



# UNIVERSIDAD VILLA RICA

---

---

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

“La humanización de personajes animales en el cine animado por computadora. Caso: Productora Dreamworks. Películas: Antz, Shrek, Espanta Tiburones y Madagascar”.

## TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

PRESENTA:

**ROXANA ABONCE BAQUEIRO**

**Director de Tesis**

Lic. Alejandro Armado Anaya Hernández

**Revisor de Tesis**

Lic. Natalia María González Villarreal

**BOCA DEL RIO, VER.**

**2008**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

## **DEDICATORIA**

A mi Padre, por siempre estar a mi lado y  
creer en mí.

A mi Madre, por su apoyo y amor incondicional.

A mi Hermana Romina.

A Dios.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis Maestros, por haberme transmitido sus conocimientos.

A mi Abuelita Maria Rosa por haber estado conmigo durante todos  
mis estudios.

A mi Abuelita Esperanza (†) por siempre estar presente en mi camino.

A mi Prima Pili.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I.</b>	
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 Planteamiento del Problema .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Justificación.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3 Objetivos .....</b>	<b>7</b>
<b>1.4 Hipótesis .....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Variables .....</b>	<b>8</b>
<b>1.6 Definición de Variables .....</b>	<b>8</b>
<b>1.7 Tipo de Estudio .....</b>	<b>11</b>
<b>1.8 Diseño .....</b>	<b>12</b>
<b>1.9 Población y Muestra .....</b>	<b>13</b>
<b>1.10 Instrumento de Medición .....</b>	<b>14</b>
<b>1.11 Recopilación de Datos .....</b>	<b>16</b>
<b>1.12 Proceso .....</b>	<b>16</b>
<b>1.13 Procedimiento.....</b>	<b>18</b>
<b>1.14 Análisis de Datos.....</b>	<b>19</b>
<b>1.15 Importancia del Estudio .....</b>	<b>19</b>
<b>1.16 Limitaciones del estudio.....</b>	<b>20</b>
<b>CAPÍTULO II.</b>	
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>21</b>
<b>2. 1. El personaje .....</b>	<b>21</b>
<b>2.1.1 Las distintas categorías de los personajes .....</b>	<b>24</b>
<b>2.1.2 Personajes con dimensión y su toma de decisiones .....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.3 Los personajes irreales .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2. La comunicación verbal y no verbal .....</b>	<b>33</b>
<b>2.2.1 La comunicación verbal .....</b>	<b>33</b>
<b>2.2.2 La comunicación no verbal. ....</b>	<b>33</b>

<b>2.3 Los dibujos animados .....</b>	<b>37</b>
<b>2. 3.1 La transformación de la historieta en dibujo animado .....</b>	<b>37</b>
<b>2.3.2 Historia de los Dibujos Animados .....</b>	<b>39</b>
<b>2.3.3 Dibujos animados por computadora .....</b>	<b>42</b>
<b>2.3.4 Productora Dreamworks SKG .....</b>	<b>44</b>
<b>2.3.5 Fundamentos de la Animación por Computadora CGI Technology .</b>	<b>44</b>
<b>2.3.5.1 El Sistema de Animación Facial .....</b>	<b>51</b>
<b>2.3.5.2 Sistema de Animación del Cuerpo .....</b>	<b>54</b>
<b>2.3.6 Película “Hormigas” .....</b>	<b>56</b>
<b>2.3.7 Película “Shrek” .....</b>	<b>57</b>
<b>2.3.8 Película “El Espanta Tiburones” .....</b>	<b>58</b>
<b>2.3.9 Película “Madagascar” .....</b>	<b>58</b>
<b>2.4 Los personajes .....</b>	<b>59</b>
<b>2.4.1 Antz .....</b>	<b>59</b>
<b>2.4.1.1 Z .....</b>	<b>59</b>
<b>2.4.1.2 Princesa Bala .....</b>	<b>60</b>
<b>2.4.1.3 General Mandible .....</b>	<b>61</b>
<b>2.4.2 Shrek.....</b>	<b>62</b>
<b>2.4.2.1 Burro .....</b>	<b>62</b>
<b>2.4.3 Espanta Tiburones .....</b>	<b>63</b>
<b>2.4.3.1 Oscar .....</b>	<b>63</b>
<b>2.4.3.2 Angie .....</b>	<b>64</b>
<b>2.4.3.3 Don Lino .....</b>	<b>65</b>
<b>2.4.4 Madagascar .....</b>	<b>66</b>
<b>2.4.4.1 Alex.....</b>	<b>66</b>
<b>2.4.4.2 Gloria .....</b>	<b>67</b>
<b>2.4.4.3 Melman .....</b>	<b>68</b>
<b>2.4.4.4 Marty .....</b>	<b>69</b>

**CAPÍTULO III.**

<b>RESULTADOS .....</b>	<b>70</b>
<b>3.1 Análisis del discurso .....</b>	<b>70</b>
<b>3.1.1 PELÍCULA: “Antz” (“Hormigas”) .....</b>	<b>70</b>
<b>3.1.2 PELÍCULA: “Shrek” .....</b>	<b>75</b>
<b>3.1.3 PELÍCULA: “Espanta tiburones” .....</b>	<b>77</b>
<b>3.1.4 PELÍCULA: “Madagascar” .....</b>	<b>82</b>
<b>3.2 Resultados .....</b>	<b>87</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>90</b>
<b>BIBLIOGRAFÍAS .....</b>	<b>95</b>

## INTRODUCCION

Desde su origen, el cine ha buscado representar la vida real en la forma más fidedigna. Los realizadores retoman todos los elementos de la vida diaria para imprimir a las situaciones y a los personajes el mayor realismo posible. El cine animado no ha escapado a esta exigencia y las nuevas tecnologías han dotado a los productores de herramientas extraordinarias para lograrlo.

Ahora bien, la historia de la literatura da cuenta de innumerables personajes animales que, producto de la imaginación de sus creadores, adquirieron rasgos físicos y psicológicos propios del género humano. Este es el caso de las fábulas. Muchos años después, las historietas y las caricaturas, fueron terreno fértil para la fabricación de personajes extraordinarios que encontraron en el cine y la televisión su principal vehículo de expresión, como Mickey Mouse, el pato Donald, Bugs Bunny, etc.

Como ya se advirtió, el cine animado por computadora ha logrado, con éxito sobresaliente, proponer e impulsar nuevos personajes que han provocado la fascinación ya no sólo del público infantil, sino también del adulto.

La mayoría de dichos personajes son animales con evidentes rasgos humanos que, resultado de las tecnologías de última generación, alcanzan un realismo nunca antes visto. El día de hoy, gracias a la animación por computadora es posible afirmar que, aunque sea en el terreno virtual, las especies irracionales han evolucionado hasta convertirse en humanas.

El presente trabajo se planteó como propósito, precisamente, conocer cuáles son los rasgos físicos y psicológicos que imprimen carácter humano a los personajes animales en las películas animadas por computadora, de qué

manera dichos personajes reflejan aspectos de la vida diaria y cuál es la tecnología que lo hace posible.

Las unidades de observación de este trabajo de investigación fueron personajes animales no racionales que, sin embargo, poseyeran rasgos humanos, dentro de las películas “ANTZ”, “SHREK”, “ESPANTA TIBURONES” y “MADAGASCAR”.

El análisis se realizó desde una dimensión fundamental: El discurso verbal y no verbal de los personajes centrales. Entre los aspectos observados, se puso especial interés en conocer cómo estaban caracterizados, qué decían y cómo lo decían.

Uno de los principales argumentos para decidir el contenido y la orientación de este trabajo, fue la fuerza del discurso cinematográfico de los filmes, “ANTZ”, “SHREK”, “ESPANTA TIBURONES” y “MADAGASCAR” de la casa productora DREAMWORKS, advirtiendo varias razones, como el hecho de que “ANTZ” fue el pionero en la utilización de animación de sus personajes por alta tecnología; y “SHREK”, fue el primer filme ciento por ciento digitalizado.

Cabe señalar que existen dos grandes compañías que se dedican a realizar producciones de esta magnitud, DISNEY PIXAR y DREAMWORKS ANIMATION SKG, ambas estadounidenses. Para efectos de este estudio, sin embargo, se analizó solamente el caso de DREAMWORKS, ya que fue la primera productora en incursionar en este ramo.

Con su sede en el estado de California, Estados Unidos, muy cerca de la meca del cine estadounidense, Los Ángeles, esta casa de producción se dedica a realizar filmes con tecnología CGI desde finales de la década de los noventa, comenzando con la historia de una hormiga llamada Z, en el filme “ANTZ” 1998.



Como ya se advirtió, para la realización de este trabajo de investigación se recopiló una muestra de cuatro filmes de esta casa productora: ANTZ, SHREK, ESPANTA TIBURONES y MADAGASCAR; películas que fueron determinadas de acuerdo a las necesidades planteadas por la propia investigación. Posteriormente, se realizó un análisis de los lenguajes verbal y no verbal de los personajes seleccionados, a fin de conocer de qué manera éstos adquieren rasgos humanos.

Asimismo, el trabajo de investigación documental permitió revisar y conocer más a fondo las técnicas empleadas en la animación por computadora a través de la tecnología CGI, y de qué manera éstas contribuyen en la impresión de carácter real a los personajes.

Esta tesis está compuesta por tres capítulos. En el primero, se abordan las cuestiones de índole metodológica, como los objetivos, las variables y el instrumento utilizado en la investigación.

El segundo capítulo constituye el marco teórico, desarrollado a partir de dos ejes centrales: la descripción del personaje y su lenguaje, y la explicación de las técnicas de animación por computadora.

El tercer capítulo contiene los resultados del trabajo de investigación, así como el análisis de los mismos.

## **CAPITULO I METODOLOGÍA**

**Título:** “La humanización de personajes animales en el cine animado por computadora. Caso: Productora Dreamworks. Películas: Antz, Shrek, Espanta Tiburones y Madagascar”.

### **1.2 Planteamiento del Problema**

La historia de la literatura da cuenta de innumerables personajes animales que, producto de la imaginación de sus creadores, adquirieron rasgos físicos y psicológicos propios del género humano. Tal es el caso de las fábulas. Muchos años después, las historietas y las caricaturas, fueron terreno fértil para la fabricación de personajes extraordinarios que encontraron en el cine y la televisión su principal vehículo de expresión, como Mickey Mouse, el pato Donald, Bugs Bunny, etc.

Recientemente, el cine animado por computadora ha logrado, con éxito sobresaliente, proponer e impulsar nuevos personajes que han provocado la fascinación ya no sólo del público infantil, sino del adulto.

La mayoría de dichos personajes son animales con evidentes rasgos humanos que, resultado de las tecnologías de última generación, alcanzan un realismo nunca antes visto. El día de hoy, gracias a la animación por computadora es posible afirmar que, aunque sea en el terreno virtual, las especies irracionales han evolucionado hasta convertirse en humanas.

En virtud de lo anterior, es pertinente entonces preguntarse lo siguiente:

**¿Cuáles son los rasgos físicos y psicológicos que imprimen carácter humano a los personajes animales en las películas animadas por computadora? ¿De qué manera dichos personajes reflejan aspectos de la vida diaria? ¿Cuál es la tecnología que lo hace posible?**

Las unidades de observación de este trabajo de investigación fueron personajes animales no racionales que, sin embargo, poseyeran rasgos humanos, dentro de las películas “ANTZ”, “SHREK”, “ESPANTA TIBURONES” y “MADAGASCAR”.

Los dibujos animados fueron analizados desde una dimensión fundamental: El discurso verbal y no verbal de los personajes centrales.

A partir de ahí se analizaron los siguientes aspectos:

#### **Nivel denotativo o descriptivo**

- ¿Cómo está caracterizado?
- ¿Cuál es su vestimenta?
- ¿Qué gestos presenta su rostro?
- ¿Está en silencio? ¿Habla?
- ¿Qué dice?
- ¿Cómo lo dice?

#### **Nivel connotativo o de interpretación**

- ¿Qué significado tiene su vestimenta?
- ¿Qué querrán decir sus gestos?
- ¿Qué imagen nos transmite de sí mismo?

- ¿Qué significado tiene lo que dice (o no dice)?

## 1.2 Justificación

Uno de los principales argumentos para decidir el contenido y la orientación de este trabajo, fue la fuerza del discurso cinematográfico de los filmes, “ANTZ”, “SHREK”, “ESPANTA TIBURONES” y “MADAGASCAR” de la casa productora Dreamworks, advirtiendo varias razones:

- a) “ANTZ” fue el pionero en la utilización de animación de sus personajes por alta tecnología.
- b) “SHREK”, fue el primer filme ciento por ciento digitalizado y sus personajes reflejan aspectos que observamos cotidianamente,
- c) “ESPANTA TIBURONES”, presenta personajes variados y trata un tema más apegado a la realidad, en cuanto al comportamiento de los personajes y
- d) “MADAGASCAR” es la conjunción de los logros tecnológicos alcanzados por la casa productora.

Todas estas películas nos plasman episodios de nuestra vida diaria, utilizando modelos de actores célebres, que sirven a los animadores para darles ciertos toques característicos a los personajes: conductas, valores, estereotipos, funciones, etc., es por ello, que con este trabajo se pretende explicar, las similitudes entre los personajes de películas animadas y las conductas humanas.

De acuerdo a los resultados, nuestra expectativa es que, a través de este trabajo, se logre transmitir la importancia de las técnicas aplicadas a estas historias narradas, y esperamos que contribuya a fortalecer nuestra capacidad para debatir acerca de cuestiones y problemas, a la vez que identificar su importante caudal moral y afectivo.

Es claro que los dibujos animados nos cuentan historias de ficción, generalmente signadas por un conflicto entre el bien y el mal, narradas según ciertos valores, posibilidades técnicas y patrones estilísticos, en las que cada personaje representa un modelo, una forma de ser y de hacer, de sentir y de pensar.

Entre los grupos que se verán beneficiados con este proyecto están los estudiantes de Ciencias de la Comunicación, ya que les servirá para su desarrollo académico y además como un ejemplo de cómo pueden desarrollar un trabajo acerca de personajes cinematográficos.

También se beneficiarán los niños, los padres de familia, maestros de educación básica y psicólogos porque mediante este trabajo se les explicará la relación que tienen los personajes animados con el mundo real.

### **1.3 Objetivos**

#### **Objetivo General**

- Analizar los rasgos físicos y psicológicos que imprimen carácter y comportamiento humanos a los personajes animales en las películas animadas por computadora.

#### **Objetivos Específicos**

- ❖ Establecer categorías de análisis aplicables a los personajes principales de los filmes “ANTZ”, “SHREK”, “ESPANTA TIBURONES” y “MADAGASCAR”.

- ❖ Describir los aspectos teóricos del lenguaje cinematográfico para el estudio de los personajes de un filme.
- ❖ Analizar cómo es que estos animales de los dibujos animados reflejan aspectos de nuestra vida diaria.
- ❖ Describir las técnicas que son empleadas para hacer esto posible.

#### **1.4 Hipótesis**

Los personajes animales de las películas animadas por computadora, poseen rasgos físicos y psicológicos a través de los cuales adquieren carácter y comportamiento humanos, cuyo realismo es posible gracias a tecnología multimedia de vanguardia.

#### **1.5 Variables**

##### Variable independiente

Personajes animales de las películas animadas por computadora.

##### Variable dependiente

Rasgos físicos y psicológicos de carácter y comportamiento humanos.

#### **1.6 Definición de Variables**

Se definen los siguientes términos, en función de su aplicación operacional para efectos de la presente investigación:

**Rasgo físico:**

Característica personal de un individuo desde el punto de vista de su presencia física. Característica observable de la fisonomía de un individuo. Expresión peculiar.

**Rasgo psicológico:**

Característica personal de un individuo desde el punto de vista de su pensamiento y comportamiento.

**Carácter humano:**

Aquello que le imprime rasgo humano a algo que no lo es. Lo que hace al humano ser lo que es, distinguiéndole de otras especies.

