narrativas que coinciden con sus expectativas de la realidad.

⁵¹ Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan, p. 5





Dentro del anime podemos observar detalles de la cultura japonesa y valores como la perseverancia, la sinceridad y la determinación, así como también una combinación de su religión con la de otras culturas. Observaremos también que no se basará exactamente en una realidad externa, sino que incluso propondrá una alterna. Sabiendo estas características del anime, retomaremos sus temáticas para la creación de una historia original. Es conveniente, asimismo, que para ello revisemos las referencias culturales, de modo que podamos comprender la perspectiva oriental y cómo ésta hace uso de elementos de todo el mundo, unificándolo y en definitiva, llamando la atención de un enorme público.

3.3 REFERENCIAS CULTURALES

A diferencia de los dibujos animados en el Occidente, el anime en Japón es un verdadero fenómeno cultural pop. Mientras que los fanáticos extremos del anime son llamados por el término peyorativo otaku y menospreciados por la sociedad conservadora japonesa, el anime es simplemente aceptado por

casi todas las nuevas generaciones de japoneses como un elemento básico cultural. "Los espectadores van desde los niños pequeños viendo Pokemon hasta los estudiantes universitarios o adultos jóvenes disfrutando de la ciencia ficción más avanzada de películas como Akira y sus muchos descendientes, tales como la sombría serie Evangelion. A veces, como fue el caso de Princesa y Mononoke y otras películas del director Hayao Miyazaki, el anime permaneció en el gusto de varias generaciones al ser aceptada por todos, desde los niños hasta los abuelos"⁵².

En el anime se presentan muchas referencias a la cultura japonesa pero las temáticas son mucho más universales y, quizás por ello, el anime tiene una gran aceptación fuera de las fronteras niponas. Como Susan Napier afirma, "no son sólo las referencias del anime a la tecnología las que lo hacen una forma de arte apropiado para el cambio de milenio, también es su fascinación por los roles de género y transgresión de género –observado en las comedias románticas o relatos shojo (chica joven) y de manera más sombría en la pornografía oculta– el anime encapsula tanto la fluidez creciente de la identidad de género en la contemporánea cultura popular

⁵² Ibídem, p. 7





y las tensiones entre los sexos que caracterizan a un mundo en el que los roles de las mujeres se están transformando drásticamente⁵³.

Otro aspecto que también subraya Napier es que quizás muchos de los personajes del anime son mujeres, porque es el sujeto femenino el que más claramente representa los vertiginosos cambios que se producen en la sociedad moderna. Por otro lado, el anime también explora (a veces implícita y otras explícitamente) el significado de la historia en la sociedad contemporánea. Estas obras suelen incluir específicamente el contexto japonés, como el período de la guerra samurai, pero incluso los textos más específicos, como *Grave of the Fireflies* (La tumba de las Luciérnagas), situada en los últimos días de la Segunda Guerra Mundial, sugieren implícitamente los grandes problemas, incluyendo la naturaleza política de la memoria histórica. "Más recientemente, la epopeya histórica de la Princesa Mononoke de Miyazaki problematiza la naturaleza de la identidad histórica en relación con el mundo moderno a través de su compleja mezcla de fantasía y realidad"⁵⁴.

El anime es universal, retrata a la sociedad contemporánea (tanto

desde el punto de vista tecnológico como sociológico. Al mismo tiempo también explora dentro su historia para exponer las problemáticas a las que se ha enfrentado como nación. Es interesante ver la amplia variedad de tópicos a los que hace referencia este tipo de animación y ver cómo se ha consolidado como un estilo visual insertado en nuestro mundo contemporáneo, lo cual ha provocado que llegue hasta otros niveles, como un fenómeno cultural pop (adoptado por los jóvenes como un estilo de vida y un elemento de identificación entre la sociedad).

3.4 TEMÁTICA: LOS VALORES Y TEMAS QUE EXPONE

Las temáticas contenidas en el anime se caracterizan por exponer valores como la amistad, la perseverancia, el autosacrificio en nombre del amor y de la amistad; todos ellos valores o situaciones que son considerados importantes para muchas culturas occidentales y no sólo para la cultura japonesa. Pero observando la evolución de las narrativas del anime

⁵³ *Ibidem*, p. 11

⁵⁴ *Ibidem*, p. 12





al pasar diversas décadas, podemos ver cambios significativos. Las historias de anime que capturaron a los niños y jóvenes en la década de los setenta no son las mismas que los atraen el día de hoy. La autora Susan Napier ha encontrado ciertas tendencias en las temáticas del anime en la actualidad, dentro de las cuales la más interesante es un oscurecimiento general de los temas narrativos. De esta manera Napier sostiene que incluso el anime dirigido a estudiantes adolescentes parece haber adquirido un tono más serio en los últimos años. Un ejemplo de esto sería Inuyasha, cuyo creador, Takahashi Rumiko, conocido por obras alegres como Ranma 1 / 2 y Urusei Yatsura. En contraste, Inuyasha, al mismo tiempo enormemente entretenida, desde sus inicios se ha ocupado de los problemas de disfunción familiar, la muerte, y la carga del pasado que parecen temas fuera de lugar en comparación con sus alocadas series anteriores.



Portada del primer volumen de manga: Inuyasha, 1997, Takahashi Rumiko.

Un tono más oscuro también se puede ver en la representación de los shojo, personaje de chica joven que sirvió como el icono de la cultura japonesa contemporánea en los ochentas. Aunque sigue siendo tan importante o incluso más aún desde entonces, el shojo en el anime actual a menudo se enfrenta con problemas mucho más duros, incluyendo sus propias neurosis y pasados oscuros, en comparación con los personajes femeninos anteriores. Incluso una comedia como Fruits Basket (Furutsu Basketto) se basa en las aventuras de una huérfana sin hogar. El film más reciente del director Kon Satoshi, Tokyo Godfathers, se centra, entre otras cosas, en una chica que apuñala a su padre policía cuando ella piensa que él ha perdido su gato y se esconde en la gran ciudad con un alcohólico de edad media y un envejecido travesti.

Así mismo Napier reconoce que en la medida en que el carácter y el medio ambiente de los shojo se han oscurecido, también ha sucedido lo mismo con las figuras masculinas en el anime. A pesar de que el lujurioso adolescente rodeado por chicas sigue teniendo un lugar común popular, su situación se ha vuelto más compleja, ejemplificada en el anime Please Teacher (Onegai Sensei) –Historia basada en un grupo de amigos y unos hechos misteriosos que ocurren tras la llegada de una nueva profesora





a su colegio- y Midori Days (Midori no Hibi) –Que trata sobre un joven de bachillerato adicto a las peleas, inconforme con su vida y rechazado en múltiples ocasiones porque las chicas le temen, cuando aparece una chica llamada Midori, aproximadamente del tamaño de su mano, que lleva mucho tiempo enamorada de él; desde ese momento llevarán una vida llena de trastornos y enredos-. Es posible decir con seguridad que en Evangelion, el personaje de Shinji, es el campeón en cuanto al personaje masculino más psicológicamente complejo (o simplemente neurótico) inventado hasta ahora; sin embargo, se asemeja a otros héroes de anime recientes⁵⁵.



Portada del primer volumen de manga: Midori Days, 2002-4, Kazuro Inoue.

Otra tendencia interesante ha sido la relativa ausencia de grandes

series o películas apocalípticas (con la posible excepción de Metropolis) y un alejamiento de la ciencia ficción a la fantasía. Incluso la forma visual impresionante de Metrópolis podría llamarse retro-apocalíptico, no sólo por su ajuste al estilo de 1930 y por su inspiración en los primeros trabajos de Osamu Tezuka, sino también porque toda la película puede ser vista como un mezcla de todo, desde la Metropolis original de Fritz Lang hasta el Dr. Strangelove de Stanley Kubrick, cuyo clímax nihilista-apocalíptico, acompañado desorientadamente por una canción optimista, está directamente presente en la película japonesa.

Por supuesto, el anime de ciencia ficción todavía se está produciendo, pero incluso en trabajos de estilo mecánico como el idiosincrático Furi Kuri de Gainax , que incluye un robot que emerge de la cabeza del protagonista, el efecto es más surrealista que de ciencia ficción. Del mismo modo, la hermosa secuela de Mamoru Oshii Ghost in the Shell 2: Innocence (Inosensu), aunque situada en la misma tecno-distopía⁵⁶ en un futuro cercano, está impregnada de un sentido de lo siniestro en lugar de la sensibilidad cyberpunk, que dominó

⁵⁵ Ídem.

⁵⁶ Distopía: como contrario a utopía, es decir, un lugar imaginario o de la sociedad donde todo es malo.





la primer película. La serie Gundam, con sus humanos en poderosos trajes combatiendo en batallas interestelares todavía continúa, pero es un remanente de la realizada en los setentas. Una visión del “traje de poder” interesante y considerablemente fantasía oscura se puede encontrar en la conmovedora serie de Full Metal Alchemist (Hagane no Renkin Jutsushi), acerca de dos hermanos, el menor de los cuales, Al, pierde su cuerpo en un accidente alquimista. El hermano mayor encuentra rápidamente un cuerpo de repuesto para Al, una armadura que le da una fuerza sobrehumana. Pero, como Al afirma en una serie de tristes declaraciones, su poderoso traje le quita su capacidad de sentir, tanto física como emocionalmente, y él preferiría mucho más tener su cuerpo humano de nuevo, incluso con todas sus imperfecciones.



Póster promocional de Ghost in the Shell 2: Innocence, 2004, Mamoru Oshii.

El mundo de fantasía de Full Metal Alchemist es una de las muchas realidades alternativas realizadas que el anime reciente nos ha ofrecido. Otro de los trabajos memorables incluyen la deslumbrante casa de baños de los dioses en Spirited Away (el viaje de Chihiro) de Miyazaki, por no mencionar el fantástico diseño del castillo ambulante que domina su reciente lanzamiento, Howl's Moving Castle.

Napier adjudica estos cambios en las temáticas del anime a un fenómeno de corte mundial: el creciente interés hacia la fantasía. A la pregunta de por qué el anime se ha vuelto hacia ese género, ella responde que se debe a un sentimiento de desilusión con las promesas de la tecnología. En su introducción al libro Japanese Cybercultures, David Gauntlett menciona cómo la última tecnología de comunicación está contribuyendo a la transformación y des-tradicionalización de la sociedad japonesa⁵⁷. Aunque algunas personas ven esto como un desarrollo liberador, es claro para otros que estos cambios están exacerbando un profundo malestar que ha obsesionado a la sociedad japonesa desde que comenzó la recesión en 1989. Japón ha comenzado a salir de la peor de sus problemas económicos, sin embargo la descripción de la sociedad japonesa del milenio de Tomiko Yoda sigue siendo

⁵⁷ citado en Napier, op. cit., p.5





precisa: "Japón en la década de 1990 ha llegado a ser ampliamente percibido como el sitio de una implosión del sistema económico nacional, un orden social desintegrado, y la virtual ausencia de un liderazgo ético y competente"⁵⁸.

Estamos de acuerdo con la afirmación de Napier al considerar el anime como "un medio perfecto para captar lo que es tal vez la cuestión fundamental de nuestro tiempo, la naturaleza cambiante de la identidad en una sociedad en constante cambio. Con sus rápidos cambios de ritmo narrativo y sus imágenes en constante transformación, el medio animado ilustra magníficamente la atmósfera de cambio que impregna no sólo la sociedad japonesa, sino también todos los países industrializados o en vías de industrialización. Moviéndose rápidamente, a veces de manera vertiginosa, la animación es a la vez un síntoma y una metáfora de una sociedad obsesionada con el cambio y el espectáculo. En particular, el énfasis de la animación en la metamorfosis puede ser visto como el vehículo artístico ideal para expresar la obsesión postmoderna con identidad fluctuante"⁵⁹.

Además de los elementos que hemos visto anteriormente que expone el anime, podemos decir que

se mantiene en constante cambio y que su evolución ha conducido a que exista un oscurecimiento general en sus narrativas: ya que se tratan problemas como la disfunción familiar, la muerte y la carga del pasado, incluyendo las propias neurosis de los personajes. Resulta interesante ver la manera en la que el anime retrata la complejidad de la psicología humana y su creciente tendencia hacia los temas fantásticos; con lo cual podemos entender el porqué de su gran éxito y aceptación en el mundo, pues es un tipo de animación que trata todo tipo de temas, incluso los más profundos y complicados. Pasemos a hacer una breve revisión sobre la amplia gama de géneros del anime, para que sepamos en cuáles de éstos se encuadrará la historia para este cortometraje.

3.5 GÉNEROS DEL ANIME

Usualmente, cuando un manga tiene un éxito considerable de ventas en Japón, se produce su serie de animación y si ésta también tiene éxito, se transcribe y se distribuye a otros países, expandiendo productos comerciales como videojuegos, peluches, figuras, etc.

⁵⁸ citada en ibídem, p.6

⁵⁹ Napier, op. cit., p.12





“Sin embargo, existen casos que se dan en un orden distinto, como son por ejemplo Neon Genesis Evangelion (manga nacido a partir de una exitosa serie de animación) y Dragon Quest (nacido a partir de un videojuego)”⁶⁰.

Como veremos, el anime es reconocido mundialmente por su variedad de géneros, la combinación que hace entre ellos, ya que en una misma historia podemos encontrar acción, aventura y romance. Los géneros, de acuerdo a edades y temáticas, son los siguientes.



El gato cósmico (Doraemon), 1969-1970. Creado por Fujimoto Hiroshi y Motoo Abiko.

PARA NIÑOS:

KODOMO 子供 (para niños). Se especializa en temas familiares. Para niños preescolares hasta once años de edad. Las historias que manejan suelen ser demasiado sencillas y son de muy corta duración. Ejemplo: Hamtaro, El gato cósmico (Doraemon): “Doraemon es un gato robot de color azul que es enviado al pasado para ayudar a Nobita a ser una persona menos floja y más responsable”⁶¹.

⁶⁰ Cruz Sánchez, Jessica Janet. (2009). *El papel de las heroínas en el cine de animación del japonés Hayao Miyazaki. Estudio de caso de “El viaje de Chihiro (2001)” y “El castillo vagabundo (2004)”*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México, p. 27

⁶¹ citada en Álvarez, op. cit., p. 20

PARA MUJERES ADOLESCENTES:

SHÔJO 少女 (para muchachas). Historia dirigida al público femenino adolescente, trata temas románticos, dramáticos, fantasías y en ocasiones toca temas de corte homosexual. Las tramas suelen ser románticas y en caso de haber acción, siempre hay de trasfondo una historia de amor. En el papel protagónico siempre estará una mujer. Al igual que el shônén, también puede llegar a interesarle al sexo opuesto. Ejemplo: Candy Candy: “La historia gira en torno a Candy White, una niña quien fue abandonada en un hogar para niños huérfanos, dirigido por la Señorita Pony y la Hermana María. Junto con Annie, su mejor amiga, y los demás niños del orfanato, vivirán





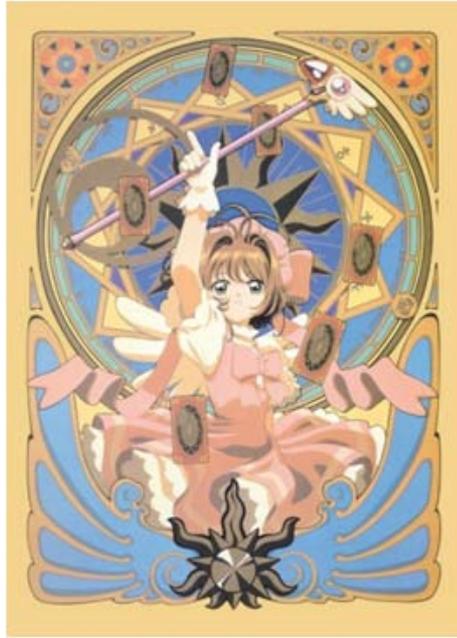
las más increíbles y enriquecedoras experiencias”⁶².



Candy Candy, 1975-1979. Creada por Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi.

MAGICAL GIRLS -MAHÔ SHÔJO- (Chica bruja o con poderes mágicos). El personaje principal es una joven que tiene poderes sobrenaturales o posee objetos mágicos de gran alcance. Ésta también tiene la capacidad de transformarse en súper heroína a veces con cuerpo de adulto o de adolescente. Un ejemplo es Sakura Card Captor (Álvarez cita a McCarthy): “La historia comienza cuando Sakura encuentra un libro titulado “The Clow”, el cual tiene la portada de una criatura encadenada por un sol; Sakura lo abre y ve que hay unas cartas, agarra la primera y empieza a leer lo que ésta tiene escrito, invocando el poder de la carta, y así es como comienza todos los embrollos, ya

que tiene que capturar todas las cartas que se han escapado al momento de abrir el libro”⁶³.



Sakura Card Captor, 1996-2000. Creada por CLAMP.

PARA MUJERES ADULTAS O ADOLESCENTES:

JOSEI 女性 (para mujeres adultas o adolescentes). Exponiendo la vida de las mujeres japonesas, ya sea con problemáticas universitarias o laborales. Ejemplo: Kyou Kara Maou, Gokusen: La trama cuenta las peripecias que sufre una profesora de matemáticas que acaba de egresar y consigue su primer empleo en la

⁶² Padilla, op. cit., p. 20

⁶³ citada en Álvarez, op. cit., p. 28





Preparatoria Shirogane, la cual le asigna al grupo más conflictivo de toda la escuela y ahora la nueva profesora tendrá que lidiar con ellos.

PARA MUJERES ADOLESCENTES (HOMOSEXUALES):

SHÔJO-AI. Aborda temas sobre lesbianismo.

YURI (para mujeres). Romance homosexual entre chicas o mujeres. Ejemplos: Shoujo Kakumei Utena, Kannazuki no Miko . Yami to Boshi to Hon no Tabibito y Strawberry Panic!: La trama transcurre en Astraea Hill, en donde hay tres institutos para mujeres y una casa para que vivan las estudiantes de las tres escuelas. Todo empieza cuando Nagisa Aoi es transferida al cuarto grado de la Academia St. Miatre. En su primer día, conoce a Shizuma Hanazono, que también asiste a S. Miatre, y que es conocida por el nombre de "Etoile". A través de la serie se van dando otras relaciones entre las estudiantes, además de que se van observando los secretos que esconde Shizuma, mismos que podrían llegar a perjudicar su relación con Nagisa.



Strawberry Panic!, 2005-2006. Creado por Sakurako Kimino.

PARA HOMBRES ADOLESCENTES:

SHÔNEN 少年 (para muchachos). Trata temas de acción, deportes y violencia, entre otros. Está dirigido específicamente a adolescentes de sexo masculino aunque también puede llegar a interesarle a las chicas. Es el género más distribuido en todo el mundo. Ejemplos: Astroboy, Detective Conan, Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco: "Es la historia de un grupo de jóvenes guerreros denominados "Caballeros", quienes luchan por proteger a la diosa Atenea de las fuerzas del mal. Su mayor arma es su energía interior o "cosmos", mientras que sus puños y armaduras, inspiradas en constelaciones y seres de la mitología griega, son su protección. En otras palabras, la serie de Los Caballeros del Zodiaco, no se reduce al clásico enfrentamiento entre el bien y el mal, sino que retrata una lucha por el futuro





del planeta, cuya compleja estructura psicológica, pondrá a prueba valores arraigados como lo son la amistad, el amor, la justicia y la propia vida humana⁶⁴.



Los Caballeros del Zodiaco, 1986. Creado por Masami Kurumada.

ARTES MARCIALES. Para los jóvenes existe este género, en donde se presentan escenas de acción y lucha. Álvarez cita a McCarthy de la siguiente manera para hablarnos de Dragon Ball; "Son Goku es un niño huérfano que sabe de artes marciales y ha sido entrenado por el Maestro Roshi; Goku conoce a Bulma, hija del dueño de Corporación Cápsula, quien tiene el capricho de buscar las esferas del dragón para poder encontrar un novio; entonces a partir de eso comienzan las aventuras de Goku y Bulma, en busca de las esferas, combatiendo peligros constantes y conociendo nuevos amigos como Yamcha, Chaos, Ten Shin

Han, Oolong, Pooal y Krillin entre otros más⁶⁵.



Dragon Ball, de Akira Toriyama, 1986.

DEPORTES (Spokon). La vida de los personajes gira alrededor de los deportes, tienen que pasar obstáculos y derrotar a otros equipos para poder llegar a ser los mejores. Ejemplos: The Prince of Tennis, Inazuma Eleven, Eyeshield 21 y Supercampeones: "Tsubara Ozora ha estado jugando fútbol soccer desde que era muy pequeño; se cambia a una nueva ciudad donde enseguida se mete a un equipo de fútbol, el cual fundó el jugador internacional Roberto Honma. El equipo participó en muchos torneos de fútbol soccer y siempre buscaron ser los mejores hasta ganar una Copa Mundial"⁶⁶.

KEMONO. Humanos con rasgos de animales o viceversa. Ejemplo: Tokyo Mew Mew, Black Cat, Inuyasha.

⁶⁴ Padilla, op. cit., p. 29

⁶⁵ citada en Álvarez, op. cit., p. 29

⁶⁶ citada en ibídem, p. 30





PARA HOMBRES ADULTOS O ADOLESCENTES:

SEINEN 青年 (para hombres adultos o adolescentes). Con temas de violencia, sexo, argumentos políticos. Ejemplo: Genshiken: "Kanji Sasahara tiene una pasión secreta por el manga y el anime. Así que cuando comienza la universidad, entra a un club relacionado con esto, en los primeros días se sentía muy orgulloso, pero con el paso del tiempo se da cuenta de que los demás participantes tenían más conocimiento que él. La historia comienza a tomar fuerza cuando entra al club un joven que encaja perfectamente en el estereotipo de un otaku, pero que se viste a la moda y tiene mucha fama entre las jóvenes"⁶⁷.



Genshiken, 2002-2006. Creado por Shimoku Kio.

PARA HOMBRES ADOLESCENTES (HOMOSEXUALES):

SHÔNEN-AI (amor de muchachos). Temas de homosexualidad. Aquí los protagonistas son dos hombres muy atractivos que se atraen. Físicamente son frágiles muchachos de escuela, adolescentes enamorados.

YAOI ("no es malo ni es bueno"). Se tratan temas a partir de la visión romántica. Los dos principales protagonistas son varones de un popular manga shônen comercial, y son representados en la historia como amantes. Físicamente son adultos jóvenes, de amplios hombros. Ejemplos: Gakuen Heaven, Sensitive Pornograph, Junjou Romantica, Gravitation, Loveless: El hermano mayor de Aoyagi Ritsuka, Aoyagi Seimei es asesinado y a partir de ese momento, deja de ser el mismo, pues adquiere una segunda personalidad, dejando atrás lo que una vez fue, antes de que muriera su hermano. Su nueva personalidad es fría, seria y desconfiada. Ritsuka cambia de escuela, en el primer día, a la salida de clases conoce a un adulto, quien afirma que fue amigo de su hermano Seimei. Ritsuka descubre, a través de Soubi, que su hermano fue asesinado por la Organización de las Siete Lunas. Por lo que ahora, el objetivo principal

⁶⁷ citada en ibídem, p. 23





de Ritsuka es encontrar a los asesinos de su hermano y matarlos.



Loveless, 2002-2005. Creado por Yun Koga.

MECHA-AI. Al igual que el Mecha, tiene como personajes a robots gigantes con la diferencia de que éstos muestran su homosexualidad.

BISHOJO/BISHONEN (muchacha/muchacho). Aquí, los personajes del manga son dibujados de una manera muy estilizada y etérea, destacando sus grandes ojos y sus rasgos –en los hombres- muy femeninos.

CONTENIDO ADULTO ERÓTICO/PORNOGRÁFICO:

ECCHI (travieso). Con situaciones casi sexuales llevadas de un modo cómico o conocido como ero. Ejemplos: Golden Boy, Vandread, To Love-Ru, Sora no Otoshimono, Green green: Se desarrolla en la escuela Kanenone Gakuen, exclusiva para hombres; ésta escuela acoge a un grupo de mujeres provenientes de otro instituto,

durante el verano y además es como una prueba para ver si Kanenone puede ser más adelante una escuela mixta, sin embargo, los jóvenes lo ven únicamente como una oportunidad para perder su virginidad.

SHOTA-CON. Muestra relaciones que se dan entre hombres mayores y niños. Ejemplos: Boku no Pico, Papa to kiss in the dark. Algunos pasan a ser completamente yaoi.

LOLI-CON. Muestra relaciones que se dan entre mujeres y niñas. Ejemplos: Kodomo no Jikan. Algunos pasan a ser completamente yuri.

KINSHINSOUKAN. Relaciones románticas/eróticas entre miembros de la misma familia. Ejemplos: Aki Sora, Papa to Kiss in the Dark, Yosuga no Sora, Ore no Imoto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai, Kiss×sis, Boku wa Imoto ni Koi o Suru.

HAREM. Muchas mujeres son atraídas por un mismo hombre. Ejemplos: Rosario + Vampire, To Love-Ru, Love Hina, Onegai Twins, Sora no Otoshimono, To Aru Majutsu no Index.

HAREM REVERSO. Muchos hombres son atraídos por una misma mujer. Ejemplos: Ouran High School Host Club, Fruits Basket, Starry Sky.

HENTAI (H, "pervertido o extraño"). "Es aplicable al anime y al manga. Las obras son dirigidas a un público adulto por su explícito -y gráfico- contenido





de tipo sexual. Abarca tanto la comedia como el horror. A pesar de que la mayoría de las historias de este género tratan historias huecas, existen algunas tramas complejas e interesantes, sin que por ello dejen de lado el erotismo⁶⁸. Ejemplo: La Blue Girl, Yosuga no Sora y Bible Black: El protagonista de la historia es un estudiante que descubre un libro de magia negra, este libro fue utilizado por un grupo de jóvenes que realizaban hechizos y sacrificios para obtener lo que querían. Ahora Minase, se da cuenta de que puede controlar los deseos sexuales de las personas convirtiéndolos en unos pervertidos y haciendo que las jóvenes lo deseen de una manera apasionada. Aquí se manejan muchos conjuros y poderes sexuales, rasgo que caracteriza a esta serie.

DOJINSHI (“creación o publicación proveniente de la gente misma”). Son obras creadas por los fans –también llamados fanzines- éstas toman los personajes y los universos de mangakas reconocidos y dan vida a nuevas historias. Aquí tienen origen las versiones H.

FANTASÍA Y CIENCIA FICCIÓN:

FANTASÍA. Suele recopilar material sobre mitos y fábulas que existen tanto en la cultura japonesa como extranjeras. A veces el producto final suele ser la combinación de ambas.

FANTASÍA BASADA EN TRADICIONES JAPONESAS. Se basan en tradiciones religiosas que tienen en Japón y de ahí salen varias ideas para realizar un anime.

CIENCIA FICCIÓN. Es un género muy popular en Japón ya que ha hecho que muchos otakus formen sus clubes de fanáticos, estas historias suelen manejar diferentes perfiles y nacionalidades⁶⁹. Dentro de este género existen varios subgéneros. Álvarez cita a McCarthy para hablarnos sobre Neon Genesis Evangelion: “Serie basada en hechos anunciados por el Apocalipsis; la historia comienza a desarrollarse a partir del final del milenio, cuando un meteorito se estrella en la Antártica, la cual hace que la mitad de la población de la tierra desaparezca. A raíz de este suceso, la ONU comienza la reconstrucción de la civilización y se supone que para el 2015 ya hay un mundo lleno

⁶⁸ Fernández Flores, Mayela. (2000). *El Anime japonés, un relato shoujo: para niñas*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México, p. 7

⁶⁹ citado en ibídem, p. 24





de paz y tranquilidad, pero en ese instante es cuando aparece un nuevo peligro: unos seres que se hacen llamar ángeles llegan a Tokio 3 con armas para destruir el resto de la humanidad; con todo esto se crea el proyecto NERV que tiene bases posicionadas en el mundo entero. En la base de Tokio 3 se encuentra Shinji Ikari, que es el personaje principal de la historia y dueño de NERV. Este proyecto se encarga del mantenimiento, revisión y el uso de los Evangelion, que son robots operados por personas capacitadas. Todos los episodios se basan más que nada en la lucha contra los ángeles para evitar que la Tierra sea destruida⁷⁰.



Neon Genesis Evangelion, 1995-1996. Creado por Hideaki Anno.

CIENCIA FANTÁSTICA. Es una rama de la ciencia ficción, que llega a combinarse con el mundo de la magia y la fantasía.

CYBER PUNK. Álvarez cita a Zarate: “Es un subgénero de la ciencia ficción que se llegaba a identificar con la ficción despótica, pero poniendo un énfasis a la tecnología como parte de la caída del orden social. Además, maneja mucho el futurismo en todas sus animaciones⁷¹. Un ejemplo es Akira y Ghost in the Shell: “Trata sobre un proyecto secreto que salió mal, a la máquina le cae un virus, provocando que se salga de control. Motoko Kusanagi es una mayor encargada de las operaciones encubiertas de la Sección 9, que es especialista en crímenes tecnológicos; Kusanagi es también una máquina, un cyborg, capaz de realizar hazañas sobrehumanas, de acuerdo a lo que se requiera dentro de su trabajo⁷².”



Ghost in the Shell, 1989-1991. Creado por Masamune Shirow.

POST-APOCALÍPTICO. La historia sucede en un mundo devastado.

⁷⁰ citada en ibídem, p. 24

⁷¹ citado en ibídem, p. 26

⁷² citado en ibídem, p.26





Ejemplo: El Puño de la Estrella del Norte, Highschool of the Dead, Neon Genesis Evangelion.

MECHA (meka). Término proveniente de la palabra inglesa Mechanical y que en Japón es muy popular para designar a robots humanoides, los cuales tienen la particularidad de ser de proporciones exageradas y belicosos, aunque su empleo no sea necesariamente con fines de destrucción. Con la premisa de que robot y humano dependen íntimamente uno del otro. Padilla cita a McCarthy para hablarnos sobre Mazinger Z: “Se representa la unión fisiológica, casi psíquica, entre la máquina y su piloto (estaban unidos por su destino), un joven quien lo conducía a través de una serie de espectaculares aventuras, luchando contra el mal y venciendo a los enemigos de la humanidad”.⁷³

CONTENIDO PARA ADULTOS (TRAMAS COMPLEJAS):

GEKIGA. Término usado para los anime dirigidos a un público adulto, aunque no tiene nada que ver con el hentai. El término, literalmente, significa “imágenes dramáticas”. Ejemplos: Omohide Poro Poro, Hotaru no Haka.

MEITANTEI. Es una historia policíaca. Ejemplos: Sherlock Holmes, Detective Conan, Death Note.

ADAPTACIONES LITERARIAS:

De acuerdo con Poitras, citado por Álvarez, trata sobre “trabajos literarios convertidos en animación, como los títulos en las obras clásicas animadas de las series japonesas de la literatura, hechas para la difusión de TV a mediados de los ochenta”⁷⁴. Ejemplo: Heidi: un libro infantil escrito por Johanna Spyri, convertido en anime, dirigido por Isao Takahata. Heidi es una niña que tiene cinco años de edad y es huérfana. La historia comienza cuando la tía de Heidi, llamada Dete, la lleva a los alpes suizos a vivir con su abuelo. Al principio, el abuelo no está contento de tener la responsabilidad de cuidar a su nieta, pero con el paso del tiempo, hace que vaya cambiando su carácter. Justo cuando se están adaptando el uno al otro, llega Dete para llevarse a la niña, tras haber encontrado trabajo en Frankfurt; Heidi entonces va a ser la dama de compañía de la hija del señor Sesemann, debido a que ésta no puede caminar. Heidi se hace amiga de Clara, pero tiene que aguantar a la estricta señorita Rottenmeier. Heidi regresa a

⁷³ citada en Padilla, op. cit., p. 27

⁷⁴ citado en Álvarez, op. cit., p. 30





las montañas y es ahí cuando Clara va a visitarla y milagrosamente comienza a caminar.

CRÓNICAS DE GUERRA.

Adaptaciones literarias sobre todo lo relacionado con la Segunda Guerra Mundial. Como dice Poitras, citado por Álvarez, "Muchos escritores japoneses han producido ensayos, novelas, autobiografías basadas en las experiencias que tuvieron en tiempos de guerra. Muchas de estas adaptaciones presentan la perspectiva a través de la óptica de los niños que vivieron la guerra"⁷⁵. Un ejemplo de este género es La tumba de las luciérnagas: Trata sobre dos niños japoneses que viven en plena Segunda Guerra Mundial: "Seita es un joven de 16 años que tiene que cuidar a su hermana de 7 años, ya que su padre se encuentra en la marina y su mamá se encuentra enferma. En uno de los bombardeos, Seita, Setsuko y su madre corren al refugio para sobrevivir; ellos llegan, pero su madre fallece en el intento. Los hermanos se tienen que ir a vivir con una tía pero con el paso de los días, ésta se empieza a quejar de que los niños comen mucho y de que no tiene para solventarlos; es entonces cuando los hermanos se van de esa casa y tratan de sobrevivir hasta que finalice la guerra"⁷⁶.



La tumba de las luciérnagas, 1988. Dirigida por Isao Takahata.

VIOLENCIA, COMEDIA, ROMANCE:

GORE. Es de acción y violencia. Ejemplo: Efen Lied, School Days.

COMEDIA. Álvarez nos dice, citando a Poitras y a McCarthy: Es en la actualidad una parte fundamental dentro de la animación japonesa, aquí suceden cosas realmente divertidas que duran a lo largo de la trama, ya que en otros géneros los momentos que manejan de comedia son realmente pocos; en este género, se hacen parodias o sátiras de otras

⁷⁵ citado en ibídem, p. 31

⁷⁶ citada en ibídem, p. 31





animaciones. Un ejemplo es Excel Saga: "La protagonista de la serie es una joven hiperactiva llamada Excel, que trabaja para una compañía secreta que quiere dominar al mundo. El jefe de esa compañía es II Palazzo, que está convencido de que el mundo está mal y lo primero que debe hacer es matar al creador del manga de Excel Saga; durante los capítulos, se ve cómo Excel trata de completar todas sus misiones, que siempre fallan por cualquier motivo, además de que hace parodias de muchas series de anime"⁷⁷.