**Personaje animal:**

Representación de un animal a partir de sus atributos físicos y comportamiento característico.

**Personaje animado:**

Ser humano o simbólico de carácter ficticio creado a través de técnicas de dibujo y/o de computación.

**Realismo:**

Afán por imprimir carácter real a algo que no lo es.

**Película animada por computadora:**

Producción cinematográfica basada mayormente en las técnicas digitales de animación. En ella no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes individualmente, por medio de gráficos de computadora, de forma que al proyectarse consecutivamente se produzca la ilusión de movimiento.

**Tecnología multimedia de vanguardia:**

Programas y equipos de última generación que combinan lo mejor de las técnicas audiovisuales.

**Discurso Audiovisual:**

Conjunto de ideas expresadas por los medios electrónicos de comunicación, transmitidas a la audiencia a través de textos, imágenes y sonidos.

**Discurso Cinematográfico:**

Conjunto de ideas expresadas a lo largo de una película, a través de los diálogos, imágenes y sonido.



## Lenguaje Cinematográfico:

Conjunto de signos que se seleccionan y luego se combinan entre sí, de acuerdo al significado que se desea exteriorizar y a las circunstancias de la situación y del contexto social determinado. Código visual empleado en el cine.

### 1.7 Tipo de Estudio

De acuerdo al criterio de Muñoz Razo<sup>1</sup> se presenta la siguiente tipología de investigación:

Investigación según su *objetivo*. Se considera aplicada en tanto que va dirigida a fines profesionales y didácticos.

Por su *objeto de estudio*, este trabajo es de tipo *informativo* ya que el objeto de estudio es parcialmente conocido por el investigador.

Los *procedimientos* adoptados en esta investigación son predominantemente cualitativos ya que el tipo de análisis se basa en categorías que deberán ser analizadas a criterio del investigador, bajo el marco de referencia teórico del discurso cinematográfico.

Según los *campos de la actividad humana o sus sectores de conocimiento*, esta investigación pretende ser multidisciplinaria, en tanto que retoma y adapta las aportaciones del Análisis Narrativo del Discurso cinematográfico de los *filmes* animados.

El *proceso de análisis* de esta investigación es Estructural, es decir, un análisis sistemático de la forma, funcionamiento, elementos y sus interrelaciones, en torno a un hecho, una institución, comunidad o sociedad.

---

<sup>1</sup> Muñoz Razo, Carlos (1997). Como elaborar una investigación de Tesis. Edit. Prentice Hall Hispanoamericana., México.

Según la *naturaleza de los datos* esta investigación se considera subjetiva en tanto que la utilización de los datos, corresponde a fuentes secundarias interpretativas.

De acuerdo al *grado de generalización* de los resultados, en este caso, corresponde al muestreo intencional.

Según la *extensión del campo* de estudio ésta corresponde a una investigación con cierta profundidad, es decir, el análisis de un tema o problema específico que es examinado por medio de variables que intervienen en el tema o problema que se investiga.

Según *las técnicas y los instrumentos* de observación la investigación, ha sido realizada por observación directa y técnicas documentales.

## 1.8 Diseño

Bajo los planteamientos de Russell Ackoff, <sup>2</sup> el diseño de esta investigación pretende determinar los fines del trabajo, así como señalar las diferentes partes del tema, seleccionando el procedimiento adecuado y el orden en que se deben desarrollar las etapas de este estudio:

1. Elegir el tema
2. Plantear el problema
3. Identificar propósitos (Objetivos)
4. Redactar una o más hipótesis
5. Introducción a fuentes de referencia bibliografía
6. Detectar y definir variables
7. Elección de los instrumentos metodológicos
8. Construcción del marco teórico

---

<sup>2</sup> Ackoff, Russell Lincon. *Scientific Method*, Wiley, Nueva York, 1962

9. Elección de la muestra
10. Esquema – Cronograma

### **1.9 POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población motivo de esta investigación ha estado conformada por los personajes de cuatro de las doce películas animadas que la casa productora Dreamworks Animation SKG, lleva hasta la fecha de esta investigación: “ANTZ”, “SHREK”, “ESPANTA TIBURONES” y “MADAGASCAR”.

El procedimiento consistió en realizar un análisis detallado de cada uno de los personajes, determinando categorías y subcategorías. Posteriormente se observaron las películas y, concretamente, las funciones y las relaciones de los personajes.

#### **PELÍCULA ANTZ:**

Z

Princesa Bala

General Mandible

#### **PELÍCULA SHREK:**

Burro

#### **PELÍCULA EL ESPANTA TIBURONES:**

Oscar

Angie

Don Lino

#### **PELÍCULA MADAGASCAR:**

Alex

Melman

Gloria

Martin

### 1.10 Instrumento de Medición

Para el presente trabajo fue necesario aplicar como instrumento de recolección de datos, el diseño de un esquema para establecer los criterios de análisis, cuyas ventajas, a grandes rasgos, fueron poder comparar, de una forma detallada, los cuatro filmes. Así, se pudieron observar ciertas características comunes y las diferencias en cada una de estas obras.

El instrumento constó de un cuadro síntesis por cada uno de los personajes principales de las cuatro películas, en donde se tenían que desarrollar diversos puntos que se eligieron del marco teórico. En su parte inicial, se estableció el perfil general del filme y del personaje.

El manejo del esquema en cuestión, contiene los siguientes rubros y se presenta a continuación:

**PELÍCULA.** Nombre de la película analizada.

**PERSONAJE:** Se especifica el nombre del personaje analizado.

<b>Lenguaje Verbal</b>	Aquí se registra la forma en que se expresa verbalmente el personaje.
----------------------------	---

<b>Lenguaje No Verbal</b>	Se describe la forma en que se expresa el personaje en cuanto a su forma de actuar y de ser con los demás. Se toman en cuenta todos los aspectos, tales como, movimientos de cuerpo, gesticulación, ademanes, etc.
---------------------------	--

<b>Valores</b>	En este apartado se anotan los valores morales con los cuales cuenta el personaje.
----------------	--

<b>La fortaleza y debilidad del personaje</b>	Se explica cuál es la fuerza con la que cuenta el personaje para salir adelante.
---	--

<b>Móviles</b>	Existen tres móviles: pragmático, ético y hedónico. Dentro de este espacio se explica cuáles son los móviles que hacen actuar a cada uno de los personajes.
----------------	---

<b>Antagónico</b>	Se explica cuál es el personaje opuesto al personaje central que se esté analizando.
-------------------	--

<b>Caracterización</b>	Dentro de este espacio se explica cuál es el rol que desempeña dicho personaje en la historia.
------------------------	--

<b>Estereotipo</b>	Se analiza cuál es el rol que está representando dicho personaje, reflejo de nuestra sociedad.
--------------------	--

### 1.11 Recopilación de Datos

La recopilación de datos se dio a lo largo de la investigación a través de dos fuentes fundamentales: documentales y filmicas, a través de las fichas de registro detalladas previamente.

### 1.12 Proceso

Fase	Etapa	Actividad
I. Preliminar	1ª.	1 Planteamiento del problema 1.1 Elección del tema 1.2 Especificación del tema 1.2.1 Información previa 1.2.2 Delimitación del tema 1.3 Formulación del problema 1.4 Ubicación de la investigación (marco referencial) 1.5 Marco conceptual 1.6 Marco Histórico 1.7 Marco Teórico 1.8 Construcción de hipótesis

	2ª	<p>2.1 Plan de trabajo</p> <p>2.1.1 Determinación del modelo</p> <p>2.1.2 Formulación del diseño</p> <p>a) Elección del tipo de investigación.</p> <p>b) Elección de los métodos y técnicas</p> <p>c) Elaboración y/o adquisición del instrumental</p> <p>Elaboración del proyecto</p> <p>Estructuración del esquema</p> <p>Formulación de la agenda</p>
II. Ejecutiva	3ª.	<p>Recopilación de la información</p> <p>Datos</p> <p>3.1.1 Investigación documental</p> <p>3.1.2 Investigación de campo</p>
III. Analítica	4ª. 5ª. 6ª.	<p>Ordenamiento</p> <p>5.1 Procesamiento</p> <p>6.1 Análisis e interpretación</p>
IV. Expositiva	7ª. 8ª. 9ª. 10ª.	<p>7.1 Redacción provisional</p> <p>7.1.1 De resultados</p> <p>7.1.2 Del informe</p> <p>8.1 Revisión integral</p> <p>8.1.1 Del proceso de la investigación</p> <p>8.1.2 Del informe</p> <p>9.1 Correcciones e investigación Complementaria.</p> <p>10.1 Redacción definitiva del informe.</p>

### 1.13 Procedimiento

La **fase preliminar** fue el paso a seguir más difícil dentro de todo el proyecto de tesis ya que dentro de este punto debían determinarse las bases de lo que sería posteriormente el desarrollo de la investigación.

En un principio se determinó que la rama que se quería estudiar era la Cinematografía, pero como ésta es sumamente amplia, la investigación se enfocó solamente a los filmes de dibujos animados. La investigación estuvo sujeta a una agenda de trabajo para evitar retrasos de la misma y así poder concluir la de acuerdo al plan. Fue una investigación estructural ya que se analizaron elementos claves de los filmes "ANTZ", "SHREK", "ESPANTA TIBURONES" y "MADAGASCAR".

En la **fase ejecutiva** se realizó todo lo que es en sí la investigación, se comenzó por realizar la investigación documental para ello se recurrió a fuentes tanto bibliográficas, como hemerográficas, videográficas y a algunas páginas del Internet. Después de procesada esta información, se procedió a realizar la etapa de observación de los filmes animados, donde se analizaron los personajes previamente seleccionados.

En la **fase analítica** se realizó el análisis de las observaciones recabadas de cada uno de los personajes principales de los filmes "ANTZ", "SHREK", "ESPANTA TIBURONES" y "MADAGASCAR" aspectos que se anotaron en la tabla síntesis del punto 1.10

Finalmente en la **fase expositiva** se plasmaron los resultados obtenidos de la investigación y se realizaron las últimas correcciones de todo el proyecto.



### **1.14 Análisis de Datos**

Fue analizado un total once personajes de los cuatro filmes de la casa productora DREAMWORKS ANIMATION SKG:

- “ANTZ”
- “SHREK”
- “ESPANTA TIBURONES”
- “MADAGASCAR”.

Los aspectos que se analizaron fueron determinados por el marco teórico del análisis narrativo del discurso cinematográfico de los filmes animados, elementos que determinan las bases de los aspectos analítico-críticos de los personajes, tanto reales como animados.

### **1.15 Importancia del Estudio**

La importancia del discurso cinematográfico de los filmes, “ANTZ”, “SHREK”, “ESPANTA TIBURONES” y “MADAGASCAR” de la casa productora DreamWorks, radica en varios aspectos significativos que marcan un hito en la innovación tecnológica de la producción y en la expresión cinematográfica de los personajes por el nivel de humanización conseguido.

En primer lugar, el filme “ANTZ” fue el pionero en la utilización de animación por su alta tecnología y por tocar por primera vez en una película de dibujos animados un tema real. “SHREK”, fue el primer filme cien por ciento digitalizado y sus personajes nos reflejan aspectos que observamos cotidianamente. En “ESPANTA TIBURONES”, se encuentran los personajes más variados y se trata un tema más apegado a la realidad. Y finalmente,

“MADAGASCAR” es el último *Blockbuster*<sup>3</sup> de la casa productora, que recoge toda la experiencia técnica de la compañía.

Lauro Zavala,<sup>4</sup> en su libro *Elementos del discurso cinematográfico*, comenta que en los países latinoamericanos existe una importante tradición de crítica periodística y comentario de películas, pero no existe todavía una tradición de investigación teórica y análisis cinematográfico.

Las propuestas de análisis surgidas del contexto académico son aún desconocidas o poco estudiadas. Esta ausencia de interés institucional por el análisis cinematográfico y, en general, por la formación de investigadores y la creación de programas de posgrado en estudios cinematográficos, se refleja en el hecho de que en las dos escuelas de cine más importantes que hay en el país se considera al análisis como una actividad adscrita a la producción cinematográfica, y está completamente ausente como opción profesional.<sup>5</sup>

### **1.16 Limitaciones del estudio**

La principal limitación a la que se enfrentó este trabajo durante el proceso de investigación tuvo que ver con el acceso a fuentes bibliográficas que se refirieran tanto al análisis de personajes, como a las técnicas cinematográficas de vanguardia, mismo que resultó muy limitado.

---

<sup>3</sup>*Blockbuster*, quiere decir en español Mega Producción.

<sup>4</sup> Zavala, Lauro, (2003) *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. Colec. Libros de Texto. México.

<sup>5</sup> *Idem*.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2. 1 El personaje**

El personaje es el ser humano o simbólico que se representa en una obra literaria o cinematográfica. Se le puede definir como un individuo que cuenta con un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos. Un personaje es algo que resulta simple y complejo a la vez. Un personaje, valga la redundancia, también es personalidad. Cualquier persona está permanentemente mostrando su personalidad: ¿Es alegre? ¿Feliz? ¿Sociable? ¿Seria? ¿Grosera? ¿Carece de humor?

La conducta será evidente en sus acciones y nos revelará muchas cosas, y este tipo de acciones seguramente constituyen una revelación muy profunda de su carácter. Todos estos rasgos del personaje están interrelacionados y se superponen.

Considerando sus cualidades, hay dos tipos de personajes:

#### ***A-Personaje normal:***

El personaje normal muestra sus cualidades con realismo y credibilidad, a través de reacciones normales, cotidianas y corrientes, ante una situación dada.

***B-Personaje ideal:***

El personaje ideal, en cambio, muestra reacciones perfectas, más del tipo heroico. Es una sublimación de cómo le gustaría ser y actuar al espectador normal.

Los personajes son la materia prima fundamental con la que se cuenta para dar forma a una historia, por esto, estas cualidades deben considerarse dentro de los tres planos del personaje: Físico, Sociológico y Psicológico.<sup>6</sup>

Rodolfo Sáenz Valiente menciona tres dimensiones para la construcción del personaje:

***Dimensión Física:***

Tal vez por lo evidente, parece ser la dimensión más sencilla, ya que resulta fácil entender por qué un jorobado ve el mundo de una manera totalmente distinta a la de un gimnasta. Un ciego, un sordo, un lisiado, un atleta, una bella mujer, un joven alto o uno bajo, todos y cada uno de ellos tendrán una opinión del entorno totalmente distinta.<sup>7</sup>

No es difícil entender cómo la apariencia física influencia constantemente, modificando el comportamiento, afectando el punto de vista del personaje, siendo terreno fértil para generar complejos, tanto de superioridad como de inferioridad. Por todo esto, la forma física, resulta tal vez la más evidente de las tres dimensiones que ostenta un personaje.

---

<sup>6</sup> Sáenz Valiente, Rodolfo. Sobre el Personaje. p.p. 156. Barcelona, España. Editorial Anima`03 Reimpresión 1998.

<sup>7</sup> Sáenz Valiente, Rodolfo. Cómo hacer un buen guión para animación. Jornadas de Animación. Córdoba, Argentina. 2005 Disponible en red:  
[http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario\\_anima\\_03/personaje.php](http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php)

Los aspectos físicos fundamentales son: Sexo, edad, altura, peso, color del pelo, ojos y piel, postura, apariencia, defectos físicos, herencia.

***Dimensión Sociológica:***

Esta dimensión está referida a la condición social. Si se nació en un barrio pobre y se ha jugado en la calle durante la niñez, las reacciones seguramente resultarán distintas a las de aquél que nació y vivió en una mansión y que para jugar jamás ha sobrepasado los límites de su cuidado jardín.<sup>8</sup>

Para definir mejor estas diferencias se torna necesario conocer ciertos datos del personaje: ¿Quién es el padre? ¿Y la madre? ¿Están enfermos o gozan de buena salud? ¿De qué viven? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Cómo lo influncian? ¿Cómo él influencia a los amigos? ¿Qué tipo de ropas usa? ¿Qué libros lee? ¿Es creyente? ¿Qué come? ¿Qué piensa? ¿Qué le gusta? ¿Qué le disgusta?