Excel Saga, 1997, creada por Koshi Rikudo.

ROMANCE. Es un tema de muchos anime. Puede también ser un factor significativo en muchas demostraciones de otros géneros. Ejemplos: *Lovely Complex*, *School Rumble*, *Love Hina*, *Toradora!*, *Kaicho wa Maid-sama!*

Nos parece también importante tomar la clasificación de Susan Napier que, aunque es bastante general, cumple con la función de ofrecernos un amplio panorama de la producción actual del anime. La intención de Napier es "ver una gran variedad de anime en términos de los tres modos principales que ha denominado el apocalíptico, el festival, y el elegíaco. El apocalíptico es quizás el modo más evidente, ya que una visión de la destrucción de todo el mundo parece ser un elemento básico en todas las culturas. Es sin duda una parte importante de la cultura cinematográfica estadounidense, que van desde la invasión extraterrestre del cine de los cincuenta hasta finales de 1990 con un exagerado número de películas con el tema del fin del mundo como *Armageddon* o *El día después de mañana*. Es importante señalar que el género apocalíptico puede ir más allá de la catástrofe material (aunque está bien representado en un gran número de anime japonés), para incluir las formas más íntimas del apocalipsis, como la espiritual, o incluso, las patológicas. Los efectos visuales flexibles a disposición de la animación hacen del Apocalipsis un tema natural para el medio, pero es en la interacción de los personajes que el anime ofrece sus más distintivas visiones del apocalipsis"⁷⁸.

⁷⁷ citado en *ibídem*, p. 27

⁷⁸ Napier, *op. cit.*, p.13





Igualmente importante en el anime es el modo de la fiesta. "Festival" aquí se usa como una traducción directa del término japonés "Matsuri", pero el término "carnaval" como fue teorizado por Mijail Bakhtin tiene connotaciones muy similares. Según Bakhtin el sentido de "carnaval del mundo" se basa en una "experiencia de cambios y transformaciones, de muerte y renovación". Este privilegio del cambio está en el corazón de la animación, pero la estructura narrativa de la animación y los temas también pueden ser carnavalescos. Desde el punto de vista de Bakhtin, el carnaval es un período liminal⁷⁹ desordenado que expresa "la relatividad feliz de toda la estructura y el orden, de toda autoridad y toda posición (jerárquica)". Por un breve momento las normas son transgredidas o realmente invertidas. Las normas sexuales y de género se rompen o se invierten, y un estado de intensidad maníaca reemplaza la restricción convencional. Las comedias suelen ser los lugares más obvios de la modalidad de carnaval / festival, y se puede sugerir que el cambio de sexo en comedias como *Some like it hot* en Estados Unidos o *Ranma 1/2* en Japón, son especialmente carnavalescos en sus travesuras implícitamente

transgresoras. Una vez más, la flexibilidad visual de la animación, con su paleta de colores intensos y la capacidad de transformar las figuras, formas, e incluso el espacio mismo, también lo convierten en un medio particularmente adecuado para el extremo y grotesco modo de la fiesta.



Ranma 1/2, 1989, Takahashi Rumiko.

El modo melancólico o elegíaco, con sus implicaciones de pérdida, dolor, y ausencia, puede parecer al principio un modo menos evidente para los espectadores occidentales, que están acostumbrados a que las emociones se representen a grandes pinceladas en la animación, es decir, a grandes rasgos, de una manera muy generalizada. En películas de acción el modo melancólico no es una categoría muy amplia en Occidente, incluso en películas como *The Way We Were*, con

⁷⁹ Liminal: Perceptible por los sentidos, queda dentro de los límites de lo que se puede percibir conscientemente.





su luto por un momento romántico más inocente, o incluso Blade Runner, con el privilegio de la verdadera respuesta emocional en reacción a la creciente deshumanización, podrían ser considerados como candidatos. En Japón, el modo melancólico, en términos de un sentido lírico de duelo (a menudo relacionada con una aguda conciencia de la disminución de la cultura tradicional) es un elemento importante tanto en el anime como en el cine de acción en vivo. A pesar de lo anterior es importante reconocer la inmensa gama que existe de anime – su fascinante variedad de géneros, su mezcla de elementos tradicionales y modernos, y su conjunto heterogéneo de las subjetividades-, también es gratificante ver cómo los modos de apocalipsis, festival, y la elegía aparecen continuamente, la reelaboración y la recombinación de sí mismos a través del gran tapiz de la animación contemporánea.

El anime ofrece una amplia variedad de géneros, cubriendo prácticamente todos los sectores de la sociedad. Y es interesante observar que las divisiones por tipo de público se encuentren en ocasiones tan poco marcadas, ya que un manga dirigido hacia el sector masculino adolescente también puede llegar a gustarle a las mujeres y viceversa. Se tomarán las características correspondientes del o los géneros que se elegirán para encuadrar el cortometraje de este proyecto. Para

cerrar este capítulo, agregaremos información adicional sobre el anime en el cine, ya que también es importante considerar las estilísticas empleadas por los directores más reconocidos y las temáticas que exponen.

3.6 ANIME Y CINE: DIRECTORES RECONOCIDOS

Dentro de la historia del dibujo animado japonés o anime, son tres los nombres que destacan por derecho propio: Osamu Tezuka, también conocido como el “el dios del manga” y creador de Astroboy; Katsuhiro Ōtomo, autor de Akira; y por supuesto Hayao Miyazaki, el autor más reconocido a nivel mundial por obras como El viaje de Chihiro y El Castillo Ambulante.

Osamu Tezuka

Como lo hemos mencionado anteriormente, el distintivo de “ojos grandes” tan característico de la animación japonesa fue inventado por Tezuka, esta manera de dibujar se inspira en los dibujos animados de la época como Betty Boop y Bambi y Mickey Mouse de Walt Disney. Osamu se distingue por su gran productividad, el Manga Obras Completas de Osamu Tezuka cuenta con unos 400 volúmenes,



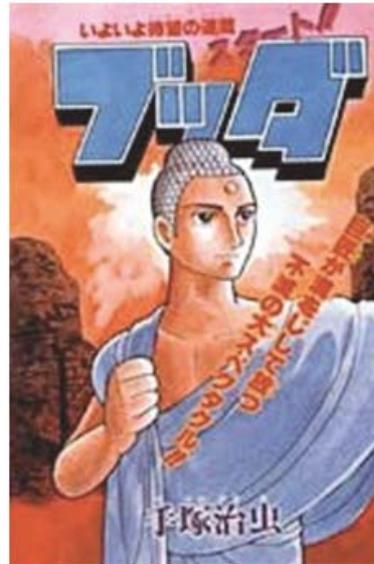


más de 80.000 páginas, pero aun así, no es completa. Su obra completa incluye más de setecientos manga con más de 150.000 páginas. Sin embargo, la gran mayoría de su trabajo nunca ha sido traducido del original en japonés y, por lo tanto, es inaccesible para las personas que no saben leer japonés.

Su primer trabajo de importancia lo realizó a los veinte años. Se trata de la serie Shin Takarajima ("La nueva Isla del Tesoro"), pero hasta los años cincuenta no surgieron la mayor parte de sus grandes y famosos personajes, como Janguru Taitei, Tetsuwan Atomu ("Astroboy") y el no menos famoso Ribbon No Kishi ("La princesa caballero"), considerado el primer manga del género shojo de la historia. El éxito continúa con series como Hi no Tori ("Fénix"), 1954. Realizó otras series como Black Jack (1973-84), Buda (1972-83) y Adolf (1983), dando un giro profundo con la culminación de la serie MW (1976 - 1978), en la que abordó temas muy poco frecuentes en el manga de la época, como la homosexualidad, la corrupción política o las armas químicas.

Buda es una magna obra publicada en ocho volúmenes que recrea de manera documentada aunque muy personal, la vida de Sidartha Gautama Buda, el primer hombre en acceder a la iluminación y fundador del budismo. En esta obra cumbre, Tezuka consigue exponer al lector a algunas de las bases

más serias y profundas del Budismo hilvanando con maestría las anécdotas que rodean la vida de Buda desde su nacimiento hasta su muerte.



Portada del volumen 6 del manga Buda, (1972-83), Osamu Tezuka.

Fénix es, por otra parte, la obra más íntima de Tezuka. Aunque no pudo finalizar antes de su muerte, el prestigio de esta obra de Tezuka ha aumentado exponencialmente con los años. En Fénix se recrea la eterna búsqueda del ser humano por la inmortalidad a través de una serie de historias que suceden en tiempos diferentes con civilizaciones que nacen y perecen. El quinto volumen, Ho-o (Karma), es considerado el corazón de esta obra, en donde se plasma de manera magistral la progresiva transformación de un criminal y su abandono del mal. Recientemente, la NHK japonesa ha editado esta obra





en DVD tras cuarenta años de trabajo con los últimos avances digitales de imagen y sonido, sustentada además en una banda sonora ejecutada por la orquesta filarmónica de la cadena pública japonesa. Esta auténtica joya de la animación tiene traducción al inglés pero todavía no está disponible en español.

Entre las obras menos conocidas del genio nipón cabe destacar por su belleza *Mañana los pájaros*, oda apocalíptica del fin de la raza humana a mano de unos pájaros superdesarrollados y *Oda a Kirihito* en la que Tezuka guía por unos de sus escenarios favoritos, el mundo de la medicina, de la ciencia y del humanismo. En “El árbol que da sombra” (*Hidenari no Ki*, 1981), aborda la época final del shogunato (1850-1870), tomando como hilo conductor las aventuras de sus antepasados médicos, que tenían restringido el ejercicio de la medicina occidental “holandesa”, frente a la medicina oficial “evidencialista”.

Tezuka murió el 9 de febrero de 1989, a la edad de 60 años. En la ciudad de Takarazuka, Hyogo, donde Tezuka se crió, se abrió un museo en su memoria y una serie de estampillas fueron publicadas en su honor en 1997. Además, a partir de 2003 la compañía de juguetes japonesa Kaiyodo comenzó a fabricar una serie de figuras de las creaciones de Tezuka, incluyendo la Princesa Caballero, Unico, el Phoenix,

Dororo, maravilloso Melmo, embajador de Magma y muchos otros.



Estampillas publicadas en 1997 en honor a Tezuka.

Aún después de su muerte se siguen tomando como punto de partida sus obras, por ejemplo la película anime japonesa del 2001 *Metropolis* está basada en el manga del mismo nombre de Osamu Tezuka, publicado en 1949. Se basa vagamente en la épica *Metrópolis* de Fritz Lang, de 1927. Cuyo director fue Hayashi Shigeyuki, alias Rintaro (creador junto a Tezuka de “Astroboy” -Tetsuwan Atomu-) y como guionista: Katsuhiro Otomo, mundialmente conocido por llevar a la gran pantalla a *Akira*.



A la izquierda, portada del manga *Metropolis*, 1948, de Tezuka. A la derecha, portada de la película animada, 2001.





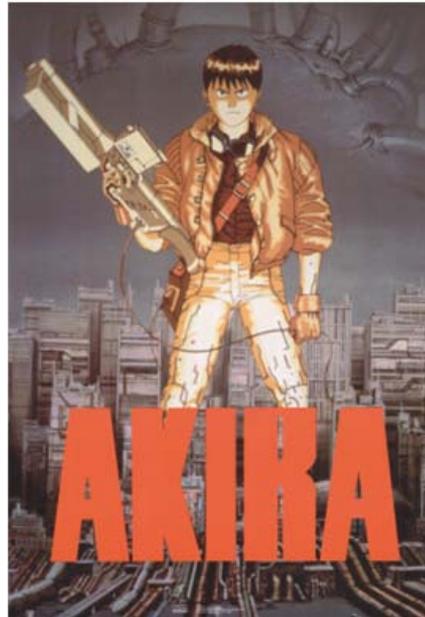
Katsuhiro Otomo

Otomo nació en Hasama, en la prefectura de Miyagi, en 1954. Estudió en el instituto Sanuma, cuna de varios artistas de manga. Es adicto a las películas norteamericanas, en especial a 2001, Una Odisea en el Espacio (1968) de Stanley Kubrick y a Rebelde sin causa (1955), de Nicholas Ray. También es un fan entusiasta del cómic americano y, especialmente, del europeo.

Su debut en el mundo del manga se produjo con *Jyu-sei* (conocida en Occidente como *A Gun Report*, 1973), una adaptación de Matteo Falcone, la obra de Prosper Mérimée para la revista *Manga Action*, de la editorial Futubasha. Empezó a publicar historietas cortas a mediados de los setentas y no fue hasta varios años más tarde cuando realizó su primera obra más extensa (algo más de 200 páginas, todavía breve para los estándares japoneses): *Domu* (Pesadillas), publicada entre 1980 y 1982 y que obtuvo el premio SF Grand Prix a la mejor obra de ciencia ficción, que hasta entonces solamente se había otorgado a novelas. Más que una historia de ciencia ficción, nos encontramos una trama del género del terror psicológico, donde, como en muchas de sus historias, están presentes los grandes complejos urbanos, la violencia y la parasicología.

En 1982 inició la que sería su ópera prima: *Akira*. Un gigantesco relato de más de dos mil páginas: la

acción se desarrolla en el año 2030 y la sociedad japonesa de esa época exhibe un férreo autoritarismo basado en el conocimiento científico y en los avances tecnológicos. Hay, además, un sólido aparato represivo, un Estado militarizado y mutantes poseedores de extraños superpoderes vinculados a la experimentación genética. En 1988 Otomo se encargaría de llevar este manga a la pantalla con su versión anime:



Akira, 1988, Katsuhiro Otomo.

“Akira es el principio del universo, a cuya búsqueda están abocados científicos, políticos, militares y empresarios en el año 2019 en Neo Tokio (la explosión de la bomba ocurrió el 16 de julio de 1988, concordando con el estreno de la película). El dibujo animado sobresale por su técnica, en la cual se destaca un realismo que por





momentos da la sensación de ser la fotografía de un filme con actores”⁸⁰.

Es un muestrario sociológico de una urbe moderna, donde pululan pandillas de adolescentes que surcan la ciudad en moto, antros nocturnos donde se venden drogas, grupos terroristas, rebeldía en la población, alumnos que no obedecen a sus profesores y prostitución callejera.

Visualmente es un filme de animación espectacular que registra el movimiento febril de helicópteros y motos, así como sorprendentes efectos que muestran explosiones y la destrucción de la ciudad.

Desde el final de Akira, sus trabajos en cómic han sido escasos, y principalmente realizando guiones para otros dibujantes. A principios de los noventas, Otomo dejará el manga para dedicarse por completo al cine, salvo en contadas excepciones. En 1991 estrena el largometraje de imagen real World Apartment Horror: El argumento gira en torno a un yakuza (término que designa a la mafia japonesa) que debe expulsar a unos inmigrantes ilegales que han ocupado un apartamento, con el objeto de que sus jefes puedan vender el solar.

Durante muchos años, Otomo ha trabajado activamente en otros campos, realizando ilustraciones publicitarias, diseños de escenarios y personajes, animaciones breves, etc., lo que ha hecho que su producción de historietas sea escasa en comparación a la media de los ilustradores japoneses.

Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki nació en Tokio en 1941. Su juventud la marcan la guerra y la imagen de una madre enferma que permanecerá en cama durante nueve años. Su padre y su tío dirigen una sociedad que fabrica timones para aviones. Muestra rápidamente una gran pasión por la aviación y, más tarde, por el dibujo. En 1963, provisto de un título de economista, entra a Toei Animation, el estudio más importante de Japón. Cuando entra a Toei, Miyazaki tiene veintidós años y en el país impera la moda de las series largas de televisión. Los efectivos del estudio son enormes (más de 500 empleados) y Miyazaki se siente pisoteado por este gigantismo. Con su compañero Isao Takahata, sueña con guiones más sutiles, capaces de divertir tanto a padres como a hijos. En 1968, colaboran en Horus, príncipe del sol, que por su narración marca un antes y un después en el mundo de la animación nipona. En 1971, Miyazaki y Takahata abandonan Toei. Miyazaki tiene varios empleos

⁸⁰ Cáceres, G. (2004). *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre cine de animación*.

Buenos Aires: La Crujía, p. 36





en diferentes productoras, siempre con el mismo objetivo: hacer un largometraje. Pasarán ocho años antes de crear *Arsene Lupin* y *El Castillo de Cagliostro* (1979). Después deja temporalmente los dibujos animados para firmar un manga en siete entregas, *Nausicaä, el valle del viento*, que es su primera creación original relevante. En la historia, que narra el combate de una princesa que vive en un planeta consumido por la industria, encontramos dos elementos que se repetirán en sus películas: el pacifismo y la obsesión por la ecología⁸¹.

Hayao Miyazaki es considerado el mejor cineasta japonés de animación. El público de occidente comenzó a descubrir su obra -en un orden que no respeta la cronología- con *Porco Rosso* en 1992, película que relataba las aventuras de un cerdo aviador. Desde entonces, cada uno de sus largometrajes ha provocado gran sensación y verdaderos fenómenos sociales. Miyazaki subió todos los escalones dentro de la profesión (animador, guionista, realizador, productor) hasta acceder a la independencia total en 1985 con la creación de Studio Ghibli (patronímico elegido por Miyazaki en memoria a un avión de caza italiano).

Miyazaki realiza seis largometrajes de los cuales cuatro hacen estallar las recaudaciones de taquilla: *Mi vecino Totoro* (1988): dos millones de espectadores; *Porco Rosso* (1992): tres millones; *La princesa Mononoke* (1997): diecisiete millones; y *El viaje de Chihiro* (2001): veintitrés millones. Tras recibir un Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín y un Oscar por *El viaje de Chihiro*, Miyazaki enlaza con otros dos cortos destinados al Museo Ghibli, un museo que en gran medida está consagrado a sus obras y que tiene una gran aceptación. En 2004 dirige *El Castillo Ambulante* y en 2008 *Ponyo en el acantilado* (en México "El secreto de la sirenita") es su más reciente obra maestra⁸².



Mi vecino Totoro, 1988, Miyazaki.

⁸¹ disponible en www.nausicaa.net/miyazaki

⁸² consultado en www.es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki





Sobre la producción de este director, también podemos mencionar lo siguiente: “el sentido cinematográfico de Miyazaki es palpable en sus encuadres, en las audaces angulaciones, en los continuos travellings y en esos planos lejanos que parecen querer abarcarlo todo. Asimismo, la gama de llamativos colores otorga al filme virtudes pictóricas”⁸³.

“Aunque en El viaje de Chihiro el director apela por tramos a la tecnología computarizada, la mayor parte del filme está realizada en forma artesanal, estilo de producción que reivindica estéticamente y cuyo dominio se aprecia en el hecho de que los personajes se mueven libremente sin recortarse sobre los fondos. Miyazaki es un entusiasta de los storyboards, que él mismo realiza con maniático perfeccionismo. Además dibuja gran parte de los cuadros de sus películas: en La princesa Mononoke hizo ochenta mil de un total de ciento cincuenta mil”⁸⁴.

Como pudimos ver a través de este capítulo, el anime es un producto cultural de gran fama alrededor del mundo debido a varios motivos:

- La estilística distintiva que emplean sus autores (que varía de acuerdo a los creadores, a los temas, a los personajes

y géneros que se manejen, pero que conservan ciertos esquemas básicos: ojos grandes y detallados de colores llamativos).

- Las referencias que hace sobre culturas de todo el mundo (que lo hacen un tipo de animación universal).

- Los valores que expone: la amistad, la perseverancia, la sinceridad, el auto sacrificio, etc.

- Las temáticas que trata (las cuales han ido evolucionando junto con la sociedad contemporánea, llevando a un oscurecimiento: pues retratan la complejidad de la psicología humana y sus profundas problemáticas actuales como la disfunción familiar, la muerte, la carga del pasado, etc.; además de que hay un creciente interés hacia la fantasía –debido a la sociedad cambiante en la que nos encontramos-).

- La amplia variedad de géneros que han surgido para prácticamente todo sector de la sociedad.

Todas estas características han convertido a la animación japonesa en un fenómeno cultural pop, en donde sus seguidores han adoptado algunos de sus elementos haciéndolos parte de su vida cotidiana, identificándose del resto de la sociedad. El anime es actualmente parte de nuestra estilística visual, está muy insertado no sólo en nuestro país, sino en todo el mundo.

⁸³ Ibídem, p. 87

⁸⁴ Ibídem, p. 89





Diseño de
Animación
CAPÍTULO IV



Diseño de Animación

En este capítulo abordaremos los elementos básicos de la animación en cada etapa: preproducción, producción y postproducción, centrándonos en la preproducción, que es la etapa que encuadra el desarrollo de la propuesta para un cortometraje de anime. Veremos cómo se lleva a cabo el diseño de personajes desde su documentación hasta su diseño final con sus hojas de modelo y algunas características específicas para dibujar en estilo manga/anime.

4.1 ELEMENTOS DE LA ANIMACIÓN: LA PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la fase más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El mayor esfuerzo productivo se realiza en esta fase. El equipo de producción atenderá a la resolución de los problemas que planteen las personas y los medios precisos para la realización del programa. En primer lugar, se encargarán de la supervisión y corrección del guion técnico, del que se distribuirán copias a los miembros del equipo técnico y artístico. En esta fase de preproducción se contratan los equipos técnicos, artísticos, de edición, etc. con los que se contará durante la realización del proyecto. Todo el material previamente citado, será de vital ayuda para que el equipo de producción pueda visualizar el volumen de trabajo a desarrollar. El final de la fase de preproducción se resume en la confección de un plan de trabajo en el que quedarán programadas las actividades que se deberán efectuar para ajustarse a las previsiones del equipo de producción.





El primer paso para comenzar el proceso de preproducción es pensar en cuál será la historia que se desea comunicar, una vez que se tenga esa premisa, se pasará a su desarrollo en forma de guión literario. A continuación detallaremos las fases de la preproducción, poniendo especial énfasis a la parte del diseño de personajes, pues es la parte más importante para el desarrollo de este proyecto. Para dar inicio, veamos en qué consiste el guión.

4.1.1 EL GUIÓN

Podemos afirmar categóricamente que esta es una etapa imprescindible, pues es aquí en donde se planteará la historia que se quiere dar a conocer, se puede crear toda una situación para transmitir un determinado mensaje. Es una narración ordenada de lo que se desarrollará, en donde deberemos plantear primeramente qué es lo que se contará, quiénes participarán (quiénes son los personajes), las acciones, los lugares y una época para encuadrar el tema.

Comúnmente la animación comienza con un guión. Si no lo hay, existe al menos alguna idea de forma escrita –un boceto o tratamiento -. En televisión, una premisa escrita en una página es usualmente entregada para

cada episodio. Cuando una premisa es aprobada, se traduce a un boceto y éste se expande a un guión completo. Algunas películas y algunos dibujos animados de televisión más cortos pueden no tener un guión detallado. En cambio, la creación toma lugar fundamentalmente durante el proceso de storyboard. Cada serie de televisión tiene un editor de historia el cual está a cargo de este proceso. El editor de la historia y los escritores son quienes pueden contratar a freelancers, además de los miembros del staff. Los productores y directores contratan al editor de historia.

Cuando se haya establecido una historia, los personajes, las acciones, los lugares y una época para encuadrarlos, se pasará a la siguiente etapa, en donde se aplicarán los elementos del diseño y la teoría del color para la creación de los personajes.

4.1.2 DISEÑO DE PERSONAJES

En esta parte el diseñador da un concepto de lo que quiere transmitir, puede sentirse libre de expresar su estilo personal, es la planeación de la paleta de color que se utilizará para personajes y ambientes. Es en general, la estilística propia. Equivale a la





dirección de arte en la producción.

Como nos dice Preston Blair al comienzo de su libro titulado "Cartoon Animation", la creación y desarrollo de un personaje de caricatura puede ser una experiencia emocionante. Construir y desarrollar a un personaje no se trata simplemente de dibujar una figura, cada personaje tiene también su propia silueta, personalidad, rasgos, y gestos. El animador tiene que tomar estas cualidades en consideración para hacer que los personajes parezcan reales y creíbles.

Es aquí en donde se utilizarán los fundamentos del diseño, considerando los requerimientos planteados por el guión y haciendo un análisis profundo de los personajes para lograr un resultado que ayude a transmitir el mensaje. Para comenzar, revisemos algunos de los consejos de diferentes autores sobre el desarrollo de personajes.

4.1.2.1 ¿CÓMO EMPEZAR?

Desarrollar personajes realmente interesantes y originales requiere su tiempo. Desearemos hacerlos lo más diferentes posible de otros personajes. Podemos comenzar por escribir su biografía o una hoja de datos. De igual modo, podemos

comenzar directamente por dibujar a los personajes, lo que debemos hacer, es concebirlos como si fueran actores reales, conocerlos bastante bien para saber qué es lo que harán.

Debemos conocer profundamente a nuestros personajes para que podamos crear individuos con características únicas, se deberá recopilar tanta información como sea posible. Veamos los elementos ayudarán a lograrlo, comencemos por informarnos sobre cómo se clasifican los diversos tipos de gente.

4.1.2.2 TIPOS DE GENTE

La gente se ha caracterizado durante siglos por sus tipos y sus rasgos. "Durante la Edad Media existía la bilis negra (gente melancólica, sentimental, pensativa), la sangre (gente optimista, amorosa, alegre), la bilis amarilla (gente obstinada, que se puede enojar fácilmente) y la flema (gente serena y pacífica). Otro método divide el cuerpo en centros: la cabeza (vínculo a Dios), la pituitaria (integrada por lo emocional, lo físico y lo mental), la garganta (la creatividad consciente e intelectual), el corazón (el amor más grande, la hermandad, el auto-sacrificio), plexo solar (aspiración,





poder grupal, poder personal), el sacro (el sexo, dinero y miedo), y el centro raíz (la supervivencia). Carl Jung clasificó estos tipos de gente como los introvertidos y los extrovertidos, y más allá aquellos que experimentan la vida principalmente a través de la sensación, el pensamiento, el sentimiento y la intuición. La gente ha sido caracterizada, asimismo, como independiente, dependiente e interdependiente". Estos tipos de clasificaciones son de gran ayuda en el desarrollo de nuestros personajes. Hay que considerar también otras normas. La gente real, a menudo entra en conflicto con su opuesto. Usualmente la gente es una combinación de dos o más tipos. Entre más personalidad e individualidad tengan los personajes, mejores serán las historias.

Conocer estas clasificaciones será de gran ayuda para que con una combinación de dos o más tipos se pueda crear una personalidad rica y así lograr que la historia a contar sea interesante. Para definir las características de los personajes, tanto físicas como psicológicas, nos apoyaremos en las siguientes preguntas para crear sus perfiles.

4.1.2.3 PERFIL DEL PERSONAJE

No todas las preguntas que a continuación se plantean son necesarias o aplicables para cada personaje que desarrollemos. La información más importante es la que nos ayudará a ahondar en pensamientos, sentimientos y emociones de nuestros personajes. Entre más sepamos sobre ellos, mejor.

- Nombre.
- Sexo.
- Edad.
- Apariencia (altura, peso, color de cabello, color de ojos, talla, postura, características físicas sobresalientes).
- Movimiento (la manera en la que caminan, sus gestos).
- Manierismos.
- Voz (dicción, vocabulario, atributos inusuales).
- I.Q., habilidades, talentos, cualidades (imaginación, juicio).
- Personalidad, actitudes, temperamento. Las actitudes son las llaves para la comedia y para una situación de drama. Por ejemplo: ¿cuál es el más grande secreto de tu personaje?, ¿qué pasaría si fuera descubierto?, ¿qué es a lo que más le





teme?, ¿a causa de qué?; ¿cuál es su mayor decepción?; ¿cuál ha sido su momento más embarazoso?; ¿cuál ha sido la peor cosa que le ha sucedido?; ¿cómo afecta a tu personaje todo esto actualmente?; ¿qué es lo que lo pone furioso/frustrado/avergonzado?; ¿tiene autoestima?; ¿es solitario?, ¿pertenece a muchos grupos?, ¿a cuáles?; ¿Cómo se conecta con otros personajes durante la historia?; ¿qué es lo que lo hace reír?; ¿qué es lo que lo hace relajarse?; Sus motivaciones, metas, ambiciones: ¿qué es lo que quiere?; ¿cuál es la fuerza que lo conduce por la vida?; ¿pone por delante sus intereses personales para sobrevivir?; ¿tiene cambios de alianzas en su vida?; ¿se siente presionado por otra gente o por las circunstancias?; ¿cuáles son sus decisiones difíciles?, ¿crisis?, ¿decisiones urgentes?; Valores, ¿qué es lo importante para tu personaje?; ¿cómo se siente sobre su pasado?, ¿qué situaciones en el pasado afectan directamente las elecciones importantes que hace durante la historia?, ¿qué efecto tienen estas cosas?; ¿qué oportunidades tiene?; ¿cómo se siente sobre el futuro?

• Situación: -¿Cómo se envolvió tu personaje en esta situación?; ¿qué tipos de cambios tiene tu personaje a través del desarrollo la historia?, ¿nacimiento de un niño?, ¿un nuevo hermano o hermana?, ¿boda?, ¿padrastra, madrastra?, ¿muerte de un familiar?, ¿cambio de escuela o de trabajo?

-¿Qué tipo de estrés interno o externo está enfrentando tu personaje?

- Lugar de nacimiento.
- Grupo étnico.
- Social/económico/político/cultural.
- Educación.
- Ocupación.
- Estilo de vida.
- Familia: ¿Hermanas?, ¿padres?, ¿esposo?, ¿adoptado?; ¿cómo afectan estas relaciones en el pasado y ahora a tu personaje?; ¿cómo crecen?, ¿con amor?, ¿con abuso, negligencia?
- Hobbies, intereses: ¿Qué es lo que lee/lo que ve en televisión/por internet?; ¿qué deportes o ejercicios realiza?; ¿qué hace los fines de semana, los martes por la noche?; ¿qué le parece divertido?
- Época (si es histórica, conviene investigar a fondo).
- Establecimiento o lugar: ¿Qué tipo de gente hay en ese lugar?, ¿cómo reacciona tu personaje al establecerse ahí?, ¿sería feliz ahí?, ¿por qué?, ¿por qué no?; ¿dónde se encontraba antes?, ¿el cambio de lugar le dio a tu personaje otra actitud/apariencia?, ¿un ritmo diferente?; ¿qué tipo de sonidos, olores y sabores hay en los alrededores?

No es necesario contestar a cada una de estas preguntas, pero es





importante tomarse cierto tiempo para conocer al personaje, es una buena herramienta para explorarlo. Con esta información, se pasará a ver cómo es posible plasmarla de manera gráfica, a continuación veremos una guía del desarrollo de personajes a través de las llamadas hojas de modelo.

4.1.2.4 DESARROLLO: HOJAS DE MODELO

Una vez que el guión ha sido aprobado, se hace llegar una copia al diseñador de producción o director de arte. Los dibujos aprobados, vistos desde varios ángulos, son compilados dentro de las hojas de modelo (model sheets). Si los personajes tienen algún cambio de vestuario o si incluso se necesitaran nuevos personajes, debe considerarse en estas hojas.

CONSEJOS BÁSICOS PARA DESARROLLO DE PERSONAJES

Cada diseñador realiza la labor del diseño de personaje de un modo diferente y, claro está, todos los métodos que funcionan eficazmente, son igualmente válidos.

A continuación, se describirá el proceso de creación de un personaje, haciendo uso de los consejos y métodos más comunes que diseñadores y manuales recomiendan:

A) Documentación

Antes de comenzar el proceso de bocetaje, se recomienda hacer una documentación gráfica, es decir, buscar todo tipo de imágenes que nos sean útiles durante el desarrollo de nuestro diseño, para que no trabajemos sin una base.

Para ilustrar cada paso, tomaremos como referencia el desarrollo de uno de los personajes de los cortos de la compañía de animación española "Dame Algo"⁸⁵.

"Se trata de un personaje secundario, una cucaracha, que irá ataviada como un poeta romántico del siglo XIX o un aristócrata del siglo XVIII, muy elegante y fuera de nuestro tiempo". Se recomienda el uso de internet como medio para documentarnos, debido a su inmediatez y comodidad, pero claro que serán de gran utilidad también libros, revistas, museos, videos y cualquier cosa que nos pueda dar la información que requerimos.

Es importante que esta búsqueda de imágenes vaya acompañada de

⁸⁵ consultado en <http://damealgo.es/tag/diseño-de-personajes-para-animación>





un análisis de la personalidad de los personajes, para que existan más posibilidades de añadirles elementos que los hagan interesantes:

B) Análisis de la personalidad del personaje

Es muy importante remarcar que no debe tomarse a la ligera esta fase del proceso; aunque en principio hay quien pudiera pensar que se trata de perder tiempo y esté deseando tomar el lápiz y empezar a hacer bocetos sobre un papel, sin tener todo esto claro, será cuando realmente estaremos perdiendo un tiempo precioso. Haremos multitud de dibujos que no nos llevarán a ningún sitio. Parar sólo unos minutos para tener una idea lo más clara de quién es nuestro personaje nos ayudará a ahorrar tiempo de trabajo y obtener un resultado mucho mejor.

Si este análisis va acompañado de una búsqueda de documentación, tendremos aún más posibilidades de llevar a cabo con éxito nuestro diseño. Por ejemplo, supongamos que queremos diseñar un personaje malvado, ruín, traicionero: si nos ponemos a buscar imágenes de grandes tiranos de la historia, traidores célebres, personajes de películas, comics, series, etc., entonces encontraremos rasgos distintivos, multitud de ideas que nos servirán para enriquecer nuestro diseño.