Los aspectos sociológicos son aquellos que comprenden clase, ocupación, educación, hogar, religión, nacionalidad, raza, lugar en la comunidad, afiliaciones políticas, distracciones.

***Dimensión Psicológica:***

Es la que completa la definición de un personaje y su resultado resulta de la combinación de las otras dos. La influencia de las dos dimensiones anteriores, provocará entre otras cosas: la ambición, la frustración, el temperamento, las actitudes y los complejos.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Ídem

<sup>9</sup> Ídem

Si pretendemos entender las acciones de un individuo, primero debemos encontrar las motivaciones que lo empujaron a actuar como lo hace.

Entre los aspectos psicológicos se encuentran: vida sexual – moral, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud frente a la vida, complejos, introvertido, extrovertido, ambiguo, talentos, cualidades, inteligencia.

### **2.1.1 Las distintas categorías de los personajes**

Los personajes cumplen una función definida dentro de la historia. De acuerdo a lo anterior se pueden definir tres categorías distintas para los personajes:

#### **1.-Protagonista:**

Es el personaje encargado de desencadenar la acción, es quien tomará la delantera iniciando el movimiento. Cualquiera que se le oponga será su antagonista. El protagonista es el personaje principal, ya que la historia gira en torno a él, sin este personaje la obra no puede existir. Por lo general el accionar del protagonista será positivo, aunque en algunas circunstancias puede ser negativo, es decir, es él quien crea el conflicto y es él también quien lo hace crecer.

El protagonista hace avanzar la historia, él sabe lo que quiere. No sólo debe desear algo, debe hacerlo con tal intensidad que no le importará jugarse todo lo que tiene en el intento de lograrlo. Lo que se encuentra en juego involucra su honor, su salud, sus bienes, o es algo o alguien que requiere protección, o que exige venganza. En el caso de fracasar y no lograr lo que se propone, perderá algo que evidentemente que le resulta muy valioso.

El protagonista posee una gran fuerza interior, se ha transformado en lo que es a causa de las mismas circunstancias que lo están forzando a actuar. El comienzo del conflicto no se debe a una decisión propia, el personaje nunca busca ser el protagonista. El se verá forzado a actuar por distintas causas internas o externas. Son estas acciones las que nos revelarán su personalidad. El crecimiento del protagonista debe ser menos extenso que el de los otros personajes, ya que él ha tomado su determinación antes de comenzar la obra. Es él quien fuerza a los demás a crecer.

### ***2-Antagonista:***

Es quien se opone a que el protagonista logre su objetivo. El protagonista luchará contra él, utilizando todos sus recursos, empleando toda su potencia, su astucia y su ingenio. Por este motivo el antagonista debe poseer una potencia y fortaleza equivalentes a las del protagonista. Una lucha sólo resulta interesante cuando ambos contendientes cuentan con la misma posibilidad de triunfar.

Si el antagonista resulta un rival que no está a la altura del protagonista, ya sea por la cantidad o la calidad de su oposición, se deberá recurrir a otro personaje que esté en condiciones de enfrentarlo como corresponda.

### ***3-Personajes de apoyo:***

Habitualmente los personajes principales, resultan incapaces de sostener la historia sin la ayuda o el apoyo de los llamados personajes secundarios. Estos pueden estar tanto en su contra como a su favor, pero de una u otra forma siempre harán avanzar la historia, ya sea: proporcionando información a los principales, escuchándolos, dándole consejos, forzándolos a tomar decisiones, enfrentándolos o animándolos.

Otra de estas funciones secundarias es la del confidente. Se trata de un personaje ante el cual el protagonista puede mostrarse como realmente es. Esto nos puede brindar la ocasión de verlo llorar o reír, permitiéndonos apreciar entonces una vulnerabilidad que no le conocíamos, revelando otros aspectos importantes y reveladores de su carácter.

También cumpliendo con otra función secundaria tenemos al personaje catalizador, quien al proporcionar información o al provocar un determinado suceso, impulsa o dispara la acción en la cual se verá involucrado el protagonista.

Existen además varios pequeños roles de apoyo, cuya función por ejemplo es: manifestar el prestigio, la importancia o el poder, tanto del protagonista como del antagonista. Estos personajes producen una sensación de masa y peso en torno de los principales. Algo muy común por ejemplo en las películas de gánsteres, donde el jefe de la banda, para hacer evidente su importancia, necesita mostrarse rodeado por un séquito.

### **2.1.2 Personajes con dimensión y su toma de decisiones**

Las dimensiones del personaje están dadas por sus pensamientos, acciones y emociones. Si alguna de ellas es pobre o inexistente, el protagonista corre el peligro de convertirse en un estereotipo. Este es el caso por ejemplo de James Bond al que sólo se le ve actuar pero nunca se sabe qué piensa, ni cuáles son sus emociones.

Lo que constituye la esencia del drama se puede dividir en dos partes: la decisión de actuar y la acción en sí misma. Al ver una película habitualmente somos concientes solamente de la primera de ellas: la acción. Sin embargo, es la decisión de actuar lo que permite entender el punto de vista del personaje. El momento de la decisión es una instancia poderosa en la revelación del



personaje. Para hacer evidentes las decisiones que toma un personaje, las acciones que éstas provocan deben ser muy concretas y específicas.

### **A) El personaje mostrando sus emociones:**

Cuando el personaje reacciona emocionalmente ante estímulos concretos completa su definición, porque es en estos casos donde situaciones extraordinarias producirán también reacciones emocionales extraordinarias. Un personaje habitualmente tranquilo puede perder la calma, por ejemplo, ante una gran injusticia.

La gama de sus emociones es amplia, teniendo en cuenta que dentro de las categorías de locura, tristeza, alegría y miedo, consideradas como las cuatro emociones básicas, se incluyen otras como por ejemplo: la ira, el mal humor, la irritación, el éxtasis, el terror o la congoja.

Existen otros personajes que, por ejemplo, manifiestan la voz de la tradición, de la cultura, o de otros puntos de vista, ayudando de esta manera a expresar cabalmente una idea compleja. Se los puede reunir bajo el nombre de “la voz de...”

### **B) Móviles de los personajes:**

¿Por qué actúan los personajes? ¿Qué se predica de sus actos y de sus modos de ser y sentir? En todo relato se atribuye una cierta causa a la conducta de cada personaje.<sup>10</sup> Las cosas no cambian bruscamente de un estado al opuesto mediante un gran salto, sino más bien con pequeños pasos y pasando por todos los estadios intermedios.

---

<sup>10</sup> Prieto Castillo, Daniel. La Fiesta del Lenguaje, Diálogo Comunicación, Ediciones Coyoacán, México, 2000. México. Pág. 182

Lo que el personaje piensa estará muy relacionado con sus actitudes, con la posición que él asume frente a la vida. Estas actitudes se pondrán de manifiesto tanto a través de su accionar, como en sus relaciones con los demás personajes.

### **C) Estereotipos en el personaje:**

Los estereotipos son creencias sobre colectivos humanos que se crean y comparten en los grupos y entre los grupos dentro de una cultura. El estereotipo puede considerarse “una forma inferior de pensamiento” si éste es erróneo por no coincidir con la realidad, por obedecer a una motivación defensiva o por ser rígido o etnocéntrico.<sup>11</sup>

El estereotipo étnico es una generalización referente a determinado atributo de un grupo étnico que puede ser considerada como injustificada por parte de un observador objetivo. Según Tajfel, un estereotipo acerca de un grupo étnico se define en función de un consenso de opinión sobre los rasgos atribuidos a dicho grupo. Que el estereotipo se considere negativo se debe a que se basa en conceptos aprendidos erróneamente, en generalizaciones o inexactitudes, excesivamente rígidos a pesar del transcurso del tiempo.

Cuando hay consenso social sobre determinado estereotipo, a éste se le añade el adjetivo “cultural”. Entre los rasgos que caracterizan a los estereotipos están los que definen al grupo y los que lo distinguen de otros colectivos. El estereotipo está relacionado con dos conceptos en el tratamiento de los grupos humanos; mientras el estereotipo sería el conjunto de creencias acerca de atributos asignados a un grupo, en un plano cognitivo.

El prejuicio sería la evaluación negativa del grupo en un plano afectivo, y la discriminación sería la conducta desigualitaria en el tratamiento dado a individuos en virtud de su pertenencia a dicho grupo en el plano conductual.

---

<sup>11</sup> Disponible en: <http://www.geocities.com/estereotipo.html>

Por tanto, el estereotipo negativo podría servir para racionalizar y justificar los prejuicios. El estereotipo, además de una función cognitiva, cumple una función defensiva, ya que es la proyección de determinados valores, estatus y derechos, manteniendo así determinados grupos su posición dominante sobre otros.

A nivel de construcción de un personaje, los estereotipos más comunes son: la rubia tonta, el gordo simpático, el árabe terrorista, el hispano pandillero, el negro ladrón, la fea inteligente, el “júnior” prepotente, etc. Todos estos estereotipos están basados en prejuicios culturales que se reflejan claramente en el cine.

#### **D) Caracterización y vestuario:**

La caracterización de los personajes es fundamental y llamativa. Permite distinguir entre los tipos de personajes, ubicándolos dentro de su posición social, profesión, actividad, papel en la historia, edad, nivel socioeconómico, etc.

Los personajes son reconocibles por sus atributos, así el cocinero tiene un delantal, el soldado una clámide y una espada, el jefe de la casa un bastón doblado, el mercader de esclavos un bastón rígido y una bolsa de dinero, un rey su corona, etc.

El vestuario ofrece información sobre el personaje y ayuda a crear el ambiente adecuado para la producción. Se incluyen las ropas y los accesorios, también las pelucas, las máscaras y el maquillaje. Debido a que actuar implica personificar, gran parte del vestuario está basado en recreaciones históricas o ropas actuales. Hasta el siglo XIX no se había prestado mucha atención a la precisión histórica o geográfica; eran suficientes unas pequeñas variaciones sobre la ropa del momento. Sin embargo, desde entonces, los diseñadores

han otorgado gran importancia a la autenticidad del vestuario de un determinado periodo.<sup>12</sup>

El vestuario puede indicar factores como la clase social y determinados rasgos de la personalidad, e incluso puede simular características físicas como la obesidad o la deformidad. Un determinado vestuario puede también constituirse en seña de identidad de un personaje.

### **2.1.3 Los personajes irreales**

Hasta aquí han sido referidos los personajes reales, sin embargo, en el mundo de la animación, la mayor parte de los personajes son irreales, totalmente imaginarios:

#### ***1-Personaje Simbólico***

Este tipo de personaje posee una sola dimensión y su origen se remonta a las tragedias grecorromanas, donde los personajes mitológicos eran definidos en torno a un sólo atributo. Si bien esto parece limitarlos dimensionalmente, no llegan a resultar totalmente monodimensionales, porque esa única cualidad que los generó, está integrada habitualmente por varios conceptos. La cualidad única que estos personajes por lo general muestran es: el amor, la sabiduría, la compasión o la justicia.

---

<sup>12</sup> Producción Teatral. Enciclopedia Microsoft Encarta Online. 2006  
[http://es.encarta.msn.com/text\\_761553217\\_\\_1/Producci%C3%B3n\\_teatral.html](http://es.encarta.msn.com/text_761553217__1/Producci%C3%B3n_teatral.html)

## **2- Personaje no-humano**

Es tal vez el tipo más común de personaje dentro del cine de animación: Bambi, Bugs Bunny, el Pato Lucas son algunos de los ejemplos más conocidos. Generalmente se trata de personajes cuya parte interna es humana, pero la forma externa pertenece a algún animal. Puede tratarse también de animales antropomórficos.

Para construirlos se comienza acentuando el lado humano del animal elegido, por ejemplo: la perra Lassie es fiel, inteligente y mansa, el conejo Bugs es hiperkinético y el Coyote vive hambriento. Pero estas cualidades por sí mismas habitualmente no son suficientes para lograr caracterizarlos, por eso son muy importantes las cualidades humanas que le son incorporadas.

De esta forma, se les otorga identidad, y al exagerar todo lo que el público comúnmente asocia con ese personaje, se logra crearle una fuerte personalidad, la que además podrá reforzarse en un contexto que ayude a su caracterización.

Estos personajes suelen tener atributos muy definidos, exentos de matices o de algún tipo de variedad, es por esto que jamás cambian. Podemos afirmar que ellos constituyen la personificación de ciertas cualidades, y que las asociaciones que provocan en el público se encuentran muy reforzadas por el contexto donde ocurren.

### ***3-Personaje fantástico***

Se trata de individuos extraños que también viven en un mundo extraño, por ejemplo: gnomos, duendes, hadas, brujas y gigantes. En estos personajes la maldad o la bondad no resultan cualidades definitivas. Tampoco suelen ser totalmente aterradores; siempre pueden redimirse permitiendo así que las fuerzas del bien triunfen.

Estos personajes por lo general resultan muy simples ya que poseen un número muy limitado de cualidades. Muchas veces su personalidad está apoyada por exageraciones físicas como en el caso de Pulgarcito, o tienen superpoderes mágicos como el mago Merlín. Se muestran un poco estereotipados ya que generalmente son demasiado buenos o muy malos, sin mostrar tonos intermedios. Por todo esto las historias que los involucran deben interpretarse en un nivel simbólico, no en un nivel racional.

### ***4-Personaje mítico***

Son semejantes a los anteriores, con la diferencia de que el público ya los conoce. Un relato mítico reinterpreta el significado de nuestras propias vidas, es una historia que nos ayuda a entender mejor nuestra propia historia. Son epopeyas donde el héroe avanza superando todos los obstáculos que se le interponen. No resultan personajes fáciles, se necesita otorgarles mucha dimensionalidad para lograr que parezcan reales y humanos. Deben poder representar cabalmente una idea y al mismo tiempo tener algo de misterio. Simultáneamente deben ser humanos y simbólicos.

## **2.2 La comunicación verbal y no verbal <sup>13</sup>**

### **2.2.1 La comunicación verbal**

La comunicación verbal es el proceso mediante el cual el individuo lleva a cabo el intercambio de ideas, siendo la función de este proceso la de integrarlo a la sociedad a la que pertenece por medio de un mensaje (información, ideas, emociones, etc., mediante símbolos, palabras, imágenes, etc.) que puede codificarse formalmente, o de mensajes simbólicos o sucesos que presentan algún aspecto compartido de una cultura.

La comunicación verbal comprende la voz articulada, a través de las palabras que conforman una lengua, que además poseerá diversas características que servirán para ubicar al individuo en un determinado contexto (habla).

### **2.2.2 La comunicación no verbal**

El lenguaje no verbal son todas aquellas formas de expresión y percepción sistematizada, a excepción de la lengua.

Existen tres ámbitos de la comunicación no verbal<sup>14</sup>:

#### ***I.- KINESIA***

Comprende la postura corporal, los gestos, la expresión facial, la mirada y la sonrisa.

---

<sup>13</sup> Apuntes del Primer Semestre de la materia “Sociedad y Comunicación”. Licenciatura Ciencias de la Comunicación. Universidad Villa Rica.

<sup>14</sup> Apuntes del Segundo Semestre de la materia “Teorías del Discurso”. Licenciatura Ciencias de la Comunicación. Universidad Villa Rica.

### 1) *Postura corporal*

Es la disposición del cuerpo o sus partes en relación con un sistema de referencia que puede ser, bien la orientación de un elemento del cuerpo con otro elemento o con el cuerpo en su conjunto, bien en relación a otro cuerpo. En la interacción, son susceptibles de ser interpretadas las señales que provienen de la posición, de la orientación o del movimiento del cuerpo.

### 2) *Los gestos*

El gesto es el movimiento corporal propio de las articulaciones, principalmente de los movimientos corporales realizados con las manos, brazos y cabeza. El gesto se diferencia de la gesticulación. La gesticulación es un movimiento anárquico, artificioso e inexpressivo.