“Volviendo al ejemplo de la cucaracha que se está diseñando. Se trata de un personaje muy secundario, así que no necesitamos una personalidad desarrollada de una forma tan exhaustiva como con un personaje de mayor peso en la historia. De hecho, por exigencias del guión, necesitamos que el personaje sea bastante estereotípico, forma parte de un pequeño sketch paródico así que necesitamos que sea una caricatura, un cliché con patas. Podríamos decir de él que se trata de un escritor joven, enamorado, romántico, bien educado, grandilocuente, pedante, perteneciente a la alta burguesía o la aristocracia, con mucho tiempo libre y pagado de sí mismo. Sin embargo, ha caído en desgracia, y se encuentra atrapado en un lugar oscuro, sin alimento, al borde de la locura”. Una vez que sabemos esto, ya podemos aumentar nuestra documentación gráfica sobre el personaje: buscaremos imágenes de típicos galanes de películas y por otro lado, buscaremos imágenes de escritores y artistas atormentados, prisioneros de mazmorras de castillo al estilo. Todo aquello que nos pueda ayudar.

De esta manera, se encontrarán multitud de ideas que servirán para enriquecer el diseño. Ahora pasaremos a explicar la siguiente fase, en donde se comenzará a bocetar:





C) Trabajando las formas

Es hora de ponernos a dibujar. "Para hacer el proceso lo más sencillo posible y no perdernos, se recomienda empezar por bocetos muy rápidos con formas lo más básicas posibles. El objetivo es, antes que nada, dar con la silueta básica de nuestro personaje. Todo buen diseño de personaje de animación tiene una silueta distintiva y reconocible, si conseguimos dar con la esencia del personaje con unas pocas formas geométricas, sin entrar en más detalles, tendremos mucho ganado en poco tiempo". Esto sería lo ideal, aunque sucede frecuentemente que en este punto llegamos a dar con dos o tres versiones que nos pueden convencer más o menos. Ahora podemos pasar a la siguiente etapa.

Tendremos en cuenta los siguientes conceptos al momento de buscar las formas básicas y que nos ayudarán a saber si vamos por buen camino:

-La simplicidad. Procuraremos reducir al máximo el número de formas geométricas empleadas en esta fase. Cuanto más simple sea el personaje, mejor se leerá en pantalla y más fácil será para nosotros trabajar con él.

-El contraste. Las formas adquieren mayor interés visual cuanto más contraste existe. Podemos obtener contraste realizando líneas curvas junto a líneas rectas, formas pequeñas frente a formas grandes, estrechas junto a gruesas, etc.

-El equilibrio de proporciones.

Procuraremos que las proporciones de nuestros personajes sean lo más armoniosas posible, para esto, tendremos que asegurarnos de que el conjunto de formas y proporciones funcione bien como un todo.

Este tipo de bocetaje se realizará rápidamente con la finalidad de encontrar una silueta distintiva creada a partir de formas básicas, cuidando que sea simple, contrastada y equilibrada. Ya que se tiene una idea más clara, se pasarán a agregar los detalles.



Bocetaje para encontrar la silueta básica del personaje.

D) Primeros bocetos

Es momento de ponernos a bocetar sin parar. "La mayoría de profesionales recomiendan centrarse primero en las caras. Una vez que tengamos varios bocetos de caras del personaje que nos resulten interesantes, ya podremos pasar a hacer bocetos del personaje de cuerpo entero". Conviene trabajar de manera muy rápida, sin detenernos en detalles e ir saltando de un boceto





a otro. Esta parte del proceso es una especie de "brainstorming", no debemos descartar nada. Procuraremos evitar repeticiones y trataremos de hacer bocetos tan distintos los unos de los otros como nos sea posible. Una vez que tengamos un buen puñado de bocetos, nos detendremos a revisarlos. Analizaremos lo que nos gusta y lo que no, y aquellos elementos que van haciendo que tu diseño refleje mejor la personalidad del personaje. Si ya hemos probado todas las variaciones que se nos ocurren, podemos empezar a seleccionar los bocetos que nos han gustado más. Repetiremos el proceso hasta que estemos lo más satisfechos posible con los resultados. A medida que vayamos refinando los bocetos que más nos gustan y volviendo a hacer una selección para refinarlos, el diseño definitivo acabará llegando por sí sólo.

Es recomendable que también se bocete rápidamente a manera de lluvia de ideas, una vez que se tenga una buena cantidad de dibujos, habrá que detenerse a hacer una selección de los que más nos agraden y que reflejen mejor la personalidad del personaje; se continuará bocetando para refinar detalles, se volverá a hacer una selección y se repetirá el proceso tantas veces como sea necesario hasta que se llegue a un resultado satisfactorio y que se acerque al diseño final.



Bocetaje a manera de lluvia de ideas para llegar al diseño final del personaje.

E) Diseño final

Una vez que ya tenemos ese boceto que nos convence y en el que vemos reflejado a nuestro personaje, procederemos a limpiarlo y a añadir pequeños detalles, sin sobrecargar.

-Afinar las proporciones.

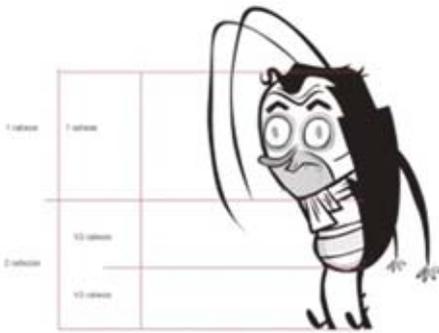
Además de mejorar el equilibrio de las proporciones, necesitamos poder medir la altura de nuestro personaje utilizando cabezas y obteniendo números más o menos redondos. Trazaremos una recta vertical junto al personaje dibujado en posición erguida, desplazaremos una línea horizontal desde la parte más alta de la cabeza hasta esta línea y otra igual desde la parte más baja, con esa línea y esa medida. Por ejemplo, si el personaje tiene dos cabezas de altura, o siete cabezas y media, podremos dibujarlo bien y mantener las proporciones con facilidad. Si, por el contrario el personaje mide 2 cabezas y 5/7 las cosas se van a complicar. Convendría





en este caso, ajustar sus proporciones a 3 cabezas o 2 y media, o incluso dos cabezas y tres cuartos.

En esta fase lo más importante es agregar detalles finales, sin sobrecargar, y afinar las proporciones a números lo más redondos posible para que esté mejor equilibrado el diseño y que sea más sencillo dibujar al momento de animar. Ya que se haya conseguido llegar a este punto, se pasará a elaborar cada una de las hojas de modelo, veamos en qué consisten.



Diseño final del personaje en b/n.

HOJAS DE MODELO

En esta fase vamos a seguir desarrollando este diseño y a la vez creando toda la documentación que vamos a necesitar para poder trabajar. Estos documentos son lo que se conocen como hojas de modelo, y básicamente, son las que nos dan la información suficiente para poder animar y dibujar un personaje en cualquier pose sin miedo a equivocarnos.

Todos los programas para animar ofrecen la posibilidad de crear una paleta de colores con los colores de nuestro personaje. Tener una de estas paletas para cada personaje bien guardadas en una carpeta nos hará ganar mucho tiempo. Hecho esto, podemos hacer el resto de las hojas a modelo a color, pero no es necesario, todo depende de nuestras necesidades. Las hojas de modelo en blanco y negro son igualmente válidas.

Si se elaboran correctamente todas las hojas de modelo, será más sencillo llevar a cabo la animación en un futuro, pues éstas serán la base de la producción. Hacer estas hojas es un proceso en extremo laborioso, pero vale la pena detenerse a desarrollarlo correctamente para así tener toda la información que se llegue a requerir. Primeramente, se elaborará la hoja de construcción.

1. Hoja de construcción

“Para dibujar cualquier personaje de la manera más fácil y eficaz posible,





necesitamos empezar por “construirlo”. Definimos primero sus proporciones y formas con un primer dibujo muy geométrico, y sobre éste iremos añadiendo los distintos elementos hasta completar nuestro dibujo. Con esto obtenemos un dibujo con unos diseños más sólidos y tridimensionales. En la hoja de modelo de construcción se suele presentar al personaje acabado junto al personaje representado con formas geométricas simples”. A veces, se suele incluir un detalle de las formas geométricas que componen la cara. Incluso para diseños de una apariencia más plana, se requiere de una cierta construcción. Este puede ser el caso del personaje de la cucaracha que estamos diseñando.

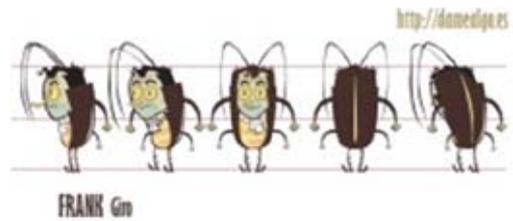
Una vez realizada la geometrización del personaje para obtener en unas cuantas formas básicas su estructura y así poder dibujarlo fácilmente, se pasará a elaborar la hoja de giro.



Hoja de construcción.

2. Hoja de giro del personaje (Turnaround)

“Esta hoja, junto con la anterior es la más importante, porque es la que mayor información visual nos da sobre el personaje. Se trata de una hoja en la que dibujaremos al personaje de perfil, tres cuartos, frente, de espaldas y tres cuartos de espaldas”. Hacer el giro de un personaje no es sencillo y puede darnos uno que otro dolor de cabeza, pero sin él no podremos animar a nuestro personaje. Así que conviene detenerse y hacerlo bien para que nuestro personaje funcione.



Hoja de giro (turnaround).

Cuando el perfil izquierdo y el perfil derecho varían mucho, es conveniente desarrollar todo el giro del personaje. Ejemplos:



Dos caras (Batman: La serie animada, 1992-1993).





Barón Ashler (Mazinga Z, 1972).

Para comprobar que la hoja de giro de nuestro personaje funciona más o menos bien, lo que podemos hacer es colocar todos los dibujos centrados y cada uno en un fotograma. Al reproducirlo en un programa como flash o photoshop, veremos si está funcionando o hay algo que corregir, en definitiva, podremos comprobar si el personaje se podrá animar con cierta facilidad.

Esta hoja es de suma importancia porque proporciona la mayor cantidad de datos sobre los personajes; es complicada de realizar, pero bien lograda será de gran utilidad. Ahora pasaremos a ver la hoja de expresiones.

3. Hoja de expresiones

Esta hoja sirve para darnos información sobre cómo responden los distintos elementos de la cara cuando se realiza uno u otro gesto. Estas hojas de modelo son muy útiles cuando el cortometraje lo realizan un grupo de personas. En el

caso de que el corto lo realice un grupo reducido (o una sola persona) y vaya a ser el mismo diseñador del personaje quien haga el resto de dibujos de éste, sigue siendo conveniente realizar esta hoja de modelo para familiarizarnos con el dibujo del personaje. En estos casos, puede ser útil también aprovechar para realizar en estas hojas algunas de las expresiones que el personaje tendrá en el corto. De este modo, llegado el momento de realizar los planos donde aparezcan estas expresiones habrá más material sobre el cual apoyarnos para trabajar.

Sirve para saber cómo se verán las caras de los personajes al hacer distintos gestos expresando alegría, enojo, tristeza, preocupación, etc. Es una herramienta fundamental para familiarizarse con el dibujo de los personajes. Veamos a continuación la siguiente hoja.



Hoja de expresiones.





4. Hoja de poses

Esta hoja nos da información sobre cómo dibujar el personaje en distintas posiciones. Como en el caso de la hoja de expresiones, es útil para grupos pequeños y reducidos. La cantidad de hojas de modelo que se realicen tanto de hojas de expresiones como de poses es muy variable. Se recomienda hacer tantas como el tiempo lo permita, sin embargo, hay que tener en cuenta la importancia y el tiempo en escena del personaje.

Será de utilidad para saber cómo dibujar al personaje en distintas posiciones (haremos tantas como sea posible) y siempre considerando cuántas veces aparecerá en pantalla. Finalmente, llegaremos a la hoja de tamaños comparativos.



Hoja de poses.

5. Hoja de tamaños comparativos

Es de suma importancia no sólo cuidar las proporciones dentro del propio diseño del personaje, sino que también hay que hacerlo en relación con el

resto de personajes. Para ello se utiliza la hoja de tamaños comparativos. "Se traza una línea, que será tomada como la línea de suelo, y sobre ella colocamos los distintos personajes dibujados a una misma escala, de manera que podamos comprobar a la hora de dibujar cada en plano la relación de alturas y volúmenes que hay entre cada personaje."



Hoja de tamaños comparativos.

Es importante considerar no solamente las proporciones dentro del diseño de un personaje, sino que también hay que hacerlo en relación con el resto de los personajes, concibiéndolos en conjunto, como un todo. Con esta hoja se comprobarán sus proporciones y la manera en la que trabajarán todos juntos. También existen otras hojas de modelo:

6. Otras hojas de modelo

Hay varios tipos más de hojas de modelo que se pueden hacer. Se trata de dar la mayor información posible sobre los personajes para que exista la





menor cantidad de dudas y problemas posibles al dibujarlo. Algunas son:

a) Hoja de modelos de mano. Las manos son un elemento importantísimo de un personaje, son de mucha utilidad para acentuar la expresividad de un personaje y son difíciles de dibujar. Es por ello que suele ser necesario hacer este tipo de hojas de modelo.



Hoja de modelo de manos.

b) Hoja de modelos de props y complementos. En producciones medianas y grandes, no sólo se desarrollan estas hojas de modelo sino que suele haber una o varias personas dedicadas en exclusiva al desarrollo de estos "props". Los props son todos aquellos elementos que aparecen en una animación y que no forman parte del personaje ni del fondo: un coche, un lápiz, una espada, una botella de vino, etc. Por ejemplo, la pluma que

tiene la cucaracha en una mano en la hoja de poses sería uno de estos props.



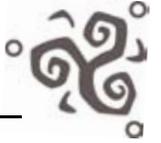
Hoja de modelo de props o complementos.

c) Hojas de modelo con guías e indicaciones para dibujar y animar los personajes. Estas hojas pueden ir desde una pequeña guía paso a paso para hacer la construcción del personaje (muy útil en producciones donde varias personas distintas tendrán que dibujar ese mismo personaje) hasta hojas en las que se nos dan notas y dibujos que nos ayudarán a dibujar al personaje andando, hablando y nos marcarán las claves de la expresión corporal del personaje.



Hoja de modelo con guías e indicaciones.





d) Hoja de errores comunes.

A medida que se avanza en la producción, conviene pararse de vez en cuando y recopilar los errores más frecuentes en los que se cae a la hora de dibujar al personaje. Esto ayuda a arreglar estos errores y mejorar el dibujo. Son sobre todo frecuentes en series o producciones más o menos prolongadas en el tiempo, pero es muy recomendable poder hacer lo mismo con un cortometraje, por ejemplo, después de la fase del storyboard.

La elaboración de todas estas hojas de modelo es complicada y requiere del mayor esfuerzo dentro del proceso de diseño de personajes. Pero al mismo tiempo es gratificante ver la manera en la que van mejorando los bocetos, ver cómo se empieza a llegar a los diseños finales y ver que la apariencia del personaje corresponde con lo que se planteó en el guión. Después de un arduo trabajo, se conseguirá toda la información necesaria para seguir avanzando hacia la producción del cortometraje. Es conveniente que veamos algunas de las características distintivas del estilo anime y algunos consejos de autores sobresalientes para dibujarlo.

4.1.3 CARACTERÍSTICAS EN CUANTO A DISEÑO DE PERSONAJES EN EL ANIME

Es importante puntualizar algunas de las características distintivas en cuanto a diseño de personajes para llevar a cabo nuestro proyecto, que trata propiamente sobre anime.

En el anime, el diseño de personajes puede variar de ciertas maneras dependiendo de la época o los dibujantes.

Los ojos: "comúnmente son muy grandes, ovalados, muy definidos y con colores llamativos como rojo, rosa, verde, morado, aparte de los normales como café y azul. El coloreado es para dar a los ojos profundidad. Generalmente una de luz, el tono de color y una sombra oscura son usados. Cabe destacar que no en todas las series hay ojos grandes como en las películas de Hayao Miyazaki"⁸⁶.



⁸⁶ consultado en <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>

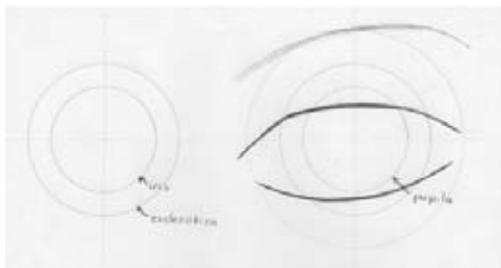




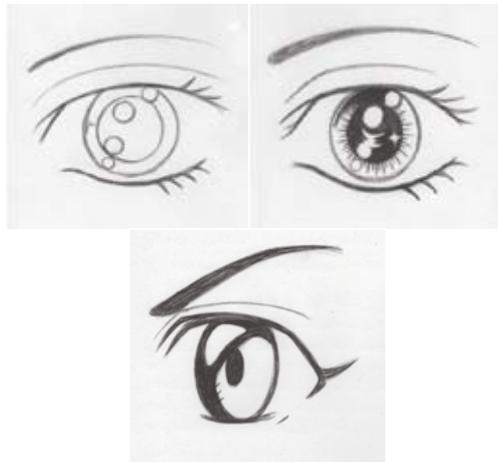
Álvarez cita a Poitras: "para algunos dibujantes, los ojos grandes expresan tristeza, cólera, felicidad, al igual que los humanos pueden expresar una amplia gama de emociones a través de la mirada. Los ojos grandes se usan frecuentemente para expresar inocencia dentro del personaje y una característica es que si los protagonistas son más jóvenes, a menudo tendrán ojos más grandes que los de los adultos"⁸⁷.

A continuación, algunos ejemplos sobre los ojos más comúnmente utilizados en el manga, propuestos por Christopher Hart:

"Los hermosos e hipnotizadores ojos son tal vez el elemento que supone más reto para dibujar un personaje de manga. Los ojos deben ser dibujados correctamente, porque atraen demasiada atención. Recordemos que los ojos no deben aparecer simples ornamentos, sino órganos funcionales capaces de ver. Deben comunicar intensidad y un rango de emociones"⁸⁸.

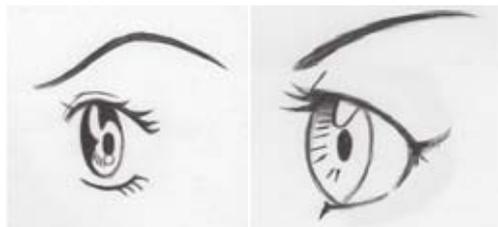


Los brillos de los ojos: Mientras que los ojos al estilo occidental de los personajes de libros de cómic tienen uno o tal vez dos brillos en los ojos a lo más, los ojos en el manga presentan muchos brillos tanto en el iris como en la pupila. Incluso puede haber algunas explosiones de estrellas.



Brillo alterno: Otra vista frontal de un ojo manga típico. En lugar de muchos brillos pequeños en el ojo, hay solamente uno grande. Este brillo alargado se curva alrededor del globo ocular, ayudando a establecer que el globo ocular es redondo.

Vista de lado: Hay que notar que el globo ocular mantiene su forma redonda mientras que mira a través de los párpados abiertos.



⁸⁷ citado en Álvarez, op. cit., p. 17

⁸⁸ Hart, C. (2003). *Mangamanía*. Barcelona: Norma, pp. 12-13

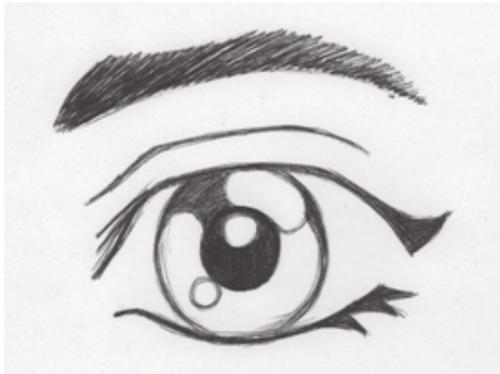




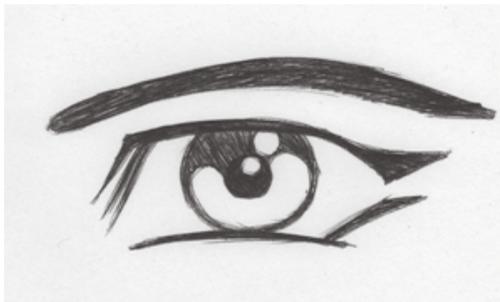
Close-ups de los ojos y variaciones:

Los siguientes ejemplos muestran atención al detalle y a la iluminación de los ojos con brillos fuertes. También es muy importante variar el grosor de las líneas usadas para crear los párpados, iris, pestañas y cejas, como se demuestra aquí.

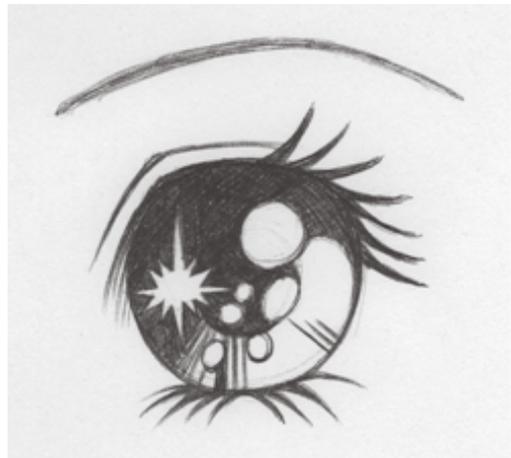
Estándar: Notemos que de los tres brillos, el más grande se encuentra en el iris, no en la pupila. Si la pupila está mayormente oculta por un brillo grande, la expresión se leerá como "aturdido".



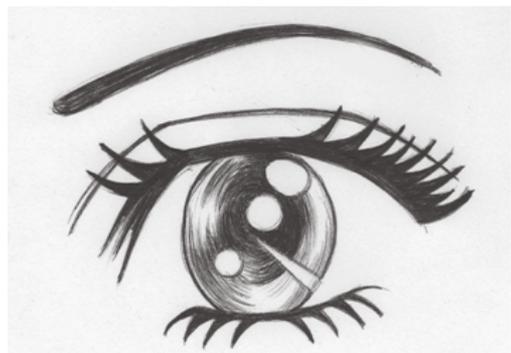
Héroe: La cualidad alargada de este ojo se crea reduciendo el ángulo en el que viaja la parte alta del párpado desde la esquina de adentro del ojo a la parte exterior. Además, el ojo es delgado porque el fondo del párpado empuja el globo ocular.



Explosión de estrella: Este tipo de ojo tiene una proliferación de brillos y se usa principalmente en el manga (shôjo o de chicas). Es importante notar que no sería posible crear estos múltiples brillos si el ojo no estuviera sombreado en exceso. El sombreado crea un lugar para que los brillos existan. Mientras más brillos queramos, más excesivamente sombreado el ojo será.



Ornamentado: Notemos los detalles de las líneas que crean patrones en el iris. Además de los tres brillos circulares, hay un brillo angular. Las pestañas siempre se curvan lejos de los ojos. Las pestañas superiores se peinan hacia arriba, las inferiores hacia abajo.





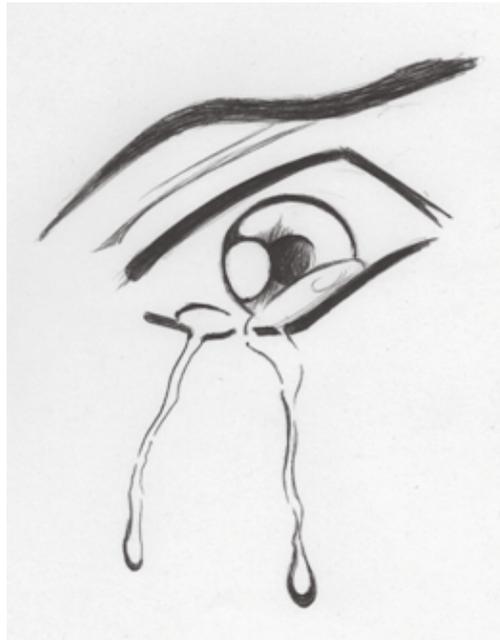
Ojo cerrado.



Lloroso cerrado: Las lágrimas deben chorrear hacia adelante, pero todo lo que necesitamos ver es una gran cantidad de pestañas y delineador.



Lloroso abierto: Cuando un ojo está llorando, debe lucir como si las lágrimas estuvieran derramándose sobre el párpado de abajo con gotas cayendo en cascada por la mejilla.



El cabello: hay de todas formas, tamaños y volúmenes, para personajes masculinos o femeninos. Además de una gran variedad de colores como los de los ojos, estos pueden tener diferentes formas de sombreado.

La cara: la nariz y la boca son pequeños, la parte baja de la cara parece ser la de un pentágono.

Para dibujar el rostro de los personajes, me parece conveniente seguir los consejos de un excelente ilustrador llamado Mark Crilley, (autor americano de varias series de manga como "Miki Falls", "Brody's Ghost" y "Akiko"; quién también realiza videos sobre cómo dibujar manga).

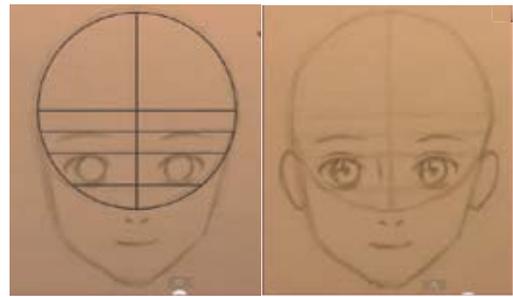
Este autor nos enseña las 3 formas más utilizadas para dibujar manga:





El primer estilo es lo más asemejado a la anatomía humana real, el segundo es un punto intermedio y el tercero es el estilo manga más exagerado.

La versión preferida de Crilley es la de en medio, es el tipo de proporciones de rostro que vemos en series de anime como "Naruto", que tienen un aspecto más parecido a la realidad en comparación con muchos otros dibujos en estilo manga. Es el punto intermedio entre la anatomía humana real y el reconocible estilo manga: en donde podemos observar que en las relaciones de proporción: hay un ojo aproximado de distancia entre ambos ojos, los cuales aparecen ligeramente bizcos (en sí, no es que realmente lo estén, pero es parte de la estilística del manga), el iris es grande, pero no ocupa tanto espacio en el ojo como en el estilo exagerado, la forma de la cara es más angular y el cuello es menos grueso.



Dividiremos el círculo a la mitad vertical y horizontalmente, después dividiremos la mitad de abajo en 3 porciones —aproximadamente— y el primer tercio por la mitad; con esto tendremos la ubicación de las cejas y ojos. La boca la indicaremos aproximadamente a la mitad entre la parte inferior del círculo y el límite de la barbilla (la cual se dibujará sólo como una línea, sin labio superior ni inferior). La nariz estará más cercana al trazo del círculo que de la boca, representada solamente con dos puntos. Podemos añadir una línea vertical para indicar el puente de la nariz. Y finalmente, ubicaremos las orejas a la altura de los ojos, terminando a la altura de la parte inferior del círculo.

Una amplia variedad de expresiones faciales son utilizadas para denotar estados de ánimo y pensamientos. El anime utiliza un conjunto diferente de las expresiones faciales en comparación con la animación occidental. Otros elementos estilísticos son comunes y a menudo en la comedia de anime, los personajes que están conmocionados o sorprendidos harán una "cara de culpa" en la que se muestra una expresión considerablemente exagerada.

"Otro arreglo visual que indica nerviosismo, es dibujar una gota grande de sudor que aparece en la cabeza del personaje. El tamaño de la





gota suele ser más grande que un oído y puede aparecer a un lado o en la parte posterior de la cabeza, dependiendo de la perspectiva en que se encuentre el personaje. También las animaciones suelen presentar un dibujo en forma de cruz en la parte de atrás de la cabeza o en la frente cuando el personaje está enfurecido o frustrado⁸⁹.

También hay que tomar en cuenta que las características de seres no humanos como animales, robots, monstruos y demonios varían dependiendo el contexto y son muy diferentes a las de los humanos. Los animales pueden tener un dibujo como realmente son, aunque también puede haber híbridos entre humanos. Los robots y monstruos pueden ser de tamaño gigantesco como los rascacielos, aunque también pueden presentar características chibi (palabra que describe "una cosa pequeña o una persona con cuerpo pequeño; versión infantil de un personaje"⁹⁰), de manera cómica.



Personajes de Ranma 1/2 en estilo chibi.

El cuerpo: puede ser muy parecido a las proporciones del cuerpo humano. Asimismo, puede haber variaciones en la proporción como en el chibi o super deformed (o SD: "los personajes tienen cabezas grandes y extremidades cortas, de modo que parecen tiernos y graciosos; también se refiere a una transformación ocurrida debido a un estado emocionalmente cargado"⁹¹) donde los rasgos pueden ser muy exagerados, aunque estos son para dar un toque de comedia a las series.

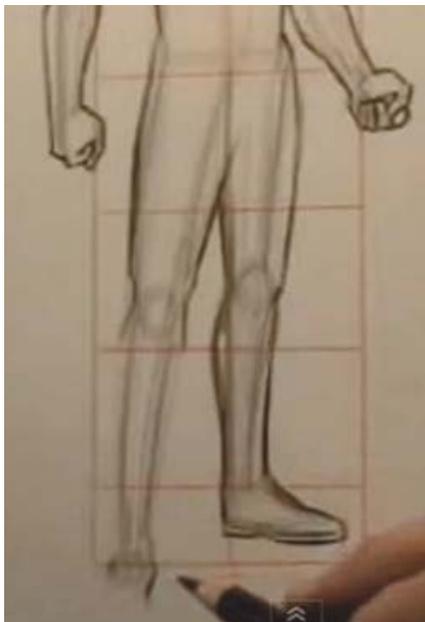
Basándonos en el mismo autor, tenemos el siguiente estudio, comparando las proporciones reales del cuerpo humano (masculino) y las de un cuerpo proporcionado en el estilo manga. Como sabemos, el cuerpo humano se dibuja con una medida convencional de 8 cabezas de altura; lo que sucede en el manga, es que la cabeza tiende a ser más grande en proporción con el cuerpo. En el siguiente ejemplo, Crilley dibujará a una proporción entre 63/4 y 61/2 cabezas:

⁸⁹ Álvarez, op. cit., p. 18

⁹⁰ Hang Li, C. (2008). *50 Manga babes to draw and paint*. Canada: BES, p. 5

⁹¹ Ídem





Después de dibujar la cabeza de nuestro personaje, con una regla, le tomaremos medida y dibujaremos una cuadrícula (de 2 por 6 $\frac{1}{2}$ cabezas). Nos apoyaremos en los cuadrantes para ir ubicando las partes del cuerpo: Primero, dibujaremos los hombros a la altura del 2do. cuadrante (aproximadamente en el primer tercio de este), los pectorales sobre la línea del 2do., la cintura a la altura del 3er. cuadrante, las manos por debajo de la línea de la cintura (a la mitad del muslo), las rodillas a la altura del 5to. cuadrante.

Como pudimos ver, el estilo manga tiene elementos propios que lo hacen distintivo. Existen ciertas reglas en cuanto a sus proporciones y no es tan sencillo llegar a dominarlo. Pero teniendo conocimiento sobre dibujo, estudiando las características del manga y practicándolo, puede lograrse. Una vez que se han estudiado estas características y se han aplicado al diseño de los personajes para crear una animación en el estilo anime, pasemos a revisar un poco sobre el color dentro de este proceso.





4.1.4 EL COLOR EN LA ANIMACIÓN

Los estilistas del color, quienes son supervisados por el director de arte, plantean la paleta de color. Es importante que escojan colores que no sólo luzcan bien al utilizarse en conjunto, sino que también hagan resaltar a los personajes del fondo. Se pueden necesitar diferentes paletas, dependiendo de las condiciones de iluminación, tales como una apariencia mojada, a la sombra, al sol brillante, por ejemplo.

Una vez que se tienen todas las hojas de modelo y se aplica un estilo y color a los personajes, se puede continuar con la siguiente fase de la preproducción, en donde se diseñan los ambientes para una animación.

4.1.5 DISEÑO DE AMBIENTES

El diseñador de producción o director de arte es el responsable de todos los diseños de las locaciones, por esta razón, el trabajo del diseñador

es de suma importancia en esta parte del proceso. En televisión, los artistas diseñan dibujos a línea (layouts), de acuerdo con los bocetos realizados por el artista del storyboard. Posteriormente, otra persona se encargará de pintar algunos ambientes clave (especialmente aquellos para establecer los encuadres).

Generalmente los fondos deben colorearse con consistencia, siguiendo el estilo de los diseños conceptuales originales creados para el proyecto en cuestión. A veces los fondos constan de una sola ilustración y otras veces de varias que se acoplan entre ellas, siempre que sea necesario, para ciertas escenas sucesivas y así formar una secuencia de acción dentro de la película. Pero en general, todos los fondos de una película deben seguir una técnica de coloreado consistente compatible con la línea y el estilo cromático de la animación como un todo. "Pueden utilizarse técnicas tradicionales (pinturas, tintas, pinceles sobre papel de acuarela o tablas) o producirse un entorno puramente digital, utilizando programas tipo Mirage, Photoshop o Painter. Los fondos pueden ser superficies sencillas y coloreadas u obras maestras complejas"⁹².

Es importante mencionar que el diseño conceptual (o escenografía) no

⁹² White, op. cit., p. 309





debe subestimarse dentro del proceso de diseño y de desarrollo de una película de animación. "A pesar de que el diseño de personajes y su animación sean claramente lo más importante, no debemos olvidar que cuando miramos una película, aproximadamente el 95% de cada escena que ve el público es el fondo, conscientemente o no. Por eso, incluso con un diseño de personajes mediocre y una animación limitada, una película puede dar una sensación de calidad o estilo propio o de cierta emotividad, si la escenografía resulta inspiradora o es de buena calidad. Las películas clásicas de Disney eran famosas por el arte espectacular de la escenografía y su gran habilidad para inspirar sentimientos y temas"⁹³.

Los estilos variables, las emociones y las acciones que se encuentran a lo largo del argumento deberán ser interpretados según enfoques visuales y cromáticos específicos para cada caso. Ciertos colores sugieren humores y emociones concretos, por lo que el artista conceptual intentará definir qué colores se adecuarán más a cada fase de la historia. El tema cromático se selecciona de la misma manera para la escenografía de un videojuego.

Es conveniente puntualizar la importancia del diseño de ambientes, ya que al mirar una animación, la mayor

parte de la escena que verá el público será el fondo. Es estilo de estos fondos deberá ser compatible con la línea y los colores del resto de la animación, de manera que armonicen los fondos con los personajes.



Escenario de Resident Evil 4 de CAPCOM, 2005.

Ya que se tiene el desarrollo de los personajes y se tiene bien conceptualizado el diseño de los ambientes, se pasará a revisar la siguiente etapa del proceso de preproducción, en la cual se graban los sonidos para la animación.

4.1.6 LA GRABACIÓN

Una vez acabado el guión y mientras se crea el storyboard, se produce la banda sonora. "Dado que la animación está directamente relacionada con una sincronización precisa de la acción y el sonido, sobre todo en los diálogos y el

⁹³ *Ibidem*, p. 41





sincronismo labial, todas las pistas con las voces deben grabarse y montarse antes de seguir con la animación propiamente dicha. De hecho, si no se tiene la edición final de la banda sonora con la duración exacta del film previsto, el director no puede ni planificar correctamente ni cronometrar la acción necesaria. La «partitura» de la música, la música de fondo que acompaña la acción y el diálogo suelen grabarse una vez finalizada la animación⁹⁴.

La grabación de la banda sonora es crucial para poder continuar con el proceso de preproducción, pues a partir de ella se sincronizarán correctamente las acciones de los personajes con los sonidos; también será de gran utilidad para planificar y cronometrar todas las acciones que se desarrollen en la animación. Pasemos a la siguiente etapa, veamos qué es el storyboard.

4.1.7 EL STORYBOARD

Es pasar del guión que es escrito, a su materialización gráfica, es decir, a través del storyboard -en el que iremos dibujando las acciones de nuestros personajes, los encuadres, posibles emplazamientos, movimientos de

cámara- con el cual podremos ir resolviendo gran parte de nuestra animación, pues es la base de lo que obtendremos como resultado.

“El storyboard muestra lo que será la secuencia visual del episodio entero o la película. El diálogo y los efectos de sonido del guión se colocan debajo de los cuadros en donde ocurrirán. Se utiliza como una guía para todo el trabajo futuro y producción al crear una pieza de animación, al mismo tiempo que provee una indicación sobre si el guión es muy largo o muy corto⁹⁵.”

Los artistas encargados de realizar el storyboard toman el guión y crean la primera visualización de la historia. A menudo se trata de dibujos bosquejados, trazados de manera rápida, generalmente en blanco y negro.

Es una herramienta fundamental para la producción, pues es aquí en donde, a través de dibujos se plantean las acciones de los personajes, los encuadres, movimientos de cámara, etc. El storyboard también sirve como guía durante todo el trabajo futuro e indica si la extensión del guión es la correcta de acuerdo a los propósitos del proyecto. Pasemos a explicar en qué consiste el animatic.

⁹⁴ *Ibidem*, p. 300

⁹⁵ Marx, Christy. (2007). *Writing for animation, comics and games*. USA: Focal Press, p. 25





4.1.8 EL ANIMATIC (O LEICA REEL)

La realización del animatic nos permite sincronizar las imágenes del storyboard con nuestro audio –si es que lo hay-, asimismo, podemos resolver problemas del “timing” (para saber cuánto tiempo durará cada acción, cada movimiento de cámara). Es una previsualización aún más exacta de la pieza final.

“Un animatic es en esencia el resultado de la edición de las viñetas del storyboard, sincronizado con una banda sonora (o el máster o una demo reel bien cronometrada), para que el proyecto pueda visualizarse y ser revisado, en tiempo real sobre una pantalla o monitor, con el ritmo y la estructura que finalmente deberá tener”⁹⁶.

El animatic, como resultado de la combinación del storyboard con la banda sonora, ofrece una previsualización más exacta sobre el resultado final que se obtendrá en el proyecto de animación. Posteriormente, se pasa a la realización de los layouts, veamos en qué consisten.

4.1.9 EL LAYOUT

“El layout es, básicamente, la versión técnica del storyboard, donde se tienen en cuenta el movimiento de la cámara y los diferentes efectos, así como los elementos del diseño que refuerzan la acción y la actuación. El artista de layouts crea los fondos y los decorados arquitectónicos de las escenas, el lugar, la escala, el estado de ánimo, el ambiente, la dinámica de la acción, la iluminación y el estilo general”.⁹⁷

Los layouts son necesarios para mostrar el tamaño preciso, la posición, el diseño y la colocación de cada componente en una escena. Existen dos tipos de layout: los de personajes y los de fondos. El layout del fondo define el decorado y el diseño únicamente del fondo (es decir, de todo aquello que no se mueve), mientras que el layout del personaje (uno o más por escena) muestra todas las posiciones clave de la acción del personaje sobre ese fondo. “El layout de cada personaje también deberá comunicar la emoción principal, la línea argumental y las poses principales de la acción de dicha escena, además de los tamaños y de la ubicación. Idealmente, una

⁹⁶ White, op. cit., p. 256

⁹⁷ Wells, op. cit., p. 50





vez acabados los layout, el director/animador puede rodarlos o escanearlos y montarlos en el animatic existente para darle un aspecto conceptual más acabado a la película. En esta fase se puede ajustar sutilmente tanto el timing como la planificación antes de pasar a la fase irrevocable de establecer las hojas de cámara de cada escena⁹⁸.

Los layouts proporcionan todos los elementos que se conjugarán en pantalla: los personajes y los fondos. Veamos en qué consiste la siguiente fase, que es la realización de las hojas de exposición.

4.1.10 HOJAS DE EXPOSICIÓN

El director llena las hojas de exposición (X-sheets), utilizando la información de la pista de audio. Estas hojas serán una plantilla o un proyecto original para la producción, cuadro por cuadro y capa por capa. La información del diálogo grabado es escrita cuadro por cuadro por el animador y también se escribe la acción básica detallada en el storyboard. Si la música es importante, se listan los beats en la parte del "click track".

Las hojas de exposición sirven para hacer una planeación exacta de lo que se hará en la siguiente fase. Teniendo toda la información planteada en la etapa de preproducción, se puede comenzar la animación de los personajes.

4.2 PARA COMENZAR A ANIMAR: LA PRODUCCIÓN

En esta etapa, que es propiamente la producción, se empieza a animar a los personajes, a darles vida. A mayor cantidad de fotogramas por segundo, los movimientos serán más fluidos, más naturales; mientras que a menor cantidad, serán más rígidos, más robotizados. En general, es recomendable hacer movimientos muy ligeros, muy sutiles entre cada fotograma para obtener un resultado de calidad.

El animador recibe la pista de diálogo de su sección de la historia, un storyboard o libro de trabajo (workbook) que ya tiene los timings, las hojas de modelo, copias de los layouts y las x-sheets. Hay cajas en

⁹⁸ White, op. cit., p. 308





las hojas de exposición, para que el animador las llene con detalles, capa por capa, de acuerdo a como ha sido planeada la animación. El papel para la animación, así como el papel utilizado por los artistas de los layouts y de los ambientes, tiene una serie de agujeros para las barras para que puedan ser alineadas correctamente por la cámara.

Los asistentes de animación limpian las poses de animación –que están en rough- dibujadas por el animador y dibujan las acciones claves intermedias. Un artista encargado del breakdown es el responsable de las poses más sencillas entre cada uno. Los animadores de efectos visuales animan elementos como el fuego, el agua y los accesorios. En la producción de una película, se pueden llegar a hacer hasta 1,400 dibujos para tan sólo un minuto de duración.

La producción es todo un proceso que en definitiva, requiere de mucha práctica y de buenas bases de dibujo; si no se sabe dibujar, difícilmente se logrará animar. Con la experiencia, se podrán ir imaginando las acciones de los personajes en la mente, el timing quedará cada vez mejor y las animaciones serán de calidad. Se requerirá también de mucha concentración y paciencia para llevar a cabo este proceso. Veamos cómo se lleva a cabo la planeación de escenas.

4.2.1 PLANEACIÓN DE ESCENAS

Los planeadores de escena dividen cada escena con todos sus elementos y revisan las escenas que están listas para escanear o montar. Estos profesionales poseen un conocimiento técnico excelente. Revisarán todas las matemáticas y verificarán que cada escena y que todos los movimientos de cámara hayan sido colocados de la mejor manera. También revisarán los efectos de color y los ajustarán correctamente para los pintores.

En esta fase de producción, se necesita un equipo para dividir las tareas, ya que es un proceso realmente extenso que requiere la colaboración y el trabajo coordinado de muchas personas. Cuando se haya terminado este arduo proceso, se recopilará toda la información para editarla y así obtener la pieza final.





4.3 EDICIÓN: LA POSTPRODUCCIÓN

“La animación completada se regresa para que el productor y el director puedan buscar errores, hacer corrección de color, arreglar los problemas de timing, y enviarlos de vuelta a los animadores para los retoques. Una vez que están hechos los retoques, el diálogo, los efectos de sonido, la música y otros elementos se editan juntos para crear la pieza final”⁹⁹.

Habiendo revisado en qué consiste cada fase del proceso de producción para elaborar una animación, es importante que revisemos el siguiente anexo para que como estudiantes, tengamos una idea de cómo cobrar por la creación de personajes para una animación, así como también una idea sobre el tiempo que nos llevará:

ANEXO

Costos y tiempos en el desarrollo de personajes

Costos: Es importante aclarar que el costo por desarrollar el diseño de personajes para una animación de

este índole es bastante subjetivo, ya que dependerá de la empresa que solicite el trabajo. Sin embargo, podemos marcar como parámetro, primeramente, que entre menos personajes aparezcan en la animación, mayor será el precio por cada uno; y en el caso contrario, entre más personajes se requieran para la historia, el precio será más bajo. Así, por ejemplo, para una animación en donde aparezcan tres personajes, el costo por cada uno, estará cotizado entre los \$10,000 y los \$20,000 (llegando a los \$60,000 por el proyecto completo, incluyendo las hojas de modelo, el diseño de color, la hoja de construcción, la hoja de giro del personaje –turnaround-, la hoja de expresiones, la hoja de poses, la hoja de tamaños comparativos, etc.). En caso de que se requieran de 10 a 15 personajes para una historia, se cobrará por cada uno entre \$5,000 y \$15,000; cobrando un total de \$150,000 aproximadamente por el diseño completo. Si se desarrollan personajes para una empresa de animación de renombre, lo más recomendable será no cobrar menos de \$20,000 por cada personaje¹⁰⁰.

Cabe aclarar que aquí sólo se trata de diseño, es decir, a partir de que la producción nos entrega un guión ya establecido. El guión se cobrará por separado.

⁹⁹ Marx, op. cit., p. 28

¹⁰⁰ Fuente: Jorge Álvarez Hernández, 2012.





Tiempos: Al igual que los costos, es subjetivo, depende de cuántos personajes se requieran y de cuánto tiempo nos asigne la producción para desarrollarlos. Para cada personaje podría requerirse una semana, laborando 4 horas diarias aproximadamente; de modo que para desarrollar 3 personajes, un mes será lo más adecuado (a partir de que se nos entrega el guión).

A continuación, se pasará a desarrollar el diseño de personajes para un cortometraje de anime.





Propuesta de personajes para el cortometraje de anime: “El destino de Souta”

CAPÍTULO V





CAPÍTULO V

Propuesta de personajes para el cortometraje de anime: “El destino de Souta”

El capítulo final tratará del desarrollo, en base a los capítulos anteriores de investigación, de los personajes para un guión de cortometraje en el estilo anime. Se definirán las características físicas y psicológicas de cada personaje, para continuar con su documentación, bocetaje, diseño final, paleta de color, hoja de giro, hoja de poses, hoja de expresiones y finalmente, la hoja de tamaños comparativos de todos aquellos que aparecerán dentro de la animación. Para concluir, se verá también una propuesta de la estilística en un fotograma de este proyecto.

5.1 GUIÓN LITERARIO

Cerca de la montaña Erimanto, existe una pequeña aldea llamada Alepojori. En esta aldea habita un chico llamado Souta junto con su pequeña hermana Akari.

Souta es un chico de 16 años muy impulsivo, arrogante, muy seguro de sí mismo, que parece no temerle a nada en este mundo. Le agradan los juegos y cree que siempre saldrá vencedor, pues considera su inteligencia (física y mentalmente) muy superior a la de todos los demás. Akari es una niña de 6 años muy tierna y juguetona que sigue a Souta por donde quiera que él vaya. Ha aprendido a vestirse y a peinar su cabello sola y también se encarga de cuidar y alimentar a su pequeño amigo, un perro lanudo de ojos brillantes, llamado Slurpy. Souta se dedica, como todos los hombres de su aldea, a pescar, cazar y traer leña del bosque. Aunque pasa muchas horas del día en dichas labores siempre encuentra tiempo para jugar con Akari y con amigos de su edad. Los





juegos de peleas y competencias son comunes entre los chicos de su aldea.

A pesar de su impulsividad y su carácter fuerte, Souta vive preocupado por su pequeña hermana, desde que ambos quedaron huérfanos hace dos años, sabe que él es todo lo que ella tiene. Se pregunta qué cosa podría pasarle si algo malo le ocurriese a él. Akari, gracias a su edad e inocencia, sigue disfrutando de los placeres que le brinda el vivir junto a la naturaleza; corre descalza por el campo, persigue mariposas, grita cuando siente el agua fría del río tocar sus pies y ríe como loca cuando se deja caer de espaldas sobre los montones de hojas secas. Algunas veces se pone los zapatos de su mamá para jugar a ser grande pero Souta sabe que ésa es su manera de recordarla y de sentirse cerca de ella.

Una noche calurosa de luna llena, Souta se encuentra sumergido en sus pensamientos. Recuerda los días felices al lado de sus padres cuando la vida parecía tan fácil y cuando las sensaciones de vacío y preocupación no habitaban en su corazón. Souta contempla al perro de Akari, quien duerme tranquilamente sobre el suelo; se levanta y decide salir para despejar su mente, voltea una vez más hacia el perro para quejarse y decir:

-¡Vaya qué suerte la tuya, que puedes dormir tranquilamente sin que nada perturbe tu sueño ni tu vida, estúpido perro! ¡Quién fuera tú!-

La montaña

Souta sale camino a la montaña y pasa tranquilamente por los pequeños caminos marcados por los aldeanos que día a día se internan en el bosque para cazar y conseguir leña. Ellos no se atreven nunca a pasarse de los límites que establecen el bosque y el instinto, es decir, nunca osan acercarse ni siquiera a las faldas de la montaña. Si por alguna razón tienen que pasar cerca de allí, lo hacen rápidamente y sin mirar, por supuesto, siempre de día, jamás al anochecer. Todos los aldeanos saben que esas montañas albergan una de las seis cuevas que conducen directamente al infierno. Algunos afirman que en las noches de luna llena, puede verse a los demonios revolotear desde lo alto de la montaña; cuando eso sucede, la gente se encierra en sus casas, apaga las luces y espera no ser descubierta para que no roben sus almas o las de sus hijos y se las lleven al Tártaro. La gente es bastante precavida en lugares cercanos al infierno como éste, a tal grado que llevan una vida llena de rectitud, pues han visto lo horribles que son los demonios y ni por error quisieran asegurarse un boleto de entrada al Tártaro.





Por supuesto, todo esto para Souta son puras tonterías, supersticiones que la gente de su aldea construye para espantar a los niños. Él jamás ha visto nada y ríe cada vez que algún aldeano le dice que tenga cuidado cuando se interna en el bosque. No cree en demonios ni en almas, su vida es tan práctica y ocupada que no tiene tiempo para pensar en demonios o infiernos. Sigue su camino tranquilamente hacia la montaña, mientras la luz de la luna llena le permitía ver todo con claridad.

Cuando caminaba, comenzó a sentir que alguien o "algo" lo estaba siguiendo. A ratos se detenía para escuchar atentamente y tratar de averiguar de quién se trataba, pero los ruidos de pisadas aparecían y desaparecían rápidamente. De repente, un demonio lo alcanzó, tocó su hombro izquierdo con su trinche mientras que otro saltaba de detrás de una piedra colocándose de frente a Souta. Había más demonios rodeándole, haciendo ruidos extraños, unos reían, otros se secreteaban. El demonio líder, que salió al frente de Souta, le dijo:

-Te ves preocupado, ¿tienes algún problema? Quizás, yo pueda ayudarte-...

Souta hasta ese entonces no había perdido la calma, se mostraba sorprendido pero seguro, lo miró a la cara y de manera firme le dijo:

-No estoy interesado en tu ayuda, ¿qué no tienen algo mejor que hacer?-

Y dio un paso adelante para continuar su camino. Pero los demonios se acercaron más a él y le impidieron seguir. Entonces el demonio líder, acercando su trinche a las costillas de Souta y mostrándole un espejo con la imagen de Akari (completamente rodeada por demonios), le dijo:

-Oye, ¿estás realmente seguro de que no quieres mi ayuda?-

El chico sintió que su mundo se desmoronaba: ¿cómo podría defender a su hermana Akari de los demonios? Si las cosas que contaban los aldeanos eran ciertas, una vez que los demonios tomaban tu alma no existía salvación alguna. Souta miró enfadado al demonio líder y le dijo:

-Dime entonces ¿qué es lo que quieres?-

El demonio sonrió y le dijo:

-Ya lo verás-

En ese instante golpearon a Souta en la cabeza, la única imagen que trajo a su mente antes de perder el conocimiento fue la de su mascota durmiendo tranquilamente, lo único que pudo escuchar fueron las risitas de los demonios...





En casa, Souta logró despertarse al oír la voz de su hermana que le llamaba al oído. Abrió los ojos, sobresaltado, y al ponerse de pie, notó que era mucho más pequeño de lo que recordaba, sintió dolor en la cabeza y volteó a ver sus manos; fue entonces cuando se descubrió parado en cuatro patas, su rostro era casi el mismo, pero su cuerpo era como el de un perro. Y dijo:

-¿Qué dem...?-

Fue entonces cuando recordó el incidente con aquellos demonios y la primera inquietud que tuvo fue saber dónde estaba su hermana. Se dirigió rápidamente hacia la habitación de Akari; en el camino encontró a su mascota, quien se le quedó viendo de manera extraña, pero que a pesar de todo seguía reconociéndolo como su amo, se acercó a él y le lamió la oreja a manera de saludo. Souta le dijo: -Aléjate de mí, perro bueno para nada, ¿Acaso no sabes que Akari está en grave peligro?-

Y trató de continuar su camino rápidamente cuando algo lo detuvo en seco: su mascota le dijo:

-Sí, sé que esos demonios se la llevaron anoche mientras salías a caminar-

Souta estaba sorprendido de poder comprender el idioma de su mascota. Entonces volteó con su ahora compañero y aliado y le preguntó los detalles. Su mascota le aconsejó aprovechar las habilidades que ahora tenía, aunque debía estar consciente al mismo tiempo de sus limitaciones. Souta decidió salir en busca de su hermana, ahora poseía un excelente olfato que le serviría como guía.

El pueblo

Salió de casa, trató de cruzar el pueblo lo más sigilosamente posible, tenía que pasar completamente desapercibido para no meterse en problemas con algún pueblerino. Pero los animales que se encontraba lo miraban raro y no podían evitar sentirse amenazados. Fue entonces que pasó muy cerca de los huevos de una gallina, la cual al verlo comenzó a cacarear sin cesar; Souta le pidió que se callara, pero la gallina estaba enloquecida, mientras una pequeña niña miraba la escena con asombro. La niña se acercó a Souta, él trató de esconderse, pero le fue imposible, entonces la niña pensó que jamás había visto a un perro tan raro y comenzó a acariciarlo. El padre de la niña se dirigió hacia donde se encontraban para saber por qué tanto alboroto, entonces descubrió a Souta, gritó de horror y se llevó a su hija. Este hombre comenzó a alertar a los demás aldeanos, diciéndoles:





-Los demonios han mandado a este monstruo para robar las almas de nuestros hijos. ¡Mátenlo!-

Persiguieron a Souta durante un largo rato, éste corrió como jamás lo había hecho en su vida dirigiéndose, guiado por su olfato, hacia la montaña. Al seguir avanzando pudo ver la entrada de una gran cueva, la tétrica y oscura abertura lo estremeció pero no se detuvo. Una vez dentro de la cueva, comenzó a sentir un poco de alivio al ver que sus perseguidores no podrían llegar hasta allí, pues la montaña y lo que contenía les aterraba más que él.

Al interior de la cueva no se veía nada, estaba prácticamente oscuro, emanaba un olor asqueroso que confundía un poco sus sentidos y no podía precisar de qué altura caería si daba un paso más hacia el frente. Souta se tuvo que arriesgar, dio un paso y cayó sobre una cosa pegajosa que por suerte amortiguó su caída de varios metros, se levantó y descubrió como poco a poco su mirada se adaptaba a la oscuridad. Se aproximó hacia una entrada en donde se leía "Inframundo", Souta entró con precaución y pudo distinguir a lo lejos un perro dormido. Souta lo despertó y le pidió que lo dejara pasar para buscar a su hermana y rescatar su alma. El perro se levantó molesto, mostrando sus tres aterradoras cabezas y le dijo:

-No, no existe forma en que yo pueda dejarte pasar-

Souta lo retó a un duelo, proponiéndole una carrera; si ganaba lo dejaría pasar, de lo contrario, regresaría de donde vino y no molestaría más. Cerbero lo miró fijamente y le contestó:

- Acepto, pero si pierdes no sólo quiero que te largues y no molestes más, quiero que me des uno de tus ojos ¡Como verás, me hace falta uno!-

Las tres cabezas comenzaron a reír y a moverse de manera desordenada. Souta sintió un frío inmenso recorrer su cuerpo, guardó silencio por un rato y dijo:

-¡Acepto el reto!-

El primer reto

Souta, en un primer momento, pasó saliva, pues el cuerpo del perro de tres cabezas era mucho más grande e imponente que el suyo, pero después de un breve instante se recuperó y comenzó a tener más confianza, él podía lograrlo.





Le dijo al perro guardián:

-Este es nuestro punto de partida y de llegada, la carrera consiste en correr de aquí hasta aquella piedra en forma de árbol, tocarla con la pata y regresar de nuevo a la entrada-

Comenzó la competencia, al principio parecía que el perro guardián llevaba mucha ventaja, pero Souta recordó que debía confiar en sus habilidades animales y también la manera en que había corrido por su vida para escapar de los pueblerinos, así que comenzó a correr con todas sus fuerzas, incluso podríamos decir que llevaba buena velocidad; sin embargo, el cuerpo del perro de tres cabezas, era ágil y musculoso: un paso suyo, equivalía a dos de Souta. Fue entonces cuando a Souta se le ocurrió otra idea, tenía que utilizar también su inteligencia humana, después de todo. Sin dejar de correr en ningún momento, volteó a sus alrededores, miró los elementos que se encontraban a su alcance y encontró una serpiente, la tomó con la boca y la lanzó a una de las cabezas del Cerbero, cuyo cuerpo seguía corriendo rápidamente. Sin embargo la cabeza derecha comenzó a hacer perder la concentración a las otras dos, pues aún traía a la serpiente enredada entre sus orejas. Las otras dos cabezas le pedían a la de la derecha que se concentrara, pero los párpados de ésta se habían inflamado por las mordeduras de la serpiente, no podía ver nada, además de que había perdido algo de movilidad en la pata delantera de ese lado. Souta y el Cerbero llegaron al árbol al mismo tiempo y lo tocaron con sus patas, continuaron corriendo, entonces Souta logró sacar ventaja al perro guardián, llegando a la puerta del Inframundo unas fracciones de segundo antes que él. Cerbero le permitió el paso a regañadientes, aceptando su derrota y mientras se retiraba, Souta alcanzó a escuchar la manera en que se iban reprochando sus tres cabezas las unas a las otras.

Souta continuó con su camino, descendiendo por el inframundo para tratar de salvar el alma de Akari. Después de descender casi hasta el centro de la tierra misma y guiado por el olor de los demonios que antes lo habían engañado, llegó hasta el Tártaro, la parte más oscura del inframundo, en donde se encuentran todas las almas pecadoras pagando por sus crímenes.

Conforme avanzaba, tuvo de nuevo esa sensación de que alguien o "algo" lo estaba siguiendo. Pero en su camino, todo era muy confuso, pues había tantas almas siendo atormentadas, que escuchaba mil voces y ninguna a la vez, oía sus tormentos, todas pedían ayuda. Souta debía tener cuidado, pues algunas almas incluso alcanzaban a tocarlo, jalándolo de sus patas desesperadamente.





Después de mucho caminar, llegó a una parte más oscura en el Tártaro, en donde logró encontrar, escondida en un rincón y muy asustada, a su pequeña hermana. Souta corrió hacia ella; Akari, al verlo, se puso muy contenta, lo abrazó y le dijo:

-¡Hermanito, sabía que vendrías por mí!, ¿Qué fue lo que te hicieron?-

Souta se puso muy feliz y no pudo evitar que las lágrimas salieran de sus ojos al ver de nuevo a la única persona que le importaba y que más amaba en el mundo. Volteó a ver a Akari con ternura y le dijo:

-No te preocupes, hermanita, te prometo que te sacaré de aquí-

Así, comenzaron a regresar por el mismo camino que había recorrido Souta. Pero se hicieron presentes los demonios con los que se había enfrentado Souta anteriormente, aquellos que lo habían transformado en el perro-humano que ahora era. El demonio líder le dijo:

-Oye, no pretenderás irte así de rápido, ¿cierto?- No esperarás que te regresemos a tu hermanita sin recibir nada a cambio-

Souta lo miró con rencor, pero sabía que los demonios no los dejarían escapar tan fácilmente. Entonces se tranquilizó un poco y respondió decidido:

-¿Qué quieren de mí?-

El segundo reto

El demonio, que hasta ahorita habíamos identificado como "líder", le reveló su verdadero nombre a Souta:

-Me llamo Pruslas, fui anteriormente, uno de los tres ayudantes de Astaroth; él ha tenido control del orbe por más de 12,000 años, quien tenga el orbe en su poder, gobernará la sexta parte del infierno. Mi legión de demonios y yo, estamos hartos de seguir sus órdenes, queremos venganza, queremos obtener el orbe para dominar todo este lugar. Si quieres recuperar el alma de tu hermana deberás descender aún más por el abismo, llegarás al gran foso rodeado por el río de fuego, la morada de Astaroth, pasarás desapercibido y le robarás el orbe que trae en su corona, en medio de sus dos cuernos. Aprovecharás que, convertido en perro, sentirá cierto aprecio por tu aspecto (la única raza que Astaroth aprecia es la de los perros). Pero recuerda, sólo tendrás una oportunidad. Si fallas, tu hermana se quedará aquí para siempre. ¿Has entendido?-





Souta asintió y finalmente entendió la magnitud del problema en el que se encontraban. Pero estaba decidido a intentarlo todo para salvar el alma de su hermana.

Después de que Akari le diera un gran abrazo y después de prometerle que regresaría por ella, Souta se dispuso a descender aún más por el Tártaro, en busca de Astaroth. Llegó hasta el río de fuego, miró hacia arriba y logró localizar a unos demonios sirvientes que volaban, llevando almas al Señor de los Infiernos. Estudió la situación, vio a Astaroth, sentado en su trono, admirando el espectáculo que le ofrecían sus fieles mascotas: dos lobos de tamaño considerable, alimentándose de las almas que les llevaban y que no sólo se dedicaban a comerlas, sino que antes, se divertían jugando con ellas, persiguiéndolas de un lado a otro, como dándoles una esperanza de salvación; después de un rato, las atrapaban, desgarrándoles la piel, sacándoles las entrañas, aplastando sus cabezas. Souta no pudo evitar que su estómago se revolviere, pues lo que acababa de presenciar era realmente asqueroso. Entonces trató de concentrarse más en el aspecto de su objetivo: Astaroth era muy alto e imponente, con sus enormes cuernos y la corona, con ese orbe que irradiaba un brillo ominoso. Souta pensó que era el momento idóneo para atacar, todo parecía un caos: los lobos divirtiéndose y Astaroth entretenido, mirándolos.

Souta tenía ahora un plan: subió un poco por donde había venido y teniendo cuidado de que los demonios sirvientes no lo vieran, salió al improviso, dejándose caer sobre la espalda de uno de ellos. Mordiéndole una de las orejas y utilizándola a manera de timón, Souta trató de conducir al demonio sirviente para cruzar el río de fuego; sin embargo, no fue sencillo, pues el demonio giró con fuerza, logrando zafarse y lanzando a Souta por los aires, quien apenas alcanzó a agarrarse, con sus dientes, de la cola de este ser alado. Pero su mandíbula no pudo aguantar mucho tiempo su peso, entonces comenzó a resbalar y terminó por caer desde una altura moderada, y por suerte, ya sobre tierra firme. Souta se había golpeado fuertemente en ese forzado aterrizaje, pero al menos ya había logrado cruzar el río de fuego, sin que Astaroth ni nadie más lo advirtiera, pues con tantas llamas saliendo del suelo, tantos jadeos de lobo y tanto ruido, era difícil escuchar hasta los propios pensamientos.

El chico perro continuó avanzando, con mucha precaución y cojeando, pues tenía la pata derecha delantera lastimada. Se acercó a Astaroth por las espaldas, subió sigilosamente por su silla y una vez en la cima, se encontró frente a su reflejo, que era proyectado por el orbe; se quedó un momento como hipnotizado





por el brillo de éste y cuando se disponía a tomarlo, notó que todo de repente estaba en silencio y que dos miradas estaban clavadas en él, bajó lentamente su vista y los miró: los lobos se habían detenido y estaban observándolo con sus enormes y rojos ojos, comenzando a mostrar sus afilados dientes, a punto de correr para atacar. Souta intentó tomar el orbe rápidamente, pero era demasiado tarde, Astaroth ya se había percatado de que alguien estaba tras de él; se levantó de su trono, volteó y se encontraron cara a cara.

Souta intentó correr, pero Astaroth lo tomó del cuello, preguntándole:

-¿Humano? ¿Qué osas hacer, perturbándome en mis aposentos?- ¿Quién te ha convertido en perro?-

Souta no podía siquiera emitir una palabra, su garganta estaba siendo fuertemente apretada; el gran demonio se sorprendió al ver el tatuaje que Souta tenía en la pata izquierda, entonces Astaroth acercó su otra mano a la cabeza del perro-humano para ver su mente; observó todo lo ocurrido y el lugar comenzó a temblar, era muy grande el disgusto que le había provocado enterarse de que uno de sus "ayudantes", había pretendido robarle el poder: comenzó a transformarse, mostrando su verdadero y más temible aspecto. Soltó a Souta, dejándolo caer al suelo, de donde aparecieron al instante unos barrotes de fuego, a manera de jaula, mientras hacía llamar a Pruslas y a sus secuaces.

La profecía

Pruslas y los demás demonios llegaron rápidamente y antes de que pudieran decir cualquier cosa, fueron atacados por los dos lobos. Pruslas gritaba:

-¡Por favor, detente!

Sus secuaces argumentaban:

-¡No fue idea nuestra esa de quitarle el orbe! ¡Piedad, Señor!

Pero Astaroth sabía la verdad, estaba furioso y comenzó a quemar a cada uno de los demonios hasta dejar sólo cenizas.

En tanto, Souta se lamentaba dentro de su jaula, no podía imaginarse el destino que les esperaba a su hermanita y a él después de haber fallado. Astaroth se acercó a Souta y le dijo:

-Sé lo que querías hacer, de modo que te concederé el regreso del alma de Akari al mundo de los vivos, pero a cambio, te quedarás aquí abajo conmigo,





pues ahora, tu alma me pertenece hasta el fin de los tiempos-

Souta se quedó inmóvil, pues no podía creer que el gran demonio le hiciera una concesión tan grande, aún a costa de su alma misma. Sin saber por qué se había portado tan magnánimo Astaroth, Souta se sintió aliviado pues había logrado cumplir la promesa que le había hecho a su pequeña hermana. Ella era libre y eso era lo único que importaba.

Lo que Souta ignoraba era que su encuentro con Astaroth estaba escrito desde el principio. La leyenda dice:

“Desde el inicio de los tiempos, los hombres y los demonios pactaron una convivencia equilibrada. Los hombres habitarán en la superficie y los demonios en las profundidades de la Tierra. Las almas con las que se alimentarán los últimos, serán adquiridas mediante dos formas: por el mal comportamiento de las personas y por engaños de los demonios que, disfrazados de mortales, buscarán corromper las almas de los individuos buenos. A cambio de eso, los demonios permitirán a los hombres vivir una vida más o menos normal. Sin embargo, cada siete mil años los dioses envían un hombre a la tierra que puede disputar el poder a alguno de los grandes demonios que gobiernan las seis cuevas del infierno. Este hombre nacerá con una marca en forma de garra en el brazo izquierdo”.