### 3) *Expresión facial*

Tiene como función principal la expresión de emociones, pero además también comunicar sobre la intensidad de las mismas. Es el medio más rico e importante para expresar emociones y estados de ánimo, junto con la mirada. Principalmente, y aparte de la expresión de emociones, la expresión facial se utiliza para dos cosas: para regular la interacción, y para reforzar al receptor.

### 4) *La mirada*

Aunque forma parte de la expresión facial, se le menciona aparte por la gran importancia que tiene en la comunicación no verbal por si sola. Se le



atribuye un importantísimo papel en la percepción y expresión del mundo psicológico.

La variedad de movimientos posibles que se pueden llevar a cabo con los ojos y su área próxima resulta ínfima si se le compara con la de las expresiones faciales. Sin embargo, una elevación de cejas, por ejemplo, es un acto físico localizado, que nace y muere en un área física localizada. La mirada, aunque ubicada y originada en los ojos, no muere en ellos, va más allá. Esa capacidad de proyección es la que confiere tanta importancia a la mirada.

#### 5) *La sonrisa*

Normalmente la sonrisa se utiliza para expresar simpatía, alegría o felicidad. La sonrisa se puede utilizar para hacer que las situaciones de tensión sean más llevaderas. Una sonrisa atrae la sonrisa de los demás y es una forma de relajar la tensión.

## **II.- PARALINGÜÍSTICA**

El comportamiento lingüístico está determinado por dos factores: el código y el contenido que se pretende comunicar. Sin embargo, estos dos factores no constituyen la totalidad del comportamiento ni verbal ni comunicativo. Existen variaciones lingüísticas, entre las que se puede citar la elección del idioma, la utilización de un lenguaje simple o elaborado, la elección de los tiempos verbales, etc., y existen, por otro lado, variaciones no lingüísticas como el ritmo, el tono y el volumen de la voz. Al estudio de las variaciones no lingüísticas se dedica la paralingüística.

### El tono:

La cualidad del tono que interesa aquí es el tono afectivo, esto es, la adecuación emocional del tono de voz utilizado en la conversación. El tono es un reflejo emocional, de forma que la excesiva emocionalidad ahoga la voz y, el tono se hace más agudo. Por lo tanto, el deslizamiento hacia los tonos agudos es síntoma de inhibición emocional.

### El volumen:

Es la intensidad de la voz. Quién inicia una conversación en un estado de tensión mal adaptado a la situación, habla con un volumen de voz inapropiado. Cuando la voz surge en un volumen elevado, suele ser síntoma de que el interlocutor quiere imponerse en la conversación, y está relacionado con la intención de mostrar autoridad y dominio.

El volumen bajo sintomatiza la intención de no hacer el esfuerzo de ser oído, lo que se asocia a personas introvertidas.

### El ritmo:

El ritmo se refiere a la fluidez verbal con que se expresa la persona. Se ha estudiado en los medios psiquiátricos pues uno de los síntomas de la tendencia al repliegue neurótico o sicótico, de la ruptura con la realidad, es un ritmo de alocución átono, monótono, entrecortado o lento.

En la vida normal el ritmo lento o entrecortado, revela un rechazo al contacto, un mantenerse a cubierto, un deseo de retirada, y frialdad en la interacción. El ritmo cálido, vivo, modulado, animado, está vinculado a la persona presta para el contacto y la conversación.

### **III.- PROXÉMICA**

Se refiere al amplio conjunto de comportamientos no verbales relacionados con la utilización y estructuración del espacio inmediato de la persona. Hay dos principales ámbitos de estudios en la proxémica:

#### **a) El espacio personal:**

Se define como el espacio que rodea al individuo. El espacio personal se estudia desde dos enfoques: la proximidad física en la interacción, y el contacto personal.

#### **b) La conducta territorial humana:**

Se refiere a los estudios sobre el tipo de espacio que necesita la gente para vivir razonablemente

## **2.3 Los dibujos animados**

### **2. 3.1 La transformación de la historieta en dibujo animado**

A diferencia de la historieta estática, que muestra a los personajes dibujados sólo en dos dimensiones, el cine, en principio mudo, y además en blanco y negro, agrega el movimiento. El séptimo arte aportó personajes de carne y hueso e imágenes en movimiento con un mayor grado de iconocidad, es decir, con una mayor cercanía icónica al mundo real.

La verosimilitud era tan impresionante, que cuando se emitió en una sala una de las primeras películas, “La llegada de un tren a la estación” (una cámara lo filmaba a medida que el tren avanzaba) los espectadores salieron corriendo aterrorizados, pensando que el tren se acercaba a las butacas y los arrollaría.

Las películas cinematográficas de dibujos animados tienen una estructura narrativa secuencial, y utilizan signos convencionales. Y aunque se orientan a la acción, han desarrollado recursos técnicos y estilísticos propios para describir paisajes, estados de ánimo de los personajes y para acelerar o retrasar el tiempo real en el interior de las historias.

Ya desde sus comienzos muchas de las historias se contaban divididas en capítulos, obligando a los espectadores a concurrir semana tras semana al cine para no perder el hilo de la historia. Luego, cuando apareció la televisión, muchos de los géneros que se desarrollaron específicamente en la pantalla chica, como las telenovelas, recurrieron a estas mismas divisiones en capítulos, manteniendo en vilo a los televidentes por meses e incluso años. Estos relatos que continúan de capítulo en capítulo son los llamados seriales.

La historieta, el cine y los seriales de televisión son los que probablemente más hayan contribuido a la popularización de los dibujos animados. En primer lugar los tres suelen incluir dibujos animados en sus propuestas o programación.

En segundo lugar, todos cuentan historias, protagonizadas por personajes en determinados contextos. Los lenguajes, códigos y recursos, ciertamente varían. Pero todos ellos narran historias.

### 2.3.2 Historia de los Dibujos Animados

En el año de 1834 Honer desarrolló un aparato para reproducir imágenes en movimiento llamado Zootropo, posteriormente nacieron los dibujos animados antecesores del cine. Emile Reynaud creó en 1877 el Praxinoscopio, consiguiendo la proyección de imágenes animadas en buenas condiciones y la proyección de movimientos no cíclicos. Más tarde, mejorando su Praxinoscopio, creó el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas. Durante diez años, y antes de la aparición del cinematógrafo de los hermanos Lumière, Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París.<sup>15</sup>

Para hacer del cine de animación una realidad, era necesaria la invención del trucaje, llamado paso de manivela o imagen por imagen, cuya paternidad está muy reñida. J. Stuart Blackton, un inglés afincado en los Estados Unidos, produjo la primer película animada en 1906. En 1907, rueda *La casa encantada*, en el que la fotografía “stop-action” se usó repetidamente para dar vida a objetos inanimados. El filme se hizo enormemente popular y su técnica se divulgó entre cineastas de todo el mundo, que empezaron a experimentar con historias de títeres, marionetas y maquetas. Así nació la animación que hoy se conoce como “stop-motion”.

Emile Cohl, dibujante de historieta, creó sus primeros monigotes en Francia entre los años 1908 y 1912, pero prosiguió su carrera en Estados Unidos a partir de 1914, donde dio vida, en colaboración con McManus, al personaje Snookum, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo. El norteamericano Earl Hurd perfeccionó la técnica de los dibujos animados, al patentar en 1915 el uso de hojas transparentes de celuloide, para dibujar las imágenes y que permitirían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento.

---

<sup>15</sup> Mi Punt.com. Historia de la Animación.  
[http://www.mipunto.com/temas/1er\\_trimestre04/historia\\_animacion.html](http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html) 11 de Abril del 2005.

Este método de trabajo, mejorado por Raoul Barré, un canadiense que emigró a Nueva York a principios del siglo XX, revolucionó la forma de hacer películas de dibujos animados. Fue él quien por primera vez pensó en perforar los márgenes de los dibujos, con el fin de asegurar la estabilidad de las imágenes durante las tomas de cámara.

En ese mismo año, Max Fleischer, mientras trabajaba como editor para el *Popular Science Monthly*, comenzó a desarrollar un invento que le permitiría “dibujar” sobre un trozo de filme con personajes reales, utilizando a estos como referencia: el rotoscopiado, como lo bautizaron sus creadores, sistema que aun hoy es utilizado en el cine de animación.<sup>16</sup>

Los hermanos Max y Dave Fleischer dieron vida a personajes que alcanzaron gran popularidad, y que fueron los mayores competidores de Walt Disney. Ambos crearon grandes éxitos de los dibujos animados como el travieso payaso Coco en el año de 1917.

En el año de 1919 el estadounidense Otto Messmer, creó el personaje del Gato Félix, y para el año de 1923 era uno de los cómics más vendidos en los puestos de revistas. Este personaje fue el antecedente de los animales antropomórficos que creará más tarde Walt Disney.

Para el año de 1930, de nuevo los hermanos Fleischer aparecen con una nueva creación, la seductora Betty Boop y su más duradero personaje, el marinero Popeye, creado originalmente por E.C. Segar para la publicidad de espinacas en conserva. Después del estreno en el año de 1938 de *Blanca nieves y los siete enanos* de la casa productora Disney, los Fleischer realizaron un trabajo de larga duración: *Los viajes de Gulliver*, en 1939.

---

<sup>16</sup> Quinteros Nicolás. La Linterna Mágica. Max Fleischer, Dibujando el Futuro. <http://www.cansltrans.com/lalinternamagica/maxfleischer.html>

La principal contribución a la técnica de la animación aportada por los hermanos Fleischer fue el *rotoscopio*, un aparato que permite calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados.

Para 1940 Walt Disney emprendió con *Fantasia* un ambicioso experimento audiovisual, combinando imágenes con música clásica. Para ello, ideó un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas. *Fantasia* venía a inscribirse en el dibujo animado de vanguardia, que había conocido ya curiosas experiencias audiovisuales en Europa.

En 1942 Walt Disney produjo *Bambi*. En la década de los años cincuenta se produjeron varias historias animadas, *La Cenicienta*, *Alicia en el país de las maravillas*, *Peter Pan*, *La dama y el vagabundo* y *101 dálmatas*. Para los años sesenta, la Compañía Disney era la más poderosa a nivel mundial produciendo por año al menos dos filmes animados como *La Espada en la Piedra* y *El Libro de la selva*. En el año de 1964 la compañía también incursionó dentro del mundo de las películas mezclando personajes reales como animados creando así grandes clásicos como *Mary Popins*.

La película de “*La Sirenita*” (1989) fue como un parte aguas dentro de la historia de las películas de dibujos animados, no tan solo de Disney, ya que ninguna otra película había causado tanta controversia desde que había salido *Fantasia* en la pantalla grande en los años cuarenta.

Para la década de los noventa las películas parecían más reales ya que los procesos de producción de las mismas se perfeccionaban de manera muy rápida. Las novedades tecnológicas, especialmente las computadoras, han marcado un antes y un después en la realización de este género de películas.

Entre los filmes realizados más recientemente destacan *La Bella y la Bestia* (1991), *Aladino* (1992), *El Rey León* (1994), *Pocajontas* (1995), *El Jorobado de Notredame* (1996), *Hércules* (1997). En el año de 1998 Disney

produce *Mulan*, además de unificarse con la compañía de animación por computadora llamada **PIXAR**, y crea su primer filme llamado "*Bichos*".

### 2.3.3 Dibujos animados por computadora

Disney Pictures fue el precursor del cine de animación, pero al unirse a PIXAR, es también precursor de la animación por computadora, que es la forma contemporánea del género.<sup>17</sup> Los principios son exactamente los mismos, sólo cambian, se podría decir, las apariencias.

En el caso de la computadora, el truco del paso de manecilla es llevado al extremo: la unidad elemental manejada, el pixel, es mucho más pequeña que el fotograma. El resultado es que el animador tiene el control total tanto del espacio – el objeto filmado- como del tiempo - el movimiento de las imágenes.

Con la computadora se materializa el principio de la animación: los programas contienen herramientas con las cuales se dibuja el movimiento, mediante la definición de trayectorias, velocidades y aceleraciones. Sin embargo, es difícil pensar que el estilo del animador gráfico, el dibujo personalizado del movimiento, pueda ser simulado del todo. Probablemente haya siempre un nivel en el cual, pese a los avances de la informática, la intervención manual, el arte del animador, será imprescindible.

En 1999, la Compañía Disney se dividía en dos ramas, una que seguía produciendo películas con su estilo tradicional, en esa ocasión fue *Tarzán*, y PIXAR DISNEY, que con su nueva tecnología creó la secuela de *Toy Story*. En el año 2000 Disney Pictures hizo la remasterización de *Fantasia* especialmente para pantallas Imax. Al siguiente año salió Disney *Atlantis, El imperio perdido*

---

<sup>17</sup> pixar animated studio. <http://www.pixar.com/companyinfo/history.html>



y *Monsters INC*, la primera película de animación por computadora en recaudar más de cien millones de dólares en tan solo nueve días.

Pero también apareció un gran rival para quien hasta ahora había llevado el monopolio de las producciones animadas a nivel mundial. Esta nueva compañía fue DREAMWORKS ANIMATION SKG, fundada por los cineastas Paúl Allen, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffren.<sup>18</sup> Su primer filme fue *Shrek* basado en un cuento infantil de William Steig. Es la historia de un feo y malhumorado ogro llamado Shrek, en un divertido viaje para rescatar a la princesa Fiona de un castillo custodiado por un temible dragón.

Pese a todo el éxito de DREAMWORKS SKG, la Compañía DISNEY PIXAR siguió adelante sin ningún problema y para el año 2002 se estrenó *Lilo & Stich*, al año siguiente apareció *Buscando a Nemo* y *Tierra de Osos*. Para el año 2004 Dreamworks vuelve a aparecer dentro del escenario de las películas animadas ahora con la secuela de *Shrek* y otra película llamada *El Espanta Tiburones*.

Según los críticos expertos esta cinta no es más que el rival de *Buscando a Nemo*, ya que la historia de Dreamworks presenta un guión muy pobre. A su vez, también apareció *Vacas Vaqueras* y *Los Increíbles*, una comedia de una familia de superhéroes que lucha por tratar de llevar una vida normal pero por causas del destino se ve forzada a salvaguardar al mundo.

DREAMWORKS exhibió en el 2005 dos películas, la primera llamada *Madagascar*, una comedia que presenta las aventuras de un león llamado "Alex", "Marty" una cebra, "Melman" una jirafa, y una hipopótamo llamada "Gloria", cuando se escapan del Zoológico del Parque Central de la ciudad de Nueva York; y la segunda titulada *Wallace y Gromit*. Al siguiente año Disney Pixar estrenó su última producción *Cars*.

---

<sup>18</sup> Dreamworks Animation skg. Company Overview. <http://www.dreamworksanimation.com/> 2005

### **2.3.4 Productora Dreamworks SKG**

DreamWorks Animation, fue fundada en el año de 1994 por los cineastas Paúl Allen, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffren. Está dedicada principalmente a desarrollar y producir películas animadas con la tecnología CGI. DreamWorks realiza películas cuya audiencia no solo se encuentra dentro de los Estados Unidos sino en todo el mundo.<sup>19</sup> La compañía ha producido un total de doce películas animadas incluyendo *Hormigas*, *Shrek*, *Shrek 2*, *El Espanta Tiburones*, *Madagascar*, etc.

Basado en el conocimiento de la industria cinematográfica y de los estrenos de su competencia, Dreamworks cree tener actualmente el mayor número de películas animadas utilizando la tecnología de CG que cualquier otro estudio de animación.

La compañía contrata a las personas más profesionales en el ramo, personal técnico y de producción que se ha dedicado a realizar trabajos de animación por más de veinte años. Con el respaldo de años de experiencia, Dreamworks se siente lo suficientemente capaz de producir dos filmes animados con calidad CGI, por año. Además de que la empresa tiene todos los derechos de todos sus filmes, personajes animados y toda la comercialización de videos, DVD`s, y otros artículos de sus películas.