Hasta ahora, todos los elegidos han sido eliminados por los demonios. Souta nació con la marca, señal del elegido. Su madre, para protegerlo, le dijo siempre que era un tatuaje que le había hecho cuando era muy pequeño. Pruslas sabía que Souta era capaz de derrotar a Astaroth y que debido a que lo único que le interesaba era rescatar a su hermana, a Souta no le interesaría quedarse a gobernar esa parte del Infierno. Pruslas se percató de la marca en su encuentro con Souta, y por eso quiso aprovechar la gran oportunidad para quedarse con el poder, pero ya sabemos en qué terminó su gran intento. Astaroth decidió quedarse con Souta a su lado como su ayudante, pues no le conviene que él se dé cuenta del gran poder que posee. No sabemos hasta cuándo se enterará Souta...

Al amanecer, Akari, despertó lenta y tranquilamente. Se dirigió hacia el cuarto de Souta y sintió una gran tristeza al pensar que, a partir de ese día, ya no volvería a ver a su hermano. Su mascota se acercó a ella y trató de animarla. Akari estaba triste, pero sabía que gracias al sacrificio de Souta, ella seguía con





vida. Alzó su mirada hacia la temible montaña Erimanto y en silencio pidió a los dioses clemencia para el alma de su querido hermano Souta...

del profundo amor que tiene hacia su hermana menor.

5.2 GÉNERO AL QUE PERTENECE

De acuerdo con lo anteriormente analizado, este cortometraje se encuadrará dentro del género de "fantasía", ya que para la creación del guión se combinó material sobre mitos de varias culturas. Y, desde la clasificación de Napier, se puede decir que pertenece al modo de "festival", debido a la transformación que sufre Souta; al mismo tiempo, se rompe con las creencias convencionales: se invierten al decir que una persona atrapada en el infierno puede cuidar de otra en la tierra como si en vez del infierno se tratase del cielo o paraíso. Además de que los personajes con el rol de "buenos" tienen defectos, cometen errores y los "malos" no lo son tanto. De la misma manera, se puede decir que deja entrever el modo "melancólico", pues tiene implicaciones de pérdida y dolor. Como hemos visto, el anime puede promover valores, en este caso en específico, se puede hablar de la perseverancia y del auto sacrificio que hace Souta en nombre

5.3 LAS FUENTES

La idea para hacer este guión surge a partir de un fragmento encontrado en el libro "Historia de la Fealdad":

El Valle de los Diablos. John Mandeville

Libro de las Maravillas del Mundo (c. 1366)

"Junto a la Isla de Malazgirt, en el lado izquierdo, en las cercanías del Río Ganges, existe un prodigio. Surge entre las montañas un valle, que se extiende a lo largo de cuatro millas (...) Este valle está completamente atestado de diablos y siempre lo ha estado. La gente de los alrededores dice que es una de las vías de acceso al infierno. En ese valle hay mucho oro y plata, y por eso muchos incrédulos, aunque también muchos cristianos, se adentran en él con la finalidad de apropiarse de este tesoro. Pero pocos son los que regresan, especialmente entre los incrédulos más que entre los cristianos, porque aquellos son estrangulados inmediatamente por los diablos. En medio de ese valle, bajo un peñasco, aparece una cabeza con el





rostro de un diablo de carne y hueso, realmente horrible y espantosa a la vista. Sólo se le ve la cabeza, hasta los hombros (...) Mira con ojos penetrantes y horribos, en continuo movimiento y centellantes como el fuego, y cambia y transforma la expresión tan a menudo, de forma tan espeluznante que le quita a cualquiera las ganas de acercarse. De él se desprende, además, un fétido vapor abrasador, tan abominable que nadie podría soportarlo jamás. Sólo los buenos cristianos, firmes en su fe, pueden entrar en aquél valle sin peligro. Es preciso, no obstante, que antes se confiesen y sean bendecidos con el signo de la santa cruz, de modo que los demonios no tengan ningún poder sobre ellos. Aunque no corren peligro, esto no significa que no tengan miedo cuando se encuentran en presencia de diablos, que les rodean atacándoles y amenazándoles, por tierra, por aire, y les aterrorizan con ruido de truenos y tempestades" (...) ¹⁰¹

Tomando como base este relato sobre un valle lleno de demonios, ahora se sumarán algunos aspectos de la mitología griega como el concepto del **tártaro** ("que significa mundo

inferior, mundo de las tinieblas, lugar de tormento y sufrimiento eternos, parecido al Infierno del Cristianismo y al Inframundo de las religiones paganas; es un foso rodeado por un río de fuego, el Flagetonte"¹⁰²), **cerbero** ("que significa demonio del pozo, era el perro de Hades, un monstruo de tres cabezas, encargado de guardar la puerta del Inframundo; aseguraba que los muertos no salieran y que los vivos no pudieran entrar"¹⁰³. Asimismo, Dante Alighieri lo define como: "fiera cruel, torpe y diversa, ladra trifauce, mientras hostiliza, contra la gente que aquí yace inmersa. Tiene pelambre hirsuta, de ojeriza rojos ojos, gran vientre, uñosas manos con que a las almas hiere, rasga y triza"¹⁰⁴).



Cerberus, pluma, tinta y acuarela sobre lápiz y carboncillo, de William Blake.

¹⁰¹ Eco, Umberto. (2007). *Historia de la fealdad*. Barcelona: Ed. Lumen, p. 95

¹⁰² consultado en [http://es.wikipedia.org/wiki/Tártaro_\(mitología\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Tártaro_(mitología))

¹⁰³ consultado en <http://es.wikipedia.org/wiki/Cerberus>

¹⁰⁴ citado en Eco, op. cit., p. 87





Revisando un poco sobre la demonología¹⁰⁵, encontramos a **Astaroth** (el «gran duque del Infierno», de la primera jerarquía demoníaca, a la que también pertenecen Belcebú y Lucifer. En el *Dictionnaire Infernal*, Astaroth es dibujado como “un hombre desnudo con alas, manos y pies de dragón y un segundo par de alas con plumas bajo el principal, llevando una corona, sosteniendo una serpiente con una mano y cabalgando sobre un lobo o un perro”¹⁰⁶. También es conocido como Okaryuz, en el libro *Malleus Maleficarum*¹⁰⁷ hacen mención a él como demonio flautista que lleva las almas de sus víctimas con sonidos estridentes) y a **Pruslas** (quien es un gran príncipe y duque infernal. “Reina en Constantinopla y tiene aspecto de mochuelo. Es uno de los tres ayudantes de Astaroth, los otros dos ayudantes son Aamon y Barbatos. Promueve discordias, guerras, contiendas y reduce a la mendicidad. Tiene 26 legiones de demonios bajo su mando”¹⁰⁸).



Astaroth, príncipe del Infierno, de J.A.S. Collin de Plancy, *Dictionnaire Infernal*. Ilustración original de Louis Breton, grabado de M. Jarrault, 1863.



Sellos de Astaroth, tomados de *Sigils of Demons* en Wikimedia Commons.

¹⁰⁵ Rama de la teología y la mitología que se encarga del estudio de los demonios y sus relaciones, haciendo alusión a sus orígenes y naturaleza.

¹⁰⁶ consultado en <http://es.wikipedia.org/wiki/Astaroth>

¹⁰⁷ Tratado sobre la persecución de brujas y satanismo.

¹⁰⁸ consultado en <http://es.wikipedia.org/wiki/Pruslas>



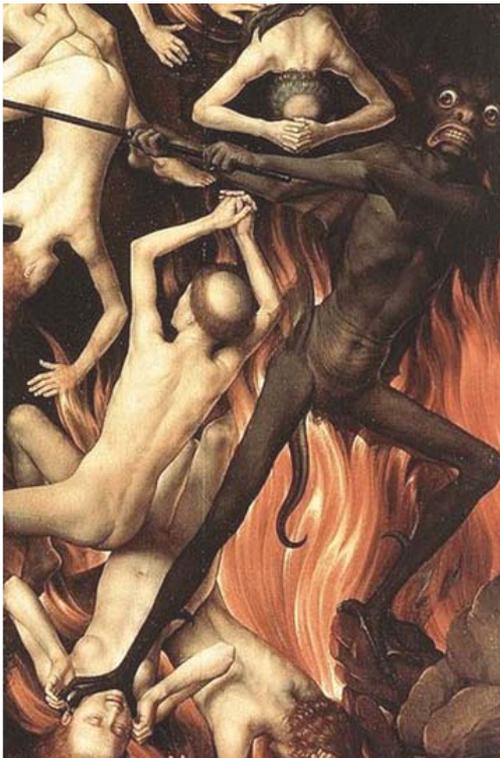


5.4 DOCUMENTACIÓN GRÁFICA

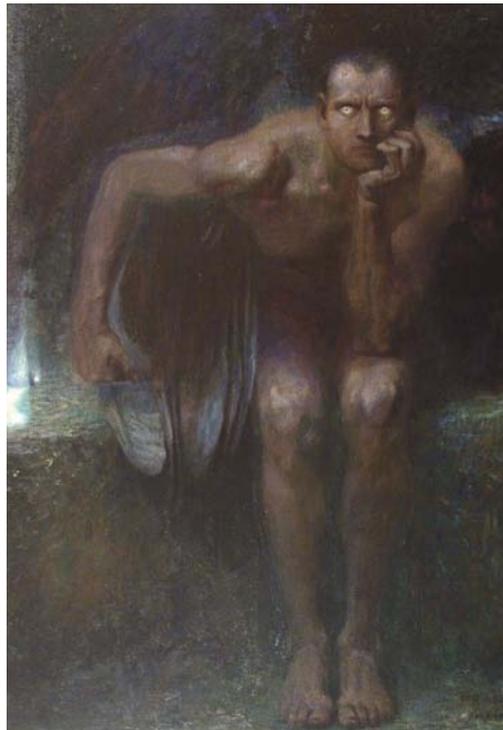
A) Referencias visuales sobre demonios:



Dante y Virgilio en el infierno (detalle), 1850, de William Adolphe Bouguereau.



El Juicio Universal (detalle), 1467-1471, de Hans Memling.

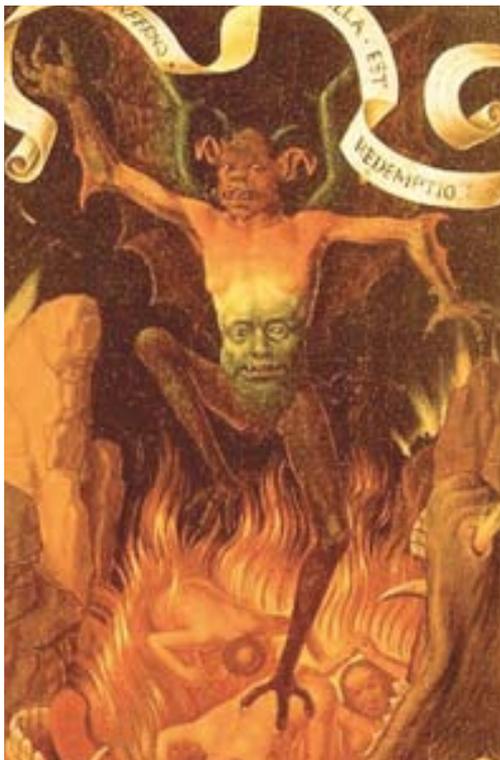


Lucifer, 1891, de Franz Von Stuck.





El Sueño de Tartini (La canción de Tartini), 1824, de Louis-Léopold Boilly



Inferno (detalle), 1485, de Hans Memling.

Como podemos ver, de manera general, los demonios de mayor jerarquía, poseen un aspecto más estilizado: sus cuerpos tienden a ser más atléticos; mientras que los demonios de rango inferior, los encargados de torturar a los condenados, son muy delgados y pequeños, con rasgos grotescos.



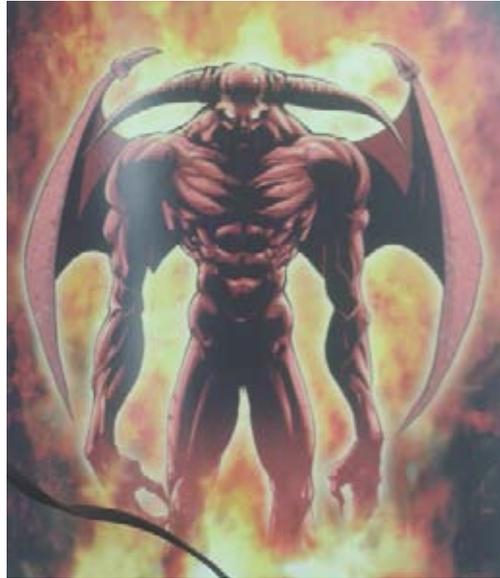


B) Diablos y demonios en el manga:

Los diablos son criaturas habituales en el manga, ya que a menudo se representan las fuerzas del bien y del mal. "Se describen como gigantescas y horribles, tienen grandes colmillos y cuernos que les salen del cuerpo y que les sirven de armas letales. No olvidemos que el diablo es la personificación del mal, así que la expresión del rostro tiene que transmitir maldad. Tienen carcajadas sarcásticas y malvadas. Musculatura general similar a la humana. Expresión maligna con ojos rasgados. Predominan los tonos rojos, ya que crean un ambiente más infernal"¹⁰⁹.

Los demonios son la encarnación del mal en su infatigable lucha contra las fuerzas del bien. Sin embargo, también es cierto que existen pequeños demonios que son tratados como personajes simpáticos y divertidos en géneros humorísticos y más distendidos que el de terror. Éstos son muy populares en el manga, donde pueden ser tanto protagonistas como personajes secundarios. "A la hora de crear un personaje malvado, los demonios siempre resultan muy atractivos. Los dibujaremos en actitud altiva y de superioridad, pues los

demonios se caracterizan por infligir miedo a cualquiera que se les acerque o que se oponga a sus malévolos planes. Tienen espalda ancha y hombros robustos, brazos largos y cintura estrecha"¹¹⁰.



Demonio en estilo manga.

C) Referencias sobre vestuario:

Los vestuarios de los personajes protagónicos están basados principalmente en la vestimenta celta, que tal y como ha sido reconstruida, muestra un estilo colorista y bien ornamentado, con mucha tendencia a la mezcla de colores llamativos. Los

¹⁰⁹ García, R. y Casaus, F. (2005). *Cómo dibujar manga paso a paso*. Barcelona: LOFT, p. 108

¹¹⁰ *Ibidem*, p. 166





tintes principales eran: rojo, amarillo y azul. El lino ha sido el material textil más antiguo hallado, usado por los proto-celtas. La lana se convirtió en la materia prima más usada una vez que las ovejas fueron domesticadas. En la Edad de Hierro la mayoría de ropa de los celtas estaba hecha de lana. La tela se tejía con telares, a cuadros y rayas. Las piezas de vestir básicas eran braccae para los varones (término latín para pantalones cortos y largos, hechos con lana: los cortos, que se usaban aparentemente en el sur de Galia, también conocidos como "femenalia" -de la palabra latina que significa muslo-, se ajustan con un cordón y llegan debajo de la rodilla; los largos, del norte de Galia, Alemania y Bretaña son más sueltos, llegan a la altura del tobillo)¹¹¹ y túnicas (de mangas largas, más cortas que las romanas -llegan hasta la mitad del muslo- y no son tan amplias, quedan algo ajustadas en el antebrazo y se hacen más anchas hacia la axila) y peplum para las mujeres (túnicas largas sujetas con un cinturón, consiste en dos piezas rectangulares unidas en un extremo), así como un saquito en el cinturón (denominado pouch) para ambos.



Braccae corto.



Pouch



Camisa (detalle).



Camisa con cinturón.



Vestido, capa y broche de nudo celta.



Camisa, cinturón, broche, perneras, hombreras y brazaletes.

¹¹¹Consultado en <http://www.larp.com/legioxx/coldcloth.html>





Uno de los elementos más utilizados en este tipo de vestimenta es el trisquel, trikele o trinacria celta, que en este caso, se empleará más que en la ropa, como tatuaje. "Es un símbolo geométrico y curvilíneo formado por una hélice de tres brazos en espiral que se unen en un punto central. Según la cultura celta, el trisquel representa la evolución y el crecimiento. Representa el equilibrio entre cuerpo, mente y espíritu. Manifiesta el principio y el fin, la eterna evolución y el aprendizaje perpetuo. Entre los druidas simbolizaba el aprendizaje, y la trinidad Pasado, Presente y Futuro. Según esta cultura, los druidas (sacerdotes) eran los únicos que podían portar este símbolo sagrado. Como talismán, era utilizado para aliviar fiebres y curar heridas"¹¹².



Trisquel celta.

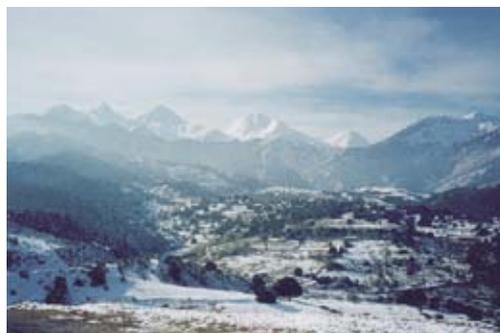
D) La región:

Monte Erimanto: También conocido como Olonos es una cadena montañosa en la parte sur de Acaya y al noreste de Elis. Es una de las cuatro montañas más altas en la península del Peloponeso y está densamente forestada¹¹³.

Aldea Alepojori: oculta en lo más profundo de la montaña, es el pueblo más cercano al pico de Erimanto.



Asentamiento celta en Eslovaquia.



Cimas de Erimanto cubiertas por nieve.

¹¹² consultado en <http://es.wikipedia.org/wiki/Trisquel>

¹¹³ http://en.wikipedia.org/wiki/Mount_Erymanthos





E) Referencias sobre perros: Galgos



Saluki: también conocido como Lebel Persa o Galgo Persa, es, según los musulmanes, el perro enviado por Alá. Los ancestros del Saluki ya existían en la época de las primeras civilizaciones urbanas instaladas en Oriente Medio. Eran unos perros que vivían en la estepa y que los nómadas usaban para cazar gacelas, zorros, chacales y liebres. Llega a medir hasta 71cm, además de ser cazador, también es perro de carreras.

Lebel ruso o borzoi: es un perro muy alto y de cuerpo delgado pero fuerte. El cuello largo, delgado y musculoso, es ligeramente arqueado. Sus costados son aplanados. El cuerpo del borzoi destaca por la curvatura que forman la espalda, el lomo y la grupa. La espalda es ancha, musculosa y flexible. El lomo largo, musculoso y moderadamente ancho, es prominente. Al igual que otros galgos, el borzoi necesita un pecho profundo capaz de albergar un corazón grande. La línea inferior se levanta abruptamente hacia

el abdomen, haciendo que estos perros tengan vientres recogidos. Las extremidades del borzoi son largas y bien dispuestas para la carrera. Los miembros anteriores son delgados y musculosos y, cuando se los ve de frente, son rectos y paralelos entre sí. Los miembros posteriores también son rectos y paralelos entre sí cuando se les observa desde atrás, y presentan muslos musculosos. Los pies son los denominados "pies de liebre", típicos de los galgos. Estos pies son ovalados y alargados, con dedos arqueados y uñas largas y fuertes que tocan el suelo. El movimiento del borzoi es característico de los galgos. Durante el trote, los pasos son largos, ágiles y muy elásticos. Durante la carrera, el movimiento es extremadamente rápido con zancadas de gran amplitud. No tienen un instinto territorial muy marcado, por lo que no resultan buenos perros de guarda y defensa.

Su instinto de caza, sin embargo, está muy desarrollado y los hace ideales para perseguir presas pequeñas.

De acuerdo con el estándar FCI, los machos deben tener una altura a la cruz entre 75 y 85 centímetros de alto. Los borzoi machos suelen pesar entre 34 y 48 kilogramos¹¹⁴.

¹¹⁴ consultado en <http://www.deperros.org/razas/b/borzoi.html>





5.5 CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y PSICOLÓGICAS

Una vez que se tiene el guión y la documentación correspondiente, se escribirá una biografía u hoja de datos en donde se anotará toda la información que exista sobre los personajes para saber sus características físicas y psicológicas (así será posible ahondar en sus sentimientos, pensamientos y emociones) y llegar a conocerlos muy bien, de esta manera será más sencillo bocetar cuando se llegue a la parte del diseño.

PERFIL DE LOS PERSONAJES

Nombre: **Souta** o **Sôta** (que significa: valiente, valeroso, fresco).

Sexo: Masculino

Edad: 16 años

Apariencia: 1.70 m, 63kg, cabello azul oscuro, ojos anaranjados, piel apiñonada. Viste una camisa de lino de color café claro, con motivos en turquesa, sin mangas, cinturón, braccas corto azul marino con cordones y brazaletes turquesa con motivos en café, sin zapatos (pues se dedica a la

pesca). Lleva un tatuaje en el brazo izquierdo con la forma de una garra o pata de perro (tatuaje que conserva aún después de su transformación). El tatuaje es una marca de nacimiento pero Souta no lo sabe. Conforme avanza la historia se descubrirá el origen de esta marca y cómo se relaciona con los acontecimientos pasados, presentes y futuros. Como canino, Souta mide 1.13m y pesa 46kg, tiene grandes orejas y el pelaje de su cuerpo es azul oscuro.

Souta es además un joven que posee gran inteligencia, astucia, siempre en busca de la aventura, aunque a veces un tanto imprudente, impulsivo, incluso arrogante. Muy seguro de sí mismo, parece no temerle a nada. De humor sarcástico, divertido. De fuerte temperamento. Lo único importante para él es su hermana menor, Akari; es su más valioso tesoro, no imagina una vida sin ella, pues ellos se quedaron huérfanos dos años atrás. Dejó de asistir a la escuela desde los 14 años, actualmente se dedica a las actividades propias de los aldeanos para poder mantener a su hermana y a él mismo. Lo que más le agrada son los juegos, los acertijos y las pruebas. Desde que murieron sus padres se siente angustiado y para no preocupar a su hermanita sale a caminar por las noches en el bosque. Gusta de entrenarse en el arte del Bojutsu (arte japonés de usar un bo o bastón largo) como todos los muchachos de su edad,





y se prepara para las fiestas de la aldea en donde se enfrentan los mejores.

Nombre: **Akari** (que significa: luz, brillo)

Sexo: Femenino

Edad: 6 años

Apariencia: 1.08 m, 19kg, cabello azul oscuro, ojos anaranjados, piel clara. Usa un vestido de lino café claro, de tirantes, de corte diagonal que se complementa con una falda turquesa, cinturón, bracciae corto gris claro con cordones cafés y turquesa, debajo del vestido, lleva una túnica blanca de manga larga. Porta un dije de madera con un símbolo referente a la protección que le hizo su madre cuando ella era apenas un bebé.

Akari es una niña inteligente, curiosa, alegre, en ocasiones berrinchuda, muy consentida por su hermano mayor, pero al mismo tiempo es independiente y de carácter fuerte. Sabe que sin importar lo que suceda, siempre contará con el apoyo de su hermano. Desde que murieron sus padres, ella ha comenzado a ayudar con las labores a su hermano Souta. Lo sigue a todas partes y lo que más le gusta es ir a pescar con él. También le gusta jugar con su perrito llamado

Slurpy. Le encanta ver entrenar a su hermano y se divierte mucho asistiendo a las competencias que realizan los amigos de Souta en las que, regularmente, gana éste.

Nombre: **Astaroth**

Sexo: Masculino

Edad: 12,000 años

Apariencia: 1.82m, 76kg, cabello rojo oscuro, ojos azules, piel azul claro, uñas negras. Lleva una corona con el orbe (una esfera de color rojizo, que irradia un ominoso brillo), tiene cuernos de color gris, viste unas hombreras rojas con unos cráneos y motivos en azul, sobre el pecho lleva un escudo rojo en forma pentagonal con su sello grabado (que se sujeta con cadenas plateadas), cinturón con un cráneo, pantalones gris con rojo y brazaletes grises con motivos en rojo y azul. Lo representaremos como un hombre joven apuesto (tomando en cuenta que "la tradición cristiana procura no recordar que si los demonios habían sido ángeles, presumiblemente debían ser muy bellos"¹¹⁵). Sin embargo, sufre una transformación al enfurecer, en la que muestra su verdadero aspecto como un demonio corpulento y de aspecto temible, con una estatura

¹¹⁵ Eco, op. cit., p. 179





de 2.05m y 100kg, con cuernos más grandes, sin cabello y con ojos blancos.

Astaroth es un demonio muy poderoso, arrogante, sarcástico, que le gusta divertirse con sus mascotas (un par de grandes lobos negros); normalmente es apacible y cuando está de buen humor, incluso puede llegar a ser algo benevolente con sus subordinados, pero cuando provocan su ira, es despiadado y sanguinario. Astaroth comparte el poder del infierno junto con otros cinco grandes demonios y dentro de sí le gustaría ser el dueño absoluto de todo el infierno y de todas las almas malditas.

.....

Nombre: **Pruslas**

Sexo: Masculino

Edad: 12,000 años

Apariencia: 1.86m, 85kg, calvo, ojos amarillos, piel violeta, uñas grises. Posee un par de cuernos grises, viste un collar constituido por cráneos, lleva puesto un taparrabos café con un cinturón. Un demonio ambicioso que no está conforme con sólo comandar a sus legiones de demonios, siempre sediento de más poder. A pesar de sentir un profundo temor hacia su jefe, Astaroth, es un vil traidor que sólo espera el momento adecuado para tratar de derrotarlo. De carácter

socarrón y malicioso. Posee un gran secreto que utiliza para poder acabar con el reinado de Astaroth, dicho secreto será develado a uno de sus sirvientes antes de que él muera a manos de Astaroth.

.....

Nombre: **Cerbero**

Sexo: Masculino

Edad: 12,000 años

Apariencia: 1.34m, 72kg. Su pelaje es de color café, sus ojos son rojos y amarillos (y uno dañado, de color blanco enrojecido). Perro de tres cabezas, cada una de ellas con una diferente personalidad (en ocasiones tienen dificultades para ponerse de acuerdo); la cabeza izquierda es la más agresiva e inestable, motivo por el cual se le colocó un cinturón en el hocico, tiene múltiples vendajes, contusiones en la cabeza y le falta un pedazo de oreja izquierda. La cabeza central es la "líder", la más sensata, sus órdenes siempre se acatan, tiene heterocromía. La cabeza derecha es la más floja, la más tranquila. De manera grupal, podemos decir que el Cerbero es una criatura de gran fuerza y astucia, fiel a su amo Astaroth, cumple bien su trabajo de guardián (el único defecto que tiene es que le agradan los retos y las apuestas). Tiene un tatuaje en el brazo derecho de un trisquel.





Nombre: **Demonios sirvientes**

Sexo: Masculino

Edad: 12,000 años

Apariencia: Miden 1.46m generalmente, y pesan alrededor 42kg. Tienen una franja de cabello café oscuro, en la frente y en el pectoral izquierdo, tienen un círculo con el sello de la legión a la que pertenecen, tienen largas cejas, dos pares de cuernos pequeños. Sus ojos son rojos, la piel de su cuerpo es café claro, llevan un taparrabos sencillo sujeto con una cinta. Pequeños seres alados al servicio de Pruslas y de su superior y príncipe del Infierno, Astaroth. Únicamente acatan las órdenes que se les dan, la mayoría suelen ser juguetones, otros cuantos gruñones, pero a todos por igual les encanta hacer travesuras y hacer pasar malos ratos a la gente del pueblo e incluso a sus semejantes. Muy ruidosos, sus risillas son agudas; su aspecto no es tan vil, en comparación con su alto grado de maldad. Para capturar almas bondadosas, suelen disfrazarse de humanos y se aparecen en los caminos que llevan a la montaña en las noches de luna llena. Su juego favorito es lograr que los borrachos que por allí caminan digan su nombre al revés tres veces porque con eso consiguen que el alma de los humanos salga por algunos minutos de sus cuerpos y ellos se encargan de perseguirlas y

cazarlas por el bosque y, de esa forma, no permiten que las almas regresen al cuerpo donde pertenecen.

5.6 DISEÑO DE PERSONAJES

5.6.1 SOUTA

Bocetaje:

Superada la fase de documentación y una vez que ya se tienen definidas las características físicas y psicológicas de los personajes, se dará paso al proceso de bocetaje:

Comienzo y evolución de Souta:



Souta primigenio.





¡Vaya suerte la tuya, que puedes pasar horas sin hacer nada y no sentir siquiera aburrimiento, estúpido perro!!!



¡Qué dem...?!



No estás interesado en esas historias. ¿que no tienen algo mejor que contar?



Uno de los rasgos distintivos de Souta que se planteó desde los primeros bocetos fue la asimetría en su corte de cabello.



Primer turnaround del rostro de Souta.





Primeros vestuarios para Souta.

Después de revisar muchos de los videos del ilustrador Mark Crilley y aplicando los fundamentos descritos anteriormente, se llegó al siguiente boceto del rostro de Souta:

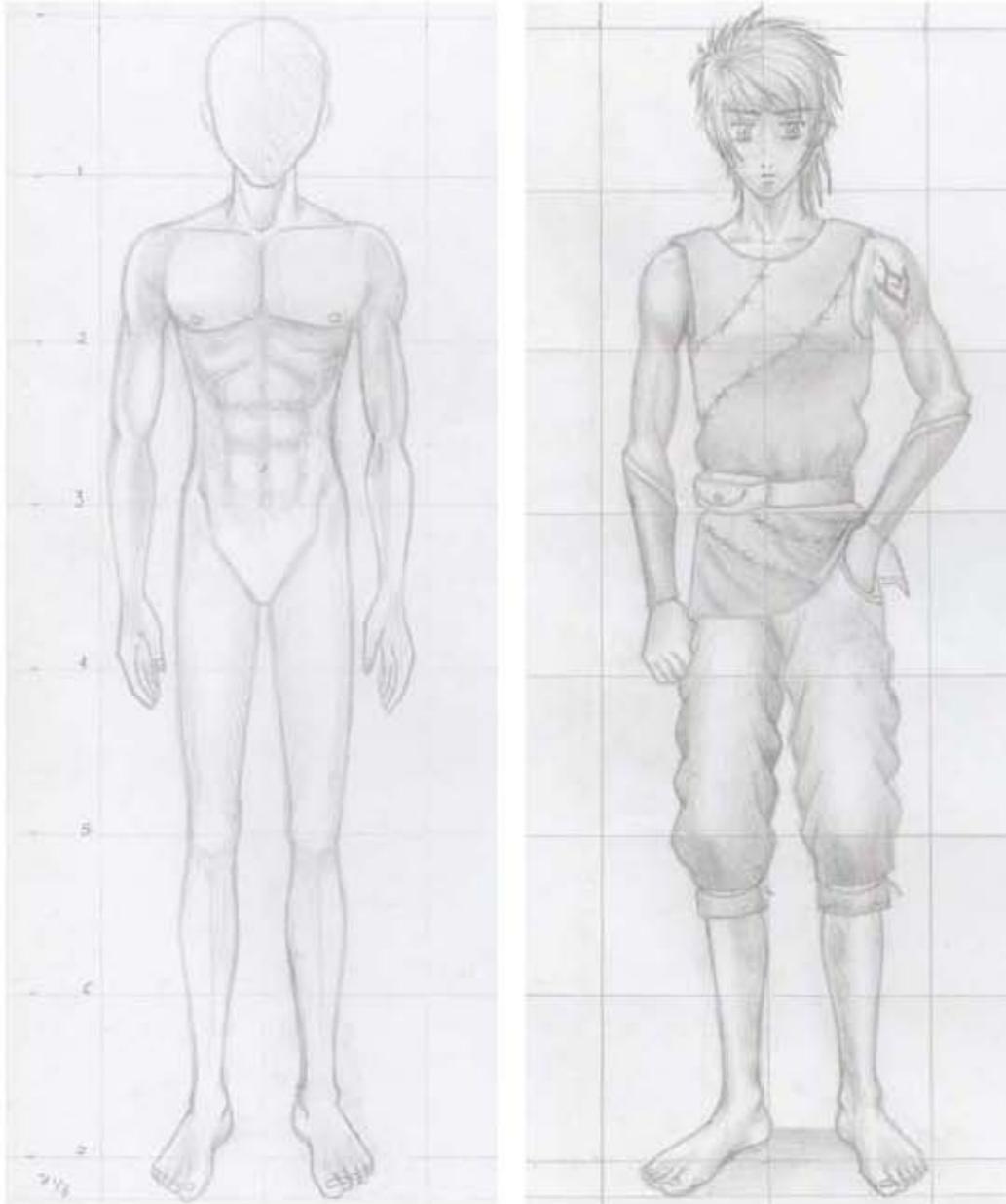


Segundo turnaround del rostro de Souta.





Y aplicando lo mismo para el cuerpo, se llegó el siguiente boceto de Souta (se prefiere que el personaje sea un poco más alto, de 7 cabezas de estatura):

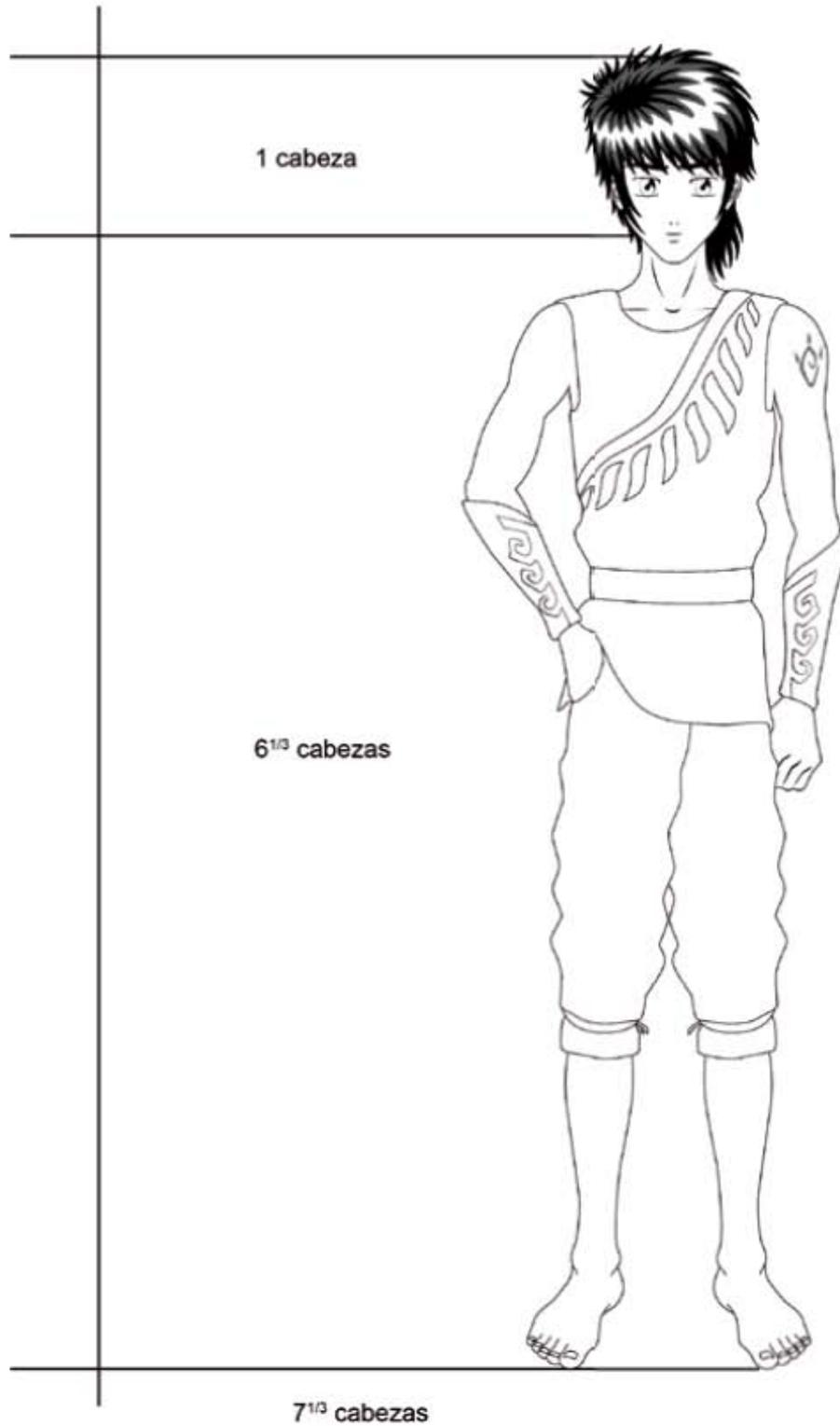


En este caso particular, se agrega un tercio más de estatura para dibujar los pies a manera de perspectiva. Terminando con $7\frac{1}{3}$ cabezas.





Después de un largo proceso de bocetaje, se llega al **diseño final**:





Paleta de color:



Cabello:



Piel, uñas y tatuaje:

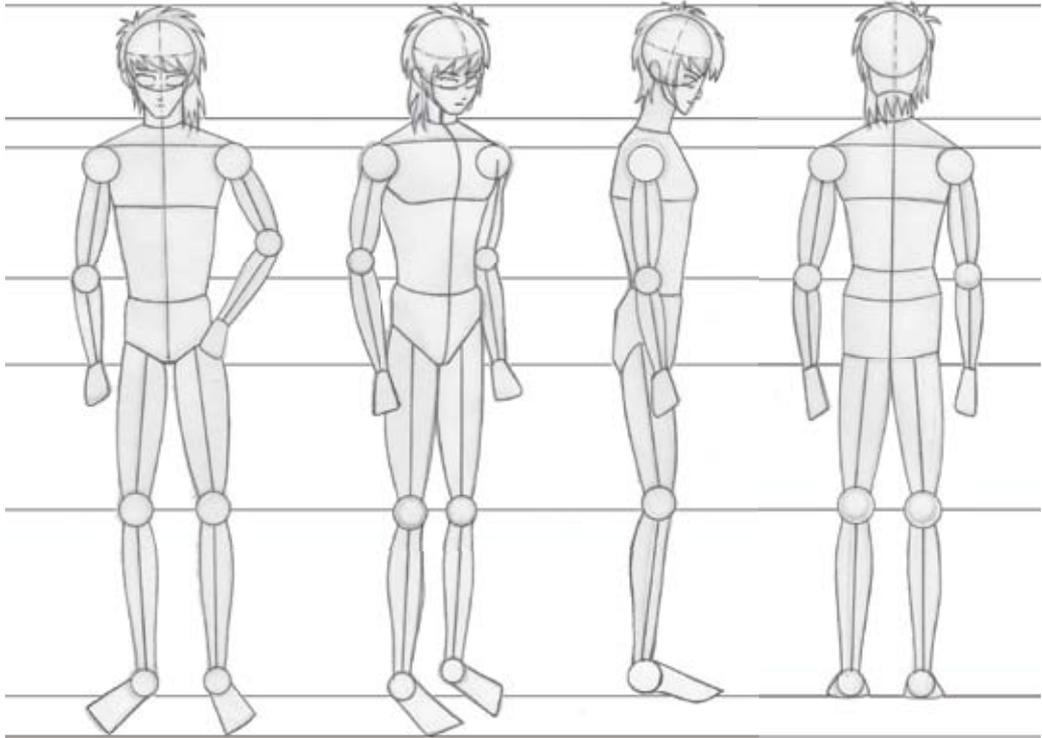
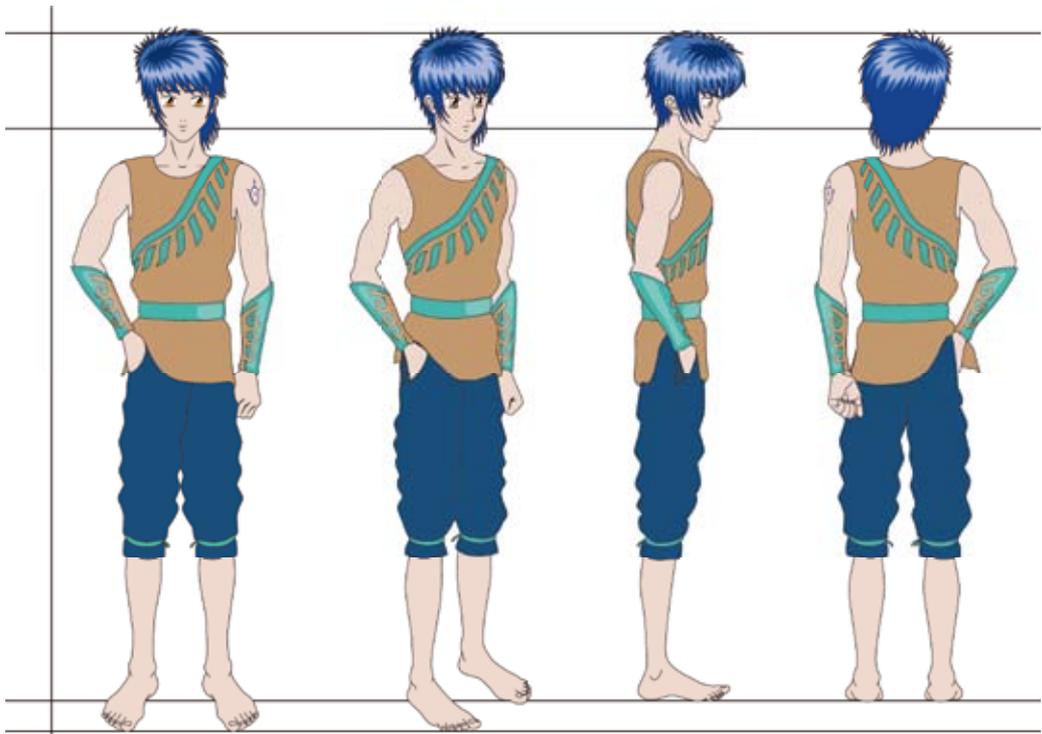


Ojos:



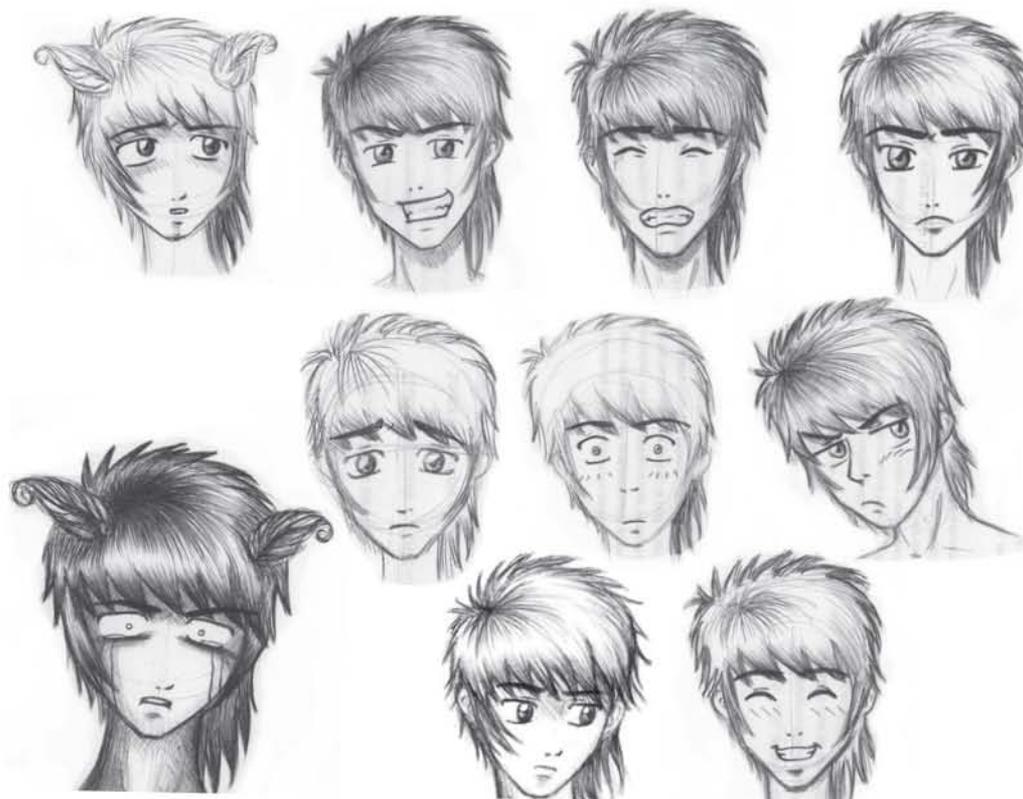
Ropa/accesorios:



**Hoja de construcción:****Hoja de giro del personaje (turnaround):**



Hoja de expresiones:



Hoja de poses:



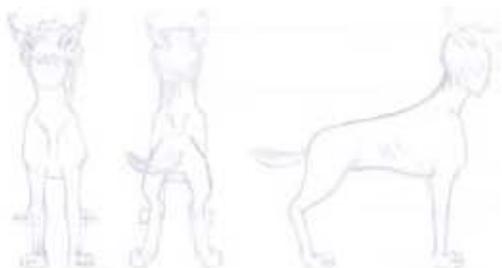




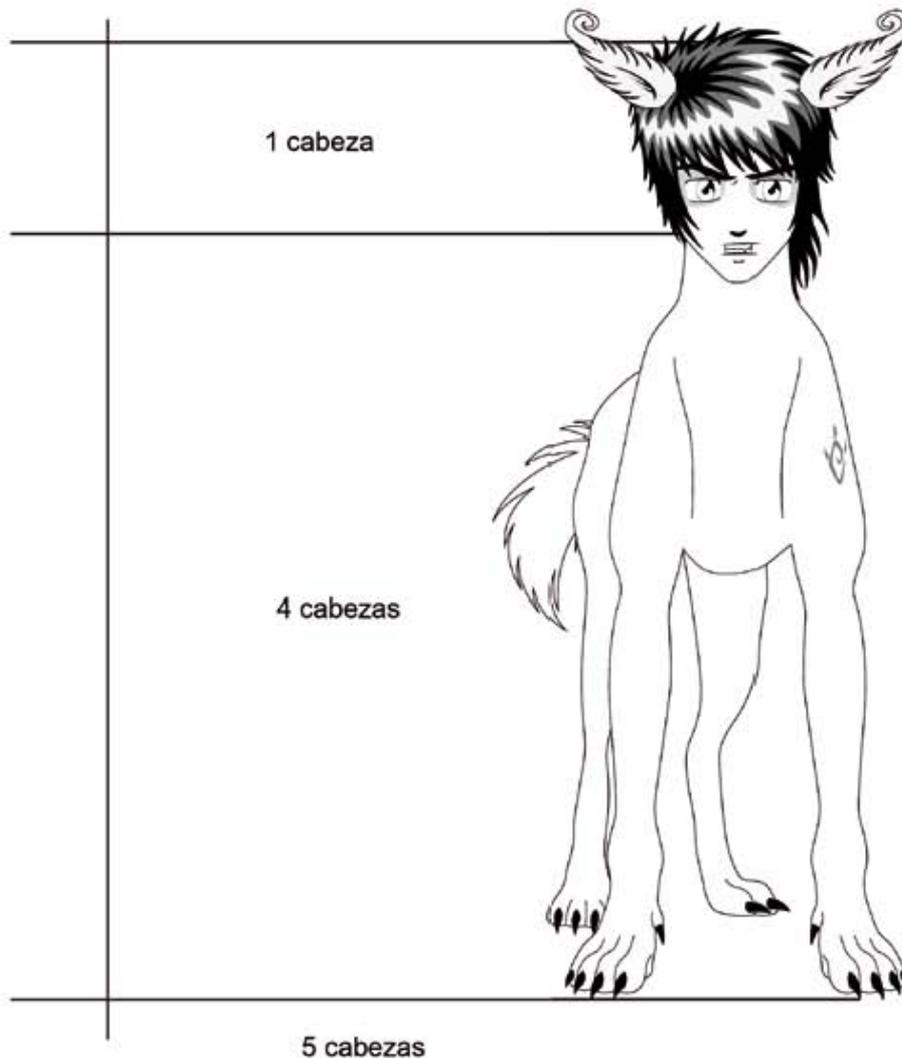


5.6.2 SOUTA (B)

Bocetaje:



Diseño final:





Paleta de color:



Cabello, nariz y uñas:

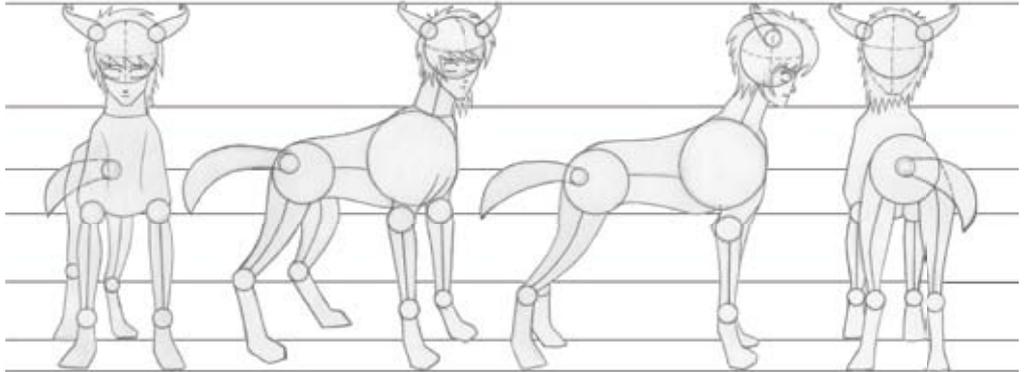
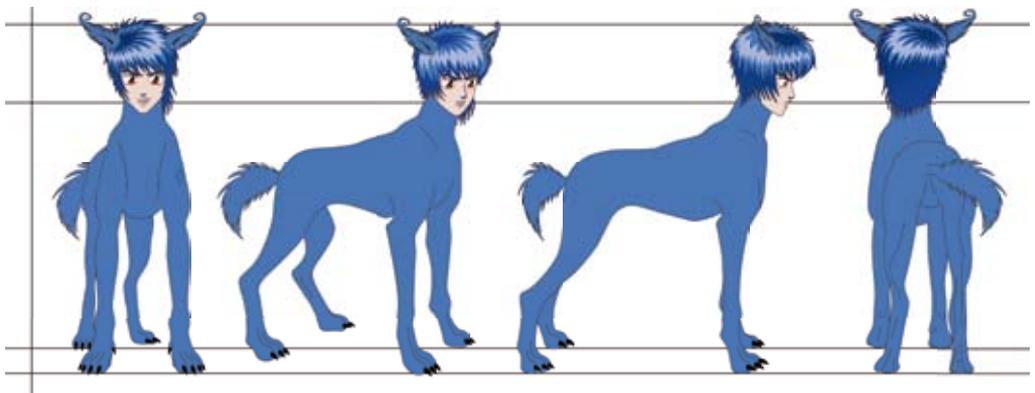


Piel y tatuaje:



Ojos:



**Hoja de construcción:****Hoja de giro (turnaround):**



Hoja de poses:

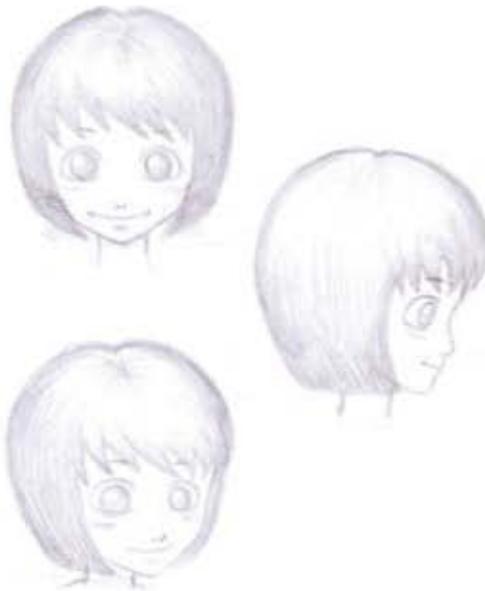
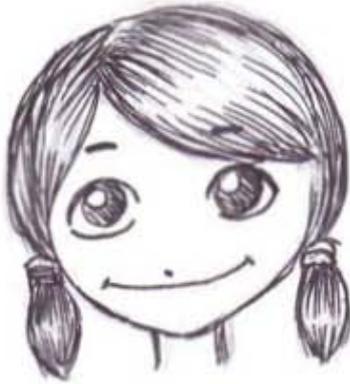






5.6.3 AKARI

Bocetaje:



Primer turnaround de Akari.





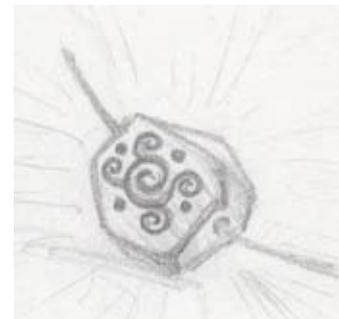
Segundo turnaround de Akari.



Vestuarios para Akari.



Colores para el rostro de Akari.

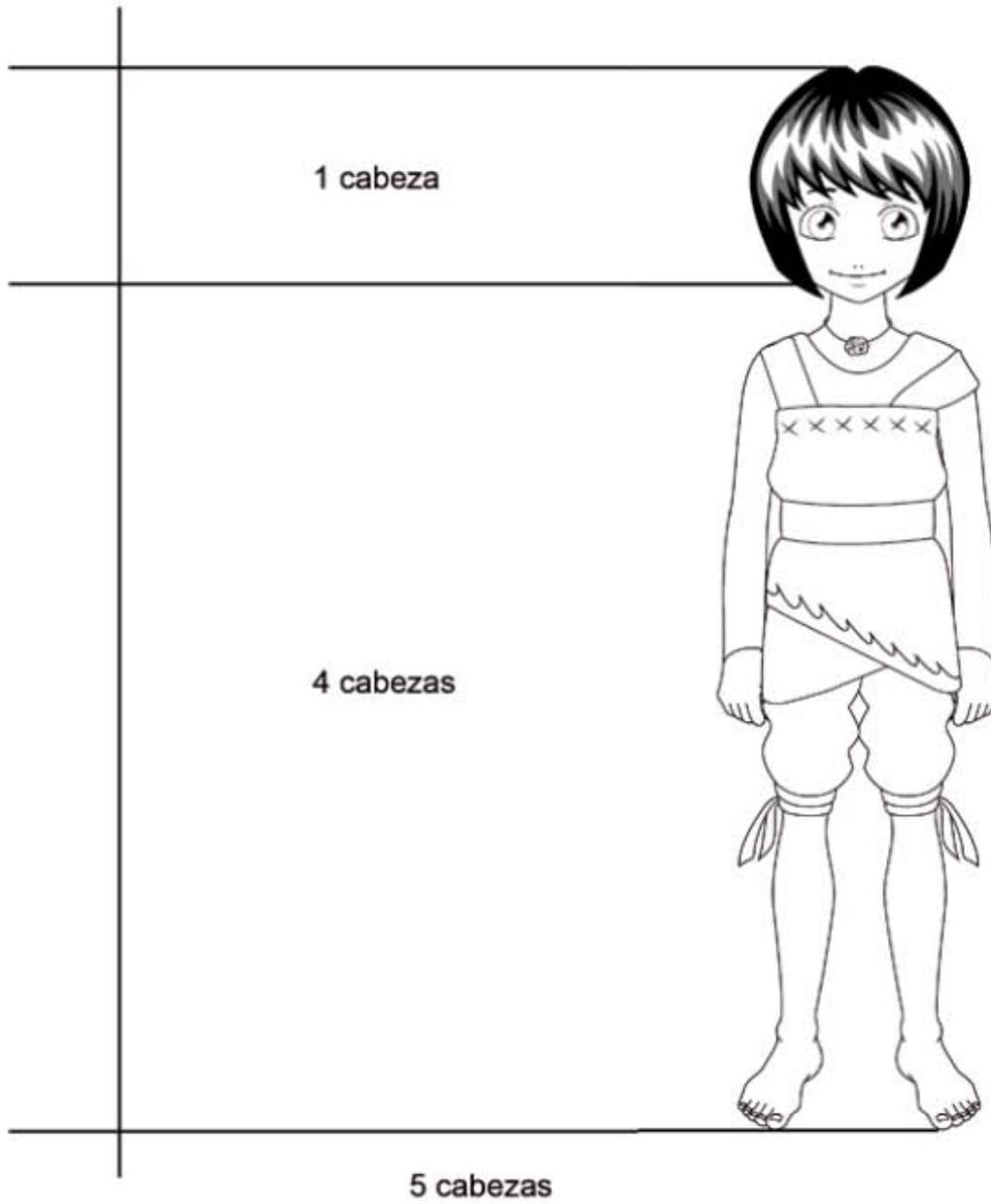


Motivo para el collar de Akari.



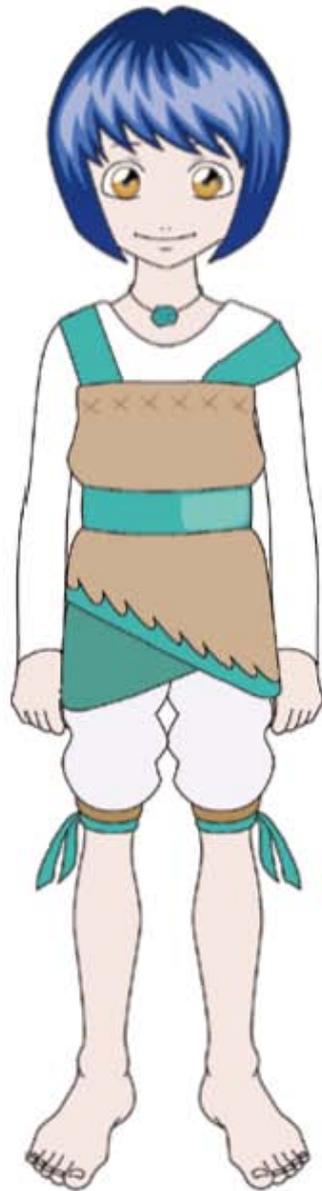


Diseño final:





Paleta de color:



Cabello:



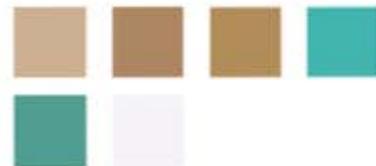
Piel y uñas:



Ojos:

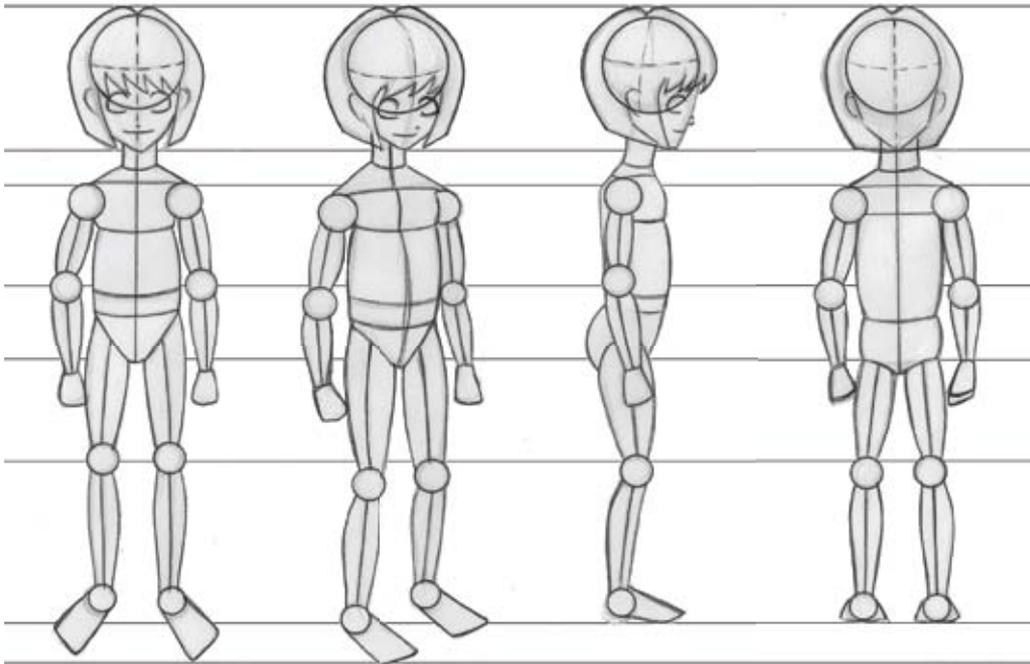


Ropa/accesorios:

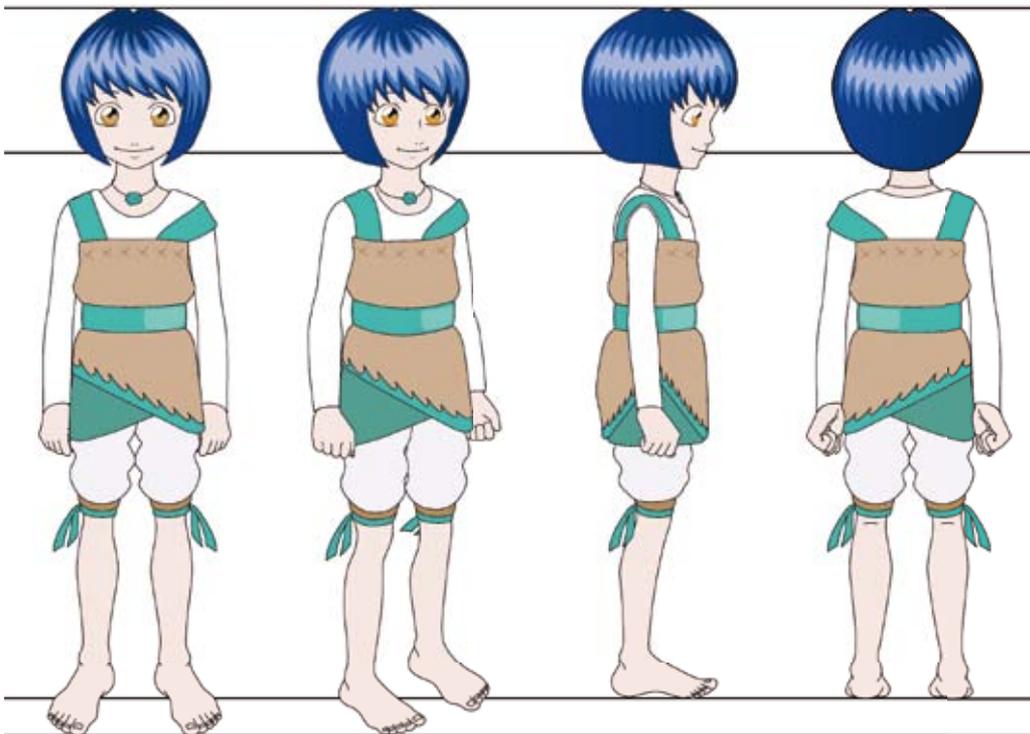




Hoja de construcción:

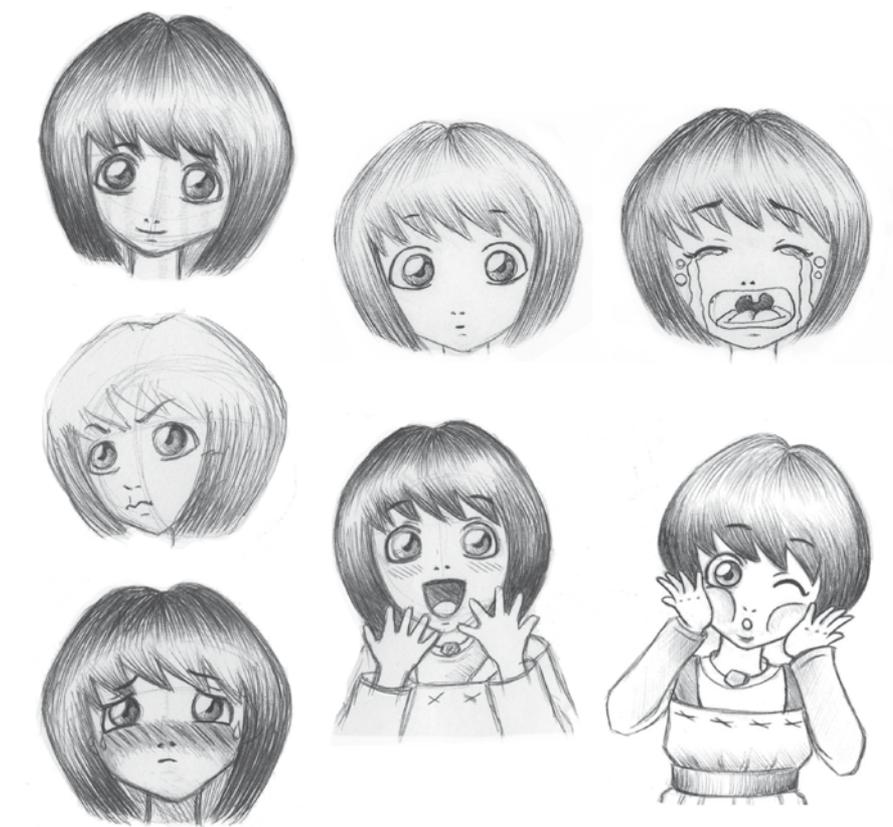


Hoja de giro (turnaround):





Hoja de expresiones:



Hoja de poses:







5.6.4 ASTAROTH

Bocetaje:



Primeros colores planteados para el rostro de Astaroth.



Diseños para la corona y hombreras de Astaroth.





Proporciones para el cuerpo de Astaroth.

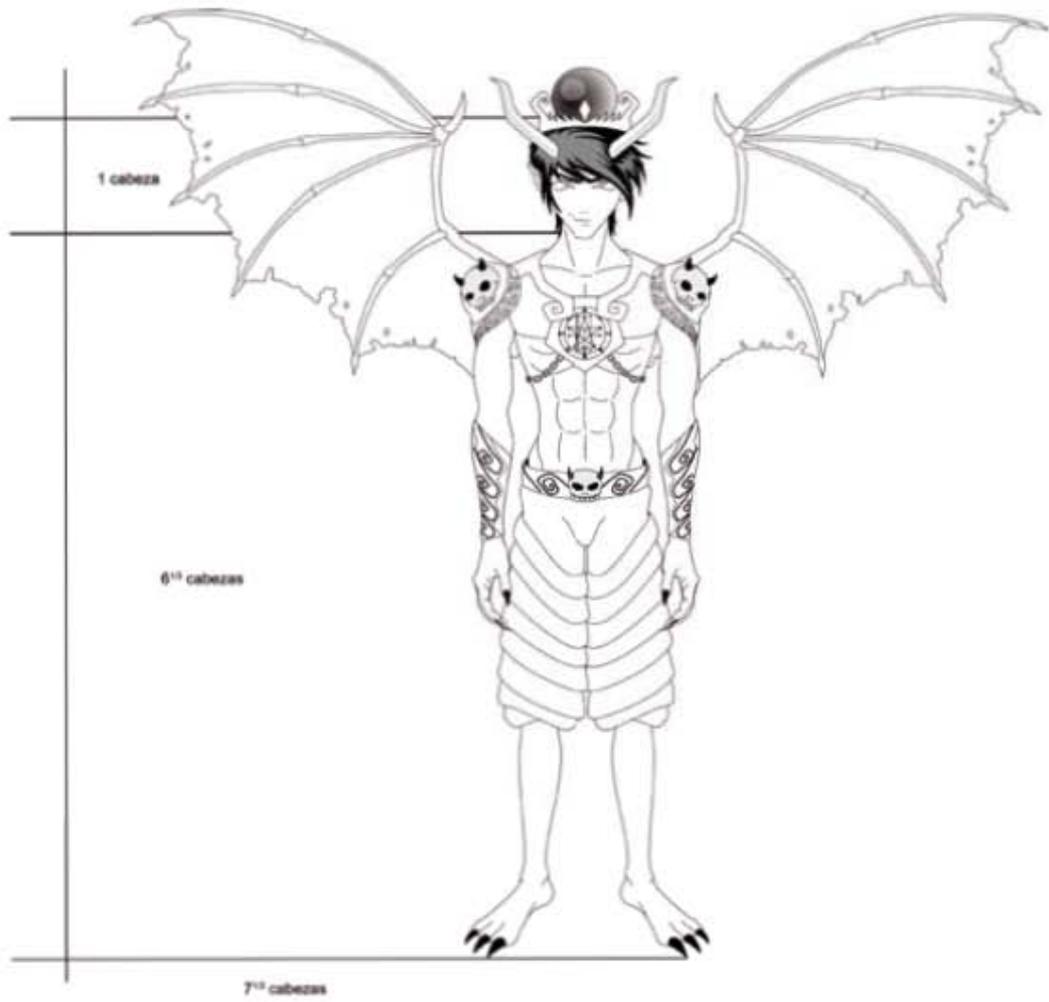


Turnaround del rostro de Astaroth.