### **2.3.5 Fundamentos de la Animación por Computadora CGI Technology**

Para DreamWorks Animation SKG la tecnología es una pieza clave para el éxito de la empresa, es por eso que en la actualidad ésta utiliza a más de doscientos técnicos desde pioneros hasta talentos innovadores dentro de este ramo, para de esta manera crear la más alta tecnología denominándola CGI.

---

<sup>19</sup> Dreamworks Animation skg. Prospectus dated october 27, 2004. p.p 1

Anteriormente se utilizaba una hoja llamada HTML que no satisfacía las necesidades de interactividad, por ello se creó la tecnología CGI o Common Gateway Interface que como su nombre lo indica corresponde a la definición de la interfaz entre los servidores WEB y las aplicaciones que se ejecutan en el servidor.

CGI es la primera de una serie de soluciones que se han ideado para publicar información dinámica (que cambia con el tiempo o depende del entorno y del usuario que la solicita), o que se encuentra en un formato no apto para el Web (por ejemplo bases de datos).<sup>20</sup>

Antes de comenzar con el proceso de animación por computadora, los expertos hacen uso de las técnicas precarias de animación como lo son los dibujos y los moldes de sus personajes para darse una idea mas amplia de lo que plasmaran en la computadora.



Imagen 1. Dibujos a lapiz de los personajes. Película Espanta Tiburones 2004.

---

<sup>20</sup> Romero, Luis F Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cantabria  
<http://cdec.unican.es/libro/CGI.htm> de febrero de 1999



Imagen 2. Moldes de los personajes. Película Espanta Tiburones 2004.

### A) El Story Board

Es como un cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes.

Es muy útil en el momento del rodaje, pues facilita el trabajo de los técnicos sobre todo en secuencias de acción. Es imprescindible donde hay efectos especiales que posteriormente han de superponerse.



Imagen 3. Storyboard del filme Antz. Escena de "Z" y la "Princesa Bala" bailando.

## B) El “Layout”

Es el segundo paso de la animación por computadora, dentro de la parte de Layout, los personajes ya se encuentran a un ochenta por ciento, es decir, ya no son solamente la silueta, sino que ya se puede apreciar como van a ser estos personajes animados. Todos los elementos que están alrededor de estos personajes son sombras y solamente se graban los movimientos que los personajes realizaran alrededor de la trama.



Imagen 4. Layout de la película “Shrek”. Escena del rescate de la Princesa Fiona.

## C) La Animación

Es el resultado del proceso de tomar una serie de imágenes individuales -dibujadas o fotográficas- y concatenarlas en una secuencia temporizada de forma que den la impresión de movimiento continuo.

La animación es especialmente apropiada en visualización de información para representar el cambio en el transcurso del tiempo y más específicamente para: Representar efectivamente la causalidad. Los actos que expresan comunicación o flujo. La reorganización o reestructuración se adapta

bien a la animación, siempre que la complejidad de las interacciones no sea muy alta.



Imagen 5. Animación de la película "Shrek". Escena del rescate de la Princesa Fiona.

#### D) El "Lighting"

Dentro de este segmento de la animación todos los elementos ya se encuentran al cien por ciento y aquí los técnicos en animación se encargan únicamente de darle la apropiada iluminación a cada escena.



Imagen 6. Lighting de la película "Shrek". Escena del rescate de la Princesa Fiona.

Después de explicadas detalladamente las etapas del proceso de animación, se mostrarán unas secuencias en donde aparece el proceso completo de animación de una escena.

a) proceso sencillo de animación,



Imagen 7. Proceso completo de animación.

b) proceso en donde interviene agua.

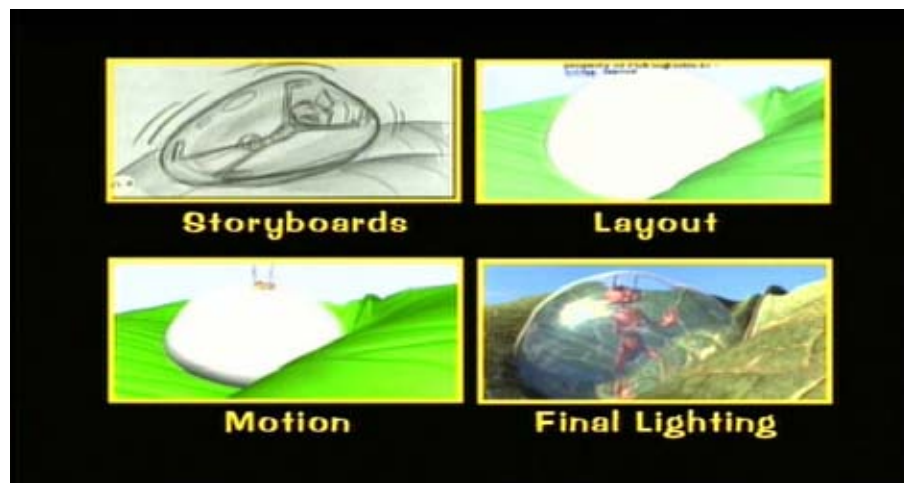


Imagen 8. Proceso de animación en una escena donde se involucre el agua. Película ANTZ 1999.

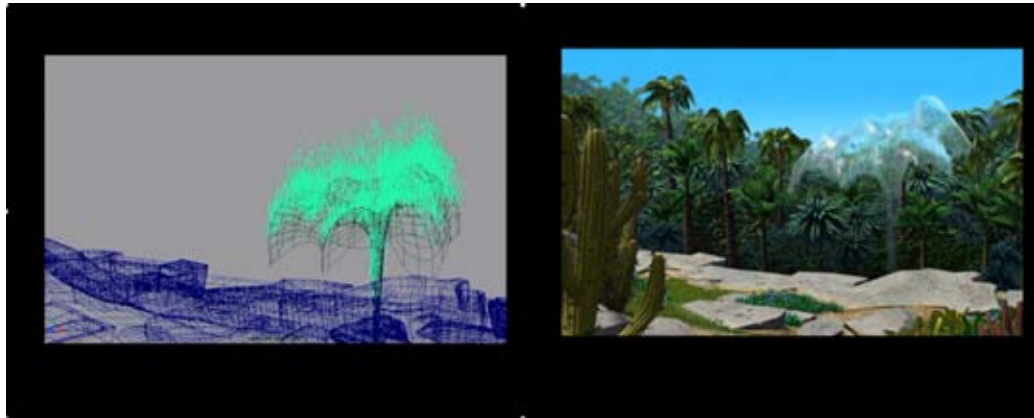


Imagen 9. Proceso de animación en una escena en donde se involucra agua. Película Madagascar 2005.

c) proceso en donde interviene fuego

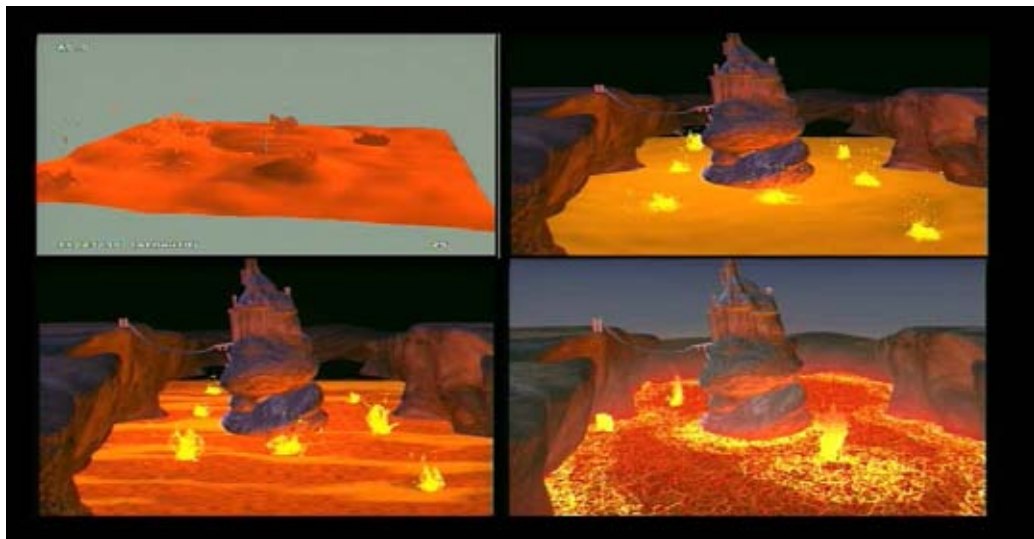


Imagen 10. Proceso de animación en una escena donde se involucra al fuego (lava). Película Shrek 2000.





Imagen 11. Proceso de animación en una escena en donde se involucra al fuego. Película Madagascar 2005.

### 2.3.5.1 El Sistema de Animación Facial

El sistema de Animación Facial se utilizó por primera vez en la película de *Hormigas* con solamente uno de sus personajes, la hormiga “Z” quien protagonizaba la historia. Según Raman Hui<sup>21</sup>, Supervisor de Animación de Dreamworks Animation, la Animación Fácil es donde realmente se pueden ver los movimientos de los músculos. Con la creación de esta técnica se les da mayor vida a los personajes y se eleva al cine animado a otro nivel.

Para la realización de este tipo de animación se maneja un gran número de controles para darle vida a cada uno de los personajes. Esto es lo que ha llevado a esta técnica a dar un paso más allá. Nunca antes las películas de dibujos animados se habían asemejado tanto al mundo real.

<sup>21</sup> SHREK. Notas de producción. Dreamworks Animation SKG. 2001.



Imagen 12. Layer del esqueleto de "Z" personaje principal del film "Antz".

Se comienza por el realizar cuidadosamente el esqueleto del personaje.



Imagen 13. Layer de los músculos de "Z" personaje principal del film "Antz".

Enseguida se le van colocando los músculos los cuales son muy similares a los reales.

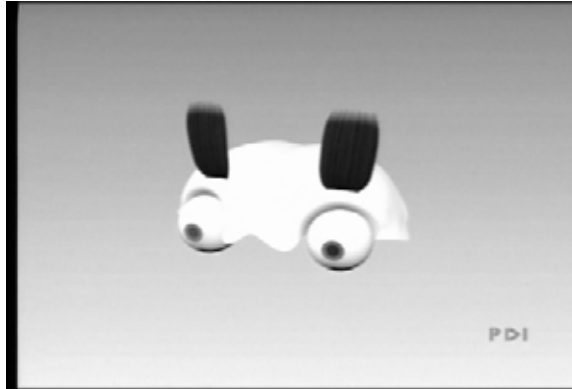


Imagen 14. Animación de "Z" personaje principal del film "Antz".

La colocación de los músculos es de suma importancia, ya que con ellos se definirán los movimientos que el personaje lleve a cabo.

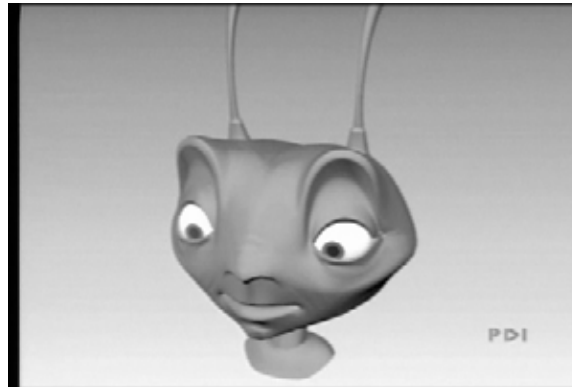


Imagen 15. Layer del esqueleto de "Z" personaje principal del film "Antz".

Como último paso se le coloca la piel y así es como se verá el personaje al final del proceso.

Para la segunda película de Dreamworks utilizando esta tecnología, Shrek, se tomaron mayores riesgos. En ella no sólo se trabajó con un personaje sino con todos los personajes principales que participaban en la cinta.

En Shrek se utilizó un mayor número de controladores para realizar los movimientos de cara.

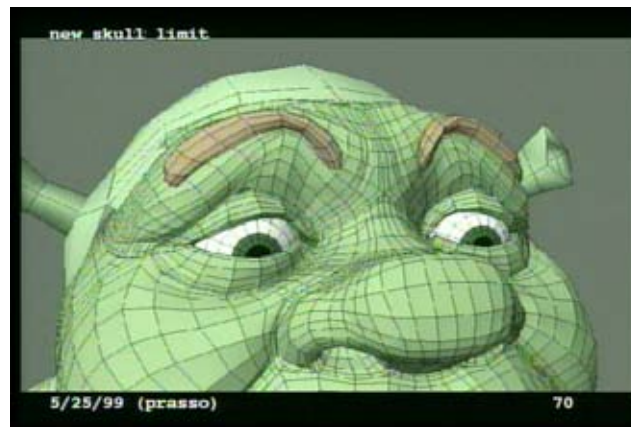


Imagen 16. Controles del personaje "Shrek". Película Shrek 2001

En esta figura se pueden ver claramente todos los controladores que se utilizaron para la cara de Shrek. Cada punto en donde se unen los cuadros representa un controlador, los cuales posteriormente serán movidos por los expertos para realizar las expresiones de este personaje.

### **2.3.5.2 Sistema de Animación del Cuerpo**

Este proceso es exactamente igual al de Animación Facial, pero aquí ya se toma en cuenta cada uno de los aspectos del cuerpo de los personajes para que así sus actuaciones puedan ser tan reales como los actores de carne y hueso.

En primera instancia se realiza un estudio minucioso del personaje, es decir, conocer a profundidad la forma de ser de cada uno de los que integran la historia para, así, después poder construirlos adecuadamente. Obtenidos los datos se prosigue a la elaboración de un pequeño molde del personaje, para posteriormente comenzar la digitalización del mismo.

Se comienza por el esqueleto del personaje, seguido de la minuciosa colocación de sus músculos. Estas son las bases más importantes del proceso ya que son determinantes para que el personaje realice unos movimientos más creíbles.



Imagen 17. Controladores de todo el cuerpo personaje Shrek. Película Shrek 2001.



Imagen 18. Secuencia de animación del cuerpo de un personaje. Película Shrek 2001.

### 2.3.6 Película “Hormigas”

Estrenada en el año de 1998, fue la primera película para la casa productora Dreamworks SKG, película que sin lugar a duda representó un gran reto cinematográfico. Esta película es muy importante ya que en ella, por primera vez, se utilizó el programa en donde se introducía al mundo cinematográfico la digitalización por computadora.

Dreamworks SKG creó una historia llamada ANTZ, en donde de una manera muy suave, se manejan aspectos muy fuertes que se viven en cualquier sociedad actual como la corrupción, abuso de poderes y sometimiento.

Tomando como referencia la sinopsis y el trailer cinematográfico<sup>22</sup> se puede decir que ANTZ se centra en la historia de una joven hormiga obrera llamada Z, que al igual que millones de habitantes dentro de la colonia está condenada a trabajar toda su vida para poder sobrevivir.

Pero la vida de Z, al conocer a la Princesa Bala, da un giro inesperado, dándose cuenta de que no necesariamente hay que seguir las reglas establecidas para poder salir adelante, si no que simplemente se tiene que actuar conforme a las propias convicciones.

### **2.3.7 Película “Shrek”**

Basada en una obra del mismo nombre, escrita por el autor norteamericano William Steig y publicada en el año de 1990<sup>23</sup>. Dreamworks Animation estrena en el año 2001 SHREK, película que representó un reto más fuerte por el éxito de su primer material; en esta película se perfeccionaron las técnicas utilizadas en ANTZ, y a su vez se adquirieron nuevas para darle un toque más real a la trama, siendo al año siguiente la primer película ganadora de un Premio de la Academia por mejor película animada.

Después de revisar detalladamente la sinopsis y el trailer cinematográfico,<sup>24</sup> se puede señalar que SHREK es la aventura de un irascible ogro que de vivir felizmente en su pantano, darse baños de lodo, poder comer criaturas del bosque y de quitarle el aliento a cualquiera que se atreva a acercarse a su casa, un día simplemente se ve perturbado por un gran número de personajes de cuentos de hadas.