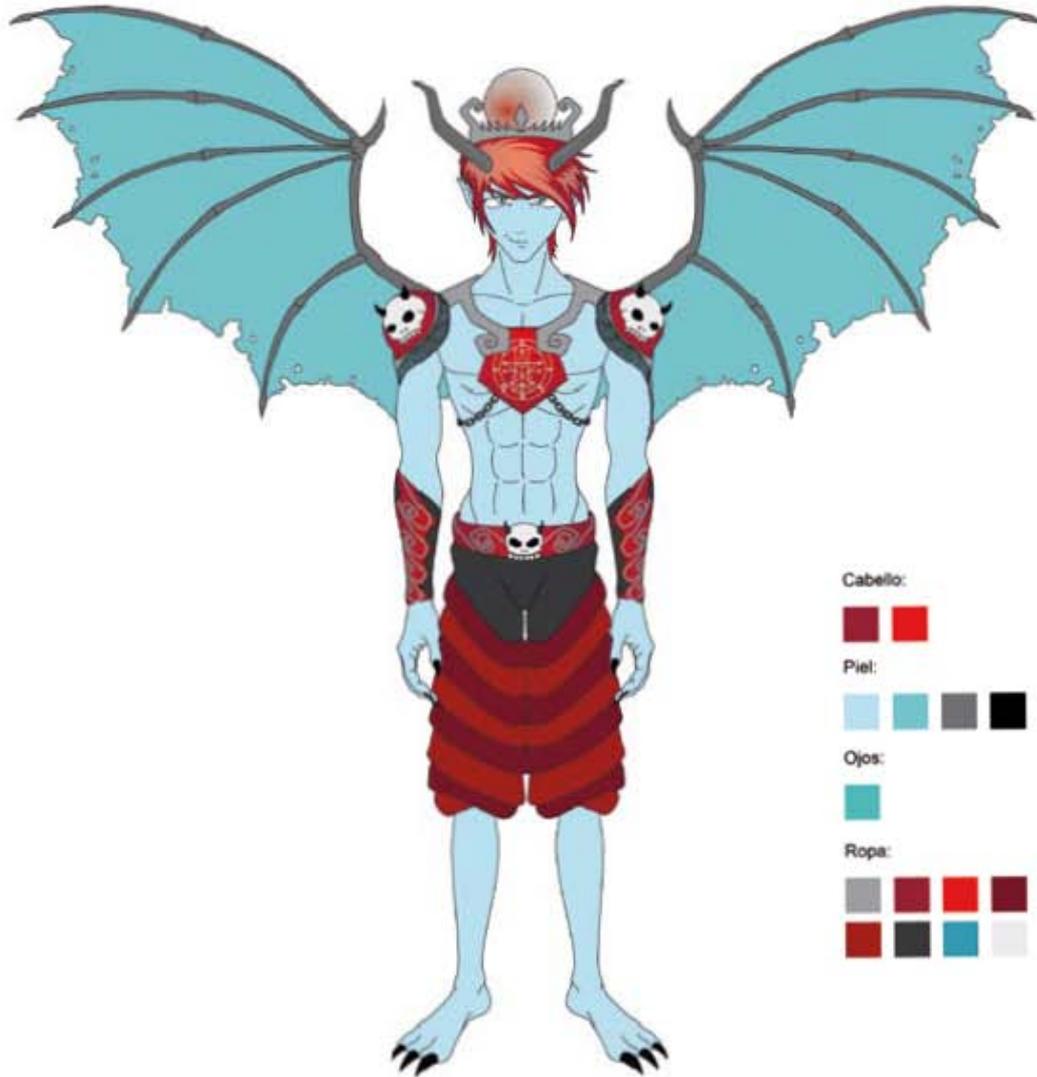


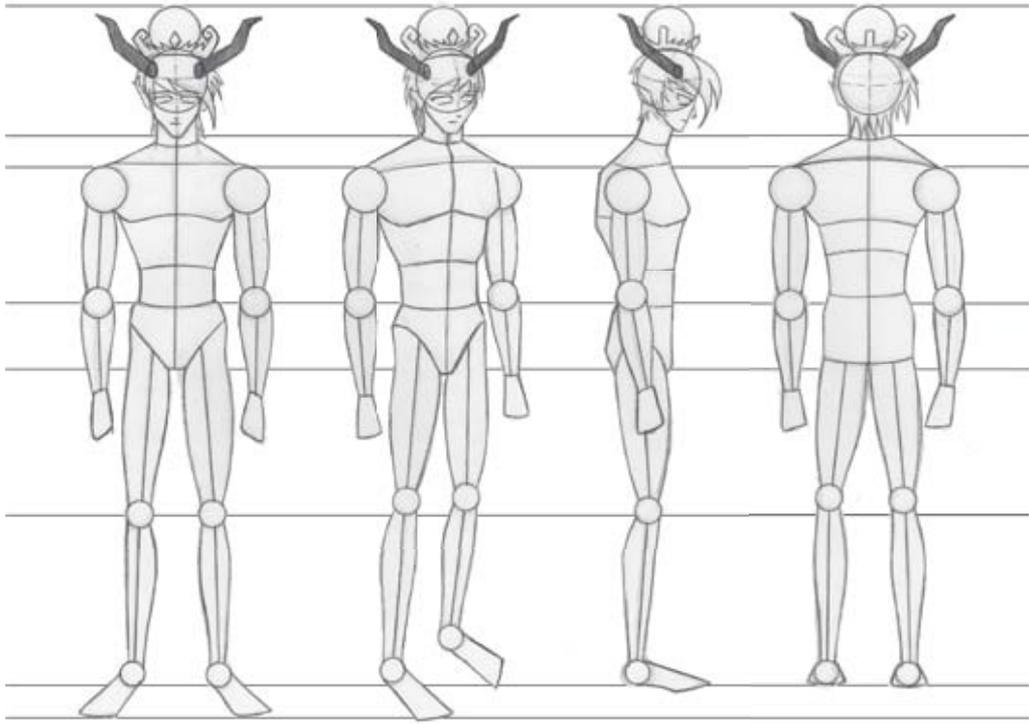
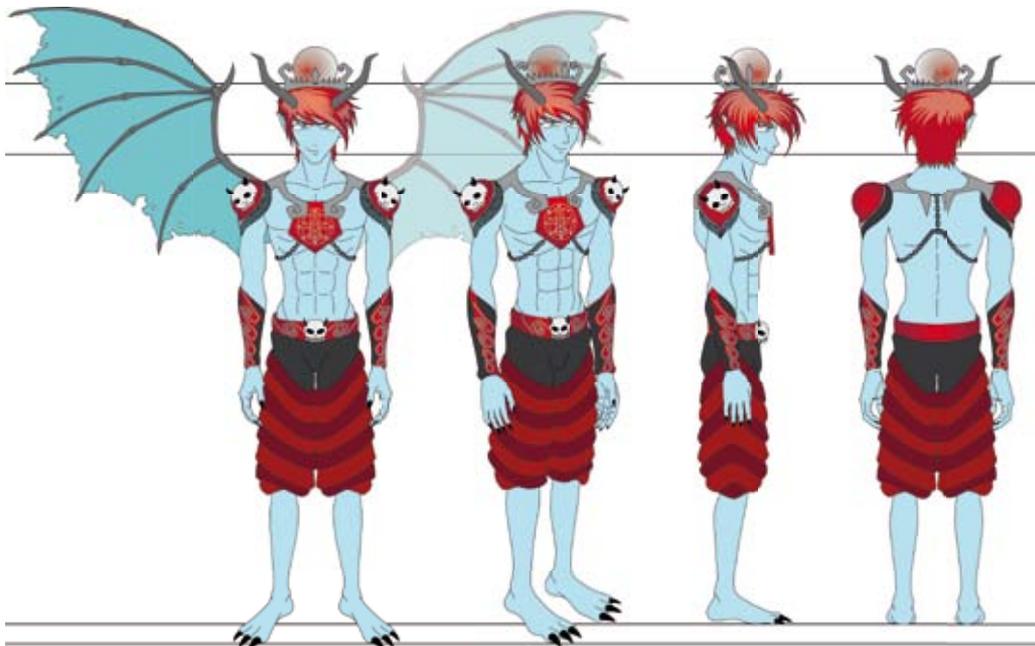
Diseño final:





Paleta de color:



**Hoja de construcción:****Hoja de giro (turnaround):**



Hoja de expresiones:



Hoja de poses:

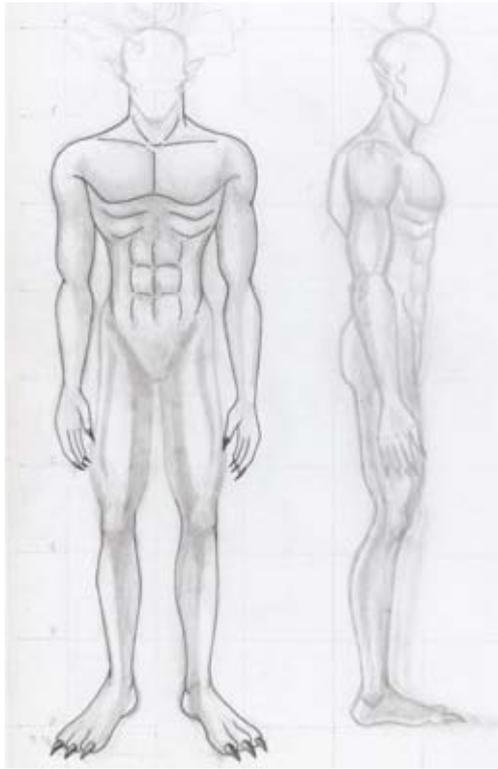






5.6.5 ASTAROTH (B)

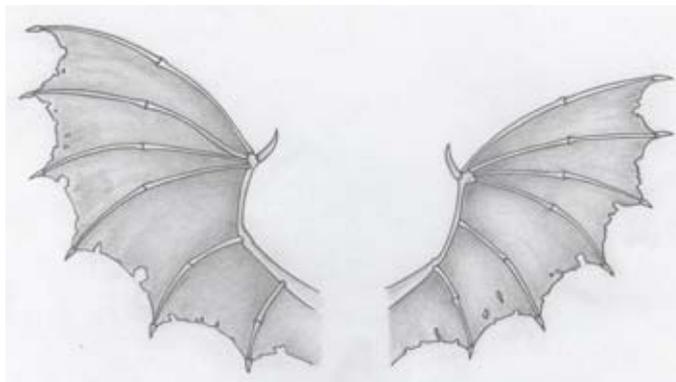
Bocetaje:



Proporciones para el cuerpo de Astaroth (B).



Turnaround del rostro de Astaroth (B).

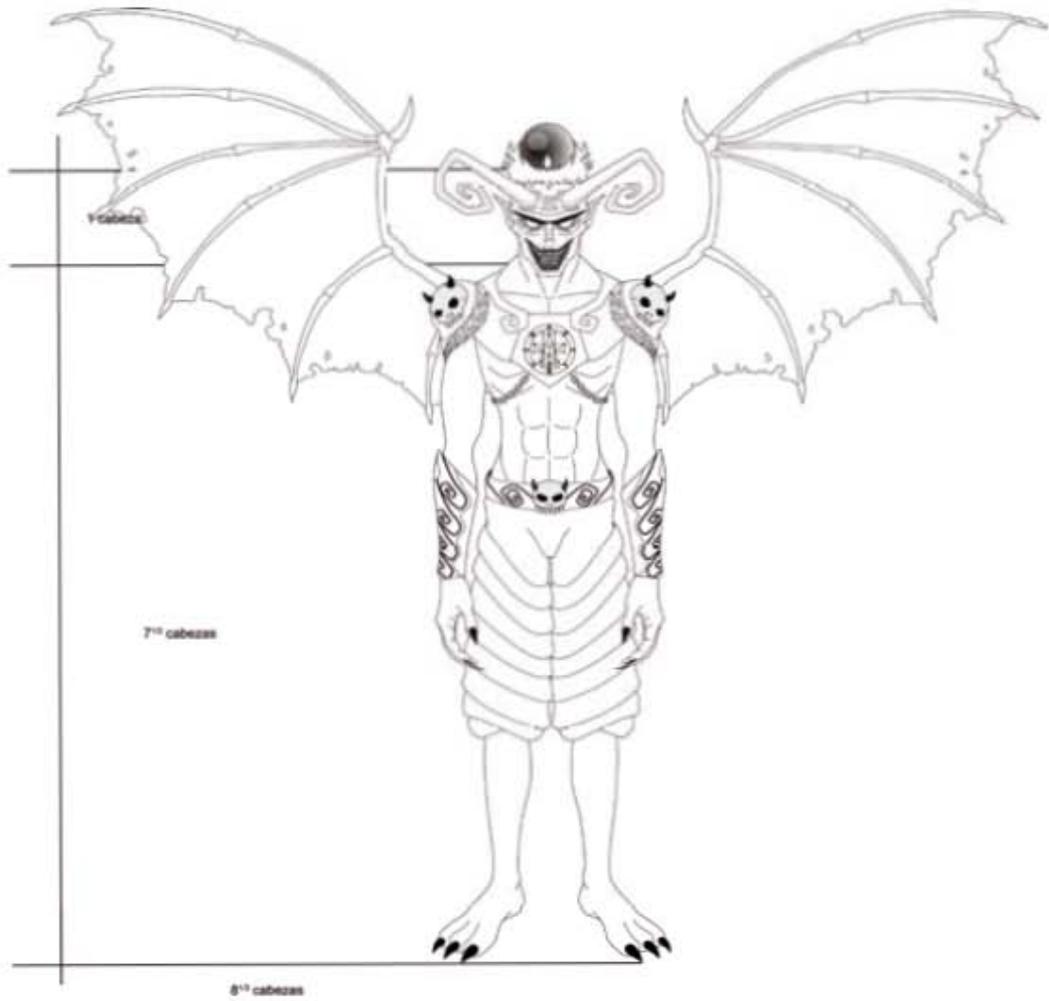


Diseño de escudo y alas de Astaroth (B)..



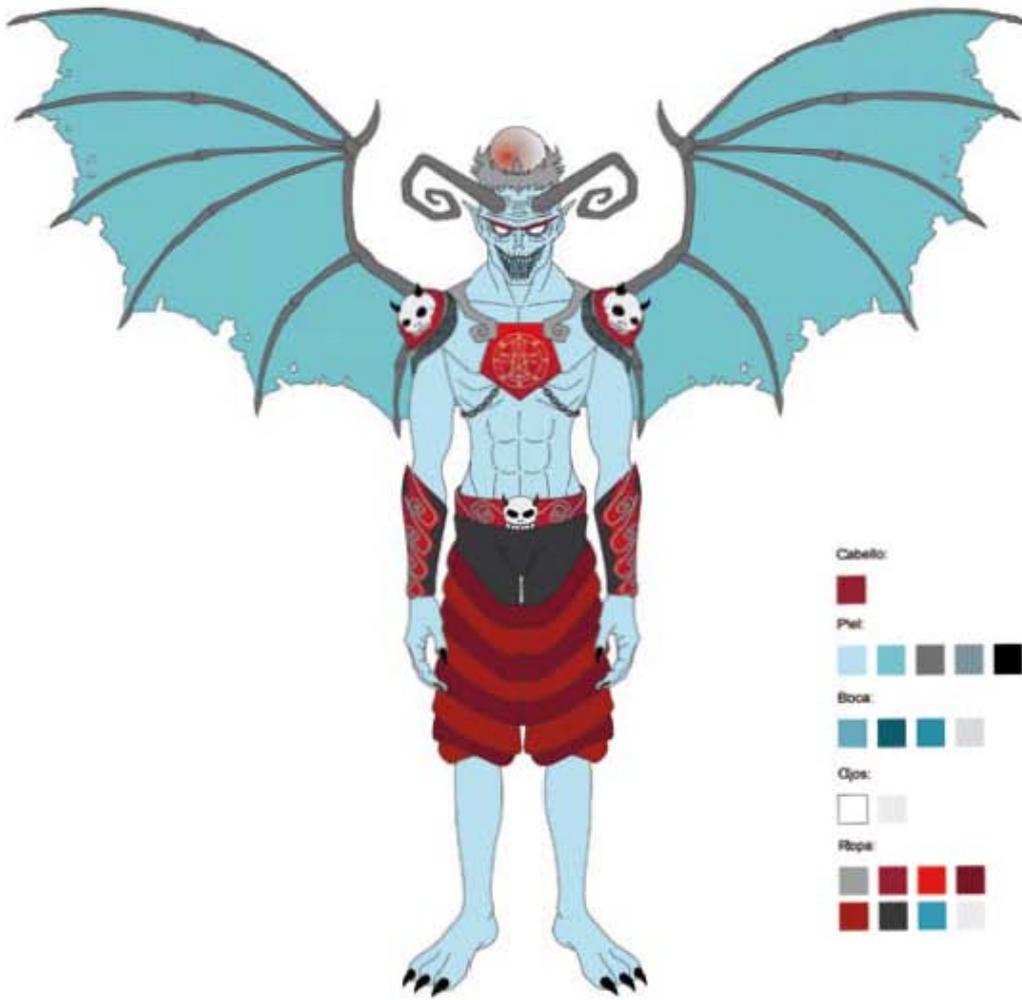


Diseño final:



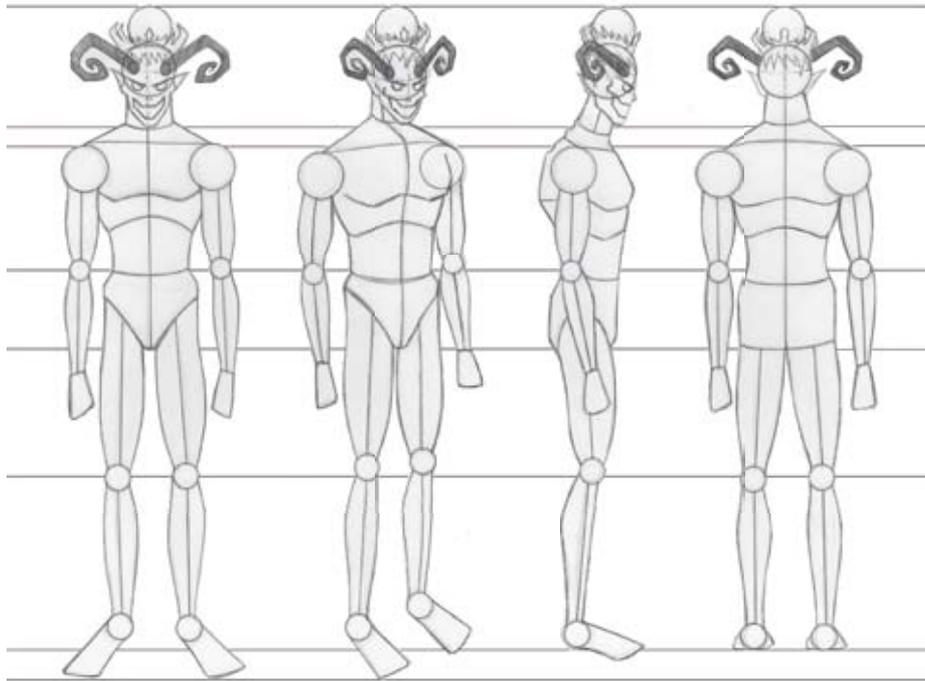


Paleta de color:

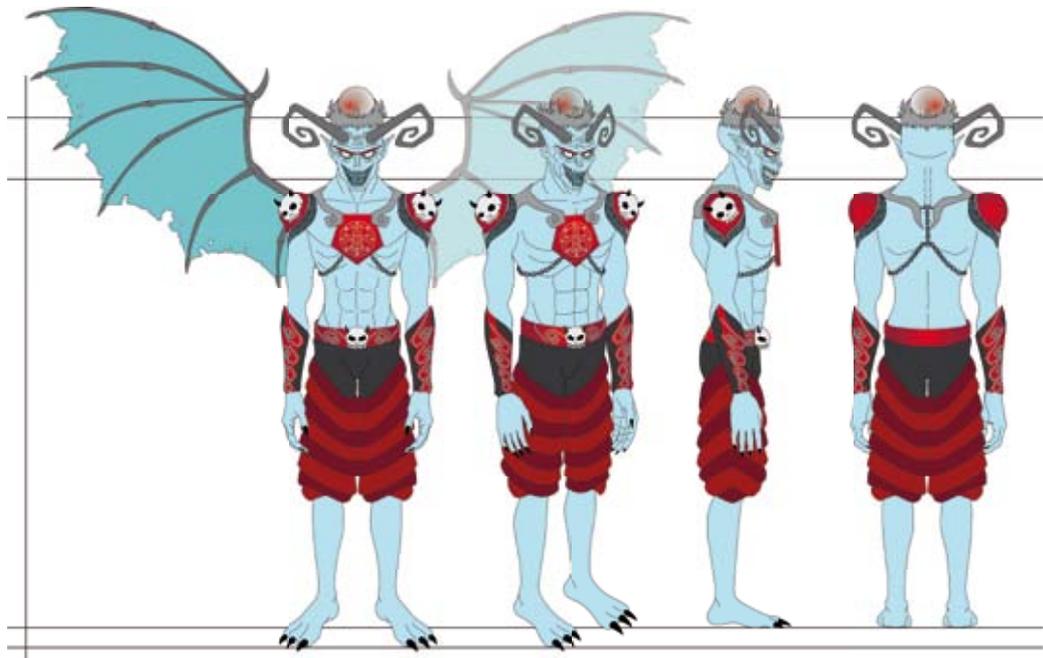




Hoja de construcción:



Hoja de giro (turnaround):





Hoja de expresiones:



Hoja de poses:







5.6.6 PRUSLAS

Bocetaje:



Proporciones para el cuerpo de Pruslas.

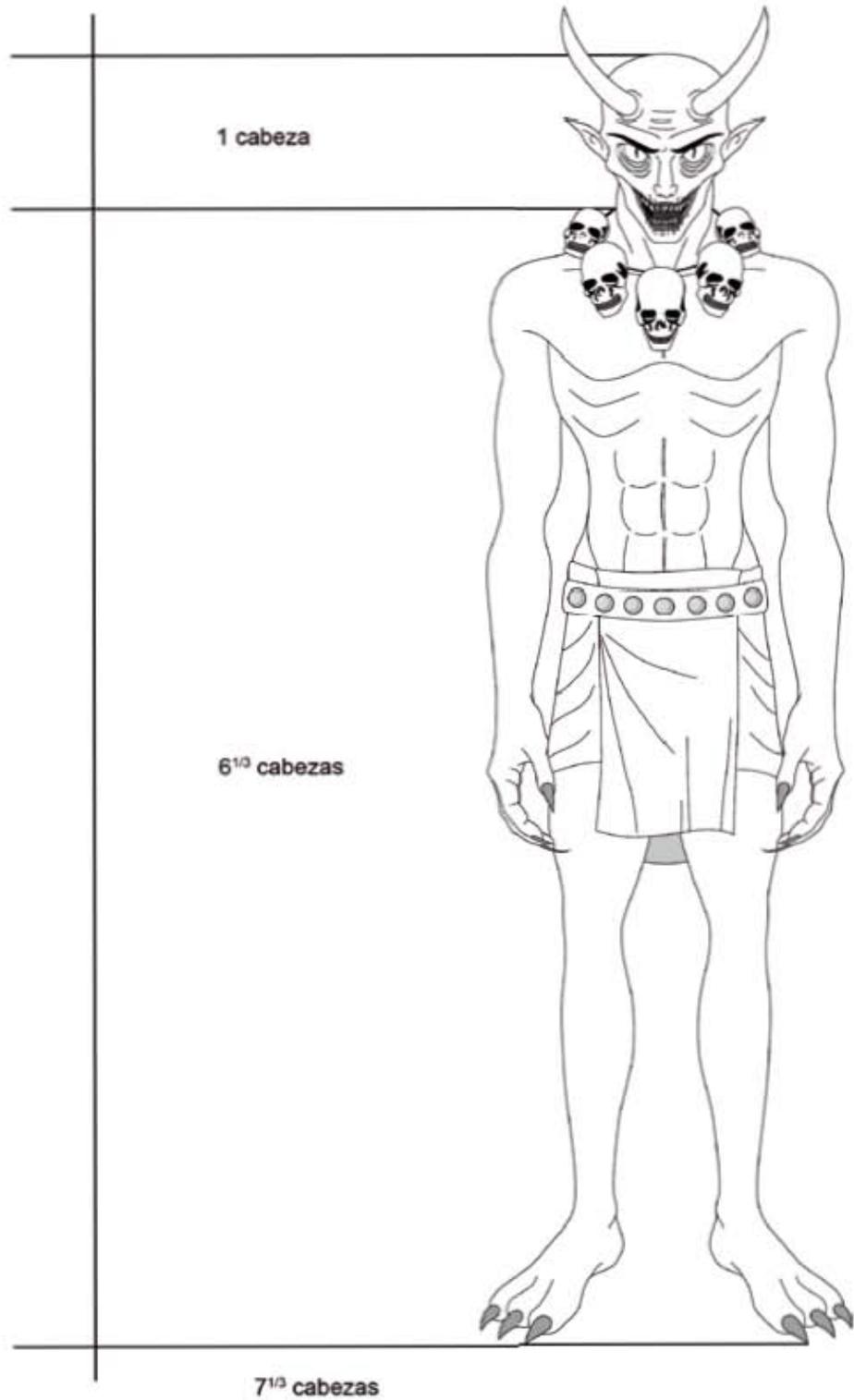


Turnaround del rostro de Pruslas.





Diseño final:





Paleta de color:



Cabello:



Piel, cuernos y uñas:



Boca:



Ojos:

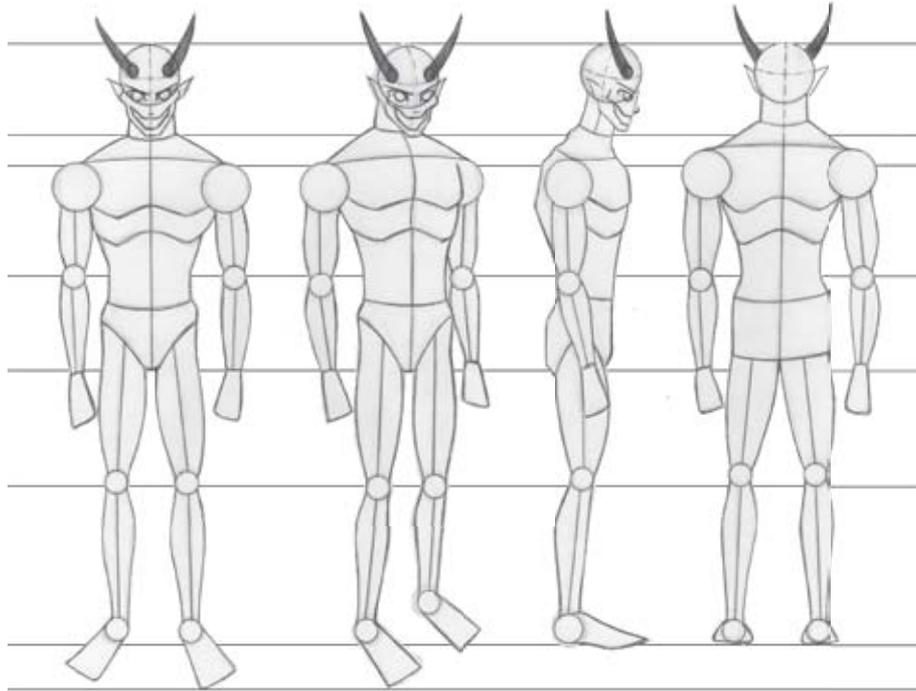


Ropa/accesorios:

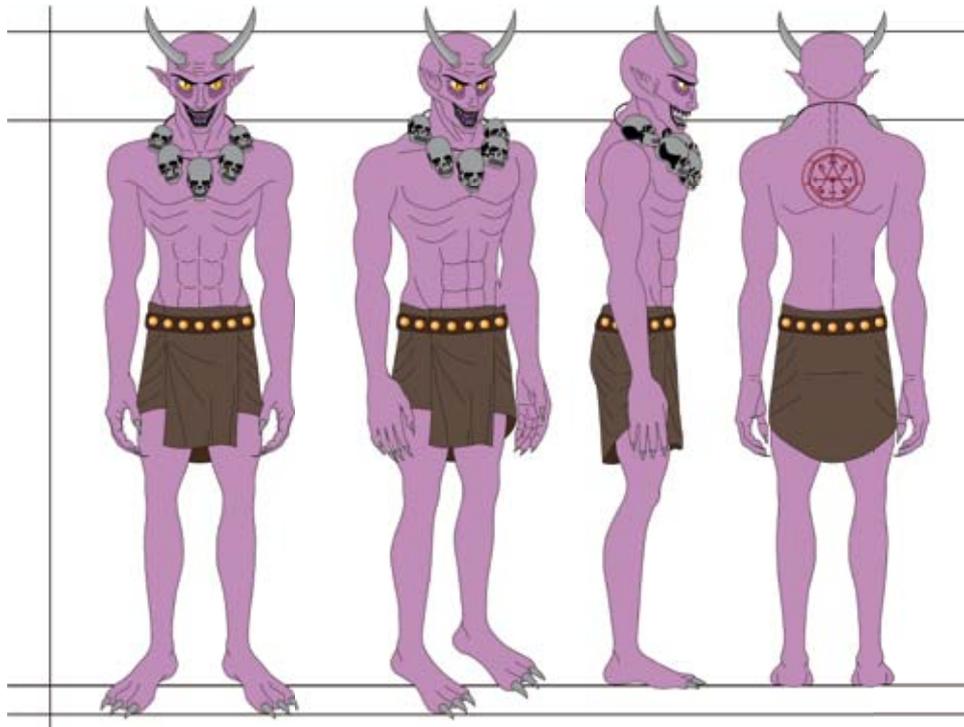




Hoja de construcción:



Hoja de giro (turnaround):





Hoja de expresiones:



Hoja de poses:

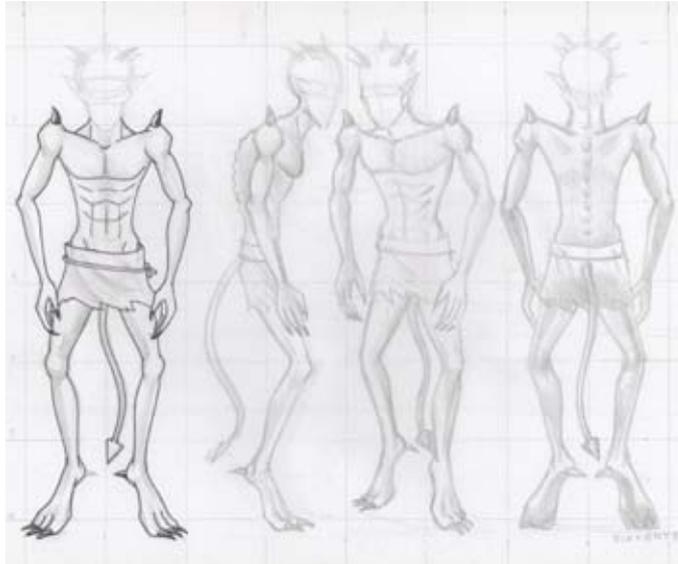






5.6.7 DEMONIO SIRVIENTE

Bocetaje:



Proporciones para el cuerpo del demonio sirviente.