---

<sup>22</sup>Dreamworks Animation skg <http://www.dreamworksanimation.com/dwa/opencms/index.html>  
Movies, Antz. 2007

<sup>23</sup> William Steig, Children`s Book Author. <http://www.williamsteig.com/> Bookshelf, Shrek. Copyright 2000- 2005.

<sup>24</sup> Dreamworks Animation skg <http://www.dreamworksanimation.com/dwa/opencms/index.html>  
Movies, Shrek. 2007

Empeñado en salvar su casa, Shrek pacta con el desalmado Lord Farquard saliendo en busca de la Princesa Fiona, prometida del Lord, en compañía de un peculiar personaje Burro, quien realiza todo lo que esté a su alcance para ayudar a Shrek.

### **2.3.8 Película “El Espanta Tiburones”**

“El Espanta Tiburones” sale por primera vez en la pantalla para el año 2004, una curiosa disección social que se centra en la historia de Oscar; un negro pobretón que siempre ha anhelado estar en la cumbre del arrecife, pero cuyo desbaratado carácter no le da más que para ser un bocón lava-ballas, que vive de pedir prestado, y por ende debe hasta lo que no tiene.

Por azares del destino, un tiburón cae muerto cerca de él y todos en el arrecife creen que el bueno para nada de Oscar venció al gran tiburón blanco convirtiéndose en toda una celebridad. Sin embargo, el todo poderoso clan de tiburones encabezado por el gran tiburón blanco Don Lino, inician una persecución para encontrar al asesino.

### **2.3.9 Película “Madagascar”**

La quinta película animada para Dreamworks fue estrenada en el 2005, narrando la historia de cuatro habitantes del zoológico del Parque Central de la ciudad de Nueva York, que prefieren quedar sordos antes de escuchar el llamado de la selva. Alex, el león, es el rey de la jungla urbana y principal atracción de cualquier zoológico alrededor del mundo. Él, junto con sus tres entrañables amigos, Marty la cebra, Merman, la jirafa y Gloria, el hipopótamo, escapan del zoológico de la ciudad para ir en busca de la verdadera selva, al llegar a ella y ver que la vida ya no es tan cómoda a como estaban acostumbrados en la ciudad, aprenden el verdadero significado de la amistad.



## 2.4 Los Personajes

### 2.4.1 ANTZ

#### 2.4.1.1 Z

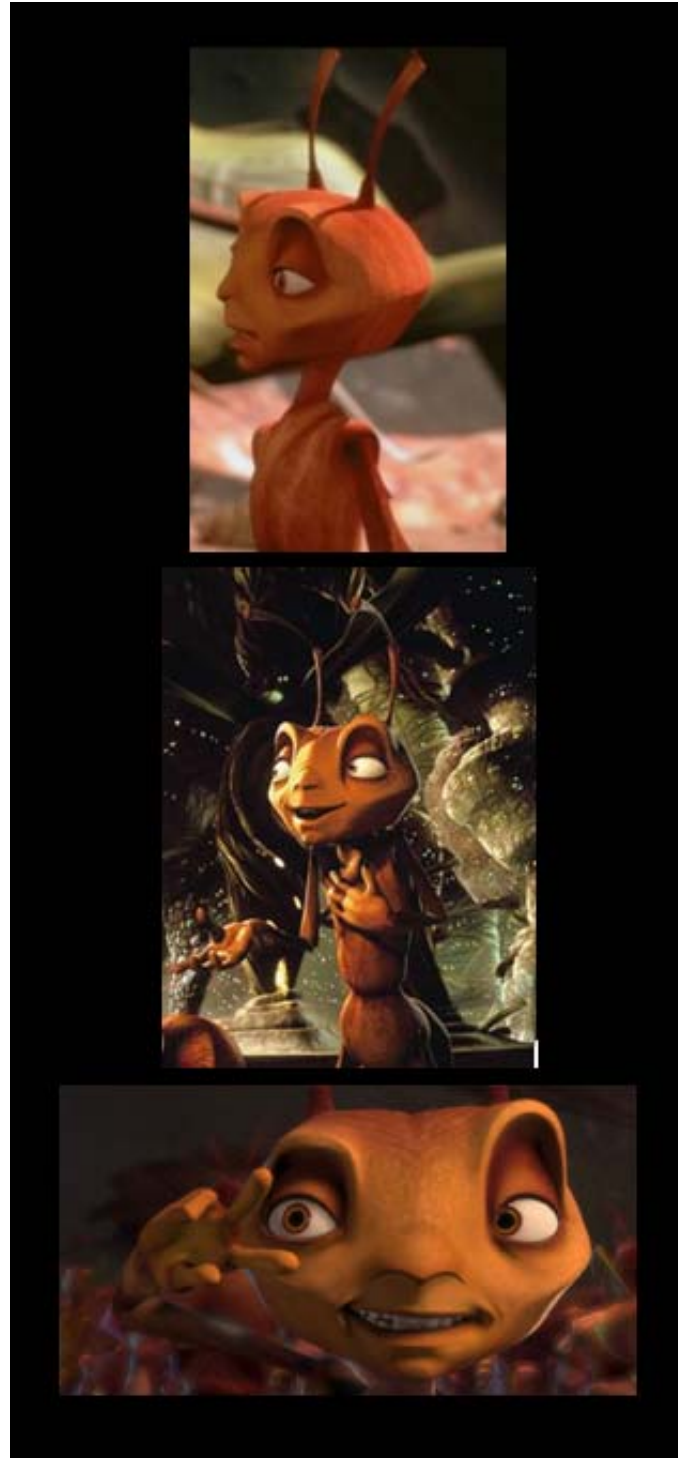


Imagen 19. Personaje central de la Película Antz. 1998

### 2.4.1.2 Princesa Bala

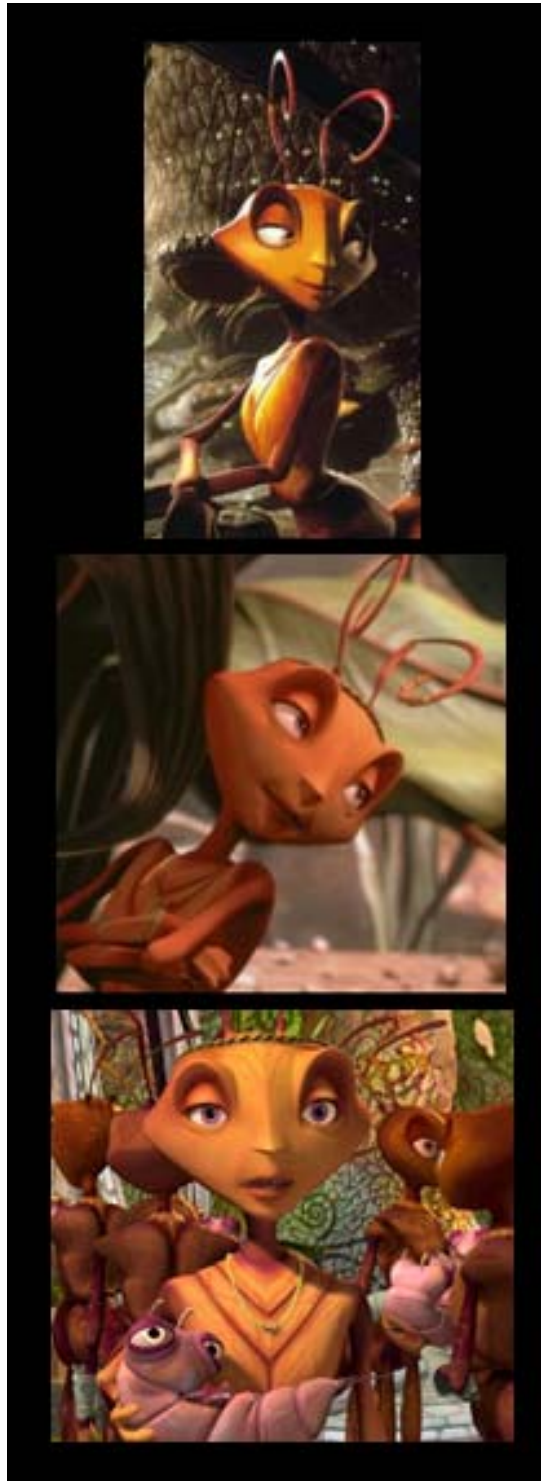


Imagen 20. Personaje Princesa Bala. Película Antz 1998

### 2.4.1.3 General Mandible



Imagen 21. Personaje General Mandible. Película Antz 1998

## 2.4.2 SHREK

### 2.4.2.1 Burro



Imagen 22. Personaje Burro. Película Shrek 2201.

## 2.4.3 ESPANTA TIBURONES

### 2.4.3.1 Oscar



Imagen 23. Personaje Oscar. Película Espanta Tiburones 2004.

### 2.4.3.2 Angie

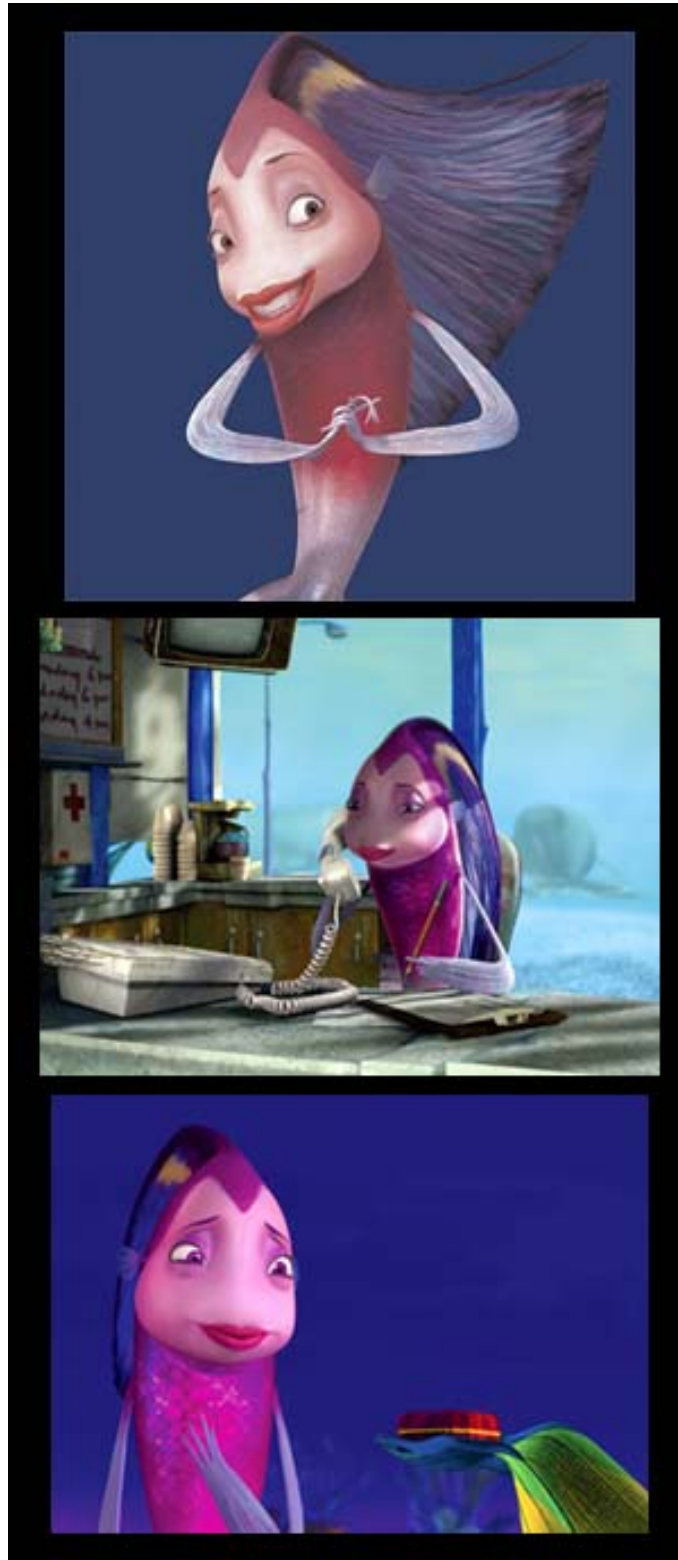


Imagen 24. Personaje Angie. Película Espanta Tiburones 2004.

### 2.4.3.3 Don Lino

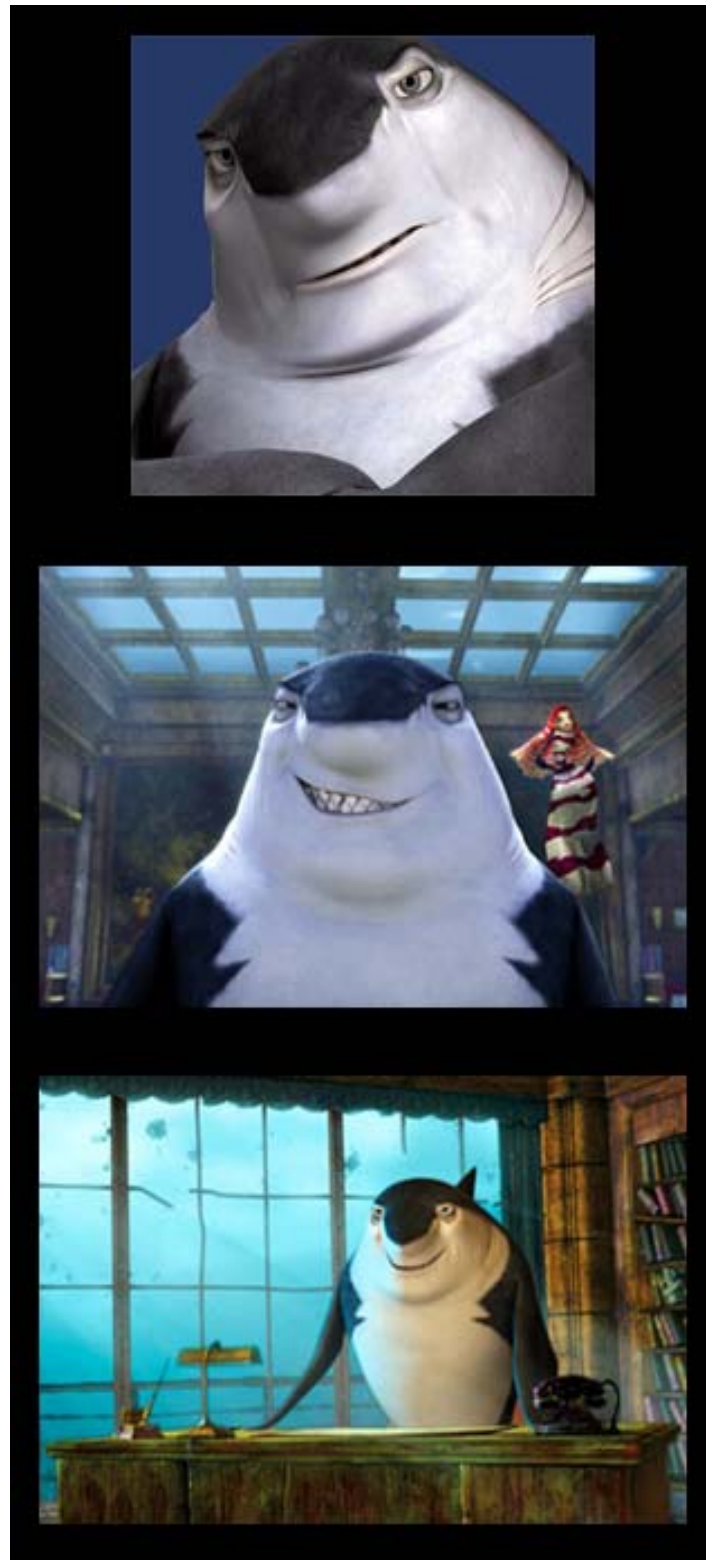


Imagen 25. Personaje Don Lino. Película Espanta Tiburones 2004.

## 2.4.4 MADAGASCAR

### 2.4.4.1 Alex



Imagen 26. Personaje Alex. Película Madagascar 2005.



### 2.4.4.2 Gloria

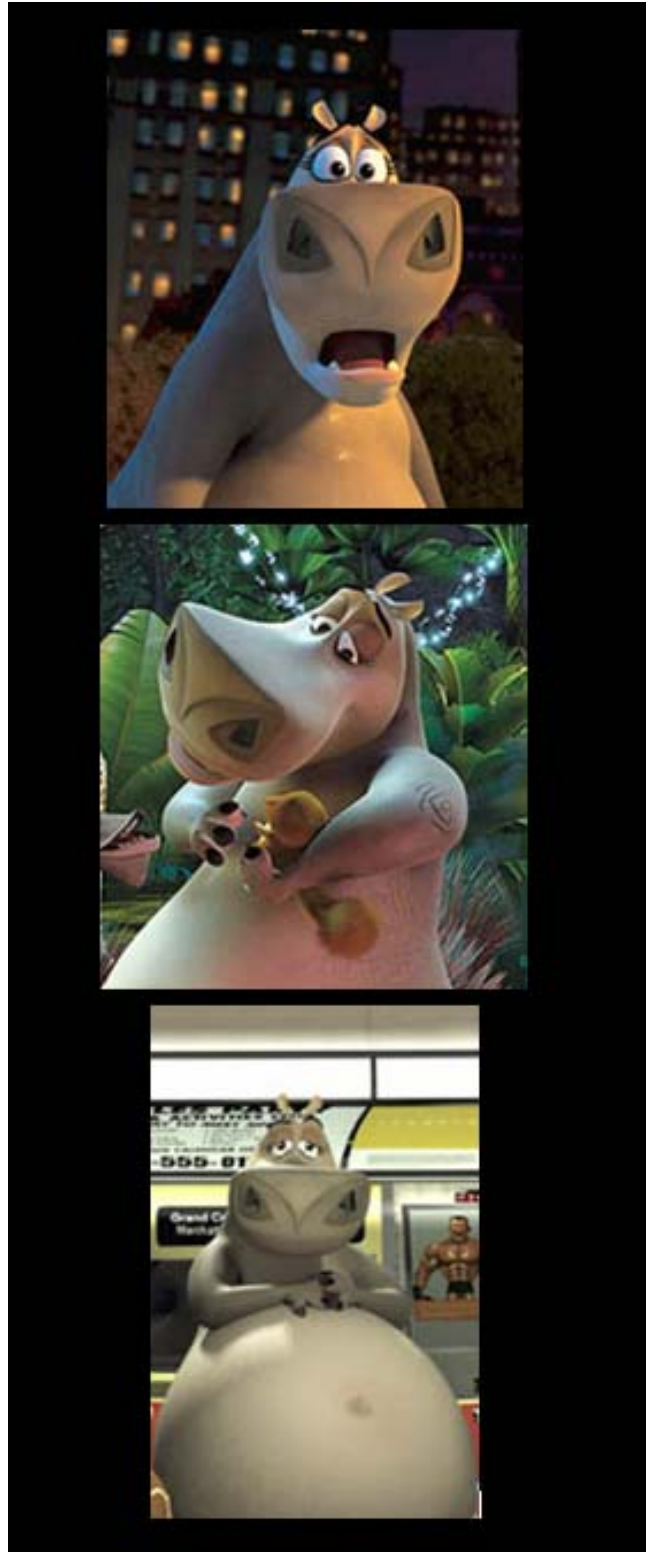


Imagen 27. Personaje Gloria. Película Madagascar 2005.

### 2.4.4.3 Melman



Imagen 28. Personaje Melman. Película Madagascar 2005.

#### 2.4.4.4 Marty



Imagen 29. Personaje Marty. Película Madagascar 2005.

## CAPÍTULO III RESULTADOS

### 3.1 Análisis del discurso de los personajes

A continuación se desglosa el análisis realizado al discurso verbal y no verbal de cada uno de los personajes seleccionados, a partir de los filmes que sirvieron de muestra para este estudio:

#### 3.1.1 PELÍCULA: “Antz” (“Hormigas”)

##### **Personaje: “Z” (Hormiga)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	El personaje de Z pertenece a la clase obrera de la colonia y esto resulta evidente a partir de su habla, ya que se expresa en forma bastante coloquial, es decir, hay ausencia de toda sofisticación en su lenguaje.
<b>Lenguaje No verbal</b>	Con referencia a la comunicación Kinésica, Z utiliza mucho el movimiento de sus manos, brazos y cara para apoyar lo que trata de decir. Hablando de la comunicación paralingüística, este personaje, al inicio de la trama, maneja un tono, volumen y ritmo de voz bastante uniformes, expresando miedo y sumisión, pero conforme la historia avanza estos aspectos cambian por completo. El parte aguas es el momento en que conoce a la Princesa Bala. Z queda anonadado con ella y sus expresiones cambian por completo. Ahora tanto el volumen como el tono de este personaje expresan valentía y audacia. Finalmente, si hablamos de la comunicación Proxémica, al inicio de la trama Z se siente insignificante, lo que se revela

	en su evidente temor a acercarse a los demás integrantes de la colonia. Pero después de conocer a la Princesa Bala, nuevamente el lenguaje corporal de Z da un giro de 180°, mostrándose más abierto hacia los demás.
<b>Valores</b>	Bondad y honestidad.
<b>Cualidades</b>	Valentía, optimismo, espontaneidad.
<b>Fortaleza y Debilidad del personaje</b>	La mayor fortaleza de Z es su valentía, la que lo mueve a la acción a lo largo de la trama. Su mayor debilidad la constituye su talla pequeña, y su aparente debilidad física.
<b>Móviles</b>	La muerte de su amigo Barbathus quien en su agonía le convoca a luchar por sus sueños. Su amor por la princesa Bala. Móviles ético y hedónico.
<b>Antagónico</b>	El General Mandible, el prometido de la princesa Bala, y quien mantiene sometido a todo el hormiguero.
<b>Caracterización</b>	Z es de complexión muy delgada, a pesar de ser una hormiga obrera. Su estructura ósea es sumamente pequeña. Z no utiliza ninguna clase de indumentaria solamente en las escenas en que aparece en combate donde sale con un casco tipo militar.
<b>Estereotipo</b>	El debilucho de gran corazón que a fuerza de ingenio y valentía triunfa sobre el mal.

**Personaje: Princesa Bala (Hormiga)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	El lenguaje que utiliza la Princesa Bala alrededor de toda la película es formal e inteligente, reflejando fielmente su estatus como princesa educada. Conforme avanza la historia, libre de la rigidez del palacio, su lenguaje se vuelve más coloquial.
<b>Lenguaje No verbal</b>	<p>Su lenguaje corporal refleja la delicadeza y refinamiento propios de su alto rango. Sin embargo, en las circunstancias que lo ameritan, su actitud corporal llega a ser agresiva.</p> <p>El tono, volumen y ritmo de voz de este personaje varían dependiendo de la situación. En su papel de princesa su tono se torna solemne. Cuando así conviene a sus intereses puede ser dulce, y cuando se siente amenazada el tono se vuelve agresivo.</p> <p>Respecto a su comunicación Proxémica, en virtud de su alto rango establece distancia física con los demás.</p>
<b>Valores</b>	La princesa Bala a lo largo de toda la trama presenta valores como el de la honestidad y rectitud.
<b>Cualidades</b>	Es de carácter extrovertido, se muestra como aventurera, amigable, cariñosa y optimista.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	<p>Su fortaleza son su carácter extrovertido y gran determinación.</p> <p>Su debilidad</p>
<b>Móviles</b>	Bala actúa en función del bienestar de su colonia. Busca hacer honor a su linaje. Móvil ético.
<b>Antagónico</b>	La Princesa Bala no cuenta con ningún personaje antagónico.
	La condición de princesa de Bala se evidencia a través de

<b>Caracterización</b>	un par de accesorios en sus antenas, joyas muy finas y una corona. Por lo demás, es una hormiga como todas las demás.
<b>Estereotipo</b>	Su representación se encuadra en el estereotipo de “niña bien” o “niña consentida”.

**Personaje: General Mandible (Hormiga)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	Maneja un lenguaje formal que demuestra su alto nivel jerárquico dentro de la colonia.
<b>Lenguaje No verbal</b>	Su lenguaje corporal denota decisión y fortaleza. Su comunicación paralingüística varía dependiendo de la situación: ante la familia real su tono es de respeto y cierta sumisión, mientras que ante el resto de la colonia su tono se torna déspota. En su comunicación proxémica mantiene la distancia en todo momento.
<b>Valores</b>	El poder y la ambición.
<b>Cualidades</b>	Fortaleza física y voluntad.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Fuerza física, gran decisión y férrea voluntad, constituyen sus mayores fortalezas. Su ambición desmedida eventualmente se convertirá en la causa de su caída.
<b>Móviles</b>	La obtención del poder. Móvil hedónico.
<b>Antagónico</b>	Él mismo constituye al personaje antagónico dentro de la trama.
<b>Caracterización</b>	Su complexión es congruente con su carácter. Es de gran talla y evidente fortaleza. Una banda militar indica su alto rango.
<b>Estereotipo</b>	El villano.



### 3.1.2 PELÍCULA: “Shrek”

#### **Personaje: “Burro” (Burro)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	Sumamente coloquial, rayando en lo vulgar. Denota bajo nivel social, aunque gran ingenio.
<b>Lenguaje No verbal</b>	<p>Con referencia a la comunicación Kinésica, Burro realiza muchos movimientos de cabeza con los cuales puede reflejar alegría, tristeza o enojo. También al burro le gusta realizar movimientos en círculo para demostrar felicidad o nerviosismo.</p> <p>El tono verbal de Burro suele ser sarcástico e irreverente. Es frecuente que se exprese en forma melódica.</p> <p>Su actitud corporal es extrovertida.</p>
<b>Valores</b>	Manifiesta valores como la amistad, la lealtad y la bondad
<b>Cualidades</b>	Su mayor cualidad es su simpatía.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	<p>Lo que se debe destacar de Burro es que siempre se muestra positivo, incluso en las situaciones más adversas.</p> <p>Su debilidad la constituye su carácter irreverente que suele ponerlo en aprietos.</p>
<b>Móviles</b>	Burro parece actuar conforme a un móvil hedónico, es decir, su propia conveniencia. Al final se descubre que lo que lo mueve a actuar es el valor de la amistad. Móvil ético.

<b>Antagónico</b>	Carece de un personaje antagónico.
<b>Caracterización</b>	Carece de toda caracterización. Su rostro, sin embargo, tiene expresiones claramente humanas.
<b>Estereotipo</b>	El patíño. El compañero del protagonista cuya acción le permite brillar a este último.

### 3.1.3 PELÍCULA: “Espanta tiburones”

#### Personaje: Oscar (Pez arrecifal)

<b>Lenguaje Verbal</b>	El Lenguaje que utiliza Oscar alrededor de toda la película es coloquial, representa a un joven de la clase trabajadora de los Estados Unidos. Su léxico lo identifica con los barrios negros de las urbes estadounidenses.
<b>Lenguaje No verbal</b>	Su actitud corporal es extrovertida. Hablando de la comunicación Paralinguística, Oscar denota inseguridad con un tono de voz tímido al principio de la trama, lo que va cambiando conforme ésta avanza.
<b>Valores</b>	La amistad y la valentía.
<b>Cualidades</b>	Ingenio, perseverancia.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Su ingenio es su mayor fortaleza, su ingenuidad es su mayor debilidad.
<b>Móviles</b>	Oscar actúa conforme a un móvil hedónico. Desea salir del anonimato, trascender y ser reconocido.
<b>Antagónico</b>	Don Lino, el gran tiburón blanco jefe del arrecife.
<b>Caracterización</b>	Oscar no utiliza ningún tipo de indumentaria, solamente recurre a accesorios como lentes, gorras deportivas y cadenas doradas, que lo identifican con la forma de vestir de los jóvenes de los barrios negros de Estados Unidos.
<b>Estereotipo</b>	El chico de barrio negro.

**Personaje: Angie (Pez arrecifal)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	Angie, siempre se desenvuelve con un lenguaje correcto. Su léxico denota estudios de nivel medio superior. Su carácter templado se expresa a través de un léxico cuidado.
<b>Lenguaje No verbal</b>	Con referencia a la comunicación Kinesica, Angie es una joven enamorada cuyas gesticulaciones la ponen en evidencia: suspira, inclina la cabeza, se frota las manos, levanta los hombros y parpadea constantemente. Su expresión corporal en general proyecta una gran emotividad. Su comunicación paralingüística refleja a una joven sensible. El tono de voz es suave y el ritmo acompasado.
<b>Valores</b>	El amor y la amistad.
<b>Cualidades</b>	Es sencilla, leal y honesta.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Su fortaleza es su bondad y ésta constituye a su vez su debilidad.
<b>Móviles</b>	Su amor por Oscar. Móvil hedónico.
<b>Antagónico</b>	Lola, un pez que es todo lo opuesto a ella, calculadora e interesada.
<b>Caracterización</b>	Si bien es un pez arrecifal de atractivos colores, la condición femenina de Angie está representada por su abundante cabellera y largas pestañas.

<b>Estereotipo</b>	La niña buena.
--------------------	----------------

**Personaje: Don Lino (Tiburón blanco)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	Su léxico se identifica con las expresiones de la mafia italiana. Su lenguaje denota alto estatus.
<b>Lenguaje No verbal</b>	<p>Con referencia a la comunicación Kinésica, Don Lino realiza muchos movimientos de cabeza con los cuales puede reflejar alegría, tristeza o enojo. Además de realizar movimientos con sus aletas. Hablando de la comunicación paralingüística, Don Lino es el jefe del arrecife y como tal sabe perfectamente que tiene controlado todo el territorio. La manera de expresarse de este gran jefe es agresiva y autoritaria.</p> <p>Finalmente, si hablamos de la comunicación Proxémica, Don Lino siempre refleja su posición autoritaria ante los demás miembros del arrecife, marcando distancia territorial.</p>
<b>Valores</b>	El poder, el dinero y la familia.
<b>Cualidades</b>	Sabiduría, experiencia, inteligencia.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Sabiduría y experiencia constituyen su fortaleza, mientras que su irascibilidad constituye su debilidad.
<b>Móviles</b>	Mantener el control del arrecife y asegurar su poder y la seguridad de su familia. Móviles hedónico y pragmático.
<b>Antagónico</b>	No tiene personaje antagónico.
<b>Caracterización</b>	Su estatus como jefe del arrecife se evidencia a través de su gran talla.

<b>Estereotipo</b>	El mafioso, al estilo de "El padrino".
--------------------	--

### 3.1.4 PELÍCULA: “Madagascar”

#### Personaje: Alex (León)

<b>Lenguaje Verbal</b>	Su lenguaje se caracteriza por ser coloquial, aunque ciertas palabras de su léxico denotan su estatus de “rey de la selva”.
<b>Lenguaje No Verbal</b>	<p>Alex es muy expresivo, recurriendo en todo momento a sus manos y cara para apoyar lo que dice.</p> <p>Hablando de la comunicación paralingüística, su tono de voz es muy elocuente y refleja en todo momento su estado de ánimo.</p> <p>Finalmente, en su comunicación proxémica Alex tiende a establecer lazos físicos con sus amigos.</p>
<b>Valores</b>	La amistad.
<b>Cualidades</b>	Es simpático y sabe ser buen amigo.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Su simpatía y dinamismo constituyen su fortaleza. Su egocentrismo constituye su debilidad.
<b>Móviles</b>	Actúa en función de la búsqueda del reconocimiento y la admiración de cuantos le rodeen. Móvil hedónico.
<b>Antagónico</b>	El personaje carece de un par antagónico.
<b>Caracterización</b>	Carece de una caracterización. Sus gestos y actitudes son de humano.