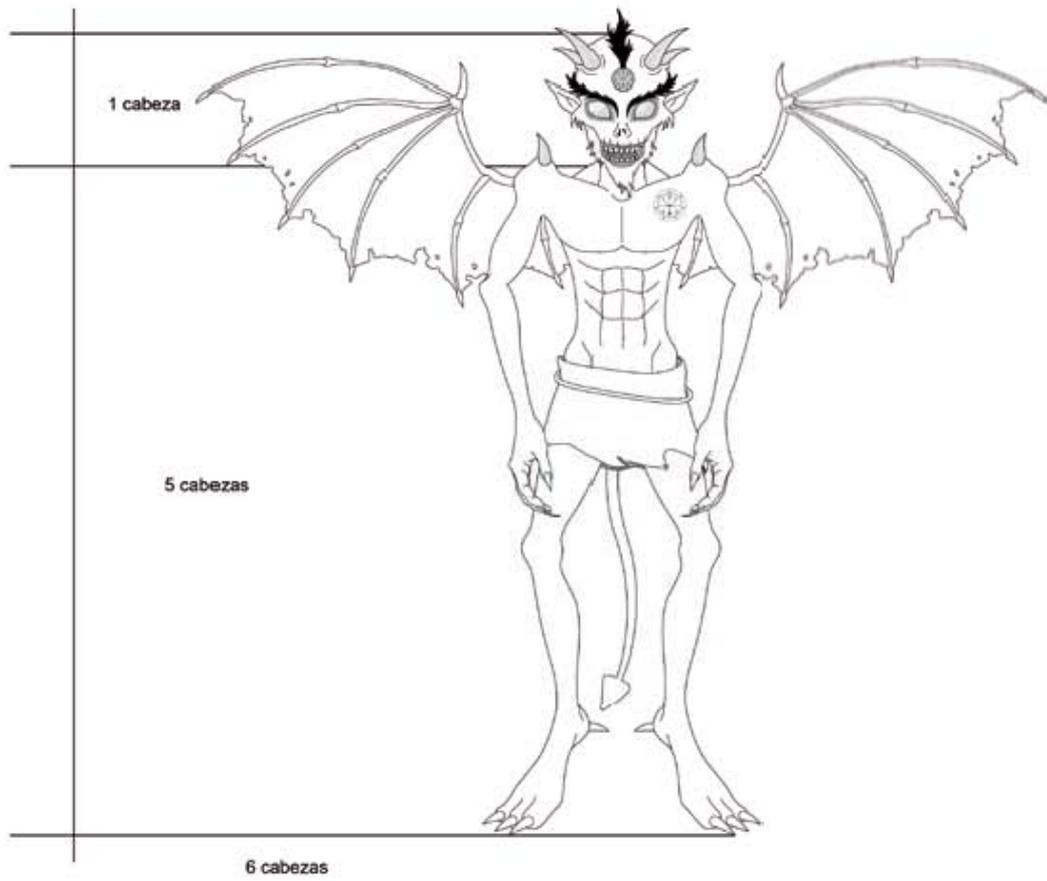


Turnaround del rostro del demonio sirviente.



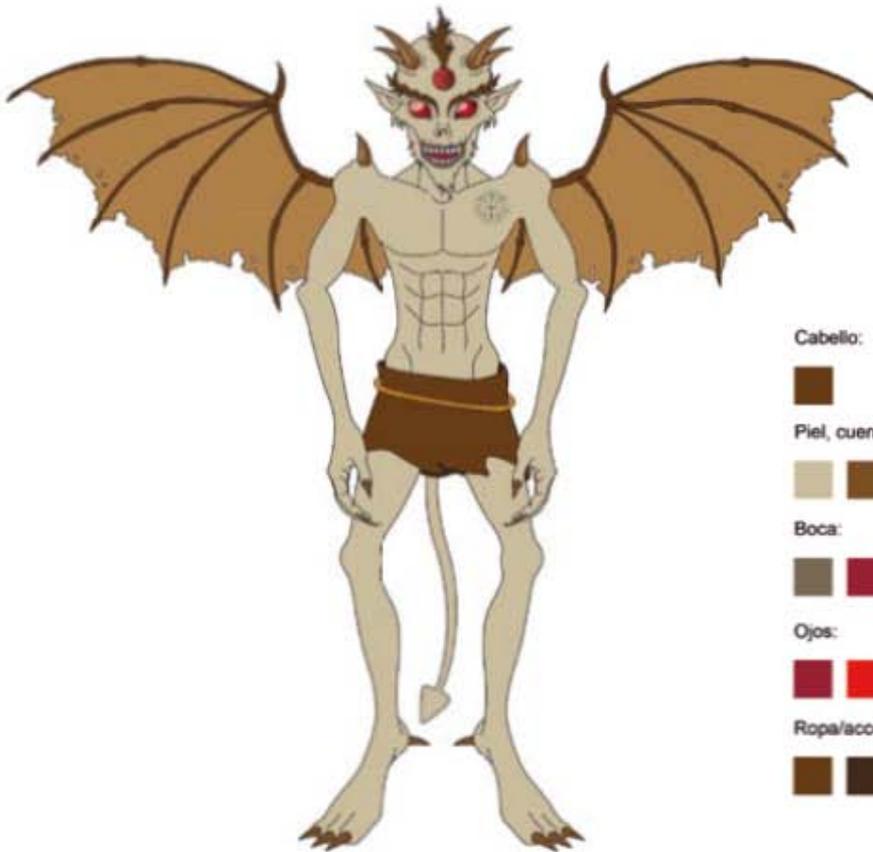


Diseño final:





Paleta de color:



Cabello:



Piel, cuernos y uñas:



Boca:



Ojos:

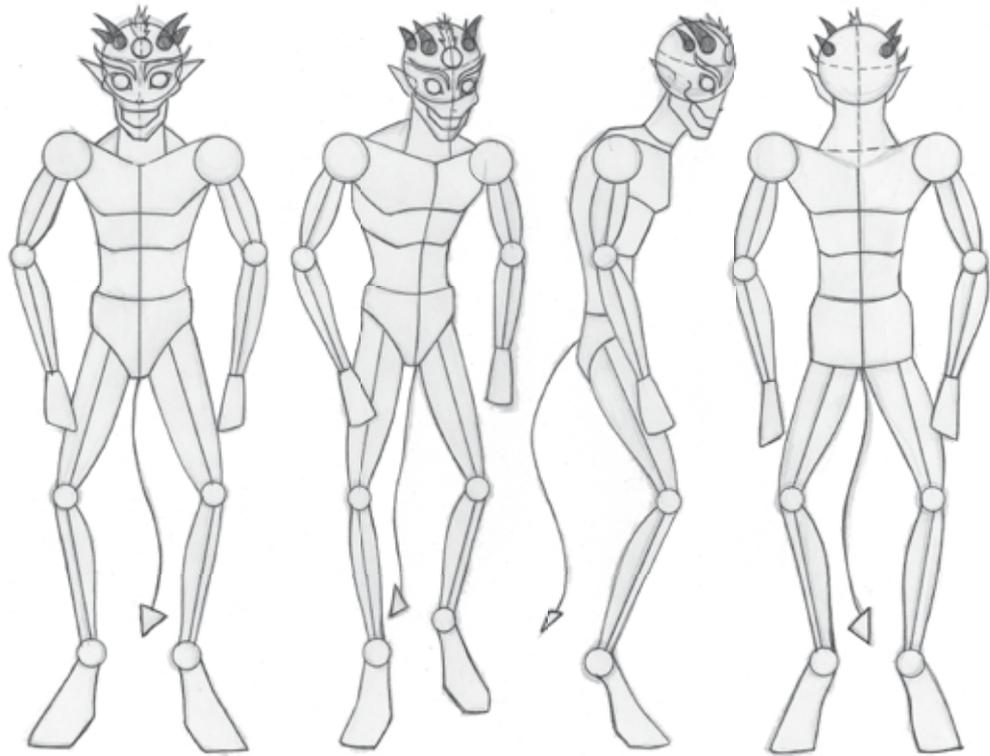


Ropa/accesorios:

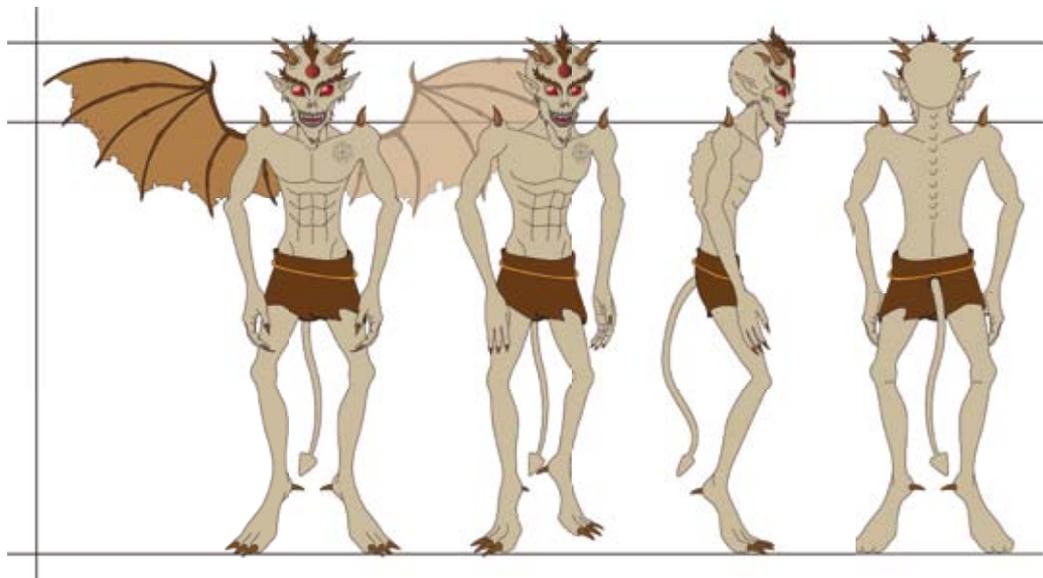




Hoja de construcción:



Hoja de giro (turnaround):





Hoja de expresiones y poses:

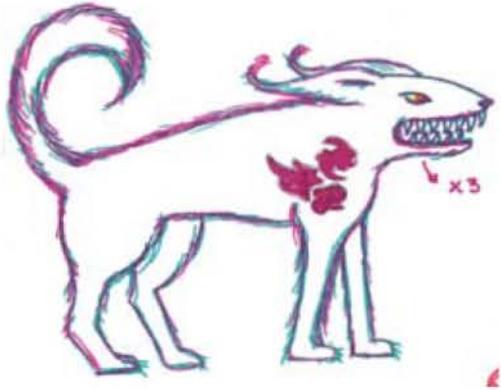




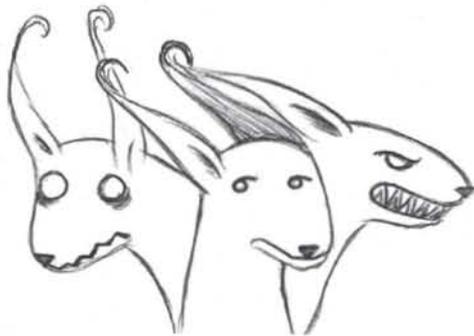


5.6.8 CERBERO

Bocetaje:



Cada cabeza tiene una personalidad.
Se supone que tres cabezas piensan mejor que una...
Pero en ocasiones hasta los mejores equipos tienen dificultades...



Turnaround de una cabeza de Cerbero.





保護者

simbolo Marji
para guardas

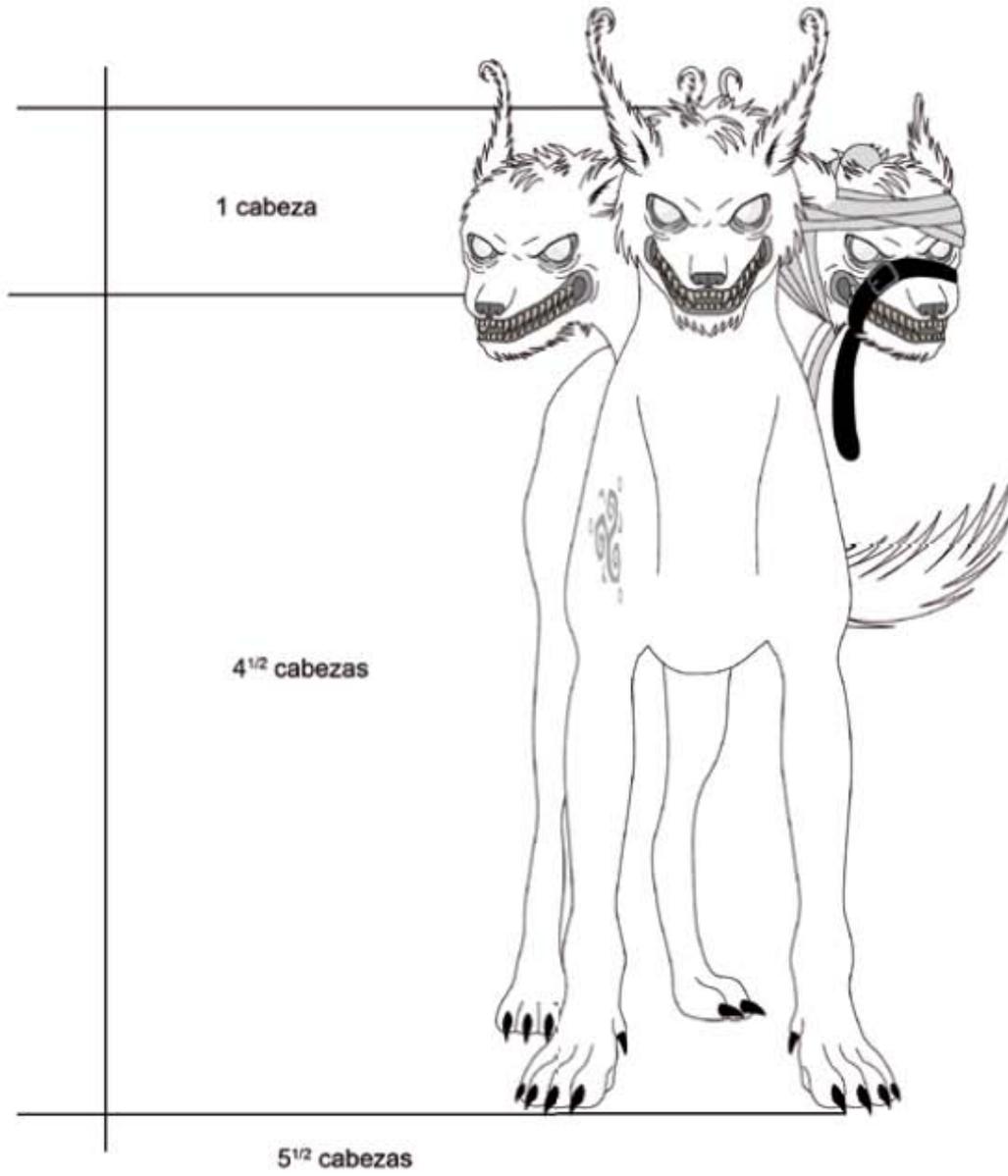


Turnaround de la cabeza izquierda de Cerbero.





Diseño final:





Paleta de color:



Cabello, piel, tatuaje, nariz y uñas:



Boca:



Ojos:

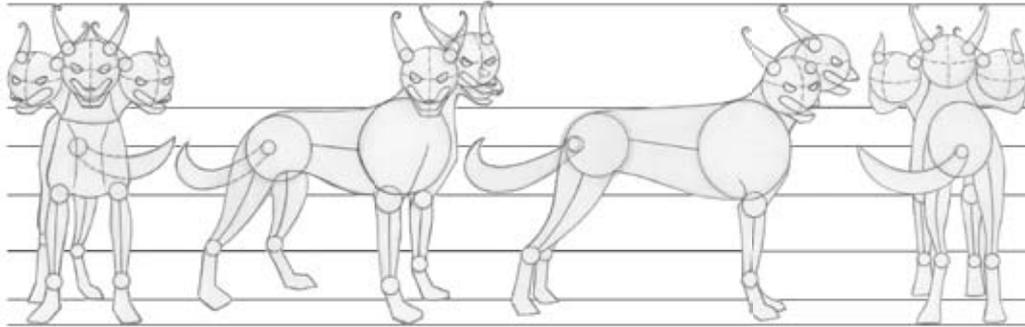


Accesorios:

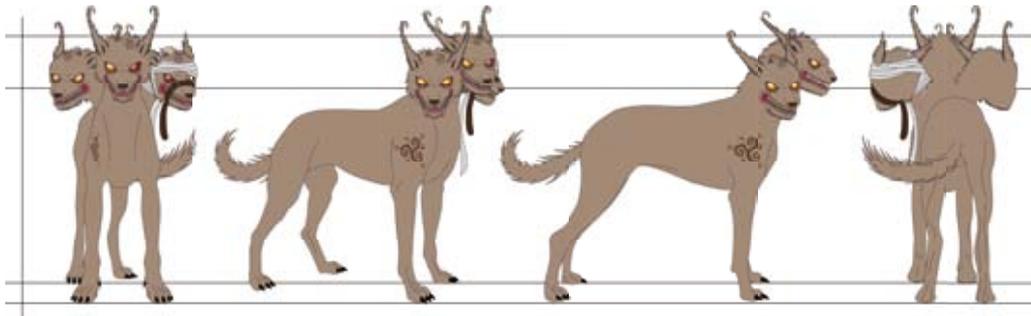




Hoja de construcción:



Hoja de giro (turnaround):



Hoja de expresiones:





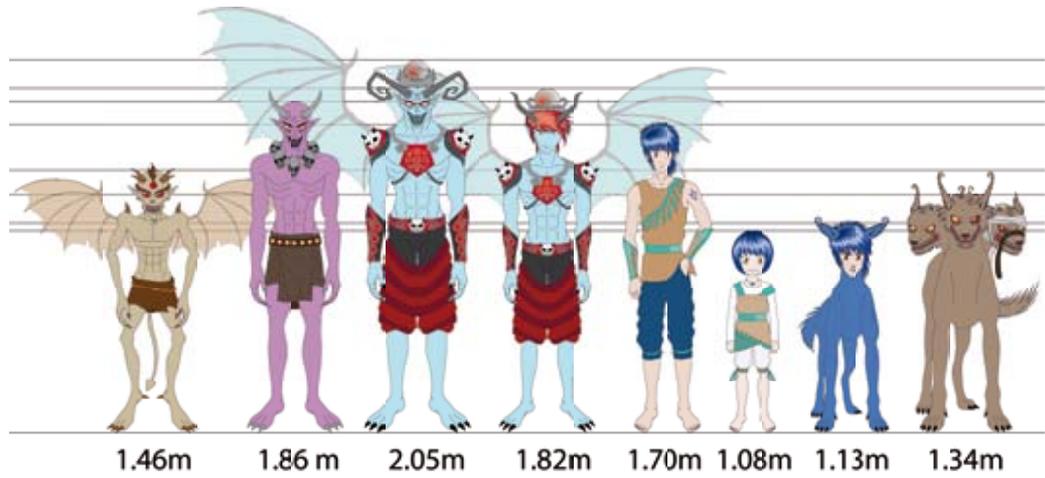
Hoja de poses:







Hoja de tamaños comparativos:



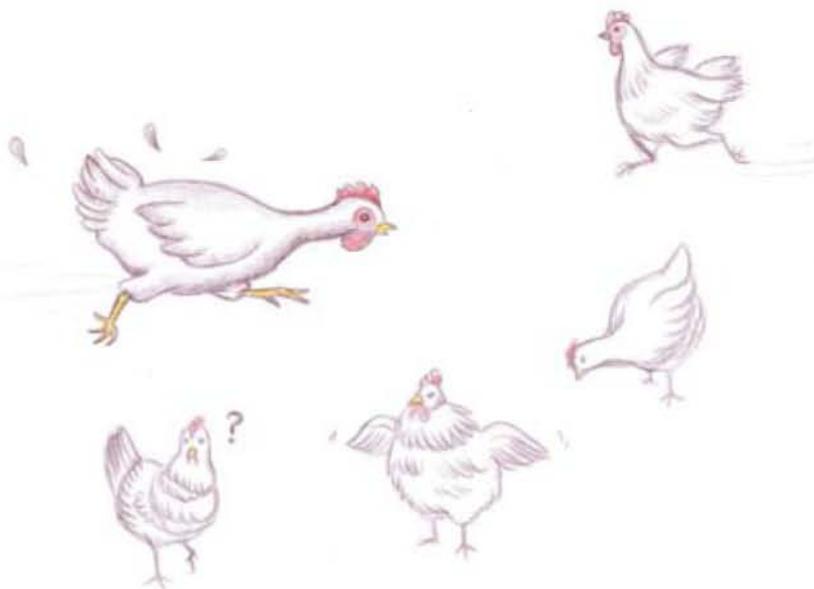
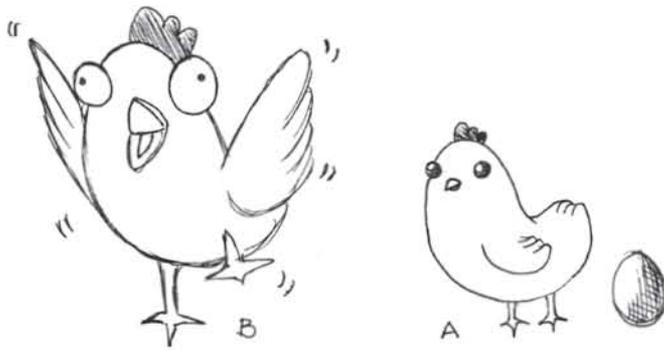
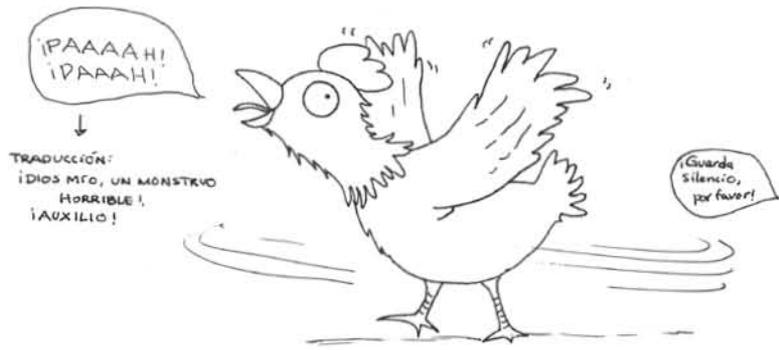
Otra propuesta de color:





5.6.9 EXTRAS

La gallina:





Las almas:

Las niña del pueblo:



Slurpy (mascota de Akari):

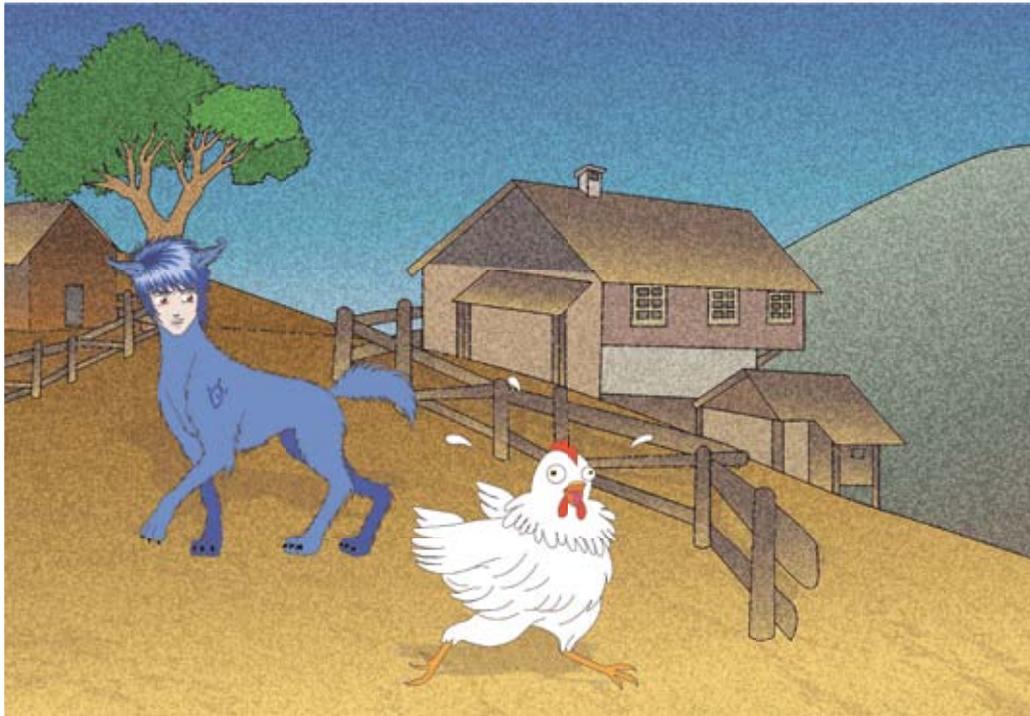


SLI





Fotograma #1: Souta es descubierto por una gallina que comienza a cacarear sin control.



Fotograma #2: Souta voltea a ver al perro de su hermana antes de salir hacia la montaña.





CONCLUSIONES

A través del desarrollo de este proyecto se pudo comprender, de manera aún más profunda la importancia del conocimiento y dominio de los elementos del diseño, ya que a partir de ello podremos generar mensajes visuales que satisfagan necesidades de comunicación. En el caso específico de la realización de este proyecto, se resolvió visualmente el diseño de personajes para un guión de cortometraje: se eligieron formas, distintos valores de líneas, tamaños, texturas, colores para los personajes, todos ellos elementos que al trabajar en conjunto, hacen referencia a todo lo que hay alrededor de los protagonistas: su personalidad, psicología, manera de vivir, representación, etc.

Fue interesante investigar los orígenes de la animación japonesa, pues se pudo entender el porqué de su surgimiento y evolución como industria de entretenimiento altamente rentable; del mismo modo, ahondar en las temáticas que retrata y comprender por qué tiene tanta fama, pues a diferencia de otro tipo de animaciones, el anime y el manga se acercan más a la vida de la gente común, mostrando prácticamente todos los aspectos de la vida. El anime ha ido evolucionando; reflejando y adaptándose a los valores y situaciones actuales, pues existe un estrecho lazo entre el entorno de los jóvenes y este tipo de animación. Además, alrededor de esta industria se encuentra una cantidad inmensa de mercadotecnia y podemos ver cómo los jóvenes lo han adoptado como un estilo de vida y un elemento de identificación entre la sociedad. El anime es un estilo interesante y atractivo no sólo visualmente, sino también por sus temáticas, un estilo de animación que actualmente forma parte de nuestro entorno visual. Y en este mismo orden de ideas, se puede atender a la definición de Wong cuando señala que el diseño "refleja o guía el gusto de la época", pues se puede ver que el manga/anime es un estilo insertado en nuestro entorno y, al aplicarlo, podría decirse que se están reflejando los intereses de la sociedad contemporánea.

De igual modo también fue importante revisar algunos aspectos sobre la animación como sus técnicas, pues se obtuvieron datos sobre las diferentes formas en las que se puede llegar a simular el movimiento, dentro de las cuales se escogió la animación tradicional, cuadro por cuadro a una tasa de 8 fotogramas por segundo (la tasa comúnmente empleada para hacer anime) y aplicando color digitalmente. Es importante que en nuestro país se hagan proyectos de





esta índole, pues actualmente se tiende a alejarse de la animación cuadro por cuadro, empleando medios meramente digitales.

A partir de un guión desarrollado dentro de estas temáticas del anime, y basándose en la metodología expuesta para el diseño de personajes, se pudo documentar, analizar las características físicas y psicológicas y finalmente, aplicando los elementos del diseño, se pudieron realizar todas las hojas de modelo.

Se observó que durante la etapa de preproducción; es mucho el trabajo que se realiza, pero vale la pena detenerse a desarrollarlo bien para que, posteriormente y con toda la información necesaria, se pueda animar a los personajes. Así como también la importancia del diseñador dentro de este proceso, el cual tiene que combinar conocimientos de varias disciplinas para lograr un resultado satisfactorio.

La parte que llevó más tiempo fue, primeramente, crear una premisa, la idea que luego se convertiría en el guión (el hecho de recopilar información sobre los temas que abordaría esta historia también fue muy interesante, pues al ver este oscurecimiento en el anime, un tema como el de la demonología y la existencia de un infierno resulta llamativo y actual, pues es una creencia que ha acompañado a la humanidad desde siempre, al tiempo que permite plantear una trama interesante llena de fantasía, algo de horror y transformaciones); definir todas las características psicológicas y físicas que darían vida a nuestros personajes. Una vez que esto quedó establecido, fue relativamente "sencillo" continuar con el desarrollo gráfico de la propuesta: al principio los bocetos parecían no tener un buen rumbo; pero entre más se practicaba la ilustración de cada uno de los personajes, considerando toda la información que había alrededor de ellos y revisando algunos consejos de autores reconocidos que dibujan manga/anime, los bocetos fueron adquiriendo más forma y fue menos complicado asignarles elementos y colores que les dieran una personalidad propia.

Desde el primer boceto hasta el diseño final de cada personaje, pudo observarse una gran evolución: se fueron corrigiendo varios detalles en cuanto a formas, proporciones y colores. Fue un proceso creativo lleno de experimentación (ensayo-error) que nos condujo a un resultado tangible, un resultado que terminaría resolviendo gráficamente los problemas planteados por el guión.

Con todo este material de la etapa de preproducción se podrá, en el futuro, llevar a cabo la producción y postproducción del proyecto; hacer que los personajes cobren vida para relatar esta historia. Claro que para llevar estas etapas a efecto, se tendrá que estudiar y practicar otro tanto, pues el proceso





de animación es realmente laborioso y requiere de mucho tiempo, experiencia, concentración y paciencia. Un proceso que como todo, con su práctica constante, conduce a un claro mejoramiento.

En general, fue una experiencia emocionante, de la que se obtuvo más conocimiento del que ya se tenía sobre el tema. Ver cómo cada personaje iba desarrollándose hasta llegar a su diseño final, fue realmente gratificante. Conceptualizar ideas, materializar de lo escrito a lo gráfico es un proceso arduo pero al mismo tiempo divertido: en cada boceto se imprime un estilo propio, dotándolo de sentido y haciéndolo corresponder con los requerimientos planteados por el guión. De ahí la importancia del papel del diseñador, quien siempre ha de cuidar ambos aspectos: el funcional sin dejar de lado, por supuesto, el estético. Y precisamente partiendo de la idea anterior, finalmente se puede decir que este trabajo de investigación estuvo dedicado también, para decirlo con cierta desmesura, a desmitificar un tanto esa idea de que el estilo manga/anime carece de sentido estético. Con otras palabras, la intención velada de este trabajo era también demostrar que este estilo requiere de una técnica específica (que atiende reglas y principios de proporción, sin mencionar todos los elementos del diseño que están involucrados en su realización –de la misma manera que se haría con cualquier otro estilo de dibujo/animación) que puede competir muy bien con occidente. No se puede reducir al manga/anime a un mero producto de consumo, pues implica muchas cosas desde el punto de vista técnico como desde el temático. Así pues, en el primer acercamiento a este tema, se presentaron las bases para quienes estén interesados en el desarrollo de personajes dentro de esta estilística; que aunque tenga sus especificidades, cada persona la representará desde su perspectiva, añadiéndole elementos propios. Finalmente, es importante plantear proyectos como este y llevarlos a la práctica, pues de esta manera podría ampliarse la industria de la animación en nuestro país.





BIBLIOGRAFÍA:

- Álvarez Gerardo, Karla. (2009). *Monografía sobre la cultura otaku*. Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México.
- Cáceres, G. (2004). *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre cine de animación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Cruz Sánchez, Jessica Janet. (2009). *El papel de las heroínas en el cine de animación del japonés Hayao Miyazaki. Estudio de caso de "El viaje de Chihiro (2001)" y "El castillo vagabundo (2004)"*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México.
- Culhane, S. (1990). *Animation from script to screen*. New York: St. Martin Press.
- Dondis, A. D. (2012). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. 1ª ed., 23ª tirada). Barcelona: GG Diseño.
- Eco, Umberto. (2007). *Historia de la fealdad*. Barcelona: Ed. Lumen.
- Fernández Flores, Mayela. (2000). *El Anime japonés, un relato shoujo: para niñas*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México.
- Frascara, J. (1996). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- Freixas, E. (1959). *Cómo dibujar perros*. Barcelona: Ed. Sucesor de E. Meseguer.
- García, R. y Casaus, F. (2005). *Cómo dibujar manga paso a paso*. Barcelona: LOFT.
- Halas, J y Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega.
- Hang Li, C. (2008). *50 Manga babes to draw and paint*. Canada: BES.
- Hart, C. (1997). *How to draw animation*. New York: Wastson-Guptill Publications.
- Hart, C. (2003). *Mangamanía*. Barcelona: Norma.
- Jiménez García, César Adrián. (2011). *Otakus: Jóvenes con identidad distinta*





mediante el anime japonés y medios de comunicación. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México.

- Marx, Christy. (2007). *Writing for animation, comics and games.* USA: Focal Press.
- Mendelowitz, D. M., Faber, D. L., Wakeham, D. A. (2006). *Guide for drawing.* (7th ed.). USA : Centage Learning.
- Munari, B. (2008). *Diseño y Comunicación Visual.* (1a. ed., 16a. tirada). España: GG.
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Japanese Animation.* New York: Palgrave Macmillan.
- Ozawa, T. (2001). *Cómo dibujar anime: 2, Emociones y sentimientos.* Barcelona: Norma Editorial.
- Ozawa, T. (2003). *Cómo dibujar anime: 3, Acciones cotidianas.* Barcelona: Norma Editorial.
- Padilla Terrazas, Rosa Ivonne. (2010). *El Cine de Hayao Miyazaki. Ensayo crítico sobre su vida y obra.* Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, México.
- Papalini, V. (2006). *Anime: mundos tecnológicos.* Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Pawlik, J. (1996). *Teoría del color.* Barcelona: Paidós estética 23.
- Villamar Loranca, Mónica Adriana. (2010). *Diseño de personajes bidimensionales para la producción animada "Barco de Papel".* Tesis de Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, UNAM, México.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de animación.* Barcelona: Pad.
- White, T. (2006). *Animación de lápiz al pixel.* Barcelona: Omega.
- Williams, R. (1981). *The Animator's Survival Kit.* London: Faber and Faber.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño Bi y Tridimensional.* (8va ed.). Barcelona: GG.
- Wright, J. A. (2005). *Animation writing and development.* USA: Focal Press.





FUENTES ELECTRÓNICAS:

- <http://damealgo.es/tag/disenio-de-personajes-para-animacion>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Mount_Erymanthos
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Astaroth>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Cerbero>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Manga>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Pruslas>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Tártaro_\(mitología\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Tártaro_(mitología))
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Trisquel>
- <http://esteticadelcine.grou.ps/blogs/estetica-del-anime-el-color>
- <http://www.deperros.org/razas/b/borzoi.html>
- <http://www.larp.com/legioxx/coldcloth.html>
- <http://www.mundoanimalia.com/perro/Saluki>
- <http://www.nausicaa.net/miyazaki>