<b>Esteriotipos</b>	El fanfarrón.
---------------------	---------------

**Personaje: Gloria (Hipopótamo)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	Gloria se desenvuelve con un lenguaje correcto y sofisticado, en concordancia con su papel como guía intelectual del grupo.
<b>Lenguaje No verbal</b>	Con referencia a la comunicación Kinésica, Gloria es un hipopótamo muy expresivo, realiza muchos movimientos con su cara, manos y brazos. Hablando de la comunicación paralingüística, utiliza un tono de voz suave que dependiendo de su estado anímico se torna agudo. Desde el punto de vista proxémico, expresa confianza al establecer vínculos físicos.
<b>Valores</b>	Lealtad, compañerismo.
<b>Cualidades</b>	Inteligencia y madurez.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Gloria asume el papel de guía intelectual del grupo, por ser la más madura, lo que constituye su principal fortaleza. Su debilidad radica justamente en ser excesivamente racional.
<b>Móviles</b>	Gloria actúa conforme a un móvil pragmático, es el único integrante del equipo que verdaderamente trata de pensar las cosas antes de llevarlas a cabo.
<b>Antagónico</b>	Esta categoría no aplica para este personaje.
<b>Caracterización</b>	El personaje está desprovisto de algún vestuario o detalle que lo caracterice. Sus largas pestañas y ojos chispeantes son sus únicos rasgos de humanidad.
<b>Estereotipos</b>	La intelectual.

**Personaje: Melman (Jirafa)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	Melman es una jirafa hipocondríaca de ahí que su léxico aluda constantemente a cuestiones de salud y enfermedades.
<b>Lenguaje No verbal</b>	Con referencia a la comunicación Kinésica, Melman realiza muchas muecas, y le gusta hacer ademanes con sus patas. Hablando de la comunicación paralingüística y proxémica, Melman siempre se muestra muy sufrido, buscando la compasión de los demás, para ello recurre al tono de víctima.
<b>Valores</b>	La amistad, el compañerismo.
<b>Cualidades</b>	La lealtad.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Su fortaleza la constituye su sentido de la amistad, mientras que su debilidad es su carácter hipocondríaco.
<b>Móviles</b>	Melman actúa buscando llamar la atención, conforme a un móvil hedónico.
<b>Antagónico</b>	Esta categoría no aplica para este personaje.
<b>Caracterización</b>	Melman no utiliza ninguna clase de indumentaria. Únicamente en una de las escenas en que está en el zoológico aparece con un collar isabelino.
<b>Estereotipo</b>	El hipocondríaco.

**Personaje: Marty (Cebra)**

<b>Lenguaje Verbal</b>	Marty es una cebra con un carácter muy extrovertido y ello queda demostrado a través de su gran locuacidad.
<b>Lenguaje No verbal</b>	Con referencia a la comunicación Kinésica, Marty realiza muchas muecas, y le gusta hacer ademanes con sus patas. Hablando de la comunicación paralingüística, Marty maneja un tono cordial, franco y abierto. Finalmente, respecto a la comunicación proxémica, este personaje elimina cualquier barrera física con sus interlocutores, estableciendo contacto inmediato con ellos.
<b>Valores</b>	La amistad, la lealtad.
<b>Cualidades</b>	Espontaneidad, nobleza.
<b>Fortaleza y debilidad del personaje</b>	Su espíritu emprendedor constituye su principal fortaleza. Dicho aspecto, sin embargo, suele meterlo en problemas cuando no sabe manejarlo, convirtiéndose en un problema.
<b>Móviles</b>	Marty actúa conforme a un móvil pragmático, se vale de su poder de convencimiento para alcanzar lo que verdaderamente quiere.
<b>Antagónico</b>	Esta categoría no aplica para este personaje.
<b>Caracterización</b>	Ninguna en particular.
<b>Estereotipo</b>	El aventurero.

### 3.2 Resultados

Luego de analizar las tablas en las que fueron anotadas las observaciones respecto a las características de los lenguajes verbal y no verbal de los personajes que conformaron la muestra para este estudio, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Todos los personajes analizados poseen características tanto físicas, como psicológicas, evidentemente humanas.
- Estos rasgos humanos de gran realismo son posibles gracias a las técnicas de animación de última generación.
- A fin de que dichos personajes animales se “humanicen”, son dotados, a través de las técnicas de animación, de elementos de uso propios de la vida diaria como vestimenta, maquillaje y otros accesorios.
- Tanto el lenguaje verbal como el no verbal de los personajes analizados poseen características claramente identificables en diversos ámbitos de la vida social.
- Los lenguajes verbal y no verbal de los personajes son congruentes con el estatus social de los mismos.
- Los lenguajes verbal y no verbal de los personajes son fieles a la psicología de los personajes, expresada a través de sus valores, fortalezas, debilidades y móviles.
- Los personajes son construidos a través de la impresión de rasgos simbólicos que en la dinámica social constituyen los llamados “estereotipos”.

- Los estereotipos aludidos, como suele suceder, son arbitrarios y no corresponden a la realidad. De esta manera, el débil de carácter es representado como delgaducho y pequeño de estatura, los malos, en caso de ser hombres son representados como feos, mientras que, en el caso de ser mujeres, son representados con mayor sofisticación.
- En la elección de los personajes animales para la representación de determinados personajes, también se recurre a los estereotipos, de tal suerte que el hipopótamo es torpe, el león narcisista, y el tiburón malo.
- Los estereotipos aplicados a los animales son igual de arbitrarios que los humanos.
- En su afán por imprimirles rasgos humanos a los personajes animales, los diseñadores no reparan en mutilar, alterar o distorsionar la morfología o fisiología de los animales representados.
- A través de este proceso de “humanización” los animales representados adquieren atributos, rasgos, virtudes y defectos que no tienen nada que ver con la realidad.
- Muchos de los rasgos humanos que son atribuidos a los personajes animales son representados en forma exagerada, siguiendo la lógica narrativa de la caricatura.
- Los personajes animales representados expresan sentimientos eminentemente humanos como envidia, celos, ambición, abandono, amor, compasión, etc.

- Los personajes animales representados manifiestan comportamientos sociales de carácter eminentemente humano, como deseo de pertenencia, temor a la exclusión social, necesidad de aceptación, gregarismo, etc.
- Algunos personajes también manifiestan patologías psicológicas propias sólo del género humano como las fobias.
- La humanización de los personajes animales analizados es sumamente realista gracias a las tecnologías de animación por computadora.

## CONCLUSIONES

Como ya se advirtió en el presente trabajo, a lo largo de su historia, la literatura ha recurrido en numerosas ocasiones a la utilización de personajes animales que, producto de la imaginación de sus creadores, adquirieron rasgos físicos y psicológicos propios del género humano.

Tal es el caso de las fábulas. Muchos años después, las historietas y las caricaturas, fueron terreno fértil para la fabricación de personajes extraordinarios que encontraron en el cine y la televisión su principal vehículo de expresión, como Mickey Mouse, el pato Donald, Bugs Bunny, etc.

También se señaló cómo, recientemente, el cine animado por computadora ha logrado, con éxito sobresaliente, proponer e impulsar nuevos personajes que han provocado la fascinación ya no sólo del público infantil, sino del adulto.

Asimismo, quedó de manifiesto que la mayoría de dichos personajes, sin embargo, son animales con evidentes rasgos humanos que, gracias a la utilización de las tecnologías de última generación, alcanzan un realismo nunca antes visto.

Por lo tanto, los objetivos del presente trabajo: Conocer cuáles son los rasgos físicos y psicológicos que imprimen carácter humano a los personajes animales en las películas animadas por computadora, de qué manera dichos personajes reflejan aspectos de la vida diaria, y cuál es la tecnología que lo hace posible, fueron cumplidos.

Generalmente se trata de personajes cuya parte interna es humana, pero la forma externa pertenece a algún animal. Puede tratarse también de animales antropomórficos.



Respecto a los personajes animales analizados, este estudio permitió saber que para construirlos se comienza acentuando el lado humano del animal elegido, por ejemplo: la perra Lassie es fiel, inteligente y mansa, el conejo Bugs es hiperkinético y el Coyote vive hambriento.

Se vio, sin embargo, que estas cualidades por sí mismas habitualmente no son suficientes para lograr caracterizarlos, por eso son muy importantes las cualidades humanas que le son incorporadas.

De esta forma, se les otorga identidad, y al exagerar todo lo que el público comúnmente asocia con ese personaje, se logra crearle una fuerte personalidad, la que además podrá reforzarse en un contexto que ayude a su caracterización.

Estos personajes suelen tener atributos muy definidos, exentos de matices o de algún tipo de variedad, es por esto que jamás cambian. Luego de esta investigación, se puede afirmar que dichos personajes constituyen la personificación de ciertas cualidades, y que las asociaciones que provocan en el público se encuentran muy reforzadas por el contexto donde ocurren.

Por otra parte, a través de esta investigación se vio cómo, desde su origen, el cine ha buscado representar la vida real de la forma más fidedigna. Los realizadores han tomado todos los elementos de la vida diaria a su alcance para imprimir a las situaciones y a los personajes el mayor realismo posible. El cine animado no ha escapado a esta exigencia y las nuevas tecnologías han dotado a los productores de herramientas extraordinarias para lograrlo.

Como se explicó en su oportunidad, para la realización de este trabajo de investigación se recopiló una muestra de cuatro filmes de esta casa productora: ANTZ (Hormigaz), SHREK, SHARK TALE (Espanta Tiburones) y MADAGASCAR, por ser éstos los más representativos en los términos que requería el presente estudio.

Con respecto a la hipótesis redactada dentro de este trabajo de investigación, se puede inferir que fue correcta, ya que, como se pudo comprobar, los personajes animales de las películas animadas por computadora, poseen rasgos físicos y psicológicos a través de los cuales adquieren carácter y comportamiento humanos, cuyo realismo es posible gracias a tecnología multimedia de vanguardia.

De esta manera, todas estas películas relatan pasajes con rasgos de la vida diaria, cuyos personajes reflejan actitudes similares a las de los humanos.

Entre las conclusiones más importantes a las que se llegó, luego de la aplicación de la técnica del investigación, destacan las siguientes: Todos los personajes analizados poseen características tanto físicas, como psicológicas, evidentemente humanas; estos rasgos humanos de gran realismo son posibles gracias a las técnicas de animación de última generación; tanto el lenguaje verbal como el no verbal de los personajes analizados poseen características claramente identificables en diversos ámbitos de la vida social; los lenguajes verbal y no verbal de los personajes son congruentes con el estatus social de los mismos; los lenguajes verbal y no verbal de los personajes son fieles a la psicología de los personajes, expresada a través de sus valores, fortalezas, debilidades y móviles.

Ahora bien, los personajes de las películas analizadas son construidos a través de la impresión de rasgos simbólicos que en la dinámica social constituyen los llamados “estereotipos”; muchos de estos rasgos humanos son representados en forma exagerada, siguiendo la lógica narrativa de la caricatura.

Todos estos estereotipos aludidos, como suele suceder, son arbitrarios y no corresponden a la realidad social. De esta manera, el débil de carácter es representado como delgado y pequeño de estatura, los malos, en caso de

ser hombres son representados como feos, mientras que, en el caso de ser mujeres, son representados con mayor sofisticación.

Por otra parte, en la elección de los personajes animales para la representación de determinados personajes, también se recurre a los estereotipos, de tal suerte que el hipopótamo es torpe, el león narcisista, y el tiburón malo.

Como sucede con los clichés humanos, los animales son arbitrarios y no corresponden con la realidad.

En su afán por imprimirles rasgos humanos a los personajes animales, los diseñadores no reparan en mutilar, alterar o distorsionar la morfología o fisiología de los animales representados. A través de este proceso de “humanización” los animales representados adquieren atributos, rasgos, virtudes y defectos que no tienen nada que ver con la realidad.

A lo largo de este estudio se vio, asimismo, que los personajes animales representados expresan sentimientos eminentemente humanos como envidia, celos, ambición, abandono, amor, compasión, o comportamientos sociales de carácter evidentemente humano como deseo de pertenencia, temor a la exclusión social, necesidad de aceptación, gregarismo, etc.

Cabe señalar, que en esta expresión de rasgos psicológicos humanos, algunos personajes también manifiestan patologías psicológicas propias sólo del género humano como las fobias.

La investigación permitió comprobar, asimismo, que las nuevas tecnologías en el campo de la animación por computadora han logrado dotar a los personajes animales de un realismo nunca antes visto.

De esta manera, la hipótesis planteada al inicio de esta investigación se comprobó satisfactoriamente.

Ahora bien, a través de este trabajo quedó de manifiesto la importancia de las técnicas aplicadas a estas historias narradas, lo que sin duda contribuirá en su valoración.

Asimismo, el estudio en general permitirá fortalecer nuestra capacidad para cuestionarnos a nosotros mismos como especie y sociedad, al aportar elementos para el análisis de la forma en que nos representamos mediante una caricatura y su representación animal.

## BIBLIOGRAFÍA

- **Ackoff, Russell Lincon.** *Scientific Method*, Wiley, Nueva York, 1962
- **Muñoz Razo, Carlos.** Como elaborar una investigación de Tesis. Edit. Prentice Hall Hispanoamericana., México. 1997
- **Prieto Castillo, Daniel.** La Fiesta del Lenguaje, Diálogo Comunicación, Ediciones Coyoacán, México, 2000. México. Pág. 182
- **Sáenz Valiente, Rodolfo.** Sobre el Personaje. p.p. 156. Barcelona, España. Editorial Anima`03 Reimpresión 1998.
- **Zavala, Lauro.** Elementos del discurso cinematográfico. Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. Colec. Libros de Texto. México. (2003)

## FUENTES HEMEROGRÁFICAS

- Apuntes del Primer Semestre de la materia “Sociedad y Comunicación”. Licenciatura Ciencias de la Comunicación. Universidad Villa Rica.
- Apuntes del Segundo Semestre de la materia “Teorías del Discurso”. Licenciatura Ciencias de la Comunicación. Universidad Villa Rica.
- DREAMWORKS ANIMATION SKG. Prospectus Magazine. Dated October, 27, 2004.
- DREAMWORKS ANIMATION REPORTS FOURTH QUATER AND FULL YEAR 2004. FINANCIAL RESULTS.
- SHREK. Notas de producción. Dreamworks Animation SKG. 2001.

**FUENTES ELECTRÓNICAS:**

- Biografía de Walt Disney. Ediciones Dolmen 2001, S.L
- Biografía de Walt Disney. Web Disney.  
<http://www.mundodisney.net/biografia/>
- DREAMWORKS ANIMATION SKG. Company Overview.  
<http://www.dreamworksanimation.com/> 2005.
- Estereotipos.  
<http://www.geocities.com/rincondelpaco2001/estereotipo.html>
- Romero, Luis F. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cantabria <http://cdec.unican.es/libro/CGI.htm> de febrero de 1999
- Mi Punt.com. Historia de la animación.  
[http://www.mipunto.com/temas/1er trimestre04/historia\\_animacion.html](http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html)  
11 de Abril del 2005.
- PIXAR ANIMATED STUDIO.  
<http://www.pixar.com/companyinfo/history.html>
- Producción Teatral. Enciclopedia Microsoft Encarta Online. 2006  
[http://es.encarta.msn.com/text\\_761553217\\_1/Producci%C3%B3n\\_teatral.html](http://es.encarta.msn.com/text_761553217_1/Producci%C3%B3n_teatral.html)
- Quinteros, Nicolás. La Linterna Mágica. Max Fleischer, Dibujando el Futuro. <http://www.cansltrans.com/lalinternamagica/maxfleischer.html>
- Unión Internacional de Telecomunicaciones. “El Cine Digital”  
<http://www.itu.int/itu-news/issue/2002/01/digital-cinema-es.html> página actualizada el 3 de marzo del 2002
- Sáenz Valiente, Rodolfo. Cómo hacer un buen guión para animación. Jornadas de Animación. Córdoba, Argentina. 2005 Disponible en red:  
[http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario\\_anima\\_03/personaje.php](http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php)
- Steig, William. Children`s Book Author. <http://www.williamsteig.com/>  
Bookshelf, Shrek. Copyright 2000- 2005.